

JERZY SZYŁAK, SEBASTIAN JAKUB KONEFAŁ

UNIwersytet Gdański

GROZA W KINIE. WSTĘPNE ZAŁOŻENIA, ROZRÓŻNIENIE STRATEGII NARRACYJNYCH I KRÓTKI PRZEKRÓJ METODOLOGII BADAWCZYCH

WSTĘP

PODCZAS SEANSU FILMOWEGO odczuwanie irracjonalnego lęku związanego z doświadczeniem pojawienia się jakiegoś elementu nadnaturalnego (lub uznawanego za nienaturalny w naszej rzeczywistości) może, lub mogło być w przeszłości, spowodowane specyficznym charakterem obrazu filmowego i warunkami jego prezentacji w sali kinowej, w której widz przebywa w ciemności i pozostaje w bezruchu, angażując się emocjonalnie w akcję na ekranie. Zjawisko to opisali już Hugo Münsterberg i Edgar Morin¹. Podstawę filmu stanowi medium fotograficzne, a pokazywany na ekranie obraz jest odbierany przez widzów jako prawdziwy, w tym sensie, że został w rzeczywistości zarejestrowany i stanowi tylko zapis tego, co naprawdę miało miejsce (reprodukcję widoku materialnej rzeczywistości). Obraz filmowy jest zarazem niematerialny, ma naturę „widma”, a wrażenie bezpośredniej obserwacji żywych osób i aktualnie dziejących się zdarzeń to tylko iluzja, przeżywana przez uczestników seansu.

W pierwszych latach istnienia kina połączenie „widmowej” natury obrazu filmowego i wrażenia bezpośredniego odbioru rzeczywistości zaowocowało wieloma efektami, nie zawsze zaplanowanymi przez twórców filmów. Na pierwszych pokazach kinematograficznych rzekomo panikę wśród widzów wywoływał obraz pociągu jadącego w ich kierunku. Zaniepokojenie powodowało też pokazywanie w zbliżeniu twarzy lub innych części ludzkiego ciała, odbierane jako prezentacja członków odciętych, a mimo to żywych.

Rozpoznawanie natury kinematografu przez filmowców sprzyjało tworzeniu efektów trickowych – pokazywania znikania osób, lotu w powietrzu, ożywiania obrazów itp. Filmy

1 Por. H. Münsterberg, *Dramat kinowy: studium psychologiczne*, tłum., oprac., przyp., wstęp A. Helman, Łódź 1989; E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, Warszawa 1975.

tego typu kręcił już jeden z pionierów kinematografii Georges Méliès. Doświadczenia z pierwszych projekcji znalazły zastosowanie podczas realizacji kolejnych filmów lub konkretnych scen, już celowo ukierunkowanych na wywołanie w widowni przyływu emocji, zwłaszcza zaś lęku². Stąd pojawianie się inscenizacji wydarzeń gwałtownych (napad z bronią w rękę, dokonanie zabójstwa) i scen w rodzaju mierzenia lub nawet strzelania z pistoletu wprost w kierunku widzów. Powtarzanie określonych chwytów powodowało ich konwencjonalizację i osłabienie oddziaływania na widownię, ale wiele ma zastosowanie do dziś. Nieustannie wykorzystywany jest efekt nagłego i nieoczekiwanego pojawienia się w polu widzenia jakiegoś obiektu lub jego szybkiego przemieszczania się (w języku angielskim określane jako *jump scare* lub *jolt scare*). W przypadku takich scen widz odczuwa niepokój lub lęk, ponieważ nie wie, z czym ma do czynienia, nie rozpoznaje pokazywanego przedmiotu. Efekt bezpośredniego zagrożenia bezpieczeństwa widza przez obiekt, który na ekranie porusza się w jego kierunku, jest chętnie wykorzystywany w filmach trójwymiarowych, gdyż tu iluzja obecności obiektu w przestrzeni (a nie na płaszczyźnie ekranu) jest znacznie większa. Można się na niego natknąć też w scenach, gdzie pokazywany jest obiekt poruszający się z ogromną prędkością (np. pocisk). Szczególnie chętnie tego typu efekty są wykorzystywane w momentach filmu, w których widz ogląda rzeczywistość przedstawioną oczami bohatera, z którym się identyfikuje (zastosowanie techniki „kamery subiektywnej” i mechanizmu „projekcji/identyfikacji”³). Poruszające się obiekty są wówczas identyfikowane przez odbiorcę jako zagrażające bezpieczeństwu postaci, z którą się emocjonalnie utożsamia. Szczególnym przypadkiem bywają sceny, w których do takiej postaci ktoś strzela (lub ona sama strzela do siebie), co jest pokazywane na ekranie jako kierowanie wylotu broni wprost w obiektyw kamery.

SPOSOBY WYWOŁYWANIA LĘKU NA EKRANIE – WYBRANE PRZYKŁADY

Budzenie grozy, niepokoju, lęku czy też niepewności należy (wraz z wywoływaniem rozbawienia, wzruszenia, współczucia czy podniecenia) do zespołu środków wzmagających emocjonalny odbiór filmu. Z tego względu jest wykorzystywane w najrozmaitszych opowieściach filmowych lub w ich epizodach. Dążenie do potęgowania grozy na ekranie może prowadzić do powstawania fabularnych opowieści filmowych, których tematy, bohaterowie lub sposób przedstawienia rzeczywistości wpisują dane dzieło w ustaloną lub dopiero kształtowaną konwencję artystyczną (tj. np. niemiecki

- 2 Określenia „lęk” i „groza” są używane w naszym tekście zamiennie, choć zdajemy sobie sprawę, że część badaczy horroru definiuje je jako różne emocje.
- 3 Zjawisko to stało się jednak elementem nadużywanym w badaniach filmoznawczych, stąd też m.in. przedstawiciele tzw. zwrotu kognitywnego w filmoznawstwie w swoich publikacjach starali się wykazać jego nieprawidłowość. Wykorzystywanie mechanizmu projekcji-identyfikacji poddaje analitycznej krytyce np. Noël Carroll w swojej *Filozofii horroru* (tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004, s. 152–163).

ekspresjonizm filmowy) lub gatunkową (horror, thriller, film katastroficzny), opartą na wykorzystaniu mechanizmów wywoływania lęku. Może też polegać na włączaniu wywołujących lęk scen lub kreacji w utwory należące do innych gatunków filmowych. W tym ostatnim wypadku poetyka grozy ma służyć podkreśleniu dramatyizmu wydarzeń (np. w filmach kryminalnych), ukazaniu negatywnych cech człowieka lub całego społeczeństwa bądź demonizmu postaci (np. w kreacjach negatywnych bohaterów melodramatycznych opowieści). Budzące grozę lub niepokój sceny włączone w dzieła należące do innych niż kino grozy gatunków filmowych są na ogół odbierane przez widzów w zgodzie z konwencją danego gatunku. Zdarzają się jednak przekroczenia formuł gatunkowych na tyle wyraziste, że jednoznaczna kwalifikacja konwencji danego dzieła staje się wątpliwa lub też utwór jest uznawany za reprezentanta dwóch bądź nawet kilku różnych gatunków (tu dobrym przykładem jest twórczość Davida Lyncha czy niektóre obrazy Davida Cronenberga). Jednym z najciekawszych sposobów budzenia grozy egzystencjalnej w kinie współczesnym jest stosowanie konwencji narracyjnej układanki (w świecie anglosaskim uznawanej wręcz za odrębną strategię fabularną, nazywaną *puzzle films*⁴), której poszczególne elementy widz sam musi logicznie poukładać po seansie. Do prostszych i pośrednio wyjaśnionych pod koniec projekcji przykładów użycia schematów związanych z poetyką *puzzle films* (określanych czasem dosłownie przez ich fanów jako *brain burners* lub, bardziej dosadnie, *mindfuck movies*)⁵ w kinie grozy należą między innymi wykorzystujące formuły horroru obrazy *Szósty zmysł* (1999) i *Osada* (2004) Manoja Night Shyamalana. Bardziej skomplikowane próby wykorzystania takiej strategii znajdziemy zaś na przykład w koreańskiej *Opowieści o dwóch siostrach* (*Janghwa, Hongryeon*, 2003) Kima Jee-woona. Przydatne narzędzia do badania tego typu struktur narracyjnych oferują filmoznawcom między innymi metodologie związane ze zwrotem kognitywnym, opisujące sposoby działania ludzkiego umysłu, magazynowania danych, odbierania oraz przetwarzania bodźców i informacji⁶. Zwolennicy bardziej hermetycznych językowo metod chętnie sięgają z kolei do postfreudowskich

4 Jako jeden z pierwszych zwrócił na to zjawisko uwagę David Bordwell (*The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, Los Angeles, London, 2006, s. 80). Monografiami, które w szczegółowy sposób analizują różne formy komplikowania narracji filmowej są też dwie zredagowane przez Warrena Bucklanda antologie tekstów: *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, red. W. Buckland, Chichester 2009; *Hollywood Puzzle Films*, New York, Oxon 2014. W Polsce zagadnieniu „filmów łamigłówek” poświęcono zaś część numeru „Ekranów”, dotyczącego nowych narracji w kinie, gdzie znajdziemy m.in. teksty: *Labirynty naszych światów. O schizofrenicznej (i nie tylko) narracji z Jackiem Ostaszewskim rozmawia Rafał Syska*; B. Szczekała, *Mózgotrzepy i puzzle, czyli jak współczesne kino gra z widzem*; P. Mirski, *Metoda i szaleństwo. O narracjach paranoicznych*, „EKRAŃY” 2014, nr 1(17).

5 Por. np. B. Szczekała, *op. cit.*

6 Patrz: M. Kiss, S. Willemsen, *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh 2016.

i lacanowskich odczytań narracyjnych układanek, które stosują w swoich tekstach między innymi Slavoj Žižek i Todd McGowan⁷.

Horror jako gatunek filmowy (czy też kilka gatunków) nie ma stałych cech; są one historycznie zmienne, modyfikowane przez oczekiwania widowni, które z kolei zostały ukształtowane przez ogół przemian kulturowych i ewolucję samego kina⁸. Stałe jest to, że konstrukcja filmu grozy opiera się na wykorzystaniu mechanizmów budzenia lęków w widowni. W tym celu posługuje się już sprawdzonymi sposobami pokazywania obrazów rzeczywistości. Używa więc „nastrojowego” podkładu muzycznego (lub też stosuje budzącą niepokój muzykę atonalną). Częstym zabiegiem jest też umieszczanie akcji w przestrzeni szczególnie nacechowanej (ruiny zamków, stare domostwa) i wykorzystywanie pewnych powtarzalnych struktur fabularnych (schematów/formuł). Co więcej, w standardowym filmie grozy bohaterami są określone postacie, przywoływane wielokrotnie w wielu tego typu opowieściach (takie jak wampir, wilkołak czy bezimienne monstrum).

Rozwój filmu grozy polega na ciągłym modyfikowaniu stałych formuł, a więc nieustannej korespondencji z wcześniejszymi dokonaniem gatunku. Proces ten polega na stosowaniu odmiennych uzasadnień dla pojawiania się takich postaci, jak wampiry, upiory czy wilkołaki. Może się też opierać na zastosowaniu rozwiązań kontrastowych wobec tradycji gatunku; na przykład umieszczeniu akcji w jasno oświetlonym hotelu (*Lśnienie*, 1981; reż. Stanley Kubrick), ekspozycji ataków filmowego monstrum w nietypowej przestrzeni (*Pozwól mi wejść*, 2008; reż. Thomas Alfredson) lub ukazaniu pozytywnych aspektów bycia wilkołakiem, wampirem bądź inną postacią z panoptikum kina grozy i literackich fantazji (*Wilk*, 1994; reż. Mike Nichols, seriale *True Blood*, 2008–2014 i *Dom grozy*, 2014–2016).

Przemiany kulturowe sprawiły też, że kino lęków przeszło ewolucję – od pokazywania ingerencji jakiejś nadprzyrodzonej siły w porządek świata rzeczywistego – do epatowania naturalistycznymi scenami okrucieństwa, powiązanego z żywiołem nadprzyrodzonym w minimalnym, lub żadnym, stopniu. Tendencja ta jest efektem dewaluacji wartości metafizycznych i wyczerpania się potencjału znaczeniowego związanych z nimi symboli i obrazów. Ów fenomen można również powiązać z narastaniem w społeczeństwie tendencji konsumpcyjnych, co w sferze myślenia o człowieku wiąże się z wysunięciem na pierwszy plan problemów zaspokojenia potrzeb cielesnych i znajduje odbicie w filmowych wizjach destrukcji ciała w wyniku działania istot i sił wrogich człowiekowi⁹. Można go też łączyć z rozwojem psychologii i psychiatrii oraz coraz

7 Por. T. McGowan, *Realne spożycie: teoria filmu po Lacanie*, tłum., wstęp K. Mikurda, Warszawa 2008; S. Žižek, *Lacrimae rerum: Kiesłowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch*, tłum. G. Jankowicz, przedm. K. Mikurda, Kraków 2007.

8 Co ciekawe, zjawisko hybrydyzacji gatunków, najczęściej łączone z poetyką postmodernistyczną, jest np. zdaniem Ricka Altmana strategią o wiele starszą, bo towarzyszącą kinu od jego początków. Według niego kino ponowoczesne jedynie intensyfikuje i zwiększa liczbę elementów podlegających hybrydyzacji. Por. R. Altman, *Gatunki filmowe*, tłum. M. Zawadzka, Warszawa 2012, s. 289–326.

9 Por. np. A. Pitrus, *Kino kultu*, Kraków 1998, s. 13–24, 50–56.

dogłębniejszym rozpoznaniem charakteru procesów dokonujących się w ludzkiej jaźni (tu znowu często stosowaną strategią narracyjną jest struktura filmu-układanki, a przydatnym narzędziem do analiz tego typu fabuł staje się kognitywizm¹⁰). Rozpoznanie to sprzyja bowiem lokalizowaniu źródła lęków w ludzkiej psychice (zwłaszcza w podświadomości człowieka), dostrzeganiu w tradycyjnych wyobrażeniach literatury i kina grozy symbolicznych wyobrażeń chorób psychicznych i stanów lękowych. W takim odczytaniu fabularna antynomia Doktor Jekyll–pan Hyde to metafora rozdwojenia jaźni, zmultiplikowana później w takich filmowych opowieściach jak *Split* Manoja Night Shyamalana z 2016 roku. Z chęci poszukiwania nowych źródeł inspiracji dla kolejnych opowieści oraz rosnącej wiedzy na temat chorób psychicznych można także wywieść zastąpienie w filmach grozy obrazu pochodzącego z zaświatów monstrum wizerunkiem psychopaty (dokonały tego już klasyczne obrazy, takie jak *Psychoza* Alfreda Hitchcocka z 1960 roku i *Wstręt* Romana Polańskiego z 1965 roku) i łączącą się z tą zamianą redukcję wyobrażeń związanych z myśleniem metafizycznym. Nie bez przyczyny Hannibal Lecter, bohater aż pięciu filmów kinowych oraz serialu telewizyjnego, został uznany przez ponad tysiąc autorów, krytyków filmowych oraz filmowców za najwspanialszego negatywnego bohatera w historii kina¹¹. Nie dziwi również fakt, że współczesna telewizja równie skutecznie straszy nas dzisiaj psychopatami w takich produkcjach, jak *Bates Motel* (2013–2017) – serial przetwarzający i poszerzający fabułę klasycznej *Psychozy* – czy *Mindhunter* (2017–), którego scenariusz powraca do historii najbardziej znanych psychopatycznych morderców z USA¹².

Owa przemiana, oraz fakt, że o tym, co postrzegamy jako kino grozy, decydują przede wszystkim rozwój gatunku i opinia odbiorców na ten temat, nakazują uwzględnić także sytuację, w której za horror może zostać uznane dzieło w żaden sposób niewykraczające poza materialistyczny horyzont światopoglądowy i operujące jednorodną wizją świata przedstawionego. Z takim przypadkiem mamy do czynienia w sytuacjach, gdy za filmy grozy uznawane są thrillery (wspominana już *Psychoza*, a także pamiętne *Milczenie owiec* [1991] i *Siedem* Davida Finchera z 1995 roku). Jako horrory bywają także klasyfikowane filmy science fiction – takie jak klasyczne obrazy *Istota z Innego Świata* Christiana Nyby i Howarda Hawksa z 1950 roku i *Mucha* Kurta

10 Wśród wydanych w Polsce pozycji warto polecić zwłaszcza: J. Ostaszewski, *Film i poznanie: wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*, Kraków 1999; *Kognitywna teoria filmu: antologia przekładów*, red. J. Ostaszewski, współp. A. Helman, I. Ostaszewska, Kraków 1999.

11 G. Stachówna, *Władcy wyobraźni, sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006, s. 165.

12 Co ciekawe, różnej jakości próby tworzenia przerażających historii o psychopatycznych mordercach podjęto niedawno także w polskim kinie. Do najciekawszych można zaliczyć *Czerwonego Pajęka* (2015) Marcina Koszałki, *Jestem mordercą* (2016) Macieja Pieprzycy oraz *Ach śpij kochanie* (2017) Krzysztofa Langa, którego negatywny bohater dzięki charakteryzacji ma się już bezpośrednio kojarzyć widzom z postacią Hannibala Lectera. Wszystkie te produkcje wykozystują jednak w różnym stopniu konwencje kina kryminalnego, a nie filmu grozy.

Newmana z 1958 roku (oraz ich słynne readaptacje z lat osiemdziesiątych XX wieku). Podobną strategię wykorzystują też współczesne produkcje łączące w swojej strukturze fabularnej konwencje kina grozy, thrillera i science fiction, pokroju *Cloverfield Lane* 10 Dana Trachtenberga z 2016 roku. Badacze gatunku ukuli nawet dla nazwania takich dzieł termin „horror zracjonalizowany”¹³.

Rezygnacja ze stosowania formuł gatunkowych w kinie grozy jest możliwa, ale jej efekt stanowi (zawsze) sparodiowanie gatunku. Taka parodia może mieć charakter stylizacji lub ustanowienia nowych formuł gatunkowych. I z jednym, i z drugim mieliśmy do czynienia na przestrzeni minionych lat nader często. Stylizacja polega na wykorzystaniu charakterystycznych sposobów obrazowania, fabuły lub bohaterów kina grozy w opowieściach ukierunkowanych na inne cele. Może służyć filozoficznej refleksji nad naturą ludzkiej egzystencji (np. *Nosferatu wampir* Wenera Herzoga z 1979 roku, *Wywiad z wampirem* Neila Jordana i *Frankenstein* Kennetha Branagha z roku 1994) lub stworzeniu symbolicznego obrazu psychicznych przemian w umyśle bohatera (*Towarzystwo wilków* Neila Jordana z 1984 roku, *Wilk* Mike'a Nicholasa z 1994 roku). Bywa też wykorzystywana do opowiedzenia historii miłosnej (*Dracula* Francisca F. Coppoli, filmowa saga *Zmierzch*) lub sensacyjnej, dowcipnie demystyfikującej wypalenie gatunkowych konwencji (*Od zmierzchu do świtu* Roberta Rodrigueza z 1996 roku). Użytecznymi narzędziami do interpretacji tego typu strategii fabularnych są między innymi studia związane z kulturoznawczą perspektywą, takie jak na przykład wydana w ubiegłym roku w Polsce książka Magdaleny Kamińskiej *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*¹⁴. Stawanie się niepoznawalnym Innym i próby zrozumienia sposobów obcego postrzegania to także obszary zainteresowań „zmysłowych badań kina i cielesności”, śladów, których można już szukać w teoriach Gillesa Deleuze'a¹⁵ i które w ciekawy sposób wykorzystują tacy badacze, jak Steven Shaviro czy Vivian Sobchack¹⁶.

Z próbami obnażenia kryzysu języka grozy spotykamy się natomiast w obrazach wykorzystujących formuły parodii (*Bal wampirów* Romana Polańskiego, *Młody Frankenstein* i *Dracula – wampiry bez zębów* Mela Brooksa) bądź pastiszu. W skrajnej formie hiperbolizacja cech horroru służy także poddaniu krytyce ideologicznej

13 Początki tego zjawiska omawia m.in. Mark Jancovich w: *Rational Fears: American Horror in the 1950s*, Manchester 1996.

14 M. Kamińska, *Upiór w kamerze: zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań 2016. Z zagranicznych tekstów warto przejrzyć antologię: *Horror Zone. The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*, red. I. Conrich, New York 2010.

15 Taki punkt wyjścia obiera w swoich badaniach m.in. Laura Marks (*The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Durham, London 2000).

16 Najciekawsze analizy kina grozy z tej perspektywy można odnaleźć w książkach Stevena Shaviro i Vivian Sobchack. Por. S. Shaviro, *The Cinematic Body*, Minneapolis, London 1993, s. 83–105, 127–157; V. Sobchack, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley, Los Angeles, London 2004, s. 36–51.

podbudowy tego gatunku i kontrkulturowemu nacechowaniu przekazu. Dzieje się tak na przykład w wykorzystujących estetykę kampu produkcjach Paula Morriseya z lat siedemdziesiątych – *Ciele dla Frankensteina* z 1973 roku i późniejszej o rok *Krwii dla Draculi*¹⁷.

Tendencja do ukazywania historii z perspektywy Innego w tego typu produkcjach bywa zaś odczytywana w kluczu genderowym bądź feministycznym¹⁸, znanym z tekstów Barbary Creed (z jej klasyczną pozycją *The Monstrous-Feminine* dotyczącą m.in. motywu maturalnego macierzyństwa). Ciekawe analizy horroru z kobiecej perspektywy odnajdziemy także w monografiach Lindy Badley (autorki dwóch książek o grozie, fantazji i cielesności) i w książce Carol J. Clover *Men, Women, and Chain Saws* (analizującej m.in. slashery i motyw *final girl*)¹⁹. W optyce feministycznej kobieca cielesność staje się obiektem patriarchalnej opresji. Jej obecność odnajdziemy w różnej formie między innymi w slasharach z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych xx wieku i obrazach z nurtu *giallo*. Zdaniem entuzjastek i apologetów feminizmu męską potencję uosabiają również ożywiane kilkakrotnie w historii kina gotyckie monstra. Feministyczne badania horroru to również dobry punkt wyjścia do opisu kobiecej art-grozy w kinie współczesnym. Jej przykładami mogą być najnowsze obrazy, które o wiele swobodniej łączą różne konwencje i emocje, takie jak *O dziewczynie, która wraca nocą sama do domu* (2014, reż. Ana Lily Amirpour) czy *Czarownica Miłości* (2016, reż. Anna Biller).

Oduwoływanie się do stylizacji w kinie grozy jest również przejawem nostalgii za przeszłością i należy do szerszego nurtu, zwanego niekiedy „kinem retro” lub „filmem nostalgicznym”²⁰. Ów fenomen cieszy się obecnie dużą popularnością w kinie grozy i został wykorzystany między innymi w filmach *Coś za mną chodzi* (2014) Davida Roberta Mitchella, *To* (2017) Andresa Muschietiego oraz w produkcjach telewizyjnych pokroju *Stranger Things* (2016–) i *American Horror Story* (2011–). Badacze tego typu tekstów kultury często odwołują się do terminu „duchologia” (fr. *hantologie*, ang. *haun-*

17 Por. M. Yacovar, *The Films of Paul Morrissey*, Cambridge, New York, Melbourne 1993, s. 71–87.

18 Tu jako wstęp przed rozpoczęciem badań warto polecić antologię *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*, red. B. K. Grant, Austin 1996; *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms. Essays on Gender, Race, and Culture*, red. J. E. Browning, C. J. K. Picart, Lanham, Maryland, Toronto, New York, Plymouth 2009.

19 B. Creed, *Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, London, New York 1993; L. Badley, *Film, Horror, and the Body Fantastic*, Westport, London 1995; *Eadem, Writing Horror and the Body: The Fiction of Steven King, Clive Barker, and Anne Rice*, Westport, London 1996; C. J. Clover *Men, Women, and Chain Saws. Gender in the Modern Horror Film*, Oxfordshire 1992. Tematy m.in. potwornego macierzyństwa, genderowych lęków oraz cielesnego charakteru kina *gore* w kinie grozy analizują także na naszym rodzimym gruncie Andrzej Pitrus i Krzysztof Loska (*David Cronenberg. Rozpad ciała, rozpad gatunku*, Kraków 2003).

20 Związkom uczucia nostalgii z kulturą późnego kapitalizmu bardzo wiele miejsca poświęca Fredric Jameson w swojej książce *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, tłum. M. Płaza, Kraków 2011.

tology), tłumaczonego również jako widmologia lub widmontologia. Zjawisko nostalgicznego powracania w literaturze i sztukach audiowizualnych do okresów uważanych dotychczas za nieatrakcyjne bądź mniej ważne bywa interpretowane przez „duchologów” jako wyraz żałoby po upadku wielkich systemów metafizycznych i alternatywa wobec deklaracji końca historii (a także czasami końca człowieka)²¹.

Pseudoduchologiczne (i równocześnie ewidentnie komercyjne) zabiegi odnajdziemy na przykład w strategii rekonstruowania fenomenu popularności zapomnianych monstrów. Dobrymi przykładami tej tendencji są dwie próby przywrócenia do życia legendarnej postaci gigantycznej małpy z filmów *King Kong* (2005) Petera Jacksona i *Kong: Wyspa Czaszki* Jordana Vogt-Roberts (2017). Jednak na wielkim ekranie o wiele ciekawiej wypadają próby pastiszowego dekonstruowania legendy *monster movies* w produkcjach pozbawionych ponowoczesnej nostalgii, takich jak *The Host: Potwór* (2006, reż. Joon-ho Bong) i *Projekt: Monster* (2008) Matta Reevesa. Najbardziej niespodziewane efekty osiągają zaś produkcje używające takiej poetyki w zupełnie innym celu – jak czyni to obraz *Strefa X* Garetha Edwardsa z 2010 roku (będący w istocie paradokumentalnym *love story*) czy nakręcone w 2016 roku w poetyce *indie movie* *Monstrum* Nacho Vigalondo, którego fabuła porusza problem traum związanych z nazbyt kontrolującym podejściem do związku uczuciowego.

W szerszym kontekście problematyka Inności monstrów (oraz postaci z nimi powiązanych) otwiera także przed filmoznawcami nowe perspektywy badania tekstów kultury dotyczących ekologicznych lęków oraz strachów związanych ze zwrotem cyfrowym i postępami inżynierii genetycznej²². Do zainteresowań antropologii nie-ludzi należą także przykłady wykorzystania *animal studies*²³ do analiz horroru, dzięki którym lęki przed monstrialnie ukazwanymi zwierzętami z takich kinowych hitów, jak *King Kong* (1933, reż. Merian C. Cooper, Ernest Schoedsack), *Szczęki* (1975, reż. Steven Spielberg), *Park Jurajski* (1993, reż. Steven Spielberg) nabierają nowej wymowy.

21 Por. np. J. Derrida, *Widma Marksa: stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, tłum. T. Załuski, Warszawa 2016; A. Maizec, *Widmontologia. Teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*, Warszawa 2015; O. Drenda, *Duchologia polska: rzezy i ludzie w latach transformacji*, Kraków 2016.

22 Tu jako wstęp do zapoznania się z tematem warto polecić np. książki E. L. Graham, *Representations of the Post/Human. Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, New Brunswick, Manchester 2002; J. Clarke, *The Paradox of the Posthuman: Science Fiction/Techno-Horror Films and Visual Media*, Saarbrücken 2009. Dobrym wprowadzeniem w tematykę posthumanizmu po polsku może być monografia Moniki Bakke: *Bio-transfiguracje: sztuka i estetyka posthumanizmu*, Poznań 2010.

23 Świetną pozycją przybliżającą tematykę *animal studies* jest monografia Margo DeMello pt. *Animals and Society: An Introduction to Human-animal Studies*, New York 2012 (w której znajdziemy także fragment o monstrialnych zwierzętach z „eko-horrorów”) oraz anglojęzyczna antologia *Animal Subjects An Ethical Reader in a Posthuman World*, red. Jodey Castricano, Waterloo, Ontario 2008. W Polsce ukazały się natomiast m.in. dwa tłumaczenia książek Érica Barataya: *Zwierzęcy punkt widzenia: inna wersja historii*, tłum. P. Tarasewicz, Gdańsk 2014 oraz *Zwierzęta w okopach: zapomniane historie*, tłum. B. Bizezicka, Gdańsk 2017.

Oczywiście pomysł odchodzenia od antropocentrycznej perspektywy postrzegania świata pojawił się już wcześniej i odnajdziemy go na przykład w niektórych pismach Freuda (przynoszących nam popularne w badaniach grozy pojęcie „unheimlich” i badających czym jest tzw. wyobraźnia zwierzęca). Nieludzki punkt widzenia w ciekawy sposób zostaje też wykorzystany w wydanej niedawno w Polsce monografii *Tysiąc plateau* Gillesa Deleuze'a i Félix'a Guattariego²⁴, w której autorzy poświęcają nieco miejsca strategii „stawania się zwierzęciem”. Do tekstów wymienionej tu trójcy nawiązuje zresztą także Donna Haraway, autorka pamiętnego *Manifestu cyborga*, w swoich esejach z książki *When Spicies Meet*²⁵. Podobną perspektywę postrzegania ponowoczesnych relacji pomiędzy ludźmi a przyrodą odnajdziemy również w bogatej spuściznie zmarłej w 2008 roku australijskiej badaczki Val Plumwood²⁶.

Z ustanowieniem formuły gatunkowej nawiązującej do gry kategorią Inności mamy także do czynienia w wypadku kina *gore*, w którym w systematyczny sposób zwodzi się oczekiwania widzów. I właśnie ten zabieg staje się tutaj podstawowym źródłem odczuwania grozy²⁷. Podobnej gry można się dopatrywać także w komedii grozy, w której zachowane zostały formuły filmowego horroru, ale wskutek humorystycznego potraktowania bohaterów zniwelowaniu lub osłabieniu uległy mechanizmy budzenia lęku. Z elementami języka horroru, występującymi w większym lub mniejszym natężeniu, spotykamy się także w filmach, których konstrukcja została oparta na hybrydycznym włączeniu formuł gatunkowych kina grozy w obręb opowieści innego typu. Z takimi hybrydami spotykamy się zarówno w obszarze kina popularnego, jak i artystycznego. W kinie popularnym formuły horroru i inne konwencje są traktowane jako równorzędne i bywają umieszczane na jednej płaszczyźnie ontologicznej. Efektem takiego połączenia motywów i wątków będą filmy, w wypadku których rozstrzygnięcie o ich przynależności gatunkowej opiera się na dostreżeniu pewnej struktury dominującej (np. fantastycznonaukowego charakteru opowieści o przerażającym potworze, na której bazuje cała seria o Obcym). Klasyfikacja obrazów mówiących w inny sposób o grozie polega też na uznaniu ich charakteru hybrydycznego. Tak zostały skonstruowane komedie grozy pokroju *Małego sklepu z horrorami* (1960) Rogera Cormana, Charlesa B. Griffitha i Mela Wellea, *Martwicy Mózgu* (1992)

24 G. Deleuze, F. Guattari, *Tysiąc plateau*, red. J. Bednarek, Warszawa 2015.

25 Por. D. Haraway, *When Spicies Meet*, Minneapolis 2008. Natomiast dla filmoznawców dobrym punktem wyjścia do zapoznania się z powyższą perspektywą w badaniach kina jest zredagowana przez Skandynawów antologia *Animal Horror Cinema. Genre, History and Criticism*, red. K. Gregersdotter, J. Höglund, N. Hällén, New York, 2015.

26 Niestety, ekofeministyczne klasyki Plumwood do dziś nie doczekały się tłumaczeń na język polski. Por. V. Plumwood, *Feminism and the Mastery of Nature*, London, New York 1993 oraz *Eadem, Environmental Culture. The Ecological Crisis of Reason*, London, New York 2002.

27 Więcej na ten temat kina *gore* i zombie pisaliśmy w: J. Szyłak, *Horror i Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 1996, s. 21; S. J. Konefał, *Corpus futuri: literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje*, Gdańsk 2013, s. 119–142.

Petera Jacksona czy *Armii ciemności* (1992) Sama Raimiego. Nowszym przykładem podobnej poetyki, łączącym dodatkowo w swojej składni elementy mock-dokumentu, jest nowozelandzki obraz *Co robimy w ukryciu* (2014, reż. Jemaine Clement i Taika Waititi) w dowcipnej formie prezentujący realia życia wampirów pochodzących z różnych epok kina i wynajmujących wspólnie dom w XXI wieku w Wellington.

W kinie autorskim motywy i wątki zaczerpnięte z poetyki grozy bywają też traktowane bardziej instrumentalnie i używa się ich między innymi do stworzenia wyrazistego obrazu wytworów pracy halucynującego umysłu (np. filmy Polańskiego i *Nagi lunch* Davida Cronenberga z 1991 roku). Wykorzystuje się je również w celu wprowadzenia w obręb prezentowanej opowieści elementu symbolicznego lub alegorycznego, wymagającego od odbiorców odczytania na innej płaszczyźnie niż porządek świata przedstawiony w utworze (takie zabiegi odnajdziemy np. w nakręconej w 1972 roku *Siódmej pieczęci* Ingmara Bergmana oraz nowszym *Antychryście* Larsa von Triera z 2009 roku). Elementy związane z grozą służą też zaznaczeniu istnienia w rzeczywistości jakiegoś elementu nadnaturalnego, irracjonalnego czy metafizycznego i wówczas wymykają się możliwościom jednoznacznego zdefiniowania. Podobną konstrukcję mają intrygujące filmy współczesne – między innymi *Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii* (2015) Roberta Eggersa czy wspomiane już wcześniej *Monstrum* Nacho Vigalondo (2016).

Budzenie lęku osiąga się w kinie także przez prezentację na ekranie wydarzeń, których charakter (szczególnie drastyczny lub nieoczekiwany) narusza wyobrażenie widza o naturze rzeczywistości i zmienia je. Sceny te mogą mieć charakter fikcyjny i wówczas oddziałują poprzez swą szczególną realizm czy naturalizm. Mogą też mieć charakter pseudodokumentalny i wówczas siła ich oddziaływania opiera się na domniemaniu autentyczności pokazywanych zdarzeń. W wyniku utrwalenia się w świadomości widzów wiedzy na temat przekazów niefikcyjnych (w tym cech obrazu dokumentalnego, często zarejestrowanego w trudnych warunkach, a więc niedoskonałego technicznie, fragmentarycznego) pojawiły się w kinie produkcje fabularne, imitujące w warstwie formalnej cechy obrazów rejestrowanych kamerami amatorskimi i reporterskimi oraz urządzeniami vhs i cyfrowymi. Budzą one lęk i wywołują złudzenie, że oglądamy autentyczne obrazy. Do klasyki takiego obrazowania można dziś zaliczyć na przykład produkcję *Nadzy i rozszarpani* (1980) Ruggero Deodato. Z podobnej poetyki korzystają też współczesne filmy, takie jak *Blair Witch Project* (1999) Eduardo Sáncheza i Daniela Myricka, *[Rec]* (2007) Jaume Balagueró i Paco Plaza, *Projekt: Monster* (2008) Matta Reevesa czy nasycony wątkami komicznymi i ukazujący stopniowe wyjąłowanie tego typu konwencji *Łowca Trolli* (2010) André Øvredala.

Pokazywanie na ekranie drastycznych scen znajduje uzasadnienie w dążeniu do symulacji realistycznego przekazu bądź też w kontestowaniu zastanych konwencji

pokazywania pewnych obrazów (zbrodnia, przemoc, wojna, śmierć), a nawet w dążeniu do zmiany świadomości na temat natury ludzkiej poprzez stawianie pytań o sens egzystencji. Dzięki oporowi wobec ekranowych schematów narracyjnych oraz krytyce rzeczywistych wydarzeń (aktualnych lub zaszłych w przeszłości), filmowcy niejednokrotnie uzyskiwali efekt nie tylko zmian schematów fabularnych, ale i pojawienia się nowych gatunków. Wśród nich należałoby wymienić nasycone czasem grozą egzystencjalne lęki filmu czarnego (dobrym przykładem wydaje się tutaj inspirowany poetyką horroru i *neonoir* *Harry Angel* Allana Parkera z 1987 roku) i antywesternu (z głośnym ostatnio obrazem S. Craiga Zahlera pt. *Bone Tomahawk* z 2015 roku łączącym w swej strukturze fabularnej opowieść o Dzikim Zachodzie z brutalnym kinem kanibalistycznym). Do tego typu produkcji można zaliczyć także niektóre filmy wojenne, w których pacyfistyczne treści zostały wsparte drastycznymi obrazami kalektwa lub spustoszeń w psychice bohaterów. Wśród nich warto wspomnieć klasyczne obrazy *Johnny poszedł na wojnę*, *Czas apokalipsy*, *Idź i patz* oraz *Pluton*²⁸, a także nowsze przykłady, takie jak *Furia* Davida Ayera z 2014 roku i nakręcona w 2017 roku *Dunkierka* Christophera Nolana.

Hiperbolizacja drastycznych środków w kinie jest podyktowana z jednej strony ciągłym dążeniem do realizmu obrazu filmowego, z drugiej zaś bywa uwarunkowana „oswojeniem się” widzów z dotychczas stosowanymi metodami wywoływania lęku. Operowanie scenami budzącymi grozę jest zazwyczaj związane z pokazywaniem obrazów naruszających społeczne poczucie tego, co dozwolone, oraz szokowaniem widza widokami, do oglądania których nie przywykł i których – we własnym przekonaniu – oglądać wcale nie pragnie. Skrajnym przykładem takiej tendencji jest subgatunek horroru nazywany *torture porn*, skupiający się na ukazywaniu obscenicznych obrazów tortur i przemocy seksualnej²⁹. Użytecznym narzędziem do analiz uczucia obrzydzenia w bardziej ekstremalnych odmianach kina grozy może być teoria terapeutycznej funkcji wstępu Julii Kristevej, wykorzystująca psychoanalizę, poststrukturalizm i antropologiczne badania Mary Douglas na temat tabu społecznego. Treści obsceniczne Kristeva nazywa w swoich esejach *abiektami*³⁰, a ich popularność

28 Por. *Johnny poszedł na wojnę* (1971), reż. Dalton Trumbo, *Czas apokalipsy* (1979), reż. Francis F. Coppola, *Idź i patz* (1985) reż. Elem Klimow, *Pluton* (1986) reż. Oliver Stone. Powojenną traumę w konwencji łączącej elementy kina grozy i filmu układanki wykorzystuje w oryginalny sposób *Drabina Jakobowa* (1990) Adriana Lyne'a.

29 Najbardziej znaną egzemplifikacją cech *torture porn* w kinie współczesnym jest seria filmów pt. *Płta*, opowiadająca o ofiarach próbujących się uwolnić z rąk psychopatycznego mordercy, używającego pseudonimu Jigsaw. Por. np. S. Jones, *Torture Porn. Popular horror after „Saw”*, Basingstoke, New York 2013.

30 W polskim tłumaczeniu słowo *abiekt* (z ang. *abject*) jest również zamieniane przez „pomiot”. Por. J. Kristeva, *Potęga obrzydzenia: esej o wstręcie*, tłum. M. Falski, Kraków 2007. Por. też: M. Douglas, *Czystość i zmaza*, tłum. M. Bucholc Warszawa 2007; M. Bakke, *Ciało otwarte: filozoficzne interpretacje kulturowych wizji cielesności*, Poznań 2000.

w kinie i sztukach performatywnych autorka *Potęgi obrzydzenia* tłumaczy między innymi erozją religijności.

Badacze i krytycy kina nie są zgodni w ocenach obrazów wykorzystujących treści obsceniczne i przemoc. Zdaniem Siegfrieda Kracauera drastyczny obraz ekranowy spełnia funkcje pozytywne, gdyż jest dla widza źródłem wiadomości o zdarzeniach, w których uczestniczenie lub których obserwowanie byłoby doświadczeniem zbyt przerażającym³¹. Podobnie interpretuje to zjawisko Noël Carroll w swojej *Filozofii horroru*, odwołując się jednak do naukowych zdobyczy psychologii kognitywnej i stawiając tezę o poznawczym charakterze narracji związanych z grozą³². Psycholodzy i pedagodzy wskazują jednak na niebezpieczeństwa związane z pobudzeniem wyobraźni widza i jego fascynacją złem prezentowanym na ekranie. Oba stanowiska są na przemian przywoływane przez twórców filmowych, którzy za pomocą poetyki grozy próbują uwrażliwić widzów na istnienie rozmaitych negatywnych zjawisk w kulturze, realizując opowieści o totalitaryzmie (np. *Przesłuchanie* Ryszarda Bugajskiego z 1982 roku i *1984* Michaela Radforda z 1984 roku), toksycznej namiętności (*Żar ciała*, 1981, reż. Lawrence Kasdan), walce o władzę (*Zmierzch bogów*, 1969, reż. Luchino Visconti), działalności przestępczej, niewłaściwych sposobach wychowywania dzieci, czy wreszcie o skutkach epatowania przemocą w mediach (m.in. *Urodzeni mordercy*, 1994, reż. Oliver Stone; *Funny Games*, 1997, reż. Michael Haneke czy *Wolny strzelec*, 2014, reż. Dan Gilroy). Możliwość posłużenia się elementami poetyki grozy w najróżnorodniejszych odmianach tematycznych opowieści filmowych świadczy o tym, że lęk w kinie jest jednym z generalnych sposobów wyrażenia stosunku twórcy filmowego do świata i jego oceny oraz jednym z najważniejszych środków służących kształtowaniu opinii widzów.

ZAKOŃCZENIE

Oczywiście omówione tu pokrótce przykłady sposobów tworzenia narracji używających wybranych strategii straszenia i obrzydzenia nie wyczerpują bogactwa badań nad grozą, która jako środek ekspresji artystycznej w XXI wieku cieszy się rosnącym zainteresowaniem. Przed kolejnymi anatomistami kina lęków stają zatem nowe wyzwania analityczno-interpretacyjne, stare zaś domagają się nieustannej rewizji, bo wraz z ewolucją konwencji wykorzystywanych w ramach poetyki horroru zmieniają się również sposoby jej badania. Poddane wymownej krytyce przez szkołę z Wisconsin zjawisko „projekcji-identyfikacji”, nazbyt hermetyczne i wyeksploatowane perspektywy badania horroru za pomocą freudowskiej i lacanowskiej psychoanalizy ustępują dziś pola innym metodologiom – inspirowanym między innymi wspomnianymi wcześniej fascynacjami filmoznawców kognitywizmem i antropologią czy stawiającym nieśmiało kroki próbom wykorzystania perspektywy

31 S. Kracauer, *Teoria filmu: wyzwolenie materialnej i zeczywistości*, tłum. W. Wertenstein, Gdańsk 2008.

32 N. Carroll, *op. cit.*, s. 307–309.

metamodernistycznej³³. Z takimi sposobami postrzegania kina i kultury popularnej warto powiązać na przykład fenomen zdobywających coraz większą popularność indie horrorów, określanych czasem również jako post-horror³⁴. W badaniach rozwoju audiowizualnej grozy, w której skład wchodzić również inne teksty kultury, takie jak gry komputerowe, komiksy czy teledyski, istnieje bowiem nadal sporo zagubionych autostrad znaczeń, tematów i konwencji oraz czarnych dziur metodologii.

- 33 Patrz. np. uwagi Timotheusa Vermeulena i Robina van den Akkera: <http://timotheusvermeulen.com/publications>; <http://www.metamodernism.com/category/theory/> [dostęp: 29.10.2017].
- 34 Określenia post-horror zaczęto używać najpierw w anglosaskiej formie *post-9/11 horror* do opisywania filmów kręconych w USA po zamachu na World Trade Center w Nowym Jorku z 11 września 2001 roku. Por. np. K. J. Wetmore Jr., *Post-9/11 Horror in American Cinema*, New York, London 2012; V. McCollum, *Post-9/11 Heartland Horror: Rural horror films in an era of urban terrorism*, New York 2017. Później pojęcie to zostało jednak przez krytyków zaanektowane do opisywania niezależnych obrazów w różny sposób wykorzystujących konwencje kina grozy. Por. <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night> [dostęp: 30.10.2017]. Inną ciekawą próbą określenia cech współczesnego kina grozy jest usiłowanie wpisania jego cech w szersze historycznie i starsze zjawisko horroru subwersywnego i kontrkulturowego. Patrz: J. Towilson, *Subversive Horror Cinema: Countercultural Messages of Films from Frankenstein to the Present*, Jefferson 2014, s. 211–220.