

Agnieszka Nieracka

ORCID: 0000-0001-5827-3341

Uniwersytet SWPS

Zombiczna transmedialność i złośliwy demon obrazów

Słowa kluczowe: subgatunki horroru, found footage, kino zombie, cyfrowe media, meta-kino

Keywords: subgenres of horror, found footage, zombie cinema, digital media, meta-cinema

W przedmowie do książki *American Horror Film*¹, zatytułowanej *On the Rhetoric of Crisis and the Current State of American Horror Cinema*, Steffen Hantke poddaje krytycznej analizie współczesną kondycję gatunku, który schwyty w pętlę nieustannych repetycji i remake'ów — rodzimych, lecz także azjatyckich — jest w istocie tylko przedmiotem konsumpcji, standardowym produktem wytwórni filmowych, hollywoodzkim blockbusterem, kinem w stanie kryzysu. Aby uprawomocnić tę diagnozę, badacz przywołuje opinie fanowskiej społeczności. To spojrzenie jest zabarwione nostalgią, ponieważ amerykańskie kino grozy od lat 60. do 80. było istotnie kontrkulturową awangardą, celnie opisaną przez Robina Wooda². Nowa fala amerykańskiego horroru lat 60., sygnowana dziełami George'a A. Romero, Johna Carpentera, Davida Cronenberga i Joe Dantego, za-inspirowała dekadę później twórczość Eli Rotha, Roba Zombie i Neila Marshalla. Jednakże czasy się zmieniły — dziś cyfrowy przełom dotyczy nie tylko wyrafinowanej estetyki CGI, lecz także (a może przede wszystkim) zjawiska transmedialności i agresywnego marketingu.

¹ S. Hantke, *On the Rhetoric of Crisis and the Current State of American Horror Cinema*, [w:] *American Horror Film. The Genre at the Turn of the Millenium*, red. S. Hantke, Jakson 2010, s. 7–32.

² R. Wood, *Introduction*, [w:] *American Nightmare. Essays on the Horror Film*, red. R. Wood, R. Lippe, Toronto 1979, s. 7–28; R. Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, New York 1986.

Przez dwie ostatnie dekady horror stworzył lukratywny rynek na różnych nośnikach włącznie z filmem, telewizyjnym spektaklem, grami komputerowymi, powieściami, atrakcjami parków rozrywki³.

To oczywiste, jednak istotne jest, że tym samym definicja gatunku w pewien sposób się rozmyła.

Powszechne przekonanie, że technologiczne zmiany, a właściwie to, co nazywamy technokulturą, w której obrębie mieszczą się opowiadania transmedialne, konwergencja mediów, remediacja, rynek ekonomii (na przykład franczyza, wirusowy marketing, dotcomy), wymuszają zmiany i przesunięcia znaczeń, tworząc nowe jakości. Noël Carroll⁴ pytany o status gatunku po latach, które upłynęły od wydania *Filozofii horroru*, czyni kilka istotnych spostrzeżeń. Typowy horror, według niego, oferuje stanowcze narracyjne zamknięcie historii, jeśli nawet franczyza chce wskrzesić monstrum w przyszłości. Japońskie horrory, filmy takie jak *Blair Witch Project* (reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, USA 1999), *Paranormal Activity* (reż. Oren Peli, USA 2007) nie przynoszą ani wyjaśnienia, ani zamknięcia. Przeto nie można wysłać demona do piekła. Ten rodzaj wiedzy musi budzić prawdziwy lęk, bo Zło nierozpoznane nie może przecież być zniszczone.

Współczesne transmedialne projekty narracyjne i strategie rynkowe nie zmieniły tożsamości gatunku. Co ciekawe, Carroll nie widzi użyteczności swojej teorii art-horroru w badaniach gier komputerowych, gdyż, jak powiada, interaktywne media wymagają koncentracji, która wyklucza emocjonalne zaangażowanie. To symptomatyczne, mówi Carroll, że dziś bestie, istoty nieludzkie, hybrydy przeniknęły współczesną kulturę, wyrwawszy się z niszy gatunku⁵. Istotnie

Ciało potwora jest ciałem kultury [...]. Jako idea i projekcja, potwór istnieje jedynie po to, aby go odczytać: łacińskie monstrum oznacza „to, co ukazuje”, „to, co stanowi ostrzeżenie”, to glif czekający na hierofanta⁶.

Horror jako gatunek ma liczne odmiany. Być może w jego hybrydyzacji ukrywa się odnowa gatunku. Takie subgatunki, jak *zombie cinema*, *horror vérité* (*found footage*), metahorror (zwany też horrorem bazy danych) wchodzą z sobą w rozliczne związki. W tych subgatunkowych fikcyjnych światach dostrzegamy przeraźliwy, budzący prawdziwą grozę, b r a k. Oto znika metafizyka, nie odnajdziemy jej bowiem w zsekularyzowanej kulturze. Opresyjność współczesnej

³ A. Ndalians, *Dark Rides, Hybrid Machines and the Horror Experience*, [w:] *Horror Zone: The Cultural Experience of Contemporary Cinema*, red. I. Conrich, B. Tauris, New York 2010, s. 12. Tam, gdzie nie zaznaczono inaczej, cytaty z publikacji obcojęzycznych podaję w tłumaczeniu własnym.

⁴ C. Benson-Allott, N. Carroll, *Paradoxes of the heart: „The Philosophy of Horror” twenty-five years later: An interview by Caetlin Benson-Allott*, „Journal of Visual Culture” 14, 2015, nr 3, s. 336–343.

⁵ *Ibidem*, s. 343.

⁶ J.J. Cohen, *Kultura potwor(n)a: Siedem tez*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, „Kultura Popularna” 2012, nr 1 (31), s. 173.

kultury sygnowana odwrotem od magiczności, unieważnieniem szacownego gotyckiego rodowodu, zwrot ku fizjologii śmierci towarzyszą temu subgatunkowi. *Zombie cinema*, temat wielu krytycznych tekstów, było zawsze, by tak rzec, kulturowo świadome. Prezentowało bowiem stylizowaną reakcję na polityczne i społeczne niepokoje, podejmując kontrkulturowy dyskurs, który mieścił w sobie naruszanie cielesnego tabu, reifikację cielesności, ciało jako towar, ciało jako mięso i oczywiście obecność zmarłych krewnych. Społeczne implikacje przenikliwie dostrzega krytyk „Sight and Sound” Elliot Stein. Można to streścić w jednym zdaniu: „Amerykańska rodzina jest w prawdziwych tarapatach”⁷.

Współczesne filmy o zombie kontynuują linię George’a A. Romero. Szczególnie istotne w tym kontekście jest przypomnienie, że cykl *zombie cinema*, rozpoczęty przez film *Noc żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, reż. George A. Romero, USA 1968), zwany *hippie Gothic*, towarzyszył rzeczywistości politycznej, wojennej machiny. W styczniu tego samego roku rozpoczęła się ofensywa Tét zainicjowana przez Armię Wietnamu Północnego. Steven Shaviro powiada, że Romero jest jednocześnie pornografem, antropologiem, dawcą alegorii i krytykiem kultury amerykańskiej⁸.

Zombie oznaczają bunt śmierci przeciwko jej zawłaszczeniu przez kapitalizm [...]. Nasze społeczeństwo usiłuje przekształcić śmierć w wartość, ale zombie ucieleśniają radykalną odmowę i destrukcję tych wartości⁹.

Należy dodać, że horror (podobnie film pornograficzny i melodramat) cechuje afektywne przeciążenie. Linda Williams w klasycznym tekście inicjującym kategorię gatunków cielesnych (*body genres*) pisze o cechującym je afektywnym ekscesie¹⁰. Cielesne reakcje widzów nie są jednak spowodowane brakiem filmowej formy, czy inaczej — nieumiejętnością, brakiem potrzeby czytania tej formy. Eugenie Brinkema proponuje potraktowanie afektów jako struktur, które działają przez znaczenie środków formalnych, takich jak światło, kolor, rytm¹¹. Przywołuję książkę Brinkemy nie jako polemikę z tekstem Williams, lecz znaczne rozszerzenie pola badawczego. Można wykorzystać myśl amerykańskiej filmoznawczyni jako narzędzie do badania właśnie formalnej struktury współczesnego horroru.

Wielu badaczy podkreśla związek rozpadu (rozkładu) ludzkiego ciała z rozkładem świata pozbawionego centrum. Załamanie społecznego porządku, zapaść struktur społecznych idą w parze z paradoksalnym zanikiem symbolicznego. Rozważania Slavoj’a Žižka czytamy dziś jak ponurą przepowiednię. W wydanej

⁷ Zob. J. Hoberman, J. Rosenbaum, *Midnight Movies. Seans o północy*, przeł. M. Oleszczyk, Warszawa-Kraków 2011, s. 129.

⁸ S. Shaviro, *Contagious Allegories: George Romero*, [w:] *idem, The Cinematic Body*, Minneapolis-London, s. 83.

⁹ *Ibidem*, s. 84.

¹⁰ L. Williams, *Film bodies: gender, genre, and excess*, „Film Quarterly” 1991, nr 4, s. 2–13.

¹¹ E. Brinkema, *The Form of the Affect*, Durham-London 2014, s. 37.

w 1997 roku książce¹² autor zadaje podstawowe pytanie: „dlaczego martwi wracają?” Odpowiedź, jaką proponuje Lacan, brzmi tak samo jak ta, którą podsuwa kultura popularna:

ponieważ nie zostali należycie pogrzebani, tzn. ponieważ w związku z ich pochówkiem doszło do jakichś uchybień. Powrót umarłych jest znakiem zakłócenia symbolicznego rytuału, procesu symbolizowania; zmarli wracają w roli poborców niespłaconego długu symbolicznego¹³.

Žižek znów powraca w tym tekście do lat 60., do starego filmu *Noc żywych trupów* Romero, bo przecież lata 90. to okres trwającej prosperity w USA. *Zombie cinema* staje się często satyryczną wersją „prawdziwych strachów” albo ich wariantem komediowym.

Nie jest moim zamiarem kreślić historię tego subgatunku. Znacznie bardziej interesujący jest nie ogląd fenomenologiczny, lecz implikacje, jakie ukrywają się za statusem medialnych obrazów. Interakcja sfer rzeczywistości medialnej i rzeczywistości realnej wyłania dynamiczną kulturową przestrzeń, obszar „pomiędzy”, w którym obserwujemy znaczące zmiany dotyczące ontologicznego statusu obrazów, choć może należałoby mówić o zawłaszczaniu rzeczywistości przez obrazy. Brzmi to jak truizm, lecz piszę o tym w odniesieniu do sposobów prezentacji, jakie oferuje gatunek. W przypadku *zombie cinema* zasadniczą zmianę spowodował atak na World Trade Center 11 września 2001 roku. Kyle Bishop podkreśla, że *post-zombie cinema*¹⁴ pozostaje zadziwiająco wierne oryginalnym prawom gatunku i jego konwencje są w dużej mierze niezmienione, jednak znaczenie i ważność tych filmów stały się wyraźniejsze. „Widownia nie może pomóc, ale postrzega charakterystyczne cechy tego subgatunku przez filtr zagrożeń terrorystycznych i apokaliptycznej rzeczywistości”¹⁵. Ten filtr wspomaga doświadczenie filmowe w tym sensie, że na obrazy rzeczywistości (atak na WTC) transmitowane przez media nałożyła się pamięć obrazów z niezliczonych amerykańskich produkcji katastroficznych i *science fiction*.

To, co w tych filmach wymaga podkreślenia, to właśnie sposób prezentacji zapośredniczony przez różne obrazy. Intensywnie zmediatyzowany charakter współczesnej kultury skłania Allana Camerona do postawienia tezy, że współczesne zombie są zombie medialnymi¹⁶. Jak się wydaje, najwcześniej dostrzegł to Romero: w zrealizowanym w 1978 roku *Poranku żywych trupów* (*Dawn of the Dead*, USA-Włochy) czołówka, na tle napisów wprowadzających, prezentuje

¹² S. Žižek, *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, Cambridge-Massachusetts 1997. Polski przekład w tłumaczeniu J. Margańskiego ukazał się dopiero w 2003 roku.

¹³ *Ibidem*, s. 42.

¹⁴ W znaczeniu kina po ataku terrorystycznym na WTC.

¹⁵ K. Bishop, *Dead man still walking*, „Journal of Popular Film and Television” 2009, nr 1 (37), s. 24.

¹⁶ A. Cameron, *Zombie media: Transmission, reproduction, and the digital death*, „Cinema Journal” 52, 2012, nr 1, s. 66–89.

wnętrze telewizyjnego studia, w którym rozpaczliwym próbom emisji newsów o zagrożeniu towarzyszy jedynie panika i bezradność. Zombie i tak wedrą się do *news roomu*. Telewizyjne obrazy jak zawsze pośredniczą w doświadczaniu rzeczywistości. W brawurowej czołówce remake'u wyreżyserowanego przez Zacka Snydera *Dawn of the Dead* (*Świt żywych trupów*, Francja-Japonia-Kanada-USA 2004), zaprojektowanej przez Kyle'a Coopera, „zawirusowany” obraz filmowy rozpada się na krótkie, chaotyczne fragmenty telewizyjnych newsów, wywiadu z ekspertem, zniekształconych bliskich planów zarażonych ludzi, mikroskopowych obrazów zmutowanych genów i komórek, dynamicznych ujęć z kamery prowadzonej z ręki, planów ogólnych poświadczających nadciągającą apokalipsę. Niestabilne obrazy powszechnej paniki, nieścisłe informacje z offu, symboliczne ujęcia Białego Domu atakowanego przez zombie w obiektywie reporterskiej kamery ujawniają przede wszystkim swą pozornie indeksalną naturę. Wedle Allena Camerona mają na celu przedstawienie apokalipsy zombie jako epidemii, która dotknęła medialne zapośredniczenia rzeczywistości. Przypadkowe ziarno, dekompozycja cyfrowego obrazu, pikselizacja, zaniki sygnału niszczą „materialność” obrazu¹⁷. Można rzec, że te filmy przedstawiają rozpad ciał, obrazów i sensu.

Łącznikiem między subgatunkami są rozważania Jeana Baudrillarda. W *Złośliwym demonie obrazów* podkreśla perwersyjną relację, jaka łączy technologiczny obraz z jego desygнатem, przedmiotem rzekomo realnym.

Najbardziej diaboliczny jest obraz właśnie wtedy, gdy wydaje się najprawdziwszy, najwierniejszy i najbardziej odpowiadający rzeczywistości — a nasze obrazy techniczne: fotograficzne, filmowe czy też telewizyjne, są w przeważającej większości o wiele bardziej „figuratywne” i „realistyczne” niż jakiegokolwiek obrazy wytworzone przez minione kultury. To właśnie w tym podobieństwie, nie tylko opartym na analogii, lecz również technologicznym tkwi największa niemoralność i przewrotność obrazu¹⁸.

Najbardziej charakterystyczną cechą horroru *found footage* jest obecność kamery w filmowej diegezie. Realistyczna, dokumentalna estetyka zostaje zderzona z (ukrytą) potwornością codziennej przestrzeni. To także przestrzeń zapośredniczona przez media, obecna w sieci. Można rzec, że ten subgatunek jest ze swej natury paradoksalnie autoteliczny. Jednak to tylko pozór, albowiem horror *found footage* imituje jedynie swój indeksalny związek z rzeczywistością. Horror tych filmów może się wywodzić z naszych lękliwych wyobrażeń przyczyn nieobecności tego, kto stał za kamerą. Alexandra Heller-Nicholas w podtytule książki o horrorze *found footage* definiuje to, co podstawowe dla subgatunku: lęk i obecność rzeczywistości¹⁹. To zapewne uspołnia niebywały rozrzut terminów genologicznych, spotykany w zachodnich i polskich opracowaniach: *found footage* koresponduje z *mockumentary horror*, horrorem *vérité*, horrorem paradokumen-

¹⁷ *Ibidem*, s. 76.

¹⁸ J. Baudrillard, *Zły duch obrazu*, przeł. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401, s. 33.

¹⁹ A. Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films. Fear and the Appearance of Reality*, North Carolina 2014.

talnym²⁰. Namysł nad terminologią stanowi namysł nad ontologicznym statusem obrazów. Afektywny odbiór jest spowodowany bliską, indeksalną relacją z rzeczywistością, bo przecież *found footage* i *mockumentary* oferują możliwości formalne i strukturalne zbudowane z przywłaszczenia kodów i konwencji dokumentu²¹. Trzeba dodać, że z szeroko rozumianej dokumentalnej metody zapisu wyłania się lęk widza, ponieważ użycie kamery, oświetlenia czy montażu odwołuje się często do praktyk amatorskich, by wzmocnić wrażenie autentyzmu. Zresztą niuansie nazewnictwa najpełniej uwidacznia analiza filmów powszechnie zaliczanych do tego subgenre'u. Ujawnia się wtedy to, co znamienne dla apodyktycznie ustalonych granic formuły gatunkowej: rozmycie i niejednoznaczność.

Znów nieodzowne jest zaznaczenie kontekstu medialnego. Chociaż zwykło się przywoływać w tym miejscu prekursora — skandalizujący *Cannibal Holocaust* w reżyserii Ruggero Deodato (Włochy 1980)²² — to współczesnym przykładem horroru *found footage* jest film Daniela Myricka i Eduardo Sáncheza *Blair Witch Project*. Określony przez Scotta Meslova jako „snuff film with a safety net”²³ jest w istocie projektem w pełni intermedialnym, angażującym zarówno kino, telewizję, jak i Internet. To w Internecie rozpoczęła się kampania promocyjna filmu, którego jeszcze nikt nie widział. Poinformowano widzów o zaginionych studentach: Heather Donahue, Joshui Leonardzie i Michaelu Williamsie oraz o odnalezionych materiałach filmowych. Przedstawiono fikcyjne policyjne akta, zapoznano internautów z ciągle żywą legendą o wiedźmie z Blair, zaprezentowano fikcyjny pamiętnik jednej z filmowych postaci. Wiarygodność potwierdziła końcowa informacja, że matka Heather przekazała filmy wytwórni Haxan Films²⁴. Ulokowano historię w istniejącym realnie Burkittesville i w lasach Marylandu. Zatem w sieci wszystko było gotowe, pozostało tylko rozwinąć filmową opowieść.

U jej podstaw leży genialny pomysł, którego opis wyeksponowano na promującym film plakacie i w czołówce — „We wrześniu 1994 roku trzech studentów szkoły filmowej, kręcąc film dokumentalny, zaginęło w lasach blisko Burkittesville, Maryland. Rok później znaleziono te materiały”. Jednocześnie reżyserzy nakręcili *Klątwę wiedźmy Blair* (*Curse of the Blair Witch*, USA 1999) dla telewizji, wykorzystując odrzucone w montażu materiały filmowe. Ponadto wydano płytę z muzyką z filmu (*The Josh's Blair Witch Mix*), której nie było w filmowej diegezie. Pochodziła z kasety odnalezionej w samochodzie Joshuy — jednego z zaginionych studentów Montgomery College. Intermedialny projekt Myricka

²⁰ Zob. K. Żakieta, *Horror paradokumentalny — próba charakterystyki gatunku*, „Panoptikum” 2013, nr 12, s. 46–60.

²¹ Zob. A. Heller-Nicholas, *op. cit.*, s. 19.

²² Nie podaję polskiego tytułu, gdyż film z powodów cenzuralnych nie miał w Polsce swojego dystrybutora. Rozpowszechniany na kasetach VHS był znany jako *Nadzy i rozszarpani* albo *Niech umierają powoli*.

²³ Podaję za A. Heller-Nicholas, *op. cit.*, s. 58.

²⁴ Autentyczna nazwa wytwórni, w której powstał film.

i Sancheza, produkt wirusowego marketingu, upozowany na zgrzebny film niezależny, skupia jak w soczewce to, co najistotniejsze dla tej formuły horroru. Owa nieusuwana obecność rzeczywistości mobilizuje znane z filmów dokumentalnych epistefiliczne pożądanie, tu pobawione dystansu. Bill Nichols wypowiada znamienne uwagę, że „kiedy brak dystansu, sam tekst może z powrotem przeniknąć do świata, jaki przedstawia i nasze zaangażowanie będzie bezpośrednio związane z tym światem”²⁵. Jesteśmy daleko od gotyckiego rodowodu kina grozy, zwróceniu ku rzeczywistości, z której ponoć już dawno wyrugowano metafizykę. To dzięki poetyce werystycznego dokumentu nieprzekraczalna granica dzieląca nadnaturalne od naturalnego została bezpowrotnie zniesiona. *Blair With Project* to swoiste „rękodzieło” obrazu. Brak ujęć stabilizujących, ponieważ kamera prowadzona jest z ręki w sposób zamierzenie nieporadny, materiał filmowy jest porwany, niekompletny, choć nie zostaje zaburzona ciągłość akcji, bo przecież odnalezione taśmy trzeba było zmontować dla prezentacji w kinie²⁶. Sposób organizacji przestrzeni filmowej tu ograniczony jest mocną, w i d z i a l n ą ramą, zakazującą zobaczyć w i ę c e j, a wynikającą z użycia narracji subiektywnej.

W *Paranormal Activity* nieruchoma kamera ustawiona na statywie obserwuje przestrzeń prawdopodobnie nawiedzaną przez demony. Ta eksploracja ma miejsce w domu Katie i Micaha na przedmieściach San Diego. Katie wierzy, że dom jest nawiedzony, a Micah pragnie zarejestrować paranormalne zjawiska w swoim kamkorderze. Ograniczone ciasną ramą widzenie wywołuje efekt klaustrofobii i uwięzienia. Jednocześnie zapośredniczona przez media przestrzeń stoi w jawnej sprzeczności z tradycyjnym i idealizowanym rozumieniem domowego zacisza jako bezpiecznego schronienia. Wszystkie dokumentalne materiały zostaną później przekazane policji. Ta informacja widnieje w preambule: „Twórcy filmu chcieliby podziękować rodzinom Micah S. i Katie F. oraz Departamentowi Policji w Rancho Penasquitos za udostępnienie tego materiału”. To taki sam zabieg poświadczający autentyczność zaprezentowanych nagrań jak w *Blair Witch Project*. W pierwszej części serii *Paranormal...* aktorzy też będą się posługiwać swoimi nazwiskami. Najbardziej przerażające momenty wynikają z pragnienia widza, by wreszcie obraz spełnił swą obietnicę, ujawnił w tej domowej przestrzeni choć ślady obecności nadprzyrodzonego. Mobilizacja aktywnego spojrzenia jest jednocześnie mobilizacją epistefilicznego pożądania. To pragnienie zostaje spełnione: kamera i w ekstensji widz zostają zaatakowani i zagrożeni. Heller-Nichols cytując nader przenikliwą uwagę Sébastiena Lefaita, który, podkreślając rolę technologii monitorujących w kulturze, pisze, że gwałtowny rozwój wizualnego nadzoru osłabia tradycyjną efektywność horroru *supernatural* i konieczne jest skorygo-

²⁵ B. Nichols, *Representing Reality*, Bloomington 1991, s. 179.

²⁶ Świat filmu tak przeniknął do świata rzeczywistego, że odbiorcy przyjęli to za rzecz oczywistą, a przecież był to tylko etap profesjonalnej postprodukcji. Reżyserzy montowali swój film blisko rok.

wanie reguł gatunku. Horror musi dostosować się do zmian w widzeniu, jakie przyniosła kultura nadzoru²⁷.

Do filmów tego subgatunku należą między innymi: *Projekt: Monster* (Cloverfield, reż. Matt Reeves, USA 2008), *Łowca trolli* (Trolljegeren, reż. André Øvredal, Norwegia 2011), *[Rec]* (reż. Jaume Balagueró, Paco Plaza, Hiszpania 2007), *Megan is Missing* (reż. Michael Goi, USA 2011), *Demony* (Devil Inside, reż. William Brent Bell, USA 2012), a także serial *Marble Hornets* (reż. Troy Wagner, USA 2006–...) dostępny na portalu YouTube. Obecność filmu *Projekt: Monster* jest w tym zestawie symptomatyczna. Nieczęsto się zdarza, aby hollywoodzki, wielobudżetowy *blockbuster* był upozowany na amatorską produkcję.

Film *Megan is Missing* rozpoczyna plansza tekstowa: „Niniejszy film oparty jest na autentycznych wydarzeniach”. Następnie na tle wideopamiętnika ukazują się kolejne napisy informujące widza, że:

14 stycznia 2007 roku Megan Steward zaginęła. Trzy tygodnie później jej najlepsza przyjaciółka Amy Herman również zniknęła. Film ten został zmontowany z przekazów telefonicznych, plików komputerowych, nagrań domowych oraz telewizyjnych wiadomości.

Historie o mordercach i seksualnych maniakach są częstym tematem kina eksploatacji, lecz intermedialna formuła opowiadania uruchamia myślenie o świecie zawłaszczonym przez technologiczne obrazy, akcentując kwestię przemocy wpisanej w wojeryzm medialny. Nader interesująco potraktowana jest instancja spojrzenia. W pierwszej części filmu należy do Megan i Amy, w drugiej przejmują je sadystyczny morderca. Oba rodzaje spojrzeń, tak bardzo odmiennych, musi oddzielać cezura. Michael Goi używa estetyki szoku: cezura to dwie fotografie torturowanej Megan z ciemnej strony sieci, strony fetyszystów (Darknet). Fotografie zostają zresztą wystawione na widok publiczny: wyemitowane w telewizyjnych newsach, w porze największej oglądalności.

Od tego momentu film korzysta z konwencji *snuff movies*, wzmacniając tryb afektywnego odbioru. Choć reżyser przedstawia spojrzenie mordercy, jego obecność na ekranie przybiera formę ciemnego ekranu monitora albo niemożliwych do identyfikacji fragmentów postaci, ciemnej sylwetki wśród drzew w kamerze Amy czy wreszcie nierozpoznawalnej sylwetki na ekranie monitoringu. Choć film nie odwołuje się do zjawisk paranormalnych, horror ukrywa się właśnie w elektronicznych obrazach. Na tę wystawioną na pokaz rzeczywistość pada cień niewyraźnego. Kluczową sceną filmu jest widok pustego pokoju Megan z perspektywy działającego, choć ciemnego ekranu komputera. Technokultura ma swoją strefę mroku, w której lokuje się panoptyczna ingwilacja.

Technologiczne zmiany odebrały kinu dominującą pozycję w kulturze audiowizualnej na rzecz cyfrowych mediów. To znaczące przesunięcie odnotowu-

²⁷ A. Heller-Nicholas, *op. cit.*, s. 131.

je Steven Shaviro, wprowadzając koncepcję *post-cinematic affect*²⁸. Dokonany przez André Bazina podział reżyserów na tych wierzących w rzeczywistość i tych wierzących w obraz zostaje zniesiony, gdyż każdą opozycję między rzeczywistością i jej obrazem przełamują nowe media. Dzisiaj bardziej sugestywną i intensywną rzeczywistością jest rzeczywistość obrazów²⁹. Cyfrowe technologie wraz z neoliberalną ekonomią zapoczątkowały radykalnie odmienne sposoby produkcji i artykułowania przeżytego doświadczenia. W przestrzeni generowanej przez media, miejsca swobodnego przepływu afektów, podmiot jest otwarty, ustanowiony przez procesy polityczne i ekonomiczne³⁰.

Dom w głębi lasu (*The Cabin in the Woods*, reż. Drew Goddard, USA 2012) to metahorror, horror zdekonstruowany. Goddard i Joss Whedon (scenarzysta)³¹ zrobili film o horrorze jako gatunku i jego widowni, dopisując swój komentarz do krytycznej diagnozy Steffena Hantkego. Formuła metahorroru pozwala na wyeksponowanie podstawowych właściwości kina grozy będącego przecież przedmiotem kultu i mitologizacji. Autoreferencyjne techniki zastosowane w filmie odsłaniają to, co znamienne choćby dla filmów Michaela Hanekego (*Funny Games*, Austria 1997). Ujawniają i diagnozują potrzeby widowni. *Dom w głębi lasu* jest utkany z archetypów amerykańskiej kultury przepracowanej przez kino. Pojemne znaczeniowo są motywy: dom w lesie na odludziu, tajemniczy pamiętnik, fatalne zakłęcie, dziewczina jako ofiara, atak zombie. Bohaterowie to grupa nastolatków o stereotypowych osobowościach (dziwka, mięśniak, mózgowiec, błazen i dziewczyna). Rozpoznajemy te narracyjne klisze i to rozpoznanie jest dla nas rozkoszą, bo jest zgodne z systemem oczekiwań gwarantowanym przez reguły gatunku i pamięć filmów. Jednakże pod tą opowieścią ukrywa się druga opowieść i reguły zostają wzięte w dekonstrukcyjny, pastiszowy nawias — bohaterowie są wpisani w globalny, krwawy projekt *reality show*, którym steruje tajna korporacja, a jej urzędnicy są w istocie władcami marionetek. Korporacja składa rytualne ofiary z ludzi, by przebłagać Lovcraftowskie Przedwieczne Bóstwa.

Hiperbolizacja i osvajanie przemocy odsłaniają podstawowy mechanizm działania kina. To spektakle okrucieństwa, tortur, umierania na wiele wyrafinowanych sposobów, które widownia konsumuje z satysfakcją i przyjemnością.

Film ze swej natury jest medium przemocy. W stuletniej historii kina sceny okrucieństwa stanowią konieczny warunek funkcjonowania widowiska, przybierając tysiące form, wytwarzając

²⁸ S. Shaviro, *Post-cinematic affect: On Grace Jones, "Boarding Gate" and "Southland Tales"*, „Film-Philosophy” 2010, nr 14.1; www.thing.net/~rdm/ucsd/biopolitics/PostCinematicAffect.pdf (dostęp: 26.06.2018).

²⁹ *Ibidem*, s. 38.

³⁰ *Ibidem*, s. 5–6.

³¹ Joss Whedon (Joseph Hill Whedon) to przede wszystkim pomysłodawca, scenarzysta i współreżyser serialu fantasy wszechczasów *Buffy: postrach wampirów* (*Buffy, the Vampire Slayer*, USA 1997–2003), przedmiotu fascynacji nie tylko odbiorców, lecz także badaczy akademickich (The Whedon Studies Association).

ewoluujący repertuar konwencji, oparty na stale powtarzających się cechach i skomplikowanych relacjach między dziełem a odbiorcą³².

Film Goddarda i Whedona odsłania zatem podstawową maszynierię kina, wpisując w obręb filmowego tekstu widownię, którą przecież upostaciowują urzędnicy korporacji–producenci potworów, obserwując na wielkich ekranach krwawy spektakl — satysfakcjonujące rezultaty swej pracy³³. Jeśli horror jest symbolicznym spełnieniem zrepresjonowanych pragnień, to imponująca ilość intertekstualnych odniesień do historii kina grozy poddanych groteskowej dekonstrukcji zaprzecza transgresyjnym możliwościom tego gatunku. Unieważnia też mechanizmy projekcji-identyfikacji, co zresztą jest charakterystyczne dla metakina. Wpisując ciało widza w fikcyjny status świata filmu, jest równocześnie nader pesymistyczną diagnozą współczesnej kultury. Można także potraktować go jako głoskę do kondycji kina grozy, wpisanej, zdaniem Steffena Hantkego, w retorykę kryzysu, bo przecież badacz i twórcy *Domu w głębi lasu* mówią jednym głosem. Ta ponowoczesna wersja kina atrakcji kończy się apokalipsą. Tym samym gorzką konkluzją, że czynnikiem konstytutywnym cywilizacji jest przemoc. Jednym z jej wariantów jest przemoc ikoniczna.

Bibliografia

Opracowania

- Baudrillard J., *Zły duch obrazu*, przeł. J. Niedzielska, „Film na Świecie” 2000, nr 401.
- Benson-Allott C., Noël C., *Paradoxes of the heart: „The Philosophy of Horror” twenty-five years later: An interview by Caetlin Benson-Allott*, „Journal of Visual Culture” 14, 2015, nr 3.
- Bishop K., *Dead man still walking*, „Journal of Popular Film and Television” 2009, nr 1 (37).
- Brinkema E., *The Form of the Affect*, Duke University Press, Durham and London 2014.
- Cameron A., *Zombie Media: Transmission, reproduction, and the digital death*, „Cinema Journal” 52, 2012, nr 1.
- Cohen J.J., *Kultura potwor(n)a: Siedem tez*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, „Kultura Popularna” 2012, nr 1 (31).
- Hantke S., *On the Rhetoric of Crisis and the Current State of American Horror Cinema*, [w:] *American Horror Film. The Genre at the Turn of the Millennium*, red. S. Hantke, University Press of Mississippi, Jackson 2010.
- Heller-Nicholas A., *Found Footage Horror Films. Fear and the Appearance of Reality*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina 2014.
- Hoberman J., Rosenbaum J., *Midnight Movies. Seans o północy*, przeł. M. Oleszczyk, Wydawnictwo Nowe Horyzonty, Korporacja Ha!art, Warszawa-Kraków 2011.
- Ndalianis A., *Dark Rides, Hybrid Machines and the Horror Experience*, [w:] *Horror Zone: The Cultural Experience of Contemporary Cinema*, red. I. Conrich, I.B. Tauris, New York 2010.
- Nichols B., *Representing Reality*, Indiana University Press, Bloomington 1991.

³² R. Syska, *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków 2003, s. 11.

³³ To zabieg pożyczony od Petera Weira (*Truman Show*, USA 1998). Jeden z urzędników korporacji nosi zresztą nazwisko Truman.

- Shaviro S., *Contagious Allegories: George Romero*, [w:] *idem, Cinematic Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2011.
- Shaviro S., *Post-cinematic affect: On Grace Jones, „Boarding Gate” and Southland Tales*, „Film-Philosophy” 2010, 14.1.
- Syska R., *Film i przemoc. Sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2003.
- Williams L., *Film bodies: Gender, genre, and excess*, „Film Quarterly” 1991, nr 4.
- Wood R., *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York 1986.
- Wood R., *Introduction*, [w:] *American Nightmare. Essays on the Horror Film*, red. R. Wood, R. Lippe, Festival of Festivals, Toronto 1979.
- Żakieta K., *Horror paradokumentalny — próba charakterystyki gatunku*, „Panoptikum” 2013, nr 12.
- Žižek S., *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, The MIT Press, Cambridge-Massachusetts 1997.

Filmografia

- Blair Witch Project*, reż. D. Myrick, E. Sánchez, USA 1999.
- Demony (Devil Inside)*, reż. W.B. Bell, USA 2012.
- Dom w głębi lasu (The Cabin in the Woods)*, reż. D. Goddard, USA 2012.
- Funny Games*, reż. M. Haneke, Austria 1997.
- Łowca trolli (Trolljegeren)*, reż. A. Øvredal, Norwegia 2011.
- Marble Hornets*, reż. T. Wagner, USA 2006.
- Megan is Missing*, reż. M. Goi, USA 2011.
- Noc żywych trupów (Night of the Living Dead)*, reż. G.A. Romero, USA 1968.
- Paranormal Activity*, reż. O. Peli, USA 2007.
- Poranek żywych trupów (Dawn of the Dead)*, reż. G.A. Romero, USA-Włochy 1978.
- Projekt: Monster (Cloverfield)*, reż. M. Reeves, USA 2008.
- Rec*, reż. J. Balaguero, P. Plaza, Hiszpania 2007.
- Świt żywych trupów (Dawn of the Dead)*, reż. Z. Snyder, Francja-Japonia-Kanada-USA 2004.

Zombic transmediality and the malicious demon of images

Summary

Contemporary horror films can no longer be reduced to classical cinematic models. Is the term “genre” still functional? If so, then there is a need to look at genre through the mediation of a technological form. Introduction of the concept of “meta-horror”, or “database horror”, might be necessary. “Zombie cinema” is interpreted on the one hand as trauma of extermination by Žižek, and on the other — as the only contemporary myth by Deleuze and Guattari. Yet, in reality, it is a retreat from magic and the gothic genealogy of horror cinema; it is a turn towards the physiology of death, often reinforced by an index-like relationship with reality. In 1968, George Romero turned zombies into emblems of culture (*Night of the Living Dead*), so intensely marking their presence in transmedial narratives. At the same time, *Cannibal Holocaust* by Ruggero Deodato belongs to the category of found footage cinema within horror films, which later will be mediated by viral marketing (*Blair Witch Project*). Another genre formula — *horror verité* — mobilizes epistephilic lust, but the camera and the viewer, as its extension, is attacked and threatened (*Paranormal Activity*, *Rec*, *Cloverfield*).

Volatility and the flickering nature of genre formulas submerged in a dynamic transmedial cultural space is connected by an always affective communication mode. While locating types of contemporary horror films between the spheres of media reality and real reality, we might reconstruct the meanings of these narratives.