



Leksykon
(mniej znanych)
filmów wampirycznych

pod redakcją
Roberta Dudzińskiego
i **Michała Wolskiego**

Leksykon
(mniej znanych)
filmów wampirycznych

Leksykon (mniej znanych) filmów wampirycznych

pod redakcją
Roberta Dudzińskiego
i **Michała Wolskiego**

przedmowa
Anna Gemra

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”

Wrocław 2018

Publikacja wydana na zlecenie
Wydziału Filologicznego
Uniwersytetu Wrocławskiego

recenzja naukowa dr Magdalena Grabias, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
dr Magdalena Kamińska, Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu
redakcja naukowa Robert Dudziński, Michał Wolski
adiustacja Joanna Płoszaj
korekta Dorota Ucherek
składanie i łamanie Łukasz Antoniewicz, Michał Wolski
projekt okładki Michał Wolski
grafika na okładce Fernando Cortes / 123RF
druk Sowa – Druk na Życzenie
www.sowadruk.pl
tel. 022 431-81-40

książkę złożono krojem Garamond Premier Pro 10,2/12,8 i 8,5/11,1
tytuły złożono krojem Pirata One Rodrigo Fuenzalidy i Nicolasa Massiego

ISBN 978-83-64863-13-4
ISBN wersji elektronicznej 978-83-64863-14-1

Stowarzyszenie Badaczy Popkultury
i Edukacji Popkulturowej „Trickster”
ul. Krzywoustego 105/14
51-166 Wrocław



Spis treści

Przedmowa vii

Wstęp xvii

Leksykon (mniej znanych) filmów wampirycznych

B _I

Blizniacze złoto • *Bram Stoker's Dracula*

D _{II}

Dom wampirów • *Dracula 3000* • *Dracula 3D* • *Dracula Sucks* • *Dziewczyna o głodnych oczach*

F _{3I}

Fascination

G ₄₀

Gayracula • *Graf Dracula in Oberbayern*

H ₄₈

Hamiltonowie • *Higanjima: Escape from Vampire Island*

I ₅₉

Island of the Doomed

K ₆₄

Kapitan Kronos – łowca wampirów • *Klub Potworów* • *Krew nocy letniej* • *Krwawy strzał* • *Kryjówka białego węża* • *Kupiłem motocykl wampira*

L ₉₃

Lemora: A Child's Tale of Supernatural • *Leptirica* • *Lubię nietoperze*

M ₁₀₉

Maciste contro il vampiro • *Martin* • *Mądrość krokodyli* • *Metamorfoza* • *Midnight Son* • *Moon Child* • *Mr. Vampire*

N ₁₄₄

Nadja • *Naprzeciw ciemności* • *Nienasyceni* • *Nocne złoto* • *Nocturna, Granddaughter of Dracula* • *Nosferatu w Wenecji*

O 174

*Od zmierzchu do świtu 2 •
Ostatni żywy człowiek*

P 182

*Plaga wampirów • Playgirls
and the Vampire, the • Po-
tyskliwa skóra • Pragnienie
[1979] • Pragnienie [2006]*

R 208

Robo Vampire

S 214

*Scooby-Doo: Pogromcy wam-
pirów • Scooby-Doo i Legen-
da Wampira*

T 226

The Thompsons

U 231

*Upiór • Usta we krwi •
Uzależnienie*

V 246

*Vampire Cop Ricky •
Vampire Girl vs. Franken-
stein Girl • Vampire
Hunter D: Żądza
krwi • Vampire Jour-
nals • Vampirella*

W 272

*Waleria i tydzień cudów •
Wampir z Feratu • Wampi-
rzyce • Wściekłość*

Z 290

*Zmierzch: wampiry w odwro-
cie • Zoltan, pies Draculi*

Spis ilustracji 301

O autorach 303



Przedmowa

Anna Gemra

W KSIĘDZE KSIĄG UTRACONYCH (*The Book of Lost Books*, 2005)
Stuarta Kelly'ego można przeczytać:

Okrzyczany „kanon literatury zachodniej” [...] istnieje przez przypadek, a nie z konieczności – czubek skały, który szczęśliwym zbiegiem okoliczności sterczy nad oceanem strat. Melancholijny pochód okaleczonych popiersi, spękanych waz, portretów, z których luszczy się farba, nieostrych fotografii, przesuwających się w swej niepewnej, chwiejnej chwale. To oni są naszą przypadkową, czysto przypadkową [...] tradycją, która wcale nie musiała tak wyglądać. Ci, którymi zawładnęła niszczycielska siła czasu, nie mieli takiego szczęścia¹.

Otóż to. Co właściwie mamy do dyspozycji, jeśli chodzi o „dobrą kulturę”? Nie to, co było – ale to, co pozostało, co przetrwało. Dotyczy to zarówno dzieł tzw. kultury materialnej – ale też duchowej, symbolicznej – literatury, muzyki, filmu etc. Bez względu na to, czy uznajemy je za wartościowe, czy nie, w pewien sposób budują one naszą tradycję, naszą kulturę. To prawda: część z nich ginie w różnych losowych zawieruchach. Ale spośród tych, które ocalały, tylko dla niektórych znajdzie się trwale miejsce w annałach kultury: informacje o nich przechowane będą w stosownych spisach, syntezach, przewodnikach, leksykonach czy encyklopediach.. Reszta, pominęta z różnych względów (politycznych, ideologicznych, estetycznych, towarzyskich, osobistych itd.), wymazana z umysłów

1 S. Kelly, *Księga ksiąg utraconych*, przeł. E. Klekot, Warszawa 2008, s. 15–16.

odbiorców, szybko ginie w mroku niepamięci, znika pod naporem coraz to nowych dzieł. Nic w tym dziwnego: trzeba przecież jasno powiedzieć, że produkcja dóbr kultury, zwłaszcza tzw. kultury popularnej, od początku osiągała ogromne w skali odpowiedniej dla konkretnej epoki) wręcz rozmiary. Nietrudno zatem o zniknięcie dziełka – czy to literackiego, filmowego, czy jakiegokolwiek innego – któremu nie udało się zatrzymać na dłużej uwagi odbiorców, krytyków albo akademików. Przeprowadzone w latach 60. XX wieku przez Roberta Escarpita badania wskazywały, że przeciętny żywot utworu zaliczanego do literatury popularnej to 10–15 lat². Od tego momentu jednak wiele się zmieniło, a czas owego żywota bardzo się skrócił (co wynika zarówno z rozwoju mediów, jak i z diametralnej zmiany stylu życia) – nie mówiąc już o tym, że dużo trudniej jest się przebić na rynku, na którym miliardy tekstów kultury rywalizują ze sobą o uwagę – czyli o pieniądze – odbiorców. Każdy temat, który jest akurat aktualny (co zresztą często wynika ze specjalnych zabiegów marketingowych), znajduje swoje odbicie w licznych utworach. Dzieła, które uznano za zapoczątkowujące daną tendencję tematyczną, sposób jej ujęcia etc., stają się / mogą się stać wzorcem dla rzeszy mniej lub bardziej udanych naśladownictw. Produkcję tę weryfikuje rynek, wbrew pozorom dość zamknięty: choć jest w stanie wchłonąć wiele tekstów kultury, niewiele z nich ma szansę wejść na stałe do kanonu, nawet jeśli początkowo wydaje się to oczywiste. Niedysiejsze „hity” – wydawałoby się, niemożliwe do zapomnienia – mogą szybko zniknąć z obiegu kultury, tak jak to się stało na przykład z „rewolucyjnymi grammi” (m.in. z *Pac-Manem*, Japonia 1980, prod. i wyd. Namco), „kultowymi filmami” (jak *Chinatown*, USA 1974, reż. Roman Polański), serialami (np. *Star Trek: The Original Series*, USA 1966–1969) czy komiksami (m.in. z *Barbarellą* [1962–1964] Jeana-Claude’a Foresta). Dziś są one pamiętane głównie przez znawców i fanów, natomiast przeciętny konsument dóbr kultury zwykle nawet nie wie, że istniały.

Nie zmienia to jednak faktu, że wszystkie – nawet te zapomniane – teksty kultury, także popularnej, w ten czy inny sposób wpływają na jej rozwój i na odbiorcę. Klasycznym przykładem może tu być sytuacja, z jaką mieliśmy do czynienia po ukazaniu się *Zmierzchu* (*Twilight*, 2005) Stephenie Meyer: półki księgarskie ugięły się pod książkami, które próbowały zdyskontować sukces powieści Meyer. Praktycznie żadna z nich nie przetrwała w pamięci czytelników, co jednak nie

2 R. Escarpit, *Rewolucja książki*, przeł. J. Pański, Warszawa 1969, *passim*.

oznacza, że nie wywarły one wpływu na odbiorców i na wizerunek wampira w kulturze w ogóle, chociażby przez utrwalanie określonych rozwiązań fabularnych czy stereotypu wampira-amanta: młodego, zakochanego, „dobrego” – a przede wszystkim tak odmiennego od zwykłych „chłopców z sąsiedztwa”.

Podobnie rzecz ma się z filmem. Pod niektórymi względami dzieło filmowe jest zresztą w jeszcze gorszej sytuacji niż np. książka. Po pierwsze, choć i książki miały trudną historię – niszczone nieraz, z premedytacją, całe biblioteki³ czy pojedyncze egzemplarze⁴ – to film u swych początków (i zresztą także długo później) był niezwykle kruchym medium. Celuloidowe taśmy cechowała łatwopalność; nie wykonywano też zbyt wielu kopii, co powodowało, że nietrudno było o zniszczenie wszystkich istniejących egzemplarzy, bez względu na to, czy robiono to celowo, czy nie⁵. Szczęśliwie, nawet w wypadku celowego działania, niektórym filmom udało się przetrwać, ponieważ nie wszystkie kopie znajdowały się w jednym miejscu: gdyby nie to, nie mielibyśmy dziś na przykład *Nosferatu – symfonii grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922) Friedricha

- 3 Najbardziej zmiennym przykładem jest spalenie Biblioteki Aleksandryjskiej około roku 391 n.e. Zob. np. G. Vestreheim, *The destruction of the Alexandrian Library*, „Eos. Commentarii Societatis Philologiae Polonorum” 2016, CIII, fasc. 2, s. 229–244.
- 4 Zob. np. akcję palenia książek w 1933 roku w III Rzeszy i w Austrii: Ch. M. Manteuffel, *Diamenty w ogniu*, „Pogranicza. Szczeciński Kwartalnik Kulturalny” 2006, nr 5, s. 10–16. Również Święte Oficjum nie wahało się używać ognia jako ostatecznego argumentu przy rozprawianiu się z niepożądanymi książkami (łagodniejszą formą kary dla książki było umieszczenie jej w *Indeksie ksiąg zakazanych* – od 1559 roku). Biblioteki, także świeckie, część zbiorów opisywały jako prohibita – dzieła, z różnych przyczyn, zakazane. Wyłączone w ten sposób z obiegu, teksty takie praktycznie przestawały funkcjonować w świadomości przeciętnych odbiorców. W latach 40. i 50. XX wieku w Polsce z usuwano z bibliotek i niszczone książki, które władza uznawała za szkodliwe. Zob. np. *Cenzura PRL. Wykaz ksiąg podlegających niezwłocznemu wycofaniu 1 X 1951 r. Tylko do użytku służbowego*, posł. Z. Żmigrodzki, Wrocław 2002; A. Drózd, *Selekcje książek w powojennym Krakowie w latach 1945–1956*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia” 2012, nr 10, s. 59–78.
- 5 Baza danych Biblioteki Kongresu USA wylicza 7200 samych tylko amerykańskich zaginionych filmów niemych z lat 1912–1929. Zob. https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/lost_silent.111616.pdf [dostęp: 18.04.2018]. W bazie brak jednak informacji, co było powodem zaginięcia danego filmu.

Wilhelma Murnaua: zgodnie z wyrokiem sądu wszystkie egzemplarze *Nosferatu...* miały zostać zniszczone, kilka jednak, wysłanych poza studio oraz tych znajdujących się prawdopodobnie w prywatnych rękach, ocalało⁶.

Choć czasem udaje się odnaleźć obrazy uznane już za stracone, wiele dalej pozostaje na liście dzieł zaginionych: dotyczy to także obrazów o wampirach⁷, czasem zaś w ogóle nie ma pewności, czy dany utwór powstał – nawet jeśli zachował się jego tytuł. Zbigniew Wałaszewski pisze na przykład, że w roku 1920 rosyjscy twórcy nakręcili film o Draculi⁸. Tymczasem brak jakichkolwiek dowodów na istnienie tego obrazu, nie zachowały się żadne informacje na temat jego produkcji, żadne zdjęcia, nawet fragment scenariusza: powstaje więc pytanie, czy faktycznie ów film nakręcono, czy może tylko to planowano. Gdyby rzeczywiście istniał i gdyby się odnalazł, byłby to prawdopodobnie pierwszy obraz oparty na powieści Brama Stokera z 1897 roku – dodajmy: powieści swego czasu kultowej, jednak zdominowanej (bardzo szybko) przez realizacje w innych mediach (najpierw teatralne, potem filmowe). W efekcie wielu współczesnych odbiorców nawet nie wie, iż Dracula nie jest postacią wymyśloną przez scenarzystów, lecz pierwotnie był bohaterem książki⁹. Nawet Francis Ford Coppola, reżyser *Draculi Brama Stokera* (*Bram Stoker's*

6 Na temat losów filmów o wampirach zob. m.in. D. Pirie, *The Vampire Cinema*, New York 1977; D.J. Skal, *Hollywood Gothic: The Tangled Web of Dracula from Novel to Stage to Screen*, New York 2004.

7 David Pierce podaje na przykład, że spośród 30 filmów pełnometrażowych, w których pomiędzy rokiem 1914 a 1919 grała stylizowana na wampirzycę Theda Bara, do współczesności przetrwały tylko dwa. Zob. D. Pierce, *The Survival of American Silent Feature Films: 1912–1929*, Washington, D.C. 2013, s. 14, źródło: https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/pub158.final_version_sept_2013.pdf [dostęp: 17.04.2018].

8 Z. Wałaszewski, *Nowe oblicza Draculi. Wampir w lustrze XX-wiecznych mediów*, rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem prof. dr hab. M. Hopfinger [maszynopis], IBL PAN, Warszawa 1999, s. 4.

9 Podobny los spotkał powieść Mary Wollstonecraft Shelley *Frankenstein (Frankenstein; or The Modern Prometheus, 1818)* – postać monstrum stworzonego przez autorkę, mylnie zwanego Frankensteinem, na stałe wpisała się w światową kulturę, ale o jego twórczyni, jak też o tym, że podstawą filmów była książka, pamięta niewielu. Zob. na ten temat m.in. J. Turney, *Ślady Frankensteina. Nauka, genetyka i kultura masowa*, przeł. M. Wiśniewska, Warszawa 2001, *passim*.

Dracula, USA 1992), pierwszy kontakt z postacią Draculi-wampira miał, jak sam stwierdził, nie przy okazji czytania książki Stokera, lecz w kinie¹⁰.

Jak wspomniano, brak dowodów na istnienie rosyjskiego filmu z 1920 roku¹¹. Są z kolei dowody na to, że powstał film *Dracula halála* (1921; znany też pod tytułem *Dracula's Death*) węgierskiego reżysera i aktora Károlya Lajthaya¹², przy czym – choć tytuł odsyła do dzieła Stokera – nie wiadomo, czy faktycznie stało się ono podstawą dzieła (treść scenariusza zdaje się temu zaprzeczać)¹³. Oprócz filmoznawców, badaczy czy fanów zajmujących się *stricte* postacią wampira w kulturze prawdopodobnie nikt już pamięta o tym utworze. Wałaszewski stwierdza: „Do dnia premiery filmu Coppoli [1992] powstało 139 filmów zawierających w tytule słowo »Dracula«”¹⁴. Jednak tylko nieliczne przetrwały w pamięci publiczności do dziś: a przecież tych 139 filmów stanowi jedynie drobną cząstkę obrazów o wampirach w ogóle; ułamek olbrzymiej produkcji z różnych rejonów świata. Wielu z tych filmów trudno odmówić istotnego wpływu na rozwój kina, na wizerunek wampira i na sposób, w jaki funkcjonuje on w kulturze, tak jak na przykład wampirycznym utworom brytyjskiej wytwórni Hammer z lat 1950–1970. A rozpatrujemy tylko kinematografię dominującą na rynku zachodnim: co dopiero, jeśli chodzi o kinematografię wprawdzie ogromne, ale mniej ekspansywne czy też obce kulturowo (japońska, indyjska – w tym Bollywood czy Tollywood – Nollywood etc.), w których produkcjach także poja-

10 Zob. F. F. Coppola, *Finding the Vampire's Soul* [w:] F. F. Coppola, J. V. Hart, *Bram Stoker's Dracula. The Film and the Legend*, ed. by D. Landau, New York 1992, s. 2–5. Również scenarzysta filmu Coppoli, James V. Hart, przyznał, że po raz pierwszy spotkał się z postacią hrabiego Draculi w filmie, książkę Stokera przeczytał zaś później (zob. *idem*, *The Script Wouldn't Die* [w:] F. F. Coppola, J. V. Hart, *op. cit.*, s. 6). Zob. też wywiad z Coppolą: <http://ew.com/article/2015/10/06/francis-ford-coppola-remembers-dracula> [dostęp: 16.04.2018].

11 W 2013 roku na YouTube pojawiła się informacja, że film został odnaleziony; udostępniono go także publiczności (https://www.youtube.com/watch?v=Qk8imiYs_oQ). Jest jednak oczywiste, iż film nakręcono współcześnie.

12 Z. Wałaszewski, *op. cit.*, s. 195.

13 Zob. D. Gibson, *Dracula Halala – the first filmed Dracula*, <http://planninecrunch.blogspot.com/2016/12/dracula-halala-first-filmed-draculamary.html> [dostęp: 17.04.2018].

14 Z. Wałaszewski, *op. cit.*, s. 4. Autor nie precyzuje jednak, jakich kinematografii produkcję uwzględnia w swoich obliczeniach.

wiały się postaci wampirów. Nie można też zapominać o rynku wideo: funkcjonujące na nim filmy, jeśli nawet kiedyś miały dużą oglądalność, szybko zostały zapomniane, także dlatego, że liczba ich odbiorców była jednak ograniczona z uwagi na nośnik i konieczność posiadania urządzenia umożliwiającego ich odtwarzanie.

Kultura to dzieła wielkie, owszem – ale też, jeśli nie przede wszystkim, dzieła pomniejsze, może nie tak ambitne czy rewolucyjne, jak ich sławni konfratry, lecz odpowiadające na zapotrzebowanie odbiorców, zaspokajające ich głód ciągle nowego, a przy tym bardzo podobnego do wcześniejszych, utworu. W pracy badacza ważne powinny być zarówno powszechnie znane teksty kultury – z reguły zresztą mają one bogatą bibliografię przedmiotową – jak i te, które tworzą „tło”, budują gatunki i podgatunki, korpus dzieł, motywów, wariacji na ich temat; korzystają z konwencji, klisz, stereotypów, odsłaniając w ten sposób z czasem słabości rozwiązań fabularnych, szablonowość i papierowość postaci, pretekstowość wątków i motywów. Gdyby nie takie właśnie filmy, prawdopodobnie nie powstałoby *Nieustraszeni pogromcy wampirów*, czyli *przepraszam, ale pańskie zęby tkwią w mojej szyi* (*The Fearless Vampire Killers, or Pardon Me, But Your Teeth Are in My Neck*, Wielka Brytania 1967) Romana Polańskiego, w którym współscenarzysta i reżyser rozprawia się z wyeksloatowaną, anachroniczną, skostniałą konwencją filmu wampirycznego, nieprzystającą do nowych czasów i nowych potrzeb widzów.

Tymczasem znalezienie informacji na temat mniej znanych filmów wampirycznych, zwłaszcza informacji wiarygodnych, potwierdzonych autentycznym kontaktem z dziełem, jest bardzo trudne, nie mówiąc już o dotarciu do nich – nawet (czy raczej: zwłaszcza) w erze mediów cyfrowych. Jeśli chodzi o grunt polski, mamy dodatkowy kłopot – wielu z tych utworów po prostu na naszym rynku nie było: nie sprowadzano ich z różnych względów, głównie z racji założeń polityki kulturalnej państwa i polityki w ogóle (jak np. w wypadku filmu Polańskiego). Niektóre dystrybuowano nielegalnie, w pirackich kopiach, inne wyświetlano w Dyskusyjnych Klubach Filmowych, dla wąskiego grona odbiorców (głównie studentów), tak jak na przykład właśnie *Nieustraszonych pogromców wampirów*. Większość z nich jednak pozostawała i pozostaje nieznana polskiemu widzowi, w tym również akademikom, w efekcie zaś jest pomijana w analizach, syntezach, opracowaniach encyklopedycznych itd. Oczywiście – nie są to dzieła „wielkie” (z drugiej strony: kategoria „wielkości” bywa niejednokrotnie bardzo umowna i niekoniecznie zależna wyłącznie od wartości estetycznej i artystycznej dzieła), ale bez nich historia filmu wampirycz-

nego jest niepełna, a zatem, w pewien sposób, zafalszowana. Oczywiście wydaje się przy tym, że nie wszystkie filmy można zanalizować i opisać, choćby dlatego, że nie wiemy o ich istnieniu: ale jeśli tylko to możliwe, należy uzupełniać luki, wypełniać białe plamy; przypominać i przywracać kulturowej pamięci to, co zapomniane – właśnie po to, byśmy nie mieli do czynienia ze wzmiankowaną przez Kelly'ego „przypadkową tradycją”. Sam fakt, że jakiś film jeszcze istnieje „fizycznie”, jest już czasem dużym sukcesem: warto więc sprawić, by zaistniał także w świadomości odbiorców, żeby przestał być „dziełem nieobecny”.

Cenię więc sobie wielce inicjatywę Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, które zaproponowało stworzenie *Leksykonu (mniej znanych) filmów wampirycznych*. Istnieje ku temu kilka co najmniej powodów. Pierwszy – to fakt zaproszenia do współpracy badaczy z różnych ośrodków. Nie jest to zjawisko powszechne we współczesnym świecie naukowym, w którym rywalizuje się o granty, publikacje, a nawet o pomysły. Taka otwartość, docenienie wiedzy i dorobku innych, chęć skorzystania z tych osiągnięć, nastawienie na współpracę warte są więc podkreślenia. Drugim powodem jest fakt, iż propozycja taka wyszła od młodych badaczy, tuż przed doktoratem lub zaraz po nim. Świadczy to zarówno o dojrzałości naukowej, pozwalającej na dostrzeżenie istotnych luk w stanie badań, a przy tym niejednokrotnie na wyjście poza pole własnych zainteresowań, jak i o zdolności – nie tak znowu oczywistej – do postrzegania kultury jako całości, dla której kształtu ważne są także pomniejsze elementy.

Warto przy tym odnotować, że choć, jak wspomniałam, mamy do czynienia z młodymi badaczami, to jednak o sporym dorobku dotyczącym kultury popularnej, w tym także wątków wampirycznych w kulturze. To sprawia, iż proponowanego czytelnikom *Leksykonu (mniej znanych) filmów wampirycznych* nie można uznać za dzieło przypadkowe, lecz za wynik dobrego rozeznania w literaturze przedmiotu, konsekwencji studiów prowadzonych już od dłuższego czasu. Zamieszczone w *Leksykonie...* hasła-artykuły prowadzą czytelnika przez gąszcz produkcji – pojęcie filmu wampirycznego jest tu rozumiane dość szeroko – zapomnianych, pomijanych, niecenionych, niekiedy budzących grozę niekoniecznie z powodu, o jaki ich twórcom chodziło. Owszem, nie znalazło się tu miejsce dla wszystkich takich obrazów: trudno tego zresztą oczekiwać, znając rozmiar twórczości filmowej. Ale jednak praca, jaką wykonano, imponuje (już samo sporządzenie listy wampirycznych filmów „mniej znanych” było nie lada przedsięwzięciem) i, przede wszystkim, będzie bardzo

użyteczna. Oto bowiem w jednym miejscu można znaleźć informacje na temat 60 bodaj wampirycznych filmów wykluczonych z „głównego obiegu” przez sposób dystrybucji, krytykę czy szeroko pojętą cenzurę, zastosowaną z bardzo różnych powodów – od etycznych, przez artystyczne, po polityczne. Nie będą to informacje bałamutne, jak to czasem bywa, lecz pochodzące od badaczy, którzy wspomniane filmy znaleźli („odkryli”), obejrzel i z użyciem właściwych narzędzi byli w stanie je zanalizować, opisać: nie tylko ich treść, ale i historię, powiązania, inspiracje i wpływy. Gdzie indziej można przeczytać detaliczną historię, na przykład, *The House That Dripped Blood* (Wielka Brytania 1971, reż. Peter Duffell), w Polsce znanego (kiedyś) pod mało fortunnym tytułem *Dom wampirów*? Kto z polskich widzów pamięta (czy w ogóle oglądał?) film *Lemora: A Child's Tale of Supernatural* (USA 1973, reż. Richard Blackburn), który spotkał się z ostrym sprzeciwem The National Legion of Decency jako antykatolicki i w związku z tym miał bardzo ograniczoną dystrybucję w USA¹⁵, choć nie w Europie? W zapomnienie popadł też film wytwórni Hammer *Twins of Evil* (Wielka Brytania 1971, reż. John Hough), znany w Polsce pod tytułem *Bliźniacze zło* i niewątpliwie czerpiący z *Carmilli* (1872) Josepha Sheridana Le Fanu. Część filmów w ogóle nie jest kwalifikowana przez ekspertów jako wampiryczne i w związku z tym nie są one brane pod uwagę w analizach – jak np. *Scooby-Doo: Pogromcy wampirów* (*Scooby Doo! Music of the Vampire*, USA 2011, reż. David Block) czy *Scooby-Doo i Legenda wampira* (*Scooby-Doo and Legend of Vampire*, USA 2003, reż. Scott Jeralds): pomijanie filmów animowanych w takich kontekstach jest zresztą nagminne, podobnie jak innych podobnych obrazów przeznaczonych dla młodszego odbiorcy; wydaje się to istotnym błędem badawczym.

Luk do wypełnienia pozostaje jeszcze sporo. *Leksykon (mniej znanych) filmów wampirycznych* jest na pewno ważnym, zwłaszcza na polskim gruncie, krokiem w kierunku ich likwidowania: otwiera przy tej okazji nowe perspektywy badawcze i wymusza zmianę w spojrzeniu na dorobek kina wampirycznego – to z punktu widzenia studiów nad postacią wampira w kulturze. Z punktu widzenia odbiorcy jest to

15 Zob. na ten temat m.in. T. M. Sipos, *Horror Film Aesthetics. Creating the Visual Language of Fear*, Jefferson, N.C. 2010, s. 230. Sipos podkreśla zresztą, że oskarżenie o antykatolickość jest bezpodstawne, bo główna bohaterka to baptystka. Wnioskować stąd można, że przywołani przez niego Barry Kaufman i Phil Hardy niekoniecznie obejrzel i film, co nie przeszkodziło im o nim pisać. Byłby to więc klasyczny przykład wspomnianych bałamutnych informacji.

zaś po prostu wielka gratka, podróż przez teksty, wątki, motywy dzieł odłożonych na półki magazynów i archiwów wytwórni filmowych, zakurzonych także w sensie metaforycznym, nadgryzionych zębem wampirycznego (bez)czasu, niekiedy naiwnych w swojej estetyce i scenografii – a jednak (być może dlatego właśnie?) w pewien sposób odświeżających i inspirujących. Z przyjemnością mogę taką lekturę sobie i Państwu polecić.

ANNA GEMRA
Uniwersytet Wrocławski

Wstęp

POMYSŁ NA *LEKSYKON (MNIJEJ ZNANYCH) FILMÓW WAMPIRYCZNYCH* powstał jako reakcja na zauważalną nieobecność wielu produkcji o tematyce wampirycznej w dyskursie akademickim, szczególnie rodzimym. Ów brak wydaje się wynikać z przynajmniej dwóch powodów. Przede wszystkim nad filmem wampirycznym ciąży nadal swego rodzaju „klątwa filmów rozpoznawalnych”; o ile wiele napisano o *Nosferatu* Wernera Herzoga, *Draculi* Francisa Forda Coppoli czy nawet *Zmierzchu* Catherine Hardwicke (oraz jego kontynuacjach), o tyle ich stała obecność w refleksji nad kinematografią wampiryczną może stwarzać błędne wrażenie, jakoby do nich się ten fenomen ograniczał. To zaś może wywoływać mylne odczucie, że wartościowe są tylko te filmy o wampirach, które wchodzą w skład różnych nieformalnych „kanonów”¹. Drugi powód niejako wiąże się z pierwszym – znakomitą większość filmów wykorzystujących motyw wampira w rozmaitych refleksjach pomija się najczęściej ze względów arbitralnych, sprowadzających się do osobistych preferencji autora (tak jest w przypadku skądinąd interesujących analiz Kena Geldera w *New Vampire Cinema*²), negacji jakości niektórych produkcji albo po prostu braku świadomości ich istnienia.

Sytuacja ta prowadzi do powstania niepełnego czy wręcz zafałszowanego obrazu kinematografii wampirycznej. Alina Madej zauważa w kontekście polskiego kina, że jego trzon „stanowią filmy złe, filmy nieznajdujące publiczności, filmy z obowiązku jedynie odnotowywane w filmografiach”³. Jesteśmy zdania, że takie samo stwier-

1 Zob. P. Wilczek, *Kanon jako problem kultury współczesnej*, „Postscriptum” 2004/2005, nr 2/1, s. 74.

2 K. Gelder, *New Vampire Cinema*, London 2012, s. v–vi.

3 A. Madej, *Historia filmu dzisiaj: wątpliwości i nadzieje* [w:] *Filmoznawstwo – film – telewizja*, red. J. Trzynadłowski, Wrocław 1992, s. 49.

dzenie prawdziwe jest również w przypadku filmów wampirycznych, których produkuje się setki na całym świecie i które w ten czy inny sposób wpływają na wyobraźnię masowego odbiorcy.

Do tego utrzymanego w duchu Nowej Historii Filmu⁴ założenia należy dodać jeszcze jedną konstatację: kultura popularna jest zjawiskiem na tyle rozległym, a dostęp do niej jest tak prosty, że nie można ograniczyć badań tekstów (pop)kultury oraz ich recepcji wyłącznie do tych utworów, które uchodzą za arcydzieła lub choćby tylko za realizacje najbardziej znane. Pomijając wspomnianą już (nie zawsze odpowiednio uargumentowaną) selektywność, w ten sposób niejako ogranicza się odbiorcom świadomość istnienia tekstów kultury popularnej do tych przypadków, które są w jakimś stopniu innowacyjne, prototypowe, najbardziej udane artystycznie albo też najgłośniej promowane. Tymczasem o faktycznej recepcji określonych wyobrażeń (w tym oczywiście – wyobrażenia wampira) często zdaje się w równym stopniu decydować kontekst historyczno-kulturowy, pojmowany tak synchronicznie (dzieła o zbliżonej tematyce i z podobnego okresu, które nie odniosły sukcesu lub zostały uznane za wtórne), jak i diachronicznie (dzieła będące bezpośrednimi kontynuacjami poszczególnych utworów lub wyraźnie nimi inspirowane). Z tej perspektywy nie da się więc uciec przed ilościowym spojrzeniem na kulturę popularną, obejmującym tak dzieła pretendujące do miana szeroko rozumianego „kanonu”, jak i utwory peryferyjne, zepchnięte na margines zainteresowań badaczy.

Leksykon w założeniu ma uzupełniać wyraźne luki w wiedzy o filmie wampirycznym poprzez zwrócenie uwagi na te produkcje, które z jakichś względów nie wytrzymały próby czasu lub też nie spotkały się z dobrym przyjęciem, a przedstawione z pewnych perspektyw mogą być pozycjami interesującymi tak dla wielbicieli kinowych wampirów, jak i dla ich badaczy. Pojęcie „filmu wampirycznego” rozumiemy tutaj możliwie najszerzej, wychodząc z założenia, że każde dzieło ewokujące wyobrażenia tożsame z wampirem i wampiryzmem – począwszy od chupacabry, poprzez słowiańskie upiory, na chińskich *jiangshi* skończywszy – spotykają się (i będą się spotykać) z odbiorem w kontekście bardziej klasycznych filmowych reprezentacji krwiopijcy. Podobnie zresztą należy traktować filmy o istotach eksponujących hybrydową⁵ naturę wampira. Ponadto interesowały

4 Zob. M. Hendrykowski, *Metodologia nowej historii filmu*, „Images” 2015, t. 17, s. 313–316.

5 Por. R. Koziołek, M. Marcela, *Wszyscy jesteśmy potworami* [w:] *Potwory – hybrydy – mutanty – pogranicza ludzkiej natury*, red. R. Koziołek, M. Marcela, O. Knapik, J. Soćko, Katowice 2012, s. 7–10.

nas dzieła kinematografii, które w mniej lub bardziej otwarty sposób podejmowały próbę rewizji wyobrażenia wampira, jednak ze względu na ograniczoną dystrybucję lub też odgórne zakwalifikowanie ich do kategorii innych niż film wampiryczny umknęły uwadze wielbicieli i badaczy produkcji o krwiopijcach (dotyczy to szczególnie dzieł wywodzących się z kinematografii innych niż anglosaskie).

Na leksykon składa się więc 60 haseł 18 autorów, którzy poza zainteresowaniem kinem wampirycznym wnieśli swoją wiedzę o kinematografii spoza obszarów zwyczajowo zajmujących badaczy filmów o krwiopijcach. Szczególnie interesowały nas produkcje, które charakteryzowały się przynajmniej jedną z poniższych cech:

1. powstały poza którąkolwiek z globalnie wiodących w danym momencie historycznym kinematografii;
2. z różnych względów (konkurencja, problemy produkcyjne, nietrafione decyzje marketingowe) nie cieszyły się powszechnym uznaniem widzów i/lub krytyków;
3. zostały przeznaczone bezpośrednio na rynek VHS/DVD lub kręcono je z myślą o emisji telewizyjnej.

Zdajemy sobie oczywiście sprawę, że w takiej publikacji niemożliwe jest wyczerpanie tego tematu, żywimy jednak nadzieję, że przyczyni się ona do ograniczenia liczby białych plam w refleksji nad filmami wykorzystującymi motyw wampira.

W tym miejscu chcielibyśmy podziękować wszystkim osobom i instytucjom, bez których powstanie tej publikacji byłoby niemożliwe. Przede wszystkim dziękujemy autorom, którzy swoje zainteresowania różnymi aspektami kina wampirycznego zechcieli przełożyć na hasła; Dziekanowi Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Wrocławskiego za sfinansowanie wydania tego leksykonu; recenzentkom – dr Magdalenie Grabias z Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie oraz dr Magdalenie Kamińskiej z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu – za rzetelne i krytyczne uwagi; zaangażowanym w prace redakcyjne członkom Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster” za pracę nad finalnym kształtem tej publikacji oraz prof. Annie Gemrze z Uniwersytetu Wrocławskiego za wsparcie merytoryczne.

ROBERT DUDZIŃSKI

MICHAŁ WOLSKI

B

Bliźniacze zło

(*Twins of Evil*, 1971)

BRYTYJSKIE STUDIO HAMMER ZOSTAŁO ZAŁOŻONE W 1934 roku, ale wyraziście zaznaczyło swoją obecność w światowym przemśle filmowym dopiero na początku lat 50., gdy – po szeregu różnorodnych perturbacji, problemów finansowych, zmian na stanowiskach kierowniczych – udało mu się wypracować własną strategię gatunkową w obrębie filmu grozy, a jej realizacja była równocześnie przemyślanym działaniem marketingowym, zamieniającym małą i podupadającą wytwórnię w wieloletniego potentata na rynku horrorów.

Po niekwestionowanych sukcesach głównych serii filmowych o Draculi czy Frankensteinie, gdy ich znaczenie zaczynało maleć, twórcy związani z Hammerem sięgnęli po różnorodne, nieczęsto wykorzystywane do tej pory w horrorach tematy. Dzięki temu na początku lat 70. pojawiła się seria trzech filmów połączonych wspólnym motywem, nazywana dzisiaj trylogią Karnsteinów, wprowadzająca do świata hammerowych wampirów istotne wątki lesbijskie. *Wampiryczni kochankowie* (*The Vampire Lovers*, Wielka Brytania 1970, reż. Roy Ward Baker), *Lust for a Vampire* (Wielka Brytania 1971, reż. Jimmy Sangster) i interesujące nas tutaj *Bliźniacze zło* (*Twins of Evil*, Wielka Brytania 1971, reż. John Hough) są luźną wariacją na temat opowiadania Josepha Sheridana Le Fanu *Carmilla* z 1872 roku – 25 lat starszego od *Draculi* Brama Stokera, a więc powieści kodyfikującej popkulturowy obraz wampiryzmu. Tytułowa bohaterka dzieła Le Fanu była długowieczną wampirzycą – rozerotyzowaną kusicielką w typie *femme fatale*, która przeciągała na swoją stronę młodą dziewczynę, Laurę [Petoia 2012: 319]. Ich homoseksualna relacja konkretyzowała erotyzm jako jeden z podstawowych tematów powiązanych z dziełami wampirycznymi.

Carmilla Karnstein przewija się przez całą trylogię Hammera, ale w *Bliźniaczym złu* staje się jedynie przyczynkiem do rozwoju akcji, łącznikiem pomiędzy filmami, a motyw wampirycznego erotyzmu – mimo iż nadal ma pewne znamiona relacji lesbijskich pomiędzy bohaterkami (jedna z nich na przykład stymuluje oralnie pierś skępowanej ofiary) – wychodzi w pewien sposób poza narrację filmową. Najważniejszym tego dowodem jest fakt, że w materiałach promujących film podkreślano szczególnie to, iż główne role przypadły tutaj w udziale Madeleine i Mary Collinson, które w październiku 1970 roku stały się pierwszymi bliźniaczkami na rozkładówce „Playboya”. Siostry słynęły w tym czasie ze swoich atrybutów fizycznych, a w filmie Hougha było to odpowiednio wykorzystane i celebrowane – za rozerotyżowanym wampiryzmem i ekranowym motywem lesbijskiej relacji krwiopicjów stanęły tym razem twarze rozpoznawalne poza światem kina, a motyw fikcyjnej żądzy został zespolony z pożądaniem widzów ukierunkowanym na znane celebrytki, co wyraźnie wspomogło podupadające już na początku lat 70. filmy grozy Hammera. A fakt, że był to jedynie wykalkulowany zabieg, mający na celu uwydatnienie elementów erotycznych, podkreśla dalsza filmowa kariera bliźniaczek – zakończyły ją one po *Bliźniaczym złu*.

Cykl popularnych serii grozy studia Hammer został zapoczątkowany w 1955 roku przez *The Quatermass Xperiment* (Wielka Brytania, reż. Val Guest), film będący adaptacją telewizyjnego serialu napisanego trzy lata wcześniej przez Nigela Kneale’a dla BBC. Historia tytułowego profesora Bernarda Quatermassa, mierzącego się z nadnaturalnymi zagrożeniami na styku horroru i *science fiction*, w wersji Hammera była reklamowana przede wszystkim za pomocą zwiększonego natężenia przemocy, rozlewu krwi i niepokojących scen sygnowanych wykorzystaniem kategorii wiekowej X (co zaznaczono już w stylizowanym tytule, gdzie „Experiment” stał się „Xperimentem”). Intensyfikacja grozy na poziomie wizualnym stanowiła doskonałą reklamę kolejnych produkcji studia – szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że postęp technologiczny pozwolił na eksperymenty formalne tworzące przeciwwagę dla dotychczasowych konwencji kina grozy, nadal ściśle identyfikowanego z filmami czarno-białymi, takimi jak produkcje z gotyckimi potworami studia Universal czy horrory atmosferyczne wytwórni RKO.

The Quatermass Xperiment doczekał się dwóch pełnometrażowych kontynuacji i stanowił pierwszy krok Hammer Studios na drodze ku zmianie paradygmatów kina grozy, jednak za pełnoprawny przełom uważane jest *Przekleństwo Frankenstein* (*Curse of Franken-*



stein) z 1957 roku. Film w reżyserii Terrence'a Fishera i kontynuująca go cała seria przygód szalonego naukowca (a ponadto debiutujący rok później, równie popularny, cykl o Draculi – także wyreżyserowany przez Fishera) kodyfikuje podstawowe założenia strategii studia względem produkcji hitów filmowych:

- opieranie serii w głównej mierze na kulturowo „oswojonych” gotyckich potworach, znajdujących się w domenie publicznej, które w latach 30. i 40. przynosiły duże zyski wspomnianemu już studiu Universal (Hammer zaadaptował na swoje potrzeby całą galerię najbardziej znanych ikon: monstrum Frankensteinia, Draculę, mumię, wilkołaka, upiora z opery);
- produkcja filmów przy jak najmniejszych budżetach, z wykorzystaniem tych samych lokacji, scenografii, kostiumów;
- współprodukowanie filmów z amerykańskimi studiami, co wyraźnie zmniejszało koszty kręcenia poszczególnych obrazów oraz ułatwiało zagraniczną dystrybucję;
- wykorzystywanie tych samych ekip filmowych i rozpoznawalnych aktorów (szczególnie Petera Cushinga i Christophera Lee), żeby przyzwyczaić widzów do filmowego katalogu oraz jak najbardziej skrócić czas produkcji kolejnych obrazów;
- sięganie po środki, na które wcześniej nie mogli sobie pozwolić artyści pracujący z potworami Universalu – skupienie się na wykorzystywaniu kolorów: w filmach o Draculi prym wiodła jaskrawa czerwień, w serii o Frankensteinie natomiast zgniła zieleń jego obscurnego laboratorium; epatowanie krwią i przemocą (oczywiście w granicach kategorii wiekowej); gwałtowność w działaniach bohaterów; prezentacja na ekranie nagości. Filmowcy nie musieli już uciekać się do sugerowania brutalnych scen, ale po prostu je przedstawiali – w akompaniamencie krzyków (najczęściej kobiet).

Bliźniacze zło jest próbą przemodelowania tej formuły horroru Hammera, tracącego na wartości poprzez rozbudowane cykle o Draculi i Frankensteinie, których kolejne epizody odznaczały się coraz mniejszą efektywnością względem oczekiwań widza. Twórcy zachowali zasadnicze wyznaczniki, łatwo identyfikowane przez odbiorców, ale jednocześnie rozbudowali podstawowe motywy fabularne: istotne starcie grupy mniej uprzywilejowanej – purytanów, na czele których stoi Gustav Weil (Cushing), głęboko wierzących, zabobonnych, zdolnych do aktów przemocy, zawsze jednak działających w imię religii i utrzymania ładu społecznego – z arystokracją, reprezentowaną przez hrabiego Karnsteina, znudzonego dziedzica



Ofiara ku czci Szatana

ogromnej fortuny, którego status chroni przed wszelkimi konsekwencjami jego działań. Jest on zupełnym przeciwieństwem purytanów – i gdy oni oddają się działaniom w imię Boga, hrabia (w pewnym sensie po prostu z braku bardziej angażujących zainteresowań) zajmuje się oddawaniem czci Szatanowi i przypadkowo przywraca życie Carmilli, która zamienia go w wampira. Równie istotny jest tutaj motyw sobowtóra będący sposobem na pokazanie dualistyczności ludzkiej natury – intryga opiera się na konflikcie delikatnej Marii z porywczą i niegodzącą się z ograniczeniami społecznymi Friedą, której wyzwolenie się z purytańskich zasad wiązało się z przemianą w krwiopijęc.

Przedstawienie motywów wampirycznych jest tutaj dosyć skonwencjonalizowane, podobnie jak w cyklu z Draculą i w dwóch poprzednich częściach trylogii Kernsteinów: łaknienie krwi determinuje cykl życiowy wampirów; można je zgłodzić za pomocą krzyża, przemiana normalnego człowieka następuje po ugryzieniu, a postać wampira jest zrównana przez purytańską społeczność z figurą diabła. Zachowanie rozpoznawalnych elementów wyraźnie widać również na polu kreacji wizualnej, ponieważ hrabia Kernstein został wystylizowany na najpowszechniejszy kulturowy wizerunek Draculi, rozsławiony przez Bélé Lugosiego czy Christophera Lee – ubrany w elegancką ciemną marynarkę, białą muszkę, zwiewną czarną pelerynę podbitą od wewnątrz czerwonym materiałem; z pieczołowicie zaczesaną do tyłu fryzurą. A przeciwnika tej postaci, zafiksowanego na misji wypieniania zła, zagrał sam Peter Cushing, wcielający się w serii o Draculi w Van Helsinga.

Uarte schematy są jednak przede wszystkim dodatkiem do historii obudowanej na popularności i urodzie bliźniaczek Collinson – film miał się oryginalnie nazywać *Vampire Virgins* oraz przedstawiać inną fabułę, jednak – przynajmniej według twórców filmu dokumentalnego *The Flesh and the Fury: X-posing "Twins of Evil"* z 2012 roku – producent Harry Fine zobaczył wspomnianą wcześniej rozkładówkę z „Playboya” i postanowił całą produkcję podporządkować siostrom. Frieda, kobieta-wamp, przeciwstawiona zostaje ujmującej delikatnością Marii i po przemianie w wampirzycę ztraca się coraz bardziej w rozwiązłości oraz w relacji z hgrabią Karnsteinem, determinowanej przez pożądanie. Wątki lesbijskie nie były tutaj tak uwydatnione, jak w poprzednich filmach cyklu (osią pierwszej części było erotyczne napięcie pomiędzy kobietami, druga natomiast rozgrywała się w szkole dla dziewcząt), a podwyższona kategoria wiekowa nadal wprowadzała znaczne ograniczenia, odróżniające produkcję od filmów pornograficznych. Z tego powodu nad wyraz celebrowana jest tutaj każda scena odsłaniania piersi przez aktorki, powiązana ściśle z wampiryczną transformacją – Frieda po przemianie staje się kusicielką, wykorzystując swoje cielesne walory. Homoerotyzm w filmach Hammera był inscenizowany przez heteroseksualnych twórców – mężczyzn – nic więc dziwnego, że przedstawienie scen rozbieranych przypomina bardziej grę wstępną z filmu pornograficznego na chwilę przed stosunkiem (którego nie można było pokazać) niż naturalne okazywanie seksualnych uczuć przez kobiety [Weinstock 2012: 35]. Dodatkowo twórcy starali się chociaż symbolicznie nawiązywać do bezpośredniości pornografii, zastępując np. członek świecą, którą bohaterka mimochodem stymuluje ręką, czy wykorzystując jaskrawe różowe napisy początkowe.

Film Johna Hougha stanowił próbę połączenia klasycznej opowieści o wampirach – przefiltrowanej przez formułę kina grozy charakterystyczną dla studia Hammer – z intrygującym zabiegiem marketingowym: angaż rozerotyzowanych wizerunkowo sióstr Collinson został wykorzystany do zespolenia wampirycznego napięcia seksualnego z *Carmilli* Le Fanu z napięciem rzeczywistym, wynikającym ze statusu kulturowego młodych celebrytek. Finalnie przełożyło się to na realizację wtórnej, mocno skonwencjonalizowanej opowieści wampirycznej, gdzie konflikt grup społecznych (uprzywilejowana, znużona i nienasycona arystokracja oraz purytanie – zdeterminowani, chorobliwi dewoci) jest tylko dodatkiem do głównej fabuły, a jedynym elementem tak naprawdę pozostającym w głowie widza po seansie są bliźniaczki Collinson.

Źródła

Petoia Erberto, 2004, *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przeł. A. Pers et al., Kraków.

Weinstock Jeffrey, 2012, *The Vampire Film: Undead Cinema*, New York.

Bram Stoker's Dracula

(1974)

BRYTYJSKI FILM TELEWIZYJNY WYPRODUKOWANY W 1973 roku (ostatecznie wyemitowany w 1974 roku) dla amerykańskiej telewizji CBS, będący swoistą wampiryczną superprodukcją. Producentem i reżyserem obrazu był Dan Curtis – weteran filmu i serialu wampirycznego, znany przede wszystkim ze święcącej tryumfy w amerykańskiej telewizji telenoweli gotyckiej *Dark Shadows* (USA 1963–1971), zawdzięczającej swój sukces nieco przypadkowemu wprowadzeniu do fabuły postaci wampira, Barnabasa Collinsa [Dawidziak 1990: 25]. Curtis wyprodukował też szereg popularnych filmów telewizyjnych podejmujących tematykę wampiryczną, na czele z – również przez siebie reżyserowanym – obrazem *House of Dark Shadows* (USA 1970) oraz *Night Stalker* (USA 1972, reż. John Llewellyn Moxey), funkcjonującym jako swego rodzaju pilot emitowanego przez telewizję ABC serialu *Kolchak: The Night Stalker* (USA 1974–1975). Scenariusz do *Bram Stoker's Dracula* Curtisa napisał sam Richard Matheson, jego wieloletni współpracownik, a co ważniejsze – autor powieści *Jestem legendą* (*I Am Legend*) z 1954 roku, rewolucjonizującej funkcjonowanie wyobrażenia wampira w kulturze [Gemra 2008: 213]. Byli to więc, jak na owe czasy, najlepiej obeznani z tematem wampirycznym twórcy filmowi w Stanach Zjednoczonych, a dodatkowo postavili sobie za cel wyprodukowanie pierwszej wiernej w warstwie fabularnej filmowej adaptacji utworu Stokera.

W rolę Draculi wcielił się – współpracujący z Curtisem na planie filmu *Dr Jekyll i Mr Hyde* (*The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Kanada–USA 1968, reż. Charles Jarrott) – Jack Palance, który wcześniej nie miał okazji grać wampirzego hrabiego, choć był z tą postacią jednoznacznie kojarzony; jego twarz posłużyła rysownikowi Gene'owi Colanowi za wzór dla wizerunku Draculi w wydawanej przez Marvel Comics serii komiksów *The Tomb of Dracula* [Scivally 2015]. Podejście Palance'a do postaci Draculi było wówczas niezwykle

innowacyjne; jego postać nie wypowiada na ekranie ani jednego słowa, co może stanowić odległe nawiązanie do fabuły *Draculi* Stokera, gdzie cała narracja powieści prowadzona jest z perspektywy przeciwników wampira, przez co on sam „nie ma głosu”. Dzięki ekspresji aktorskiej Palance’a bardzo dużo można jednak dowiedzieć się o jego postaci tylko z gry mimiką i ciałem.

W warstwie fabularnej filmu twórcy faktycznie starali się względnie wiernie oddać zdarzenia z powieści, z nielicznymi jedynie uproszczeniami – zrezygnowano np. z wątku Renfielda, a narzeczoną Harkera (w tej roli Murray Brown, który w tym samym roku pojawił się również w erotycznym horrorze wampirycznym *Vampyres* [Wielka Brytania, reż. José Larraz]) uczyniono Lucy (Fiona Lewis), nie Minę (Penelope Horner). Curtis i Matheson pokusili się jednak o szereg uzupełnień i powiązań, które w znaczący sposób pogłębiły charakterologicznie samego Draculę, a w dalszej perspektywie na stałe wpięły się w jego *mythos*. Przede wszystkim po raz pierwszy w historii filmu pojawia się otwarte nawiązanie do historycznej postaci Włada Palownika, na której Stoker luźno wzorował wykreowanego przez siebie krwio piję. „Curtis użył historii Włada, by zracjonalizować ataki Draculi na konkretne kobiety, które wybiera on w Anglii na swoje cele. W *Draculi* (1974), Palance widzi zdjęcie Lucy, narzeczonej Harkera, która jest lustrzaną kopią jego utraconej miłości z xv stulecia. Wyrusza więc do Anglii w celu odnalezienia jego miłości sprzed wampirzego życia” [Melton 2011: 75]. Krwio pijca jawi się zatem jako postać zakochana – zmuszona do picia krwi, jednak nade wszystko pragnąca miłości, którą jej odebrano. A „gdy pochyla się nad przebitą kołkiem umiłowaną, potworny ryk bólu wyrwa się z jego ust, tuli do piersi trupa, w szale cierpienia demoluje kaplicę – pojawia się scena reminiscencji: jacyś żołnierze przed wiekami odciągają Włada Draculę od ciała nieżywej małżonki. Dalsza część filmu zamienia się w dzieje zemsty, jaką Dracula próbuje wyrzucić na Van Helsingu i jego towarzyszy” [Wąlaszewski 2001: 287]. Dodatkowo jest on istotą skazaną na niezrozumienie, co podkreślone zostało absolutnym milczeniem krwio pijcy. „W przeciwieństwie do wielu adaptacji *Draculi*, które miały miejsce w innych filmach, hrabia Dracula Palance’a nie jest jednowymiarowym potworem, ale raczej w pełni rozwiniętą postacią, która zbliża się do – choć nigdy nie osiąga – statusu bohatera tragicznego” [Holte 1997: 73]. Takie sportretowanie filmowego Draculi okazało się możliwe przede wszystkim dlatego, że obraz Curtisa – mimo że nie pozwala wampirowi dojść do głosu – poświęca wiele uwagi jego zachowaniu i reakcjom, na nieco dalszy plan odsuwając

działania jego przeciwników. Nie da się więc ukryć, że w jakimś sensie Curtis i Matheson – twórcy odpowiednio postaci Barnabasa Collinsa oraz Ruth z *Jestem legendą* – chcieli zrehabilitować najslynniejszego wampira wszech czasów.

Bram Stoker's Dracula Curtisa nie osiągnął większego rozgłosu przede wszystkim z winy... ówczesnego prezydenta Stanów Zjednoczonych, Richarda Nixona. CBS przygotowała premierę filmu Curtisa na 12 października 1973 roku w wieczornym paśmie, co było poprzedzone mniej lub bardziej zachęcającymi recenzjami produkcji m.in. w „New York Timesie” i „Los Angeles Timesie”; w ostatniej chwili jednak prezydent Nixon zdecydował się wygłosić orędzie dotyczące zmiany na stanowisku wiceprezydenta Stanów Zjednoczonych – i ukazało się ono właśnie w godzinie emisji *Draculi*. Mimo że nie trwało zbyt długo, wydawcy CBS postanowili przesunąć datę premiery filmu Curtisa na 8 lutego 1974 roku, co doprowadziło do spadku zainteresowania tytułem [Scivally 2015].

Po telewizyjnej premierze w Stanach Zjednoczonych film był przez pewien czas pokazywany w Europie, gdzie dystrybuowała go firma Anglo-EMI. Mimo więc odejścia w zapomnienie, w swoim czasie był on dość szeroko dostępny i wpisywał się w nowy wówczas nurt konstruowania narracji wampirycznych, skupiających się na krwiopijcach jako istotach rozdartych wewnątrz, tragicznych, niejako wbrew woli pozbawionych człowieczeństwa i zmuszanych przez swoją bestialską naturę do czynienia zła. Obok filmu Curtisa prawdziwymi prekursorami tej tendencji były oczywiście *Wywiad z wampirem* (*Interview with the Vampire*) Anne Rice z 1976 roku oraz *Nosferatu wampir* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979) Wernera Herzoga, która to produkcja pod względem konstrukcji postaci wampira bardziej przypomina dzieło Curtisa niż swoją właściwą inspirację, film *Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau).

Najbardziej oczywistym kontekstem dla *Bram Stoker's Dracula* Curtisa jest jednak *Dracula* (Bram Stoker's Dracula, USA 1992) Francis Forda Coppoli – film przejmujący i rozwijający wiele rozwiązań fabularnych i narracyjnych zaproponowanych przez produkcję z Palance'em. Zwłaszcza konstrukcja krwiopijcy odzwierciedla koncepcję Curtisa, którego „produkcja zawiera pewną liczbę motywów rozwiniętych w pełniejszy i bardziej kosztowny sposób przez Coppolę” [Holte 1997: 73]. I nie chodzi tylko o wizualną stronę *Draculi* z 1992 roku, jaką reżyser z racji większego budżetu mógł dopracować znacznie dokładniej niż Curtis, ale też o samą konstrukcję wam-



pira jako istoty odrzuconej (początek filmu stanowi scena, w której Dracula – zrozpaczony po śmierci ukochanej z rąk Turków i ze względu na obojętność hierarchów Kościoła – wyrzeka się Boga), zapomnianej, niedocenianej i mogącej – z pewnego punktu widzenia – stać moralnie wyżej niż ludzie współcześni. „Dracula to arystokrata, przedstawiciel kultury starszej od cywilizacji Zachodu, istota wspa- niała i tragiczna poprzez uwięzienie w swoim losie. Gdy w powieści Mina wyraża współczucie dla wampira, jest to tylko dowód dobroci jej serca, gdy wypowiada te same słowa w filmie, są one świadectwem przenikliwości większej niż ta, jaką się wykazują »szaleńcy boży« – Van Helsing, Harker, Holmwood, Seward i Morris – przedstawiciele głównych warstw zachodniej społeczności” [Szyłak 2010: 86–87]. W podobny sposób poprowadzony zostaje Dracula w filmie Curtisa, a jedyna istotna pod względem fabularnym różnica polega na tym, że Coppola był wierniejszy literze powieści Stokera i to Mina jest narzeczoną Harkera, nie zaś Lucy.

Ostatecznie adaptacja Coppoli nie tylko przyćmiła film Curtisa rozmachem, budżetem oraz – w ostatecznym rozrachunku – jakością, ale też skazała go na dalsze zapomnienie ze względu na zmianę tytułu. W 1990 roku odpowiedzialna za dystrybucję dzieła Coppoli wytwórnia Columbia Pictures zapewniła sobie również prawa do filmu Curtisa. Ponieważ do atutów marketingowych *Draculi* Coppoli miał należeć m.in. jednoznaczny powrót do pierwowzoru literackiego, a wytwórnia nie chciała, by na rynku funkcjonowały dwie produkcje zatytułowane *Bram Stoker's Dracula* (co mogło powodować zamieszanie, a co gorsza – sugerować, że dzieło Coppoli jest remakiem filmu Curtisa), zdecydowano się na przemianowanie filmu Curtisa na *Dan Curtis' Dracula* lub po prostu *Dracula* (w zależności od nośnika i miejsca emisji). To z kolei doprowadziło do zagubienia się filmu z 1974 roku wśród innych licznych obrazów o Draculi, podczas gdy „adaptacja Francisa Forda Coppoli dosłownie wyniosła materiał Stokera na nowe wyżyny i samodzielnie zrewitalizowała film wampiryczny w bardzo podobny sposób, w jaki pierwsza powieść Anne Rice zachwycała publiczność literacką” [Silver, Ursini 1993: 155].

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Dawidziak Mark, 1990, Dark Shadows: *The Supernatural Soap Opera That Fans Kept Alive Returns to TV in Prime Time*, „Cinefantastique”, Vol. 21, Iss. 3.
 Gemra Anna, 2008, *Od gotyczizmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach*, Wrocław.

- Holte James Craig, 1997, *Dracula in the Dark: The Dracula Film Adaptations*, Westport–London.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.
- Scivally Bruce, 2015, *Dracula FAQ: All That's Left to Know About the Count from Transylvania*, Milwaukee [epub].
- Silver Alain, Ursini James, 1993, *Vampire Film. From Nosferatu to Bram Stoker's Dracula*, rev. and updated ed., New York.
- Szyłak Jerzy, 2010, *Oblicza Draculi* [w:] Śmiałkowski Kamil M., *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Wąlaszewski Zbigniew, 2001, *Ja, wampir* (Dracula c'est moi), „Kwartalnik Filmowy”, nr 35–36.



Dom wampirów

(The House That Dripped Blood, 1971)

ANGIELSKI, NOWELOWY FILM GROZY Z 1971 ROKU wyprodukowany przez wytwórnię Amicus, będący w praktyce filmową antologią opartą na wczesnych opowiadaniach grozy amerykańskiego pisarza i scenarzysty Roberta Blocha. Kultowy autor słynnej *Psychozy* (z ekranizowanej w 1960 roku [*Psycho*, USA] przez Alfreda Hitchcocka), tworzący głównie w konwencji *pulp*, horroru czy *science fiction*, wspólnie z kanadyjskim scenarzystą i ilustratorem Rossem Jonesem odpowiadał również za scenariusz *Domu wampirów*. Reżyser – Peter Duffell – miał doświadczenie przede wszystkim w kameralnych produkcjach telewizyjnych, które zwróciły na niego uwagę producenta filmu i założyciela wytwórni Amicus, Milтона Subotsky'ego; później jednak sukcesywnie odmawiał tworzenia innych horrorów, bojąc się zaszufładowania. Mimo relatywnie nieoczywistego wyboru reżysera studio postarało się o angaż największych gwiazd ówczesnego angielskiego kina grozy, na czele z Christopherem Lee (który miał już wtedy na koncie aż dziewięć ról hrabiego Draculi) oraz jego częstym partnerem – Peterem Cushingiem (wielokrotnie wcielającym się we Frankensteina czy Van Helsinga). Gwiazdą kobiecą filmu była Ingrid Pitt, która cieszyła się olbrzymią popularnością dzięki głównym rolom w zaledwie rok starszych *Wampirycznych kochankach* (*Vampire Lovers*, Wielka Brytania 1970, reż. Roy Ward Baker), a także – mającym premierę niecały miesiąc przed *Domem wampirów* – obrazie *Hrabina Dracula* (*Countess Dracula*, Wielka Brytania 1971, reż. Peter Sasdy).

Polski tytuł – *Dom wampirów* – jest o tyle mylący, że akcentuje tylko jeden z wątków i znacznie spłyca ogólną wymowę produkcji. Temat wampiryczny podejmuje wyłącznie ostatnia z zaprezentowanych



Ingrid Pitt w roli wampirycznej aktorki

nowel, *Plaszczy* (*The Cloak*) [Bunson 1993: 27]. (Nawiasem mówiąc, oryginalny tytuł obrazu również może wprowadzać w błąd, nie pojawia się w nim bowiem ani jedna kropla krwi [Fryer 2017]; Duffell, Cushing i Lee uważali zresztą ów tytuł za tani i tandetny [Callaghan 2009]). Pozostałe filmowe miniatury to:

- *Sposób na morderstwo* (*Method for Murder*) według opowiadania z 7. numeru „Fury” z 1962 roku. Akcja tego epizodu koncentruje się na wziętym pisarzu, Charlesie Hillyerze (Denholm Elliott), którego zaczyna prześladować postać wykreowanego przez niego seryjnego mordercy (w tej roli Tom Adams);
- *Figury woskowe* (*Waxworks*) według opowiadania z 33. numeru „Weird Tales” ze stycznia 1939 roku, w którym dwaj przyjaciele, Philip i Neville (odpowiednio Cushing oraz Joss Ackland), dostrzegają w pobliskim gabinecie figur woskowych podobiznę kobiety, którą obaj niegdyś znali;
- *Najmilsza z dziewczyn* (*Sweets to the Sweet*) według opowiadania z 39. numeru „Weird Tales” z marca 1947 roku, w którym guwernantka Ann Norton (Nyree Dawn Porter) jest oburzona zimnym i zdystansowanym podejściem ojca swojej uczennicy (w jego roli Lee) do własnej córki, a następnie odkrywa, że tak

naprawdę to dziewczynka przy użyciu czarnej magii trzyma w ryzach swojego tatę; tę miniaturę uznaje się za najbardziej udaną w całym filmie [Fryer 2017].

Ramą fabularną dla zaprezentowanych nowel jest rozmowa inspektora Hollowaya (John Bennett) z właścicielem tytułowego domu (John Bryans). Policjant wypytuje mężczyznę o dotychczasowych najemców posiadłości, poszukując informacji na temat zaginięcia Paula Hendersona – znanego aktora, ostatniego mieszkańca przekłętego budynku. W ramach tych opowiadań właściciel coraz bardziej przybliża niesamowite losy poszczególnych bohaterów, będące pretekstem do pokazania kolejnych nowel.

W *Plaszczu* – którego pierwowzorem jest opowiadanie pierwotnie opublikowane w magazynie „Unknown” w maju 1939 roku – widz poznaje kulisy zaginięcia aktora poszukiwanego przez Hollowaya. Paul Henderson (w tej roli Jon Pertwee, kojarzony wówczas bardzo dobrze przez brytyjską publikę jako trzeci aktor grający serialowego Doktora Who) za namową swojej przyjaciółki – i okazjonalnie kochanki – Carli Lynde (Pitt) wynajmuje ową niepokojącą willę, niezrażony tym, że według plotek na domu ciąży klątwa. Przechwala się wręcz, że jako gwiazda horrorów jest prawdziwym ekspertem od zjawisk paranormalnych. Znajduje to zresztą potwierdzenie w jego lekturach – w jednej ze scen widzimy, jak czyta *The Vampire: His kith and Kin* Montague’a Summersa (autentyczne dzieło z 1928 roku kładące podstawy pod antropologiczne badania zjawiska wampiryzmu [Gemra 2008: 101; Janion 2008: 17]). Postać ta na każdym kroku usiłuje udowodnić innym swoją wyższość, jest zadufana w sobie i narcystyczna (w salonie wiesza swój własny portret), na planie kręconego filmu o wampirach wtrąca się w każdą rzecz i wszystko musi zaopiniować. Gdy krytykuje swój kostium – pelerynę wampira, w którego rolę ma się wcielić – postanawia na własną rękę poszukać odpowiedniego stroju. Trafia do sklepu z kostiumami (umieszczonego w tym samym miejscu, w którym znajdowało się muzeum figur woskowych z drugiej noweli), gdzie od tajemniczego Theo von Hartmanna (Geoffrey Bayldon) za 30 szylingów – co jest mało zawoalowanym nawiązaniem do 30 judaszowych srebrników – kupuje „prawdziwą” wampirzą pelerynę. Gdy następnego dnia na planie filmu ją zakłada, ku swojemu zdziwieniu przestaje widzieć się w lustrze, zanim jednak dociera doń znaczenie tego faktu, musi on przed kamerą odegrać scenę pocałunku z Carlą; w pewnej chwili traci nad sobą panowanie i gryzie ją w szyję, co wywołuje na planie spore zamieszanie.

Podejrzewając, że peleryna zamienia go w prawdziwego wampira, Paul decyduje się w domu na eksperyment: o północy zakłada

płaszcz i faktycznie – wyrastają mu kły oraz zaczyna on latać. Przerażony, chowa strój w szafie, a następnego dnia umawia się z Carłą na przeprosinową kolację. Ta przyjmuje przeprosiny i wieczorem po posiłku wywiązuje się między obojgiem rozmowa o wampirycznej pelerynie (wywołana zapisaną w gazecie wiadomością, jakoby sklep z kostiumami von Hartmanna spłonął, a jego samego – nieżyjącego od lat – znaleziono w trumnie wśród zgłiszcz). Carla nie wierzy w magiczną moc przedmiotu i drażni się z Paulem, sugerując, że ten boi się jak dziecko. To sprawia, że aktor daje się przekonać i zakłada płaszcz, nic się jednak nie dzieje. Okazuje się, że Carla podmieniła peleryny; sama ubiera przekłęty strój i wyjawia wówczas, że od samego początku jest wampirzycą i że społeczność krwio pijców tak bardzo ceni filmy Paula, iż postanowiła uczynić go wampirem (dlatego podrzuciła mu ów płaszcz). Nowela kończy się sceną, w której Carla dopada Paula i przemienia go w prawdziwego krwio pijcę.

Film zamyka kłamra rozmowy inspektora Hollowaya z właścicielem domu, uzupełniająca historię Paula, Carli i przekłętego płaszcza. Policjant oświadcza, że ma dość opowieści o duchach oraz biernego czekania i że – wbrew ostrzeżeniom – jedzie osobiście zbadać przekłętą posiadłość. Znajduje tam w piwnicy dwie trumny; z jednej z nich wstaje zwampiryzowany Paul i rzuca się na inspektora, ale temu udaje się nabić wampira na zaostriżony kawałek drewna. Gdy jednak z drugiej trumny wyłania się Carla, Holloway nie ma przed nią żadnej ochrony i wampirzyca atakuje go pod postacią nietoperza.

Ostatnia scena produkcji prezentuje właściciela domu, zwracającego się bezpośrednio do widza i wyjaśniającego, że posiadłość zawsze odbija osobowość swojego mieszkańca i traktuje go w odpowiedni sposób. Mężczyzna zachęca też odbiorców, aby sami przyszli w niej zamieszkać. Zgrywa się to zwłaszcza z osobowością Paula – specjalisty od wampirów i poniżającego innych narcyza, który sam został pozbawionym odbicia w lustrze krwio pijcą, zmuszonym do spania w piwnicy w trumnie.

Przywołane w filmie wyobrażenie wampira nie odbiega zasadniczo od stereotypowego wizerunku (bazującego – czego twórcy byli w pełni świadomi – zarówno na opisach Summersa, uwzględniających ludowe oraz wczesne literackie wyobrażenia krwio pijców, jak i na wizji rozpropagowanej przez filmy wytwórni Hammer), na szczególną uwagę zasługują wszakże dwie interesujące kwestie. Pierwszą jest luźne skojarzenie wampiryzmu ze zdradą i historią Judasza Iskarioty, dotąd w kinie nieeksploatowane, acz w późniejszych latach wprowadzane nieco bardziej jednoznacznie (m.in. w *Draculi*

2000 [USA 2000, reż. Patrick Lussier] oraz *Bibliotekarzu III: Kłątwe kielicha Judasza* [*The Librarian: Curse of the Judas Chalice*, USA 2008, reż. Jonathan Frakes]). Drugą – wyraźniejszą – jest rzadki mimo wszystko przykład istnienia (w świecie przedstawionym) przedmiotu przemieniającego w wampira (później po zbliżony pomysł sięgnie Guillermo del Toro w swoim filmie *Cronos* [Meksyk 1993]). Pod tym względem historia przedstawiona w *Płaszczu* może być uznana za innowacyjną.

Sama nowela często była jednak krytykowana za stylistyczne niedopasowanie do nastroju reszty *Domu wampirów*, stawiała bowiem na lekki czy wręcz komediowy charakter tej narracji [Fryer 2017]. J. Gordon Melton w napisanej przez siebie sylwetce Pitt uważa nawet, że *Płaszcz* jest „żartem” z konwencji wampirycznej. Warto jednak nadmienić, że w tekście tego autora znajdują się fragmenty sugerujące, jakoby nie znał on lub też nie rozumiał filmu Duffella, jak choćby opis pod zdjęciem z planu mówiący, że to Paul zamienił Carlę w wampiryzę (a nie na odwrót). Nie zgadzają się też informacje biograficzne o aktorce; Melton np. podaje, że urodziła się ona w pociągu jadącym z Niemiec do obozu koncentracyjnego w Polsce, co raczej nie było możliwe w 1937 roku [Melton 2011: 527–529].

Tak czy inaczej Duffell, realizując *Dom wampirów*, nie znał pierwowzorów literackich poszczególnych nowel i pozwolił sobie na grę ze scenariuszem, a niejednokrotnie również na uwzględnianie sugestii aktorów [Callaghan 2009], co zadecydowało o relatywnie lżejszym tonie *Płaszczu*.

Film nie cieszył się dużą popularnością w Wielkiej Brytanii (ani w ogóle w Europie), ale bardzo ciepło przyjęto go w Stanach Zjednoczonych [Bryce 2000: 70]. Był to okres, w którym filmowe antologie operujące konwencją grozy dopiero zdobywały swoją widownię, popularność osiągnęły zaś rok po premierze *Domu wampirów* przy okazji bodaj najsłynniejszej produkcji studia Amicus, *Opowieści z krypty* (*Tales from the Crypt*, Wielka Brytania 1972, reż. Freddie Francis). Sam oryginalny tytuł okazał się też mocno sugestywny; na tyle, że telewizja BBC w 1987 roku swój dokument o konkurencyjnej względem Amicusa wytwórni Hammer (reż. David Thompson) zatytułowała... *Hammer: The Studio That Dripped Blood!*

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

Bryce Allen, 2000, *Amicus: The Studio That Dripped Blood*, Plymouth.
Bunson Matthew, 1993, *The Vampire Encyclopedia*, New York.

- Callaghan Caroline, 2009, *Peter Duffell and the House That Dripped Blood*, „The British Fantasy Society”; cyt. za: <http://www.britishfantasy-society.org/interview/the-house-that-dripped-blood-the-directors-view/> [dostęp: 26.12.2017].
- Fryer Ian, 2017, *The British Horror Film: From the Silent to the Multiplex*, Oxford–Charleston [ebook].
- Gemra Anna, 2008, *Od gotyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław.
- Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, wyd. 2, Gdańsk.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.

Dracula 3000

(*Dracula 3000: Infinite Darkness*, 2004)

AMERYKAŃSKO-POŁUDNIOWOAFRYKAŃSKA PRODUKCJA telewizyjna z 2004 roku w reżyserii Darrella Roodta (znanego również jako Darryl James Roodt), będącego jednocześnie współtwórcą scenariusza. Drugim współautorem jest Ivan Milborrow, zajmujący się we wcześniejszych filmach procesem udźwiękowienia; był to jego scenopisarski debiut. Obraz powstawał na terenie Niemiec oraz RPA, skąd pochodzi większość twórców filmu, w tym reżyser i współautor scenariusza. Produkcja stanowi mariaż historii kosmicznego wampira, luźno nawiązującej do schematu znanego z *Draculi* Brama Stokera, z konwencją horroru w typie dzieła Jamesa Camerona pt. *Obcy – decydujące starcie* (*Aliens*, USA 1986), drugiej odsłony serii o ksenomorfie. *Dracula 3000* odwołuje się również do pierwszej części (*Obcy – 8. pasażer Nostromo* [*Alien*, USA 1979, reż. Ridley Scott]) poprzez hasło reklamowe: „*In space, the sun never rises*”. Film znany jest również pod innymi tytułami: *Van Helsing – Dracula’s Revenge* (Włochy), *Van Helsing vs Space Dracula* (Japonia) czy też *Dracula 3000: To apolyto skotadi* (Grecja).

Pomimo swej nazwy produkcja nie stanowi kontynuacji *Draculi 3000* (USA 2000, reż. Patrick Lussier). Jest to natomiast kolejny – po *Królowej krwi* (*Queen of Blood*, USA 1966, reż. Curtis Harrington) i *Sile witalnej* (*Lifeforce*, Wielka Brytania 1985, reż. Tobe Hooper) – film przenoszący akcję z zamku w Transylwanii w przestrzeń kosmiczną. Zabieg ten, który wraz z nowatorską wizją południowoafrykańskich twórców miał stanowić świeże spojrzenie na klasyczną

opowieść o Draculi, nie spotkał się z entuzjazmem miłośników kina wampirycznego. Premiera filmu odbyła się w trakcie hiszpańskiego festiwalu horrorów w Esteponie, następnie obraz pojawił się w argentyńskiej, hiszpańskiej oraz amerykańskiej telewizji. Stosunkowo szybko dzieło Roodta wydano na nośniku DVD: w grudniu 2004 roku w USA i później w Holandii i Finlandii, a następnie – na kasetach VHS – w Japonii i Rosji. W każdym z tych wypadków za dystrybucję odpowiadał potentat medialny, firma Lions Gate Entertainment.

Fabula filmu rozpoczyna się w trzecim milenium na statku ratowniczym „Matka III”. Załoga składa się z sześciu osób: kapitana Abrahama Van Helsinga (Casper Van Dien), wicekapitan Aurory Ash (Erika Eleniak), naukowca Arthura Holmwooda (Grant Swanby), nawigatora Miny Murry (Alexandra Kamp), ochroniarza Humvee’ego (Tommy Lister) oraz specjalisty do spraw ładunku, o enigmatycznym pseudonimie 187 (Coolio). Bohaterowie podążają za zaginionym przed wieloma laty statkiem ładunkowym „Demeter”, a głównym powodem ich poszukiwań są drogiecenne dobra, jakie rzekomo znajdują się na pokładzie wehikułu, oraz łącząca się z tym chęć szybkiego wzbogacenia się. Początkowo nic nie wywołuje podejrzeń załogi, ale z czasem jedną z bohaterek, Miną, zaczyna targać wewnętrzny niepokój związany z opuszczonym statkiem. W trakcie eksploracji „Demeter” członkowie załogi odkrywają zwłoki jej byłego kapitana, Varna (Udo Kier). Obawę wzbudza fakt, iż zostały one przywiązane do krzesła oraz otoczone krucyfikсами. Te ostatnie pozornie nie wywołują niczych podejrzeń; są wręcz przedmiotem niezrozumienia, ponieważ w świecie przedstawionym religię dawno wyparto i uznano za relikwiny dawnych czasów. Z kolei za sprawą nagranych przez dowódcę materiału filmowego, mającego stanowić odpowiednik dziennika pokładowego i jednocześnie narracji poświęconej losom statku (aż do wieńczącej film eksplozji), członkowie załogi Van Helsinga dowiadują się o tajemniczej chorobie, określanej przez Varna mianem epidemii. Powodowała ona, że „zarażonych” ludzi należało pilnie separować od reszty załogi. Z czasem bohaterowie zyskują informację, iż statek opuścił mało znaną stację Transylwania z tajemniczym ładunkiem; ponadto odkrywają, że ich planowany powrót na macierzysty statek jest niemożliwy – „Matka III” niespodziewanie odłącza się od „Demeter”. Dziwne zdarzenie okazuje się efektem polecenia, jakie tajemniczy statek skierował do komputerowych systemów wehikułu należącego do ekipy Van Helsinga. Wkrótce załoga odnajduje podejrzany ładunek – kilkanaście trumien. Jeden z bohaterów, wspomniany 187, zaczyna je bezmyślnie otwierać, co skutkuje przebudzeniem wampira,

hrabiego Orlocka (Langley Kirkwood). Celem monstrum staje się unicestwienie wszystkich obecnych na statku, a w szczególności Van Helsinga. Z czasem bohater odkrywa przyczynę – należy on do rodu od setek lat walczącego z wampirami, czego wcześniej nie był świadom. Ku zdziwieniu jego i reszty załogi jedyną postacią znajdującą się poza orbitą zainteresowań Orlocka okazuje się Aurora Ash. Jest ona bowiem szpiegowskim androidem, mającym za zadanie regularne raportowanie o działaniach załogi „Matki III”. W toku akcji filmu giną niemal wszyscy członkowie załogi – niektórzy z nich w wyniku starcia z monstrum, inni, jak Van Helsing czy 187, zostają przemienieni w wampiry, po czym zlikwidowani za pomocą drewnianych kołków wbitych w serce. Przy życiu pozostają jedynie Aurora i Humvee, których dosyć szybko spotyka jednak tragiczny koniec – giną oni w eksplozji statku „Demeter”.

Dracula 3000 to produkcja pełna wyraźnych nawiązań do powieści Stokera; z pierwowзору zaczerpnięto przede wszystkim postaci – głównego antagonistę-wampira, Abrahama Van Helsinga, Minę, Holmwooda oraz kapitana Varna (nazwanego tak od miasta Warna, w którym rozgrywa się część akcji powieści). Tak jak w oryginale, potwór połączony jest z miejscem, które zamieszkuje. Ma nad nim całkowitą władzę: kontroluje wszystkie systemy sterujące oraz komunikacyjne i w razie potrzeby blokuje je na swój użytek, powodując odcięcie „Demeter” od wszelkiej komunikacji z innymi jednostkami. Zamek w Transylwanii został tu zmieniony na statek kosmiczny, ale tak jak u Stokera – przebywając na terenie monstrum, załoga skazana jest na łaskę wampira. Zarazem należy zauważyć, iż „Demeter” kumuluje w sobie cechy nie tylko zamku, ale przede wszystkim statku, na którym w pierwowzorze Dracula przyплыł do Londynu – tu również na pokładzie znajdują się trumny z ziemią, w których spoczywają wampiry. W ten sposób charakter wehikułu staje się w pełni dualistyczny, co intensyfikuje grozę wynikającą z jego eksploracji, jakiej podejmuje się Van Helsing wraz z towarzyszami.

Drugim źródłem licznych nawiązań jest seria „Obcy”, z której zaczerpnięto takie schematy, jak motyw opuszczonego statku, eliminowanie kolejno każdego z członków załogi, ukrycie androida (również o nazwisku Ash) pod postacią człowieka czy też totalne zniszczenie, będące zakończeniem i jednocześnie konkluzją filmu [Meehan 2014: 174]. Na inspirację popularnym cyklem wskazuje również schemat horroru akcji, w którym drużyna złożona ze specjalistów stawia czoła potworowi. Dodatkowo sama obecność monstrum i wrażenie zaszczucia, pojawiające się dość szybko u bohaterów,



przywodzą na myśl emocje, jakie odczuwali pasażerowie statku „No-stromo” w filmie Scotta. Związki z tym obrazem zostają podkreślone również za sprawą samego wprowadzenia do filmu Roodta, w którym dowódca, Van Helsing, na tle akt poszczególnych członków swojej załogi dokonuje ich krótkiej charakterystyki. Scena ta, typowa dla estetyki kina akcji, wskazuje również na motyw dzielnego dowódcy, odpowiedzialnego za swoich ludzi oraz powodzenie misji. Wśród nawiązań znajdziemy również inne konteksty – imię głównego antagonisty, hrabiego Orlocka, odnosi się do bohatera filmu *Nosferatu* – *symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau).

Obraz Roodta bardzo wyraźnie eksponuje wątek seksualności. Członkinie załogi są stale nagabywane przez swoich kolegów, od początku także przedstawia się je jako obiekt ich pożądania, co w połączeniu z licznymi nawiązaniem do uniwersum *Obcego* przywodzi na myśl drugą część cyklu i stosunek załogi do postaci szeregowiec J. Vasquez. Motyw pożądania stanowi tu jednak odbicie drakulicznego popędu, jakim była żądza krwi. W filmie zostaje to zobrazowane w formie zdobywania względów Miny czy Aurory, co jest w tym wypadku mocno zwulgaryzowane. Humvee podstępem zdobywa pocałunek Miny, a 187, już przemieniony w wampira, niejednokrotnie mówi, że śnił o wicekapitan, opisując jej atrybuty zewnętrzne oraz przebieg wyimaginowanego stosunku fizycznego. Seksualizacja okazuje się jednak nie tylko cechą określonego podejścia mężczyzn do kobiet, ale również narzędziem, jakiego bohaterki używają, by przetrwać. Dowodzi tego przykład Aurory, która tuż po spotkaniu z Orlockiem zostaje oskarżona o wampiryzm; próbuje wykorzystać swoją urodę, by udowodnić Humvee’emu i innym, iż nie stanowi dla nich zagrożenia. Sterowanie przez Ash napięciem seksualnym pojawia się również w niekoniecznie spójnym zakończeniu filmu, kiedy androidka zdradza mężczyźnie, iż wcześniej została zaprogramowana jako 3.2 CP – robot do zaspokojenia seksualnych przyjemności. Scena ta okazuje się najmniej przystającą do grozy wywołanej obecnością wampira.

Elementem spajającym całą akcję jest Orlock, wampir, który ikonograficznie przypomina stereotypowego Draculę. Na jego wampiryczne rekwizytorium składają się: blada cera, wampirze kły oraz długa czarna peleryna, jednakże sam charakter statku kosmicznego mocno ogranicza hrabiego w innych kwestiach. Przede wszystkim jest to stosunkowo niewielka przestrzeń, pełna wąskich korytarzy, po których potwór przemieszcza się, biegając i skacząc. Dowodzi

to jego braku zdolności polimorfii; nie może poruszać się ani jako nietoperz, ani jako mgła. Jego pojawienie się nie jest zwiastowane żadnymi widocznymi znakami. Nie ma on również wpływu na ludzką psychikę – nie znajdziemy u niego zdolności do hipnozy czy wdzierania się do snu ofiar; ekwiwalentem tych mocy okazuje się możliwość zdalnego sterowania statkiem i jego elektronicznymi podzespołami.

Kolejnym z wątków najbardziej wyeksponowanych w produkcji Lions Gate Entertainment jest motyw podziału rasowego. Dwaj czarnoskórzy bohaterowie – 187 oraz Humvee – są wielokrotnie określani mianem „innych”. Co więcej, pierwszy z nich zwraca uwagę, iż wampiry, które bohaterowie znajdują w trumnach na pokładzie „Demeter”, to osoby o białym kolorze skóry. Trop ten zostaje odwrócony przez fakt, iż jako pierwszy zamieniony w wampira został właśnie 187. Jest to odwołanie do częstych praktyk stosowanych w horrorach, wedle których osoba o czarnym kolorze skóry z reguły okazuje się pierwszą ofiarą mordercy [Notez 2017].

Już jako potwór 187 próbuje omamić przyjaciela, m.in. akcentując etniczne pokrewieństwo między nimi, co podkreślają częste slangowe określenia typu „brat” itp. Kategoria koloru skóry ma więc w teorii dzielić towarzyszy – 187, kusząc Humvee’ego, wskazuje, iż nie powinien on ufać „innym”, czyli reszcie załogi. W ten sposób wprowadzony zostaje motyw mamienia i kuszenia poszczególnych bohaterów poczuciem wspólnoty i bezpieczeństwa, w rzeczywistości jednak prowadzącego do wystawienia się na zagrożenie. Z kolei inna postać zwodzona przez Orlocka i jego sługi to kaleki profesor Arthur Holmwood, którego wampir próbuje przekonać do pomocy obietnicą uzdrowienia.

Równie ważnym elementem jest ukazanie możliwości odczuwania przez wampira fizycznego bólu. Roodt symbolicznie i za sprawą drobnych zabiegów scenopisarskich zmienił postać krwiożerczego hrabiego w potwora odczuwającego ból. Według Toma Pollarda w późniejszych filmach o Draculi postać ta nigdy nie była już tak wrażliwa [Pollard 2016: 51]. Wampir jako istota melancholijna i cierpiąca z powodu swojej natury pojawiał się już we wcześniejszych ekranizacjach, chociażby w filmie *Dracula* (Wielka Brytania 1974, reż. Dan Curtis) czy *Nosferatu wampir* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979, reż. Werner Herzog).

MAGDALENA JANKOWSKA



Źródła

- Marlatt Benjamin, 2014, *Review Dracula 3000*, <https://moviepilot.com/posts/2247445> [dostęp: 23.10.2017].
- Meehan Paul, 2014, *The Vampire in Science Fiction Film and Literature*, Jefferson, N.C.
- Notez Cliff, 2017, *The Black Guy Dies First: The Importance of Horror in Black Culture*, <https://blavity.com/black-guy-dies-first> [dostęp: 4.12.2017]
- Pollard Tom, 2016, *Hollywood 9/11: Superheroes, Supervillains, and Super Disasters*, New York.
- Scivally Bruce, 2015, *Dracula FAQ: All That's Left to Know About the Count from Transylvania*, Milwaukee.

Dracula 3D

(Dario Argento's Dracula, 2012)

WŁOSKO-FRANCUSKO-HISZPAŃSKA KOPRODUKCJA z 2012 roku. Reżyserem i współtwórcą scenariusza (razem z Enrique Cerezo, Stefano Pianinin i Antonio Tentorim) był Dario Argento. Film ten jest pierwszym włoskim horrorem zrealizowanym przy pomocy trójwymiarowej technologii, a także jedyną produkcją nakręconą w formacie 3D przez Argento. Obraz stanowi luźną adaptację *Draculi* Brama Stokera, która, zdaniem włoskiego twórcy, miała dzięki trójwymiarowym efektom specjalnym nabrać lekkości i naturalności w odróżnieniu od poprzednich filmów drakulicznych [Sobczyński 2013]. Reżyser, będąc jedną z kluczowych postaci dla rozwoju horroru, a w szczególności konwencji *giallo* [Balmain 2014: 7], w swoim dziele przedstawia odmienne podejście do materiału literackiego – zmienia liczne fragmenty oryginalnej fabuły, jak również (prawdopodobnie z przyczyn budżetowych) całkowicie pomija istotną w powieści sekwencję londyńską. W związku z tym akcja zostaje przyspieszona, co skutkuje zbliżeniem filmu do konwencji gatunków innych niż horror wampiryczny: kryminału i thrillera. W roli hrabiego Draculi wystąpił Thomas Kretschmann, dla którego był to kolejny udział w obrazie wampirycznym; w roku 2002 zagrał on w filmie *Blade: Wieczny łowca II* (*Blade II*, USA 2002, reż. Guillermo del Toro), natomiast w latach 2013–2014 (już po wystąpieniu w filmie Argento) wcielił się w Abrahama Van Helsinga w serialu *Dracula* (USA 2013). W obsadzie znalazł się również Rutger Hauer jako Van Helsing, także będący swego rodzaju weteranem produkcji o wampirach: w 1992

roku zagrał Lothosa w *Buffy – postrachu wampirów* (*Buffy the Vampire Slayer*, USA 1992, reż. Fran Rubel Kuzui), w 2004 roku wcielił się w postać Kurta Barlowa w *Miasteczku Salem* (*Salem's Lot*, USA 2004, reż. Mikael Salomon), natomiast w 2005 roku zagrał samego hrabiego Draculę (*Dracula III: Dziedzictwo*, [*Dracula III: Legacy*, USA 2005, reż. Patric Lussier]). Wystąpił również w wampirycznym serialu *Czysta krew* (*True Blood*, USA 2008–2014), gdzie wcielił się w Nialla Briganta, dziadka Sookie Stackhouse.

Dracula 3D miał swoją premierę podczas Festiwalu Filmowego w Cannes w 2012 roku, a następnie został pokazany na 49. Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Chicago. Produkcja przeznaczona była głównie na rynek europejski – dystrybucją zajmowały się firmy Bolero Film (Włochy), Panoceanic Films (Francja) oraz Filmax (Hiszpania) – choć pokazy odbywały się również w Stanach Zjednoczonych. W tym ostatnim kraju prezentowano wersję ze zmienionym początkiem – różnica polegała na dodaniu napisów rozpoczynających film. Były to czerwone litery na czerwonym tle, co miało stanowić czytelne nawiązanie do *Horror of Dracula* (Wielka Brytania 1958, reż. Terence Fisher) studia Hammer, słynącego z cykli horrorów o Draculi i Frankensteinie. Formą swoistego hołdu były również plakaty filmowe wzorowane na brytyjskich produkcjach – w centrum widniał mroczny Dracula wraz z wizerunkiem kobiety po prawej stronie, natomiast w tle pojawiał się gotycki zamek. W styczniu 2014 roku film doznał także jednoczesnego wydania na DVD i Blu-ray, jednak tylko ten ostatni nośnik posiadał opcję wyświetlania filmu w trójwymiarze.

Produkcja – mimo budżetu wynoszącego ponad 5 mln euro oraz wsparcia włoskiego rządu i statusu „filmu o istotnym znaczeniu dla włoskiej kultury”, o czym informują napisy na początku i końcu obrazu – nie odniosła sukcesu kasowego. Przyczyną mogła być przeważnie negatywna recepcja filmu. Fani twórczości Argento określili produkcję jako należącą do tych gorszych, zaledwie jednym oryginalnym pomysłem: w jednej ze scen Dracula zmienia się w wygenerowaną komputerowo olbrzymią modliszkę. Zwracano również uwagę na nic nie wnoszące użycie trójwymiarowej technologii oraz nieuzasadnione przejawianie scen z udziałem Draculi. Dodatkowo krytykowano słabo wykonane kostiumy czy plener włoskiej prowincji, nieprzypominający wioski u podnóża Karpat [Joslin 2017:163].

Fabula dość luźno nawiązuje do powieści Brama Stokera. Do małej miejscowości Passborg (we włoskim oryginale Passo Borgo) przybywa Jonathan Harker (Unax Ugalde) w celu podjęcia pracy bibliotekarza w posiadłości hrabiego Draculi (Kretschmann). W ciągu

kilku dni do Harkera ma dołączyć żona, Mina (Marta Gastini). Sprowadzenie małżeństwa okazuje się nieprzypadkowe – według Draculi Mina jest reinkarnacją jego zmarłej przed 400 laty żony, Dolingen De Gratz. Harker dość szybko odkrywa wampiryczną naturę swojego pracodawcy i poznaje jego plany względem Miny. W trakcie pobytu na zamku hrabiego towarzyszy mu Tania (Miriam Giovanelli) – wampirzyca, która wielokrotnie próbuje uwieść mężczyznę, ale ostatecznie zostaje powstrzymana przez Draculę. Ten osobiście zatapia kły w ciele bibliotekarza, ale pozwala mu żyć. Gdy Harker budzi się osłabiony i próbuje uciec z zamku, hrabia uniemożliwia mu to jednak, tym razem przybierając postać ogromnego wilka.

Mina Harker, która wkrótce przybywa do Passborg, z początku – tak jak jej mąż – nie jest świadoma niebezpieczeństwa. Szybko ulega hrabiemu Draculi, przez co zapomina o Jonathanie. Jest pod urokiem wampira, który widzi w niej swoją zmarłą żonę. Jednakże tajemnicze zaginięcia oraz śmierć najbliższej przyjaciółki powodują, że Mina zaczyna odczuwać zagrożenie. W celu rozwikłania zagadki zwraca się o pomoc do znanego łowcy wampirów, Abrahama Van Helsinga.

Oprócz Jonathana w filmie pojawiają się również inne postaci znane z utworu Stokera, m.in. Lucy (w obrazie nosząca nazwisko Kisslinger; w tej roli Asia Argento, córka reżysera), Renfield (Giovanni Franzoni) czy właśnie Abraham Van Helsing (Hauer). W pierwszych scenach filmu ukazana zostaje noc Walpurgii, podczas której miejscowa dziewczyna, Tania, wymyka się z domu, by spotkać się ze swoim kochankiem Milosem (Christian Burruano). Po miłosnym uniesieniu oraz klótni dziewczyna odrzuca подарowany przez chłopaka krzyż. Zdenerwowana wyrusza w drogę powrotną, ale zostaje zaatakowana przez hrabiego Draculę, który tym razem przybrał postać sowy. Scena ta przedstawia symboliczne odrzucenie boskiej ochrony, co w Passborgu



Dracula jako gigantyczna modliszka

oznaczało bezpośrednie narażenie się na atak wampira. Jednocześnie, ukazując się pod postacią ptaka, napastnik objawia swoją zdolność do polimorfii, wielokrotnie eksponowaną w obrazie Argento. Dracula potrafi zmienić się w wilka, chmarę owadów, wspomnianą sowę, a także przywoływaną wyżej gigantyczną modliszkę, będącą największą innowacją produkcji. Zarazem reżyser w licznych kadrach uwydatnia przeszkadzające bohaterom owady, znamionujące obecność hrabiego oraz to, że nad wydarzeniami w miasteczku ma on nieustanną kontrolę, która została przypieczętowana wieloletnim paktem między mieszkańcami a wampirem. W zamian za nietykalność Dracula płaci długi mieszkańców oraz inwestuje w rozwój Passborga, m.in. fundując szkołę. Takie przedstawienie potwora nie jest jedyną różnicą między pierwowzorem literackim a wersją Argento. Włoski reżyser stworzył obraz balansujący między estetyką produkcji studia Hammer (świadczą o tym podobieństwa między niektórymi kadrami, postać tytułowego bohatera oraz jego wizerunek z cieknącą po brodzie krwią i demonicznym spojrzeniem; niektóre zmiany fabularne także nawiązują do produkcji *Horror of Dracula*, np. zawód Harkera, który jest bibliotekarzem) a filmowym kiczem. Dotyczy to zarówno poszczególnych scen, jak i niefortunnie wykonanych efektów CGI, sprawiających wrażenie wręcz kreskówkowych. Wrażenie to intensyfikuje ścieżka dźwiękowa Claudia Simonettiego, szczególnie kończący film utwór *Kiss me, Dracula*, utrzymany w estetyce symfonicznego metalu.

Produkcja zawiera nawiązania do bogatej twórczości Argento, takie jak m.in. roje much dobijające się do okien, przywołujące na myśl obraz *Phenomena* (Włochy 1985) oraz lot pocisków w ujęciach typu *slow motion*, który to motyw reżyser wykorzystywał w swoim obrazie pt. *Syndrom Stendhala* ((*La Sindrome di Stendhal*, Włochy 1996). Włoski twórca w *Draculi 3D* nawiązuje również do poetyki filmów z gatunku *giallo*, których głównym tematem są brutalne morderstwa pięknych kobiet oraz poszukiwanie sprawcy tych zabójstw, a także motywy nadnaturalne [Koven 2014: 204]. I choć Argento od razu pozwala widzowi dowiedzieć się, kto odpowiada za zbrodnie, to sposób prowadzenia akcji przyrównać można do wątków kryminalnych, stanowiących jeden z ważniejszych wyznaczników gatunku *giallo*. W filmowym obrazie nie brakuje scen ataków dzikich zwierząt oraz wampirów, co – podsycone widokiem zakrwawionych oprawców – przywodzi na myśl estetykę włoskiego horroru lat 70. i 80.

Argento wykorzystuje w swoim filmie również klasyczne figury należące do wampirycznego instrumentarium: hrabia Dracula ma zdolność przeistaczania się w zwierzęta oraz manipulacji snami,



nie posiada również odbicia w lustrze, pojawia się jedynie w nocy. Oprócz tych charakterystycznych drakulicznych elementów w filmie pojawiają się także stałe dla horrorów wampirycznych rekwizyty, jak krzyże czy czosnek (występuje nawet śmiercionośna dla wampirów kula wypełniona tym warzywem). Obraz odwołuje się także do kategorii *tempus horridus*, jakim okazuje się wspomniana już noc Walpurgii; to właśnie wtedy dochodzi do pierwszego morderstwa dokonanego przez głównego antagonistę. Jednocześnie artysta nie zrezygnował z popularnego w swojej twórczości elementu erotycznego – tutaj jest nim oddanie własnej krwi wampirowi, co ilustruje scena, w której Renfield karmi zwampiryzowaną Tanię. Oboje przeżywają wówczas coś na kształt erotycznej ekstazy, w której trakcie krew pełni funkcję zarówno afrodyzjaku, jak i ożywczego nektaru.

Obraz buduje również czytelną opozycję między wampirycznością a szeroko rozumianym człowieczeństwem. Objawia się ona za sprawą różnic pomiędzy kobietami-ludźmi a kobietami-wampirami. Te pierwsze są bojaźliwe, wierne i cnotliwe, jak chociażby Mina – przykładowa żona – czy Lucy (u Argento nie jest zaręczona, w przeciwieństwie do pierwowzoru z powieści Stokera). Natomiast kobieta-wampir, czyli Tania, jeszcze w ludzkiej postaci, spotyka się z żonatym mężczyzną, nosi kuse ubrania, a jej wizerunek można uznać za wysoce rozerotyżowany. W ten sposób okazuje się, iż w *Draculi 3D* wampiryzm łączy się z erotyką, a sam wampir jest istotą pożądaną seksualnie [Janion 2008: 194] i na odwrót. Film posiada również intrygujące zakończenie, w którym popiół po *Draculi* nagle unosi się i przybiera kształt głowy wilka, która zwraca się do widza, otwierając szczękę. W ten sposób reżyser daje odbiorcom czytelny znak, że to nie koniec losów wampira, a samo zło nie zostało pokonane.

MAGDALENA JANKOWSKA

Źródła

- Balmain Colette, 2004, *Genre, gender, giallo: The disturbed dreams of Dario Argento*, <http://gala.gre.ac.uk/5795/5/Colette%20Jane%20Balmain%202004%20-%20redacted.pdf> [dostęp: 25.10.2017].
- Koven Mikel J., 2014, *The Giallo and Spaghetti Nightmare Film* [w:] *The Italian Cinema Book*, ed. Bondanella Peter, Roma.
- Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- Joslin Lyndon W., 2017, *Count Dracula Goes to the Movies: Stoker's Novel Adapted*, 3rd ed., Jefferson, N.C.
- Sobczyński Peter, 2013, *Dario Argento on „Dracula” and horror*, <http://www.rogerebert.com/interviews/dario-argento-on-dracula-and-horror> [dostęp: 9.10.2017].

Dracula Sucks

(1978)

PIERWSZY PEŁNOMETRAŻOWY FILM pornograficzny, którego oś fabularna skonstruowana jest wokół motywów znanych z powieści *Dracula* Brama Stokera i jej licznych adaptacji (w przeciwieństwie do o cztery lata starszej *Sexculi* [Kanada 1974, reż. Bob Hollowich], zupełnie ignorującej wątki drakuliczne). Ta amerykańska produkcja w reżyserii Philipa Marshaka swoją premierę miała w 1978 roku, wpisując się w nurt nowej amerykańskiej kinematografii, która wykorzystywała popularność filmów pornograficznych oraz ich zdolność przyciągania widzów do kin.

Akcja *Dracula Sucks* rozpoczyna się wraz z przybyciem do szpitala dla umysłowo chorych, prowadzonego przez doktora Arthura Sewarda (John Leslie) i jego siostrę, doktor Sybil (Kay Parker), nowego pacjenta, Richarda Reinfielda (Richard Bulik), oraz jego ciotki Irene (Patricia Manning). Richard cierpi na koszmary senne, a pobyt w szpitalu ma zapewnić mu powrót do zdrowia i uspokoić martwiącą się o jedynego krewnego Irene. W noc po przybyciu wiedziony głosami, które słyszał w śnie, Reinfield odkrywa w podziemiach pobliskiego budynku kryptę, w której spoczywają zwłoki mężczyzny przebite kołkiem. Kiedy Richard usuwa szpikulec z serca mężczyzny, ten budzi się do życia, a wraz z nim dwie kobiety, wcześniej spoczywające w osobnych trumnach. Okazuje się, że mężczyzna to tytułowy Dracula (Jamie Gillis). Przebudzony hrabia postanawia złożyć sąsiadom wizytę, podczas której poznajemy główne postaci filmu oraz ich relacje – Minę (Anette Haven) wraz z narzeczonym, doktorem Johnem Stokerem (John Holmes), Lucy Webster (Serena), mającą romans z Jonathanem Harkerem (Paul Thomas), doktora Petera Bradleya (Mike Ranger), pielęgniarkę Jarvis (David Lee Bynum), pielęgniarkę Betty Lawson (Seka) oraz służących (granych przez Martina L. Dorfa i Irene Best). Niedługo po nieoczekiwanej i niepokojącej wizycie do doktora Sewarda przybywa profesor Van Helsing (Reggie Nalder), by pomóc mu w badaniach. Szybko konstatuje, iż za dziwnym zachowaniem pensjonariuszy i pracowników szpitala stoi wpływ nadprzyrodzonej siły. Od momentu przebudzenia wampira kolejni mieszkańcy domu padają ofiarą krwio pijcy oraz osób zarażonych wampiryzmem.

Pierwsza scena pornograficzna, pojawiająca się około 11 minuty filmu, przedstawia *fellatio* i nie wiąże się z kontekstem wampirycznym.

Każda następna (łącznie jest ich osiem, trwają po kilka minut i zawierają elementy seksu oralnego oraz penetracji w trzech pozycjach) kończy się zarażeniem wampiryzmem kolejnych osób. Finałowa, którą wykonują Jamie Gillis i Anette Haven, jest najbardziej rozbudowaną sceną seksu w filmie.

Uważny widz łatwo dostrzeże, że produkcji brak konsekwencji w prezentowaniu rozprzestrzeniania się wampiryzmu – część zainfekowanych od razu popada w szaleństwo, inni umierają po drugim lub trzecim ugryzieniu. Ciekawe jest też umiejscowienie ugryzień – inaczej niż archetypiczny wampir, istoty z filmu kąsają swoje ofiary np. w piersi, wżgórek łonowy, plecy, penisa. *Dracula* często – choć nie zawsze – uprawia seks z ugryzionymi kobietami, choć zauważyć trzeba, że sam akt seksualny jest traktowany zwykle jako pretekst do ataku. Ofiary wampirów nie wiedzą, że uprawiają seks z osobą zainfekowaną, czasem są nieprzytomne, zahipnotyzowane lub ubezwłasnowolnione. Wampir przedstawiony podczas ataku jest przerażający: syczy, wyrastają mu zwierzęce kły.

Skoro pragnienie wampira ściśle łączy się z cielesnością, naturalną kolejną rzeczą było zespolecie go z seksem. „Perwersyjny »pocałunek« *Draculi* złożony na szyi ofiary jest aktem wyraźnie seksualnym. Upuszczenie krwi kobiet przez wampira psychoanaliza wiąże z czynnością seksualną” [Kolasieńska 1997: 57]. Archetypiczna potrzeba wampira polegająca na żywieniu się ludzką krwią – a więc gryzieniu i ssaniu – oraz sposób, w jaki poluje on na swoje ofiary (wyrwane ze snu lub śpiące, bezbronne, poddające się jego woli), a także ich późniejszy stan (omdlące, półprzytomne), budzą bezpośrednie skojarzenia z czynnościami seksualnymi. O ile nie były one tak dosłowne w powieściach Stokera, o tyle nowy model wampira, którego twórczynią w literackich tekstach kultury była Anne Rice, zasadzał się na podkreśleniu fizycznych i seksualnych aspektów postaci. Jak zauważa Maria Janion, „wampir Rice jest postacią jednoznacznie erotycznie pociągającą” [Janion 2002: 115]. Krwiopijca, stając się atrakcyjnym (odbiorczo i seksualnie), zmieniał się również w bardziej ludzkiego. „Wampiry Rice odcięły się od gnicia – więc są wyniesione ponad zwykły ród człowieczy, i od trupa – więc są wyniesione ponad wampiry »bałkańskie«. Ich niezwykła uroda jest znakiem wybraństwa. Te »nowoorleańskie« wampiry stanowią wyjątek w wampirycznym świecie” [Janion 2002: 116]. Dopelnieniem „człowieczeństwa” krwiopijcy okazuje się nie tylko podniecenie, jakie on wzbudza – „wampir [jest] figurą wiecznego pożądania [...], i to zarówno męskiego, jak i kobiecego, homo- i heteroseksualnego” [Janion 2008: 194] – ale też to, które

odczuwa. Niedostępny, wyniosły, piękny, niebezpieczny i tajemniczy – wampir jest idealnym kandydatem na obiekt nie tylko uczuć (co przedstawione zostało chociażby w powieści *Zmierzch* Stephena Meyer), ale też fascynacji seksualnej.

Chociaż *Wywiad z wampirem* Rice ukazał się zaledwie dwa lata przed filmem *Dracula Sucks*, zasadne wydaje się stwierdzenie, że w kulturze popularnej dokonało się dzięki tej powieści przededefiniowanie portretu nieśmiertelnego krwio pijcy, który z napawającego lękiem potwora stał się materiałem na partnera seksualnego. W *Dracula Sucks* potwierdzają to chociażby słowa Lucy w rozmowie z Miną – dziewczyna przyznaje, że hrabia Dracula jest dla niej pociągający. Taka wersja ma zatem ogromny potencjał pornograficzny. W tym wypadku objawia się on w formie pornoparodii („inaczej *pre-x-make*, będący odmianą gatunkowa kina erotycznego, polegającą na parodiowaniu znanych filmów fabularnych poprzez wymianę pierwotnego ich tematu na serię scen o tematyce pornograficznej” [Hendrykowski 1994: 238]), która posłużyć może za przykład ekspansji pornografii na obszar kultury popularnej oraz obrazu charakterystycznego dla złotej ery pornografii [Jewtuch 2017: 34].

Lata 70. i 80. XX wieku wiązały się z rewolucją seksualną, ale też były mocno naznaczone dążeniem do walki o wolność słowa i wypowiedzi artystycznej, a produkcje pornograficzne powstające w tym czasie przyczyniły się do wielu zmian formalnych w prawodawstwie USA [Klimczyk 2015: 53]. Złota era porno, którą datuje się od premiery *Głębokiego gardła* (*Deep Throat*, USA 1972, reż. Gerard Damiano) do połowy lat 80. XX wieku, to czas, kiedy pełnometrażowe filmy pornograficzne trafiały na ekrany kin, a ich cel był czysto rozrywkowy. Działo się tak, ponieważ „konsumowania pornografii nie postrzegano jako wstydlivej obsesji emocjonalnie niedorozwiniętych zboczeńców ani sadystycznej rozrywki patriarchalnych drapieżców, lecz uważano za świadomie wybraną, równoprawną z innymi formę rozrywki dojrzałego, wyzwolonego seksualnie społeczeństwa” [McNair 2002: 129]. Filmy powstające w tym okresie cechowała dbałość o linię fabularną oraz formę i podejmowanie intertekstualnej gry z odbiorcą [Ciereszko: 2015], o czym świadczą chociażby takie tytuły, jak *Otwieranie Misty Beethoven* (*The Opening Of Misty Beethoven*, USA 1976, reż. Radley Metzger), który został luźno oparty na *Pigmalionie* George’a Bernarda Shawa i musicalu *My Fair Lady*.

Produkcji *Dracula Sucks* można postawić wiele zarzutów technicznych (np. nieumiejętnie dograny dubbing, błędy w montażu), a fabuła zaprezentowana w filmie jest niespójna i zawiera błędy lo-

giczne (np. ugryzienie wampira czasem prowadzi bezpośrednio do śmierci, a czasami tylko do osłabienia). Filmowi nie można jednak odmówić pewnego rodzaju nowatorstwa ze względu na pierwszeństwo nie tylko w wykorzystaniu motywu wampirycznego w porno, ale również w sposobie przedstawiania krwiopijcy.

Sama idea prezentowania wampiryzmu jako przenoszącej się choroby powiązanej z aktywnością seksualną korespondować będzie ze wzmożonym strachem przed AIDS, który pojawi się w społeczeństwie amerykańskim chwilę po premierze *Dracula Sucks*. Atrakcyjne i wpływowe eseje Susan Sontag (*Choroba jako metafora* oraz *AIDS jako metafora*) na temat metaforycznej reprezentacji kilku chorób przyczyniły się do pobudzenia naukowców do odkrywania tego wymiaru w pewnych dolegliwościach naszej kultury. Literatura była doskonałym źródłem informacji dla tego typu analizy. Kino jest jednak bardziej znaczącym źródłem – ze względu na temat, mogący zainteresować publiczność rodzajem języka użytego do przekazania przesłania, ale także z powodu szerokiego spektrum odbiorców, do którego dotrze (w mniej lub bardziej subtelny sposób) głęboki przekaz metafor, jakie zostały stworzone. W schematach nakładanych często na reprezentacje oferowane przez media, metafory są właśnie tym, co wzbogaca ich zdolność perswazji [Rodríguez-Sánchez 2011].

KATARZYNA JEW Tuch

Źródła

- Cierieszko Magda, 2015, *Porno, które pragnie być pop. O przenikaniu elementów popkultury do filmowej pornografii* [w:] *Języki (pop)kultury w literaturze, mediach i filmie*, red. M. Kocot, K. Szafraniec, Łódź.
- Hendrykowski Marek, 1994, *Słownik terminów filmowych*, Poznań.
- Janion Maria, 2002, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- Jewtuch Katarzyna, 2017, *Pornografia współczesna*, Wrocław.
- Klimczyk Wojciech, 2015, *Linda, Jenna, Sasha: pornocелеbrytki a medializacja kobiecej seksualności*, „The Polish Journal of the Arts and Culture” 2015, nr 4 (16).
- Kolasińska Iwona, 1997, *Zęby wampira – dyskretny urok pożądania* [w:] *Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków.
- McNair Brian, 2002, *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli Kultura obnażania*, przeł. E. Klekot, Warszawa.
- Rodríguez-Sánchez Juan Antonio, 2011, *Vampirism as a Metaphor for Addiction in the Cinema of the Eighties (1987–1995)*, „Journal of Medicine and Movies”, Vol. 7, Iss. 2.

Dziewczyna o głodnych oczach

(*The Girl with the Hungry Eyes*, 1995)

DZIEWCZYNA O GŁODNYCH OCZACH to niemal zupełnie zapomniany, niezależny film grozy z 1995 roku w reżyserii Jona Jacobsa. Ta niskobudżetowa produkcja została nakręcona w South Beach w Miami, a swoją premierę miała w tym samym roku, co *Nadja* Michaela Almereydy i *Uzależnienie* (*The Addiction*) Abła Ferrary. W przeciwieństwie do nich, *Dziewczyna o głodnych oczach* nie odniosła żadnego wymiernego sukcesu – ani komercyjnego, ani artystycznego. Oddźwięk po premierze filmu był znikomy i do dziś pozostaje on dziełem zdecydowanie niszowym. Jeśli już krytycy recenzowali *Dziewczynę o głodnych oczach*, to bardzo różnorodnie: od opinii typu „szmirowaty, lecz przyjemny w odbiorze film z dwiema lub trzema znośnymi scenami” [Levy 2007], poprzez „zbyt alegoryczny, nieco pretensjonalny i zdecydowanie za długi film, który może być doceniony tylko przez najwytrwalszych miłośników gatunku” [Levy 1995], aż do „faktycznie seksowny, przerażający i zabawny” film, porównywalny z *Wywiadem z wampirem* (*Interview with the Vampire*, USA 1994, reż. Neil Jordan) czy *Draculą* Francisza Forda Coppoli (*Bram Stoker's Dracula*, reż. USA 1992) [Biodrowski 2008]. Po trzech tygodniach wyświetlania podczas nocnych seansów w kinie „Laemmle's Sunset 5” w West Hollywood horror trafił bezpośrednio do dystrybucji wideo w skróconej wersji oznaczonej kategorią wiekową R [Levy 1995].

Fabula *Dziewczyny o głodnych oczach* jest luźno oparta na opowiadaniu Fritza Leibera, amerykańskiego pisarza tworzącego *fantasy*, horror i *science fiction*, uznawanego (na równi z Michaeliem Moorcockiem i Robertem E. Howardem, autorem słynnego *Conana Barbarzyńcy*) za ojca podgatunku *fantasy* spod znaku magii i miecza (Leiber jest autorem terminu „*sword and sorcery*”) [Sapkowski 2001: 7]. Opowiadanie Leibera *Dziewczyna o głodnych oczach* (*The Girl with the Hungry Eyes*) pochodzi z 1949 roku, a jego bohaterką jest młoda modelka *pin-up*, będąca wampirem psychicznym. Wcześniej historia ta została już zekranizowana jako odcinek serialu *Night Gallery* (1971) [Scheib 2017], wyreżyserowany przez Johna Badhama na podstawie scenariusza Roberta M. Younga.

Tytułową dziewczyną o głodnych oczach w filmie Jacobsa jest Louise (Christina Fulton), wzięta modelka i właścicielka hotelu, która po-

pełniła samobójstwo po odkryciu zdrad i oszustw swego narzeczonego. Po 60 latach wraca do życia w dwóch celach: by odrestaurować swój hotel, który w międzyczasie popadł w ruinę, oraz by zemścić się na wszystkich przedstawicielach męskiego gatunku, którzy ośmielą się traktować ją przedmiotowo. Te dwa pozornie rozbieżne dążenia są ze sobą ściśle sprzężone – po swoim zmartwychwstaniu Louise słyszy w głowie głos namawiający ją do popełniania wampirycznych morderstw („potrzebna jest krew”) i wszystko wskazuje na to, że to głos samego hotelu. Ten, w miarę jak Louise przelewa krew kolejnych ofiar, odbudowuje się i wraca do dawnego splendoru. Choć niejednoznaczny, jest to ciekawy trop interpretacyjny, przesuwający wampiryczny akcent z postaci Louise na budynek – to on okazuje się prawdziwym wampirem, potrzebującym krwi ofiar, by się „odrodzić”, Louise zaś stanowi zaledwie narzędzie pozostające z nim w swoistej symbiozie. Siłą sprawczą wydarzeń jest jednak sam hotel, który przywrócił do życia swą właścicielkę, by ta go odbudowała. Tym samym wpisuje się on w archetyp Złego Miejsca, zaproponowany i omówiony obszernie przez Stephena Kinga w jego opracowaniu na temat horroru pt. *Danse macabre* [King 1995: 368–413]. W tym świetle hotel z *Dziewczyny o głodnych oczach* sytuowałby się na równi z toposami „złych” domów realizowanymi w powieściach *Nawiedzony dom na wzgórzu* Shirley Jackson z 1959 roku, *The House Next Door* Anne Rivers Siddons z 1978 roku czy z hotelem Panorama z wydanego rok wcześniej *Lśnienia* samego Kinga. Według innej interpretacji rzeczony hotel symbolizuje drapieżny kapitalizm [Pollard 2016: 124]. Wampiryzm jest jedną z najczęstszych i najbardziej czytelnych metafor kapitalizmu: wampir wyzyskuje swoją ofiarę, spijając z niej krew (najważniejszy płyn życiowy), dzięki czemu sam rośnie w siłę, kapitalista zaś wyzyskuje swoich pracowników, eksploatując ich siły życiowe, przez co zyskuje bogactwo. Sam Karol Marks pisał dosłownie: „kapitał jest pracą umarłą, która jak wampir ożywia się tylko wtedy, gdy wysysa żywą pracę, a tym więcej nabiera życia, im więcej jej wyssie” [Marks 1951: 246]. Nie jest to wszakże jedyna metafora przekazywana za pomocą figury wampira, gdyż pozostaje on „najbardziej uniwersalnym mitem spośród naszych przesądów” [Marcela 2010: 284] i jako taki w ciągu lat i dekad był symbolem m.in. epidemii, feudalizmu, wojny, AIDS czy zagrożenia ze strony mniejszości lub obcokrajowców [Gemra 2008: 244, Janion 2002: 46–49]. Jak pisał Michał Chaciński za Niną Auerbach, „każda epoka tworzy takiego wampira, jakiego potrzebuje” [Chaciński 2010: 170].

Upatrując w hotelu głównej istoty wampirycznej filmu, nie można jednak zapominać o Louise, która jest postacią nad wyraz



intrygującą i skomplikowaną. Jej rys psychologiczny został dokładnie przemyślany i rozwinięty tak, by intrygował widza, a jednocześnie wprawiał go w zakłopotanie w nieprzyjemny, niedookreślony sposób. Tym samym Christina Fulton tworzy jedną z najciekawszych kobiecych kreacji wampirycznych we współczesnym kinie. Aktorka, wcielając się w postać dziewczyny o głodnych oczach, miała do dyspozycji bardzo ograniczony repertuar środków wyrazu, najbardziej wymownym i sugestywnym – a nawet fantazmatycznym – atrybutem były bowiem właśnie oczy i siła ich spojrzenia, która miała wampiryzować odbiorców. Louise uosabia szaleństwo i dzikość, często zachowuje się, jakby cierpiała na zaburzenia psychiczne. Zdarza się, że rzuca się jak opętana, mówi nieswoim, tubalnym głosem, charczy i syczy jak zwierzę, jednym słowem – nie zachowuje się jak zdrowy człowiek. Bo może i nie jest już człowiekiem. To typ dziewczyny zatraconej, niebezpiecznej dla innych i dla samej siebie, spalającej się we własnym ogniu. Dąży ona do samozatrącenia, ma skłonności autodestrukcyjne, które realizują się w jej ekstremalnym stylu życia. Być może jest tak dlatego, że Louise w wampiryzmie odnalazła wolność; autentyczną, lecz jednak rozumianą i wykorzystywaną na opak, a przynajmniej w sposób budzący wątpliwości. To wolność kilkulatka, który nie odpowiada za swoje postępowanie i kieruje się wyłącznie własnym kaprysem. Louise jednak może sobie na to pozwolić – może ryzykować, bo w istocie już nie żyje, może dawać się zgwałcić, bo tak naprawdę nikt nie jest już w stanie jej skrzywdzić. Nie dotyczą jej żadne konsekwencje obowiązujące zwykłych śmiertelników i dlatego właśnie postać ta fascynuje, wywołując ambiwalentne reakcje widzów – każdy z nas chciałby kiedyś poczuć się wszechmocny, a jednak wizja owej wszechmocy może równocześnie przerażać.

Klimat filmu jest duszny, nieco psychodeliczny, pełen zgrzytów i „fałszywych nut”, wzbudzających w odbiorcy podskórny niepokój. Tak jak w scenie, w której Louise pozwala się gwałcić, wyśmiewając swojego oprawcę i ostatecznie zabijając go. Tym, co wywołuje największy, prymarny lęk, pojawiający się zawsze, gdy widzimy coś w nieokreślony sposób upiornego, co kłóci się z naszym oglądem świata – jest w tej scenie nie sam akt gwałtu czy zabójstwa, lecz to, że po uśmierceniu swego oprawcy i wyssaniu jego krwi Louise tuli jego głowę, jakby należała ona do kochanka. Podobnie zachowuje się w sytuacji, gdy daje się posiąść, również w sposób przypominający gwałt, bossowi mafii. Prowokuje go do tego, rzuca w twarz soczyste słowa, których sens rozumie jedynie ona sama, prowadzi z nim grę i pełną dwuznaczności rozmowę. Korzysta ze swojej urody, a później

– ze swojej siły, by zagryźć i zaszlachtować przerażonego i skulonego mężczyznę, zaledwie chwilę wcześniej będącego oprawcą. Widz nie ma pewności, czy zachowanie Louise to puste igranie ze śmiercią, której prawa już dziewczyny nie dotyczą, czy wyraz buntu wobec urzędnika świata i przekorna manifestacja siły zdolnej go zmienić? Czy też może jedynie poszukiwanie mocnych wrażeń, niedostępnych śmiertelnikowi? A może prawdziwy dekadenski pęd do autodestrukcji, dyktowany hedonizmem i postmodernistycznym nihilizmem, niemający żadnego głębszego znaczenia – bo i żadnego znaczenia nie ma życie? Wbrew przeważającym niepoehlebnym recenzjom krytyków wydaje się, że film Jacobsa porusza wiele typu ważkich kwestii. Scena, w której Louise tańczy na ulicy z odciętą głową ofiary w ręce, krzycząc, śmiejąc się i wydając nieartykułowane odgłosy, jest idealną ilustracją konceptu karnawalizacji. Jako figura chaosu i anarchii, Louise sublimuje ludzkie pragnienia i lęki przed absolutną wolnością. Stawia odbiorców w sytuacjach krańcowych, które przeżywają oni wraz z nią. Można się za reżyserem zastanawiać, jakiego rodzaju głód trawi dziewczynę o głodnych oczach. Czy tylko głód krwi lub może raczej głód życia – nienasycony, przemożny głód wrażeń i doświadczeń, jakie czasem odczuwa każdy z nas, lecz nikt raczej nie znajdzie w sobie tyle brawury (lub niepoczytalności), by rzucać się w sytuacje krańcowe tak, jak czyni to Louise?

Sam motyw wampiryzującego spojrzenia, na który położony jest zasadniczy akcent w przypadku dziewczyny o głodnych oczach, doskonale wpisuje się w specyfikę gatunku i rekwizytorium wampirycznych atrybutów. Magnetyczna moc umysłu wampirów bardzo często podkreślana jest przez twórców wampirycznych tekstów kultury już od najwcześniejszych realizacji, a narzędzie owego magnetyzmu stanowi właśnie hipnotyzujące spojrzenie. Najbardziej sugestywną formę motyw ten przybrał w kinie, gdyż z racji samej specyfiki tego medium możliwe było dosłowne ukazanie hipnotycznej siły wzroku wampira opętującego umysł swej ofiary. Dowodem na to jest znany kadr z *Draculi* Toda Browninga (USA 1931) przedstawiający Bélé Lugosiego z jego charakterystycznym „złym” spojrzeniem – dziś wytrzeszczone oczy aktora i teatralnie uniesiona brew mogą raczej śmieszyć niż straszyć, lecz na ówczesnych widzach robiły wrażenie. Tym samym w kinie oczy wampira urosły niemal do rangi fantazmatu; „Roger Dadoun podkreśla, że w filmie Toda Browninga *Dracula* następuje przemieszczenie znaku fallicznego: prawdziwie penetrujące spojrzenie wampira magnetyzuje i obezwładnia ofiarę” [Janion 2002: 144]. W jeszcze bardziej wymowny i dosłowny sposób motyw ten



jest realizowany w kolejnych filmach o Draculi – zwłaszcza w cyklu wytwórni Hammer z Christopherem Lee w roli tytułowej – gdzie w momentach wampiryzowania ofiary spojrzeniem oczy Draculi nabiegały krwią, stając się czerwone, nabrzmiące i wytrzeszczone.

MAJA KRYSZTOFIAK

Źródła

- Biodrowski Steve, 2008, *The Girl with the Hungry Eyes* (1995), <http://cinefantastiqueonline.com/2008/11/the-girl-with-the-hungry-eyes-1995/> [dostęp: 18.09.2017].
- Chaciński Michał, 2010, *Dzieci Nosferatu* [w:] K. M. Śmiałkowski, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Gemra Anna, 2008, *Od gotyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach*, Wrocław.
- Levy Emanuel, 1995, *Review: „The Girl with the Hungry Eyes”*, <http://variety.com/1995/film/reviews/the-girl-with-the-hungry-eyes-1200440586/> [dostęp: 18.09.2017].
- Levy Emanuel, 2007, zwiastun recenzji ze strony: https://www.rottentomatoes.com/m/girl_with_the_hungry_eyes/reviews/ [dostęp: 18.09.2017].
- Janion Maria, 2002, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- King Stephen, 2005, *Danse macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Warszawa.
- Marcela Mikołaj, 2010, *Zombie* [w:] K. M. Śmiałkowski, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Marks Karol, 1951, *Kapitał*, t. 1, przeł. H. Lauer [et al.], Warszawa.
- Pollard Tom, 2016, *Loving Vampires: Our Undead Obsession*, Jefferson, N.C.
- Sapkowski Andrzej, 2001, *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa.
- Scheib Richard, *The Girl with the Hungry Eyes*, <http://moria.co.nz/horror/girlwiththehungryeyes.htm> [dostęp: 18.09.2017].

F

Fascination

(1979)

FILM Z ROKU 1979 W REŻYSERII FRANCUSKIEGO EKSPERTA od kina wampirycznego, Jeana Rollina, będący zarazem jego najbardziej znanym i kultowym dziełem. Akcja umiejscowiona została w roku 1905. Uciekający przed grupą rebeliantów (i swoich dawnych współtowarzyszy) naciągacz i złodziej Marc (Jean-Marie Lemaire) ukrywa się w zamku, gdzie spotyka dwie młode kobiety – Evę (Brigitte Lahaie, gwiazda francuskiego porno, wcześniej obsadzona przez Rollina w słynnych *Winogronach śmierci* [*Les raisins de la mort*, Francja 1978], a tutaj dostająca kilka dosadnych scen erotycznych) oraz Elisabeth (debiutująca na ekranie Franca Maï). Podczas gdy poszukiwacze oblegają zamek, dziewczęta – utrzymując Marca w środku – rozpoczynają z nim erotyczną grę o dominację nad przestrzenią, zarazem dyskretnie przestrzegając go przed zbliżającym się wieczorem, związanym z przybyciem oczekiwanych przez nie gości. Między Evą a Elisabeth trwa równocześnie walka o względy Marca, połączona z próbą zatrzymania go w zamku (jedna robi to z pobudek miłosnych, druga – czysto pragmatycznych). Mamy do czynienia ze swobodną z pozorów, erotyczną grą, która okazuje się obustronną zabawą w kotka i myszkę.

W kluczowym momencie, gdy wydaje się, że pościg dopadnie w końcu bohatera, Eva bierze sprawy „w swoje ręce” – przebiera się w czarny strój i przy użyciu wielkiej kosy dokonuje mordu na przeciwnikach, podcinając im gardła. Eteryczne ujęcia blond piękności Lahaie, półnagiej, okrytej jedynie peleryną i z uniesioną kosą, stały się obrazem najczęściej przetwarzanym na plakatach promujących film i przeszły do historii kina (samą scenę przetworzono też na okładce książki *Lost Girls*, w całości poświęconej twórczości Rollina). Jawna symbolika śmierci ogranicza się jednak w *Fascination* jedynie do tego elementu

i kilkakrotnych wspomnień, że to właśnie śmierć jest oczekiwanym po zmroku gościem. Nic innego nie wskazuje na metafizyczne wyobrażenia wampiryzmu. Gdy nastaje wieczór, a gośćmi przybywającymi na zamek okazują się tajemnicze kobiety, erotyczna gra przechodzi w dziwaczny rytuał (francuskie słowo *bizarre* wydaje się tu najbardziej trafnym tropem opisującym Rollinowskie pojęcie dziwności, samo zresztą pada kilkakrotnie z ust bohaterów). Niezdający sobie z niczego sprawy Marc próbuje podporządkować sobie damy i zdominować je erotycznie (a zwłaszcza ich liderkę Hélèn – Fanny Magier), tymczasem to właśnie one przygotowują go do roli rytualnej ofiary.

Fascination nie jest jednoznacznie filmem wampirycznym. Erotyczna gra w przestrzeniach zamku, prowadząca do scen miłosnych rodem z włoskiego kina erotycznego lat 60., tworzy nastrój dramatu psychologicznego, rozegranego w półśnie. Film ma poetycki, nieco surrealistyczny charakter, znamieny dla stylu Rollina, a elementy grozy biorą się tam z nieoczekiwanych kontrastów i z poczucia dziwności. Jak wielokrotnie deklarował francuski reżyser, obrazy i aspekt wizualny były dla niego zawsze ważniejsze od historii, a ta stanowiła jedynie stelaż umożliwiający uniesienie wizji. Wątek wampiryczny dotyczy właściwie kłamry filmu, ale i tu nie jest oczywisty. W czołówkę wprowadzają nas dłonie jednej z bohaterek, przewracające strony starej luteriańskiej Biblii spisanej szwabachą. W kolejnej scenie obserwujemy zaś dwie bohaterki, które tańczą na kamiennym mostku (kluczowym dla zakończenia filmu) do muzyki z gramofonu. Następnie w rzeźni spożywają z kieliszków krew wołu w celach zdrowotnych (jedna z nich barwi następnie krwią usta, dodając całej scenie erotycznego kontekstu, co kamera wydobywa pełnym zbliżeniem). Zgodnie z zaleceniami medycznymi krew ma pomóc na anemię, charakterystyczną dla klasy społecznej bohaterek – ten arystokratyczny aspekt wampiryzmu Rollin będzie eksploatować w całym swoim kinie, podobnie jak witalistyczny mit samego spożywania krwi. Cały ów wstęp powiązany jest z dalszą fabułą na zasadzie asocjacji i tak też został zmontowany. Widz ma np. szansę przez 10 sekund kontemplować statyczny, malarski kadr, skomponowany na surrealistyczną modłę: w rzeźni, pośród wiszących połaci mięsa, haków i rozmazanej na podłodze krwi, stoi odziana w biel nieruchoma postać. Można odnieść wrażenie, że jest to po prostu obraz, a poczucie dziwności potęguje się, gdy zostaje on nagle przerywany ostrym cięciem montażowym (przewodzi to na myśl tradycję *tableau vivant*).

Fascination nie jest jednak typowym filmem Rollina. Ma sensowną, logicznie powiązaną fabułę, prawie nie korzysta z wątków eks-



Eva i Elisabeth – wampirzyce pragnące usidlić Marca

plomatycznych (poza rozpoetyzowaną sceną mordowania kosą), a reżysera cechuje tu niebywała, jak na niego, dbałość o detale, w tym wnętrza i kostiumy (niezwykle, od razu rzucające się w oczy purpury, czernie i biele), które mają przywołać na myśl *belle époque* i styl edwardiański. Typowo Rollinowski jest jednak wydzźwięk społeczny filmu: konflikt klasowy między warstwami niższymi a arystokracją, która musi żywić się krwią poddanych, aby utrzymać się przy życiu, oraz konflikt erotyczny i walka o władzę między samowystarczalnymi już kobietami a mężczyznami próbującymi narzucić im swój autorytet (często w sposób groteskowy bądź pełen przemocy). Wampiry pozbawione są nadnaturalnych cech, co również jest zaskakujące dla kina tego autora. Aura erotycznej fascynacji związana została z typowo Freudowskim pociąganiem ku śmierci (Eros–Tanatos), a instynkt krwi zastąpiono krwawym kultem, w tajemnicy pielęgnowanym przez feministyczne, arystokratyczne stowarzyszenie. Trudno właściwie stwierdzić, czy kobiety pożywiają się krwią, bo muszą, czy raczej dlatego, że mogą (ten element iście arystokratycznego kaprysu „zabawy w śmierć” wytknie im Marc).

Znaczące jest również zakończenie filmu: romantyczna miłość pokonuje miłość pozorną, ale przegrywa nie z pragmatyzmem czy życiowym realizmem, lecz z kobiecą solidarnością. Mająca wolny wybór Elisabeth, zamiast wypuścić uratowanego wcześniej Marca, zabija go strzałem z pistoletu i wraca, by pojednać się z liderką sekty (ta zresztą od początku wie, że bohaterka nie zdradzi pozostałych kobiet, że „jest jedną z nich”). Poprzedza to długa scena rozmowy, w której Elisabeth wyraźnie sili się na dykcję pozwalającą jej wyeksponować kły – nie te wampiryczne, ale naturalne; film kończy zaś

poetycka, malownicza scena spotkania obu kobiet nocą na oświetlonym, kamiennym mostku z początku filmu. Elisabeth ma wokół ust ślad krwi, co wskazywałoby na „pożywienie się” Markiem, dochodzi też do dyskretnego pocałunku obu bohaterek, który wpisuje film w długą linię lesbijskich wampiryzm, zapoczątkowaną powieścią *Carmilla* Josepha Sheridana Le Fanu z 1872 roku. Jest to istotne również w kontekście tego, co dzieje się wcześniej z Evą – najpierw postrzeloną przez przyjaciółkę, a następnie „wysączoną” przez pozostałe „wampirzyce”.

Z jednej strony, inspiracje do odmładzającego rytuału picia krwi zaczerpnął Rollin z opowiadania *Un verre de sang* francuskiego dekadenta Jeana Lorraina z 1893 roku (ze zbioru *Buveurs d'âmes*) [Rollin, Black 2002]. Z drugiej – o czym dowiadujemy się z rozmowy z Peterem Blumenstockiem, nazwę filmu wzięto z francuskiego magazynu erotycznego o tym samym tytule, a sam obraz miał być poświęcony różnym rodzajom erotyzmu w sztuce (stąd jego malarski, wysmakowany estetycznie charakter). I tym razem – co jest całkiem charakterystyczne dla filmów Rollina [Selavy 2017] – mamy do czynienia z zamkiem, nie są to jednak średniowieczne ruiny, ale całkiem wyszukany, arystokratyczny zameczek w dobrym stanie, dający poczucie komfortu. Tradycyjne już pojawiły się tarcia między reżyserem a producentem, któremu zależało na prostej, eksploatacyjnej opowieści, otrzymał on tymczasem kolejną poetycko-erotyczną fantasmagorię [Blumenstock, Rollin 1996]. Nie można jednak odmówić reżyserowi i całej ekipie zaangażowania. Zdjęcia odznaczają się najwyższym poziomem (Georgie Fromentin), a aktorzy dają z siebie wszystko i mimo problematycznych czasem dialogów, brzmiących dziwnie i nienaturalnie, każda z kreacji aktorskich doskonale balansuje między erotyczną, perwersyjną prowokacyjnością a naiwną, dziecięcą wręcz niewinnością.

Fascination miało być wielkim sukcesem [Tohill, Tombs 1994; Hinds 2016], filmem przystępnym i skrojonym na miarę gustów nieobeznanej widowni, przygotowującym na kontakt z dziwnym światem francuskiego reżysera. Mimo to wydarzyła się „katastrofa”, która rzutowała zapewne na całą dalszą karierę Rollina, zawracając go znów do podziemi, do kina erotycznego i filmowej przemocy. Jeden z dystrybutorów odwołał pokazy, co pociągnęło za sobą nieufność kolejnych, a *Fascination* nie otrzymało zasłużonej premiery i dystrybucji, mimo wcześniejszych przygotowań, materiałów prasowych i zaplecza promocyjnego od razu stając się filmem skazanym na obieg niszowy [Tohill, Tombs 1994: 158–159].

JAKUB SKURTYS

Źródła

- Blumenstock Peter, Rollin Jean, 1996, *Jean Rollin Has Risen from the Grave!*, „Video Watchdog”, nr 31, s. 36–57; cyt. za: <http://www.shockingimages.com/rollin/interview.htm> [dostęp: 12.11.2017].
- Cherry Brigid, 2002, *The Universe of Madness and Death. Jean Rollin's Fascination (1979)*, „Kinoeye”, nr 7, <http://www.kinoeye.org/02/07/cherry07.php> [dostęp: 20.11.2017].
- Dapena Gerard, 2010, *Reveries of Blood and Sand. The Cinema of Jean Rollin* [w:] *Cinema Inferno. Celluloid Explosions from the Cultural Margins*, ed. R. G. Weiner, J. Cline, Lanham, s. 226–243.
- Hinds David, 2016, *Fascination: The Celluloid Dreams of Jean Rollin*, [s.l.].
- Rollin Jean, 1997, *Virgins & Vampires*, ed. P. Blumenstock, Villingen-Schwenningen.
- Rollin Jean, Black Andy, 2002, *Clocks, Seagulls, Romeo and Juliet*, „Kinoeye”, nr 7, <http://www.kinoeye.org/02/07/black07.php> [dostęp: 20.11.2017].
- Selavy Virgine, 2017, *Castles of Subversion' Continued: From the Roman Noir and Surrealism to Jean Rollin* [w:] *Lost Girls. The Phantasmagorical Cinema of Jean Rollin*, ed. S. Deighan, Windsor (Ontario).
- Tohill Cathal, Tombs Pete, 1994, *Immoral Tales: European Sex and Horror Movies 1956–1984*, New York, s. 135–192.

G

Gayracula

(1983)

AMERYKAŃSKI FILM PORNOGRAFICZNY Z 1983 ROKU w reżyserii Rogera Earla, będący pierwszą tego typu pełnometrażową produkcją skierowaną do męskiej, homoseksualnej widowni i wykorzystującą motyw wampira. Jest przy tym obrazem jawnie otwierającym kino wampiryczne na kontekst męskiego homoseksualizmu, do tej pory albo jedynie sugerowanego, albo funkcjonującego przede wszystkim w innych tekstach kultury niż film.

Fabula obrazu skupia się na postaci Gaylorda Younga, młodego mężczyzny zdradziecko przemienionego w wampira przez swojego kochanka, markiza de Suede (*sic!*). Po uwolnieniu z krypty Gaylord – już jako tytułowy Gayracula – pragnie zemścić się na podstępnych partnerze, a poszukiwania jego *nemesis* stanowią pretekst do szeregu spotkań o charakterze seksualnym z nieraz przypadkowymi mężczyznami. Ostatecznie, gdy bohater trafia do prowadzonego przez de Suede’a nocnego klubu dla gejów, poznaje młodego, niewinnego kelnera o imieniu Randy i zakochuje się w nim. Po dokonaniu swojej zemsty i uśmierceniu markiza (fabuła filmu nie precyzuje, w jaki sposób się to stało, sugerując, że doszło do tego wskutek zbliżenia seksualnego z Gayraculą) Gaylord znajduje szczęście w swoim związku z Randym, a dzięki sile prawdziwej miłości leczy się z wampiryzmu.

Z dzisiejszej perspektywy nie jest niczym dziwnym, że temat wampiryczny – w swojej skrajnie skonwencjonalizowanej, drakulicznej formie – doczekał się opracowania w formule pornograficznej. Zabiegi takie można uznać za wypaczenie czy wręcz trawestację wyjściowej konwencji – w tym przypadku wątków wampirycznych – jak się jednak wydaje, motyw wampira nierozzerwalnie związany jest z erotyzmem, przyjmującym mniej lub bardziej jednoznaczne

formy. Pojawienie się tego rodzaju produkcji było naturalną konsekwencją postępującej seksualizacji wyobrażenia krwiopijcy na ekranach kin, kiedy to „ugryzienie wampira zostało poddane erotyzacji, a jego kobiece ofiary same stały się drapieżnymi, lecz pociągającymi wampirami” [Beck 2011: 91]. Co znamienne, pełnometrażowe produkcje wampiryczne niebędące filmami pornograficznymi dość wcześnie i otwarcie podjęły temat homoseksualizmu kobiecego: czy to w subtelnej formie, jak w *...i umrzeć z rozkoszy* (*Et mourir de plaisir*, Francja–Włochy 1960) Rogera Vadima, czy bardziej bezpośrednio, m.in. w *Wampirycznych lesbijkach* (*Vampyros Lesbos*, RFN 1971) Franco Manery. Żadna z tych produkcji nie była jednak – w przeciwieństwie do *Gayraculi* – filmem jawnie pornograficznym.

Zwykle uznaje się wprawdzie, że w filmach tego typu „bohaterom rzadko nadawane są imiona, fabuła jest szczątkowa, wiarygodność psychologiczna sytuacji niemal zanika. Pozostaje wyłącznie ciało, którego nie da się zagrać, trzeba je tylko oddać filmowej postaci” [Syska 2015: 88]. Adaptacja znanej odbiorcom konwencji wampirycznej do takich produkcji stanowi jednak zabieg odmienny od powyższej tendencji, nie tylko bowiem odwołuje się do erotycznych aspektów motywu krwiopijcy (oczywiście w zwulgaryzowanej formie), ale również jest zwrotem w kierunku fabularyzacji narracji pornograficznej celem „po części [dostarczenia – M. W.] sfetyszyzowanego bodźca erotycznego dla potencjalnego widza (bo lubuje się on np. w przebierankach i teatralizacji życia seksualnego)” [Kowalczyk 2015: 84], a po części ze względów – jak się wydaje – marketingowych. Tym samym pornografia zaczęła wychodzić ze swojej niszy i podejmować próby korespondencji z kulturą popularną, zarówno pod względem formalnym, jak i dystrybucyjnym.

Nawet jednak współcześnie w przypadku produkcji pornograficznych wykorzystujących znany repertuar środków formalnych wielu badaczy uważa, że „forma pornografii jest zupełnie lekceważona i traktowana jedynie jako instrument, mający jeden cel: jest nośnikiem do przekazania treści mających wzbudzić podniecenie” [Jewtuch 2015: 101]. Susan Sontag zauważyła też, że w potocznym rozumieniu utwory otwarcie pornograficzne zawierają wyłącznie pretekstową fabułę, która „zawiazuje przynajmniej prymitywną namiastkę początku akcji i natychmiast ciągnie się dalej bez określonego punktu dojścia” [Sontag 1974: 40]. Istnieje jednak pewien procent filmów pornograficznych – zwłaszcza kręconych w modelach kontestujących tradycyjną pornografię czy to artystycznie, czy pod względem grupy docelowej – gdzie możliwe jest pojawienie się interesujących rozwiązań fabularnych.

W przypadku motywu wampira stało się to relatywnie szybko, bowiem pierwszą otwarcie pornograficzną etiudą, w której pojawia się postać wampira, była pięciominutowa *Nightmare at Elm Manor* (reż. George Harrison Marks) z 1961 roku, osiem lat później zaś ukazała się krótkometrażowa produkcja *Dracula and the Boys* (reż. Laurence Merrick, inny tyt.: *Does Dracula Really Suck?*), która była pierwszą gejowską etiudą pornograficzną wykorzystującą motywy wampiryczne. W latach 70. i 80. XX wieku w trakcie tzw. *sexwars*, kiedy to pornografia zaczęła przenikać do głównego nurtu amerykańskiej kinematografii i stosować jej konwencje [Jewtuch 2015: 97], ukazał się pierwszy pełnometrażowy film *vampire porn*, czyli *Sexcula* (Kanada 1974, reż. Bob Hollowich). Cztery lata później nakręcono zaś pierwszy pornograficzny film drakuliczny, *Dracula Sucks* (USA 1978, reż. Phillip Marshak, inne tyt.: *Lust at First Bite*, *Vampire Sucks*) [Benshoff 1997: 286], który bardzo luźno nawiązywał do konwencji filmu wampirycznego i do postaci przypominających bohaterów powieści Brama Stokera oraz jej licznych ekranizacji. Nie zawierał też zasadniczo żadnych wątków homoseksualnych.

Gayracula Earla jest bodaj najjaskrawszym przejawem tej tendencji w kinematografii amerykańskiej lat 80. XX wieku. Fabuła nie zajmuje wiele czasu ekranowego (około 16 minut) i w znacznym stopniu prowadzić ma do umotywowania kolejnych zbliżeń o charakterze seksualnym. Nie jest to zasadniczo niczym zaskakującym. „Rzeczywistość, którą stwarza wyobraźnia pornograficzna, jest rzeczywistością totalną. Jest w stanie wchłonąć, przekształcić i objaśnić wszystko, cokolwiek obejmuje, sprowadzając to do jednej obiegowej waluty imperatywu erotycznego. Wszelkie działania są przedstawione jako ześpół czynności seksualnych. [...] Funkcją dwupłciowości, lekceważenia tabu seksualnego i innych podobnych zjawisk wspólnych wszelkim opowieściom pornograficznym jest pomnożenie możliwości stosunku seksualnego” [Sontag 1974: 52–53]. Mimo ewidentnie pretekstowego charakteru tej fabuły, wiele jej elementów koresponduje jednak z wyobrażeniem wampira opartym nie tylko na stereotypowo pojmowanym filmie drakulicznym, ale też chociażby na wrażliwości krwiopijców znanych z kart powieści *Wywiad z wampirem* Anne Rice, co z kolei sugeruje świadome – choć nie zawsze konsekwentne – odwołanie się do tej konwencji. Nie bez znaczenia wydaje się też chęć zamknięcia wątków fabularnych w sposób, który uczyniłby zadość formule filmu wampirycznego. W efekcie w ostatniej scenie filmu, gdy Gaylord odnajduje prawdziwą miłość i przestaje być wampirem, w objęciach nowego kochanka decyduje się... pracować nad opalenizną.



Pod względem sposobu eksploatacji tematu wampirycznego oraz wynikających z tego wątków fabularnych *Gayracula* zbliża się w wielu aspektach do znacznie bardziej znanego i udanego artystycznie filmu z 1983 roku – *Zagadki nieśmiertelności* (*The Hunger*, USA, reż. Tony Scott). W obu produkcjach mamy do czynienia z analogicznym wyobrażeniem krwiopiczów w wielkomiejskim środowisku, w szczególności w szpitalach oraz nocnych klubach. W obu przypadkach też wampiry są blisko związane z miejskimi subkulturami (w filmie Scotta z rodzącą się właśnie subkulturą gotycką, u Earla rzecz jasna ze społecznością gejowską). Wampiry w obu filmach cechuje również zamiłowanie do luksusu (choć trop ten jest znacznie starszy niż *Wywiad z wampirem*). Ważniejsze od entourage'u są jednak dziedziczone po powieści Rice kwestie obyczajowości wampirów; zwłaszcza w *Gayraculi* widać apoteozę swobody seksualnej przy jednoczesnym zaakcentowaniu zagrożeń, jakie wynikają z obcowania seksualnego z wampirem, co zdaje się wpisywać w żywą w pierwszej połowie lat 80. XX wieku dyskusję na temat AIDS i związków homoseksualnych. Film Earla akcentuje tę kwestię silniej nawet niż obraz Scotta; oto bowiem Gaylord po nocy z markizem de Suede budzi się już zarażony wampiryzmem, co ewidentnie spowodowane było jego nieostrożnością – efekt ten zostaje zresztą dodatkowo podkreślony przez nietypowy jak na produkowaną wówczas gejowską pornografię brak stosowania prezerwatyw [McKittrick 2010: 66–70].

Wampir jest więc nosicielem i źródłem choroby, co wpisuje się w jego klasyczne wyobrażenie znane chociażby z *Draculi* Stokera i reprodukowane w wielu filmowych produkcjach, w tym we *Wściełości* (*Rabid*, Kanada 1977) Davida Cronenberga. W przeciwieństwie jednak do klasycznych realizacji (oraz do *Zagadki nieśmiertelności* Scotta) poszukiwanie lekarstwa przez Gaylorda okazuje się skuteczne. Tym samym nawiązujący w warstwie estetycznej do drakulicznych horrorów film ostatecznie traci charakterystyczne otwarte zakończenie, jakie cechuje ten gatunek, na rzecz niemal baśniowego morału (prawdziwa miłość jest w stanie wyleczyć każdą chorobę). W takim ujęciu obniżeniu ulega znaczenie metanarracyjnej wymowy *Gayraculi*, co prowadzi do wspomnianych już niekonsekwencji.

Choć nie ma wątpliwości, że zarówno reżyser filmu, jak i obsada byli w znacznym stopniu amatorami, budżet prawdopodobnie nie różnił się od innych produkcji pornograficznych (stąd też większość efektów specjalnych polegała na dość prostych trikach montażowych, na czele z magiczną umiejętnością „teleportowania” Randy’ego przez Gaylorda), a sama historia jest prosta i w przeważającej części pretekstowa, to jednak dzięki niej *Gayracula* pod kilkoma względami zyskuje dodatkową jakość.

„Stanowi postmodernistyczne przekształcenie porno w artefakt kultury, który po takim makijażu zyskuje nowe oblicze” [McNair 2004: 5].

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Beck Bernard, 2011, *Fearless Vampire Kissers: Bloodsuckers We Love in Twilight*, *True Blood and Others*, „Multicultural Perspectives”, t. 13, nr 2.
- Benshoff Harry M., 1997, *Monsters in the Closet. Homosexuality and the Horror Film*, Manchester – New York.
- Jewtuch Katarzyna, 2015, *Kobiece spojrzenie na pornografię. Kobiece ciało w pornografii*, „Tematy z Szewskiej”, nr 2(15).
- Kowalczyk Kamila, 2015, *Sfilmuję ci bajeczkę... Pornograficzne adaptacje baśni na przykładzie Czerwonego Kapturka* [w:] *Bękarty x muzy. Filmowe adaptacje materiałów nieliterackich*, red. P. Dudziński, R. Dudziński, K. Kowalczyk, Wrocław 2015.
- McKittrick Casey, 2010, *Brothers' Milk: The Erotic and the Lethal in Bareback Porn* [w:] *Porn – Philosophy for Everyone: How to Think with Kink*, ed. D. Monroe, foreword G. Ponante, Chichester.
- McNair Brian, 2004, *Seks, demokratyzacja pożądania i media, czyli Kultura obnażona*, przeł. E. Klekot, Warszawa.
- Sontag Susan, 1974, *Wyobrażenia pornograficzna*, przeł. I. Sieradzki, „Teksty. Teoria Literatury, Krytyka, Interpretacja”, nr 2, s. 36–58.
- Syska Rafał, 2015, *Pornografia we współczesnym filmie autorskim*, „Tematy z Szewskiej”, nr 2 (15).

Graf Dracula in Oberbayern

(1979)

N IEMIECKO-WŁOSKA KOMEDIA W REŻYSERII Carla Schenkela z pierwszą premierą w Republice Federalnej Niemiec w roku 1979, a następnie pojawiająca się na wielu różnych rynkach, w kinach bądź na nośnikach domowych, aż do roku 1984. Film miał wiele różnych tytułów, czasami niezwiązanych z miejscem akcji, jak na przykład amerykańskie *Dracula Blows His Cool* czy meksykańskie *Dracula 2000* (co jest raczej standardową praktyką w przekładzie zarówno tytułów, jak i treści filmów komediowych; a co warto podkreślić również dlatego, że amerykańska wersja filmu, na podstawie której powstaje ten tekst, domestykuje znaczną część dialogów, zatracając nieco ich lokalny koloryt).

Akcja filmu skupia się na zdarzeniach wokół zamku w pewnym bawarskim miasteczku. Należy on do rodziny Stana (Gianni Garko),

fotografa specjalizującego się w aktach. Zarządca zamku, Boris (Ralf Wolter), ukrywa jednak przed właścicielami tajemnicę posesji: w krypcie mieszka wampir, hrabia Stanislaus (również grany przez Garko) razem z żoną, Oliwią (Betty Vergès). Krwio pijcy postanawiają jednak wyjść z ciemności, kiedy ich potomkowie (oraz współnicy) organizują w zamku klub nocny, zakłócając spokój nieumarłych domowników.

Graf Dracula... to komedia będąca produktem swoich czasów. Zanurzona głęboko w kulturze sceny disco (do tego stopnia, że w sekwencjach imprez klubowych za podkład służą piosenki tego gatunku traktujące przynajmniej z imienia o Draculi, jak zawarty na ścieżce dźwiękowej filmu utwór *Rock Me Dracula* zespołu Mokka), przedstawia świat rozluźnionych obyczajów i wyuzdania, o czym może świadczyć fakt, że większość aktorek w filmie ma przynajmniej jedną scenę nago, a jeden z wprowadzających gagów filmu dotyczy metrowej repliki męskiego przyrodzenia. Dodatkowo reprezentacja postaci nietypowych dla miejsca akcji jest niezbyt pochlebna, np. Włoch Mario (Giacomo Rizzo) został przedstawiony jako zaborczy i chciwy, a jego partnerka podejrzewa go o kontakty mafijne ze względu na jego sycylijskie korzenie. Aspekt komediowy tego filmu jest więc raczej niewyszukany.

Wampir w tej produkcji, podobnie jak pozostałe motywy, jest podporządkowany rubasznemu stylowi komedii erotycznej. Sama charakterystyka potwora jest raczej konwencjonalna: wampiry mają za sobą tragiczną przeszłość (hrabia dopuścił się żonobójstwa, a następnie sam spadł z konia), śpią w trumnach, nie widać ich w lustrach, żywią się krwią, i – przynajmniej w teorii – nie znoszą krzyży, czosnku i światła. Elementy grozy są tu jednak nikłe i bardzo często przedstawiane tak, aby ostatecznie wywołały komediowy efekt. Przykładem może być wampir skradający się do biorącej prysznic dziewczyny głównego bohatera, Lindy (Linda Grondier) – w scenie wyraźnie inspirowanej *Psychozą* (*Psycho*, USA 1960) Alfreda Hitchcocka – gdzie jakiegokolwiek napięcie zostaje rozładowane wielokrotnymi porażkami w próbie wgrzyzienia się w kark kobiety.

Ciekawa w perspektywie tego faktu jest relacja między wampirami a środkami ich zwalczania. Osoby próbujące pozbyć się krwio pijców są przedstawione jako postaci jednowymiarowe, które mają raczej wywołać efekt humorystyczny niż być poważnym zagrożeniem. Lokalna nauczycielka (Ellen Umlauf), zafiksowana na punkcie zgubnego wpływu klubu pełnego rozpusty na młodzież – dodatkowo w miarę rozwoju akcji okazująca się potomkinią rodu Van Helsing – nie działa skutecznie, cały czas popełnia błędy, z których wynikają komediowe gagi (a ostatecznie kończy jako gloryfikowana sprzedawczyni



pamiętek). Brat Stana, Leopold (Tobias Meister), przedstawiony w trakcie filmu jako jedyna osoba przejawiająca zainteresowanie kulturą popularną (a w szczególności komiksami), w momencie odkrycia prawdy o wampirach postanawia zainspirować się fikcją, aby podjąć walkę z upiorami. Ta próba również jednak okazuje się daremna, gdyż obwieszony krzyżami i czosnkiem Leopold, zaczytany w *Vampirelli*, wygląda bardziej komicznie niż groźnie, a wszystkie atrybuty łowcy wampirów traci w pierwszej chwili zalotów ze strony hrabiny Olivii. Spośród tradycyjnych słabości wampirów pozostaje z pewnością tendencja do unikania światła; czosnek i krzyże są traktowane za ledwie jako drobna niedogodność. Sposoby unicestwiania krwiopijców nie mają jednak większego znaczenia dla fabuły ze względu na fakt, że same wampiry zamieszkujące zamek są raczej niegroźne. Przez część filmu przedstawia się je wprawdzie jako tajemnicze upiory, które muszą dostawać pożywienie od służby działającego na powierzchni, po ujawnieniu tożsamości hrabiego sprawy związane z piciem krwi coraz bardziej jednak tracą na znaczeniu: przez podobieństwo do swojego prawnuka Stanislaus jest z nim ciągle mylony, a kłusane przez niego ofiary nie odnoszą żadnej długotrwałej szkody. Szczyt absurdu zostaje osiągnięty w finale filmu, kiedy to Stan postanawia zrobić z pary wampirów atrakcję turystyczną, a z zamku hotel, w którym goście będą wręcz oczekiwać, że zostaną pogryzieni podczas nocnego spoczynku. Jedyną postacią przemienioną w czasie akcji w wampira jest, jak się okazuje na końcu, Linda; obraz jednak nie tłumaczy, czy to kwestia tego, że transformacja przebiega bardzo powoli, czy raczej że kobieta spółkowała z wampirem dłużej i częściej niż ktokolwiek inny, myśląc go ze swoim chłopakiem.

Obydwa wampiry przedstawiają sobą różne podejścia do wizerunku krwiopijcy. Stanislaus jest typowym wampirem z filmowego horroru: nosi długi płaszcz, błyśnięcie makijaż, mówi z bliżej nieokreślonym wschodnioeuropejskim akcentem i zasada się przede wszystkim na roznieglizowane kobiety w ich łóżkach. Olivia natomiast jest z początku przedstawiona jako wampir bardziej dziki: najpierw próbuje ugryźć odsłonięty kark w reklamie telewizyjnej, a potem atakuje Leopolda bez szczególnej subtelności (przez co kończy noc, nie pijąc krwi, ale z rybą w ustach). Dopiero po rozmowie z mężem i po jego zachęcie do wykorzystania klubu nocnego nad ich głowami do poszukiwania ofiar zmienia sposób działania, kusząc młodych mężczyzn swoimi wdziękami i dopiero potem wysysając ich krew. Różnica w zachowaniu jest do pewnego stopnia wyjaśniona przez relację między nieumarłymi małżonkami. Wampiry czują, że ich związek nie ma już takiego polotu jak kiedyś (wspominają z rozrzewnieniem morder-

stwo Olivii), co przeszkadza zwłaszcza kobiecie. Stąd, kiedy dochodzi do scen ataku na kolejne ofiary, wampir męski nie wchodzi w żadną interakcję poza picie krwi, gdy jego żeńska odpowiedniczka nie stroni od współżycia z mężczyznami, których uwodzi. Ostatecznie jednak sprowadzenie picia krwi do bycia nocnymi sługami gości hotelowych sprawia, że małżonkowie zaczynają za sobą tęsknić i postanawiają opuścić zamek w poszukiwaniu nowych przygód.

Te wszystkie aspekty korespondują nie tylko z kwestią zamierzonej komediowości filmu, ale również ze wspomnianymi wielokrotnie motywami o zabarwieniu erotycznym. Treści powiązane z grozą oraz z seksualnością nie są od siebie szczególnie odległe – zarówno horror, jak i szeroko pojęta erotyka/pornografia mają na celu wywołanie emocjonalnej reakcji u widza przez graficzną manipulację ludzkim organizmem; horror wstrząsa odbiorcą, podczas gdy erotyka go podnieca [Sipos 2010: 26]. Horror erotyczny nie był nowym gatunkiem w czasie premiery *Graf*: w europejskim kinie koncept przedstawiania grozy jako czynnika pobudzającego zamiast przerażającego pojawił się już w latach 60. XX wieku [Sipos 2010: 27]. Z kolei na pięć lat przed pierwszą premierą filmu Andy Warhol produkował w Ameryce horrory flirtujące z erotyką [Muir 2002: 14], zdążył więc oswoić publiczność kina grozy z takim połączeniem. Warto przy tym jednak wspomnieć, że sama kategoria horroru erotycznego jest dość szeroka i może łączyć składowe konwencje w dowolny sposób, przesuwając ciężar gatunkowy tak, jak wygodnie dla twórcy. W przypadku *Graf* mamy do czynienia z komediowym horrorem erotycznym, który skupia się przede wszystkim na komedii, później na seksualności, grozę traktując jako element najmniej istotny, dostarczający jedynie atrakcyjnego rekwizytorium. Sporne przy tym jest to, na ile ta klasyfikacja gatunkowa wpływa na jakość samego filmu (czy innych niemieckich filmów tego nurtu), uważanego przez niektórych badaczy za przykład „filmu seksualnego pozbawionego humoru” [Newman 2011: 47].

JAKUB WIECZOREK

Źródła

- Graf Dracula in Oberbayern*, <http://www.imdb.com/title/tto079230> [dostęp: 18.02.2018].
- Muir John Kenneth, 2002, *Horror Films of the 1970s*, Jefferson, N.C.
- Newman Kim, 2011, *Nightmare Movies. Horror on Screen Since 1960s*, London.
- Sipos Thomas M., 2010, *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear*, Jefferson, N.C.



H

Hamiltonowie

(The Hamiltons, 2006)

AMERYKAŃSKI FILM NISKOBUĐĘTOWY z 2006 roku w reżyserii Mitchella Altieriego i Phila Floresa (podpisujących się jako The Butcher Brothers), w nietypowy sposób podchodzący do konwencji kina wampirycznego. Opowiada o losach wielodzietnej rodziny krwiopiczów, która po stracie rodziców jest zmuszona sama o siebie zadbać. Główny bohater to Francis (Cory Knauf), introwertyczny i neurotyczny chłopak mający problem ze znalezieniem swojego miejsca na świecie i z akceptacją rodziny. Ta bowiem skrywa mroczną tajemnicę – jej członkowie są tak naprawdę wampirami, którzy porwują obcych ludzi (głównie kobiety) i żywią się ich krwią.

Film rozpoczyna się sceną przywodzącą na myśl horrory kręcone w konwencji *torture porn* [Jones 2013: 13], przedstawiającą próbę ucieczki młodej kobiety uwięzionej w ciemnej piwnicy czy też garażu. Oswobodziwszy się z więzów, znajduje ona na podłodze ciała innych ludzi – najprawdopodobniej jej bliskich. Początkowo wpada w panikę, szybko jednak zauważa nieopodal zaryglowane drzwi, za którymi słyszy jakiś dźwięk. Dziewczyna próbuje otworzyć je, przekonana, że znajduje się tam kolejny więzień. Szybko okazuje się jednak, że zamknięta za nimi istota (kamera nie pokazuje jej widzowi) jest czymś na kształt dzikiego monstrowa i rzuca się na przerażoną kobietę.

Później optyka filmu zmienia się diametralnie; widzowi pokazwane są nagrane na domową kamerę wideo sceny z życia rodziny Hamiltonów, komentowane przez Francisa. Okazuje się, że urządzenie należało wcześniej do jego rodziców, którzy zginęli wskutek bliżej nieokreślonego wypadku, pozostawiając dzieci samym sobie. Od tej pory najstarszy syn, David (Samuel Child), wziął na siebie obowiązki głowy rodziny, próbując zarobić na życie, wykarmić swoje rodzeństwo i nie

dopuszczyć do tego, by rozdzieliła ich opieka społeczna. Pewne problemy w tej materii sprawiają bliźniaki: Wendell (Joseph McKelheer) i Darlene (Mackenzie Furgens), niepokojąco bliscy sobie, zbuntowani nastolatkomie z zamiłowaniem do okrucieństwa. Darlene bawi się kosztem Francisa („Zawsze lubiła zamykać mnie w szafie, a potem wypuszczać i twierdzić, że to ona mnie właśnie uratowała. A ja zawsze się na to nabierałem”), Wendell natomiast nieustannie nęka brata, jest brutalny i porywczy (w filmie wspomina się o tym, że spędził jakiś czas w areszcie za odgryzienie innemu mężczyźnie ucha w pizzerii). Oboje nie chcą się podporządkować Davidowi, a życie Francisa zamieniają w piekło.

Narracja w filmie składa się z dwóch przeplatających się elementów: „tradycyjnej”, zobiiektywizowanej narracji filmowej, niejednokrotnie czerpiącej z rozwiązań gatunkowych kina grozy, oraz fragmentów filmu nagrywanych przez Francisa, często z jego własnym komentarzem. Oko kamery protagonisty – przynajmniej do czasu, kiedy nie zniszczy jej Wendell – rejestruje szereg faktów z życia Hamiltonów, mogących uchodzić za wstydlive, jak np. to, że David potajemnie spotyka się z innymi mężczyznami (co implikuje jego homoseksualizm). Prawdziwe życie rodziny i popełniane przez nią zbrodnie ukazywane są w bardziej bezpośredni sposób. W pewnej chwili Wendell porwa dwie dziewczyny, Samanthę (Rebekah Hoyle) i Dani (Brittany Daniel), które – zamknięte w piwnicy – mają służyć za źródło krwi. Tę drugą David dość szybko uśmierca, wypompując jej krew, w pierwszej z nich jednak Francis zaczyna dostrzegać przestraszoną istotę ludzką. Uświadamiając sobie, jak potworna i przerażająca jest jego rodzina, chłopak zaczyna czuć coraz większą sympatię do dziewczyny. Pierwotnie próbuje szukać pomocy u Paula, przedstawiciela opieki społecznej (Al Linder), ostatecznie jednak bierze sprawy we własne ręce. Kiedy David przepompuje krew z uwięzionej dziewczyny, Francis atakuje go i pozbawia przytomności, by następnie uciec z niedoszłą ofiarą. Jednak gdy później jest z nią sam na sam, w pewnej chwili odczuwa przemożne pragnienie krwi i nie panując nad sobą, odbiera Samancie życie. Jego rozpacz spotyka się ze przebaczeniem i akceptacją Davida, który wyjaśnia mu, że rozumie jego zmagania z ludzką moralnością, ale on i jego rodzeństwo są wampirami i muszą zabijać, żeby przeżyć. W finale filmu Francis zdaje się to akceptować.

Ostatnie sceny produkcji rozwiązują również szereg wątków pobocznych. Jednym z nich jest tajemnica trzymanego w piwnicy monstrum. Owa wściekła, zamknięta za ciężkimi drzwiami, warcząca istota okazuje się kilkuletnim chłopcem, Lennym – najmłodszym

członkiem rodziny, który jeszcze nie nauczył się samokontroli. On również w pewnej chwili zabija pracownika opieki społecznej, gdy ten – schodząc do piwnicy Hamiltonów i widząc, co tam się działo – popełnia ten sam błąd, co dziewczyna z początku filmu. Fakt takiego właśnie traktowania przez wampiry członków własnej rodziny tylko podkreśla naturalną skłonność krwio pijców do okrucieństwa, dowodząc, że jest to brzemię, z którym muszą oni żyć, akceptując swoją naturę. Tym samym widz zmuszony jest nieco inaczej spojrzeć na wydarzenia ukazane w filmie, w tym również na makabryczne, pełne okrucieństwa zachowanie Wendella i Darlene – w pewnym momencie zapraszają oni do siebie na noc koleżankę z klasy, Kitty (Jena Hunt), ale podczas gry w podwójne wyzwanie tracą nad sobą kontrolę i zabijają dziewczynę. Dodatkowo w szale spowodowanym żądzą krwi potwierdzają wcześniejsze przypuszczenia widza co do ich kazirodczego związku. W żaden jednak sposób nie czują się winni, a gdy David wyrzuca im, że przez ich lekkomyślność wszyscy znów będą musieli się przeprowadzać, Wendell i Darlene śmieją mu się w twarz, twierdząc, że tak naprawdę zazdrości on im umiejętności życia według własnych zasad i też chciałby być taki jak oni. To wyprowadza go z równowagi na tyle, że jest w stanie wyładowywać się i znęcać nad porwaną dziewczyną, co stoi w pewnej – choć pozornej – sprzeczności z dotychczasowo budowanym wizerunkiem ciężko pracującego, nieco gapowatego, ale odpowiedzialnego młodego mężczyzny, starającego się być głową dysfunkcyjnej rodziny.

Film od początku manipuluje więc perspektywą widza, najpierw ukazując Hamiltonów jako potwory i oprawców, by później budo-



W filmie nie brakuje scen kazirodzych

wać opozycję między mającym rozterki osobiste i moralne Francisem a resztą rodzeństwa. Następnie – po scenie ucieczki – owa dychotomia zostaje odwrócona, ukazując młodego wampira jako istotę naturalnie predestynowaną do okrucieństwa, jego braci i siostrę zaś jako rodzinę wyrozumiałą i akceptującą, a wartości przez nich wyznawane – jako ważniejsze niż ludzka moralność [Towilson 2014: 215]. *Hamiltonowie* przypominają pod tym względem inny film wampiryczny – młodsze o sześć lat *Byzantium* (Irlandia – USA – Wielka Brytania 2012, reż. Neil Jordan), którego główna bohaterka, Eleanor, ma podobne rozterki moralne w związku ze swoją rodziną (w tym wypadku matką) jak Francis i również je rejestruje (choć nie przy użyciu kamery, ale w formie dziennika). W obu filmach dochodzi też do swoistej rehabilitacji członków wampirzych rodzin oraz do zaakceptowania przez młodych bohaterów ich własnej natury. Pod względem konstrukcji postaci Francisowi blisko też do innych nastoletnich postaci z klasycznych amerykańskich horrorów – Juniora Stillo z *Ostatniego domu po lewej* (*The Last House on the Left*, USA 1972, reż. Wes Craven) oraz Ruby ze *Wzgórza mają oczy* (*The Hills Have Eyes*, USA 1977, reż. Wes Craven). We wszystkich tych wypadkach mamy do czynienia z młodą postacią usiłującą odrzucić patologiczne tendencje panujące w jej rodzinie [Towilson 2014: 215]. Innym – dość oczywistym – kontekstem dla *Hamiltonów* jest rzecz jasna *Wywiad z wampirem* Anne Rice oraz jego adaptacja filmowa (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*, USA 1994, reż. Neil Jordan), które niejako wprowadziły do kultury popularnej motyw dysfunkcyjnej wampirzej rodziny.

Samo wyobrażenie krwio pijcy w filmie Altieriego i Floresa w pewnym stopniu odbiega od powszechnego stereotypu. Wampiry nie mają problemu z wychodzeniem na światło dzienne ani z jedzeniem zwyczajnego pożywienia czy piciem innych płynów niż krew (w pewnej chwili obserwujemy sensacje żołądkowe Francisca, choć nie jest jasne, czy spowodowane one były posiłkiem, czy poczuciem odrazy do reszty rodziny), nie są też długowieczne, rodzą się i dorastają w normalny, ludzki sposób (nie są więc istotami nieumarłymi). Węczesnych latach życia mają jednak problem z zapanowaniem nad swoją żądzą krwi (czego dowodem jest Lenny), później również utrata kontroli może się powtórzyć, co nieco przypomina stan „czerwonego pragnienia” znany z powieści *Ostatni rejs „Fevre Dream”* George’a R. R. Martina oraz szeregu innych powieści i filmów o tematyce wampirycznej. Krwio pijcy w *Hamiltonach* mają również wysuwane, podłużne kły (wprawdzie wysuwają się one tylko Francisowi po zabiciu Samantha, pada jednak wyraźna sugestia, że posiadają je również i inni członkowie

rodziny). Są też silne i sprawne już od najmłodszych lat (Lenny szybko i gwałtownie zabija swoją ofiarę na początku filmu, Wendell nie ma problemu z ogłuszeniem porwanych kobiet jedną ręką, w innej scenie widzimy również, jak bez wysiłku przenosi ciężką skrzynię). Owo skupienie na wampirzejszej adolescencji jest jednym z ciekawszych i sprawniej zrealizowanych aspektów produkcji (która zdaniem Roberta Koehlera zdradza jednak kilka niedostatków technicznych, zwłaszcza w aspekcie kolorystyki [Koehlr 2006]).

Film miał premierę podczas pierwszej edycji festiwalu After Dark's HorrorFest 17 listopada 2006 roku, po czym trafił do ograniczonej dystrybucji kinowej. Otrzymał również nagrody jury na festiwalach Santa Barbara International Film Festival oraz Malibu International Film Festival. 27 marca ukazała się wersja DVD. W Polsce film nigdy nie wszedł do oficjalnej dystrybucji, krąży jednak w obiegu fanowskim razem z nieoficjalnym tłumaczeniem. W Stanach Zjednoczonych zebrał generalnie pozytywne recenzje i po sześciu latach doczekał się kontynuacji pt. *Thompsonowie* (*The Thompsons*, USA – Wielka Brytania 2012), również w reżyserii Altieriego i Floresa, posiadającej jednak zdecydowanie większy budżet. *Hamiltonowie* to też jeden z nielicznych niezależnych horrorów wampirycznych, które zaadaptowano jako... sztukę teatralną. Dokonał tego James Michael Shoberg z alternatywnej grupy teatralnej Rage on the Stage Players z Pittsburgha [Collier 2011], mającej już doświadczenie w tematach wampirycznych (w 2007 roku grupa przeprowadziła swoją adaptację sceniczną *Draculi* Brama Stokera [Rawson 2007]).

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Collier Sean, 2011, *Chiller Theater*, „The Pittsburgh Magazine”,
<http://www.pittsburghmagazine.com/Pittsburgh-Magazine/October-2011/Chiller-Theater> [dostęp: 22.12.2017].
- Jones Steve, 2013, *Torture Porn: Popular Horror after "Saw"*, New York.
- Koehler Robert, 2006, *The Hamiltons*, „Variety”,
<https://variety.com/2006/film/reviews/the-hamiltons-1200518336/>
[dostęp: 22.12.2017].
- Rawson Christopher, 2007, *Stage Review: New „Dracula” delights*, „Pittsburgh Post-Gazette”, <http://www.post-gazette.com/ac/2007/09/12/Stage-Review-New-Dracula-delights/stories/200709120191>
[dostęp: 22.12.2017].
- Towilson Jon, 2014, *Subversive Horror Cinema: Countercultural Messages of Films from Frankenstein to the Present*, foreword J. Lieberman, Jefferson, N.C.

Higanjima: Escape from Vampire Island

(Higanjima, 2009)

FILM KOPRODUKCJI POŁUDNIOWOKOREAŃSKIEJ i japońskiej z 2009 roku w reżyserii Kima Tae-gyuna, który można określić mianem horroru z elementami *gore* oraz komedii. Stworzony na podstawie mangi *Higanjima* autorstwa Kōjiego Matsumoto, zaliczanej do gatunku *seinen* (zatem skierowanej do odbiorcy starszego – ze względu na odważniejsze sceny przemocy i występowanie elementów erotycznych), która ukazywała się w latach 2002–2010 nakładem wydawnictwa Kodansha (będącego jednym z najważniejszych i największych wydawców mangi na rynku japońskim). Film Tae-gyuna jest jednakże znacznie łagodniejszą wersją wizji przedstawionej przez Matsumoto. Produkcja ta – pomimo estetyki *gore* – sprawia wrażenie skierowanej do nieco młodszego odbiorcy niż jej komiksowy pierwowzór – głównie ze względu na elementy komediowe, jak choćby wampir, który po kradzieży kurtki jednego z bohaterów upodabnia się do niego stylem *yankee*.

Higanjima: Escape from Vampire Island nie należy do najbardziej znanych dzieł reżysera. W dorobku Tea-gyuna znajdują się zarówno filmy krótkometrażowe (*Julseogi*, Korea Południowa 1999), jak i dłuższe produkcje – komedie romantyczne (*A Millionaire's First Love*, Korea Południowa 2006), filmy obyczajowe (*Crossing*, Korea Południowa – Chiny – Niemcy – Wielka Brytania 2008), a także produkcje z gatunku sztuk walki (*Volcano High*, Korea Południowa 2001). Za scenariusz *Higanjimy* odpowiedzialny był Tetsuya Oishi, którego nazwisko kojarzone jest ze słynnymi produkcjami: *Death Note* (Japonia 2006, reż. Shūsuke Kaneko) oraz *Death Note: The Last Name* (Japonia 2006, reż. Shūsuke Kaneko), będącymi adaptacjami popularnej mangi i *anime*; a za muzykę – Hiroyuki Sawano, znany z komponowania utworów wykorzystywanych w wielu japońskich seriach i filmach animowanych.

Tytułowa Higanjima jest wyspą opanowaną przez wampiry. W rzeczywistości filmowej, aby stać się wampirem, trzeba zostać zainfekowanym wampirzą krwią – z jednej strony może być to nawiązaniem do shintoizmu, z drugiej zaś do genetycznego „rodowodu” choroby, co znacznie szerzej omówiono w mandze. Również symboliczne użycie czerwieni – czy to poprzez epatowanie krwią na ekranie, czy poprzez barwę *lycoris radiata* (*Higanbana*), trujących, czerwonych



kwiatów rosnących na wyspie, kojarzonych ze śmiercią – sprawia, że tytułowa Higanjima staje się strefą nieczystą, niebezpieczną, do której nie należy się zbliżać.

Dzięki pomocy enigmatycznej Rei Aoyamy (Asami Mizukawa) główny bohater – Akira Miyamoto (Hideo Ishiguro) – pojawia się wraz z przyjaciółmi na pewnej wyspie w celu odnalezienia swego zaginionego przed dwoma laty starszego brata, Atsushiego (Dai Watanabe). Okazuje się, że okolica została opanowana przez wampiry. Rei – która miała być przewodniczką grupy przyjaciół – znika, a bohaterowie muszą nie tylko odnaleźć Atsushiego, ale też (przede wszystkim) zadbać o własne bezpieczeństwo oraz życie. Na drodze grupy stoją nie tylko przestoczeni w krwiopijców mieszkańcy wyspy, ale również ich charyzmatyczny przywódca – niepokonany dotychczas Miyabi (Koji Yamamoto). Pomocy bohaterom udzielają z kolei pozostali przy życiu mieszkający na wyspie ludzie, których do walki z wampirami przygotował tajemniczy Shisho (Ami Niimaruichi). W pewnej chwili po stronie protagonistów staje również poszukiwany przez nich starszy z braci Miyamoto. Ostatecznie głównym celem bohaterów okazuje się bezpieczne opuszczenie wyspy, choć oczywiście nie obędzie się bez walki ze śmiertelnie niebezpiecznym antagonistą.

Oś narracyjną filmu stanowi wspomniana wyprawa Akiry i jego przyjaciół na wyspę wampirów oraz walka o przeżycie. Motywacją głównego bohatera jest głównie tęsknota za starszym bratem, a także problemy rodzinne – alkoholizm ojca i odrzucenie protagonisty filmu przez rodziców jako młodszego, mniej zdolnego według nich dziecka. Informacje o zaginionym przed dwoma laty Atsushim posiada Rei, która wyjawia, że mężczyzna znajduje się na wyspie opanowanej przez krwiopijców i grozi mu niebezpieczeństwo. Wcześniejsze starcie Akiry z wampirem Raikim (Motoki Fukami) sprawia, że historia kobiety wydaje się prawdopodobna. Mimo uprzedniej wiedzy o nadnaturalnym charakterze zagrożenia młodzie ludzie nie są w żaden sposób przygotowani na spotkanie z wioską zamieszkaną przez krwiopijców, uwięzienie oraz zmagania ze śmiercią. Wyłącznie dzięki przytomności umysłu jednego z przyjaciół, Kena (Tomohisa Yuge), udaje im się uciec, choć wzajemne zaufanie bohaterów zostaje wystawione na próbę.

Jeden z wątków pobocznych stanowią działania Atsushiego. Film rozpoczyna scena ucieczki japońskiego biznesmana (*salaryman*). Mężczyzna w zakrwawionym ubraniu przedziera się przez ciemny las i trafia do opuszczonej buddyjskiej świątyni (na co wskazują architek-



tura i posąg Buddy wewnątrz budynku), gdzie zostaje zaatakowany przez wampiry. Z opresji ratuje go zamaskowana postać, pozbywając się agresorów w widowiskowy sposób. Morduje jednak także samego salarymana, powoli przeistaczającego się w wampira. W dalszej części filmu odbiorca dowiaduje się, że nadrzędnym celem Atsushiego jest zabicie Miyabiego; ten bowiem odpowiada za wypuszczenie uwięzionego przed laty krwio pijcy na wolność, co skutkowało nie tylko śmiercią jego narzeczonej, ale i sprowadzeniem nieszczęścia na mieszkańców Higanjimy. Polowanie na wampiry i ich przywódcę Atsushi traktuje jako obowiązek, jakiemu warto poświęcić życie.

Kolejnym wątkiem jest historia Rei Aoyamy, dzięki której grupa Akiry znalazła się na wyspie. Kobieta nienawidzi Miyabiego i pragnie go zabić, choć to przede wszystkim ona zwabia na wyspę jego kolejne ofiary, jest bowiem wbrew swojej woli kochanką i niewolnicą wampira. Zarówno w filmie, jak i w komiksowym pierwowzorze autorstwa Matsumoto picie krwi przez Miyabiego wielokrotnie przedstawia się w połączeniu z aktem seksualnym. W filmie wprowadzenie do zbliżenia zaprezentowane jest w swoistej japońskiej estetyce – Rei oczekuje Miyabiego ubrana w kimono, siedząc w tradycyjnej i formalnej dla Japończyków pozycji (*seiza*). Zwraca się do wampira z pozorną pokorą, co świadczy o jej niższym statusie społecznym. Sam wampirzy przywódca nazywa ją również swoją „zabawką” i delectuje się nienawiścią, jaką wzbudza w kobiecie.

Istotny wątek – nieco jednak niezrozumiały, jeżeli nie zna się komiksowego pierwowzoru – stanowią działania Igarashiego, japońskiego żołnierza-wampira, który więziony jest przez Miyabiego w podziemiach. W filmie pojawia się w niewielu scenach, a w dodatku nie są one klarowne bez znajomości kontekstu. Postać tego przyodzianego w mundur z czasów II wojny światowej wampira jest luźnym odwołaniem do wydarzeń z tamtych czasów i niechlubnych eksperymentów Japończyków na ludziach (w szczególności do niesławnej Jednostki 731). W mandze *Higanjima* Ichiro Igarashi dowodzi grupą zadaniową odpowiedzialną za eksperymenty naukowe, a jego celem nadrzędnym jest stworzenie superżołnierza, który wspomógłby Japonię w walce z zachodnim, kapitalistycznym przeciwnikiem. W rzeczywistości wykreowanej przez mangakę Matsumoto na tytułowej wyspie od wieków egzystowali w harmonii ludzie i krwio pijcy. Wampiryzm traktowany był jako swoista cecha genetyczna pewnego klanu, dopóki jednak ktoś z rodziny nie napił się ludzkiej krwi, dopóty starzał się niczym zwykły człowiek. Igarashi zburzył tę harmonię i uwięził członków wampirzego klanu, by na nich swobodnie eksperymentować – ich

zdolności regeneracyjne przekraczały ludzkie możliwości i pozwalały na wielokrotne wykorzystywanie „obiektów” do badań. Miyabi jednak zgłosił się dobrowolnie i dzięki eksperymentom żołnierza zyskał nieśmiertelność. W filmie rola Igarashiego sprowadzona została do próby wytworzenia substancji, która pozwoli Miyabiemu osiągnąć „ostateczną formę”, co jest bezpośrednim nawiązaniem do zdarzeń z mangi. Brak znajomości treści komiksu skutkuje niezrozumieniem również innych scen, a najistotniejsza z nich wydaje się sekwencja ostatecznego starcia Miyabiego i Atsushiego. Wypowiedziane przez wampira słowa: „Jestem wytworem ludzkiego szaleństwa i egoizmu”, są świadomym nawiązaniem do wydarzeń z czasów II wojny światowej. To ludzie (japońskie wojsko) stworzyli potwora, jakim jest Miyabi, nawet jeżeli już wcześniej żywił się on ludzką krwią.

Warto zaznaczyć, że w japońskim folklorze nie występuje postać krwio pijcy rozumianego „tradycyjnie” [Melton 1999: 381], choć w filmie używane jest japońskie słowo *kyūketsuki*, a nie typowe określenie wampirów o wyraźnie zachodniej etymologii (*vanpaia*). Do potworów żywiących się ludzką krwią może być zaliczany *kappa*, który żył w akwenach i znany był z opuszczania swojego środowiska celem kradzieży ogórków oraz pozbawiania ludzi życia. W różnych podaniach wspominane są również historie innych krwio pijców, np. wampirzego kota z Nabeshimy (Milord A., *Vampire Cat of Nabeshima*, 1871) czy żywiących się ludzką krwią kobiet-węży (*nure onna*), te jednakże zalicza się raczej do panteonu demonów (*yōkai*), a nie wampirów w rozumieniu zachodnim [Melton 1999: 382–383; Kozyra 2011: 458]. W filmie zwraca uwagę różnorodność przedstawień krwio pijców. Wampiry z wioski, niczym japońscy salarymani, tworzą jednorodny tłum. Raiki, wampir-cyborg, nawiązuje do stylistyki *tokusatsu* z kina japońskiego, a jego kolejne modyfikacje – do filmów *gore*, takich jak *Tokyo Gore Police* (Japonia 2008, reż. Yoshiro Nishimura) czy *Machine Girl* (Japonia 2008, reż. Noboru Iguchi). Tajemniczy Shisho, olbrzym w masce i stroju buddyjskiego mnicha, który szkoli ludzi do walki z wampirami, również wydaje się jednym z krwio pijców – widać go bowiem na zdjęciu z epoki Meiji (1868–1912), na którym znajduje się także Miyabi.

Znaczące jest to, że poza wampirzącą-staruszką w filmie nie pojawił się ani jeden krwio pijca kobiecy, podobnie jak wampiry-dzieci, tak liczne w komiksie. Uwagę widza przykuwa natomiast przede wszystkim główny antagonistą – Miyabi. Obdarzony nadludzkimi umiejętnościami, jest on śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem, który wszystkich ludzi uważa za potencjalną własność – Rei nazywa



„zabawką” i wielokrotnie oświadcza, że pragnie mieć Atsushiego po swojej stronie. Manipuluje innymi oraz czerpie przyjemność ze wzbudzania strachu i nienawiści u swoich ofiar. Wygląd zewnętrzny Miyabiego nawiązuje do figury pięknego młodzieńca, który jednoczy w sobie zarówno kobiece, jak i męskie cechy (*bishōnen*). W powyższym kontekście można również odnieść się do pojęcia *mukokuseki* – braku narodowości, wyciągnięcia postaci poza jakiejkolwiek ramy kulturowe [Adamowicz 2014: 125]. Miyabi nie przystaje w pełni ani do kultury japońskiej, ani do szeroko rozumianej kultury zachodniej – z powodu swojego wampiryzmu w każdej z nich wydaje się obcy. Sposobem ubioru i swoim wampiryzmem nawiązuje do Zachodu, jednakże uwięziony był w buddyjskiej świątyni, do której prowadzi brama *torii* sygnalizująca sferę *sacrum*. Sposób, w jaki Miyabi został zamknięty, sugeruje pieczętowanie japońskiego demona.

W postaci tej da się również odnaleźć wyraźne nawiązania do shintoizmu. Krew, jako fundamentalna część wampiryzmu, w wierzeniach shintoistycznych uważana jest za element nieczysty. Zachodnie pojęcie grzechu wyklucza popełnienie go nieintencjonalnie, grzech nie jest przypadkowy, wynika ze świadomego działania. W *shinto* idea „grzechu” (choć to nie najodpowiedniejszy termin) bliższa jest temu, co znajdujemy w tabu kulturowym – to kontakt z czymś nieczystym (nieświadomy czy też intencjonalny), prowadzący zawsze do stanu skażenia. Jedno z podstawowych tabu w shintoizmie stanowi kontakt z martwym ciałem (podobnie jak śmierć i krew są dwoma najsilniejszymi tabu Zachodu [Gemra 2008: 67]). Krew, prawdopodobnie jako nośnik życia, jest nieczystą substancją w momencie, w którym opuszcza ciało poprzez rany, chorobę czy nawet menstruację. Symboliczne zbezczeszczenie na tym poziomie „grzechu” konieczne wymaga oczyszczenia [Kasulis 2004: 20–21; Robertson 2014], jednak w rzeczywistości filmowej jakiegokolwiek kontakt z „zakażoną” krwią skutkował niemożliwą do odwrócenia przemianą w wampira.

NATALIA DMITRUK

Źródła

- Adamowicz Klaudia, 2014, *Wizerunek męczyzny w visual kei*, Bielsko-Biała.
- Freeman-Milford Algernon Bertrand, *Tales of Old Japan*, <http://ftp.utexas.edu/projectgutenberg/1/3/0/1/13015/13015-h/13015-h.htm> [dostęp: 10.12.2017].
- Gemra Anna, 2008, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monsterum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wrocław.
- Kasulis Thomas P., 2004, *Shinto. The Way Home*, Honolulu.

- Kozyra Agnieszka, *Mitologia japońska. Opowieści o bogach i demonach: konteksty kulturowe: historia i współczesność*, 2011, Bielsko-Biała – Warszawa.
- Melton J. Gordon, 1999, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, Detroit, Mich
- Robertson Jennifer, 2014, *Hemato-nationalism: The Past, Present, and Future of „Japanese Blood”*, „Migrazine”, H. 1. <http://www.migrazine.at/artikel/hemato-nationalism-past-present-and-future-japanese-blood-english> [dostęp: 10.11.2017].

I

Island of the Doomed

(1967)

HISZPAŃSKO-NIEMIECKA (a wedle słów reżysera również włoska) koprodukcja z roku 1967 w reżyserii Mela Wellesa, znana pod różnymi tytułami: *La Isla de la Muerta* (Hiszpania), *Das Geheimnis der Todesinsel* (Niemcy), *Blood Suckers* (Wielka Brytania), *Dead Island* oraz najpopularniejszym, reżyserskim: *Man-Eater of Hydra* [Paul 2008]. Pod tym samym tytułem – jednak z pominięciem dywizu, jako *Maneater of Hydra* – film został wemitowany w USA roku 1983 jako 6. odcinek 3. sezonu kultowego cyklu „Movie Macabre” w reżyserii Jamesa Signorellego, zbierającego zapomniane filmy grozy z przeszłości i opatrującego je komentarzem Cassandry Peterson, czyli demonicznej Elviry, „Władczyni Ciemności”.

Film warty jest wspomnienia w leksykonie ze względu na niestandardowe podejście do tematu i luźne inspiracje wampirycznymi motywami. Akcja ma miejsce na nienazwanej europejskiej wyspie, którą grupa turystów odwiedza w celach wypoczynkowych, m.in. po to, by podziwiać jej oryginalną, egzotyczną florę. Tam podróżnicy spotykają demonicznego naukowca Barona von Wesera (gwiazda filmu Cameron Mitchell, w tym czasie ukrywający się w Europie z powodów podatkowych), który jest odpowiedzialny za stworzenie genetycznie zmodyfikowanych roślin pożywających się ludzką krwią.

W *Wyspie...* mamy do czynienia ze skrzyżowaniem *survival horroru* z *monster movie*, w którym w roli potwora – powstałego dzięki eksperymentom – obsadzone zostały krwiożercze drzewa. Można powiedzieć, że znaczący był tu kontekst innego dzieła, które okazało się finansowym sukcesem: Welles wystąpił wcześniej w kultowym *Sklepiku z horrorami*, który również współreżyserował (*The Little Shop of Horror*, USA 1960, reż. Ch. B. Griffith, M. Welles, R. Corman),

i chociaż „potworem” była tam roślina bliższa wyglądem roszicze, to musiała żywić się ludzkim mięsem. Drzewa z *Wyspy*... pożywiają się przez wysysanie krwi, głównie z policzka (pozostawia to po sobie „analną” dziurę wielkości monety), za pomocą wysuwanej z kwiatostanu długiej, fallicznej przyssawki (ten penetracyjny kontekst wydaje się istotny w interpretacji samego filmu i prowadzonych w nim freudowskich gier).

W grupie turystów niechcianych na wyspie jest z początku siedem osób: David Moss (hiszpański aktor George Martin znany z wielu ról w europejskim kinie eksploatacyjnym), Beth Christiansen (Elisa Montés), James Robinson (Rolf von Nauckhoff) wraz ze swoją ponętną żoną Corą (Kai Fischer), botanik i profesor Julius Deme-rist z Uniwersytetu Michigan (Hermann Nehlsen), Myrtle Callahan – niewiasta nieustannie ratowana z opresji (Matilde Muñoz Sampe-dro) – oraz przewodnik wycieczki Alfredo (Ricardo Valle).

W jednej z pierwszych scen grupa potraça na drodze umiera-jącego, starszego mężczyznę (Mike Brendel jako Baldi i jego brat), który wybiega pod koła samochodu. Ma on na policzku dziurę wielkości monety, pojawia się więc podejrzenie, że nie został zabity przez samochód, ale (*sic!*) umarł z przerażenia. Turyści spotykają wówczas samego Barona von Wesera, który wyjaśnia im, że mężczyzna był jego kucharzem i cierpiał na straszliwą, nieuleczalną chorobę, więc turyści nie powinni winić się za jego śmierć. Zaprasza też do swojej rezydencji (czemu towarzyszy złowieszcza muzyka), gdzie bohaterowie spędzą resztę filmu, a następnie oprowadza po należącym do niego ogrodzie pełnym niezwykłych roślin. W czasie kolejnych dyskusji, kolacji i ekspozycji niewiele wnoszących detali (w tym rozmów o darwinizmie, relacjach pokarmowych i humanizmie) wampiryczne rośliny powoli zbierają zniwo, usuwając kolejnych bohaterów, co prowadzić musi do finalnej konfrontacji między ocalałymi a potworem (i wspierającym go Baronem).

Welles reżyserował film pod pseudonimem Ernst Von Theumer (prawdziwe nazwisko jednego z ówczesnych producentów niemieckich), żeby zyskać europejskie wsparcie finansowe. Całość kręcono w Hiszpanii, w pobliżu Barcelony, w iście międzynarodowej obsadzie. Reżyser „odziedziczył” tytuł filmu i pomysł na jego realizację w ramach materiałów spadkowych po rozwiązaniu jednego ze studiów produkcyjnych, które współprowadził w Rzymie [Weaver, Brunas J., Brunas M. 2006: 392–393]. Na potrzeby filmu zbudowano elektronicznie sterowane drzewo, którego stworzenie pochłonęło 30 tys. dolarów, ale – jak wspominał Welles – nie działało ono, jak należy,



odwołano się więc do klasycznej metody pociągania za linki (szczególnie widoczne staje się to w finalnej scenie walki, która wygląda przez to archaicznie nawet jak na lata 60.). Inne wspomnienie wiąże się z planowanym zakończeniem filmu. Reżyser miał zamiar doprowadzić do uderzenia pioruna w drzewo, uzyskując tym świetlny efekt specjalny i godną rozprawę z potworem. Technicy popełnili jednak błąd w użytych środkach i nie udało się już na czas zakupić magnezji, trzeba było zatem uśmiercić drzewo w inny sposób [Weaver, Brunas J., Brunas M. 2006: 392–393]. W filmie obserwujemy więc, jak nasz potwór powoli wykrwawia się, przypadkowo trafiony siekierą, przy okazji pochłaniając Barona, który oddaje mu resztę swojej krwi w miłosnym szpazmie.

Estetycznie i ideowo *Wyspa...* lokuje się na przecięciu dekad. Z jednej strony jej naiwny charakter, związany z klasycznym *monster movie*, wywołuje skojarzenia z latami 50. Najbliższy byłby mu inny film o zabójczej roślinie i szalonym naukowcu, czyli *Woman-eater* (Wielka Brytania 1958, reż. Charles Saunders), do którego nawiązania widać zarówno w jednej z wersji tytułu, jak i w estetyce plakatów reklamowych. Z drugiej strony zachodząca na odludziu konfrontacja z amoralnym potworem wykreowanym przez szalonego naukowca i końcowe krwawe sceny grozy rodem z kiną *gore* zmieniają film w *survival horror* i w pewnym sensie wyprzedzają lata 60., zapowiadając już socjologiczne horrory kolejnej dekady. *Wyspa...* ma też fascynującą, rysowaną, wysoce ekspresjonistyczną czołówkę, w której ręcznie malowane nazwiska aktorów spotykają się z szeregiem znaczących atrybutów zapowiadających fabułę: najpierw krew zalewa świecę, potem pojawia się pajęczyna, następnie czarne ludzkie dłonie wyciągnięte w stronę widza i próbujące coś chwycić (przypominają gałęzie wampirycznego drzewa), łysa ludzka głowa (prawdopodobnie szalonego naukowca), laboratoryjny szczur w klatce, chwytywany przez jedną z rąk, potem znowu krew, która przechodzi w wijące się pędy roślin. Ma to niewątpliwy urok filmów z lat 30., skontrastowany tu z realistycznym ujęciem z pierwszej sceny: długim przejazdem kamery wzdłuż parkingu dla wycieczkowych autobusów, kończącym się na turystycznej limuzynie – pojeździe bohaterów naszej wycieczki, podpisanym: „*Most unique tour. Botanical Wonderland*”.

Hasło z amerykańskiego plakatu zachęcało do odkrycia: „Jaki jest przerażający sekret wampirycznego drzewa?”, ale tak naprawdę w samym filmie niewiele jest do odkrywania. Przez jakiś czas próbuje się trzymać widza w niepewności, kto może być sprawcą tajemniczej choroby mieszkańców wsi oraz kolejnych zgonów. Wprost odnosi

nas to do wampirycznych mitów rodem z *Draculi* Brama Stokera z elementami anemii, epidemii i konfliktu między zamkniętym w pałacu arystokratą – źródłem zła – a jego nieco zacofanymi poddanymi. Szybko jednak okazuje się, że Baron, choć sam jest wegetarianinem, wytworzył roślinę zdolną żywić się małymi organizmami (np. szczurem z czołówki), a stąd już tylko krok – na prawach horrorowej konwencji – do monstualnych rozmiarów roślin-wampirów. Przy obiedzie von Weser proponuje z kolei gościom własnej produkcji ogórek, który smakuje „jak mięso” (cytat ten stał się jednym z ulubionych fragmentów powtarzanych przez fanów filmu ze względu na efekt dziwności, wywołany przez nienaturalne, obce angielszczyźnie wykorzystanie zwrotu „*it tastes like a meat*” [Mohr 2017]).

Na wampiryczny aspekt, poza pijącą krew rośliną oraz bezpośrednim odwołaniem się do takowej konwencji, zwraca uwagę również erotyczny charakter filmu. Między Baronem a jego „potworem” istnieje jakiś rodzaj erotycznej relacji, który zdecydowanie przesuwając akcenty z klasycznego filmu o szalonych naukowcach i ich monstrualnych „dzieciach” (np. *La Figlia di Frankenstein*, zrealizowany przez Wellesa w roku 1971) na film wampiryczny, w którym na drugim planie toczy się freudowska gra z popędami. Demoniczny dotąd Baron oddaje swoje życie, próbując zatamować „krwotok” drzewa, ale robi to w sposób niemalże romantyczny, a penetracyjno-falliczny aspekt pożywiania się stawia roślinę w symbolicznej pozycji kobiecej. Toksycznie erotyczna relacja dotyczy również innych postaci: James jest najwyraźniej impotentem i rogaczem, tworząc z Corą – rozbudzoną seksualnie, niewierną i topiącą swoje pragnienia w alkoholu żoną – patologiczną relację rozpadającego się małżeństwa (obsadzenie w roli wspomnianej kobiety Fischer, ponętnej gwiazdki niemieckiego kina z lat 50., i wyposażenie jej w nieodłączny papieros dodaje tej kreacji symbolikę kobiety fatalnej).

W *Island of the Doomed* ma miejsce interesujące połączenie europejskiego kina gatunkowego klasy B z wizją i warsztatem amerykańskiego reżysera. I choć jest to bez wątpienia zły film (tym ciekawszy zatem dla badaczy [por. Madej 1992: 49]), co pozwoliło mu się zarazem stać filmem kultowym, to intrygujące pozostaje w nim przede wszystkim balansowanie między nostalgiczną już w latach 60. epoką studyjnych horrorów wytwórni Hammer a nadchodzącym czasem slasherów i filmów *gore*, w których sceny przemocy wyglądają zaczynają znacznie bardziej naturalistycznie.

JAKUB SKURTYS

Źródła

- Ashlin Scott, *Island of the Doomed*, <http://www.1000misspenthours.com/reviews/reviewsh-m/islandofthedomed.htm> [dostęp: 20.11.2017].
- Madej Alina, 1992, *Historia filmu dzisiaj: wątpliwości i nadzieje* [w:] *Filmoznawstwo – film – telewizja*, red. J. Trzynadlowski, Wrocław.
- Mohr Jeff, 2017, *Maneater of Hydra (1967) – Episode 2 – Decades of Horror: The Classic Era*, „Gruesome Magazine”, <http://gruesomemagazine.com/2017/02/16/podcast-maneater-hydra-1967-episode-2-decades-horror-classic-era> [dostęp: 20.11.2017].
- Paul Louis, 2008, *Tales From the Cult Film Trenches: Interviews with 36 Actors from Horror, Science Fiction and Exploitation Cinema*, Jefferson, N.C.
- Senn Bryan, 2007, *A Year of Fear: a Day-by-day Guide to 366 Horror Films*, Jefferson, N.C.
- Weaver Tom, 2014, *Attack of the Monster Movie Makers: Interviews with 20 Genre Giants*, Jefferson, N.C.
- Weaver Tom, Brunas John, Brunas Michael, 2006, *Interviews with B Science Fiction and Horror Movie Makers: Writers, Producers, Directors, Actors, Moguls, and Makeup*, West Jefferson, N.C.

K

Kapitan Kronos – łowca wampirów

(Captain Kronos – Vampire Hunter, 1974)

FILM KOSTIUMOWY WYTWÓRNI HAMMER, w reżyserii Briana Clemensa. Przeniesienie akcji w bliżej nieokreśloną przeszłość ma na celu intensyfikację kontrastu między sielankową wiejską scenerią – akcja rozgrywa się w małej osadzie Durvard – a wydarzeniami skłádającymi się na fabułę. Biorąc pod uwagę stroje i umundurowanie protagonisty, stylizowane na wojskową kurtkę dragonów, może to być przełom wieków XVIII i XIX. Ponadto w rozmowie postaci pojawia się też wątek magnetyzmu zwierzęcego, którym miał posługiwać się napastnik, aby zniewolić ofiary (jako fenomen kulturowy koncepcje Franza Antona Mesmera najżywiej dyskutowane były w XVIII wieku). Z kolei analiza foniczna nazwisk bohaterów sugeruje usytuowanie akcji opowieści we Francji bądź na pograniczu francusko-niemieckim (wspomniane zostają zjawiska towarzyszące przemarszom wojsk i wojnom – ataki maruderów na pobliskie osady, dezertrzy).

Wybór miejsca i czasu akcji pozostaje – w kontekście obranych przez Clemensa rozwiązań artystycznych – nieprzypadkowy. Reżyser, odwołując się do wiedzy uprzedniej widza, przypomina w ten sposób nie tylko o początkach powieści gotyckiej, ale i o jej rozwoju do gotyzmu wiktoriańskiego, w którym powstała powieść Brama Stokera *Dracula* (1897) oraz w pełni ukonstytuowało się zjawisko literackie określane mianem *penny dreadful* (*penny blood*) [Roberts 2011: 334; Powell 2016: 45–58]. Można też w odniesieniu do *Kapitana Kronosa*... mówić o inspiracjach nurtem okultystycznym wiktoriańskiej powieści gotyckiej (wątek studiowania przez bohaterów filmu opracowań z zakresu magii i czarów) [Rustowski 1977: 52–108].

W przeciwieństwie do wampira utrwalonego w kulturowym stereotypie i ludowych wierzeniach istota wampiryczna w filmie od-

bija się w lustrze, jakkolwiek zostaje ukazana jako postać spowita peleryną. Potrafi też poruszać się za dnia i nie obawia się krzyża, o ile ofiara nosi go zwyczajowo, bez pogłębionej wiary w moc odstraszenia zła przez ten artefakt (nie znaczy to, że reżyser całkowicie rezygnuje z sięgania do utrwalonego w kulturze imaginarium – wampir umie przybierać postać nietoperza, remedium na atak okazuje się zaś czośnek). Istotna pod tym względem pozostaje scena napaści wampira w kaplicy cmentarnej. Zdarzenie takie w miejscu poświęconym i profanacja ołtarza dalece wykraczają poza charakterystyczne dla studia Hammer obrazy grozy (typowa dla nich jest raczej odcięta przez powóz wampira ręka przypadkowego wędrowca). Współ z nacechowanym ironicznym dystansem (wyraża się on m.in. w scenie zakopywania ropuchy jako przynęty na wampira) oraz kreacją pomocnika protagonisty, fizycznie upośledzonego Hieronymosa Grosta, daleki od konwencjonalnego obrazowania wampir zdaje się negować dotychczasowe wyobrażenia o sobie, jakie konsumenci popkultury wypracowali na podstawie przyswajanych tekstów kultury [Janion 2001: 33].

Wiedza ta w *Kapitanie Kronosie...* jest zarazem potwierdzana i unieważniana, wykorzystywane przez twórców filmu rozwiązania sytuują go zaś między parodią filmów o wampirach a nieudolnym ich naśladownictwem. Oryginalna kreacja wampira współlistnieje w produkcji z „naiwnym” erotyzmem, a estetyka *gore* koresponduje z obrazowaniem właściwym dla klasycznych filmów wytwórni Hammer, podporządkowanym kiczowi [Olliver 2015: 358–384]. Stanowi to jednocześnie przejaw charakterystycznej – dla tych filmów – tendencji do epatowania przemocą (niekiedy zresztą połączoną z nagością) w sposób bezpośredni [Hutching 1993: 160; Kamińska 2016: 83–95]. Zarazem jednak można odczytywać film Clemensa jako świadectwo przemian popularnej sztuki filmowej na przełomie lat 60. i 70. XX wieku, kiedy to (nad)obecność obrazów udosłownionej przemocy – a jest to fundamentalna cecha *gore* – pojawia się w kinie nie tylko „niszowym”, ale i „głównonurtowym” jako dominanta estetyczna.

W *Kapitanie Kronosie...* dekonstrukcji podlega zarówno mit wampiryczny, jak i jego poszczególne elementy, przede wszystkim związane z seksualnością; w filmie Clemensa wampir nie emanuje seksualnością, nie może zatem zrealizować się w konstytutywnym dla siebie fantazmacie figury wiecznego pożądania [Janion 2008: 194]. Tym samym jednak pozbawiony erotycznego wydźwięku jest w filmie akt upuszczenia kobiecej krwi, który – w myśl supozycji Iwony Kolańskiej – ma wymiar seksualny [Kolańska 1997: 57]. Ponieważ zaś – przeciwnie niż w tradycji kina grozy – wampir w *Kapitanie*

Kronosie... zostaje ukazany w sposób pośredni, poprzez reakcje bohaterów, początkowo nie można orzec, czy imituje wyglądem dandysa, do którego przyzwyczaiła miłośników filmu wampirycznego brytyjska wytwórnia Hammer w cyklu obrazów z lat 60. i początku 70., stanowiących dla produkcji Clemensa naturalny kontekst interpretacyjny [Kołodzyński 2010: 187–192]. Dopiero w scenach finałowych bohaterowie odkrywają tożsamość demonicznej istoty i zostaje ona ukazana widzowi jako na wpół odrodzona, co symbolizować ma jej twarz: z jednej strony oszpecona bliznami po ospie, z drugiej zaś – zbliżona do tej uwiecznionej na portrecie Hagena Durwarda.

Wykorzystywane przez Clemensa rozwiązania można traktować jako reinterpretacje dotychczasowych wizji wampirów, ukazywanych zarówno w filmach studia Hammer, jak i tych obrazach, które dekonstruują mit wampiryczny. Nieprzypadkowo w *Kapitanie Kronosie...* pojawiają się rozwiązania zbliżone do tych z filmu *Nieustraszeni pogromcy wampirów* (*Dance of the Vampires*, USA – Wielka Brytania 1967, reż. Roman Polański). O ile jednak w dziele tym brak uniwersalności symbolów religijnych stanowił pochodną dyskusji reżysera z przywoływanym popkulturowym mitem wampirycznym, o tyle w *Kapitanie Kronosie...* owo rozwiązanie zostaje sfunkcjonalizowane w odmienny sposób, pokrewny raczej filmowi *Księżę Dracula* (*Dracula*, USA 1931, reż. Ted Browning). Filmowy wampir w *Kapitanie Kronosie...* – co również stanowi *novum* wobec tradycji filmu grozy – zostaje nim wskutek nie ukąszenia przez innego wampira, lecz przywołania zmarłego za pomocą magii. Nie wiadomo natomiast, w jaki sposób przeistoczyła się w wampira Lady Durward; jej uwaga o sekretach starego rodu jest bowiem nazbyt ogólnikowa, aby mogła posłużyć za wskazówkę. Co więcej: w filmie Clemensa wampir swoje ofiary pozbawia nie krwi, lecz sił vitalnych, sprawiając, że zaatakowani starzeją się w przyspieszonym tempie. Taki *modus operandi* – jak podkreślają bohaterowie w rozmowie – charakteryzuje jeden z gatunków nosferatu. Sugestia ta ma potęgować grozę sytuacji, w której bohaterom przyjdzie zmierzyć się nie z ogólnie definiowanym bytem nadnaturalnym, lecz z jedną z jego odmian; pośrednio też służy podkreśleniu walorów postaci pozytywnych i ich wiedzy na temat zagrożeń, z którymi stykają się w trakcie rozprawy z wampirami.

Kapitan Kronos – łowca wampirów to film w dorobku wytwórni Hammer szczególny. W przeciwieństwie do innych produkcji tego studia konwencjonalne zabiegi fabularne zostają tu wykorzystane nie po to, aby powielać sprawdzone – fabularnie, ale i rynkowo – stereotypy. Schematyzm obranych rozwiązań zawiera potencjał



krytyczny (osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia się go wykorzystuje). Clemensowi nieobcy jest ironiczny dystans do świata przedstawionego i fabularnych zdarzeń; zgodnie z obowiązującą ówczesnie w Hammer Film Productions estetyką nadmiaru pojawia się humorystyczny (jakkolwiek o ograniczonej wartości ludycznej, mamy bowiem w tym wypadku do czynienia raczej z groteskowym czarnym humorem) obraz, spełzających na niczym, prób uśmiercenia pojmanego wampira (przebite kolkiem, powieszenie, spalenie); być może inspiracją dla takiej zwielokrotnionej egzekucji pozostają perypetie znanego z *penny dreadful* wampira Varneya, tytułowego protagonisty opowieści Jamesa Malcolma Rymera i Thomasa Pecketta Presta z 1847 roku *Varney the Vampire, or The Feast of Blood*. Ostatecznie przemieniony w wampira lekarz ginie przypadkowo od żelaza, co daje asumpt do obrazoburczej kradzieży krzyża z cmentarza i przekucia go na miecz dla Kronosa.

Zarazem reżyser nie stroni też od aluzji do klasyki kina gatunkowego – w filmie pojawiają się cytaty fabularny z westernu *Rio Bravo* (USA 1959, reż. Howard Hawks; scena ze spluwaczką) oraz cytaty strukturalne (wątek poszukiwań wampira imituje śledztwo, konstytutywne dla filmu kryminalnego; występuje też fałszywy trop w postaci zwampiryzowanego lekarza), a pragnienie zachowania młodości, wyrażone w deklaracji jednej z bohaterek: „Nigdy nie będę staruchą”, przywołuje marzenie protagonisty *Portetu Doriana Graya* Oscara Wilde’a (1890); z kolei obraz upadającego, mieszkającego na odludziu rodu odsyła do *Zagłady domu Usherów* Edgara Allana Poe’go z 1839 roku. Nie mniej istotnym – z uwagi na losy tytułowego protagonisty – punktem odniesienia pozostaje nurt „kina zemsty” (Kronos zabija wampiry w odwecie za śmierć własnej rodziny). Reżyser nie cofa się również przed chwytami charakterystycznymi dla obrazów typu *spaghetti western* (kadrowanie twarzy podczas pojedynku w karczmie) czy westernu klasycznego (motyw przybycia „jeźdźca znikąd”; Kronos w finale odjeżdża w dal, odrzucając niespełnioną miłość Grace), a zarazem filmu artystycznego (zatrzymanie upływu czasu w trakcie spotkania lekarza z zakapturzoną istotą ukazane poprzez zastygnięcie w „wiecznym teraz” przyrody: strumienia, burzy, wiatru). Odnaleźć można nawet odwołania do wczesnego kina superbohaterskiego; protagonista – niczym herosi ratujący ludzkość – nosi znak rozpoznawczy, wyhaftowany na okrywającej konia derce i wryty na pierścieniu.

W konfrontacji z tak wieloma nawiązaniami intertekstualnymi nie mniej interesujący pozostaje finał intrygi fabularnej: demoniczna

właścicielka posiadłości należących do starego rodu zastyga niczym antyczna Meduza pod wpływem własnego hipnotyzującego spojrzenia, odbitego w kłindze broni Kronosa (przywołany przez nią do życia wampir umiera w pojedynku, kiedy protagonista odcina mu głowę; w tym samym momencie ginie wampirzyca). Rozwiązanie takie można uznać za refleks innej produkcji studia Hammer – *Gorgony* (*The Gorgon*, Wielka Brytania 1964, reż. Terence Fisher). W obu obrazach potwór zostaje pozbawiony mitologicznych konotacji, a nadprzyrodzone moce, którymi dysponuje, służą terroryzowaniu lokalnej małomiasteczkowej społeczności, usytuowanej w bliżej nieokreślonym zakątku środkowo-północnej Europy (w obrazie Fishera są to Niemcy). Postacie obu kobiet łączy podporządkowanie ich kreacji figurze *femme fatale* oraz – co zostaje zaakcentowane zwłaszcza w *Kapitanie Kronosie*... – realizacji motywu miłości, przekraczającej granice śmierci; Hagen Durward przemienia się w wampira za sprawą magii Lady Durward, zrozpaczonej po śmierci męża. Ostatecznym jej celem jest zarówno powrót małżonka z zaświatów, jak i zapewnienie sobie i ukochanemu wiecznej młodości za cenę wyzbycia się człowieczeństwa.

Rok produkcji obrazu Clemensa – 1974 – to czas, kiedy wytwórnia Hammer zaczyna poszukiwać nowej formuły w obliczu przemian w kinie grozy. Wyrazem owych eksperymentów pozostaje film łączący kino wampiryczne z obrazami sztuk walki, *Legenda siedmiu złotych wampirów* (*The Legend of the 7 Golden Vampires*, Hongkong – Wielka Brytania 1974, reż. Roy Ward Baker, Cheh Chang). Z proponowanej tu perspektywy znacząca wydaje się również nieobecność w filmie Clemensa aktorów identyfikowanych z Hammer Film Productions – przede wszystkim Christophera Lee i Petera Cushinga.

Opowieść Clemensa o mścicielu i jego pomocniku, mimo iż nie znalazła popularności wśród miłośników kina grozy, stała się – w myśl sugestii Krzysztofa Kołackiego [Kołacki] – punktem odniesienia dla popularniejszego obrazu *Blade, wieczny łowca* (*Blade*, USA 1998, reż. Stephen Norrington). Po części można upatrywać w *Kronosie* inspiracji dla tytułowej postaci z filmu *Van Helsing* (Czechy–USA 2004, reż. Stephen Sommers). Może też być bohater omawianej produkcji traktowany jako obraz reprezentatywny dla schyłkowej fazy działalności wytwórni [Kamińska 2016: 94].

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

Janion Maria, 2001, *Polacy i ich wampiry* [w:] *eadem, Prace wybrane*, t. 3: *Zło i fantazmaty*, red. M. Czermińska, Kraków.



- Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- Kamińska Magdalena, 2016, *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań.
- Kolasińska Iwona, 1997, *Zęby wampira – dyskretny urok pożądania* [w:] *Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej*, red. G. Stachówna, Kraków.
- Kołacki Krzysztof [rec.], *Kapitan Kronos – łowca wampirów*, Horror Online, <http://horror.com.pl/filmy/recka.php?id=98> [dostęp: 7.10.2017].
- Kołodyński Andrzej, 2010, *Hammer: gniazdo wampirów* [w:] K. M. Śmiałkowski, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Olliver Jonathan, 2015, *Poetic of early Hammer horror films: a statistical style analysis*, „New Review of Film and Television Studies”, nr 4.
- Powell Sally, 2016, *Black Markets and Cadaverous Pies: The Corpse, Urban Trade and Industrial Consumption in the Penny Blood* [w:] *Victorian Crime, Madness and Sensation*, ed. A. Maunders, G. Moore, New York.
- Roberts Bette B., 2011, *Gothic fiction* [hasło] [w:] *Victorian Britain. An Encyclopedia*, ed. S. Mitchell, New York.
- Rustowski Adam M., 1977, *Angielska powieść gotycka doby wiktoriańskiej*, Katowice.

Klub Potworów

(The Monster Club, 1981)

FILM ZNANY W POLSCE RÓWNIEŻ POD TYTUŁAMI *Klub Wampirów* oraz *Klub Upiorów* – angielski horror komediowy z roku 1981 w reżyserii Roya Warda Bakera, cenionego brytyjskiego reżysera, nagrodzonego Złotym Globem za *sos Titanic (A Night to Remember, Wielka Brytania 1958)*. W latach 60. i 70. Baker poświęcił się twórczości telewizyjnej, zaczął kręcić gotyckie filmy i nowele telewizyjne z gatunku „strasznych opowieści” oraz *monster movies* dla słynnej wytwórni Hammer Films, stając się jednym z bardziej znanych reżyserów tego gatunku [Cooper 2016: 61–63]. W roku 1970 zrobił tam dwa słynne filmy wampiryczne: *Ukąszenia Draculi (Scars of Dracula, Wielka Brytania)* z Christopherem Lee w roli tytułowego hrabiego oraz *Wampirycznych kochanków (The Vampire Lovers, Wielka Brytania)*, a także drugą część tzw. trylogii Karsteinów, będącej luźną ekranizacją opowiadania *Carmilla* irlandzkiego autora Sheridana Le Fanu (główną rolę zagrała Ingrid Pitt, późniejsza *Hrabina Dracula* Petera Sasdy’ego [1971]). Następnie wyreżyserował nowelową *The Vault of Horror* (1973) oraz *Legendę siedmiu złotych wampirów (The Legend*

of the 7 Golden Vampires, 1974), w której na słynny motyw walki Draculi z profesorem Van Helsingiem nałożono iście eksploatacyjny temat chińskich wampirów znających kung-fu, co zaowocowało filmem tyleż kuriozalnym, ile kultowym (Lee zrezygnował z grania głównej postaci po przeczytaniu scenariusza, więc w roli Draculi zastąpił go John-Forbes Robertson).

Klub Potworów – ze względu zarówno na podejmowanie historii o różnorodnych nietypowych monstrach, wywiedzionych z wampirycznej genealogii (w polskiej wersji: humdunch, ciemdunch, szajdunch, ciemkun), jak i na sposób budowania opowieści oraz jej na poły komediowe nastawienie – można odczytywać jako film metatematyczny. Po pierwsze, jest to eksploatacyjna wariacja na modelu telewizyjnej noweli grozy i antologii filmowej, której najsłynniejszymi reprezentantami były *Opowieści z krypty* (*Tales from the Crypt*, USA – Wielka Brytania 1972, reż. Freddie Francis) oraz amerykańskie *Creepshow* (1982, reż. George Romero) ze scenariuszem Stephena Kinga. Po drugie, Baker pozwala sobie – a był to jego ostatni film pełnometrażowy i zarazem ostatni horror – na rzemieślniczą zabawę ze swoim dawniejszym dorobkiem, przy równoczesnym wykorzystaniu znanych i sprawdzonych chwytów kina klasy B (np. charakterystyczne, „tandetne”, gumowe maski potworów). Jest to zarazem ostatni film wyprodukowany przez Milтона Subotsky’ego, współzałożyciela studia Amicus Productions, które zasłynęło w latach 60. i 70. produkowaniem niskobudżetowych filmów *science fiction* oraz horrorów, w tym pierwszych, nowelowych *Opowieści z krypty* [Hutchings 2005: 131–144]. Chociaż wytwórnia ta nie stała za filmem Bakera, duża część ekipy (również sam reżyser) była z nią związana przez wiele lat, a sam *Klub potworów* zawiera sporo środowiskowych żartów pod jej adresem. Po trzecie wreszcie, jest to dość rozpaczliwa, ukryta pod ironicznymi komentarzami wypowiedzianymi przez Vincenta Price’a, odpowiedź na zmieniające się trendy w horrorze oraz przychodzące z Hollywood dzieła pokroju *Omenu* (*The Omen*, USA – Wielka Brytania 1976, reż. Richard Donner) czy *Egzorcysty* (*The Exorcist*, USA 1973, reż. William Friedkin), oferujące zupełnie nową jakość produkcji i nowy rodzaj strachu, wykorzystujący realne, społeczne lęki, motywowane socjologicznym wycuciem społecznych traum Zachodu. Poszczególne historie bazują na opowiadaniach Rolanda Chetwynda-Hayesa, znanego brytyjskiego pisarza grozy, czerpią z jego popularności i wprowadzają go jako postać do świata przedstawionego.

Autor opowiadań, Chetwynd-Hayes (w tej roli legendarny John Carradine, co spotkało się z dezaprobatą samego pisarza [Bryce 2000:

160–161]), podczas przyglądania się witrynie promującej jego nową książkę zostaje zaczepiony na ulicy przez tajemniczego mężczyznę (powrót Vincenta Price’a do kina grozy), który okazuje się dystyngowanym wampirem Eramusem. Mężczyzna grzecznie pożywia się na pisarzu (po wcześniejszym zapytaniu o zgodę i wyrażeniu admiraacji wobec jego dzieł), a w zamian oferuje mu wyprawę do elitarnego „Klubu Potworów” oraz kilka opowieści jako materiał do nowych dzieł. Obraz realizuje model antologii filmowej z klamrą narracyjną w postaci rozmowy dżentelmenów przy klubowym stoliku. Stanowi ona przerywnik dla trzech niepowiązanych ze sobą nowel oraz piosenek dynamicznie wykonywanych ze sceny. Erasmus przedstawia drzewo genealogiczne rodu potworów, a omawianie kolejnych przypadków „krzyżówek” międzygatunkowych pozwala na snucie różnych stylistycznie historii, z których tylko środkowa wprost dotyczy wampiryzmu.

Pierwsza nowela najbardziej przypomina wiktoriańskie opowieści grozy: dzieje się w starodawnym, arystokratycznym pałacu. Główny bohater, Raven (James Laurenson), posiada ogromne ilości gotówki i antyków, jednak nieszczególnie się z nimi liczy. Poszukuje pomocy do ich skatalogowania, a na jego ogłoszenie odpowiada młoda kobieta (Barbara Kellerman), która po wcześniejszym omówieniu sprawy z partnerem postanawia okraść bogacza. Niestety okazuje się on dziwakiem unikającym słonecznego światła i kontaktu z ludźmi, a tak naprawdę brzydkim upiorem: shamdockiem (krzyżówką wampira i ducha, w polskiej wersji: ciemkun), którego gwizd potrafi uśmiercać (możemy go określić jako męską wersję *banshee*).



Spotkanie dwóch mistrzów kina grozy

Raven jest ponadto niepoprawnym romantykiem i natychmiast zakochuje się w kobiecie, oświadcza się jej, a na jej cześć wyprawia bal maskowy (sceny tańca w takt Straussowego walca *Weiner Blut* przywodzą na myśl *Upióra w operze*). Opowiadanie okazuje się typową romantyczną historią miłosną z tragicznym zakończeniem jako karą za odrzucenie szczerego uczucia.

Druga historia przedstawiona zostaje przez reżysera filmów grozy Lintoma Busotskiego (językowy żart pod adresem producenta) w ramach prezentacji jego nowego dzieła. Dotyczy wspomnień reżysera z dzieciństwa, a narracja prowadzona jest z perspektywy chłopca, szkolnego odludka, który dodatkowo okazuje się członkiem dość oryginalnej rodziny – synem wampira Manfreda (doskonała rola Richarda Johnsona, którą miał początkowo zagrać Klaus Kinski) i jego kochającej żony (Brit Eklund). Historia skupia się na próbie oszukania „Szwadronu B”, wzorowanej wizualnie na Świętej Inkwizycji grupy łowców wampirów, noszących w skrzypcowych futerałach kolki zamiast instrumentów. W tej opowieści widz wyraźnie sympatyzuje z ciepło ukazany, pracowitym ojcem, przeciwstawionym oszukającym łowcom, i do końca kibicuje mu w próbach ich przechytrzenia. Choć opowieść zawiera sporo przemocy, jej charakter pozostaje komediowy (z nieodłączną „kamizelką kołkoodporną” jako atrybutem), gatunkowo zaś przypomina ona typowo brytyjską satyrę na klasę średnią, z nieco pythoneskimi motywami. Muzycznym tematem przewodnim jest grane na skrzypcach *Transylvanian Terrors* Johna Georgiadisa, a sam ojciec Lintoma posiada wiele cech stereotypowego Draculi z kreacji Béli Lugosiego, w tym wygląd i uczesanie, arystokratyczne maniery, muszkę oraz obcy akcent; krwistoczerwoną podszewkę płaszcza możemy z kolei potraktować jako ukłon w stronę roli Lee.

Trzecia historia dotyczy amerykańskiego reżysera filmów grozy (Stuart Whitman), który w poszukiwaniu autentycznego pleneru do nowego dzieła trafia na brytyjską prowincję, do dziwnej wioski wyglądającej jak rumuńska osada z dzieła Brama Stokera. Okazuje się ona zamieszkała przez pożywiające się ludzkimi zwłokami ghule, a ucieczka – mimo pomocy Luny, córki lokalnego wójta, która jest hum-ghulem (w oryginale „humgoo”), bo urodziła się z ludzkiej matki – okazuje się niebywale trudna. Noweli towarzyszy atmosfera osaczenia, charakterystyczna dla filmów o zombie, a wszystkie wysiłki bohaterów wydają się bezproduktywne, co doskonale wpisuje się w schemat gatunkowy. Jest to zarazem najstraszniejsza część całego filmu, ale i tak powolne tempo i szablonowość sprawiają, że nie wypadają w pełni przekonująco.

Na szczególną uwagę zasługują za to wykonania sceniczne piosenek i cała ścieżka dźwiękowa. Swoje utwory w swego rodzaju interludiach prezentują na scenie klubu: B. A. Robertson (*Sucker for Your Love*), The Viewers (*Monsters Rule O.K.*) oraz amerykański zespół Night, z brawurową wokalistką Stevie Lange (*Striper* do tekstu Dylana Thomasa; jesteśmy wówczas świadkami zabawnej sceny striptizu, która płynnie przechodzi w animację i pozwala tancerce dosłownie „rozebrać się do kości”). Finałową piosenkę wykonuje zespół The Pretty Things (*Monster Club*). Ponadto w ścieżce dźwiękowej pojawia się UB40. Można powiedzieć, że do filmu zaproszono obiecujące zespoły ówczesnej undergroundowej sceny brytyjskiej i amerykańskiej, łączącej punka z elementami zimnej fali (*cold wave*) i glam rocka, co dało mieszanekę zadziorności i dziwności, ciekawie kontrastującą z zachowaniem obu rozmawiających ze sobą dżentelmenów.

Mimo wszystko *Klub Potworów* okazał się porażką; zebrał negatywnie recenzje zarówno wśród widzów, jak i krytyków czy historyków kina, został oceniony jako mało śmieszny i archaiczny oraz przyczynił się do producenckiej klęski Subotsky'ego [Mayer 2004: 62]. Premiera przypadła ponadto na czas upadku studiów produkujących horrory z potworami oraz przenoszenia zainteresowania widowni na odważniejsze i bardziej prowokacyjne kino autorskie z dosłownymi scenami seksu, przemocy i makabry [Cooper 2016]. Na tle amerykańskich produkcji pokroju *Egzorcysty*, *Teksańskiej masakry piłą mechaniczną* (*The Texas Chain Saw Massacre*, USA 1974, reż. Tobe Hooper), *Halloween* (USA 1978, reż. John Carpenter) czy *Piątku trzynastego* (*Friday the 13th*, USA 1980, reż. Sean S. Cunningham), *Klub Potworów* wypada „pocziwie”, jak angielski dżentelmen z poprzedniej epoki, i w tym właśnie – po latach – tkwić może jego urok. Chociaż do historii brytyjskiej kinematografii przeszedł jako kłapa i właściwie nie sposób znaleźć pozytywniej wzmianki o nim, w Polsce – zapewne ze względu na telewizyjną premierę, przypadającą na lata 80. w kultowym cyklu „Kino nocne” – zyskał w pewnych kręgach miano filmu nostalgicznego, do dzisiaj zbierając dobre opinie jako horror komediowy.

JAKUB SKURTYS

Źródła

- Cooper Ian, 2016, *Frightmares: A History of British Horror Cinema*, Leighton.
 Hutchings Peter, 2005, *The Amicus House of Horror* [w:] *British Horror Cinema*, ed. S. Chibnall, J. Petley, London, s. 131–144.
 Mayer Georg, 2004, *Roy Ward Baker*, Manchester.
 Bryce Allan (ed.), 2000, *Amicus: The Studio That Dripped Blood*, Liskeard.

Krew nocy letniej

(Summer of Blood, 2014)

AMERYKAŃSKI HORROR KOMEDIOWY Z 2014 ROKU, z nurtu kina arthouse'owego, wyreżyserowany przez Onura Tukela w charakterystycznym dla niego stylu. Światową premierę miał na Festiwalu w Tribeca, a w Polsce pokazywany był premierowo – pod nieco mylącym, nawiązującym do Szekspira tytułem – we Wrocławiu w ramach American Film Festival, którego Tukul jest stałym bywalcem (jako zarówno reżyser, jak i scenarzysta) i jednym z ulubieńców publiczności.

Obraz stanowi wariację na temat wielu wampirycznych motywów, ale jest też przejawem charakterystycznego dla Tukela stylu, w którym rozpoznajemy elementy kina *mumblecore*, przefiltrowanego przez ego narcystycznego i aroganckiego, nieco allenowskiego intelektualisty, który nie może przestać mówić, choć w rzeczywistości ma niewiele do powiedzenia (w głównych rolach Tukul często obsadza samego siebie, a jego filmy są tyleż satyrą polityczno-społeczną na znane mu środowiska, ile opowieścią o nim samym). W *Summer of Blood* mamy do czynienia z mizantropijnym, mizoginicznym bohaterem. Tukul gra Erika Sparrowa, beznadziejnego agenta handlowego, życiowego nieudacznika w wiecznie rozpiętej koszuli, obwiniającego innych o swoje porażki. W pierwszych scenach bohater, po trzyletnim związku, zostaje opuszczony przez dziewczynę Jody (Anna Margaret Hollyman) na skutek wcześniejszego odrzucenia jej propozycji małżeństwa (poprzedza to tyrada na temat wad sałatki, po której Erik otrzymuje „pierścionek zaręczynowy”, aby następnie wygłosić kolejne monologi: o współczesnym feminizmie, o pracoholizmie, o własnej nieodpowiedzialności; prezentuje przy tym cały arsenał hipochondrycznych i mizoginicznych one-linerów). Egocentryzm bohatera osiąga komiczny wymiar w scenie, w której – zamiast pomóc wykrawiającemu się człowiekowi – Erik zaczyna opowiadać o swojej głuchoniemej dziewczynie i przyczynach rozstania, potem opatraje rannego tamponem, by wreszcie spanikować na widok krwi. Nie posiada telefonu komórkowego, wyrusza więc na poszukiwania pomocy, ale zamiast ją znaleźć, wdaje się w dyskusję z dwoma przypadkowymi przechodniami i najwyraźniej zapomina o sprawie (kamera wciąż ironicznie pokazuje nam umierającego za rogiem mężczyznę).

Zamiast rozpaczć z powodu porzucenia, Erik szybko próbuje znaleźć nową partnerkę, m.in. w trakcie kolejnych komicznych, pełnych



absurdów randek (to częsty element satyr Tukela), aż w końcu zostaje przemieniony, w dość przypadkowych okolicznościach, w wampira. Przekształca go to w przepelnionego pragnieniem krwi oraz żądzami seksualnymi (i niebywale wręcz sprawnego) seryjnego zabójcę, grasującego po Brooklynie. Erik staje się równocześnie pewny siebie, ustępuje większość jego dolegliwości (poza bólem brzucha wywołanym pragnieniem krwi), mężczyzna zyskuje też niebywale powodzenie u płci przeciwnej. Ta satyra na stereotypowy wizerunek mężczyzny (po części będąca równocześnie męską fantazją) idzie w parze z wykorzystaniem typowo Tukelowskiej postaci: megalomana, którego nietakt, ofensywność i beczelność mimo wszystko wzbudzają u widza sporo sympatii.

Element wampiryczny pełni w filmie dwie funkcje: po pierwsze – osnuty na nim wątek fabularny służy wymknięciu się z niszy kina autorskiego i grze z kinem gatunków; po drugie – wampiryczność okazuje się tu katalizatorem obsesji głównego bohatera i szansą na ujawnienie tego, co represjonowane. Ze względu na autoironiczne podejście Erika (na groźbę zwolnienia reaguje on np. zdaniem: „Ktoś musi być najgorszy, kiedy inni są najlepsi, to nie takie złe”) i szereg żartów z własnej narodowości (Tukel jest Amerykaninem tureckiego pochodzenia), Arabów, otyłości, wyglądu, niezaradności i reżyserskich aspiracji, a równocześnie niezdolność do głębszej refleksji, prowadzącej do zmiany, wampiryzm okazuje się formą rozładowania tych napięć psychicznych, którym nie były w stanie sprostać nawet komizm i poczucie humoru.

Samo zjawisko wampiryzmu przedstawione jest w filmie dość klasycznie, ale przy tym i komicznie. Erik zostaje przemieniony przez wysokiego, białego mężczyznę (Dustin Guy Defa), który podchodzi do niego wieczorem w bliżej nieznanym celu, co ulega skwitowaniu szeregiem erotycznych dowcipów (ich późniejsze spotkanie będzie również bromansowym żartem z fetyszizowanej w gotyckich narracjach wampirycznej relacji stwórcy–dziecko). Mężczyzna jest wampirem i najwyraźniej posiada hipnotyczne zdolności (ma białe tęczówki zmniejszające źrenice, dzięki którym poznajemy jego nieludzki charakter). Po krótkiej rozmowie wydaje Erikowi komendę: „Opowiedz mi o swoich lękach”, co rozpoczyna kolejną tyradę naszego bohatera; od słów „boję się tego miasta” przechodzimy w niej przez iście neurotyczny manifest, aż po lęk przed Michaeliem Douglasem i śmiercią. Tukel pogrywa tu ze scenami przemiany rodem z *Wywiadu z wampirem*, rozpoczynającego w 1976 roku sagę Anne Rice, gdzie wampir potencjalnie „dawał możliwość” podjęcia decyzji o śmierci (cała scena, z nieodłącznym pytaniem: „Czy chcesz umrzeć?”, przypomina wręcz

wielki żart z rozmowy między Lestatem a Louisem z filmowej wersji *Wywiadu...* Neila Jordana [USA 1994]).

Erik odczuwa pragnienie krwi, z czasem zaczyna się też bać światła słonecznego; nie zmienia się za to jego wygląd czy kolor skóry (ma jedynie „wampiryczne” oczy z białymi tęczówkami i obowiązkowe kły), co pozwala na dalsze żarty ze śniadej karnacji reżysera i z sytuacji tureckich imigrantów w USA. Tukel wykorzystuje przy tym wampiryzm w sposób groteskowy, do snucia komiczno-tragicznej refleksji o współczesnej samotności i jej drugiej stronie: wielkomiejskim narcyzmie (na pytanie szefa, czy zakrwawiony po ataku Erik widział się w lustrze, bohater odpowiada oczywiście: „Nie jestem narcyzem, nie przeglądam się w lustrze”). Wampiryzm potęguje tu pewność siebie i hedonizm, ale też wzmacnia atrofie emocjonalną i lęki społeczne – do których przyznaje się w wywiadach sam reżyser [Collis 2014] – przed zaangażowaniem się w głębsze relacje i przed małżeństwem. Wskazują na to wątpliwości, jakie trapią Erika. Co bowiem, jeśli osoba, z którą się jest, zostanie przemieniona? Czy nie będzie to forma przywiązania się do niej na całą wieczność, utknięcia w relacji, z której nie można już uciec? Bohater po transformacji udowadnia pogardzającym nim wcześniej kobietom własną wartość, doprowadzając je do ekstatycznych orgazmów i inicjując orgie, ale zarazem wciąż romantycznie tęskniąc za byłą dziewczyną, Jody.

Wartym uwagi elementem filmu Tukela jest miejskość. Od nocnych kadrów w pustych zaułkach (filmowanych z charakterystycznym żółtym filtrem) przechodzimy do kręconych z ręki scen spacerowych, gdy zakrwawiony Erik przechadza się pośród obojętnych, czasem tylko zdziwionych nowojorczyków. Film wpisuje się tym samym w tradycję wyznaczoną np. przez kultowy *Pocałunek wampira* (*Vampire's Kiss*, USA 1988, reż. Robert Bierman), gdzie miasto staje się bohaterem negatywnym, miejską dżunglą, w której wampir nie tyle znajduje ukrycie, ile nieustannie się gubi, a jego spotęgowane odczuwanie jest przez to jeszcze bardziej chaotyczne. W pewnym sensie *Krew nocy letniej* opowiada właśnie o Brooklinie XXI wieku: nowojorskiej dzielnicy przypadkowych spotkań i decyzji, w której nawet wampir staje się spójnym elementem wewnętrznego chaosu, a jego decyzje podyktowane są logiką przypadkowych interakcji i swoistym, beznadziejnym flaneuryzmem.

Tukel nie stara się tym samym upiększać obrazów miasta, oddając nastrój wyczerpania i specyficzny, „śmietnikowy” charakter opowieści w relacji do równie „śmietnikowego” życia swoich postaci. Tym bardziej nie upiększa również samego wampiryzmu i z lubością



epatuje krwawymi scenami, bawiąc się estetyką kina *gore* i horrorów klasy B z lat 80. Jak deklarował w jednym z wywiadów, z charakterystycznym dystansem do własnej twórczości: „Po piętnastu latach robienia komedii za komedią i tracenia pieniędzy moich inwestorów pomyślałem, że kiedyś zrobiłem film wampiryczny i bardzo szybko na nim zarobiliśmy, więc czemu nie spróbować raz jeszcze! W filmie wampirycznym piękne jest to, że nawet jeśli masz parę soczewek za 100 dolarów i parę klów za 20, ludzie wciąż to kupią. Ale wiedzieliśmy też, że z takim tytułem jak *Summer of blood* musimy dotrzeć do fanów gatunku, więc traktowaliśmy te wampiryczne elementy bardzo poważnie. Zatrudniliśmy bardzo dobrego gościa od efektów specjalnych i może nie zapłaciliśmy mu masy pieniędzy, ale i tak była to spora część naszego budżetu” [Collis 2014].

Krew nocy letniej nie jest zatem pierwszym „wampirycznym” filmem Tukela. W 1999 roku zrealizował on *Sergio Lapel's Drawing Blood* (ukrywając się pod pseudonimem Lapela), komediohorror z dużą dawką nagości; film dotyczył podobnie neurotycznego pragnienia rodem ze środowiska nowojorskich artystów, intelektualistów i bohemy, z podobnie słabym i zagubionym mężczyzną w roli głównej, a skupiał się na problemie toksycznego związku. Najistotniejszym bohaterem był aspirujący artysta Edmond (Kirk Wilson), który wdał się w romans z uznaną artystką, a przy okazji wampirzycą Dianą (Dawn Spinella), malującą obrazy w czerwieni przy użyciu krwi swoich ofiar. Tutaj również erotyczna potencia była bardzo wyeksponowana. Całość zaczynała scena zbliżenia między Dianą i pozującą jej nago modelką, która oczywiście pada ofiarą wampirzycy, spuszczającej z niej potem krew do szklanej misy. Wampiry Tukela od początku nie zabijały też w sposób estetyczny (mamy np. odgryzienie policzka), a filmowi bliżej do klasyki horrorów z lat 80. Czołówkę poprzedzał jednak cytat przypisany Guido Reniemu, który to artysta ze względu na intensywność kolorów na obrazach Rubensa podejrzewał malarza o mieszanie farb z krwią (jest to znana, anegdotyczna historia – pierwszy raz przytoczona przez Gustava Friedricha Waagena, XVIII-wiecznego historyka sztuki – która prawdopodobnie nie miała nigdy miejsca, ale stała się elementem refleksji nad realizmem w malarstwie i ceną tegoż realizmu [Land 2012: 22]; gra z filmowym realizmem i jego złudzeniami to z kolei jedno z istotnych zagadnień twórczości samego Tukela).

Krew nocy letniej wzbudziła mieszane reakcje krytyków: od tych zarzucających reżyserowi egocentryzm po takie, które w niekończących się monologach groteskowego bohatera odnalazły charakterystyczny, autorski element wielkomiejskiej satyry. „IndieWire” określił film jako

„Brooklyn Hipster Vampire Comedy”, co stanowi jego doskonale podsumowanie, a autor recenzji dostrzegł też bezpośredni kontekst dla filmu Tukela, którym jest groteskowy *Wampir z Brooklynu* z Eddiem Murphym (*Vampire in Brooklyn*, USA 1995, reż. Wes Craven). Wampiryzm, choć wierny w sposobach przedstawiania amerykańskiemu kinu lat 80., spotyka się w *Krwi nocy letniej* z arthouse’owym przetworzeniem, stając się pretekstem do nakręcenia satyry na narcyzm klasy średniej, ale też na romantyczną miłość i sprzężone z nią kategorie wierności, zdrady i pożądania. Warto zauważyć, że premiera filmu przypadła na okres odzyskiwania wampiryzmu przez kino „artystyczne”. W podobnym czasie ukazały się znacznie bardziej docenione *Tylko kochankowie przeżyją* (*Only Lovers Left Alive*, Niemcy – Wielka Brytania – Francja – Grecja – USA – Cypr 2013, reż. Jim Jarmusch), *Co robimy w ukryciu* (*What We Do in the Shadows*, Nowa Zelandia – USA 2014, reż. Taika Waititi) i *O dziewczynie, która wraca nocą sama do domu* (*A Girl Walks Home Alone at Night*, USA 2014, reż. Ana Lily Amirpour).

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła

- Collis Clarke, 2014, *Summer of Blood: Onur Tükel talks laughs, gore, and going shirtless*, „Entertainment Weekly”, <http://www.ew.com/article/2014/10/10/summer-of-blood-onur-tukel> [dostęp: 5.12.2017].
- Land E. Norman, 2012, *Blood as Paint: Rubens, Guido Reni, and Parrhasius*, „Notes in the History of Art”, Vol. 31, No. 2.
- Tylor Drew, 2014, *Tribeca Review: Brooklyn Hipster Vampire Comedy „Summer Of Blood”*, „IndieWire”, <http://www.indiewire.com/2014/04/tribeca-review-brooklyn-hipster-vampire-comedy-summer-of-blood-86979> [dostęp: 5.12.2017].

Krwawy strzał

(Blood Shot, 2013)

PRODUKCJA ROZWIJAJĄCA WYJŚCIOWY POMYSŁ fabularny krótkometrażowego filmu z 2002 roku pod tym samym tytułem (USA, reż. Dietrich Johnston).

Osią, wokół której rozwijają się perypetie bohaterów filmu Johnstona, jest planowany w jednej z amerykańskiej metropolii atak terrorystyczny. Aby mu zapobiec, wampir i polujący na niego człowiek zmuszeni są współpracować – mimo niechęci, jaką żywią do siebie.

Pośród filmowych inspiracji można w *Krwawym strzale* odnaleźć również nawiązania do filmu *Krwawa Maria* (*Innocent Blood*, USA 1992, reż. John Landis) oraz *Blade, wieczny łowca* (*Blade*, USA 1998, reż. Stephen Norrington). Do pewnego stopnia można też postrzegać kreację jednego z protagonistów – wampira pozostającego na usługach agencji rządowej – jako refleks postaci Alucarda, będącego bohaterem mangi Kothy Hirano (i opartym na niej telewizyjnym serialu *anime*) pt. *Hellsing* (*Herushingu*, Japonia 2001–2002). W przywołanych tu utworach łatwo odnaleźć tendencję do bonizacji figury zła (tj. odejmowania mu znamion tego, czym ono istotowo pozostaje [Botting 2002: 286]), jaką jest wampir w przekazach folklorystycznych oraz w konwencjonalnej fantastyce grozy. Owszem, w ramach fabuł filmowych nadal jest on postacią negatywną, kierującą się własną, niemożliwą do zaakceptowania etyką (znaczące pod tym względem jest nie tylko jego upodobanie do ludzkiej krwi, ale i fizjonomia wzorowana na hrabim Orloku – arcywampirze z *Nosferatu – symfonii grozy* [*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Murnau]). Jednakże – przeciwnie do innych „czarnych charakterów” – wampir w *Krwawym strzale* staje w obrońnię wartości fundujących ludzkie społeczeństwo Zachodu. Z tego powodu ocena postępowania tego bohatera staje się ambiwalentna, zwłaszcza że zło, którego jest on reprezentacją, zostaje skonfrontowane z „większym złem”, tj. terroryzmem (mają tego świadomość nie tylko postacie ludzkie, ale i sam wampir, deklarujący: „Jestem zły, ale oni są gorsi”). Dzięki konfrontacji tego, co nadprzyrodzone (figury wampira), z realnym zagrożeniem, znanym widzowi z doświadczenia pozatekstowego (zamachy, walka z terroryzmem międzynarodowym), wampir ukazany w *Krwawym strzale* przestaje budzić strach. Co więcej: rozłożenie akcentów fabularnych sprawia, że istota nadprzyrodzona jawi się jako remedium na lęki związane z codziennością społeczno-polityczną. W owym procesie „oddemonicznienia” można dostrzec pogłos mechnizmów określanych przez Arjuna Appaduraia mianem „wyparcia lub eliminacji mniejszości” [Appadurai 2009: 48–49], które zostają zasymilowane tak, aby społeczeństwo mogło znaleźć oparcie w klasycznym projekcie państwowym. Zakłada on istnienie państwa narodowego, będącego alternatywą dla napięć niesionych przez procesy globalizacyjne, wymuszające ustępstwa na rzecz kulturowych peryferii.

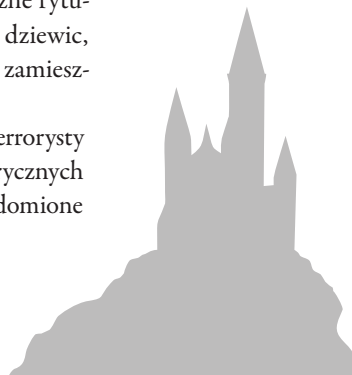
Można zatem *Krwawy strzał* odczytywać w kontekście traumy spowodowanej atakiem na World Trade Center (11 września 2001) oraz zadeklarowaną przez USA w wyniku owego aktu przemocy wojną



z terroryzmem islamskim. W tym sensie film Johnstona to (pop)kulturowy pogłos obrazów odwołujących się nie tylko bezpośrednio do owego ataku – np. *Lot 93* (*United 93*, Francja – USA – Wielka Brytania 2006, reż. Paul Greengrass) oraz *Strasznie głośno, niesamowicie blisko* (*Extremely Loud & Incredibly Close*, USA 2011, reż. Stephen Daldry) – ale i do operacji będących konsekwencją ogłoszenia przez rząd George’a W. Busha *Patriot Act* i wojny z terroryzmem, jak *Dziewczyna z planety Poniedziałek* (*The Girl from Monday*, USA 2005, reż. Hal Hartley), *Wróg numer jeden* (*Zero Dark Thirty*, USA 2012, reż. Kathryn Bigelow) czy *Le ciel attendra* (Francja 2016, reż. Marie-Castille Mention-Schaar). Wówczas jednak zamachowiec planujący atak atomowy na amerykańską metropolię zostaje wpisany w retorykę technomediálną terrorysty-kamikadze, reprezentującego ubogie ekonomicznie Południe, który jest skonfrontowany ze stechnicyzowaną Północą [Chyła 2006: 64], zgodnie z obrazem rzeczywistości kreowanym na potrzeby zachodnich mediów [Kubik, Kossowska 2007: 132–143].

Ową doraźność polityczną akcentuje bliskowschodnie pochodzenie negatywnego bohatera. W konstruowaniu jego postaci twórcy filmu wykorzystali zestaw skonwencjonalizowanych rekwizytów: tradycyjne arabskie ubranie (*haik*) i nakrycie głowy (*kefija*) oraz sztylet noszony przez przywódcę (*koummiya*). Kryjówką terrorystów jest meczet, w którego podziemiach znajduje się harem. Obecne są również wątki demonologii arabskiej (jeden z terrorystów przywołuje džina – demona wywodzącego się z arabskiej mitologii), rytuał wspólnego palenia sziszy, pojawia się też wspomnienie zamachu na World Trade Center jako punkt odniesienia dla planowanej akcji. Nie mniej istotne okazuje się również – podkreślane przez twórców filmu – zaangażowanie religijne przeciwników głównych postaci, ukazywanych jako fundamentaliści [Żuber: 234–237]. Znacząca pod tym względem jest początkowa scena w kryjówce dżihadystów, w której przygotowanie do ataku poprzedzone zostaje usprawiedliwieniem aktu terroru mistyczną wizją ich duchowego przywódcy, zaprezentowanego zresztą – w sposób jednoznacznie wskazujący na jego rozchwieaną emocjonalnie osobowość – jako fanatyk religijny (podkreśla to gra jego twarzy i wyraz oczu). Zarazem nieobce są mu quasi-satanistyczne rytuały (przyzywanie demonów poprzez składanie ofiar z krwi dziewczę, którą guru obmywa czaszkę kozła; obrzęd ten ma przywołać zamieszkującą ją džina).

Wykreowany na potrzeby filmu Johnstona fantazmat terrorysty pozostaje zatem summa upolitycznionych obrazów metaforycznych i metonimicznych, w których werbalizuje się to, co nieuświadomione



[Łazarz 2016: 32–33]. Można tym samym *Krwawy strzał* wpisać w nurt kinematografii zaangażowanej ideologicznie, gdzie uproszczenie fabuły związane jest z obiegiem kulturowym, w jakim obraz ten funkcjonuje. Wykreowana na potrzeby *Krwawego strzału* figura bliskowschodniego terrorysty staje się aktualizacją chronologicznie wcześniejszych wizji zagrożeń, których źródła twórcy kina upatrywali w byłych republikach radzieckich (*Air Force One*, USA 1997, reż. Wolfgang Petersen) bądź w operacjach karteli narkotykowych z Ameryki Południowej (*Delta Force 2: The Colombian Connection*, USA 1990, reż. Aaron Norris). W filmie Johnstona pojawia się zresztą również „wątek rosyjski”: w wiosce o egzotycznie brzmiącej nazwie Manyak Akbar terroryści mają spotkać się z sowieckim ekspertem od broni masowego rażenia.

Doraźność aluzji politycznych zostaje do pewnego stopnia złagodzona humorystycznymi akcentami, takimi jak konfrontacja wampira z ludzkim protagonistą; spotkanie terrorystów z doradcą wojskowym ukazane jako parodia sympozjum naukowego; imię negatywnego bohatera; (auto)ironiczne komentarze wampira. Pojawiają się też niepoprawny politycznie żart, polegający na zrównaniu przez jednego z terrorystów wampira z Żydem, oraz akcenty nienawiści rasowej wobec Afroamerykanina, należącego do Czarnych Muzułmanów (nurtu tego główny antagonist, owładnięty obsesją religijną, nie uznaje za heterodoksyjny). Dystans do obrazowania w konwencji „serio” sugeruje też właściwe dla produkcji klasy B przerysowanie aktów przemocy, wyrażające się w sięgnięciu przez twórców filmu po estetykę *gore*; należą do niej: wyrwanie przez wampira nożem gałki ocznej jednego z terrorystów, obfitość krwi na ekranie, obraz napromieniowanego bohatera oraz żywej płonącej pochodni, w jaką wampir przemienia dowódcę terrorystów.

Akcenty te są jednak na tyle ostentacyjne, że można było uznać je za „wtręty” będące trybutem złożonym konwencji filmu wampirycznego, wykorzystywanej przez twórców *Krwawego strzału*. Pojawia się też zawołowana krytyka niezależnego dziennikarstwa [Palczewski 2006: 60–65], którego reprezentantka zostaje w filmie skorumpowana przez terrorystów. Toteż odczytanie *Krwawego strzału* jako manifestu politycznego pozwala na potraktowanie go jako wypowiedzi o ideologicznym starciu dwu modeli życia: zachodniego, opartego na tradycji demokracji, oraz islamskiego, identyfikowanego z fundamentalizmem religijnym. Czarny humor ewokowany przez estetykę *gore* pozwala na zdegradowanie śmiechem (jakkolwiek o ograniczonej wartości ludycznej) reprezentantów odmiennego porządku ideologicznego; z kolei (auto)ironiczne wypowiedzi wampira umożliwiają jego uczłowieczenie dzięki przypisaniu mu zdolności do ekspresji afektów; w tym celu też ukazano akt

wampiryzacji ludzkiego protagonisty jako altruistyczną ofiarę ze strony wampira, ginącego po przekazaniu swoich mocy.

Wbrew pozorom, rehabilitacja wampira – jako działającego w służbie prawa – nie niesie z sobą komplikacji interpretacyjnych, lecz pozostaje konsekwencją ewolucji tej postaci w kulturze zachodniej [Rawski 2014: 189–201; Wolski 2014: 198–206]. Co więcej: współpraca istot o różnym statusie ontologicznym – człowieka i wampira – w obronie wartości demokracji zachodniej ma uzmysławiać odbiorcy zagrożenie płynące z konfrontacji z odmiennym systemem wartości i sposobem postrzegania świata. Tym bardziej że ginąc, wampir przekazuje ludzkiemu partnerowi swoją moc, ten zaś używa jej do obrony mieszkańców amerykańskiej metropolii przed terrorystami.

Kreacja artystyczna wykorzystująca estetykę właściwą dla procesu bonizacji zła sprawia, że reprezentowana przez wampira ontologiczna „obcość” zostaje oswojona. Racjonalizacji ulega również sam fakt jego istnienia: to istota opętana przez demony, które potrafi kontrolować. Psychologiczna wykładnia jej statusu ontologicznego pozwala twórcom filmu na racjonalne wytłumaczenie lęku bohatera wampirycznego przed symbolami religijnymi (krzyżem) jako reakcji psycho-biologicznej; takie połączenie wiedzy i wiary można uznać za element procesu modyfikacji figury wampira we współczesnej kulturze [Gemra 2008: 244]. Zarazem jednak nie zostaje unieważniony, inspirowany tradycją ludową, sposób jego funkcjonowania (potrzeba krwi, ugryzienie jako sposób przemiany, unikanie światła dziennego). Co istotne: wprowadzenie pierwiastków psychologizacji postaci sprawia, że potwór, za jakiego intuicyjnie uznajemy – dzięki wiedzy nabytej w trakcie lektur tekstów kultury – wampira, zostaje pozbawiony „nie-możliwości” istnienia, co stanowi jedną z konstytutywnych jego cech jako potwora [Carrol 2004: 37, 55].

Wampir w *Krwawym strzale* przestaje zatem być figurą strachu, zastąpiony przez zagrożenia znane widzowi z doniesień medialnych. W zamian, korzystając z nadprzyrodzonych mocy, przeistacza się z wroga gatunku ludzkiego w jego sprzymierzeńca, poświęcającego się walce w imię wartości społecznych na wzór komiksowych superbohaterów (przemianę tę podkreślają sceny rozmowy wampira z wyższym urzędnikiem państwowym, legitymizującym działania podejmowane przez nadprzyrodzonego bohatera).

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

Appadurai Arjun, 2009, *Strach przed mniejszościami. Esej o geografii gniewu*, przeł. M. Bucholc, Warszawa.

- Botting Fred, 2002, *Aftergothic: Consumption, Machines and Blackholes* [w:] *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, ed. J. E. Hogle, Cambridge.
- Carroll Noël, 2004, *Filozofia horroru, albo Paradoksy uczuć*, przeł. M. Przyłpiak, Gdańsk.
- Chyla Wojciech, 2006, *Zglobalizowana kultura medialna i jej superbohaterowie: serial-killer i terrorysta kamikadze. Patologia ofiarnej wymiany*, „ER(R)GO. Teoria – Literatura – Kultura”, nr 1(12).
- Gemra Anna, 2008, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław.
- Kubik Tomasz, Kossowska Małgorzata, 2007, *Reprezentacje poznawcze terrorysty i ich indywidualne uwarunkowania*, „Psychologia Społeczna”, t. 2 (4).
- Łazarz Beata, 2016, *Płeć przerażającego. Wizerunki terrorystek w sztukach plastycznych*, Warszawa.
- Palczewski Marek, 2006, *O problematyczności metod dziennikarstwa śledczego. Próba analizy na wybranych przykładach z USA i Polski* [w:] *Dziennikarstwo śledcze. Teoria i praktyka w Polsce, Europie i Stanach Zjednoczonych*, Łódź.
- Rawski Jakub, 2014, *Metamorfozy motywu wampira w kulturze popularnej XX oraz XXI wieku. Zarys problematyki*, „In Gremium. Studia nad Historią, Kulturą i Polityką”, nr 8.
- Wolski Michał, 2014, *Wampir: wiwisekcja. Wyobrażenia krwiopijców we współczesnej kulturze*, Wrocław.
- Żuber Marian, 2008, *Fundamentalizm jako determinant działań terrorystów* [w:] *Katastrofy naturalne i cywilizacyjne zagrożenia podczas imprez masowych*, red. M. Żuber, Wrocław.

Kryjówka białego węża

(The Lair of the White Worm, 1988)

UWSPÓŁCZEŚNIONA ADAPTACJA POWIEŚCI autorstwa Brama Stokera pod tym samym tytułem, wyreżyserowana przez brytyjskiego króla ekranowego kiczu i obrazoburczych wizji – Kena Russella. Kontrowersyjny autor zasłynął ekranizacją powieści Davida Herberta Lawrence’a *Zakochane kobiety* (*Women in Love*, Wielka Brytania 1969), która przyniosła mu szereg nagród i uznanie krytyków. Wzbudził też wiele kontrowersji zaliczanym do podgatunku *nunsplotation* filmem *Diabły* (*The Devils*, Wielka Brytania 1971) o opętaniu w Loudun. Obraz został zakazany w kilku krajach ze względu na liczne sceny erotyczne, przemoc i atakowanie Kościoła. Lata 70. były najlepszym okre-

sem twórczości Russella, realizował on wówczas przede wszystkim stylistycznie bezkompromisowe, fikcyjne biografie znanych artystów, m.in.: *Kochanków muzyki* (*The Music Lovers*, Wielka Brytania 1970), *Mahlera* (Wielka Brytania 1974), *Lisztomanię* (Wielka Brytania 1975) czy rock-operę *Tommy* (Wielka Brytania 1975). W latach 80. – okresie, z którego wywodzi się opowieść o krwiożerczym wężu – Russell wyraźnie wytracił impet, a jego kolejne filmy stawały się tematem zagozłałych sporów krytyków, częściej rozczarowanych niż aprobujących wysoce specyficzne, rozerotyzowane produkcje: *Zbrodnie namiętności* (*Crimes of Passion*, USA 1984), *Gotyk* (*Gothic*, Wielka Brytania 1986), *Ostatni taniec Salome* (*Salome's Last Dance*, Wielka Brytania 1988). Z tego samego roku pochodzi *The Lair of the White Worm*. W Polsce znany jest pod tytułem *Kryjówka białego węża* lub *Jaskinia białego węża* [Kołodzyński 2010: 853].

Powieść Stokera z 1911 roku, która stała się podstawą scenariusza napisanego przez samego Russella, czerpała z legendy o potworze z Lambton (a właściwie o beznogim smoku, który przypominał węża), zabitym przez krzyżowca Johna Lambtona, wracającego z krucjaty. W filmie mamy już do czynienia z rozbudowanym pomysłem Stokera, w którym tytułowy stwór jest nie tylko potworem, ale również pradawnym bóstwem, Dioninem, regenerującym siły vitalne w ukryciu po tym, jak został on pokonany w walce przez lorda D'Amptona. Odrodzenie staje się możliwe dzięki ofiarom, upolowanym dla niego przez wierną wężową kapłankę, lady Sylwię. Russell łączy w swej ekranizacji ulubione motywy religijne, zderzając chrześcijaństwo (gwałcone i mordowane zakonnice, klasztor, profanacja krzyża) z elementami pogańskimi – tajemniczym kultem gigantycznego, oślizgłego węża/robaka, który przetrwał, podtrzymywany przez lubieżną kapłankę „wężownicę”, ale który symbolizuje równocześnie kult życia, erotyzmu i wiecznego powrotu.

Opowiedziana w filmie historia dotyczy tajemniczych zaginięć mieszkańców niewielkiego miasteczka w północnej Anglii. Według legendy położone jest ono w miejscu, w którym przed laty doszło do dramatycznych wydarzeń związanych z chrześcijańskim klasztorem zaatakowanym przez rzymskich legionistów. Współcześnie (choć trudno określić, w jakich latach dzieje się akcja filmu) młody szkocki archeolog Angus Flint (Peter Capaldi) znajduje ogromną czaszkę tajemniczego stworzenia w pobliżu klasztoru, w którym siostry Eve (Catherine Oxenberg) i Mary (Sammi Davis) Trent prowadzą pensjonat. Zarządzają nim pod nieobecność rodziców, zaginionych jakiś czas przedtem w niewyjaśnionych okolicznościach. W tym samym



czasie w okolicy pojawia się młody i beztroski lord James D'Ampton (grany przez Hugh Granta jeszcze sprzed ról przełomowych dla jego kariery), który odziedziczył rodzową posiadłość i symboliczne obowiązki protektora całego regionu. To od niego Angus dowiaduje się o miejscowej legendzie, według której przodek D'Amptona heroicznie pokonał nękającego miasteczko i jego mieszkańców olbrzymiego stwora, zamieszkującego okoliczną jaskinię. Początek filmu jest zatem mało wysublimowaną ekspozycją, wprowadzającą widza w świat pocziwej brytyjskiej prowincji, w której obrębie silnie respektowana jest przynależność do warstwy społecznej i rola ekscentrycznej, przykurzonej już arystokracji. Zarysowane zostają też podstawowe cechy charakteryzujące ujmującą sztywnych bohaterów. Cała czwórka bawi się w ramach corocznego przyjęcia w posiadłości D'Amptonów, na którym podawane są „marynowane dżdżownice w galarecie”, a gościom przygrywa kapela folkowa (Emilio Perez Machado & Stephen Powys), wykonująca odświeżoną wersję XIX-wiecznej ballady zatytułowanej *The Lambton Worm* – tutaj oczywiście zmienioną na *The D'Ampton Worm* [Lanza 2007: 279]).

W okolicy pojawia się także ucharakteryzowana na kobietę-wampę, seksowną i tajemniczą Lady Sylvia Marsh (początkowo w roli tej Russell widział Tildę Swinton – aktorka jednak odrzuciła propozycję, a Lady Sylvię zagrała, z dużym dystansem, Amanda Donohoe, ostatecznie nominowana za tę rolę do Saturna). Zdecydowanie wyróżnia się ona na tle okolicznych, raczej mało intrygujących mieszkańców. Lady Sylvia przemieszcza się sportowym samochodem marki Jaguar (jak zapewnia: zmienia samochody tak często, jak wąż zrzuca skórę), uprowadza i uwodzi niepełnoletnich skautów, ale przede wszystkim pamięta jeszcze czasy Imperium Rzymskiego. Przejawia ponadto pewne właściwości charakterystyczne dla pełzających gadów: jak dowiadujemy się z jednej z rozmów, właściwie „hibernuje” na czas zimy, co tylko z początku wziąć możemy za metaforę; posiada też charakterystyczne zęby jadowe, którymi paraliżuje swoje ofiary. Ani przez chwilę fabuła nie stara się przekonać widza, że Lady Sylvia nie jest tym, czym jest – od samego początku postrzegamy ją jako zło wcielone, opluwające krucyfiksy seledynowym jadem. W wolnej chwili bohaterka grywa w *Węże i drabiny* (*Snakes & Ladders*) oraz poluje na ofiary dla Dionina. Jej ślina ma dziwne właściwości wprowadzające w mistyczne halucynacje – kiedy Eva, prawdopodobnie reinkarnacja średniowiecznej zakonniczki [Hallenbeck 2009: 165], znajduje się wystarczająco blisko, ukazują jej się psychodeliczne (i straszliwie kiczowate) obrazy przedstawiające zwycięstwo Dionina nad Chrystusem.



Ofiara dla wielkiego węża

Sam wampiryczny charakter *Kryjówki białego węża* bywa problematyczny i można go interpretować dwojako: albo na korzyść powyższych analogii, albo przeciw nim. Jeśli przyjmiemy drugą wersję, filmowi bliżej będzie do baśniowej, mrocznej opowieści o walce dobra ze złem, z potworem i szaloną kultystką po jednej stronie, a szlachetnymi bohaterami po drugiej (chrześcijański topos św. Jerzego pokonującego smoka). Będzie to zatem opowieść o węzach symbolizujących pradawny, stłamszony przez chrześcijaństwo, erotyczny potencjał (grzech), ale też o seksualnych lękach i wyparciu, tak charakterystycznym dla mieszkańców miasteczka przedstawionych w filmie. Szereg elementów zbliża Lady Sylwię do węża właśnie, a nie do wampira, jak np. niespotykane kampa scene wywabiania jej z gniazda za pomocą tureckiej melodii zaklinaczy węży, zarejestrowanej na analogowej płycie. Jeśli jednak przyjmiemy wersję pierwszą, dostrzeżemy w filmie Russella szereg wampirycznych kontekstów, które stanowią tło lub stelaz dla całej opowieści i prawdopodobnie bez ich intuicyjnej rozpoznawalności stałaby się ona zupełnie nieczytelna. Sylvia np. wysysa krew z nogi oficera policji ugryzionego przez węża – niby po to, by usunąć jad, ale cała scena ma wyraźnie erotyczny podtekst. Z kolei ofiary jej ugryzień przeobrażają się w prymitywne, wampiryczne istoty o przekrwionych oczach, owładnięte chęcią dalszego kłasnania. Atrybutem bohaterki jest również wystające uzębienie, które możemy potraktować zarówno jako węzowe zęby jadowe, jak i kły typowo wampiryczne. Sylwia ponadto nie tyle nawet jest wampiryczna, ile wprost symbolizuje wampa: uwodzi, mami, wywołuje erotyczne sny i w pewnym sensie staje się od-

powiedzią na libidalne napięcie bohaterów. Podobnie jak wampiry, ona również szukać musi schronienia, w jednej ze scen obserwujemy ją więc „zimującą” w wiklinowym koszu (co owszem, bardziej pasuje do węża, ale też przywodzi na myśl klasyczną trumnę). Do tego dochodzi oczywiście znany choćby z powieści Stokera motyw steroryzowanych mieszkańców niewielkiej miejscowości oraz uczonego (w tym wypadku archeologa), który próbuje wyjaśnić zagadkę i staje do pojedynku z potworem. Wzmoczoną agresję bohaterki wywołuje też krzyż, co jest uzasadnione jej pogańsko-demonicznym charakterem, ale też wprost odnosi nas do wampirycznej mitologii. Gdyby szukać linii powiązań wśród dawnych mitologii i ikonografii, kult Dionina i jego „wężową” kapłankę zestawić by można z biblijną Lilith, uznawaną niekiedy za matkę wampirów [Melton 2011: 424–426; Petoia 2012: 40–43]. Możemy tu przywołać choćby najsłynniejszy wizerunek postaci – obraz Johna Coliera z 1892 roku. Pierwsza żona Adama występuje w tym dziele nago, opleciona przez węża – symbol grzechu i seksualności. Ten ikonograficzny motyw Lilith spółkującej z wężem lub naradzającej się z nim przeciwko pierwszym ludziom (bardzo popularny zwłaszcza w tradycji brytyjskiej, np. u Johna Milтона czy Johna Keatsa) łączyłby zresztą genealogię pięknych, erotycznych wampirów z wampirami monstrialnymi i demonicznymi.

W samym filmie próżno szukać spójności. Tak naprawdę nie wiadomo, dlaczego lord D’Ampton chodzi w stroju pilota (i jaki ma to związek z jego snem), nie wyjaśniono też wielu innych wątków, np. korelacji między odnalezieniem czaszki potwora, jej funkcją rytualną i jego powrotem do jaskini. Nie sposób jednoznacznie zakwalifikować *Kryjówki białego węża*: czy film miał wzbudzać trwogę, czy raczej prowokować widza pewną religijną i perwersyjną dosadnością? Trudno wskazać momenty przerażające, zwłaszcza że nawet sceny, które mogą wywołać napięcie, natychmiast ten efekt burzą przez wykorzystanie elementów komediowych (jak np. wtedy, gdy złowrogi i ekstatyczny monolog Lady Sylvii przerywany zostaje przez dzwonek do drzwi, co kapłanka niewybrednie komentuje). Nie jest to zatem film straszący w klasyczny sposób, przy wykorzystaniu efektów dźwiękowych, sprytnie manipulujący horyzontem wiedzy widza. Tu wiemy właściwie wszystko od samego początku, a typowe „screamer”, jak np. ten, w którym kobieta-wąż wyskakuje zza zasłony, przetransformowana w niebieską humanoidalną postać, wzbudzą raczej śmiech niż lęk. Ten przedziwny, kiczowaty obraz ma jednak potencjał wywołania zupełnie niejednoznacznych reakcji, zwłaszcza w momentach wizyjno-błuznierczych czy odważnych erotycznie (jak

np. w scenie z gigantycznym, rozdziewiczającym, rytualnym strap-onem). Russell tworzy wówczas trudne do podrobienia wrażenie fantazyjnego kuriozum, potęgowane tandetnymi, ale zapadającymi w pamięć scenami wizyjnymi, zrealizowanymi z wykorzystaniem symboli i zmultiplikowanych (topornie) efektów wizualnych. Mimo że film nie pochodzi z najlepszego okresu w twórczości reżysera, ma w sobie nieskrywany kampowy urok, który opiera się upływowi czasu.

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła

Hallenbeck G. Bruce, 2009, *Comedy-Horror Films: A Chronological History, 1914–2008*, Jefferson, N.C.

Kołodyński Andrzej, 2010, *Ken Russell* [hasło] [w:] *Encyklopedia kina*, red. T. Lubelski, Kraków.

Kołos Sylwia, 2006, *Ken Russell – spojrzenie na biografię artysty*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 53.

Lanza Joseph, 2007, *Phallic Frenzy: the Life and Films of Ken Russell*, Chicago.

Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.

Petoia Erberto, 2012, *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przeł. A. Pers et al., wyd. 2, Kraków.

Kupiłem motocykl wampira

(I Bought a Vampire Motorcycle, 1990)

BRYTYJSKI HORROR KOMEDIOWY Z ROKU 1990 w reżyserii Dirka Campbella. Pewne źródła podają, że był to projekt poboczny (*spin-off*) serialu *Boon*, nadawanego w Wielkiej Brytanii w latach 1986–1992 [IMDb]. Tę poboczność należy traktować bardzo dosłownie, aktorzy grający w serialu postanowili bowiem zebrać się w przerwie w zdjęciach, aby zrobić niskobudżetowy film o krwiożerczym pojeździe (o czym świadczy chociażby brak konsekwencji w nazwiskach postaci między serialem a filmem) [Miller 2016].

Warstwa fabularna filmu nie jest szczególnie skomplikowana. Akcja dzieje się w brytyjskim mieście Birmingham, a rozpoczyna się od przeprowadzanego przez szajkę kultystów-cyklistów okultystycznego rytuału, którego celem jest przywołanie demona Arymana. Ceremonia zostaje jednak przerwana przez konkurencyjny gang motocyklistów pod dowództwem Roacha (Andrew Powell), który, uzbrojony w kuszę,

zabija lidera kultu. Mimo to demon został wezwany i, z braku lepszej fizycznej formy, którą mógłby zawładnąć, decyduje się na uszkodzony motocykl martwego przywoływacza (model Norton Commando). Pojazd zostaje z kolei zakupiony przez Noddy'ego (Neil Morrissey), kuriera pragnącego go naprawić i z niego korzystać. Okazuje się jednak, że opętany motocykl ma własną, wampiryczną wolę, skoncentrowaną przede wszystkim na żądzy krwi i zemście na gangu Roacha.

Już po samym opisie fabuły można stwierdzić, że film pełen jest zapożyczeń z bardziej znanych tekstów kultury. Motyw przewodni pojazdu opanowanego przez siły nadprzyrodzone, mającego na celu zemstę na pewnej grupie ludzi można powiązać z *Christine* (USA 1983, reż. John Carpenter) na motywach powieści Stephena Kinga 1983 roku, gdzie losy bohaterów splecione zostają z przeklętym samochodem. Scena próby egzorcyzmu opętanego pojazdu czerpie pełnymi garściami z hollywoodzkich, spektakularnych wizji tego typu rytuałów w kinie grozy, a sekwencje koszmarów głównego bohatera po śmierci jego kolegi przypominają podobne sceny z *Amerykańskiego wilkołaka w Londynie* (*An American Werewolf in London*, USA – Wielka Brytania 1981, reż. John Landis). Sam film też ze swoimi inspiracjami się nie kryje: plakat promocyjny każe myśleć odbiorcy *Kupiłem motocykl wampira* o dwóch tytułach – *Martwym złu* (*The Evil Dead*, USA 1981, reż. Sam Raimi), oraz *Duchu, do dzieła!* (*Carry On Screaming!*, Wielka Brytania 1966, reż. Gerald Thomas). Obydwie produkcje łączą w sobie konwencję horroru albo z kampową, nie do końca poważną stylistyką, albo bezpośrednio z parodią, co tworzy jasny przekaz: reklamowany film ma być nie tylko straszny, ale również śmieszny w swoim podejściu do tematu grozy.

Zastanawiająca może być natomiast decyzja o tym, żeby antagonistą w zaprezentowanej historii został konkretnie motocykl. W czasach produkcji tego filmu kultura motocyklowa, do tej pory zarezerwowana przede wszystkim dla gangów oraz wielorakich subkultur, zaczęła rozszerzać się na bardziej typowych członków społeczeństwa. Prawdopodobnie odpowiadały za to wzorce celebrytów przyjmujących wtedy motocyklową stylistykę, ale też sam fakt tego, że motocykl był często o wiele bardziej opłacalnym środkiem transportu niż samochód [Rohrer 2013]. W Wielkiej Brytanii istniała pewnego rodzaju kultura motocyklowa, którą film stara się odwzorować, i starania te znalazły poklask wśród reprezentantów tych kręgów, co nadało omawianemu obrazowi w ich obrębie swoisty kultowy status [Miller 2016]. W filmie motocykl jest istotną częścią życia nie tylko gangów, ale też większości innych bohaterów: Noddy i jego znajomi pracują jako kurierzy, poruszając się na motorach. Jak ważne są w ich codzienności wspomniane

pojazdu, najlepiej świadczy scena pogrzebu jednego ze współpracowników Noddy'ego, Buzzera (Daniel Peacock), kiedy to nie tylko koroń motocykli podąża za trumną, ale i ona sama jest wieziona w bocznym wózku pojazdu jednośladowego (czemu towarzyszy komentarz głównego bohatera, że właściwy karawan pogrzebowy był za drogi). Ostatecznym przejawem absurdu kultury motocyklowej, zaprezentowanym w filmie, jest sytuacja, w której kapłan-egzorcysta pomagający w pozbyciu się demonicznego pojazdu (Anthony Daniels) sam porusza się trójkołowym motorem i okazuje się entuzjastą tematu. Ostatecznie podsumowuje, że motocykle Norton Commando, czyli model opętanego jednośladu, są „z zasady solidne”, więc cena, jaką zapłacił za niego główny bohater, nie była nierozsądna.

Jeżeli chodzi o przedstawienie w filmie samego tytułowego wampira, to wydaje się ono osobliwe. Motor ma zdecydowanie wampiryczne skłonności: do działania budzi go krew, którą traktuje on jako paliwo. Jest mu ona potrzebna nie tylko do poruszania się, ale też do rozwoju – w czasie filmu motocykl przybiera coraz bardziej upiorny wygląd i używa tym większej liczby uśmiercania swoich ofiar, im więcej krwi wypije. W ostatnich scenach jest w stanie wysunąć z przedniej części ramy dwie rurki, którymi, niczym wampir swoimi kłami, wysysa krew ofiarom. Ma też konwencjonalne wampirze słabości: stroni od światła, nie znosi czosnku, krzyży oraz wody święconej. Te problemy film pokazuje zarówno w sposób poważny, jak i w tonacji bardziej komediowo-absurdalnej. Samo wspomnienie o czosnku wystarcza, aby motor uciekł w panice, a ostatecznie do pokonania złego przyczynia się niezwiązany z wampiryczną profilaktyką czosnkowy oddech jednego z bohaterów. Krzyże są sposobem zatrzymania wampira używanym świadomie przez postaci w filmie, ale też nieświadomie przez otoczenie akcji; w jednym z pościgów motocykl zatrzymuje się, ponieważ znak drogowy sygnalizujący skrzyżowanie ma kształt chrześcijańskiego krzyża. Światło słoneczne, które jest gwoździem do trumny upiornego pojazdu, również zostaje potraktowane co najmniej niekonwencjonalnie: bohaterowie pozbywają się wampira, roztopiając go światłem lampy z łóżka opalającejcego, emulującej zaledwie prawdziwe światło słoneczne.

Przy tym wszystkim warto jednak zwrócić uwagę na dwoistość natury istoty w motocyklu. Nie jest to tylko wampir, ale również, a być może przede wszystkim, demon. Mowa tu o przedmiocie opętanym złą wolą, która reaguje na egzorcyzmy, co w kulturze o wiele częściej okazuje się metodą działania istot demonicznych niż wampirycznych. Co więcej, wspomniane wyżej zmiany wyglądu w motorze wywołane piciem coraz większej ilości krwi (demoniczna paszcza na reflektorze,



kolce wyrastające z każdej powierzchni pojazdu) też kojarzą się bardziej z potworem z czeluści piekieł niż z nieumarłym upiorem. Przywołany z imienia dwukrotnie Aryman (znany również jako *Angra Mainyu*, co znaczy „niszczycielski duch”) to zaratusztriański zły duch, bliźniak *Spenta Mainyu* („święty duch”), stworzony przez wszechpotężnego boga Ormuzda. Demon ten opierał swoją egzystencję na negatywnych emocjach i walce ze swoim świetlistym bratem, dowodził także legionami pomniejszych demonów [*Britannica*]. W filmie jednak to wierzeniowe tło zostaje poniekąd zignorowane; opętany motor nie ma ambicji większych niż zemsta i nie wyraża ich niczym innym poza rzezią. Jest jednak pewne powiązanie, z którego film nie zrezygnował – Aryman zostaje zidentyfikowany przez egzorzystę jako demon-dowódca. Egzorcyzm wymaga zatem wyjątkowego rytuału i właśnie nieświadomość tego, że jednośladem zawładnął Aryman, a nie zwyczajny demon, doprowadza do tego, iż próba wygnania złego kończy się porażką). Mimo to w tym samym zdaniu można dostrzec pewną pretekstowość wykorzystania tej konkretnej nazwy, gdyż Aryman jest wymieniony w zasadzie jednym tchem zaraz obok Baphometa, demona z kultury chrześcijańskiej, a więc mającego niezbyt wiele wspólnego ze starożytnymi wierzeniami perskimi (nawet zakładając, że istniała jakaś wymiana kulturowa, która w ogóle umożliwiła niskobudżetowemu filmowi użycie tej konkretnej nazwy).

Motocyklowy potwór jest też o wiele bardziej bestią niż upiorem w kontekście polowania na swoje ofiary i sposobów ich zabijania. Swoje pierwsze morderstwo popełnia jakby z bardzo dziecinnej złości: Buzzer kradnie dla żartu zakrętkę od zbiornika paliwa, za co motor dekapituje postać w nadzwyczaj brutalny sposób. Biorąc pod uwagę, że zakrętkę można metaforycznie traktować jako głowę, film przedstawia tutaj przewrotną konstrukcję opartą na czarnym humorze. Później jednak okazuje się, że pozbawianie śmiertelników głów to podstawowy *modus operandi* wampirycznego motoru, przynajmniej do momentu wyrośnięcia wspomnianych wyżej rurek do wysysania krwi. Nie znaczy to, że wampir jedynie dekapituje ofiary: zanim motor podjedzie wystarczająco blisko (i pod odpowiednim kątem), korzysta ze swoich wielu ostrych krawędzi i ze strzał, którymi miota z przedniego błotnika, aby osłabić ofiarę.

Motor nie tylko pożąda krwi, ale również sprawia wrażenie, jakby posiadał podstawową świadomość sytuacji, w jakiej się znajduje. Ogląda świat przez szkło reflektora w sposób raczej jednoznaczny, w większości przypadków postrzegając ludzi jako ofiary. W jednym przypadku kamera przedstawia wskaże obserwację żeńskich wdzięków z punktu widzenia motocykla, co też jest w pewien sposób istotne dla konwencji

wampirycznej (już od czasów Brama Stokera – a nawet Josepha Sheridana Le Fanu – wampiry są istotami eksplicitnie seksualnymi [Gemra 2008: 147]). Motor reaguje również na groźby: kiedy jego nowy właściciel mówi, że jeżeli się nie uruchomi, to zostanie rozłożony na części, ten posłusznie się włącza. Tę świadomość ograniczają wszakże wymogi scenariusza; motocykl jest w stanie podsłuchać rozmowę o jedzeniu i przerazić się na wspomnienie czosnku w zamówieniu, ale kiedy Noddy zdaje sobie sprawę z jego wampirycznej natury i jedzie po egzorcyście, jedyne, co wampir może zrobić, to ukryć odcięte kończyny i ślady krwi, które przekonały jego właściciela o powadze sytuacji. Ostatecznie motocykl ma również bardzo silną wolę przetrwania, przypominającą antagonistę typowego dla slasherów – w filmach reprezentujących ten podgatunek horroru bohaterowie kilkakrotnie myślą, że definitywnie pozbyli się zagrożenia, szybko jednak przekonują się o tym, że są w błędzie (witryna TVTropes, zajmująca się opisywaniem tego rodzaju tropów i konwencji, określa ją mianem *Made of Iron* – „Stworzony z żelaza” [TVTropes]).

Mimo że otwarte zakończenie w finale filmu wskazuje na jakiś pomysł na kontynuację, obraz nie doczekał się drugiej części. Niekoniecznie musi to znaczyć, że nie próbowano jej wyprodukować: według Glenna Millera dalszy ciąg *Kupiłem motocykl...* był już kręcony. Tym razem miejscem akcji miałoby być Nottingham, ale obsada pozostałaby bez zmian. Niestety, w tym samym źródle można również znaleźć informację, że wynik pracy twórców za drugim podejściem był tak mierny, że producenci nie zgodzili się nawet zatwierdzić istnienia tego projektu [Miller 2016].

JAKUB WIECZOREK

Źródła

Ahriman [hasło] [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/topic/Ahriman> [dostęp: 1.12.2017].

Gemra Anna, 2008, *Od gotyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław.

IMDb, *I Bought a Vampire Motorcycle*, <http://www.imdb.com/title/tt0097550> [dostęp: 1.12.2017].

Made of Iron, TVTropes, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MadeOfIron> [dostęp: 1.12.2017].

Miller Glenn, 2016, 31 *Days of Terror: A Look Back At "I Bought a Vampire Motorcycle" (1990)*, That's Not Current, <http://www.thatsnotcurrent.com/i-bought-a-vampire-motorcycle-review> [dostęp: 1.12.2017].

Rohrer Trish Dietrich, 2013, *Hell's Yuppies*, „GQ”, <https://www.gq.com/story/hells-yuppies> [dostęp: 1.12.2017].



Lemora: A Child's Tale of Supernatural

(1973)

PRZYJĘTY PRZEZ KRYTYKĘ FILMOWĄ Z MIESZANYMI odczuciami niskobudżetowy obraz Richarda Blackburna z 1973 roku, pozostający jednym z najciekawszych – a zarazem wzbudzających największe kontrowersje – kinowych horrorów lat 70. XX wieku [M@rio]. Obraz ten – być może pod wpływem filmów wytwórni Hammer, które dyskonowały powodzenie kina wampirycznego w latach 60. i początkach 70. XX wieku i w których postać Draculi funkcjonowała jako znak rozpoznawczy gatunku w ramach cyklu „Dracula Film Series” (np. *Bridges of Dracula*, USA 1960, reż. Terence Fisher; *Dracula: Prince of Darkness*, USA 1966, reż. Terence Fisher; *Dracula Has Risen from the Grave*, USA 1968, reż. Freddie Francis; *Taste of Blood of Dracula*, USA 1970, reż. Peter Sasdy) – dystrybuowany był równolegle także jako *Lemora – Lady Dracula*; inny wariant tytułu to *The Legendary Curse of Lemora* [Silver, Ursini 1993: 236; Mayo 1998: 409].

Film jeszcze przed premierą został potępiony przez US Catholic Office Division for Film and Broadcasting (dawny Legion Przyzwoitości [National Legion of Decency]) – założoną przez episkopat USA w 1934 roku katolicką organizację monitorującą nowe filmy pod kątem ich moralności [Sipos 2001: 225; Misiak 2006: 261]. Zwalczała ona przede wszystkim ekranową przemoc i nagość, odrzucała też różnorodnie motywowane artystycznie sceny seksu *a priori* [Leszczyński 1966: 47–89; Pokorna-Ignatowicz 2002: 39–40; Lubelski 2010: 570]. Obrazowi Blackburna zarzucono przede wszystkim epatowanie wątkami związanymi z pedofilią i homoseksualizmem kobiecym. Na negatywną ocenę wpłynęła też otwierająca film scena morderstwa (śmierć zastrzelonej pary kochanków ukazana została

w sposób realistyczny) oraz wątek uwiedzenia duchownego przez nastolatkę [Silver, Ursini 1993: 194]. Z pewnością kontrowersje mogły również wzbudzić sceny lektury siódmego rozdziału *Pieśni nad Pieśniami* (opiewane jest w nim cielesne piękno Oblubienicy), gdzie podkreślony został erotyczny wymiar urody kobiety [Salij 1974: 17; Brzegowy 1988: 88–91], tym bardziej że słowa z biblijnej księgi towarzyszą scenie, w której nastolatka – podglądana przez duchownego – rozbiera się do snu.

Film ukazuje – zgodnie z tytułem – historię z perspektywy dziecka, toteż niektóre z wątków zostały przedstawione w sposób wyjątkowo tak, aby możliwe stało się zaznaczenie owego punktu widzenia. Co więcej: jest to spojrzenie szczególne, protagonistka wychowuje się bowiem w domu duchownego, nie pochwalającego współczesnego modelu życia. Lila Lee zostaje zatem ukształtowana zgodnie z purytańską moralnością, nie tolerującą okazywania uczuć (kapłan określa pocałunek jako „bezwstydną przejaw czułości”). Dramat dziewczynki pogłębiany jest przez fakt, iż wywodzi się ona z dysfunkcyjnej rodziny – została odebrana ojcu, parającemu się morderstwami na zlecenie. Moralność ta ulega jednak problematyzacji, dość ostentacyjnie bowiem ukazuje się wypieraną fascynację erotyczną duchownego jego podopieczną, której niedojrzałość podkreśla nie tylko wiek (dowiadujemy się, że Lila ma 13 lat), ale i dziewczęcność stroju, przywołującego na myśl ubiór protagonistki filmowej wersji *Czarnoksiężnika z Krainy Oz* (*The Wizard of Oz*, USA 1939, reż. Victor Fleming, George Cukor) oraz fryzury (Lila nosi warkocze podtrzymywane wstążkami zawiązanymi w duże kokardy, co nadaje jej wygląd dziecka). Erotyczną dwuznaczność Lili podkreśla też uroda – bohaterka jest niebieskooką blondynką – oraz imię, przywołujące na myśl lilie; kwiat ten symbolizuje przecież zarówno niewinność, jak i zmysłowość oraz pożądanie [Kopaliński 1990: 199]. Zadecydowało to o fakcie, że dzieckiem zainteresowała się Lemora – tytułowa wampirzyca, podająca się za opiekunkę umierającego ojca dziewczynki. W liście, który napisała rzekomo w jego imieniu, wzywa Lilę do swej siedziby, aby tam uwieść dziewczynkę i doprowadzić do jej przeistoczenia w wampira.

Ambiwalencja symboliki imienia i wieku (Lila jest jeszcze dzieckiem, jednak zaczyna być postrzegana jako kobieta) sprawia, że postać ta sytuuje się na pograniczu między dziecięcnością a dorosłością. Akt „przejścia” – traktowany w myśli antropologicznej jako konieczny dla osiągnięcia kolejnego etapu rozwoju – postrzegany jest w kategoriach wkroczenia do świata odmiennego od znanej sobie rzeczywistości [Gennep 2006: 37]. Faza liminalna, w której funkcjonuje boha-



Lila traci w filmie stopniowo swoją niewinność

terka filmu Blackburna, skazuje ją na niedookreśloność ze względu na brak przypisania jej miejsca w ramach świata (istnieje „ani tu, ani tam” [Turner 2004: 241]). Moment przejścia związany jest w *Lemora* z odkryciem dwoistej natury rzeczywistości: dotąd racjonalna, odsłania ona swe inne oblicze, sprawiając, że Lila dostępuje inicjacji w sferę demoniczną. Dzieje się tak podczas nocnej wyprawy dziewczynki do miasta na dworzec autobusowy. Lila poznaje w jej trakcie najpierw nocne życie miasteczka, ukazane w estetyce koszmaru sennego, a sceny te zostają wzbogacone muzyką jazzową, podkreślającą dekadenski charakter tego, co widzi Lila (uliczną przemoc, reprezentantów marginesu społecznego). W kontrapunkcie do nich sytuuje się dworzec i jazda pustym autobusem nocnej linii. Okazuje się jednak, iż jest to opozycja pozorna, ponieważ bezdroża pozostają schronieniem dla okaleczonych zarazą jednostek, łączących się w gromady polujące na wędrowców. Osoby te przypominają raczej drapieżniki (wrażenie to potęguje wydawany przez napastników podczas ataku skowyt) niż ludzi; również ich wygląd zewnętrzny i sposób poruszania się wskazują na regres ewolucyjny.

Blackburn, tworząc wizję wampirzycy i jej dworu, odwołuje się zarówno do tradycji, ufundowanej na przekazach kulturowych, jak i do zapisów etnograficznych. Nieobce są mu również nawiązania do utworów spoza kręgu opowieści wampirycznych. Migotliwość znaczeniowa i niedookreśloność scenerii, uzyskana dzięki pracy kamery oraz muzyce towarzyszącej poszczególnym zdarzeniom, sprawiają, że krytycy odczytują *Lemorę* jako obraz dziecięcego koszmaru [Silver, Ursini 1993: 194]. Sytuują też obraz w kontekstach zarówno literatury

grozy (punktem odniesienia pozostaje opublikowane w 1931 roku opowiadanie Howarda Phillipsa Lovecrafta *Widmo nad Innsmouth* [Gracey, Horror Online]), jak i literatury, w której fantastyka służy akcentowaniu „dziwności istnienia”, np. przywoływana jest wydana w 1865 roku *Alicja w Krainie Czarów* Lewisa Carrolla [Lukeman 2003 za: M@rio]. Pewną nadinterpretacją natomiast pozostaje doszukiwanie się związku między *Lemorą* a *Nocą myśliwego* (*The Night of the Hunter*, USA 1955, reż. Charles Laughton) [Silver, Ursini 1993: 194] – być może zaważył na tym baśniowy nastój obu filmów; jednakże paralele między nimi są raczej przypadkowe, choć mogą pozostawać w kręgu tematycznych zainteresowań poetyki afektywnej [Nycz 2014: 9–13]. Odczytując – za Brianem Massumim – afekt jako inicjujący sprzeczny porządek [Massumi 2013: 118], łatwiej zrozumieć konstatację Przemysława Czaplińskiego na temat funkcji afektu w komunikacji artystycznej: „Afekt staje się swoistym miejscem niedookreślonym, namierzalnym przez konwencje literackie. [...] W ujęciu afektologicznym konwencje [...] są [...] aparatami do produkowania afektów, czyli stanów pobudzenia i natychmiastowego spełnienia w emocjach: horror »zadaje nam« chwilowe znieruchomienie i kieruje uczucia ku grozie” [Czapliński 2015: 376].

Pośród innych, niewymienianych przez krytykę, nawiązań, interesujące są szczególnie te odsyłające do noweli Edgara Allana Poeo *Zagłada domu Usherów* z 1839 roku. Paralelna w filmie i opowieści jest przy tym nie tyle atmosfera niedookreślonego zagrożenia, w jakim znalazła się protagonistka (atmosfera ta pozostaje znamienna również dla utworu Lovecrafta), ile interpretacyjne konsekwencje postrzegania owych tekstów kultury z perspektywy zwrotu afektywnego. Zigmunt Freud nieprzypadkowo traktuje perwersję jako nadmiar afektu, pojawiający się w sytuacji, gdy rzeczywistość zostaje „zobaczona”, a potem gwałtownie „wyparta”, przy czym los wyobrażenia Freud określa mianem „zaprzeczenia” [Freud 2007: 306]. W filmie Blackburna freudowskie odczytanie kategorii perwersji można zauważyć w reakcjach Lili na zdarzenia będące jej udziałem; nie miała przy tym rola przypada komunikacji niewerbalnej, zwłaszcza mimice. Dzieje się tak, ponieważ to twarz staje się „przestrzenią” manifestacji stanów duszy, wiążących się *per analogiam* z różnymi porządkami rzeczywistości [Cirlot 2012: 429].

Mowa ciała Lili wzmocniona zostaje scenerią akcji filmu. Siedziba Lemory nabiera cech gotyckiej posiadłości odciętej od cywilizacji. Lasy, pośród których zbudowano dom, przypominają otoczenie tytułowego siedliska zarówno z utworu Poeo, jak i jego kinowej



adaptacji (*The Fall of House of Ushers*, USA 1960, reż. Roger Corman). Z kolei mieszkańcy bezdroży – ze współczesnej perspektywy – kojarzą się raczej z zombie niż z wampirami. Są to adoptowane przez Lemorę dzieci, była właścicielka gospodarstwa oraz niższe ewolucyjnie wampiry pełniące funkcję dozorców.

Kreacja tytułowej bohaterki pozostaje – podobnie jak innych postaci z jej otoczenia – pod wpływem tytułowego hrabiego Draculi z powieści Brama Stokera oraz wydanego pośmiertnie w 1914 roku opowiadania *Gość Draculi*, a także metamorfoz figury wampira, jakich dokonywali kolejni adaptatorzy tego utworu oraz twórcy horroru wampirycznego [Gemra 2008: 154–245]. Z tej perspektywy Blackburnowski wampir to niejako *summa* ówczesnych kreacji: porusza się jedynie nocą, jest odporny na broń, a zarazem można unicestwić go kołkiem wbitym w serce; ma hipnotyzujące spojrzenie – to refleks umiejętności tytułowego bohatera filmu *Księżę Dracula* (*Dracula*, USA 1931, reż. Tod Browning, Karl Freund) – oraz potrafi tworzyć inne wampiry w trakcie tajemniczej ceremonii; otacza się istotami niższymi, które mu służą (w powieści i opowiadaniu Stokera były to głównie wilki; w filmie Blackburna – zwampiryzowani ludzie). Zarazem, przeciwnie do większości kreacji wampirycznych, nie obawia się symboli religijnych; nie potrafi też, mimo zdolności hipnotycznych, narzucić swojej woli protagonistce, toteż stara się wzbudzić w Lili tęsknotę za obcymi jej doznaniem, aby w ten sposób wymóc zgodę na uczestnictwo w ceremonii mającej uczynić z dziewczynki wampirzycę. Lemora wykorzystuje w tym celu mechanizm psychologiczny, polegający na odczuwaniu jednocześnie odrazy i fascynacji tym, co w systemie wartości Lili było zakazane (taniec, zainteresowanie płcią przeciwną, budzący się erotyzm). Nieprzypadkowo William Ian Miller wskazuje na dialektykę pożądania i obrzydzenia [Miller 1997: x].

Osobną kwestią pozostaje związek filmu z tzw. trylogią Karnsteinów, z której reżyser *Lemora* mógł czerpać obrazy wampirycznej miłości lesbijskiej. Był to zresztą jeden z najważniejszych cyklów filmów wampirycznych, podejmujących kwestie obecne ówczesnie głównie w dyskursie społecznym [Brode 2014: 115–138]. Składające się na trylogię obrazy – *Wampiryczni kochankowie* (*The Vampire Lovers*, Wielka Brytania 1970, reż. Roy Ward Baker), *Lust for a Vampire* (Wielka Brytania 1971, reż. Jimmy Sangster) oraz *Bliźniacze zło* (*Twins of Evil*, Wielka Brytania 1971, reż. John Hough) – wprowadzają wątki homoseksualne, problematyzując społeczne kategorie wykluczenia i marginalizacji [Wolski 2014]. Odczytywana

z perspektywy teorii *queer*, trylogia Karnsteinów – a także *Lemora* – stają się istotnymi społecznie wypowiedziami na tematy naruszające kulturowe i społeczne tabu. Można je także interpretować jako wyraz poszukiwania nowego języka zdolnego – zwłaszcza w kinie amerykańskim – do wyrażenia kwestii obecnych w sposób zawołany w kinie epoki Kodeksu Hayse’a, obowiązującego w latach 1930–1968 [Lugowski 1999: 3–35; Hornyai].

Oglądając *Lemorę*... obecnie można – za Andrew Pragasamem – dostrzec wpływ filmu na współczesną kulturę grozy i twórców sięgających nie tylko zresztą po wątki wampiryczne [Pragasam]. Z kolei Gracey przywołuje film Blackburna w kontekście jego „powinowactw z wyboru” m.in. z takimi obrazami, jak *Towarzystwo wilków* (*The Company of Wolves*, USA 1984, reż. Neil Jordan) oraz *Paperhouse* (Wielka Brytania 1988, reż. Bernard Rose) [Gracey]. Film doczekał się też poświęconego mu krótkometrażowego dokumentu pt. *Confessions of Lemora* (USA 1994, reż. Beth Levden), w którym przybliżone zostały kulisy produkcji.

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

- Brode Douglas, 2014, *Heritage of Hammer: Carmilla Carstein and the Sisterhood of Satan* [w:] *Dracula's Daughters: The Female Vampire of Film*, ed. D. Brode, L. Deyneka, Lanham.
- Brzegowy Tadeusz, 1988, *Ku dosłownej interpretacji „Pieśni nad Pieśniami”*, „Studia Theologica Varsoviensia”, nr 1.
- Cirlot Juan Eduardo, 2012, *Twarz* [hasło] [w:] *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Kraków.
- Czapliński Przemysław, 2015, *Poetyka afektywna i powieść o rodzinie* [w:] *Kultura afektu – afekty w kulturze. Humanistyka po zwrocie afektywnym*, red. R. Nycz, A. Łebkowska, A. Dauksza, Warszawa.
- Freud Zygmun, 2007, *Fetyszizm* [w:] *idem, Psychologia nieświadomości*, przeł. R. Reszke, Warszawa.
- Gemra Anna, 2008, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach*, Wrocław.
- Genep Arnold von, 2006, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii*, przeł. B. Biały, Warszawa.
- Hornyai Lili, *Daughters of Darkness – Lesbian Vampire Before and After the Hays Code*, https://www.academia.edu/4854666/Daughters_of_the_Darkness_-_Lesbian_Vampire_Before_and_After_the_Hays_Code [dostęp: 12.02.2018].
- Kopaliński Władysław, 1990, *Lilia* [hasło] [w:] *idem, Słownik symboli*, Warszawa.
- M@rio [rec.], *Lemora: The Child's Tale of Supernatura*, Horror Online, <http://horror.com.pl/filmy/recka.php?id=1700> [dostęp: 28.12.2017].

- Leszczyński Władysław, 1966, *Kościół a kinematografia w Stanach Zjednoczonych* AP [w:] *idem, Kościół i Film*, Warszawa.
- Lubelski Tadeusz, 2010, *Encyklopedia kina*, Kraków.
- Lugowski David M., 1999, *Queering the (New) Deal: Lesbian and Gay Representation and the Depression-Era Cultural Politics of Hollywood's Production Code*, „Cinema Journal”, No. 2.
- Lukeman Adam, 2003, *Fangoria's 101 Best Horrors Movies You've Never Seen*, New York.
- Massumi Brian, 2013, *Autonomia afektu*, przeł. A. Lipszyc, „Teksty Drugie”, nr 6.
- Mayo Mike, 1998, *Videohound's Horror Show. 999 Hair-Raising, Hellish, and Humorous Movies*, Detroit–London.
- Miller William Ian, 1997, *The Anatomy of Disgust*, Cambridge, Mass.
- Misiak Anna, 2006, *Kinematograf kontrolowany. Cenzura filmowa w kraju socjalistycznym i demokratycznym (PRL i USA). Analiza socjologiczna*, Kraków.
- Nycz Ryszard, 2014, *Afektywne manifesty. Wstęp*, „Teksty Drugie”, nr 1.
- Pokorna-Ignatowicz Katarzyna, 2002, *Kościół w świecie mediów. Historia – dokumenty – dylematy*, Kraków.
- Pragasam Andrew [rec.], *Lemora: A Child's Tale of the Supernatural*, The Spinning Image, <http://www.thespinningimage.co.uk/cultfilms/displaycultfilm.asp?reviewid=3180> [dostęp: 30.12.2017]
- Salij Jacek, 1974, *Erotyka „Pieśni nad Pieśniami” w interpretacjach teologicznych*, „Teksty”, nr 1.
- Silver Alain, Ursini James, 1993, *The Vampire Film: from Nosferatu to Bram Stoker's Dracula*, [s.l.].
- Sipos Thomas M., 2001, *Halloween Candy*, [s.l.].
- Turner Victor Witter, 2004, *Liminalność i communitas*, przeł. E. Dżurak [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej. Kontynuacje*, red. E. Kempny, E. Nowicka, Warszawa.
- Wolski Wojtek, 2014, *Kino nieczyste*, [Queer.pl, https://queer.pl/article/195174/kino-nieczyste?p=2&desktop=1](https://queer.pl/article/195174/kino-nieczyste?p=2&desktop=1) [dostęp: 12.02.2018].

Leptirica

(1973)

ŚREDNIOMETRAŻOWY FILM TELEWIZYJNY należący do serii filmów grozy, zrealizowanych przez Đorđe Kadijevicia na zlecenie stacji Radio i Telewizje Belgrad w latach 1973–1974 [Stelmach 2015: 770]; pozostałe to: *Devicanska Svirka* (1973), *Štićenik* (1973) i *Zakletva* (1974). Podstawą scenariusza *Leptiricy* stało się opowiadanie Milovana Glišicia *Posle devedeset godina z roku 1880*.

Jest to pierwszy aktorski film produkcji jugosłowiańskiej utrzymany w konwencji fantastyki grozy, w którym pojawia się motyw wampiryczny; wcześniej, w 1971 roku, premierę miała krótkometrażowa animacja *Vreme vampira* (Jugosławia, reż. Nikole Majdak) [Bendazzi 2016: 273].

Nieprzypadkowy jest czas powstania filmu. Początek lat 70. XX wieku to w Jugosławii kulminacja narastających od roku 1948 (tj. od czasu „kryzysu jugosłowiańskiego”) procesów polityczno-ekonomicznych, dzięki którym możliwe stało się odrzucenie przez to państwo stalinowskiej koncepcji komunizmu, zastąpionej jego bałkańską mutacją [Zacharias 2014a: 255–257]. Modernizacja gospodarki jugosłowiańskiej polegała na stopniowym rozszerzaniu systemu samorządu poza sferę ekonomii, dalszą decentralizację i ograniczenie roli państwa w życiu społeczno-kulturowym, politycznym i ekonomicznym. Wyrazem tego procesu było ówczesnie upodmiotowienie przedsiębiorstw i samodzielność inwestycyjna [Zacharias 2004b: 306; Walkiewicz 2009: 218].

Naszkicowane wyżej tendencje nie pozostawały bez wpływu na życie kulturalne [Zdeb 2013: 76]. Już w latach 60. XX wieku popularność zyskało kino rozrywkowe będące alternatywą dla filmów partyzanckich i dysydenckiej „czarnej fali”, której przedstawiciele ukazywali różnorodne aspekty otaczającej ich rzeczywistości bez jakiegokolwiek esetyzacji [DeCuir jun. 2011: 85–124; Stelmach 2015: 759–760]. W okresie tym – który Sveta Lukić określa mianem czasu wyciszenia polemik i początków swobody twórczej [Lukić 1968 za: Madany 1982: 7] – możliwe zarazem stają się produkcje kinowe i telewizyjne niezaangażowane ideologicznie w spory współczesności, dzięki szansie na – wynikającej z polityki rządu – komercjalizację produkcji filmowej. Z zaproponowanej tu perspektywy znaczące pozostaje, iż ekranizacji *Posle devedeset godina* podjął się właśnie Kadijević. Reżyser ten był przecież autorem demaskatorskich filmów wojennych, do których należy m.in. *Święto* (*Praznik*, Jugosławia 1967). Sięgając po tematykę wojenną, koncentrował się on na okupacyjnej codzienności, kreując pozytywny obraz żołnierzy Królewskich Wojsk Jugosłowiańskich w Ojczyźnie (tzw. czetników). Toteż decyzję twórcy, aby podjąć się zaadaptowania modernistycznej opowieści Glišicia, można odczytywać jako głos dystansu wobec dyskursu społecznego dotyczącego powojennej współczesności.

Zarazem jednak wybór ekranizowanego pisarza wydaje się nieobojętny. Przypomnijmy: Glišić to pisarz obnażający w krótkich formach prozatorskich zacofanie serbskiej wsi przełomu XIX i XX wieku [Gligorić 1968b: 5–13]; nie stroniąc od satyry, ukazywał uwikłanie



w patriarchalną kulturę biedoty, postrzeganej z perspektywy inteligenta-reformatora [Skerlić 1953: 337], którego myśl społeczna była zakorzeniona w postulatach Svetozara Markovicia [Gligorić 1968a: 88]. Kadrijević nie eksponuje jednak aspektu krytyki społecznej, obecnego w opowiadaniu Glišicia. W zamian skupia się na obrazie wsi i wymiarze niesamowitości, której źródłem jest pojawienie się wampira; zgodnie z typologią Ranka Muniticia mamy zatem w *Leptiricy* do czynienia z ikonograficzną aktualizacją konwencji fantastycznej [Munitić 1999: 27]. Osią fabularną, wokół której organizowane są perypetie bohaterów (zarówno utworu Glišicia, jak i jego ekranizacji), pozostaje historia miłości biednego Strahinji do Radojki – krewnej Živana. Świadomość, iż jest to „miłość niemożliwa”, zakazana w ówczesnych realiach społeczno-obyczajowych, popycha bohatera do porwania ukochanej. Wątek ten splata się z historią śmierci młynarza, zastąpienia go przez Strahinję i napaści nań dokonanej przez wampira, który sam siebie określa jako Sava Savanović. Nazajutrz wieśniacy odnajdują miejsce pochówku krwiopijncy dzięki koniowi, który zatrzymał się nad nim, i unieszkodliwiają demona, w obecności popa wbijając w trumnę kołek. Z tej jednakże – po polaniu jej wodą – wylatuje przekłeta dusza-motyl, której nie udaje się złapać. Mimo niepowodzenia uczestnicy wyprawy są dobrej myśli i – zgodnie z obietnicą daną Strahinji – umożliwiają mu zaślubiny z Radojką. W przeddzień uroczystości młodzieniec odkrywa jednak tożsamość wybranki, ta zaś – doprowadziwszy go do grobu Savy – odsłania swe prawdziwe, wampirze oblicze, skrywane dotychczas pod atrakcyjną fizycznie powierzchownością. W ostatniej scenie filmu widzowie dostrzegają – wplątanego we włosy zmarłego – motyla, reprezentującego przekłętą duszę wampirzycy.

Kadrijevićowi, mimo zabiegów wynikających z konieczności dostosowania literackiej wizji Glišicia do możliwości produkcji telewizyjnej, udało się zachować aurę pierwowzoru i właściwej mu poetyki „realizmu folklorystycznego”. Pozwoliło to w *Leptiricy* wykreować quasi-ludową wizję świata, w której ramach wampir zyskuje status obiektywnie funkcjonującego bytu (jest to zresztą kontrpropozycja dla serbskiej prozy XIX-wiecznej, ukazującej wampira jako projekcję umysłu [Jovanović 2011]). Znamienna pod tym względem pozostaje figura wampirzej duszy-motyla, charakterystyczna dla serbskiej demonologii, mająca podkreślać ludowy rodowód artystycznej wizji świata przedstawionego. Podobną proveniencję ma, oparte na kontraście, wartościowanie barw – przede wszystkim na opozycji „czarny-biały” – zakorzenione w słowiańskim *imaginarium communis* [Libera 1987: 120–121]. Z tego

względem scena przemienienia Radojki-w wampirzycę ma głębszy podtekst i nie ogranicza się jedynie do poczernienia jej skóry.

Odwolanie do ludowej wyobraźni i uczynienie jej punktem odniesienia dla artystycznej kreacji sprawiło, że reżyser mógł sięgnąć po charakterystyczną dla wsi antropologię. Nie musiał też rezygnować z ludowego obrazu cielesności i poetyki rubasznego humoru, właściwego dla literackiego pierwowzoru. Jednocześnie ukazana w filmie seksualność jest nie tylko inspirowana ludowymi wyobrażeniami, ale i pozostaje – w zgodzie z tradycją opowieści wampirycznych – siłą, której bohater nie może się oprzeć. Znacząca pod tym względem wydaje się scena zbliżenia Strahinji i Radojki, zakończona zdemaskowaniem demona. Dejan Ognijanović upatruje w tej scenie ludowo-magicznej wersji obnażenia demonicznego charakteru *femme fatale* [Ognijanović 2017: 55]. Jeśliby nawet przyjąć jednak, że Radojka to odpowiednik kobiety fatalnej, jej kreacja zostaje podporządkowana estetyzacji wizji artystycznej. Toteż osobną kwestią wydaje się, do jakiego stopnia w odniesieniu do *Leptiricy* zasadne jest sytuowanie owej wizji w ramach paradygmatu kultury ludowej. Być może – w myśl supozycji Grzegorza Pełczyńskiego, intencjonalnie odnoszącego się do rodzimych realiów – ludowej kultury w filmie nie ma, pozostają tylko jej artystyczne wyobrażenia [Pełczyński 2002: 9]. Ukazana istota zostaje pozbawiona atrybutów właściwych dla ludowych wyobrażeń wampira: nie potrafi dokonywać metamorfozy, nie ma hipnotycznego wzroku, nie obawia się też wody, jakkolwiek jej domeną pozostaje mrok (znaczące pod tym względem są sceny przybycia wampira, któremu towarzyszy gaśnięcie świeczki). W filmie podkreślona zostaje zwierzęcość krwiopijcy, a jej reprezentacją są zęby, charakterystyczne dla gatunków drapieżnych. Nieobojętne jest też skojarzenie takiej kreacji wampira z wilkołakiem, zapowiedzią nadajeścia filmowego monstrum okazuje się bowiem odgłos podobny do wilczego wycia, ataki zaś mają miejsce podczas pełni księżyca. W konsekwencji istota demoniczna w *Leptiricy* przedstawiona jest zgodnie z artystycznymi wizerunkami niemającymi wiele wspólnego z ludowymi wyobrażeniami charakterystycznymi dla terenów południowej Słowiańszczyzny [Mysielski 2006: 76–77; Falski 2008: 359–353], mimo iż reżyser sięga po elementy ludowej obrzędowości. Nie pojawiają się one jednak w filmie jako wartość samoistna i zostają sfunkcjonalizowane jako sygnały historycznego wymiaru czasu stanowionego, wspólnie z tradycyjnymi strojami i zwyczajami.

Dziś *Leptiricę* można odczytywać jako kontrpropozycję dla filmów wytwórni Hammer, traktowanych przez Magdalenę Kamińską jako wzorzec „eurohorroru” (określenie Kamińskiej); zdaniem

badaczki produkcje owego studia filmowego pozostają zanurzone w lokalności kulturowej, jaką jest wiktoriańska brytyjskość [Kamińska 2016: 83]. Jednakże film Kadijevicia stanowi również alternatywę wobec hollywoodzkiego modelu rozrywki, zwłaszcza tanich produkcji z pierwszej połowy XX wieku, których akcję sytuowano w bliżej nieokreślonej przestrzeni. Można byłoby zatem w odniesieniu do *Leptiricy* mówić o poszukiwaniu własnej formuły kina grozy, czerpiącego z folkloru i wierzeń ludowych.

Takiemu odczytaniu obrazu Kadijevicia służy kreacja świata przedstawionego, odwołująca się do wiedzy uprzedniej odbiorcy (zwłaszcza funkcjonującego w kulturze bałkańskiej), ale i do stereotypowego obrazu Bałkanów jako krainy utożsamianej przez Zachód z dziką naturą [Jezernik 2007: 17]. Podkreślane przez Kamińską „zanurzenie w lokalność” podkreślają też zabiegi akcentujące „autentyczność” opowieści: w utworze Glišicia była to rama modalna narracji, imitująca „relację z pierwszej ręki”, właściwą dla oralnych przekazów ludowych [Koljević 1991: 3–18]; w filmie – aspekt muzyczny, w którym dominują efekty akustyczne (odgłosy natury), traktowane jako atrybuty muzyki konkretnej [Żołnowski, 2011: 15], wzbogacone oprawą muzyczną stylizowaną na południowosłowiańską pieśń ludową.

Leptirica pozostaje w serbskim kinie wampirycznym pozycją osobną. Kultowość filmu Kadijevicia nie przekłada się na sposoby aktualizacji motywów wampirycznych we współczesnej literaturze popularnej; przykładem służy dwutomowa antologia tematyczna zatytułowana odpowiednio: *U znaku vampira. Muske price o krvopijama* i *U znaku vampirice. Ženske price o krvopijama* (2012), w której próżno szukać inspirowanego folklorem ujęcia wątków wampirycznych.

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

- Bendazzi Giannalberto, 2016, *Animation: A World History*, vol. 2: *The Birth of a Style – The Three Markets*, Boca Raton.
- DeCuir jun. Greg, 2011, *Yugoslav Black Wave. Polemical Cinema from 1963–1972 in the Socialist Federal Republic of Yugoslavia*, Belgrade.
- Falski Maciej, 2008, *Wampiry, upiory i inne istoty mroku – od folkloru do muzyki gotyckiej* [w:] *Bunt tradycji – tradycja buntu. Księga dedykowana Profesorowi Krzysztofowi Wrocławskiemu*, red. M. Bogusławska, G. Szwat-Gyłybowa, Warszawa.
- Gligorić Velibor, 1968a, *Srpski realisti*, Beograd.
- Gligorić Velibor, 1968b, *Tokovi srpskog književnog realizma*, [w:] M. Glišić [et al.], *Srpska realistička pripovetka*, Beograd.



- Jezernik Božidar, 2007, *Dzika Europa. Balkany w oczach zachodnich podróżników*, przeł. P. Oczko, Kraków.
- Jovanović Nenad, 2011, *I vampiri povezuju Srbe i Hrvate* [rozmowa z Dejanem Ognjanovićem], *Novosti*, <http://arhiva.portalnovosti.com/2011/08/i-vampiri-povezuju-srbe-i-hrvate> [dostęp: 9.05.2018].
- Kamińska Magdalena, 2016, *Upiór w kamerze. Zarys kulturowej historii kina grozy*, Poznań.
- Koljević Svetozar, 1991, *Folk Traditions in Serbo-Croatian Literary Culture*, „Oral Tradition”, nr 1(6).
- Libera Zbigniew, 1987, *Semiotyka barw w polskiej kulturze ludowej i w innych kulturach słowiańskich*, „Etnografia Polska”, t. 31, z. 1.
- Lučić Sveta, 1968, *Savremena jugoslovenska literatura 1945–1965*, Beograd.
- Madany Edward, 1982, *Jugosłowiański bóg Mars. Proza narodów Jugosławii o czasach wojny wyzwolenczej*, Łódź.
- Munitić Ranko, 1999, *Fantasticno putem filma* [w:] *idem, Srpski vek filma*, Beograd.
- Mysiński Łukasz, 2006, *Wampiry w wybranych bałkańskich tekstach folklorystycznych* [w:] *Balkany w oczach młodego człowieka. Materiały z Międzynarodowej Naukowej Konferencji Studenckiej*. Łódź, 28–29 kwietnia 2005 roku, red. I. Petrov, Łódź.
- Ognjanović Dejan, 2017, *No Escape from the Body: Bleak Landscapes of Serbian horror film*, „Humanistika”, vol. 1, broj 1.
- Pelczyński Grzegorz, 2012, *Dziesiąta Muza w stroju ludowym. O wizerunkach kultury chłopskiej w kinie PRL*, Poznań.
- Skerlić Jovan, 1953, *Istorija nove srpske književnosti*, Beograd.
- Stelmach Miłosz, 2015, *Kino Jugosławii: przez ciemne okulary* [w:] *Historia kina*, t. 3: *Kino epoki nowofalowej*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków.
- Vucković Biljana, *Gde je srpski horor? Kadijević: Vampiri su pobegli kad su videli šta ljudi ovde rade*, „BLIC”, <http://www.blic.rs/kultura/vesti/gde-je-srpski-horor-kadijevic-vampiri-su-pobegli-kad-su-videli-sta-ljudi-ovde-rade/w7dyfc> [dostęp: 9.05.2018].
- Walkiewicz Wiesław, 2009, *Jugosławia. Państwo sukcesyjne*, Warszawa.
- Zacharias Michał Jerzy, 2014a, *Antystalinowska „herezja” w jugosłowiańskiej ortodoksji. Stalin, ZSRS i system sowiecki w poglądach politycznych Milovana Đilasa w latach 1950–1952*, „Studia z Dziejów Rosji i Europy Środkowo-Wschodniej”, t. 48.
- Zacharias Michał Jerzy, 2004b, *Komunizm, federacja, nacjonalizmy. System władzy w Jugosławii 1943–1991. Powstanie, przekształcenia, rozkład*, Warszawa.
- Zdeb Aleksandra, 2013, *Ustrojowe przesłanki rozpadu Jugosławii. Wzorzec dla Bośni i Hercegowiny?* [w:] *Balkany Zachodnie między przeszłością a przyszłością*, red. P. Chmielewski, L. Szczesio, Łódź.
- Żołnowski Maciej, 2011, *Fenomen grozy w muzyce*, Gliwice.



Lubię nietoperze

(1985)

POLSKI FILM PEŁNOMETRAŻOWY Z 1985 ROKU w reżyserii Grzegorza Warchoła, który wspólnie z pisarką Krystyną Koftą odpowiadał także za scenariusz. Akcja *Lubię nietoperze* rozgrywa się w bliżej nieokreślonych, umownych, ale jednak współczesnych realiach, co zdecydowanie wyróżnia tę produkcję na tle PRL-owskiego kina grozy, właściwie bez wyjątku sięgającego po kostium historyczny. Film opowiada historię polującej na mężczyzn wampirzycy Izy, która pewnego dnia zakochuje się w przypadkowo poznanym psychiatrze Rudolffie Jungu i pragnie, aby ten wyleczył ją z jej potwornej przypadłości.

Trudno jednoznacznie określić gatunkową przynależność *Lubię nietoperze*. Film z pewnością wykorzystuje elementy typowe dla kina grozy – postać wampirzycy (wraz z fascynującymi ją nietoperzami czy nocną scenerią ewokującą nastrój niesamowitości), tajemnicze morderstwa itd. Sięga także do imaginarium romansu, pokazując fascynację Izy doktorem Jungiem oraz miłosną grę między nimi. Zarazem jednak w tkankę filmu wpleciono sceny o wyraźnie komediowym charakterze, a akcję osadzono w odrealnionym i nieco uduchowionym świecie przedstawionym. W ten sposób film jednocześnie z pełną powagą wykorzystuje pewne elementy gatunkowe i ironicznie się od nich dystansuje [Olszewska 2009: 183–184]. To łamanie zasad gatunkowych i grę z nimi można interpretować jako świadomy zamysł artystyczny – podobną strategię realizują bowiem także utwory literackie Kofty [Iwasiów 1995: 198].

Lubię nietoperze powstało w latach 80. – okresie, w którym reżyserzy coraz częściej sięgali po gatunki funkcjonujące do tej pory na marginesach polskiego kina, w tym także po film grozy. To właśnie w tej dekadzie powstały takie produkcje jak: *Wilczyca* (Polska 1982, reż. Marek Piestrak), *Widziadło* (Polska 1983, reż. Marek Nowicki) czy *Medium* (Polska 1985, reż. Jacek Koprowicz.). Wskazać można na dwie główne przyczyny tego zainteresowania. Z jednej strony branżę filmową dotknął wówczas, podobnie jak wszystkie dziedziny gospodarki, kryzys ekonomiczny (pogłębiony jeszcze przez dynamicznie rozwijający się po stanie wojennym rynek pirackich kaset VHS, dostarczający polskiemu widzowi niedostępne w inny sposób hity zachodniej popkultury). Charakterystyczny w tym kontekście

jest zresztą fakt, że już w reportażu z planu *Lubię nietoperze* podkreślano, iż film musi liczyć się z ograniczeniami budżetowymi i z całą pewnością nie będzie superprodukcją [Opoczyńska 1985: 7]. Z drugiej strony partyjnym decydującym odpowiedzialnym za życie kulturalne wydawało się, że dostarczenie odbiorcom prostej, nieskomplikowanej, eskapistycznej rozrywki będzie strategią, która pozwoli na złagodzenie skutków napiętej sytuacji społeczno-politycznej i gospodarczej [Olszewska 2009: 180]. W tej sytuacji film groził mógł jawić się branży filmowej jako jeden ze sposobów na ściągnięcie do kina szerszej widowni i zaspokojenie jej ludycznych potrzeb.

Wymienione czynniki sprawiły także, że polskie kino lat 80. uległo wyraźnej erotyzacji, a seks stał się główną atrakcją przyciągającą widzów – akceptowali to zarówno twórcy i odbiorcy, jak i krytycy oraz polityczni dysponenti kinematografii [Kornacki 2008: 201–210]. *Lubię nietoperze* stanowi doskonałą ilustrację tego zjawiska. Już materiały reklamowe sugerowały, że produkcja Warchoła będzie starała się zaspokoić także to erotyczne zapotrzebowanie – na plakacie obrazu zęby szczerzy upiór z pokaznym nagim biustem, natomiast relację z planu zamieszczoną w „Filmie” rozpoczynają słowa: „Groźna samica pożerająca samców, kobieta-modliszka. Twóć wyobraźni czy prawdziwa bestia? W filmie *Lubię nietoperze* Grzegorza Warchoła jest ponętna, piękna, nie waha się użyć perfidnych metod, by dopaść ofiary” [Opoczyńska 1985: 6].

Lubię nietoperze spełnia te erotyczne oczekiwania na kilku poziomach. Po pierwsze, pojawiają się w nim, często słabo umotywowane fabularnie, sceny seksu czy striptizu, służące przede wszystkim eksponowaniu estetyzowanej nagości i erotyki. Funkcjonują one w filmie na prawach spektaklu, zawieszając chwilowo akcję i stanowiąc samodzielną atrakcję, aranżującą przypominając nieco rozkładówki pism erotycznych – co było zresztą dla ikonografii polskiego kina lat 80. typowe [Kornacki 2008: 216–217]. Po drugie, w *Lubię nietoperze* wielokrotnie powraca motyw nienormatywnych zachowań seksualnych – główna bohaterka otwarcie deklaruje, że jest nimfomanką; scena seksu w oranżerii ustawia protagonistkę (oraz widzów) w pozycji voyeura; na Izę napada seryjny morderca; w sekwencji w barze pojawia się transwestyta itd. Po trzecie wreszcie, erotyka wnika również w warstwę fabularną: Iza poluje na swoje ofiary przebrana za prostytutkę; finalnie zaś okazuje się, że z wampiryzmu udaje się ją wyleczyć dzięki stosunkowi seksualnemu. Tego rodzaju rozerotyzowanie filmu współbrzmie oczywiście ze znaczeniami przypisywanymi figurze wampira, dlatego też zapewne twórcy zdecydowali się na jej wykorzystanie.



Zarazem warto jednak zauważyć, że przedstawiona w *Lubię nietoperze* wizja wampirów nie czerpie z zakorzenionych kulturowo, klasycznych wyobrażeń. Wprawdzie Iza pije krew i ma obsesję na punkcie nietoperzy, a jej ciała nie widać na zdjęciu rentgenowskim, lecz nie wydaje się, żeby posiadała jakieś zdolności nadnaturalne. Urywki informacji pozwalają sądzić, że wampiry są śmiertelne, a sam wampiryzm ma charakter dziedziczny. Co więcej, film wyraźnie sugeruje, że w świecie przedstawionym istnienie krwio pijców nie jest absolutną tajemnicą – w jednej ze scen bohaterowie trafiają do więzienia, w którym przetrzymywane są wampiry. Rozmowa z jego nadzorcą, określanym światowej klasy specjalistą od tej kwestii, dowodzi, że władze państwowe są świadome istnienia krwio pijców. Jednocześnie okazuje się, że Iza jest wyjątkowa, dotychczas sądzono bowiem, że wampirami mogą być wyłącznie mężczyźni.

Jak łatwo zauważyć, w filmie nieustannie powraca kilka splecionych ze sobą motywów: kobiecość, cielesność, seksualność, monstrualność. Za ich wykorzystanie w takiej konfiguracji odpowiedzialna jest Krystyna Kofta – w jej twórczości literackiej pojawiają się podobne wątki i tematy. Bohaterki Kofty „wybierają samca, bez mała obiekt, sprzeciwiając się stereotypowi męskiej ekspansji i kobiecej bierności. Akt seksualny staje się dla nich – z jednej strony – aktem wolności, z drugiej jest [...] próbą okiełznania czasu i śmierci” [Iwaszów 1995: 208]. *Lubię nietoperze* interpretować więc można w kontekście literackiej twórczości scenarzystki – Iza jawi się wówczas jako kobieta całkowicie wyzwolona spod władzy mężczyzn, podążająca za głosem swojego ciała, pożądająca i aktywnie poszukująca spełnienia. W wampirycznym fantazmacie splatają się ze sobą nierozłączne pierwiastki Erosa i Tanatosa, a film jeszcze ten spłot podkreśla i uwydatnia (w typowy zresztą dla twórczości Kofty sposób [Iwaszów 1995: 208]). Tak oto wampiryzm staje się metaforą przekraczania kolejnych granic społecznych w imię niezaspokojonych potrzeb cielesnych. Stąd wyjątkowy status Izy jako wampira-kobiety – posiada ona bowiem cechy, które stereotypowo przypisuje się wyłącznie mężczyznom. W finale zaś erotyczne spełnienie przynosi głównej bohaterce szczęście. Jednak zakończenie, w którym okazuje się, że córka Izy i Rudolfa także jest wampirzycą, sugeruje, że następne pokolenia czekać będą ta sama droga i te same zmagania.

W filmie Warchoła sąsiadują więc ze sobą rozmaite kody gatunkowe, wyzyskiwana eksploatacyjnie erotyka oraz zmetaforyzowana opowieść o kobiecej psychice, tworząc finalnie eklektyczną mieszaninę, która już w momencie premiery recenzentce „Filmu” jawiła się

jako całość nieskładna i nieudana: „Na ekranie owocują samobójcze błędy scenariuszowe, a przede wszystkim brak podporządkowanego jednemu gatunkowi stylu oraz uporządkowania znaków. Romanowość spleciona z wampiryzmem już w samym założeniu [...] niesie niepokój, niespełnienie, każe się spodziewać raczej zwycięstwa mroku, a jeśli już happy endu, to drogo okupionego. Tymczasem ofiary są, ale w postaci Bogu ducha winnych osób postronnych, dziwnie zresztą łatwo akceptowane jako stopnie ku szczęśliwemu ukoronowaniu uczuć. Co kilka scen widzowie są zmuszani do przewartościowywania sympatii dla bohaterów, a to zniechęca. I tak w którymś momencie losy pięknej Izy przestają nas po prostu obchodzić” [Dolińska 1986: 9]. Z tych zapewne powodów film *Warchoła* nie odniósł sukcesu, dziś natomiast te cechy omawianego obrazu sprawiają, że *Lubię nietoperze* doskonale poddaje się strategiom odbioru kultowego, typowego dla współczesnego funkcjonowania filmów grozy okresu PRL-u. Chcąc zrozumieć kształt filmu, trzeba natomiast pamiętać zarówno o społeczno-kulturowych uwarunkowaniach okresu, w jakim ten obraz powstał, a także o literackiej twórczości scenarzystki, która odcisnęła na nim wyraźne piętno.

ROBERT DUDZIŃSKI

Źródła

Dolińska Elżbieta, 1986, *Bez cienia*, „Film”, nr 24.

Iwasiów Inga, 1995, *I Faustyna umrze... o twórczości Krystyny Kofty*, „Teksty Drugie”, nr 3/4.

Kornacki Krzysztof, 2008, *Naga władza. Polskie kino erotyczne (schyłkowego PRL-u)*, „Studia Filmoznawcze” nr 29.

Olszewska Marta, 2009, *Poza granice akceptacji – polski horror filmowy w PRL-u*, „Panoptikum”, nr 8.

Opoczyńska Iwona, 1985, *Zwabić kolejną ofiarę*, „Film”, nr 1.

m

Maciste contro il vampiro

(*Maciste vs. the Vampire; Goliath and the Island of Vampires; Goliath and the Vampires; The Vampires*, 1961)

MACISTE TO POSTAĆ STWORZONA NA POTRZEBY włoskiego kina niemego przez Gabriele D'Annunzia i Giovanniego Pastronego (grana była przez różnych aktorów, m.in. Marka Foresta, jednak w pamięci widzów utrwaliła się dzięki kreacji genueńskiego dokera, Bartolomea Pagana, który odgrywał rolę Macistego w okresie kina niemego). Po raz pierwszy pojawił się na ekranie w superprodukcji historycznej *Cabiria* (Włochy 1914, reż. Giovanni Pastrone) jako postać drugoplanowa. Rychło jednak zyskał na popularności i stał się w latach 1916–1926 protagonistą serii filmów opowiadających o jego perypetiach [Stachówna 2009: 260–269]. Były one utrzymane najczęściej w tonacji opowieści romansowo-przygodowych i zawierały sceny pojedynków tytułowego bohatera z adwersarzami, pomyślane tak, aby widzowie mogli podziwiać sprawność Macistego. Nie brak w serii również filmu wojennego, tj. *Maciste Alpino* (Włochy 1916, reż. Giovanni Pastrone), w którym protagonista samodzielnie przenosi działo przez wysokogórski szlak, ułatwiając w ten sposób oddziałowi wykonanie zadania. Fabuła innego filmu – *Maciste all'inferno* (Włochy 1926, reż. Guido Brignone) – osnuta jest wokół fantastycznej opowieści o przygodach siłacza w piekle. Z kolei *Maciste contro lo sceicco* (Włochy 1926, reż. Mario Camerini) rozgrywa się w egzotycznej scenerii afrykańskiej [Giordano 1998: 11–13; pełna lista filmów z Macistem powstałych w okresie kina niemego: Kinnard, Crnkovich 2017: 10–13].

Kiedy w latach 50. i 60. XX wieku zapanowała moda na kino sandałowe (polski ekwiwalent terminu „kino *peplum*”), wraz z nią włoscy producenci ponownie sięgnęli do starożytnego *entourage'u*, czyniąc

go pretekstem do fantazji na temat przeszłości. Tę w nurcie *peplum* potraktowano instrumentalnie i rzetelną rekonstrukcję wydarzeń zastąpiono dekoracyjnością scenerii, będącej tłem dla wyczynów hero-sów filmowych [Miczka 1993: 129, 131]. Twórcy filmu historyczno-mitologicznego – przeciwnie do tych z epoki kina niemego – nie aktualizowali w nim jednak tęsknot i resentymentów imperialnych, podsycanych przez polityków międzywojennych [Hay 1987: 155–161; Schenk 2006: 153–167; Stachówna 2009: 261–262]. W zamian poszukiwali formuły umożliwiającej wykorzystanie lokalnego kolorytu do produkowania atrakcyjnych wizualnie widowisk, wzorowanych na hollywoodzkich filmach kostiumowych. Te ostatnie były zresztą nierzadko remake’ami obrazów z okresu niemego; np. *Ben-Hur* (USA 1959, reż. William Wyler) to adaptacja wcześniejszego obrazu (*Ben-Hur: A Tale of the Christ*, USA 1925, reż. Fred Niblo *et al.*) do potrzeb kina dźwiękowego [Lis, Garbicz 2007: 41]. Twórcy włoscy nie tyle jednak konkurowali z amerykańskimi, ile uzupełniali rynek filmowy; tym bardziej że w latach rozkwitu włoskiego kina sandałowego nurt ten w USA zaczynał ustępować kinu *science fiction* [Miczka 1993: 130].

Tym niemniej kino amerykańskie – zwłaszcza hollywoodzki nurt filmów przygodowych np. *Karmazynowy pirat* (*The Crimson Pirate*, USA 1952, reż. Robert Siodmak) – stało się najważniejszym punktem odniesienia dla włoskiej odmiany filmu *peplum*, który powrócił do swych źródeł – monumentalnych obrazów historycznych. W zmienionej (po II wojnie światowej) sytuacji społeczno-politycznej stał się on rozrywkową alternatywą dla rozwijającego się tuż po wojnie kina neorealistycznego [Mora 1997: 242; Burke 2011: 17]. Możliwe jest też – za Stevenem Cohanem – postrzeganie kina *peplum* lat 60. XX wieku jako przejawu amerykanizacji włoskiej kultury [Cohan 1997: 182; por. D’Amelio 2011: 16]. Tym bardziej że w kinie rozrywkowym tego okresu – co podkreśla Tadeusz Miczka – twórcy na Półwyspie Apenińskim asymilowali różne hollywoodzkie konwencje gatunkowe, swobodnie je modyfikując do własnych potrzeb [Miczka 1993: 128]. Szczególnym wyrazem owej tendencji pozostaje dostosowanie imienia głównego bohatera na potrzeby wersji eksportowej na angielski obszar językowy (przede wszystkim USA). Ponieważ w kulturze amerykańskiej Maciste jest nieznany, zostaje nazwany imionami rozpoznawalnych – dla odbiorców zza oceanu – bohaterów, którzy wywodzą się z różnych tradycji kulturowych (greckiej mitologii, Biblii): Goliata, Herkulesa, Atlasa. Określany bywa także mianem „syna Samsona” w skierowanej na amerykański rynek wersji filmu *Maciste nella Valle dei re* (Włochy 1960, reż. Carlo Campo-

galliani), która za oceanem dystrybuowana była pt. *Son of Samson*. Dzieje się tak, mimo iż obu postaci nie łączy żadne pokrewieństwo, a akcja filmu rozgrywa się w Egipcie, nie zaś w Kanaanie. Co więcej, mimo przywołania imienia ostatniego z Sędziów Izraela ze starotestamentowej Księgi Sędziów błędne byłoby doszukiwanie się tu konotacji religijnych (biblijny Samson umarł bezpotomnie).

Naszkieowany tu kontekst historyczny pozostaje kluczem interpretacyjnym dla kreacji Macistego w cyklu filmów z lat 1960–1964, do którego należy fantastyczno-przygodowy film grozy *Maciste contro il vampiro* (Włochy 1961, reż. Sergio Corbucci, Giacomo Gentilomo), wpisujący się w zjawisko horroru gotyckiego, charakterystycznego dla kina włoskiego lat 1960–1965 [Bielańska 2015: 522]. Jakkolwiek bowiem film Corbucciego i Gentiloma nie jest horrorem *sensu stricto*, wykorzystuje charakterystyczne dla tego gatunku ikony oraz makabrę i przemoc (zwłaszcza w scenach konfrontacji Macistego z tytułową istotą).

Przeciwnie niż w produkcjach okresu kina niemego, teraz Maciste nie jest elegancko ubrany. Zgodnie z poetyką ukazywania piękna męskiego ciała w powojennym amerykańskim kinie historyczno-przygodowym – np. w *Samsonie i Dalili* (*Samson and Delilah*, USA 1949, reż. Victor Mature) oraz *Herkulesie* (*Hercules*, USA 1959, reż. Steve Reeves) – zaakcentowana została muskulatura protagonisty. Obraz bohatera jest fragmentaryzowany w taki sposób,

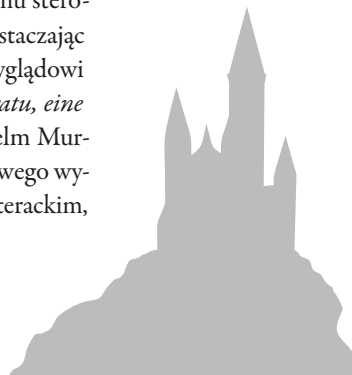


Produkcja o Macistem jest przede wszystkim filmem sandalowym

aby uwypuklić jego walory fizyczne. Pod tym względem Maciste był jednym z pierwszych filmowych bohaterów definiujących model męskości [Elliott 2011: 58–64]. Przy tym – w myśl klasyfikacji Richarda Dyera [1997: 148–151] – protagonista reprezentował specyficzny typ kaukaski rasy białej. Takie dookreślenie antropologiczne pozostawało nieobojętne ze względu na fabułę opowieści. Adwersarzami protagonisty pozostawali bowiem najczęściej reprezentanci innych („niższych”) ras bądź gatunków, które – niczym w *Maciste contro il vampiro* – usiłowały podporządkować sobie ludzkość. Nieprzypadkowo zatem napadającymi na wioskę, mimo że są oni jasnoskórzy (jakkolwiek bardziej bladzi niż biali, co widać w konfrontacji z mieszkańcami osady), dowodzi czarnoskóry mężczyzna służący wampirowi Kobrakowi. Z kolei podporządkowany mu sułtan, władca miasta, zbliżony jest do wyglądu rasy arabskiej. Takie rozwiązanie pozwala – na planie ideologicznym – jednoznacznie ukazać prymat białego człowieka nad innymi. Tego rodzaju zabieg można zaś odczytywać jako popkulturowy resentyment niegdysiejszych ustaleń antropologów, legitymizujących w ten sposób historyczną konieczność hegemonii (kulturowej, politycznej, gospodarczej) Europy.

Połączenie poetyki i rekwizytorni kina sandałowego oraz hollywoodzkiego jako punktu odniesienia dla filmu Corbucciego i Gentiloma wyznaczają sceny początkowe filmu: zmagania protagonisty z głazem zostają przerwane wezwaniem pomocy, po którym następuje walka z podmorskim potworem oraz uratowanie chłopca. Zdarzenie to – podobnie jak walka w mieście rządzonym przez marionetkę wampira – stanowi pretekst do ukazania sprawności protagonisty, na planie fabularnym zaś (współ z porwaniem ukochanej Macistego w trakcie ataku na wioskę) – punktem wyjścia do pościgu za porywaczami. Po licznych przygodach trop doprowadza głównego bohatera do jaskini zamieszkałej przez wampira i jego sługi.

Ukazany w filmie wampir stanowi kompilację skonwencjonalizowanych wyobrażeń oraz autorskiej inwencji reżysera. Potrafi przemieszczać się po wodzie (zajmuje jedną z kajut okrętu napastników odpowiedzialnych za śmierć mieszkańców wioski); może też wykorzystywać w walce ogień i hipnotyczne moce, pozwalające mu sterować armią sług, zaś bezpieczeństwo zapewnia sobie zaś, przeistaczając się w mgłę. Zarazem kreacja ta wizualnie wiele zawdzięcza wyglądowi hrabiego Orloka z filmu *Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau). Odmienna jest jednak w obu wypadkach motywacja owego wyglądu: bohater Murnaua to – wzorowany na pierwowzorze literackim,



tj. *Dracula* Brama Stokera (1897), zdegenerowany arystokrata, którego wampirza egzystencja przybliżyła do powierzchowności zwierzęcia (szpiczaste uszy, długie pazury, wystające zęby). Tymczasem Kobrak reprezentuje wyglądem to wszystko, co stanowi zaprzeczenie witalności i zdrowego wyglądu Macistego.

Kobrak, ukazany jako wróg ludzkości, a zarazem sprawca wszelkiego zła, przez większość filmu pozostaje nieobecny. Porozumiewa się ze swoimi poplecznikami za pomocą magii, jako widziadło, toteż odbiorca nie potrafi dookreślić jego wyglądu – tym bardziej że antagonistą pojawia się zamaskowany. Co więcej, nawet w początkowej fazie pojedynku Macistego z Kobrakiem wampir ukazany zostaje jako byt pozbawiony osobnego kształtu: przyjmuje wygląd protagonisty tak, że nie można ich rozróżnić. Prawdziwe oblicze Kobraka ulega obnażeniu dopiero w finale; wówczas też widać, że jest ono parodią zarówno twarzy Macistego, jak i – *pars pro toto* – ludzkiej. Jest to twarz nieukształtowana, przypominająca raczej formę larwalną, w której podkreślone zostają dwa wystające kły.

Takie rozłożenie akcentów fabularnych obrazu Corbucciego i Gentiloma – gdzie konwencja przygodowo-awanturyczna dominuje nad sygnalizowaną tytułem konwencją grozy – sprawia, że figura wampira jawi się, jako pretekst do snucia atrakcyjnej fabularnie opowieści. Istota ta może być zastąpiona dowolnym innym bytem demonicznym, a nawet człowiekiem (tak też dzieje się w części pozostałych zrealizowanych w latach 60. filmach z cyklu przygód Macistego). Wampir w *Maciste contro il vampiro* jest bowiem metaforą antropologicznej „Inności”, reprezentującej to wszystko, co stanowi antywartość w systemie aksjologicznym głównego bohatera. Dlatego też ostateczne starcie protagonisty z adwersarzem jest nie tylko dynamicznym, porywającym wizualnie pojedynkiem, wzorowanym na klasycznych zapasach. Jest – przede wszystkim – zideologizowaną konfrontacją dwu, niemożliwych do pogodzenia, systemów wartości. Biorąc zaś pod uwagę witalność protagonisty i związane z nią pozytywne konotacje, wampir staje się reprezentacją śmierci – zarówno ze względu na to, co podpowiada widzowi potoczna wiedza o tych istotach, jak i z uwagi na swoją monstrialność [Lyszczyna 2013: 245–258].

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

Bielańska Anita, 2015, *Spadkobiercy neorealizmu i włoskie kino gatunków* [w:] *Historia kina*, t 3: *Kino epoki nowofalowej*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków.

- Burke Frank, 2011, *The Italian Sword-and-Sandal Film from „Fabiola” (1949) to „Hercules and The Captive Women” (1961): Text and Contexts* [w:] *Popular Italian Cinema. Culture and Politics in a Postwar Society*, ed. F. Brizio-Skov, London – New York.
- Cohan Stephen, 1997, *Masked Men. Masculinity and the Movies in the Fifties*, Bloomington, Ind.
- D’Amelio Maria Elena, 2011, *Hercules, Politics and Movies* [w:] *Of Muscles and Men. Essays on the Sword & Sandal Film*, ed. M. Cornelius, Jefferson, N.C. – London.
- Dyer Richard, 1997, *White. Essays on Race and Culture*, London – New York.
- Elliott Andrew B. R., 2011, *From Maciste to Maximus and Company: The Fragmented Hero in the New Epic* [w:] *Of Muscles and Men. Essays on the Sword & Sandal Film*, ed. M. Cornelius, Jefferson, N.C. – London.
- Giordano Michele, 1998, *Giganti Buoni. Da Ercole a Piedone (e oltre) il mito dell’uomo forte nel cinema italiano*, Roma.
- Hay James, 1987, *Popular Film Culture in Fascist Italy*, Bloomington, Ind.
- Kinnard Roy, Crnkovich Tony, 2017, *Italian Sword and Sandal Films, 1908–1990*, Jefferson.
- Lyszczyna Marek, 2013, *Monstrum jako substytut śmierci* [w:] *Transgresyjne monstrum*, red. D. Bastek, M. Folta, Katowice.
- Miczka Tadeusz, 1993, *W Cinecitta i okolicach. Historia kina włoskiego od połowy lat pięćdziesiątych do końca lat osiemdziesiątych XX wieku*, Kraków.
- Mora Carl J., 1997, *The Image of Ancient Rome in the Cinema*, „Film – Historia”, nr 7.
- Schenk Irmbert, 2006, *The Cinematic Support to National(istic) Mythology: The Italian Peplum 1910–1930* [w:] *Globalization, Cultural Identities and Media Representations*, ed. N. Gentz, S. Kramer, Albany, N.Y.
- Stachówna Grażyna, 2009, *Trzy europejskie kinematografie narodowe la belle époque – Francja, Wielka Brytania, Włochy* [w:] *Historia kina*, t. 1: *Kino nieme*, red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków.
- Światowa encyklopedia filmu religijnego, 2007, red. M. Lis, A. Garbicz, Kraków.

Martin

(1977)

AMERYKAŃSKI FILM GROZY W REŻYSERII George’a A. Romera, będący postmodernistyczną grą z konwencją klasycznego horroru. Był wyświetlany w 1977 roku na festiwalu w Cannes, a oficjalna światowa premiera odbyła się rok później. *Martin*, często określany jako „jeden z najoryginalniejszych filmów wampirycznych w historii” [Chaciński 2010: 173], to skromny, lecz mocno sugestywny obraz,



utrzymany w niespiesznym tempie i ciężkim, niepokojącym klimacie. Chociaż Łukasz Orbitowski nazywa go „anty-horrorem”, argumentując, że „nawet uczucie lęku, precyzyjnie zbudowane przez reżysera, ma źródło w dramacie obyczajowym” [Orbitowski 2010: 39], *Martin* pozostaje najwyższej próby horrorem psychologicznym, będącym kameralną opowieścią o wymiarach szaleństwa.

Jako produkcja niskobudżetowa, *Martin* kręcony był wyłącznie w realnych sceneriach, w dzielnicy Pittsburgha – Braddock, w Pensylwanii latem 1976 roku. Ze względu na ograniczone środki finansowe wielu ze statystów należało do krewnych i znajomych ekipy filmowej [Lorence 2002]. *Martin* został zrealizowany w specyficznej, celowo wypracowanej estetyce odróżniającej go od filmów głównego nurtu: Romero przyznał, że zależało mu na tym, by obraz był jak najbardziej ziarnisty i chropowaty [Abbott 2007: 89–90]. Efekt ten udało się uzyskać, kręcąc film na 16-milimetrowej taśmie oraz dzięki saturacji obrazu [Sawicki 2017]. Wzmaga to efekt „starości” i przyczynia się do wykreowania osobliwej, surowej atmosfery. Początkowo obraz trwał dłużej – 2 godziny i 45 minut, jednak pierwotną wersję zniszczono podczas zalania biura produkcyjnego i nie zachowała się ani jedna jej kopia [Lawrence 2013]. Choć *Martina* nigdy nie oskarżono o obsceniczność (zawiera jedynie nieliczne sceny nagości oraz nieco sztucznej krwi wykorzystanej w niektórych ujęciach), w Wielkiej Brytanii został on skonfiskowany na mocy Obscene Publications Act z 1959 roku.

Romero znany jest głównie z kultowego już cyklu o zombie, w którego skład wchodzi *Noc żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, USA 1968) oraz – powstałe już po *Martinie* – *Świt żywych trupów* (*Dawn of the Dead*, USA–Włochy 1978), *Dzień żywych trupów* (*Day of the Dead*, USA 1985) i *Ziemia żywych trupów* (*Land of the Dead*, USA–Francja–Kanada 2005). Partnerem Romera podczas realizacji tych filmów był Tom Savini, specjalista od efektów specjalnych, który współpracował z nim również na planie *Martina* – odpowiadał właśnie za efekty specjalne i charakteryzację oraz wystąpił w drugoplanowej roli Arthura, narzeczonego Christiny (Christine Forrest), kuzynki głównego bohatera.

Martin jest opowieścią innego rodzaju niż produkcje o żywych trupach: artystyczną, stonowaną, wyważoną i niejednoznaczną, w której Romero udowadnia, że potrafi zbudować nastrój grozy i dusznej niepewności za pomocą wysublimowanych środków stylistycznych. Być może jednak niewielki oddźwięk publiczności i umiarkowany sukces komercyjny filmu skłoniły reżysera do zwrócenia się w stronę

fabuły, które są atrakcyjniejsze dla masowego odbiorcy i przez to bardziej dochodowe.

Jak twierdził sam Romero, *Martin* jest próbą „zrewampiryzowania” (*re-vamp*) opowieści o wampirach [Romero, Sparrow 1980: 209]. Rewizjonistyczne podejście reżysera jest widoczne zarówno w samej fabule, jak i w estetyce kręconych scen. Linia fabularna podąża za poczynaniami głównego bohatera. Martin (John Amplas) to zwyczajny, zagubiony dziewiętnastolatek, który przyjeżdża do kuzynostwa mieszkającego w Pensylwanii. Na pierwszy rzut oka jest zupełnie przeciętny, nie wyróżnia się niczym szczególnym, a przez otoczenie jest uważany za nieco opóźnionego w rozwoju. Jest również wampirem (a przynajmniej tak twierdzi). Za Nosferatu uważa go także wuj, Tada Cuda (Lincoln Maazel), patriarcha rodu poczytujący za swój święty obowiązek zbawienie duszy chłopaka i unicestwienie go. Utrzymana w postmodernistycznym duchu reinterpretacja relacji wampir – łowca wampirów może być odczytywana jako symboliczna manifestacja konfliktu pokoleń [Abbott 2007: 91–94]. Reprezentantem starego porządku jest Cuda ze swymi krucyfiksami, czosnkiem i przesądami; nowego – Martin, który co prawda uważa się za wampira, lecz używa „nowoczesnych” narzędzi służących pozyskiwaniu krwi z ofiar, jak żyłki i igły. Chłopaka nawiedzają wizje – czarno-białe sceny, w których występuje on w roli wampira, utrzymane w stylistyce klasycznych horrorów Universal Studios lub studia Hammer. Obrazy te są stereotypowymi wampirycznymi kliszami przedstawiającymi takie zdarzenia, jak ucieczka przed rozwścieczoną tłuszcą z pochodniami i widłami, nocna wizyta u branki w gotyckim zamku lub odprawianie egzorcyzmów. Widz zostaje postawiony przed pytaniem: czy są to prawdziwe wspomnienia Martina, czy może wytwory chorego umysłu, spalonego filmami klasy B i własnym obłędem? Może niezrównoważenie psychiczne chłopaka jest efektem nasłuchania się rodzinnych legend przekazywanych z pokolenia na pokolenie i tego, że wampiryzm wprost implikuje się młodzieńcowi, jako czarnej owcy rodu? Wtedy, paradoksalnie, to ludzie tacy jak Cuda – stojący na straży normalności i szeroko pojmowanego dobra – zrobiliby z Martina potwora. Suspens w *Martinie* został rozegrany na zasadzie relatywizmu, balansowania między jawą a snem, między rzeczywistością a wytworami chorego umysłu. W rezultacie otrzymujemy duszną, niepokojącą opowieść o meandrach ludzkiej psychiki i to sam widz musi udzielić sobie odpowiedzi co do prawdziwej natury zdarzeń – co było prawdą, a co kłamstwem, czyj punkt widzenia był słuszny, a czyj mylny, i kto tak naprawdę był (bardziej) szalony?

Wiele pytań w filmie Romera pozostaje bez odpowiedzi i na tym polega wartość tego obrazu. Pokazuje on, że zło nie jest czymś zewnętrznym – jak to bywało w pierwszych wampirycznych realizacjach (zarówno filmowych, jak i literackich), w których wampir zawsze był elementem zagrożenia pochodzącym z zewnątrz, spoza znanego świata i znanej kultury, obcym najeźdźcą [Gemra 2008; Chaciński 2010: 171]. Lata 70. przyniosły rewizję takiego punktu widzenia. Zagrożeniem nie była już istota w rodzaju potwora z bagien, przybyśsza z kosmosu czy mutanta będącego wynikiem nieudanego eksperymentu naukowego, lecz ktoś zwyczajny – człowiek, często niepozorny, dokładnie taki, jakiego można spotkać codziennie na spacerze z psem lub w drodze do pracy, psychopatyczny morderca o twarzy sąsiada. Źródło monstrualności zostało przeniesione z zewnętrznego otoczenia człowieka do jego wnętrza, do psychiki i jej niezbadanej, często złowrogiej podświadomości. Podczas konstrukcji osobowościowych rysów bohaterów garściami czerpano z dorobku psychoanalizy, której ścieżki w tym nurcie kinematografii przetarła już słynna *Psychoza* Alfreda Hitchcocka z 1960 roku (*Psycho*, USA). Osią fabularną znacznej części horrorów tego okresu stało się szeroko pojmowane szaleństwo, lecz rozumiane i obrazowane inaczej niż w filmach wcześniejszych [Tudor 1989: 57]. Psychopaci i maniakalni mordercy zaludniający ekran przerażali widzów, lecz jeszcze większą grozą napawał fakt, że ich zaburzenia psychiczne nie powstały w próżni: środowiskiem patogenym okazała się rodzina – podstawowa komórka społeczna, dotychczas postrzegana pozytywnie, jako ostoja tradycyjnych wartości [Tudor 1989: 57]. Tym samym ówczesne filmy grozy uderzały w o wiele czulsze struny, bo o ile widzowie dawniejszych horrorów mogli sobie wytłumaczyć po wyłączeniu telewizora, że duchy czy potwory nie istnieją, o tyle od lat 70. musieli oni konfrontować się z dosadnymi obrazami chorób psychicznych i patologii, których istnienie w realnym świecie trudno jest zanegować. Jak stwierdza Andrew Tudor, „jeśli można podsumować jednym słowem zasadnicze osiągnięcia [gatunku] we wczesnych latach 70., będzie nim paranoja” [Tudor 1989: 66]. Ten sam mechanizm uwewnętrznienia zła zaczął funkcjonować w filmach wampirycznych. Wampirem nie był już rumuński arystokrata czy tajemniczy hrabia z drugiego końca świata. Mógł być nim każdy z nas, gdyż odkryto, że potworność jest integralnym składnikiem ludzkiej natury. Wampirem mógł się okazać nieśmiały nastolatek, który malował płot starszej pani z naprzeciwnika i pomagał jej w zakupach. Lata 70. pokazały, że nie należy bać się skrzydlatych monstrów czy gości z zaświatów, lecz sąsiada zza ściany. Albo nawet



samego siebie. Częścią dusznej atmosfery wykreowanej przez Romera są właśnie tego typu rozważania.

Reżyser *Martina* podejmuje grę z konwencją klasycznego horroru wampirycznego, dekonstruując formułę wypracowaną przez twórców takich kanonicznych obrazów, jak *Księżę Dracula* Toda Browninga (*Dracula*, USA 1931) czy *Horror Draculi* Terence'a Fishera (*Horror of Dracula*, Wielka Brytania 1958). Puszczanie oka do widza zauważamy już w samym zwiastunie produkcji, w którym główny bohater mówi wprost do oka kamery, tłumacząc, że jest wampirem, ale „nie takim jak ze starych filmów” [Abbott 2007: 89]. Wyjaśnia, na czym polega istota jego wampiryzmu i jak różni się ona od wyobrażeń z przesądów. Monolog Martina przetykają sceny popełniania morderstw. Ten zabieg odsyła do współczesnego rozumienia słowa „wampir” – mianem tym nazywani są często seryjni mordercy cechujący się szczególnym okrucieństwem, czego przykładem na rodzimym gruncie może być śląski Wampir z Zagłębia, który został skazany na karę śmierci w 1974 roku za zabójstwo 14 kobiet [Semczuk 2016: 11]. Romero w *Martinie* ukazuje nowy, współczesny wymiar wampiryzmu, zestawiając go w kontraście do klasycznych, „romantycznych” wyobrażeń z filmów lat 30. i późniejszych.

Jedną z najbardziej wyrazistych scen o charakterze dekonstrukcyjnym jest ta, w której Martin przebiera się za klasycznego, stereotypowego wampira: włącznie z peleryną rodem z filmów z Bělą Lugosim, pomalowaną na białą twarzą i wystającymi kłami, po czym mówi Cudzie: „to tylko kostium”. Choć uważa się za wampira, powtarza z uporem, że „magia nie istnieje”, a na antenie radiowej tłumaczy słuchaczom, jak trudno jest sprostać konfrontacji z powszechnymi przesądami dotyczącymi krwiopijców. Inny rewizjonistyczny element stanowi sam fakt, że wampir jest amerykańskim nastolatkiem. We wcześniejszych filmach oraz tekstach literackich, nawet jeśli akcja działa się w Ameryce lub krajach anglosaskich, krwiopijca zawsze był intruzem z zewnątrz (by wspomnieć choćby *Draculę* Brama Stokera i interpretacje tytułowej postaci jako wywrotowego elementu chaosu stanowiącego zagrożenie dla „rodziny i społeczeństwa” oraz „fundamentów systemu patriarchalnego, a tym samym podstaw nowoczesnej cywilizacji i kultury” – niebezpieczny właśnie dlatego, że przychodzi z zewnątrz i przenika struktury systemu, by rozsadzić go od środka [Gemra 2008: 183]). Tymczasem Romero podszedł do sprawy inaczej i „w rezultacie to nie Ameryka jest zwampiryzowana, lecz wampir zamerykanizowany” [Abbott 2007: 89].

Martin bywa zaliczany do szeregu „wampirów posthumanistycznych”, na równi z bohaterami filmów *Nosferatu wampir* (*Nosferatu:*



Phantom der Nacht, reż. Werner Herzog, Francja–RFN 1979), *Zagadka nieśmiertelności* (*The Hunger*, reż. Tony Scott, USA – Wielka Brytania 1983), *Habit* (reż. Larry Fessenden, USA 1995) i *Uzależnienie* (*The Addiction*, reż. Abel Ferrara, USA 1995) oraz powieści *Gobelin z wampirem* z 1981 roku autorstwa Suzy McKee-Charnas. Wampiry posthumanistyczne to wyalienowane, niepełne istoty o zdziczonych umysłach nieznających empatii ani etyki, nie potrafiące określić własnej tożsamości [Day 2015: 81]. Cechą determinującą ich byt jest fetyszizm. W przypadku Martina to seksualna obsesja nierozzerwalnie związana z fetyszem krwi. „Wampir posthumanistyczny jest ciemną stroną wolności, w której pożądanie staje się potrzebą, która zniewala zamiast wyzwalać” [Day 2015: 82]. Istotę wampiryzmu stanowi według Williama Patricka Daya niemożność określenia, kim jesteśmy. W takim wymiarze, jak stwierdza badacz, Martin ma słuszość, nazywając się wampirem, choć nie w takim sensie, w jakim on sam to rozumie: jest tym, czym wampir stał się we współczesnym świecie, czyli obrazem naszego zagubionego człowieczeństwa [Day 2015: 96].

Martin spotkał się z uznaniem krytyków i pozytywnym przyjęciem publiczności, choć dziś pozostaje filmem niszowym i stosunkowo nieznanym, cenionym głównie przez wyrobioną publiczność. W 2009 roku obraz znalazł się na pierwszym miejscu w rankingu przedstawiającym najlepsze mniej znane filmy o wampirach, opublikowanym przez magazyn „Newsweek” [Ziębiński]. W 2010 roku magazyn „Time Out” przeprowadził ankietę wśród wybranych autorów, reżyserów, aktorów i krytyków filmowych pracujących w branży horroru, pytając o ich ulubiony film grozy. *Martin* znalazł się na 87. miejscu spośród 100 filmów [Huddleston *et al.*]. Sam Romero również twierdził, że *Martin* to jego ulubiony film spośród wszystkich przez niego zrealizowanych [Lawrence 2013]. W 2010 roku Richard P. Rubinstein zapowiedział chęć zrealizowania remake’u *Martina* [Barton 2010], jednak od tamtej pory nie pojawiła się żadna nowa informacja na ten temat.

MAJA KRYSZTOFIAK

Źródła

- Abbott Stacey, 2007, *Celluloid Vampires: Life After Death in the Modern World*, Austin, Tex.
- Barton Steve, 2010, *Is a New Version of George A. Romero’s Martin on Its Way?*, Dread Central, <http://www.dreadcentral.com/news/17131/is-a-new-version-of-george-a-romero-s-martin-on-its-way> [dostęp: 19.11.2017].

- Chaciński Michał, 2010, *Dzieci Nosferatu* [w:] *Wampir. Leksykon*, red. K. Śmiałkowski, Bielsko-Biała.
- Day William Patrick, 2015, *Post-Human Vampires: „We Are Animals”* [w:] *idem, Vampire Legends in Contemporary American Culture: What Becomes a Legend Most*, Lexington, Ky.
- Gemra Anna, 2008, *Od gotyzizmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Franksteina w wybranych utworach*, Wrocław.
- Huddleston Tom [et al.], *The 100 best horror films*, TimeOut, <https://www.timeout.com/london/film/best-horror-films?pageNumber=2> [dostęp: 18.09.2017].
- Lawrence Daz, 2013, *Martin (1976)*, Horrorpedia, <https://horrorpedia.com/2013/01/01/martin-1976-vampire-horror-movie-george-a-romero-overview-review> [dostęp: 20.11.2017].
- Lorence Mike, 2002, *Martin*, Raging Bull, <http://www.rbmoviereviews.com/movies/martin.html> [dostęp: 18.09.2017].
- Orbitowski Łukasz, 2010, *Martin* [w:] *Wampir. Leksykon*, red. K. Śmiałkowski, Bielsko-Biała.
- Romero George A., Sparrow Susanna, 1980, *Afterword to „Martin”*, New York.
- Sawicki Piotr, *Martin*, Horror Online, <http://horror.com.pl/filmy/recka.php?id=301> [dostęp: 18.09.2017].
- Semczuk Przemysław, 2016, *Wampir z Zagłębia*, Kraków.
- Tudor Andrew, 1989, *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of Horror Movie*, Cambridge, Mass.
- Ziębiński Robert, *Ranking filmowych wampirów*, „Newsweek”, <http://www.newsweek.pl/kultura/wiadomosci-kulturalne/ranking-filmowych-wampirow,39030,1,1.html> [dostęp: 18.09.2017].

Mądrość krokodyli

(The Wisdom of Crocodiles, 1998)

BRITYJSKI FILM Z 1998 ROKU W REŻYSERII Po-Chiha Leonga (wydany na DVD również pod tytułem *Immortality*, w Polsce z nieświadomych przyczyn przetłumaczonym na *Niemoralność*) według scenariusza i na bazie powieści Paula Hoffmana. W rzeczywistości książka Hoffmana ukazała się dopiero w 2000 roku, wcześniej jednak – prawdopodobnie na okoliczność premiery filmu Leonga – agent literacki Richard Gollner rozpowszechnił pierwotny rękopis w ograniczonym nakładzie [Royle 2002]. W produkcji tej wystąpił szereg mało wówczas znanych aktorów, którzy później zdobyli międzynarodową sławę, przede wszystkim Jude Law (dla którego była to pierwsza główna rola w karierze) i Timothy Spall (znany z wielu udanych

kreacji drugoplanowych, m.in. w serii filmów o Harrym Potterze czy z roli Winstona Churchilla w oskarowym *Jak zostać królem* [*The King's Speech*, Australia – USA – Wielka Brytania 2010, reż. Tom Hopper]). W filmie zagrał również Jack Davenport mający już na koncie udaną rolę pierwszoplanową w brytyjskim serialu o wampirach *Ultraviolet* (1998) i również znajdujący się u progu kariery w Hollywood (m.in. dzięki rolom w *Utalentowanym panu Ripleyu* [*The Talented Mr. Ripley*, USA 2000, reż. Anthony Minghella] oraz serii filmów „Piraci z Karaibów” Gore’a Verbinsky’ego), a także – w jednej z epizodycznych ról – Colin Salmon (który później miał kontynuować związki z kinem wampirycznym dzięki filmowi *Krew: Ostatni wampir* [*Blood: The Last Vampire*, Chiny–Francja–Hongkong 2009, reż. Chris Nahon]). Obsada *Mądrości krokodyli* była więc dość solidna, co zaważyło na jakości filmu.

Fabula koncentruje się na postaci Stevena Grlszcza (Law), młodego lekarza z Bułgarii, którego narieczona ginie w wypadku samochodowym. Wkrótce potem Steven ratuje planującą popełnić samobójstwo Marię (Kerry Fox), rozkochuje ją w sobie i w chwili pełnego miłości uniesienia przydusza do łóżka, po czym wgrzyza się w jej szyję i wypija krew. Śmierć kobiety ściąga na niego uwagę detektywów Healeya i Roche’a (Spall i Davenport) prowadzących śledztwo w sprawie wypadku jego narzeczonej. Nie mając dowodów, Healey zaczyna śledzić Grlszcza, zostaje jednak napadnięty przez członków ulicznego gangu. Z pomocą przychodzi mu Steven, czym zaskarbia sobie podejrzliwą wdzięczność policjanta. Od tego momentu śledztwo staje się dla Healeya źródłem rosnącej fascynacji Grlszczem i pretekstem do kilku mniej lub bardziej dwuznacznych rozmów o naturze zła, grzechu i kłamstwa. W tym czasie Steven poznaje kolejną kobietę, Anne Levels (w tej roli Elina Löwensohn), którą przez jakiś czas z ukrycia rysuje, szybko jednak oboje poznają się i otwarcie zaczynają spotykać; Steven idzie z nią do restauracji, Anne obserwuje go podczas operacji na małej dziewczynce (wtedy Grlszcz wykłada jej swoją teorię, jakoby silne emocje odkładały się w organizmie w postaci kryształów, co bezpośrednio koresponduje z naturą jego wampiryzmu mężczyzny).

Do przełomu dochodzi, gdy na parę napada ten sam gang, który wcześniej zaatakował Healeya. Jego przywódca (w tej roli Ashley Artus) pozwala Grlszczowi odejść pod warunkiem, że ten odda mu Anne. Pierwotnie Steven się na to zgadza, po chwili jednak postanawia ruszyć kobiecie na pomoc. Z zimnym, niemalże gadzim wyrachowaniem i bez lęku staje do walki z Artusem i rozbraja go. Związek z Anne rozkwita, jednak Steven zaczyna coraz bardziej cierpieć z powodu głodu





Grleszcza cechują ciągły spokój i wyrachowanie

krwi i czyni przygotowania do zabicia kobiety, lecz zwleka z tym, rozdarty między potrzebami swojego organizmu a uczuciem, którym zaczyna ją darzyć. Ostatecznie rzuca się na nią, w ostatniej chwili jednak się powstrzymuje, po czym tłumaczy jej swoje tragiczne położenie oraz to, że bez regularnego spożywania emocji zawartych w krwi kochanek (które potem wydała pod postacią kryształów) jego własna posoka utraci krzepliwość. Anne, jednocześnie przerażona i wzruszona losem mężczyzny, postanawia zostać w jego domu i towarzyszyć mu podczas powolnej agonii (będącej w warstwie wizualnej nawiązaniem do kinowych reprezentacji ludzi chorych na AIDS [Mitchell 2000]). W końcu Grleszcz nie wytrzymuje i ponownie atakuje Anne, tej jednak – po pościgu na dachu – udaje się wbić mu nóż w rękę. W ostatniej scenie Steven wykrwawia się na podłodze swojego mieszkania, ale jego głos spoza kadru (przywołujący scenę z początku filmu, podczas której Steven wspomina swój upadek z drzewa w dzieciństwie) zdaje się sugerować, że w śmierci wreszcie znalazł on ulgę.

Mądrość krokodyli jest – na co wskazuje szereg recenzentów [Mitchell 2000] i badaczy [Wolski 2013: 167] – jednym z wyraźniejszych dowodów na oddziaływanie postaci wampirycznych wykreowanych przez Anne Rice na inne teksty kultury; szczególnie reprezentowanego przez Louisa z *Wywiadu z wampirem* tragizmu związanego z zabijaniem tego, co się kocha, oraz wyraźnie obecnej w *Wampirze Lestacie* tendencji do autorefleksji i rozważań o naturze zła. Mimo pozornej potworności Grleszcz jest osobą potrafiącą kochać i niejednokrotnie zabija związane z nim kobiety niejako wbrew sobie. Zarazem jednak jest zdolny do bohaterских czynów (takich jak dwukrotne ocalenie

znajomych przed ulicznym gangiem czy operacje ratujące życie dzieciom), a jego zbrodnie wynikają przede wszystkim z cech jego organizmu, trudno więc o jednoznaczną ocenę moralną tej postaci. Podobnie też jak u Rice, Grlszcz operuje indywidualnym kluczem doboru swoich ofiar, wyszukując kobiety załamane, słabe, chcące popełnić samobójstwo, słowem: noszące już w sobie śmierć. Jest również świadom drzemiącego w nim zła, znajduje jednak jego źródło w tych samych skłonnościach, które drzemią w sercu każdego człowieka. Jak sam stwierdza: „Ludzie chcą, żeby ci źli byli zawsze w jednym miejscu, wtedy łatwo ich odseparować i zniszczyć. Jednakże linia dzieląca dobro i zło biegnie przez środek ludzkiego serca. A któż chciałby zniszczyć część siebie?”.

W produkcji tej swoistemu urozmaiceniu uległa anatomia wampira i wynikające z niej zwyczaje. Grlszcz jest wampirem kruchym, niemal eterycznym, żywiącym się nie tyle krwią, ile zawartymi w niej emocjami. Dlatego, aby przetrwać, musi rozkochać w sobie kolejne kobiety. Swoją sytuację porównuje w pewnym momencie do postawy osoby, która kieruje się w życiu mózgiem gada (w myśl przytaczanej przez siebie anegdoty, zgodnie z którą w każdym człowieku są trzy mózgi: człowieka – intelektualny; ssaka – emocjonalny; oraz gada – instynktowny). „W toku filmu okazuje się, że Steven jest bardziej »krokodylem« niż człowiekiem; chociaż nienawistność nie jest jedną z jego wad, jak u wampira lub seryjnego mordercy, to jest on zmuszony do zabijania, i to zabijania w rytualny, schematyczny sposób” [Picart, Greek 2003: 55]. Jego gadzie odruchy da się zauważyć zarówno w przeciągłych, intensywnych spojrzeniach, jak i w sposobie walki. Poza tym jednak Steven jest wprawdzie długowieczny – co sugeruje przede wszystkim wystrój jego mieszkania – jednak też niespotykane kruchy, jego własna krew zdaje się bowiem nie krzepnąć, a bez cudzej – i płynących w niej emocji – mężczyzna szybko umiera. Nie przeszkadzają mu natomiast symbole religijne (co widać w scenach, kiedy dotyka złotego należącego do Healeya złotego krzyżyka na łańcuszku lub na niego spogląda) i nie ma problemów ze światłem słonecznym.

Osobną uwagę należy poświęcić swoistej wampirycznej nieokreśloności Grlszcza, która w tym wypadku przybiera szczególnie kształt swego rodzaju mimikry; krwio pijca z *Mądrości krokodyli* może imitować zachowania, umiejętności i nawyki każdego, np. przyswaja sobie zdolności zamordowanych kobiet (m.in. umiejętność symultanicznego pisania obiema rękami), a także nawyk gaszenia papierosa opuszkami palców, który podpatrzył u Healeya. Jest też w Grlszczu swego rodzaju obcość – świadczy o tym zarówno pochodzenie z odległego

kraju (Bułgarię można potraktować jako *ersatz* dalekiego i niedostępnego państwa z Europy Środkowej, co odsyła nas w stronę podobnych konotacji, jakie ewokuje Rumunia czy – ściślej – Transylwania), jak i obco brzmiące, nienaturalne nazwisko, w którym brakuje samogłosek (Grłszcz żartuje, że w jego ojczyźnie jest tak źle, że nawet na litery w nazwisku nie wystarcza). Pewien niepokój może też wywołać fakt, że najwyraźniej mężczyzna potrafi widzieć przez lustro weneckie (w jednej ze scen przesłuchania zdaje się wodzić spojrzeniem za obecnym w drugim pomieszczeniu Healeyem). Cechuje go również skłonność do bierności; na co dzień jest wprawdzie skutecznym (i bezwzględnym, wręcz „zimnym”) drapieżnikiem, lecz gdy poznaje Anne, postanawia zaniechać zabijania i godzi się na śmierć. Mózg człowieka przejmując kontrolę nad mózgiem gada. Ostatecznie jednak Grłszcz ponosi klęskę; głód bierze nad nim górę i Anne musi ratować swoje życie, co nieuchronnie wiąże się z pozostawieniem Stevena. W ostatecznym rozrachunku, gdy wampir jest już śmiertelnie ranny, pozwala jej uciec, samemu decydując się umrzeć. „Grłszcz jawi się więc jako stylowa, charyzmatyczna, a nawet skłonna do poświęceń figura seryjnego mordercy-wampira, z którą widownia może się zidentyfikować pomimo jej potworności” [Picart, Greek 2003: 55–56]. Ma świadomość swojej istoty i źródła zła, jakie w nim drzemie, efemeryczny i nieokreślony, wolny – bo niekrępowany przez żadne normy moralne, które go nie dotyczą – a w obliczu prawdziwej miłości, jaką jest uczucie do Anne, usiłuje być bierny, przez co ponosi klęskę.

Mądrość krokodyli, mimo że już nieco zapomniana, swego czasu została dobrze przyjęta i była wydana lub pokazywana łącznie w 18 krajach. Stanowi całkiem ciekawe i oryginalne podejście do koncepcji wampiryzmu (łączyć ją z na poły organicznym, na poły magicznym pomysłem przetwarzania uczuć w kryształy) oraz w oryginalny sposób ukazuje postać wampira jako rozdartego, pełnego refleksji antybohatera przy jednoczesnym ograniczeniu (obecnych m.in. u Rice) nadnaturalnych elementów. Produkcja ta była też swego rodzaju punktem wyjścia dla wielu brytyjskich aktorów, którym udało się później zdobyć międzynarodową sławę.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

Mitchell Elvis, 2000, *A Bloodsucker Finds It Hard To Live Life As a Romantic*, „The New York Times”, <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9402EED71F38F937A25754C0A9669C8B63> [dostęp: 18.12.2017].

- Picart Caroline Joan, Greek Cecil, 2003, *The Compulsion Of Real/Reel Serial Killers And Vampires: Toward A Gothic Criminology*, „Journal of Criminal Justice and Popular Culture”, Vol. 10.
- Royle Nicholas, 2002, *The Wisdom of Crocodiles*, by Paul Hoffman, „Independent”, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/reviews/the-wisdom-of-crocodiles-by-paul-hoffman-184361.html> [dostęp: 18.12.2017].
- Śmiałkowski Kamil M., 2010, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Wolski Michał, 2013, *Przeznaczenie, pokusa, przekleństwo... Rzecz o przemianach w filmie wampirycznym*, „Studia Filmoznawcze”, t. 34.

Metamorfoza

(Metamorphosis, 2007)

FILM POWSTAŁY W KOPRODUKCJI austriacko-kanadyjsko-niemiecko-węgiersko-brytyjskiej w reżyserii zamieszkałego w Stanach Zjednoczonych węgierskiego reżysera Jenö Hodiego, który wyemigrował w 1982 roku i znany jest raczej z kina akcji klasy B (m.in. *Ame-rykański kickboxer 2* [*American Kickboxer 2*, USA 1993], *Guns and lipstick* [USA 1995], *Operacja Morze Czarne* [*Black Sea Raid*, USA 1997]). Jedną z głównych ról w *Metamorfizie* – wampirycznego Constantina Turza – zagrał Christopher Lambert. Film wpisuje się w tendencję do eksploatacji postaci Elżbiety Batory, której czarna legenda rozprzestrzeniła się po całym świecie; często występuje ona w popularnych zbiorach opisujących największych historycznych zbrodniarzy i szaleńców [Twiss 2005: 114–115; Castleden 2008: 89–90]. O rozwoju nieprzychylnych poglądów na temat hrabiny szeroko i krytycznie pisze Adam Szabelski, wykazując, że legendy o wampiryzmie i nadzwyczajnym okrucieństwie kobiety pojawiły się w źródłach dziesiątki lat po jej śmierci i miały wyraźnie polityczną funkcję [Szabelski 2014: 95–104].

Metamorfoza przedstawia historię młodego amerykańskiego pisarza Keitha zainteresowanego losami hrabiny Elżbiety Batory. W celu zgłębienia dziejów arystokratki posądzanej o wiele zbrodni autor udaje się do Europy Wschodniej. Akcja zaczyna się od informacji o zdarzeniach z XVII wieku, gdy w karpackiej wiosce Csejthe (dzisiejsze Čachtice na Słowacji) znaleziono liczne okaleczone zwłoki młodych dziewcząt. Zbrodnie przypisywano samemu Szatanowi, który przybrać miał postać hrabiny. Pierwsze sceny rozgrywają się w 1610 roku, gdy klan Turzów najeżdża na zamek Elżbiety. Ta, tuż przed zamknięciem

jej na zawsze w wieży zamkowej, przeklina cały ród swoich wrogów. Tymczasem porwana zostaje córka bohaterki.

Następnie akcja przenosi się do współczesności. Constantin Turzo przerywa pogrzeb swojego brata, żądając pochówku w rodzimym zamku. Uczestnicy ceremonii przebijają jednak serce zmarłego kolkiem. Bohater wykopuje później nocą zwłoki brata i pakuje je do bagażnika samochodu, lecz nieznana siła atakuje go i zabija. W tym samym miejscu pojawiają się niedługo potem Keith oraz jego przyjaciele, Kim i J.J., prowadząc poszukiwania klasztoru Batorych. Spotykają tajemniczą kobietę, która obiecuje wskazać im drogę. Wywiązuje się między nimi rozmowa o historii Elżbiety Batory, podczas której Keith próbuje dokonać rehabilitacji arystokratki, sugerując potrzebę leczenia, a nie zabicia krwawej hrabiny. W klasztorze bohaterowie trafiają na mszę pogrzebową, a następnie tamtejszy duchowny opowiada im o życiu pośmiertnym, zwłaszcza o czyśćcu. Nieznajoma dopytuje Keitha o jego współczucie dla Elżbiety, ten zaś bardzo emocjonalnie zwraca uwagę na tortury, jakich kobieta zaznała przez lata z rąk męża, co miało doprowadzić ją do szaleństwa. Wspomina również o dziecku odebranych jej przez Turza. W trakcie upojonej nocy okazuje się, że nieznajoma jest wampirzycą, która jednak powstrzymuje się od ataku na swojego nowego kochanka. Bohaterowie pragną udać się do zamku Batorych, ale mnisi z klasztoru odmawiają pomocy, tłumacząc to okolicznymi atakami groźnych wilków. Keith i pozostali jadą więc tam z samą Elżbietą (takie imię nosi bowiem wampirzyca). Po drodze Amerykanie poznają historię porwanej córki rodu Batorych, którą po odebraniu matce zamknięto w górskiej chacie. Duchowni mieli uważać dziecko za przeklęte z powodu picia przez nie krwi ofiar razem z Elżbietą. Gdy dziewczynka dorosła i poznała prawdę, miała przekląć Kościół i mnichów oraz uciec, znikając na zawsze. W pewnym momencie samochód spada w przepaść, wszyscy podróżni budzą się jednak bez żadnych obrażeń.

Przy górskiej chatce bohaterowie spotykają dwoje turystów – Igora i Sabine. Chwilę później dołączają do nich zakonnica i mnich. J.J. rozpoznaje w mężczyźnie duchownego, na którego pogrzebie był dzień wcześniej. Wszyscy ruszają w stronę zamku, gdzie docierają mimo ataku wilków. Po drodze kilkakrotnie znajdują się w swoistych pętłach czasowych, a część zdarzeń się powtarza. Ojciec Alexis mówi w końcu Keithowi, że Elżbieta jest wampirem, zakonnica opowiada zaś historię klątwy, jaką spotkała ród Turzo – każdy z potomków palatyna umierał dziwną, brutalną śmiercią, a z ich ciał wysysano krew.



Elżbieta, wampiryczny anioł-stróż

W zamku, jak się okazuje, przebywa przemieniony w wampira Constantin Turzo. Kolejni bohaterowie giną lub sami są przeistaczani w krwio pijców. Ostatecznie dochodzi do konfrontacji Turza z Keithem, który podejmuje nieudaną próbę walki z nieludzko silnym przeciwnikiem. Na pomoc przybywa Elżbieta, każąc kochankowi uciekać do białego światła. Przyznaje się, że to ona zabiła wszystkich członków wrogiego rodu, a przemiana Constantina w wampira nastąpiła tylko dlatego, że przypadkiem przerwano jej atak. Elżbieta w trakcie pojedynku mówi, że została wampirzycą przez przekleństwo rzucone na Kościół, a nie za picie krwi. Turzo pokonuje Elżbietę i wgrzyza się w jej szyję, ruszając następnie w pościg za Keithem. Po drodze spotyka ojca Alexisa, który jednak w magiczny sposób znika, pochwycony przez białe światło. W finalnym starciu Keith przebija serce Constantina włócznią, zabijając go ostatecznie. Elżbieta błaga go o wejście w słup białego światła, lecz jej kochanek traci siły. W akcie rozpaczki kobieta gryzie go w szyję. Keith budzi się w wozie, w którym znalazł się po wypadku samochodowym, znajdując martwych J.J.'a i Kim. Rusza do górskiej chatki, gdzie spotyka Elżbietę. Jest przekonany, że wszystko było snem, ale kobieta uświadamia mu, że te zdarzenia naprawdę miały miejsce, a wszyscy znajdowali się w czyśćcu. Podczas gdy bohaterowie zdarzeń na zamku byli martwi, Keith jako jedyny trwał w stanie śmierci klinicznej i dlatego wrócił do życia uratowany przez Elżbietę, jednak kosztem przemiany w wampira.

Metamorfoza w oryginalny sposób podchodzi do postaci Elżbiety Batory. Nie jest ona główną bohaterką, pojawia się jedynie na

początku filmu, kołem zamachowym fabuły okazuje się zaś jej przeklęta córka-wampirzyca, której zemstę na rodzie Turzów przedstawia się w zasadzie jako słuszną. Ma to zapewne związek z faktem, że reżyserem jest Węgier, a historycy z tego kraju (na co zwrócił uwagę Szabelski) sugerują, że czarna legenda daleko odbiega od rzeczywistości: „Elżbieta Batory nigdy nie została oskarżona o bycie wampirem, a o przestępstwa natury kryminalnej. Udowodniono także, iż uwięzienie jej było bezprawne i opierało się na fałszywych zarzutach, a do procesu nigdy nie doszło” [Szabelski 2014: 103]. Co jednak ważne, *Metamorfaza* nie jest próbą „wybielenia” postaci Elżbiety Batory – brak tam sugestii, że bohaterka była niewinna i nie miała na rękach krwi ofiar. Elżbieta-córka nie zaprzecza też zarzutowi, że piła z matką krew młodych kobiet. Keith bierze ją w obronę jako osobę chorą psychicznie, niepanującą całkowicie nad instynktami, a nie jako fałszywie oskarżoną. Zdaniem Cristiny Santos *Metamorfozę* spośród innych ujęć tematu Elżbiety Batory wyróżniają trzy główne elementy. Po pierwsze, powiązanie z córką-wampirem, która zostaje przeklęta za rzucenie klątwy na Kościół, przyzwalający na morderstwo jej matki. Po drugie, sugestia, że Elżbieta powinna być objęta pomocą psychologiczną, a nie oskarżona o czary. Po trzecie zaś, bohaterka jest tu ofiarą najazdu na jej dom i tortur [Santos 2017: 152]. Można powiedzieć, że wśród licznych filmów poświęconych Elżbiecie Batory [Helman 2016: 62–66] omawiany okazuje się jednym z oryginalniejszych.

Wampiryzm Elżbiety-córki w zasadzie nie ma związku z praktykami jej matki. Jak dziewczyna sama twierdzi, tylko ona przemieniła się w pijącego krew potwora, ponieważ rzuciła przekleństwo na Kościół. W filmie pojawiają się klasyczne cechy wampiryczne – Elżbieta nie ma odbicia w lustrze (w samochodzie sprawa też magicznie, że lustro pęka, gdy J.J. chce je poprawić), gdy zaś znajduje się w pobliżu kościoła, krzyż na jego wieży zaczyna drgać (podobnie jak krzyżyk na szyi księdza stojącego obok niej). Mimo to bohaterka może swobodnie stąpać po salach klasztoru, nie reagując bojaźliwie na widok krzyży na ścianach lub na krzyż na szyi zakonnicy (w jednej ze scen prowokacyjnie wręcz idzie ramię w ramię z mieszkanką klasztoru, spoglądając jej głęboko w oczy z cynicznym uśmiechem). W roli demaskatora mitów na temat krwiopijców występuje też Constantin Turzo, który wyśmiewa próbę straszenia go krzyżem i podpala artefakt siłą woli (co jest zresztą kopią sceny z *Draculi* Francisca Forda Coppoli z 1992 roku, gdzie wampir dokonuje tego samego z krzyżem Van Helsinga). Analogicznie reaguje na Biblię, nazywając ją wręcz „najlepiej sprzedającą się fikcją wszech czasów”. Gdy ojciec Alexis próbuje kierować do



niego łacińskie formuły typu *Apaga Satanas*, Turzo odpowiada ironicznym komentarzem, że wampiryzm nie ma nic wspólnego z Szatanem. Pyta, czy duchowny ma wodę święconą i drewniany kołek, sztydząc z niego, że przybył nieprzygotowany. Turzo ponadto wyczuwa ludzi dzięki wyostrzonemu węchowi, umie też naśladować głosy innych.

A jednak w kreacji wampiryzmu w *Metamorfozie* widać pewne niekonsekwencje. Z jednej strony bowiem jego źródłem jest klątwa rzucona na Kościół, krzyże reagują w obecności wampirów, ale zarazem inne artefakty, które tradycyjnie przerażają te postacie, nie działają (podobnie jak światło słoneczne). Turzo i Elżbieta mogą się ponadto dość swobodnie poruszać między czyszcem a światem żywych, doskonale wiedząc, co spotyka tam dusze dusze (dlatego właśnie wampiryzca każe Keithowi iść w stronę białego światła, które ma go uratować, przyjmując tu rolę swoistego psychopompa, przewodnika dusz po zaświatach). W przewadze wydają się zatem „niekanoniczne” cechy wampirów. Uwagę zwraca również kreacja czyszcza. Obecność bohaterów w innym wymiarze jest sugerowana przez zabiegi montażowe (retardacje), powtórzenia zdarzeń, które mogą się wydawać błędami montażowymi. Kilkakrotne sprawdzanie czasu przez bohaterów (niereagujących na zaskakująco wolny jego upływ) również ma zasugerować widzowi, że zamek jest w jakiś sposób magiczny.

Metamorfoza, mimo wielu niedoróbek technicznych i niespójności fabularnych, stara się w oryginalny sposób przedstawić zarówno postacie historyczne (choć ich rola w całości fabuły jest raczej szcztatkowa i stanowi przede wszystkim punkt wyjścia i przyczynę zdarzeń), jak i samo zjawisko wampiryzmu.

SZYMON MAKUCH

Źródła

- Castleden Rodney, 2008, *Wcielenia zła – najgorsi ludzie świata. Starożytni złoczyńcy, okrutni monarchowie, straszne kobiety, współcześni tyrani, zbrodniarze wojenni i terroryści, seryjni mordercy*, przeł. K. Bieniaszewska, Warszawa.
- Jeno Hodi, Stage 32, <https://www.stage32.com/jenohodi> [dostęp: 20.11.2017].
- Helman Alicja, 2016, *Elżbieta Batory*, „Kino”, nr 9.
- Santos Cristina, 2017, *Unbecoming Female Monsters: Witches, Vampires, and Virgins*, London.
- Szabelski Adam, 2014, *Postać Elżbiety Batory w historiografii*, „Studia Europaea Gnesnensia”, nr 9.
- Twiss Miranda, 2005, *Najwięksi zbrodniarze w historii*, Warszawa.

Midnight Son

(2011)

AMERYKAŃSKI FILM NIEZALEŻNY Z 2011 ROKU w reżyserii Scotta Leberechta. Pierwotnie pokazywany był na festiwalach horroru w Stanach Zjednoczonych i Kanadzie (Fantasia Festival w lipcu, Mile High Horror Film Festival oraz Toronto After Dark Film Festival w październiku), gdzie zebrał pozytywne recenzje [Klymkiw 2011]. Po premierze na DVD w 2011 roku wyświetlany był jeszcze na festiwalach horroru w Europie, m.in. w Irlandii i Portugalii. Mimo ciepłego przyjęcia i relatywnie dobrych opinii [Pulver 2013] nie zdobył większego rozgłosu, najprawdopodobniej przez bardzo ograniczoną dystrybucję. Z tego też względu nie dotarł do szerokiej publiczności, w zasadzie też nie pojawia się w refleksji akademickiej.

Głównym bohaterem jest młody, nieco neurotyczny chłopak imieniem Jacob (Zak Kilberg), którego życie determinuje rzadka, ale groźna choroba skóry – każde wystawienie się na działanie promieni słonecznych grozi rozległymi poparzeniami. Z tego powodu też chłopak pracuje jako nocny stróż i mieszka w suterenie, a jego główną rozrywką jest malowanie nietypowych, ekspresjonistycznych wschodów i zachodów słońca. Gdy w pewnej chwili Jakob zauważa u siebie dziwny pociąg do surowego, krwistego mięsa – a w konsekwencji też do samej krwi – zaczyna podejrzewać się o bycie wampirem. Pod wpływem wypożyczonych DVD z horrorami o Draculi z wytwórni Hammer weryfikuje na sobie inne wampirze mity, ku swojej uldze stwierdza jednak, że nie rosną mu wampirze kły ani nie pojawia się w nim strach przed symbolem krzyża.

Jego samotna egzystencja zmienia się, gdy poznaje on handlującą papierosami narkomankę Mary (Maya Parish). Oboje dość szybko zakochują się w sobie i konsumują swoją relację, na ich drodze jednak staje postępująca choroba Jacoba. Najpierw podczas miłosnych uniesień traci on nad sobą kontrolę i spija ciekącą z nosa Mary krew (będącą efektem wciągnięcia kokainy), potem w analogicznej sytuacji bohaterowi zmieniają się tęczyówki, nabierając żółtego, demonicznego wyglądu. Mary czuje, że z chłopakiem jest coś nie tak (on sam zresztą chce ją odprawić, boi się bowiem, że jego choroba okaże się zaraźliwa), ostatecznie jednak postanawia mu pomóc i umawia spotkanie z kuratorką jednej z galerii w Los Angeles.

Jacob ma jednak więcej problemów. Próbuje włamać się do szpitalnego banku krwi (zwierzęca krew kupowana w rzeźni, którą

protagonista przelewał sobie do kubków po kawie, już mu bowiem nie wystarczy), zostaje przyłapany przez Marcusa (Jo D. Jonz), który jednak obiecuje w zamian za godziwe wynagrodzenie sprowadzać Jacobowi krew. Szybko okazuje się, że Marcus – i jego niepełnosprawny intelektualnie brat Russell (Arlen Escarpeta) – planują raczej pomóc chłopakowi wyssać zawartość żył nieprzytomnej pacjentki, niż dostarczyć worki z krwią dawców. Jacob przeciwstawia się tej metodzie i podczas konfrontacji z Marcusem atakuje go i wypija jego krew, przypadkowo zarażając go wampiryzmem (to nie jedyny z jego ataków wywołanych głodem – później traci on nad sobą panowanie podczas pracy i atakuje jednego z pracowników budynku, którego pilnuje, przez co musi pożegnać się z posadą nocnego stróża). Russell próbuje zemścić się na Jacobie za domniemaną śmierć brata i strzela do Mary, którą chłopak usiłuje uratować, wysysając jej kulę po postrzale, a w konsekwencji przemieniając w wampiryzę.

Po odstawieniu rannej dziewczyny do swojego mieszkania Jacob udaje się na policję, aby przyznać się do zabicia Marcusa (nie wiedząc jeszcze, że ten stał się krwio pijcą). Rozmawiający z nim detektyw Ginslegh (Larry Cedar) odmawia jednak jego aresztowania, nie znajduje bowiem żadnego dowodu jego winy (w tym ciała lekarza). Ostatecznie Marcus odszukuje Jacoba i zmusza jego oraz Russella do wypompowania krwi ze starszego mężczyzny. Pomiatając i pogardzając niepełnosprawnym bratem, lekarz-wampir udowadnia, że wyzbył się wszelkich hamulców moralnych – to zaś sprawia, że Russell decyduje się pomóc Jacobowi w obezwładnieniu Marcusa. Ostatecznie wspólnie przywiązują go łańcuchami do ściany, co prowadzi do jego śmierci w promieniach słońca.

W ostatniej scenie filmu Jacob wraca do Mary, która również zaczyna odczuwać głód krwi. Chwilę później do mieszkania chłopaka wchodzi detektyw Ginslegh, który szuka związku między prowadzonymi przez siebie sprawami, śmiercią Marcusa oraz zeznaniem Jacoba. W krwawym szale Jacob i Mary brutalnie zabijają Ginslegha, a ostatnie ujęcie filmu ukazuje ich całych umorusanych krwią detektywa, całujących się w miłosnym uniesieniu (scena ta utrzymana jest w podobnej estetyce, jaka cechowała *Głód miłości* [*Trouble Every Day*, Francja–Japonia–Niemcy 2001], niezależny film w reżyserii Claire Denis – możliwe zresztą, że było to celowe nawiązanie twórców omawianego obrazu).

Midnight Son był debiutem reżyserskim Leberechta i jak dotąd jego jedyną produkcją pełnometrażową. Poza tym realizował on przede wszystkim niezależne filmy krótkometrażowe i dokumentalne, w tym kontrowersyjny *Life after Pi* (USA 2014), przybliżający głośną sprawę



Jacob i Mary w ostatniej scenie filmu poddają się swoim instynktom

bankructwa produkującej efekty specjalne firmy Rhythm & Hues po zakończeniu prac nad animacją tygrysa w *Życiu Pi* (*Life of Pi*, USA – Wielka Brytania – Tajwan 2012, reż. Ang Lee), za którą kilka miesięcy później otrzymało ono Oscara [Fritz 2013]. Poza tym Leberecht kierował pracami nad efektami specjalnymi do wielu międzynarodowych blockbustów, zarówno jako pracownik wspomnianej Rhythm & Hues, jak i wcześniej, w Industrial Light & Magic. To prawdopodobnie dzięki doświadczeniu w pracy nad dużymi produkcjami *Midnight Son* jest spójny i sprawnie zrealizowany, nawet mimo niewielkiego budżetu (szacowanego na 3,25 mln dolarów) i mało znanej, niedoświadczonej obsady (najbardziej rozpoznawalną twarzą na planie był obsadzony w roli dozorca Tracey Walter, znany z drugo- i trzecioplanowych ról w takich filmach, jak *Conan Niszczyciel* [*Conan the Destroyer*, USA 1984, reż. Richard Fleischer], *Batman* [USA – Wielka Brytania 1989, reż. Tim Burton] czy *Starsza pani musi zniknąć* [*Duplex*, Niemcy–USA 2003, reż. Danny DeVito]). Mimo ciasnych, bliskich kadrów i kręcenia większości scen metodą „z ręki” udało się nie tylko zamaskować wiele niedostatków scenograficznych, ale też opowiedzieć w gruncie rzeczy intymną, osobistą historię młodego człowieka zmuszonego do walki z przerażającą chorobą.

Film Leberechta w wielu recenzjach wpisywany jest w kontekst dla *Zmierzchu* (*The Twilight*, USA 2008, reż. Catherine Hardwicke) oraz jego kontynuacji i nie da się ukryć, że pojawił się w momencie swego apogeum popularności filmowych i telewizyjnych wampirów [McCahill 2013]. W dość dosadny sposób odcina się jednak od bardziej oczywistych kontekstów kina wampirycznego (czemu

służy scena konfrontacji rzeczywistości filmowej z adaptacjami *Draculi*), zmierzając w stronę inspiracji mniej znanymi obrazami, takimi jak *Martin* (USA 1977, reż. George A. Romero) czy *Mądrość krokodyli* (*The Wisdom of Crocodiles*, Wielka Brytania 1998, reż. Po-Chih Leong). Zarówno tam, jak i w *Midnight Son* mamy do czynienia z krwiopiją do bólu zwyczajnym, niewyróżniającym się, którego przypadłość należy rozpatrywać bardziej w kategoriach choroby niż klątwy (co więcej – choroby, której brak jawnego, jednoznacznego źródła). W przeciwieństwie do nich jednak główny bohater filmu jest wampirem o wyraźnie zarysowanym kręgosłupie moralnym; stara się nikomu nie szkodzić, zadowolając się piciem krwi zwierząt kupionej w rzeźni albo kradnąc ją ze szpitali, a gdy traci nad sobą kontrolę i atakuje Marcusa, postanawia oddać się w ręce policji mimo ewidentnej – dla widza – winy pozbawionego skrupułów lekarza. Dopiero w finalnej scenie, w której żądza krwi dopada oboje głównych bohaterów, wszelkie hamulce moralne przestają mieć znaczenie, czego ofiarą pada w gruncie rzeczy niewinny detektyw.

Jacob jest typem kruchego wampira, słabszego nawet niż Steven Grłsz z *Mądrości krokodyli*, tamten bowiem był nadzwyczaj inteligentny, szybki i silny, przejmował też cechy swoich ofiar. Pod względem zarówno mentalności, jak i *modus operandi* Jacob przypomina bardziej Martina z filmu Romera, bohatera tego cechuje także podobna nieokreśloność (choć zarówno on sam, jak i odbiorca zdają sobie sprawę, że chłopak jest wampirem). Jacob nie ma klów, nie lęka się krzyży, jednak przez wzrastający głód krwi nie panuje do końca ani nad sobą, ani nad życiem (co również przywołuje skojarzenie z Shane'em i Coré z *Głodu miłości* Denis). Robbie Collin zwraca uwagę na podobieństwo wątku utraty panowania nad sobą przy jednoczesnym dzieleniu się wampiryzmem z ukochaną z *Pragnieniem* (*Bakjwi*, Korea Płd. 2009) Parka Chan-wooka [Collin, Robey 2013], trzeba jednak przyznać, że analogia ta jest jedynie powierzchowna. W przeciwieństwie do bohatera *Pragnienia* Jacob nie tylko nie odrzuca ograniczeń moralnych, ale wręcz stara się im podporządkować, z kolei Mary, mimo swego rodzaju drapieżności implikowanej przez żądzę krwi, nie wydaje się cynicznie bezwzględna czy też zdolna do największych zbrodni. Nawet jeśli Leberecht miał więc okazję zapoznać się z dziełem koreańskiego reżysera przed rozpoczęciem pracy nad *Midnight Son*, to raczej się nim nie inspirował. Tym samym film ów wpisuje się raczej w zachodnią tradycję ukazywania „zwyczajnych” krwiopijców, zapoczątkowaną przez *Martina* Romera.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Collin Robbie, Robey Tim, 2013, *Films in Brief: Midnights Son, American Mary, May I Kill U?*, „The Telegraph”, <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/filmreviews/9795399/Films-in-Brief-Midnights-Son-American-Mary-May-I-Kill-U.html> [dostęp: 17.12.2007].
- Fritz Ben, 2013, *Visual Effects Industry Does a Disappearing Act*, „The Wall Street Journal”, <https://www.wsj.com/articles/SB10001424127887323864304578316414057909902> [dostęp: 17.12.2017].
- Klymkiw Greg, 2011, *Midnight Son – Toronto After Dark Film Festival 2011*, „Daily Film Dose”, <http://www.dailyfilmdose.com/2011/10/midnight-son-toronto-after-dark-film.html> [dostęp: 17.12.2017].
- McCahill Mike, 2013, *Midnight Son is a promising horror that serves as an antidote to Twilight*, „Metro”, <http://metro.co.uk/2013/01/11/midnight-son-is-a-promising-horror-that-serves-as-an-antidote-to-twilight-3347592> [dostęp: 17.12.2007].
- Pulver Andrew, 2013, *Midnight Son – review*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2013/jan/10/midnight-son-review> [dostęp: 9.05.2018].

Moon Child

(2003)

JAPÓŃSKI FILM W REŻYSERII TAKAHISY ZEZE, wyprodukowany przez Takashiego Hirano. W kraju miał swoją premierę 19 kwietnia 2003 roku, 13 maja zaś został wyświetlony na festiwalu filmowym w Cannes. Za scenariusz odpowiedzialny był – poza samym reżyserem – japoński muzyk Gackt oraz scenarzysta Kishu Izuchi (znany również ze scenariusza do *The Dream of Garuda* [Karura no yume] z roku 1994, także w reżyserii Zezego)

Film rozpoczyna się nakreśleniem tła fabularnego, dokonanym przez reporterkę opowiadającą o olbrzymiej katastrofie ekonomicznej, która dotknęła Japonię w 2014 roku i wywołała falę emigracji Japończyków na kontynent. Głównym celem emigrantów były Chiny, w tym fikcyjne miasto Mallepa, określone jako tygiel narodów azjatyckich. Tak zarysowane miejsce akcji jest ważne w kontekście całego filmu, wielokrotnie poruszającego problem uprzedzeń rasowych, z którymi borykają się również główni bohaterowie. Problematyka ta jest poniekąd odbiciem rzeczywistych, napiętych stosunków między Japonią a Chinami, wynikających z historii obu państw [Jakimowicz 2005]. Różnice kulturowe w dystopijnym świecie przedstawionym



filmu są uwydatnione również w języku – film jest głównie japońskojęzyczny, niemniej w niektórych scenach postacię posługują się również kantońskim, mandaryńskim czy też angielskim.

Fabula koncentruje się w głównej mierze na relacjach między głównymi bohaterami oraz (w mniejszym stopniu) wojnach między gangami w chińskim mieście rozdartym konfliktami o podłożu rasowym, potraktowanymi tu przede wszystkim jako katalizator zmian wspomnianych relacji. Film opowiada o losach wampira Keiego (granego przez Hyde'a) i młodego Japończyka Sho (w którego rolę wcielił się Gackt), wychowanego na ulicach chińskiego miasta wraz z bratem Shinjim (Susumu Terajima) i przyjacielem Toshim (Taro Yamamoto). W miarę rozwoju akcji Sho wraz ze swoimi przyjaciółmi powoli pnie się w górę hierarchii przestępczego świata, ściera się z członkami konkurencyjnych gangów, a jednocześnie nawiązuje bliskie relacje z nowymi postaciami, m.in. Tajwańczykiem Sonem (Leehom) i jego siostrą Yi-Che (Zeny Kwok). Rodzeństwo pomaga głównym bohaterom w zemście na mordercach Toshiego.

Po przeskoku w czasie o dziewięć lat okazuje się, że Sho został liderem gangu w swojej dzielnicy miasta, ożenił się też z Yi-Che, z którą mieli córkę. Son dołączył do wrogiej mafii, w dalszej części filmu mordującej część gangu Sho, w tym jego brata Shinjiego. Zbrodnia ta prowadzi do kolejnej zemsty i konfrontacji głównych bohaterów z byłym przyjacielem.

Motyw wampira jest w filmie całkowicie drugorzędny – oś fabularna w żaden sposób nie ucierpiałaby, gdyby element ten został całkowicie usunięty. Postać Keiego, wampira, nie ma większego wpływu na wiodące wątki; poza ostatnimi scenami, w których zabija on Sona i ratuje Sho przed śmiercią, przeistaczając go w krwiopicę, przez co w tym momencie staje się swoistym *deus ex machina*. Poza samą umiejętnością tworzenia nowych krwiopiców wampirzy w *Moon Child* wykazują szereg tradycyjnych cech: picie krwi, wrażliwość na światło, nadludzki refleks i nieśmiertelność. Film w kilku scenach pokazuje, że – zgodnie z ogólnie przyjętym kanonem i archetypami – sposobem na zabicie wampira jest światło słoneczne. Nie mówi się wszakże jednoznacznie, że jest to jedyna droga do uśmiercenia nieumarłego. W drugiej połowie filmu wspomina się również, w jaki sposób dochodzi do przeistoczenia w krwiopicę – wampir wypija krew swojej ofiary, zaprzestając dopiero tuż przed jej śmiercią.

Aspekt religijny zupełnie pominięto – nie ma więc jakichkolwiek symboli o znaczeniu sakralnym ani wampirzych reakcji na takowe. Brak tego wątku nie jest jednak zaskakujący. Zbigniew Wałaszewski

[Właszewski 2002: 2] napisał, że proces dewaluacji symboliki religijnej rozpoczął się już w 1931 roku w filmie Toda Browninga *Księżę Dracula*. Było to niechybnym następstwem zmian w podejściu do religii, jakie zaszły w ubiegłym wieku, m.in. za sprawą filozofii Fryderyka Nietzschego. Wcześniej chrześcijańskie dogmaty w produkcjach wampirycznych pojawiały się w ramach budzenia strachu przed piekłem i Szatanem, natomiast religijność jako taka miała przed nimi uchronić, jednocześnie umożliwiając człowiekowi kontrolę nad własnymi pokusami. Pod wpływem przemian w produkcjach o wampirach symbolika głęboko nacechowana religijnie przekształciła się w magiczny rytuał, a potem w swoisty pastisz. *Księżę Dracula* właściwie utworzył ten mit w kinematografii w sposób podobny temu, w jakim zrobił to dla literatury *Dracula* Stokera. Według Theresy Bane [2012: 50] powieść ta kreatywnie połączyła katolicką koncepcję świętych przedmiotów ze średniowieczną tradycją, według której wampiry są szatańskimi istotami. Niemniej brak elementów religijnych w kinie azjatyckim, pomimo zupełnej odmienności tradycji kulturowej, nie jest czymś oczywistym – sześć lat po premierze *Moon Child* swoją premierę miał koreański film *Pragnienie* (2009, reż. Park Chan-wook), w którym motywy ten został wykorzystany.

Atmosfera omawianego obrazu raptownie zmienia się w połowie czasu jego trwania. Na początku pojawiają się elementy komediowe, nierzadko przywodzące na myśl *slapstick*, czego przykładem jest Sho, który próbując kopnąć przeciwnika z wysokości, z impetem uderza jednak w ziemię i łapie się z bólu za nogę w komiczny, przerysowany sposób. Również w charakterze parodystycznym wprowadzono klasyczny trop *Mexican standoff*, czyli – cytując za *Cambridge Dictionary* – sytuacja, w której osoby znajdujące się po przeciwnej stronie konfliktu grożą sobie wzajemnie, jednakże żadna z nich nie dąży do porozumienia. W *Moon Child* trop ten pojawia się w scenie, gdy Sho i Kei po raz pierwszy spotykają Sona. W okolicach 53. minuty filmu, po scenie śmierci Toshiego, jakiegokolwiek elementy natury humorystycznej już nie występują.

W filmie nie brak analogii do „Kronik Wampirów” Anne Rice, co można w szczególności zaobserwować w podejściu Keiego do nieśmiertelności i wampiryzmu jako takiego – podobnie jak Louis, uznaje on te aspekty swojego życia za przekleństwo, nawet mimo trwania w wiecznie młodym i atrakcyjnym ciele i w otoczeniu względnego bogactwa, natomiast samą nieśmiertelność wiąże przede wszystkim z samotnością. Podczas pierwszego spotkania z Sho leży bezwładnie w ruinach niezidentyfikowanej budowli i czeka, aż dosięgnie i spali go promień słońca.

Moon Child, szczególnie podczas sekwencji walk i w stylizacji niektórych postaci, czerpie z recepcji kulturowej *Matrixa* (USA 1999, reż. Larry i Andy Wachowscy). Objawia się to przede wszystkim w sposobie, w jaki Kei radzi sobie ze strzelającymi w niego przeciwnikami, oraz w charakterystycznym stroju, Sho noszącego czarne dopasowane spodnie, okulary przeciwsłoneczne oraz długi, powłóczysty płaszcz, pod którym schowane są liczne pistolety. Płaszcz jest wprawdzie całkowicie biały, ale może to wynikać z faktu, że w krajach azjatyckich to właśnie biel stanowi kolor żałoby [Heller 2009: 136–137]; da się również zauważyć, że Sho zaczyna go nosić dopiero po śmierci Toshiego oraz po zdradzie Sona. Również w tym czasie Sho współpracuje z grupką ludzi, a w jej skład wchodzi czarnoskóry mężczyzna, którego wygląd (charakterystyczny długi czarny płaszcz, ogolona głowa, specyficzne okulary przeciwsłoneczne) i zachowanie przywodzą na myśl Morfeusza, czyli jednego z głównych bohaterów *Matrixa*. Zjawisko to jest swoistym kulturowym sprzężeniem zwrotnym, jako że Wachowscy garściami czerpali z produkcji dalekowschodnich [Donovan 2008: 220–221].

Ważnym dla recepcji filmu kontekstem jest fakt, że w główne postaci (Keiego i Sho) wcieliły się gwiazdy japońskiej sceny muzycznej, czyli Hyde i Gackt. Hyde – właściwie Hideto Takarai – urodził się w Japonii pod koniec lat 60. i jest najbardziej znany jako członek zespołów rockowych L'Arc-en-Ciel oraz Vamps, w których pełni funkcję wokalisty. Poza twórczością zespołową ma na swoim koncie cztery albumy solowe i osiem singli. W 2008 roku założył również własną wytwórnię płytową, którą nazwał Vamprose. Gackt – czyli Kamui Gakuto – również jest piosenkarzem i aktorem, który karierę zaczął jako frontman Cains:Feel, by później dołączyć do zespołu Malice Mizer. Nagrał 9 albumów studyjnych i 48 singli; należy do niego rekord w liczbie singli, które kolejno trafiły do pierwszej dziesiątki najlepiej sprzedających się pozycji w japońskim przemyśle muzycznym w kategorii piosenkarzy solowych – jak podaje strona internetowa Oricon. Ważnym elementem w karierze obu muzyków był ich wizerunek sceniczny. Obaj przy tworzeniu swojej marki eksplotowali styl *visual kei*, charakteryzujący się wykorzystaniem wielowarstwowego makijażu, wyrafinowanych fryzur i ekstrawaganckich kostiumów, których inspiracje czerpie się z krojów właściwych czasom wiktoriańskim, wiekowi XVII i XVIII czy też subkulturze gotyckiej i glam rockowi – sięgali zatem przede wszystkim do kultury Zachodu, dodając elementy azjatyckie. Taka mieszanka stylów jest charakterystyczna również dla bardziej współczesnego wizerunku



wampira, szczególnie w wypadku ekranizacji powieści Rice i jej naśladowców. Innymi słowy, obaj muzycy jeszcze przed wystąpieniem w filmie wykazywali w mniejszym lub większym stopniu zainteresowanie tematyką wampiryzmu czy też powiązanymi z nią popkulturowymi aranżacjami wizualnymi i to właśnie zainteresowania Gackta doprowadziły do powstania samego filmu. Ponadto na blogach fanów oraz stronach internetowych o grach (jak Kotaku) często pojawia się informacja, jakoby piosenkarz żartował podczas koncertów, że w rzeczywistości urodził się w 1540 roku. W wypadku Hyde'a – jak było wcześniej wspomniane – kontekst wampiryczny pojawia się w wykorzystywanym przez niego nazewnictwie zespołu czy też wytwórni (Vamps, Vamprose).

Zaangażowanie muzyków rockowych w produkcję filmową nie jest w Japonii niczym niezwykłym. Zarówno zjawisko łączenia różnych środków wyrazu, jak i istnienie fanklubów mają w tym kraju długą tradycję i są ugruntowane kulturowo. Według Jennifer Robertson [2005: 300–301] japoński *show business* rozwijał się już od XVII wieku wraz z zespołami produkcyjnymi, dystrybucją i sieciami informacyjnymi oraz ze zorganizowaną i niezorganizowaną widownią. Prototypy współczesnego multimedialnego przemysłu rozrywkowego można znaleźć już w teatrze kabuki oraz w różnych gatunkach *shamisen* w okresie Edo, datowanym na lata 1603–1868, w szczególności po wieku XVIII.

Film *Moon Child* odzwierciedla więc trendy kulturowe obecne w japońskim społeczeństwie od wieków. Jednocześnie odznacza się silnym wpływem kultury amerykańskiej, wyrażającym się poprzez próbę ukazania historii w stylu właściwym Hollywood i poprzez odwołanie się do zachodnich tropów i schematów. Rock'n'roll był w Japonii (i nie tylko) pierwszym gatunkiem muzyki skierowanym przede wszystkim do nastolatków (w szczególności do nastoletnich dziewczyn), co stanowiło ważny krok w formowaniu powojennej kultury młodzieżowej, na którą wpływ miała Ameryka. Co ważne, performatywny styl tego gatunku muzycznego, jak również reakcje na niego były wyuczone i zaadaptowane z amerykańskich filmów i magazynów [Robertson 2005: 305]. Nie pozostaje więc bez znaczenia również fakt, że w główne role wcielili się muzycy właśnie rockowi, czyli przedstawiciele gatunku, który miał ogromny wpływ na japoński przemysł rozrywkowy, odkąd tylko pojawił się w tym kraju w latach 50. XX wieku. Tendencja ta najpewniej wiąże się także z tym, że popularne nazwiska (czy też w tym wypadku pseudonimy sceniczne) miały zwrócić uwagę szerszej grupy osób na daną produkcję.

ALICJA CIMAŁA

Źródła

- Ashcraft Brian, *This Man Is Final Fantasy Come To Life*, Kotaku, <https://kotaku.com/5738478/this-man-is-final-fantasy-come-to-life>, [dostęp: 23.09.2017].
- Bane Theresa, 2012, *Encyclopedia of Vampire Mythology*, Jefferson, N.C.
- Donovan Barna William, 2008, *The Asian Influence on Hollywood Action Films*, Jefferson, N.C.
- GACKT, 男性ソロ1位の39作目TOP10田原俊彦の記録を19年ぶり更新, Oricon, <http://www.oricon.co.jp/news/89976/full> [dostęp 23.09.2017].
- Heller Eva, 2009, *Psychologie de la couleur, effets et symboliques*, Paris.
- Jakimowicz Robert, 2005, *Kwestia podręcznikowa we współczesnych stosunkach japońsko-chińskich* „Zeszyty Naukowe”, nr 692.
- Mexican standoff* [hasło] [w:] *Cambridge Dictionary*, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mexican-standoff> [dostęp: 23.09.2017].
- Robertson Jennifer, 2005, *A Companion to the Anthropology of Japan*, Malden, Mass.
- Wałaszewski Zbigniew, 2002, *Krucyfiks kontra wampirze kły. Kinowa historia pewnej niewiary*, „Kultura Popularna”, nr 1, s. 69–80.

Mr. Vampire

(1985)

MAJĄCY PREMIERĘ RÓWNIEŻ POD TYTUŁEM *Geung Si Sin Sang* (w wolnym tłumaczeniu „Wstrzymaj oddech na chwilę”) film w reżyserii Ricky’ego Lau Koon-Waia (podpisującego się jako Ricky Lau), wyprodukowany w 1985 roku w Hongkongu. Stanowi pierwszą część popularnej serii komediowych horrorów o *jiangshi* (w dialekcie kantońskim *goeng si*) – wywodzących się z chińskiego folkloru demonach pod paroma względami przypominających wampiry z kultury Zachodu. Podobieństwa obejmują „powstawanie z martwych po śmierci, nękanie żyjących i zarażanie innych wampiryzmem” [Husić 2010: 9], wiele cech jest jednak skrajnie odmiennych. Do najistotniejszych należy przemieszczanie się w charakterystycznych podskokach (stąd często określa się je – nacechowanym kolonialnie i orientalistycznie – terminem *chinese hopping vampire*: „chiński skaczący wampir” [Hudson 2009: 209]).

Jeśli wierzyć J. Gordonowi Meltonowi, faktyczne wyobrażenie ludowe o *jiangshi* (które on zapisuje jako *chiang-shih*) nie różni się aż tak drastycznie od choćby słowiańskiego stereotypu upiora,

włącznie z koncepcją podwójnej duszy, lękiem przed płynącą wodą czy czosnkiem, zdolnością do dematerializacji lub założeniem, że wampiryzm jest związany z przeszłymi przewinami [Melton 2011: 124–126]. Lau – wspólnie z producentem filmu, Sammo Hungiem – nałożyli na tę charakterystykę szereg bardziej nietypowych cech, takich jak skłonność do duszenia ofiar, znajomość kung-fu oraz (przypominająca nieco legendę o żydowskim golemie) skłonność do posłuszeństwa kapłanom tao, którzy przyczepią na czoło wampira kartkę z mistyczną inskrypcją. Związki *jiangshi* z taoizmem – czy też jego spauperyzowaną wersją – również w znacznym stopniu stanowią inwencję filmowców z Hongkongu; kapłani tao obrazowani są jako lokalni mędrcy i magowie zdolni dokonywać niezwykłych rzeczy dzięki swojej wiedzy, umiejętnościom (w tym biegłości w sztukach walki) oraz talizmanom; to oni umieją odpędzać złe duchy, znają sposoby na uniknięcie spojrzenia *jiangshi* (okazuje się na przykład, że wampir nie jest w stanie zobaczyć człowieka, który wstrzymał oddech), a także na wyleczenie się z wampiryzmu wywołanego ukąszeniem przez nieumarłego (pomagać ma spożywanie krótkoziarnistego ryżu).

Ekranowe *jiangshi* zwykle ubrane były też w tradycyjne szaty z okresu panowania dynastii Qing (co pośrednio wiąże się z genezą ich „podskakiwania”: zgodnie z chińskim folklorem w owym czasie rodziny robotników zmarłych daleko od domu zatrudniały „transporterów ciał”, którzy magicznie pętali nogi zmarłym i zmuszali do „skakania” w stronę miejsca pochówku) [Hoare 2015]. Twórcy *Mr. Vampire* nie zrezygnowali jednak całkowicie z reminiscencji wyobrażenia wampira z Zachodu; w swojej rozwiniętej, bardziej potwornej formie filmowy *jiangshi* posiada długie kły, podobnie jak jego drakuliczny odpowiednik.

Za pierwszy film o *jiangshi* uważa się, wyreżyserowany przez samego Hunga, który zagrał też w tej produkcji główną rolę, *Encounters of the Spooky Kind* (*Gwai au Gwai*, Hongkong 1980, inne tyt. *Scary Encounters of the Spooky Kind*, *Chinese Exorcist*), który – mimo że wprowadził wiele tropów związanych z funkcjonowaniem tego typu wampira w kinie – nie zdobył większej popularności [Smith 2017: 82]. W Hongkongu wyświetlany był tylko przez dwa tygodnie, a w wersji wideo pojawił się dopiero po niemal 20 latach, kiedy moda na *jiangshi* zaczęła przemijać [Hudson 2009: 225], te zaś filmy, które powstawały, zatracaly swój komediowy charakter. Dodatkowo tytuł (*Scary*) *Encounters of the Spooky Kind* w oczywisty sposób kojarzył się z *Bliskimi spotkaniami trzeciego stopnia* (*Close Encounters of the Third Kind*, USA 1978, reż. Steven Spielberg), co mogło wpro-



wadzać anglojęzycznych odbiorców w błąd odnośnie do tematyki filmu i w konsekwencji nie sprostać ich oczekiwaniom. Film Hunga jest więc istotny przede wszystkim ze względu na powiązanie *jiangshi* z taoizmem (szczególnie poprzez bardzo wyraźny motyw kontroli skaczących wampirów przez kapłanów tao), a także jako pierwsza próba opracowania tego tematu przez reżysera, który wykorzystał doświadczenia z tą produkcją podczas pracy nad *Mr. Vampire* (niepotwierdzone plotki głoszą, że to tak naprawdę Hung wyreżyserował obraz z 1985 roku, Lau zaś był tylko figurantem [O'Brien 2003: 54]).

W przeciwieństwie do *Encounters...*, *Mr. Vampire* to świadomy i konsekwentny komediohorror, od początku obliczony na międzynarodowy sukces. Stąd też anglojęzyczny tytuł oraz ukuty przez wschodnich publicystów termin „chiński skaczący wampir” [Teo 1996: 219], mający akcentować orientalizm i niezwykłość, ale też pewne pokrewieństwo z krwiopicami Zachodu [Hudson 2009: 209]. Poza Hongkongiem film był pokazywany m.in. w Japonii (gdzie został bardzo ciepło przyjęty), na Tajwanie, w Kanadzie i Wielkiej Brytanii (z anglojęzycznym dubbingiem) [O'Brien 2003: 58]. Zapoczątkował też serię kontynuacji, spin-offów i innych produkcji o *jiangshi*. (Samo *Mr. Vampire* doczekało się czterech kolejnych części, z czego za oficjalny *sequel* uważa się tylko jedną z nich – nakręconą przez samego Lau – *Mr. Vampire 1992* [Hongkong 1992]). Ponadto w 1988 roku pojawiła się inspirowana filmem gra na platformę Nintendo, pt. *Phantom Fighter* (*Reigen Dōshi*), a w 2010 – wystawiona przez Guangdong Modern Dance Company oraz Hong Kong New Music Ensemble sztuka teatralna na motywach tej produkcji (za reżyserię odpowiadali Pun Siu-fai oraz Tang Lok-yin) [*Mr. Vampire* 2010].

Fabula – jak na film o tak dużym zasięgu i popularności (przynajmniej na Dalekim Wschodzie) – rysuje się dość pretekstowo. Akcja rozgrywa się prawdopodobnie na początku XX wieku. Głównymi bohaterami są Man-choi (Ricky Hui) i Chau-sang (Chin Siu-ho), dwaj nieco nierozgarnięci uczniowie kapłana tao imieniem Kau (Lam Ching-ying, który dzięki występowi w *Mr. Vampire* na wiele lat stał się ikoną filmów o *jiangshi*). Bogaty szlachcic Yam (Huang Ha) powierza kapłanowi tao trumnę zawierającą ciało jego ojca, które Kau ma przenieść na rodzinną posesję. Wcześniej jednak pozostawia swoich uczniów, by zapieczętowali trumnę magicznymi inskrypcjami, ci jednak – przez swoje gapiostwo – doprowadzają do ucieczki przebywających w niej zwłok, które okazują się *jiangshi* (w tej roli Yuen Wah). Wampir niemal od razu zabija Yama i zaczyna czyhać na życie jego córki Ting-Ting (Moon Lee). Kau zostaje oskarżony o zabójstwo

bogacza i zamknięty w areszcie, jego uczniowie jednak ruszają mu z pomocą: Man-choi, zauroczony urodą Ting-Ting, decyduje się być przy niej, by chronić ją przed dalszymi atakami *jiangshi*, Chau-sang zaś wyrusza, by odbić z więzienia swojego mistrza; przy tej okazji obaj unicestwiają też wampira, w jakiego zmienił się Yam.

W tym czasie *jiangshi* atakuje Man-choia oraz Ting-Ting i zmusza ich do ucieczki (w jednej ze scen oboje wstrzymują oddech, siedząc w szafie, co może być nawiązaniem do podobnej sceny z filmu Johna Carpentera *Halloween* z 1978 roku [O'Brien 2003: 57]). Chau-sang razem z mistrzem Kau przybywają, by ich ocalić, i odpędzają wampira, temu jednak udaje się ugryźć Man-choia. Żeby zapobiec jego przemianie, Kau wysyła Chau-sanga po krótkoziarnisty ryż, lecz ten najpierw pada ofiarą oszustwa sklepikarza (który sprzedawał pomieszane gatunki ryżu), potem zostaje zaatakowany i zauroczony przez widmo pięknej kobiety, z którą spędza noc. W ten sposób w narrację filmu wpleciony jest wątek uwodzicielskiego ducha (odegranego przez Pauline Wong Siu-fung), spod którego władzy kapłan Kau musi wydostać swego ucznia. Polega to najpierw na walce z upiorną niewiastą, potem na przywiązaniu Chau-sanga celem zwabienia jej w pułapkę (w międzyczasie Man-choi przemienia się w *jiangshi*, co dodatkowo stresuje zauroczonego mężczyznę). Ostatecznie Kau pokonuje widmową niewiastę, ale na prośbę Chau-sanga nie niszczy jej, tylko przepędza.

Kilka dni później dochodzi do rozwiązania problemu z *jiangshi*, który – po przemianie w bardziej demoniczną formę – atakuje siedzibę kapłanów tao. Bohaterowie – w tym wyleczony Man-choi – usiłują stawić mu czoła, jednak wampir okazuje się dla nich za silny. Sytuację ratuje przechodzący obok kapłan tao (Anthony Chan), prowadzący grupę kontrolowanych przez siebie *jiangshi*. Dzięki wsparciu posłusznych skaczących wampirów udaje się pokonać głównego antagonistę filmu, który ostatecznie ginie w pożarze siedziby kapłanów.

Za komediowy charakter filmu odpowiadają przede wszystkim sekwencje walk i pościgów, zachodniemu odbiorcy kojarzące się ze ślapstickiem, umiejętnie jednak wplecione w strukturę narracyjną akcentującą zagrożenie ze strony *jiangshi*. Swego rodzaju osłabienie efektu grozy wynika również z tego, że w *Mr. Vampire* (oraz większości innych filmów z tego gatunku) element nadprzyrodzony jest nieodłączną częścią świata przedstawionego i dla bohaterów nie stanowi źródła lęku, ale kolejny aspekt życia w chińskiej społeczności, dokładnie rozpoznany i przeanalizowany. Stąd też Kau i inni kapłani tao znają sposoby na kontrolę i poskramianie wampirów, a jedynie



przez nieudolność dwóch akolitów dochodzi do tymczasowego zaburzenia równowagi. Tendencja ta będzie się utrzymywać przez większość produkcji o *jiangshi* do pierwszej połowy lat 90., kiedy to wątki humorystyczne zaczną zanikać na rzecz większej efektywności filmowych narracji (co pośrednio wiązało się z odejściem Sammo Hunga od produkcji bazujących na tej konwencji). Ostatni film z tego gatunku, *Polowanie na wampiry* (*The Era of Vampires*, Holandia–Hongkong–Japonia 2003, reż. Wellson Chin, inne tyt. *Jiang shi da shi dai*, *Tsui Hark's Vampire Hunters*) praktycznie nie zawierał już elementów komediowych.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Hoare James, 2015, *Chinese Hopping Vampires: The Qing Dynasty roots behind the Jiangshi legend*, „History Answers”, <https://www.historyanswers.co.uk/people-politics/chinese-hopping-vampires-the-gruesome-origin-of-the-jiangshi-legend> [dostęp: 8.12.2017].
- Hudson Dale, 2009, *Modernity as Crisis: Goeng Si and Vampires in Hong-kong Cinema* [w:] *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms: Essays on Gender, Race and Culture*, ed. J. E. Browning, C. J. (Kay) Picart, Lambam.
- Husić Geoff, 2010, *Vampire by Any Other Name: Vampires, Werewolves and Witches of the Slavs, Balkan Peoples and Other Lands: A Linguistic and Cultural Adventure* [katalog wystawy], Lawrence.
- Lam Stephanie, 2009, *Hop on Pop*, „Cineaction”, vol. 78.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit.
- Mr. Vampire, 2010, New Vision Festival, <http://www.newvisionfestival.gov.hk/2010/en/prog/vampire.html> [dostęp: 2.01.2018].
- O'Brien Daniel, 2003, *Spooky Encounters: A Gwailo's Guide to Hong Kong Horror*, Manchester.
- Smith Gary A., 2017, *Vampire Films of the 70s: Dracula to Blacula and Every Fang Between*, Jefferson, N.C.
- Teo Stephen, 1996, *Hong Kong: The Extra Dimension*, London.

N

Nadja

(1994)

AMERYKAŃSKI HORROR Z 1994 ROKU w reżyserii Michaela Almereydy, będący dziełem kina niezależnego i przykładem ambitnego, artystycznego filmu grozy. Został wyprodukowany przez Davida Lyncha, który także wystąpił w nim w epizodycznej roli recepcjonisty w kostnicy. *Nadja* to utrzymana w poetyckim duchu, pełna stonowanej melancholii opowieść o wyobcowaniu, samotności, poszukiwaniu własnego miejsca w świecie i ucieczce od przeznaczenia. Obraz stanowi również udany przykład postmodernistycznej gry z konwencją oraz ukłonu w stronę klasycznego horroru wampirycznego. Światowa premiera filmu odbyła się w 1994 roku w ramach Toronto International Film Festival, natomiast amerykańska miała miejsce rok później, na festiwalu w Sundance (równocześnie z *Uzależnieniem* [The Addiction] Abila Ferrary), gdzie film został nominowany do Głównej Nagrody Jury w kategorii: najlepszy dramat. Oprócz tego w kolejnym roku Michael Almereyda, Elina Löwensohn (wcielająca się w tytułową rolę Nadji) oraz Jim Denault (autor zdjęć) uzyskali nominacje do nagrody Independent Spirit w kategoriach: najlepszy reżyser, najlepsza aktorka i najlepsze zdjęcia.

Film Almereydy utrzymany jest w surowej, czarno-białej stylistyce, upodabniającej go do klasycznych horrorów Universal Studios, do których w widoczny sposób nawiązują zarówno estetyka, jak i elementy fabularne tej produkcji. *Nadja* została nakręcona na 35-milimetrowej taśmie z efektem *letterbox* (dodanie czarnych, poziomów pasów – kaszet – na dole i na górze ekranu), co w połączeniu z czarno-białym obrazem podkreśla dekadencję, posępną i melancholijną atmosferę. Innowacyjnym zabiegiem estetycznym zastosowanym przez twórców jest nagłe gubienie ostrości obrazu, który w pew-

nych momentach staje się niewyraźny. Tego typu eksperymentalne techniki wizualne, uzyskane za pomocą kamery-zabawki Pixelvision firmy Fisher-Price [King 2005: 136], stosowane są w momencie ukazywania scen oczami wampira i mają na celu zarówno subiektywizację spojrzenia, jak i spotęgowanie efektu starości filmu. Nie był to pierwszy obraz, w którym Almereyda wykorzystał kamerę Pixelvision (ani pierwszy, w którym współpracował z Löwensohn) – wcześniej użył tej techniki w *Another Girl, Another Planet* (USA 1992), w którym w główną rolę wciela się właśnie wspomniana aktorka [Rosenbaum].

Nadja utrzymana jest w konwencji *deadpan*, przez recenzenta Rogera Eberta zaliczona została nawet do gatunku *deadpan noir* [Ebert 1995]. *Deadpan* (dosł. martwa twarz) to zabieg stylistyczny polegający na ograniczeniu wyrazów ekspresji artystycznej do minimum, dzięki czemu uzyskuje się oszczędny, powściągliwy i lakoniczny efekt [Bajka Kazia Kiwaczek 2008]. *Deadpan* często stosowany jest w komediach jako manewr uwydatniania komizmu za pomocą kontrastującej z nim skrajnej powagi, w przypadku *Nadji* jednak minimalizm gry aktorskiej ma na celu podkreślenie wymowy dzieła i stworzenie surowej, ponurej atmosfery. *Deadpan noir* to gatunek szczególnie lubiany przez Lyncha, producenta *Nadji*, który realizował go w swoich dziełach, takich jak *Blue Velvet* (USA 1986) i *Dzikość serca* (*Wild at Heart*, USA 1990). Jego echa pobrzmiewają także w twórczości Hala Hartleya – w jego filmach często również występowała Löwensohn, m.in. w *Teorii sukcesu* (*Theory of Achievement*, USA 1991), *Prostych facetach* (*Simple Men*, USA – Wielka Brytania – Włochy 1992) oraz *Amatorze* (*Amateur*, USA – Wielka Brytania – Francja 1994).

Grana przez Löwensohn Nadja to potomkini samego hrabiego Draculi, będąca owocem jego związku z pewną transylwańską wiesniaczką, którą władca kochał szczerą miłością. Pragnął dla niej odciąć się od swej mrocznej spuścizny i zacząć swe (nie)życie na nowo, jednak śmierć ukochanej podczas porodu wpędziła go w nieokiełznaną rozpacz i furję, które sprawiły, że powrócił on do dawnej, występnej egzystencji. Powrót do normalności i dawnego człowieczeństwa okazały się dla niego nieosiągalne. Wszelkie próby zmiany tego stanu rzeczy były wyłącznie oszukiwaniem samego siebie i własnej natury. Motyw podwójnego statusu ontologicznego, jaki osiąga człowiek, stając się wampirem, a więc istotą przynależącą jednocześnie do świata żywych i umarłych, jest częstym wątkiem w wampirycznych tekstach kultury [Janion 2002: 32]. Przeobrażając się w wampira, człowiek przekracza granicę, zza której nie ma już powrotu. Znajdując się jednocześnie w dwóch sferach ontologicznych, nie należy tak naprawdę

do żadnej, co może być źródłem frustracji, lęku i poczucia wyobcowania. Motyw ten był chętnie wykorzystywany przez twórców literackich oraz filmowych utworów wampirycznych od połowy lat 70. XX wieku. Wtedy to bohaterowie wampiryczni – w przeciwieństwie do swoich drakulicznych protoplastów, będących jednoznacznym wcieleniem zła – zaczęli być obdarzani sumieniem i przeżywać liczne rozterki moralne związane z ich wynaturzoną kondycją, ukazując nowe, egzystencjalne oblicze wampiryzmu [Gemra 2008: 228–237]. Tę nową jakość najszerzej rozwinęła Anne Rice w swym *Wywiadzie z wampirem*, którego bohater, Louis, jest modelowym przykładem „wampira egzystencjalnego”. Powieść tę, stanowiącą pierwszą część wielotomowych „Kronik Wampirów”, zekranizował Neil Jordan w 1994 roku – tym samym, w którym powstała *Nadja*. Za Rice w „humanizowaniu” wampirów, do tej pory będących jedynie krwiożerczymi monstrami, poszły m.in. Chelsea Quinn Yarbro ze swym cyklem o hrabim St. Germain czy Suzy McKee-Charnas w *Gobelinie z wampirem*, w którym źródłem grozy i zagrożenia jest nie wampir-drapieżnik, postępujący zgodnie ze swoim instynktem, czyli z naturą – lecz człowiek oraz jego wynaturzona chciwość i sadyzm.

W sferze dziesiątej muzy po raz pierwszy melancholijne, fatalistyczne oblicze wampira zaserwował widzom Dan Curtis w swej telewizyjnej produkcji *Dracula*, w której w rolę hrabiego wcielał się Jack Palance (1974). Pięć lat później na ekranach kin pojawił się *Nosferatu wampir* w reżyserii Wernera Herzoga (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979) – obraz po dziś dzień ceniony jest jako przykład ambitnego, artystycznego kina grozy. *Nosferatu wampir* był remakiem *Nosferatu – symfonii grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau), jednak o ile w pierwowzorze hrabia Orlok pozostawał odrażającym monstrum (zgodnie z duchem oryginału, na którym się opierał, czyli gotyckiej powieści *Dracula* Brama Stokera), o tyle Herzog przesunął punkt ciężkości w stronę samotności, wyobcowania i alienacji, które stają się immanentnymi cechami wampira. Swoim dziełem reżyser (*nomen omen*) wskrzesił na gruncie kina niezależnego postać wampira, który mógł ponownie stać się bohaterem filmów nie tylko *stricte* komercyjnych, lecz również autorskich – dzięki czemu 15 lat później mógł powstać obraz taki jak *Nadja*.

Nadje poznajemy w momencie, gdy Dracula ginie z rąk człowieka o znanym z kart powieści Stokera (i jej licznych adaptacji filmowych) nazwisku Van Helsing (w tej roli Peter Fonda). Jest to dla bohaterki przyczynkiem do przewartościowania i zmiany jej życia, do odcięcia



Nadja – uosobienie wampirycznej dekadencji

się od przeszłości i rozpoczęcia nowego rozdziału, tak jak przed laty pragnął tego jej ojciec. Po przybyciu do Nowego Jorku protagonistka poznaje Lucy (Galaxy Craze) – młodą mężatkę, z którą nawiązuje romans. Mąż Lucy jest siostrzeńcem nikogo innego jak Van Helsinga, którego groteskowa postać została wykreowana szczególnie udatnie i intrygująco. Van Helsing okazuje się starym ekscentrykiem zdającym się żyć we własnym świecie; niebezpiecznym paranoikiem, wszędzie węszącym zagrożenie ze strony wampirów. Tak przynajmniej postrzegają go jego bliscy, jednak widzowie, poznając historię z perspektywy Nadji, wiedzą, że racja leży po stronie pozornie pomyłonego łowcy. Z podobnym zabiegiem ukazania rzeczywistości z dwóch odmiennych perspektyw mamy do czynienia w *Martinie* (USA 1977, reż. George A. Romero), gdzie jednak to sam widz musi zdecydować, czyj punkt widzenia jest słuszny.

Nadję, pełną mrocznej melancholii i powagi wiekową wampiryzę, trawi *Weltschmerz*, „ból świata” [Kopaliński 2007: 613], spowodowany w głównej mierze wszechogarniającą samotnością. Tak jak niegdyś jej ojciec, kobieta pragnie normalności i spokojnego życia, nawet jeżeli miałoby ono być banalniejsze niż to prowadzone dotychczas. Przykład *Draculi* pokazał jednak, że dla takich jak oni nie ma miejsca w zwykłym świecie. Z podobnymi rozterkami zmagają się również brat bliźniak bohaterki, Edgar. On także poszukuje ucieczki i wyzwolenia od własnego przeznaczenia, jednak przez sposób, który obrał – odmowa picia ludzkiej krwi w swoistym buncie przeciwko własnej naturze – może go czekać wyłącznie śmierć. unicestwienie lub wyobcowanie to jedyne drogi do uwolnienia się od klątwy wampiryzmu, lecz

zawsze będzie to wyzwolenie pozorne, nie można bowiem oszukać własnej natury i odciąć się od tego, czym się jest w istocie. Z tym ponurym, dekadencckim przesłaniem film Almereydy staje się swoistym traktatem na temat determinizmu i roli człowieka (oraz wampira) w świecie.

Kreując postać Nadji, twórcy w wyraźny sposób czerpali inspirację z postaci hrabiny Zaleskiej z *Córki Draculi* (*Dracula's Daughter*, USA 1936, reż. Lambert Hillyer), w której rolę wcieliła się Gloria Holden. *Nadja* z kolei stała się inspiracją dla bohaterki filmu *O dziewczynie, która wraca nocą sama do domu* (*A Girl Walks Home Alone at Night*, USA 2014, reż. Ana Lily Amirpour; w roli tytułowej Sheila Vand). Aktorka pochodzi z Rumunii, tak samo jak Béla Lugosi, odtwórca kanonicznej roli Draculi z filmu Toda Browninga (USA 1931). Löwensohn, podobnie jak jej świetny poprzednik, gra akcentem, rangą słów, które oszczędnie waży, tak że każde zdaje się ciężkie od ładunku znaczeń. Inspiracja prekursorską dla wizerunku wampira kreacją Lugosiego, jaką widać wyraźnie w środkach artystycznej ekspresji Löwensohn, jest kolejnym ukłonem w stronę klasyki filmu wampirycznego. Oddając hołd korzeniom gatunku – *Księciu Draculi* Browninga, *Córce Draculi* Hillyera, powieści *Dracula* Stokera – *Nadja* wpisuje się w poczet klasycznych horrorów wampirycznych, jednocześnie będąc ich trawestacją. Jak pisze Ebert, „*Nadja* stara się być filmem o wampirach dla tych, którzy go oczekują, oraz sprytną parodią dla tych, którzy są obeznani w temacie” [1995].

Główna bohaterka jest biseksualna i w tym fakcie odnajdujemy kolejne nawiązania intertekstualne, tym razem do nurtu lesbijskiego horroru wampirycznego, który święcił swe triumfy głównie w latach 70. XX wieku, przede wszystkim takimi tytułami, jak *Vampyros Lesbos* (Hiszpania–RFN 1971, reż. Jesus Franco), *Female Vampire* (Belgia–Francja 1973, reż. Jesus Franco), *Usta we krwi* (*Lèvres de sang*, Francja 1975, reż. Jean Rollin), *Dreszcze wampirów* (*Le frisson des vampires*, Francja 1970, reż. Jean Rollin) czy *Nagie wampiry* (*La vampire nue*, Francja 1970, reż. Jean Rollin). Choć Jean Rollin i Jesus Franco byli prekursorami tego podgatunku, to swymi korzeniami sięgał on lat jeszcze wcześniejszych – główne jego zaczyny znajdujemy w licznych filmach o Carmilli, spośród których najbardziej rozpoznawalny jest cykl wytwórni Hammer obejmujący tytuły: *Wampiryczni kochankowie* (*The Vampire Lovers*, USA – Wielka Brytania 1970, reż. Roy Ward Baker), *Bliźniacze zło* (*Twins of Evil*, Wielka Brytania 1971, reż. John Hough,) oraz *Lust for a Vampire* (Wielka Brytania 1971, reż. Jimmy Sangster). Pierwowzór literacki pochodzący z 1872 roku, opowiadanie *Carmilla* Josepha Sheridana le Fanu, istotnie był pio-

nierski (i obrazoburczy jak na tamte czasy) pod kątem ukazywania miłości safickiej, stąd nie powinna dziwić popularność tej postaci oraz liczba jej reminiscencji, z których jedną – w formie inspiracji – odnajdujemy w postaci Nadji z filmu Almereydy.

MAJA KRYSZTOFIAK

Źródła

- Bajka Kazia Kiwaczek, 2008, *Komedia z kamienną twarzą* (ang. *Deadpan*), Ekademia, <http://www.ekademia.pl/blog/bajka/1465> [dostęp: 18.09.2017].
- Ebert Roger, 1995, *Nadja*, RogerEbert.com, <http://www.rogerebert.com/reviews/nadja-1995> [dostęp: 18.09.2017].
- Gemra Anna, 2008, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach*, Wrocław.
- Janion Maria, 2002, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- King Geoff, 2005, *American Independent Cinema*, Indiana.
- Kopaliński Władysław, 2007, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa.
- Rosenbaum Jonathan, *Nadja*, „Chicago Reader”, <https://www.chicago-reader.com/chicago/nadja/Film?oid=1054524> [dostęp: 11.10.2017].

Naprzeciw ciemności

(Against the Dark, 2009)

DYSTRYBUOWANA POZA OBIEGIEM KINOWYM produkcja Richarda Cruda, utrzymana w konwencji *survival horror*. Od typowych obrazów właściwych dla tego nurtu opowieści grozy *Naprzeciw ciemności* odróżnia kontaminacja nadprzyrodzonego charakteru zagrożenia z wielkomięską scenerią. Zazwyczaj bowiem protagoniści takich obrazów zmuszeni są zmierzyć się z niebezpieczeństwem w terenie obcym ich doświadczeniu egzystencjalnemu (bagna, dżungla). Tak dzieje się np. w ostatnich artystycznie realizacjach filmów z nurtu *animal attack*; przykładami służą: *Anakonda* (*Anaconda*, USA–Brazylia–Peru 1997, reż. Luis Llosa) oraz *Aligator – Lake Placid* (USA–Kanada 1999, reż. Steven Miner). Jeśli zaś w świecie przedstawionym pojawia się przeciwnik, którego status ontologiczny pozostaje nadnaturalny (bądź wydaje się taki), sceneria zdarzeń inspirowana jest najczęściej doświadczeniem pozatekstowym odbiorcy (a zarazem bohaterów, z którymi ten identyfikuje się empatycznie); tak dzieje się

np. w *Lęku* (*Creep*, Wielka Brytania – Niemcy 2005, reż. Christopher Smith). Tymczasem w filmie Cruda sygnalizowane powyżej zależności zostają rozmyte. Jedynie na poziomie elementarnym można odnaleźć w obrazie tym – charakterystyczny dla nurtu *animal attack* – ewolucyjny program biologiczny, umożliwiający rozpoznanie zagrożenia, wynikającego z obecności drapieżnika [Brzostek 2015: 58].

Film w swobodny sposób nawiązuje do niektórych wątków powieści Richarda Mathesona *Jestem legendą* z 1954 roku oraz jej ekranizacji z 2007 roku (ewolucja istot poddanych działaniu tajemniczego wirusa, postrzegających siebie jako następców rasy ludzkiej). Zarazem jednak relacja pomiędzy *Naprzeciw ciemności* a opowieścią Mathesona oraz jej kinową adaptacją okazuje się skomplikowana i nie może zostać sprowadzona do prostej wariacyjności opracowania analogicznego pomysłu fabularnego.

Naprzeciw ciemności można odczytywać jako parafrazę modnych na przełomie XX i XXI wieku wątków charakterystycznych dla fantastyki grozy, w której zostały wykorzystane jej klasyczne figury i mechanizmy strachu (zombie, wampiry, eksperymenty medyczne, niekontrolowane rozprzestrzenianie się wirusa, posthumanistyczny obraz ewolucji człowieka). Nieprzypadkowo reżyser sięga po różnorodne teksty kultury, wśród nich zaś nie brakuje dwu opowieści grozy, do których twórcy nawiązują intertekstualnie: filmu *Resident Evil 2: Apokalipsa* (*Resident Evil: Apocalypse*, Francja – Kanada – Niemcy – USA – Wielka Brytania 2004, reż. Alexander Witt; wątek zbombardowania zarażonego miasta w celu powstrzymania rozprzestrzeniania się wirusa) oraz komiksu *Żywe trupy* (*The Walking Dead*, 2004–) Ro-



Film był próbą powrotu Seagala do kina akcji

berta Kirkmana, Tony'ego Morre'a i Charliego Adlarda (Crudo przejął z opowieści rysunkowej koncepcję wizualną zarażonych bohaterów). Nie mniej niż od przywołanych tu obrazów, film zależny jest od *28 dni później* (*28 Days Later*, Wielka Brytania 2002, reż. David Boyle) [Sir Jorge]. Z obrazem tym, a jednocześnie rysunkową opowieścią, łączy *Naprzeciw ciemności* schemat fabularny. Do pewnego stopnia intertekstem – za sprawą postaci naukowca, usiłującego nawiązać kontakt z nowym, postludzkim gatunkiem – dla filmu pozostają też pierwsze tomy cyklu Briana Keene'a *The Rising*, tj. powieści *Noc zombie* oraz *Miasto żywych trupów*, wydane kolejno w 2003 i 2005 roku.

Przywołane tu teksty kultury nie wyczerpują możliwych inspiracji twórców *Naprzeciw ciemności*. W filmie pojawiają się bowiem nie tylko sygnały świadectw lektury poszczególnych, konkretnych utworów, lecz również nawiązania do następujących figur gotyckiej wyobraźni:

- labiryntu – jego reprezentacją staje się szpital, w którym rozgrywa się akcja *Naprzeciw ciemności*. Budynek ten nabiera labiryntowego charakteru nie tylko za sprawą gry światłocienia, lecz również zasiedlających go potworów. Co więcej: sam szpital zdaje się odzwierciedlać labiryntowy charakter anonimowej metropolii, będącej miejscem akcji filmu. Mamy zatem podwojenie owej figury, prowadzące do stworzenia „labiryntu w labiryncie”. Wybór tej figury jest tyleż nieprzypadkowy, ile obarczony konwencjonalizacją [Izdebska 2003: 33];
- szalonego naukowca, nie wahającego się poświęcić życia ludzi w imię zgłębiania sekretów nowego gatunku dominującego ewolucyjnie;
- nocnej scenerii zdarzeń, intencjonalnie potęgującej – wspólnie z mgłą i księżycem w pełni – grozę wypadków fabularnych. Zgodnie z gotycką aksjologią jest to pora doby umożliwiająca manifestację istot demonicznych – w tym wampirów.

Wymienione tu nawiązania do gotycyzmu (zwłaszcza jego nurtu wiktoriańskiego) można traktować jako makrostruktury, konstytuujące recepcję filmu przez pryzmat kategorii estetycznych właściwych dla tego kulturowego paradygmatu. Należy doń przede wszystkim odraza, współwystępująca z poczuciem wzniosłości; w filmie Cruda zostały one jednak strywializowane i podporządkowane zmierzaniu do wywołania w odbiorcy efektu szoku. Celowi temu służą – utrzymane w naturalistycznej tonacji – sceny pożerania bohaterów przez potwory. Zostają ukazane zarówno jako zdarzenia obiektywne w ramach świata przedstawionego, jak i wspomnienia bohaterów – w ten

sposób zatarciu ulega granica między tym, czego postaci są świadkami, a ich wyobrażeniami na ten temat. Doświadczana przez bohaterów trauma sprawia, że część wypadków związanych z atakami napastników pozostaje w sferze fantazmatów.

Wielość popkulturowych inspiracji powoduje, że trudno odnaleźć w filmie jeden, spójny artystycznie, archetyp wampira, do którego odwoływaliby się twórcy *Naprzeciw ciemności*. Istoty te ukazane jako kontaminacja cech właściwych dla zombie (przypominają je wizualnie, nadto żywią się ludzkim mięsem i polują stadami), wampira (niczym w powieści Mathesona lękają się dnia, toteż atakują jedynie nocą), a nawet wilkołaka (ewolucyjnie zaawansowane istoty mają uzębienie charakterystyczne dla drapieżników; ostentacyjnie zostaje też podkreślona pełnia księżyca jako czas akcji opowieści). Dodatkowo w konfuzję wprawia scena piłowania sobie zębów przez jedną z przemienionych bohaterek tak, aby mogła ona łatwiej posilać się krwią ofiar.

Nieintencjonalne rozmycie różnic pomiędzy odmiennymi w konwencjonalnej fantastyce grozy bytami prowadzi do dysonansu poznawczego, którego wyrazem może być leksykalny okazjonalizm autorstwa Jarosława Lorenza, określającego adwersarzy ludzkości mianem „zompirów” [Lorenz 2011: 130]. Owo nieprzystawanie filmowej propozycji do wyobrażeń konsumenta współczesnej popkultury zostaje zaakcentowane w sposobach eliminacji zagrożenia ze strony nie-ludzkich przeciwników. Stosowany przez „łowców” *modus operandi* inspirowany jest zresztą rozwiązaniami właściwymi nie tyle dla kina grozy, ile dla filmów akcji powstałych w latach 90. XX wieku [Sir Jorge] (to, przypomnijmy, czas największych triumfów ekranowych odtwórcy jednej z głównych ról w *Naprzeciw ciemności* – Stevena Seagala). Źródła inspiracji twórców filmu można po części odnaleźć też w kinie sztuk walki lat 70. XX wieku i jego szczególnym nurcie, jakim było kino *blaxploitation* (zwłaszcza łączenie walki wręcz i za pomocą broni białej z użyciem broni palnej) – w *Naprzeciw ciemności* nawiązanie do tego nurtu podkreśla ciemna karnacja skóry bohatera scen, w których została wykorzystana estetyka *blaxploitation*. Co istotne: stosowane przez postacie sposoby obrony przed wampirycznymi istotami nie są przygotowywane w sposób świadczący o konieczności zastosowania do ich produkcji specjalnych magicznych rytuałów. Tym samym przeciwnicy protagonistów pozbawieni zostają aury metafizycznej, właściwej dla kontaktu bohatera z istotami naruszającymi ontologiczny porządek rzeczywistości, wzorowany na doświadczeniu pozatekstowym odbiorcy. Nie jest to zarazem film reprezentujący nurt horroru cielesnego, inspirowanego na przykład



kinem Davida Cronenberga. Tam bowiem rozpad ciała wyraża kondycję współczesności, natomiast dla Cruda paralelna tematyka pozostaje pretekstem do „zabawy w makabrę”. Toteż nie ma w filmie miejsca na namysł nad konsekwencjami interpretacyjnymi sięgnięcia po określone rozwiązania artystyczne [Pitrus 1992: 97–104]. Z tego względu nie można też traktować *Naprzeciw ciemności* jako dekonstrukcji „kultury *grindhouse*” [Sir Jorge].

Estetyzacja tego, co dla widza jest przyczyną wstrętu, umożliwia odczytywanie zaproponowanej przez Cruda wizji artystycznej jako transgresywnej. Taka interpretacja byłaby jednak chybiona. W istocie bowiem sceny aktów kanibalizmu mają szokować odbiorcę, wzmagając nastrój grozy. Toteż nadinterpretacją byłoby doszukiwanie się w *Naprzeciw ciemności* namysłu nad kategoriami właściwymi dla ponowoczesnej estetyki. Brak spójnej koncepcji twórczej podkreśla rezygnacja z klasycznej sztuki operatorskiej na rzecz quasi-artystycznych eksperymentów z przyspieszaniem obrazu i montażem mającym intencjonalnie uwydatniać symultaniczność dwu wątków filmu: ucieczki grupy ocalałych ze szpitala i przemierzania ulic zarażonego miasta przez grupę „łowców”. Chybione okazały się zarówno owe zabiegi formalne, jak i sięgnięcie przez twórców po estetykę *gore*. To bowiem, co oferowała ona w filmach ambitniejszych artystycznie – tj. namysł nad przyzwyczajeniami widza, które były przełamywane dzięki efektowi szoku – zostało w *Naprzeciw ciemności* sprowadzone do epatowania odbiorcy obrazami kanibalizmu oraz traktowania czerwieni jako dominanty kolorystycznej [The Arrow]. Toteż *Naprzeciw ciemności* jest reprezentatywny dla asymilacji estetyki *gore* przez kino głównonurtowe; proces ten przyczynił się do „kulturowego oswojenia” *gore* i pozbawienia go pierwotnego kontrkulturowego wymiaru. W ten sposób popkultura estetyzuje to, co z założenia miało być antyestetyczne, artystyczny skandal ulega zaś konwencjonalizacji w charakterze atrakcji wizualnej, toteż przekraczanie cenzury staje się wyrazem artystycznego konformizmu [Lipowicz 2013: 239]. Tak oto *Naprzeciw ciemności* pozostaje świadectwem trywializacji samej estetyki *gore*, w której zauważalne jest – według Lipowicza – przeniesienie uwagi z ekscesu jako wartości samoistnej na problematykę związaną z kondycją społeczeństwa ponowoczesnego (okrucieństwo staje się językiem wyrażenia transgresyjnego charakteru ponowoczesności) [Lipowicz 2013: 251–253; Lipowicz 2015: 157–168].

Film nie spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem [zob. wypowiedzi na stronie Rotten Tomatoes; Hunter 2009; Buck] i stanowi raczej osobiwość w dorobku aktorskim Seagala, usiłującego

dzięki tej produkcji powrócić do świadomości odbiorców [Lorenz 2011: 130], niż poważną próbę (pop)kulturowej dekonstrukcji mitu wampirycznego. Nie doczekał się też omówień w branżowej prasie, funkcjonując jedynie w nieprofesjonalnej recepcji krytycznej w sieci internetowej.

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

- The Arrow, *Against in the Dark*, Arrow in the Head, <http://www.joblo.com/horror-movies/reviews/against-the-dark> [dostęp: 30.10.2017].
- Brzostek Dariusz, 2015, *Drapieżnik i (jego) ofiara. Horror w kontekście ewolucjonistycznych teorii narracji* [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław.
- Buck Mathew, *Bad Movie Beatdown: Against the Dark* (REVIEW), Dailymotion, <http://www.dailymotion.com/video/x35mmbk> [dostęp: 30.10.2017].
- Critic Review for „*Against the Dark*”, Rotten Tomatoes, https://www.rottentomatoes.com/m/against_the_dark [dostęp: 30.10.2017].
- Hunter Rob, 2017, *Review: „Against The Dark” Reminds Us Why Steven Seagal Goes Straight To DVD*, Film School Rejects, <https://film-schoolrejects.com/review-against-the-dark-reminds-us-why-steven-seagal-goes-straight-to-dvd> [dostęp: 30.10.2017].
- Izdebska Agnieszka, 2003, *Gotyckie labirynty* [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Plucienik, Łódź.
- Lipowicz Marcus, 2015, *(Nie)święte ciało: socjologiczny i filozoficzny wymiar okrucieństwa w sztuce na przykładzie trzech wybranych dzieł filmowych*, „Argument”, t. 1(5).
- Lipowicz Markus, 2013, *Przemoc w filmach gore albo o obrzydzeniu, które obnaża współczesne stosunki społeczne*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 83/84.
- Lorenz Jarosław, 2011, *Wampiry a sprawa jelit*, „Esensja. Magazyn Kultury Popularnej”, nr 6, <http://esensja.pl/film/dvd/tekst.html?id=12480> [dostęp: 30.10.2017].
- Pitrus Andrzej, 1992, *Gore – seks – ciało – psychoanaliza. Pułapka interpretacyjna*, Siedlce.
- Sir Jorge, 2009, *Against in the Dark Review*, Scary Film Review, <http://scaryfilm.blogspot.com/2009/03/against-dark-review.html> [dostęp: 30.10.2017].

Nienasyceni

(The Breed, 2001)

AMERYKAŃSKA PRODUKCJA Z 2001 ROKU wyreżyserowana przez Michaela Oblowitza. Południowoafrykański reżyser, znany dotąd głównie ze współpracy z nowojorskim ruchem No Wave, wykorzystał architekturę Budapesztu i Tury do zobrazowania niszczącego świata przyszłości. W zależności od dystrybucji w danym kraju tytuł produkcji ulegał zmianom i była ona znana również jako: *Cidade dos Vampiros* (Brazylia), *Dark Species – Die Anderen* (Niemcy), *Vampire World* (Francja), *Bloody Vampire* (Japonia). Szacowany budżet wynosił około 4 milionów dolarów. W Japonii, Bułgarii oraz we Włoszech i na Węgrzech film miał swoją premierę w 2002 roku.

Za scenariusz odpowiedzialne było małżeństwo – Ruth Fletcher oraz Christos N. Gage. Gage zasłynął przede wszystkim jako scenarzysta komiksowy (piszący, obok tytułów wydawnictw Marvel, DC czy Wildstorm, również m.in. komiksowe kontynuacje serialu *Buffy, postrach wampirów*), a film *Nienasyceni* był jego kinematograficznym debiutem. Duet tworzył scenariusze również w późniejszych latach, głównie do seriali telewizyjnych, m.in. produkcji *Daredevil* (USA, 2015–).

Fabula *Nienasyconych* rozpoczyna się rutynowym wręcz śledztwem dotyczącym serii morderstw związanych z próbą demaskacji działań rządu mających prowadzić do integracji ras ludzkiej i wampirzej. Detektyw Stephen Grant (Bokeem Woodbine) jest świadkiem zamordowania swojego partnera przez nadludzką istotę odporną na kule oraz wspinającą się po ścianach. Po powrocie do siedziby policji i poinformowaniu przełożonych o zdarzeniu, Grant poznaje Aarona Greya (Adrian Paul), który – jak się okazuje – jest wampirem pracującym w szeregach policji, również dążącym do odkrycia tajemnicy zabójcy. Bohaterowie nawiązują współpracę. Szukając dowodów i poszlak w celu rozwikłania zagadki, zwracają się o pomoc do wampirzycy Lucy Westenry (Bai Ling). Piękna wampirzyca i człowiek wdają się w romans, który w dalszej perspektywie komplikuje przebieg śledztwa oraz skutkuje licznymi podejrzeniami o zdradę i oszustwo. Okazuje się, że wampiry kontaktowały się z ludzkim rządem w celu ustabilizowania relacji z resztą społeczeństwa oraz miały nadzieję na traktowanie ich jako odmiennej rasy. Zarówno krwio pijcy, jak i ludzie zmierzają jednak do unicestwienia siebie nawzajem. W tajemnicy ludzkość

stworzyła wirusa mającego wyeliminować wszystkie wampiry żyjące na świecie, nie oddziałując na człowieka. Przywódca krwio pijców namawia twórcę mikroba, naukowca Fleminga (James Booth) będącego na usługach ludzkiego rządu, do zmiany natury wirusa i zainfekowania nim ludzkości. Badacz, skuszony wizją nieśmiertelności, wykonuje zadanie zgodnie z poleceniem krwio pijców.

Każda ze stron – ludzka i wampirza – jest podzielona na tych, którzy wierzą w zgodną koegzystencję, oraz tych, którzy twierdzą, że konflikty nie wygasną, dopóki będą istnieć wampiry i ludzie. W świecie tych pierwszych oś antagonizmu została ukazana poprzez spór pomiędzy doktorem Friedrichem Wilhelmem Crossem (Péter Halász), XVI-wiecznym wampirem z Litwy oraz głównym założycielem miasta Serenity, a Vladimirem de Torquemadą Westem (Zen Gesner) czy Doktorem Orlockiem (István Göz), którzy stawiają stanowczy opór samej idei współpracy. Po stronie ludzkiej przeciwnikami koegzystencji są przedstawiciele rządu – Arthur Calmet (Paul Collins) oraz jego zastępca, John Seward (Ming Lo). Reprezentują oni strukturę rządową NSA (National Security Administration), z którą początkowo współpracuje Grey. NSA, z uwagi na sposób organizacji oraz zarządzanie podległej im społeczności, nawiązuje do wizerunku kojarzonego z nazistowską Rzeszą. Skojarzenie to intensyfikowane jest za sprawą estetyki siedziby NSA, gdzie wystrój wnętrza, powiewające sztandary oraz kolorystyka odwołują się do powszechnie znanych kadrów z wystąpień Adolfa Hitlera. NSA przypomina władzę totalitarną, charakterystyczną dla dystopijnej kreacji świata.

Film przedstawia wizję przyszłości ukazującą istnienie wampirów w społecznościach zorganizowanych na wzór gett z II wojny światowej. Monstra rozlokowane są w odseparowanych od ludzi miejscach. Jednym z nich jest miasto Serenity, w którym mieszka Aaron Grey, główny bohater wampiryczny filmu. Widz poznaje bliżej jego historię poprzez liczne retrospekcje. Grey jest polskim Żydem pochodzącym z Łodzi, przemienionym w wampira w tragicznych okolicznościach podczas II wojny światowej. W trakcie ucieczki przez las przed nazistami mróz i wyczerpanie sprawiają, że umierają żona i córka Aarona. Zrozpaczonego Greya znajduje Cross i umożliwia mu zemstę. Mężczyzna zostaje przemieniony w wampira, przez co zyskuje nadprzyrodzone moce, takie jak odporność na kule. Z wykorzystaniem nowo zdobytych zdolności mści się on na oprawcach, co finalnie skłania go do refleksji na temat istoty i bezsensu vendetty. Wampir zaczyna rozumieć, że nie stanowi ona klucza do rozwiązania problemu, lecz go intensyfikuje.

Grey jako jedyna postać w filmie powraca myślami do przeszłości, w której padał ofiarą przemocy i antysemityzmu. Z perspektywy jego roli w filmie widać jednak, że problem dyskryminacji w ujęciu Obłowitza nie dotyczy *stricte* rasy czy koloru skóry, lecz kategoryzacji my–oni w odniesieniu do czasu, czyli śmiertelności i nieśmiertelności. Pod tym względem film różni się od – przywoływanego jako kontekst dla *Nienasyconych* – obrazu kryminalnego *W upalną noc* (*In the Heat of the Night*, USA 1967, reż. Norman Jewison) [Bacon 2013: 30]. Wampiryzm jest cechą dystynktywną prześladowanej grupy społecznej (w filmie cechującej się również zróżnicowaniem etnicznym, np. Seward i Westenra są Azjatami), która pada ofiarą represji ze strony totalitarnego państwa. Z tej perspektywy ukazanie Greya jako biernego obserwatora działań aparatu władzy (wampir jest świadkiem dwóch prób pogromów krwiopijców) może stanowić – nieco banalne – nawiązanie do *Listy Schindlera* (*Schindler's List*, USA, 1993, reż. Steven Spielberg); Obłowitz zastępuje jedynie niszczący antysemityzm nader czytelną alegorią polegającą na negatywnym podejściu do wampiryzmu.

Filmowi bohaterowie poprzez swoje imiona i nazwiska bezpośrednio nawiązują do literatury wampirycznej, a w szczególności do *Draculi* Brama Stokera czy filmu *Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau). Postacie nie stanowią jednak odpowiedników swoich wcześniejszych wersji (np. Westenra w produkcji Obłowitza to pewna siebie wampirzyca). Twórcy w znikomym stopniu korzystali z wampirycznej ikonografii powiązanej z wizerunkiem wampira utrwalonym w kulturze, czego przykładem jest rzadkie wprowadzanie strojów kojarzonych z postaciami wampirów, na przykład długiej, czarnej peleryny. Niezależnie od tego monstra Obłowitza posiadają tradycyjne cechy oraz właściwości przypisywane krwiopijcom, widoczne w szczególności na początku oraz na końcu filmu. Należą do nich: nieśmiertelność, tajemniczość oraz nadnaturalne moce, na przykład chodzenie po ścianach. Słońce nie jest bezpośrednim zagrożeniem dla egzystencji wampirów, są one jedynie bardziej niż ludzie wrażliwe na światło słoneczne – dlatego Grey nosi ciemne okulary. Ludzka krew została zastąpiona jej sztucznym substytutem, co dla zwolenników koegzystencji ludzi i wampirów było głównym powodem traktowania krwiopijców nie jako potworów, ale jako sprzymierzeńców. Istotny element przedstawienia postaci wampirycznych stanowią ich kostiumy. O ile stroje Westa i Lucy Westenry są ekstrawagancje (np. kostium wampirzycy ukazany w klubie Pravda), o tyle Cross



i Doktor Orlock ubrani zostali w sposób nieprzekuwający uwagi. Warto również podkreślić, iż ludzie na tle wampirów wydają się prezentowani jednobarwnie, nie mają wyróżniającego się ubioru.

Obraz bazuje na wyznacznikach gatunkowych filmu kryminalnego [Kałużyński 1980: 270–271], przede wszystkim w aspekcie konstrukcji fabuły: rozpoczynająca akcję zagadka, śledztwo prowadzone przez detektywa, rozproszone tropy utrudniające wskazanie prawdziwego sprawcy oraz finalna niespodzianka wieńcząca intrygę [Kraska 2013: 94]. Należy pamiętać przy tym, że sama powieść detektywistyczna wywarła wpływ na klasyczne „czarne” kino [Żyto 2014: 48]. Biorąc pod uwagę te inspiracje można powiedzieć, że główny bohater, detektyw Grant, reprezentuje typ detektywa-twardziela – jego atutami są raczej intuicja i celność, a nie wiedza i inteligencja. Partner, z którym policjant początkowo współpracował, umiera, co z kolei przywodzi na myśl film *Sokół maltański* (*The Maltese Falcon*, USA 1941, reż. John Huston), stanowiący jeden z kanonicznych filmów *noir*. Obłowitz wykorzystał również charakterystyczną dla kina *noir* ciemną, duszną stylistykę, co jest widoczne w scenerii filmu: akcja toczy się w obskurnych, małych pomieszczeniach, przeważnie słabo oświetlonych, sama produkcja rozpoczyna się też od ukazania bohaterów zmierzających na miejsce śledztwa w strugach wieczornego deszczu, co stanowi dość klasyczny środek wyrazu z repertuaru filmu *noir* [Schrader 2010: 75]. Elementy charakterystyczne dla tego gatunku wypierają w *Nienasyconych* rekwizytorium filmu wampirycznego. Dlatego też m.in. czarne, wampiryczne peleryny zostały zastąpione długim, detektywistycznym płaszczem oraz rewolwerem. Obłowitz wykorzystał również klasyczną dla produkcji kryminalnych konwencję *buddy cop movie*; Grant i Grey mieli stworzyć obraz dwóch przeciwnych charakterów i osobowości, uwikłanych w przerastającą ich zagadkę oraz zmuszonych do współpracy przez zewnętrzne okoliczności. W trakcie rozwoju akcji powinni także odnaleźć nawzajem nie porozumienia, lepiej się poznać i – ostatecznie – zmienić nastawienie do siebie nawzajem. Tak pomyślana relacja, która – choć innowacyjna i raczej niespotykana w filmie wampirycznym – stanowi najmniej udany element produkcji. Odbiorcy krytykowali film w szczególności za irracjonalne dialogi między głównymi bohaterami oraz za słabą grę aktorską [Monkeyface 2011].

W obrazie Obłowitza została zaprezentowana wizja alternatywnego świata, w którym ludzkość wie o istnieniu żyjących wśród niej wampirów, połączona z konwencją filmu detektywistycznego. Samo zestawienie wampira z motywem detektywistycznym pojawiło się



wcześniej, chociażby w filmie *Nick Knight* (USA 1989, reż. Farhad Mann). Koncepcja świata, w którym ludzie i wampiry usiłują dążyć do trudnej koegzystencji, była z kolei w filmowym medium stosunkowo nowa i oryginalna, choć trzeba odnotować, że w literaturze pojawiła się już w roku 1993, kiedy to została wydana powieść Laurell K. Hamilton *Grzeszne rozkosze* (*Gulity Pleasures*). Analogii można dopatrywać się również w twórczości Charlainy Harris i jej zapoczątkowanej w 2001 roku serii *The Southern Vampire Mysteries*, w której został pokazany substytut krwi oraz ujawnienie się wampirów świata (na bazie tych powieści powstał popularny serial HBO *Czysta krew* [*True Blood*, USA, 2008–2014]). Pierwsza część serii, *Martwy aż do zmroku* (*Dead Until Dark*), została jednak zaprezentowana czytelnikom zaledwie dwa miesiące przed premierą *Nienasyconych* [Astell 2014]. Dlatego też, pomimo podobnych koncepcji w kreacji świata, pomiędzy tymi dwoma utworami najprawdopodobniej nie istniał żaden bezpośredni związek. Produkcja Oblowitza, pomimo wykorzystania innej konwencji, nie przyniosła twórcy i aktorom popularności. O filmie ostatecznie zapomniano, a z jego tytułem dużo bardziej kojarzony jest dzisiaj powstały kilka lat później horror *Rasa* (*The Breed*, USA 2006, reż. Nicholas Mastandrea).

MAGDALENA JANKOWSKA

Źródła

- Astell Hal, 2014, *The Breed* (2001), Apocalypse Later, <http://www.apocalypselaterfilm.com/2014/01/the-breed-2001.html>, [dostęp: 22.12.2017].
- Bacon Simon, 2013, *The Vampiric Diaspora: The Complications of Victimhood and Post-memory as Configured in the Jewish Migrant Vampire*, London.
- Kałużyński Zygmunt, 1980, *Seans przerywany*, Warszawa.
- Kraska Mariusz, 2013, *Zbrodnia w bibliotece, albo Śledztwo w sprawie lektury: casus powieści detektywistycznej*, Wrocław.
- Monkeyface, 2011, *The Breed* (2001), Internal Bleeding, <http://www.internalbleeding.net/2011/03/the-breed-2001> [dostęp: 4.03.2018].
- Schrader Paul, 2010, *Uwagi o filmie noir*, Wrocław.
- Żyto Kamila, 2014, *Klasyczny film noir, kino modernistyczne, modernité – czyli tam i z powrotem*, Olsztyn.

Nocne zło

(*The Night Flier* / Stephen King's *Night Flier*, 1997)

AMERYKAŃSKO-WŁOSKI FILM Z 1997 ROKU, którego reżyserem oraz scenarzystą jest Mark Pavia. Obraz stanowi adaptację opowiadania Stephena Kinga pt. *Nocny latawiec* [King 1993: 112–147]. Produkcja charakteryzuje się estetyką typową dla horrorów *gore*; już od pierwszych scen kadry pełne są krwi oraz porozrzucanych zwłok. Fabuła filmu skoncentrowana jest wokół pościgu dziennikarza śledczego Richarda Deesa (Miguel Ferrer) za tajemniczym mordercą, co pozwala na wykorzystywanie schematów znanych z produkcji detektywistycznych i kryminalnych. To połączenie uwidacznia się w wielokrotnie i szczegółowo ukazującym śledztwie głównego bohatera oraz w jego ekscytacji – często podkreślanej przez spersonalizowaną narrację – wywołanej tropieniem tajemniczego mordercy. W miarę rozwoju akcji dopełnieniem tego odczucia jest wrażenie osaczenia protagonisty, co w zakończeniu filmu prowadzi do obłądu głównego bohatera.

Nocne zło to pełnometrażowy debiut Pavii, wyprodukowany przy współpracy New Amsterdam Entertainment, Stardust International (był to pierwszy i jak do tej pory jedyny raz, kiedy firma ta zaangażowała się w kinematografię) oraz włoskiego potentata filmowego Medusa Film. Początkowo tytuł wyświetlany był głównie w kinach we Włoszech i Japonii (1997), na ekranach w USA pojawił się później (1998), a następnie doczekał się dystrybucji na kasetach VHS (pierwsze wydanie w 1999 roku) oraz płytach DVD (od 1998 roku). Prawdopodobnie szybka dystrybucja sklepowa była jedną z przyczyn, dla których film nie poradził sobie finansowo na rynku amerykańskim – dochód z box office'u wyniósł jedynie 237 700 dolarów [Thompson 2017].

Warstwa fabularna zogniskowana jest wokół dwóch ściśle połączonych ze sobą wątków. Pierwszy z nich – motyw poszukiwania mordercy, który może okazać się wampirem – opiera się na schematach fabularnych charakterystycznych dla powieści i filmów kryminalnych. Dziennikarz śledczy Richard Dees podąża śladami tajemniczego mordercy z awionetki, zabijającego kolejne osoby na prowincjonalnych lotniskach w sposób przywodzący na myśl zachowanie wampira – poprzez okaleczanie ofiar i wysysanie z nich krwi. Działania Deesa przypominają procedury detektywistyczne. Należą do nich: wywiad

środowiskowy, wizytacja miejsca zbrodni, dokumentacja (głównie szczegółowe zdjęcia zwłok i okaleczeń) oraz analiza zebranego materiału. Towarzyszy temu wszechobecna aura tajemniczości wynikająca z charakteru miejsc przestępstw – są to z reguły prowincjonalne lotniska, gdzie nie przebywa zbyt wiele osób. Dodatkowo protagonista funkcjonuje ze świadomością nieuchwytności swojego celu. Wszystko to skutkuje narastającą fascynacją bohatera poszukiwanym przez niego mordercą.

Drugi wątek wiąże się z konfliktem Deesa, cynicznego i zgorzkniałego profesjonala, z młodą i ambitną reporterką Katherine Blair (Julia Entwisle), którą protagonista początkowo jawnie dyskredytuje jako naiwną i niedoświadczoną. Blair, podobnie jak jej starszy kolega, pragnie napisać reportaż o mordercy, co mogłoby oznaczać zwrot w jej karierze. Rywalizacja między tymi dwójkiem jest pretekstem do zarysowania cech osobowości protagonisty. Jawi się on jako człowiek pozbawiony skrupułów, amoralny i cyniczny, skłonny do makiawelicznego postępowania, by tylko zrealizować swoje reporterskie ambicje. Pozwala to na wprowadzenie wątku etycznego, który jednak nie zostaje rozwinięty w toku akcji.

W filmie *Nocne zło* Pavia prezentuje dojrzałą formę estetyki, jaką zapoczątkował swoją przygodę z kinem. Jego debiut reżyserski – krótkometrażowy obraz *Drag* (USA 1993) – stanowił połączenie horroru typu *zombie slasher* z motywem opuszczenia oraz izolacji, co zostaje rozbudowane w adaptacji opowiadania Kinga. Tym razem reżyser, epatując krwią i turpistycznymi widokami ofiar wampira-pilota, rozszerza koncepcję zapoczątkowaną w swoim pierwszym obrazie. Służą temu naturalistyczne sceny morderstw kolejnych ofiar, które, popełnione w zamkniętych miejscach, często o niewielkiej powierzchni, wzbudzają wrażenie obscenicznego i przerysowania. Jednocześnie pojedyncze sceny zabójstw znajdują swój finał w ostatnim mordzie, który zostaje dokonany na kilkudziesięciu osobach w hali prowincjonalnego lotniska, gdzie zamiast pojedynczych ofiar mamy do czynienia z tuzinami zwłok. Dodatkowo wizualny efekt przemocy intensyfikuje jasność, wręcz sterylność pomieszczenia, niejako skalaneego krwią ofiar. Pavia w ten sposób zgrabnie wykorzystuje przemoc i jej symbole (krew i ofiary) oraz większą przestrzeń, by zmultiplikować poczucie grozy, dotychczas realizowane w miejscach dość hermetycznych i zamkniętych.

Ponadto reżyser kontynuuje wątek izolacji głównego bohatera poprzez ukazanie uzależniającego, wręcz gorączkowego i samotnego poszukiwania wampira, jakiemu oddaje się protagonista. Podróżując

między kolejnymi miejscami zbrodni, Dees separuje się coraz bardziej od świata zewnętrznego, koncentrując tylko i wyłącznie na mordercy. Jego doświadczenie staje się swego rodzaju obsesją, która wywołuje w reporterze niespotykane wcześniej pokłady agresji – m.in. jest on zdolny do rękoczynów względem swojej konkurentki z redakcji, Katherine. Izolacja ma tutaj wymiar przede wszystkim mentalny i wpływa na końcową charakterystykę głównego bohatera, czyniąc z niego osobę wręcz opętaną żądzą pochycenia mordercy. Choć atmosfera ta tworzy obraz przypominający horror, to ze względu na fakt, że narracja filmu nie koncentruje się na postaci wampira, *Nocne zło* trudno uznać za horror wampiryczny w typie *stricte* drakulicznym; znacznie bliżej obrazowi Pavii do konwencji *gore* lub thrillera. W związku z tym film, będąc adaptacją opowiadania Kinga, odwołuje się do nieco innych środków wyrazu aniżeli te licznie wykorzystywane w adaptacjach filmowych twórczości pisarza, gdzie zło ukazywane jest za pomocą tajemnicy, niedomówienia oraz niewyjaśnionych zjawisk połączonych z minimalizmem efektów specjalnych. O ile motyw izolacji jednostki występuje w prozie Kinga oraz jej ekranizacjach bardzo często, o tyle *novum* okazuje się wspomniana estetyka turpistyczna. Dzięki temu produkcja znacząco wyróżnia się na tle innych adaptacji twórczości tego pisarza.

Motyw wampira jest w filmie przedstawiony w niejednoznaczny sposób. Obraz wykorzystuje co prawda klasyczne instrumentarium cechujące powszechne wyobrażenie potwora (przede wszystkim hrabiego Draculi) – postaci w czarnej pelerynie, przemieszczającej się szybko, podróżującej jedynie nocą i wysysającej krew – jednakże od samego początku widz nakierowany jest na zupełnie inny trop. Podpowiada go bestialski, niemal „nie-wampiryczny” charakter morderstw, a raczej przeświadczenie o funkcjonowaniu mordercy-psychopaty naśladowującego wampira, co wynika z niekonsekwentnego *modus operandi* mordercy – raz wysysa on krew swoich ofiar, innym razem odcina im głowy, a jeszcze innym kaleczy twarze. Wniosek o naśladowcy niejako potwierdzają przerysowane elementy należące do nastrojowego instrumentarium: krwiste czerwona peleryna, krwawy moc wampira, brutalne, okrutne morderstwa (łącznie z dekapitacją) oraz wszechobecna krew, nawet na zostawiających czerwone ślady butach potwora. Jedną z form wspomnianego przerysowania jest również samolot, jakim podróżuje główny antagonist – czarny z czerwonymi aplikacjami, za dnia mający szyby zasłonięte czarnym kirem – oraz wysypująca się z podwozia maszyny ziemia pełna robaków. W ten sposób wehikuł staje się rekwizytem stanowiącym odpowiednik trumny wampira. Takie podejście zgodne jest z zamierzeniami Kinga, który

swoim opowiadaniem chciał zaprzeczyć modelowemu i zseksualizowanemu wizerunkowi wampira [Beahm 1998: 148]. Dodając do tego kolejne elementy, jak podróżowanie jedynie nocą, zdolności oniryczne (wnikanie do snu i manipulowanie nim), brak odbicia w lustrze oraz umiejętność bycia niewidzialnym, można powiedzieć, że *Nocne zło* okazuje się filmem złożonym z licznych nawiązań do *Draculi* Brama Stokera (zarówno do pierwowzoru literackiego, jak i do licznych ekranizacji) o wyraźnie zaznaczonym rysie kryminalnym. Paradoksalnie, nie skutkuje to spójnym charakterem wampirycznym filmu, ale wręcz przeciwnie – jego pozorna wampiryczność staje się emersyjna względem całości.

Tak wykreowany przez Pavię świat przedstawiony umocniony zostaje przez finał, który stanowi parafrazę Nietzscheańskiej myśli: „Ten, który walczy z potworami, ten niechaj baczy, by sam przy tym nie stał się potworem. Zaś gdy długo spoglądasz w otchłań, otchłań spogląda również w ciebie” [Nietzsche 1912: 109]. Zakończenie okazuje się naoczną egzemplifikacją wewnętrznej przemiany protagonisty, który z łowcy przeistacza się w bestię. Symbolicznie zostaje to przedstawione za pomocą finałowego dialogu pomiędzy Deesem a potworem. Ten ostatni wielokrotnie ostrzegał bohatera, by zaprzestał on swoich poszukiwań, kiedy jednak dochodzi do bezpośredniego spotkania, na prośbę Deesa krwio pijca ujawnia swoje prawdziwe oblicze: szpetne i monstrualne. W ten sposób protagonista dosłownie spotyka się z Nietzscheańską „otchłanią”, jaką ucieleśnia w filmie wampir, i wizualizuje sobie swoje osobiste piekło, pełne fotografowanych wcześniej ofiar morderstw. Pograżony w przerażających majakach bohater, walcząc w wizjach z atakującymi go zwłokami, na jawie – nieświadomie – siekierą bezczęści ciała ofiar krwio pijcy. Ten zabieg, niezwykle symboliczny, ukazujący postać wampira jako personifikację przekleństwa śmierci [Janion 2008: 38] i zgodny z pierwowzorem literackim, stanowi iście Kingowską puentę, wedle której największe zło czyha w nas samych. Ponadto obraz Pavi, analogicznie jak inne adaptacje twórczości Kinga, kieruje widza w stronę przypuszczenia, iż osobą odpowiedzialną za zło jest sam protagonista [Browning 2011: 51–52]. Na taką interpretację wskazują również inne podobieństwa między Deesem a wampirem, m.in. obaj pracują w nocy i podróżują awionetkami.

Wspomniane zakończenie uwidacznia też zasadniczą różnicę między pierwowzorem literackim a f adaptacją ilmovą. W oryginale wampir oszczędza Deesa, gdyż jest nasycony i nie ma zamiaru pić więcej krwi, natomiast w ekranizacji motywacją potwora jest przede wszystkim chęć uświadomienia bohaterowi jego własnej podłości

i niegodziwości. W ten sposób protagonista staje się niejako odbiciem potwora, którego sam poszukuje.

Należy przy tym zauważyć, iż psychodeliczny, krwawy finał filmu jest bardziej charakterystyczny dla konwencji *gore* niż dla typowych adaptacji twórczości Kinga, jak na przykład *Carrie* (USA 1976, reż. Brian De Palma) czy *Christine* (USA 1983, reż. John Carpenter). Choć również nie brakuje w nich krwi i niewyjaśnionych zdarzeń wskazujących na paranormalne zjawiska (jak zdolności telekinetyczne czy wywołany przez duchy obłąd), to nie zawierają one tak wyraźnie przedstawionych scen mordu. Obrazowość i brutalność *Nocnego latawca* to jeden z głównych wyznaczników autorskiej wersji Pavii, który, podejmując się adaptacji opowiadania *Nocny latawiec*, zdecydował się przede wszystkim na realizację swojego autorskiego – bazującego na epatowaniu krwią i widokiem ofiar morderstw – podejścia do horroru.

ADAM FLAMMA

Źródła

Beahm George, 1998, *Stephen King from A to Z: An Encyclopedia of His Life and Work*, Kansas.

Browning Mark, 2011, *Stephen King on the Small Screen*, Bristol.

King Stephen, 1993, *Nocny latawiec* [w:] *Marzenia i koszmary*, przeł. M. Wroczyński, W. Nowakowski, wyd. 9, Warszawa.

Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.

Nietzsche Friedrich, 1912, *Poza dobrem i złem*, przeł. S. Wyrzykowski, Kraków–Warszawa.

Thompson Scott, 2017, *Ahead of „IT”, Every Stephen King Movie’s Box Office Ranked Worst To Best*, „Forbes”, <https://www.forbes.com/sites/simonthompson/2017/08/16/ahead-of-it-every-stephen-king-movies-box-office-ranked-worst-to-best/#3a2e2d72416a> [dostęp: 27.08.2017].

Nocturna, Granddaughter of Dracula

(1979)

UTRZYMANY W KONWENCJI DISCO amerykański horror komediowy z 1979 roku w reżyserii Harry’ego Hurwitza (używającego wówczas pseudonimu Harry Trampa), funkcjonujący również pod skróconym tytułem: *Nocturna*. Współscenarzystką i współproducentką filmu, a także odtwórczynią tytułowej roli była wietnamska

tancerka egzotyczna, Nai Bonet. Premiera odbyła się 1 marca 1979 równolegle w Stanach Zjednoczonych i na francuskim Paris Festival of Fantastic Films. Po klapie finansowej *Nocturny* i drugiego pisarско-aktorsko-producenckiego projektu Bonet, *Hoodlums* (USA 1980, reż. Mac Ahlberg – który *notabene* na planie filmu o wnuczce Draculi odpowiadał za zdjęcia), aktorka zrezygnowała z kariery filmowej.

Film rozpoczyna sekwencja ukazująca tytułową Nocturnę jako przykładną wnuczkę hrabiego Draculi (w tej roli John Carradine, który, po produkcjach takich jak *Dom Frankenstein* [*House of Frankenstein*, USA 1944, reż. Erle C. Kenton], *Dom Draculi* [*House of Dracula*, USA 1945, reż. Erle C. Kenton] i *Billy the Kid kontra Dracula* [*Billy the Kid versus Dracula*, USA 1966, reż. William Beaudine], po raz czwarty – i ostatni – wcielił się w postać wampirzego hrabiego [Senn 1996: 18]), mającego wyraźne problemy z zaaklimatyzowaniem się w XX wieku. Dlatego też to jego wnuczka musi zarządzać rodowym zamkiem (przemianowanym na Hotel Transylwania – zbieżność z tytułem pierwszej powieści Chelsea Quinn Yarbrow o wampirycznym hrabim Saint-Germain jest najprawdopodobniej przypadkowa), opiekować się dziadkiem i dbać o takie bolączki życia we współczesnym społeczeństwie, jak np. podatki. Z tego też względu, by uatrakcyjnić swój hotel, wampirzyca ściąga do niego zespół disco, do którego należy przystojny Jimmy (Antony Hamilton). W równym stopniu zapalałwszy miłością tak do muzyki, jak i do mężczyzny, Nocturna ucieka razem z nim do Ameryki, gdzie spotyka inne wampiry, tańczy na dyskotekach i odnajduje dawno utraconą miłość swojego dziadka o wiele mówiącym imieniu i nazwisku Jugulia Vein (w którą wcieliła się słynna aktorka i tancerka Yvonne De Carlo).

W pewnym momencie Dracula przybywa do Nowego Jorku po swoją wnuczkę, planując ocalić ją od XX-wiecznej deprawacji. Nocturna – która już wówczas zdążyła odkryć, że dzięki tańcom w rytmie disco staje się mniej wampirzycą, a bardziej człowiekiem – nie chce jednak wracać do Transylwanii, na co hrabia reaguje oburzeniem i szantażuje ją, grożąc zabiciem Jimmy'ego. Nocturna ulega swojemu dziadkowi, jednak Jimmy, wspierany przez Jugulię, rusza ukochanej na pomoc, przepędzając Draculę oderwaną z neonu nocnego klubu, świecącą, bezszeryfową literą T (będącą odpowiednikiem krzyża). W finale filmu Nocturna – czująca, że jest już bardziej człowiekiem niż wampirzycą – obserwuje z Jimmym wschód słońca, jej dziadek zaś ponownie łączy się z Jugulią i wspólnie – w jednej trumnie załadowanej na pokład samolotu – zmierzają do Transylwanii.

Film poza długimi i często statycznymi ujęciami ukazującymi taniec oraz dyskoteki zawiera wiele scen mniej lub bardziej jawnie odnoszących się do seksualnej sfery wampirzej egzystencji. Ewidentnymi przykładami tego są niedwuznaczne docinki wampirzego sługi Theodore'a (Brother Theodore) czy też cała scena spotkania Nocturny z czarnoskórym wampirem-alfonsem RH Factorem (Sy Richardson) i jego prostytutkami: Helgą, Moomoo i Yin-Yang (w typowo allenowskiej scenie nieśmiały, chudy okularnik – stylizowany na inteligenta – przychodzi do domu publicznego, gdzie zamiast cielesnych uciech wita go... sprzęt do transfuzji krwi). Najlepszym jednak dowodem na eksploatację tej konwencji jest długa i mało wysublimowana scena kąpieli Nocturny (od początku podglądanej przez Theodore'a), dla której jest to okazja do wygłoszenia (mimo wszystko pretekstowego i redundantnego) monologu wewnętrznego o wampirzej miłości do śmiertelnika; w tym czasie kamera nie przepuszcza żadnej sposobności, by szczegółowo ukazać wdzięki Bonet. Pewną trawestacją tego wyraźnego tropu są finalne sceny z Draculą i Jugulią, kiedy to wampir narzeka, że kości już nie te i że nie wie, czy będzie w stanie nadążyć za dopiero co odzyskaną partnerką. Pod względem eksploatacji erotyzmu *Nocturnie* bardzo blisko do innego filmu wampirycznego z 1979 roku, *Miłości od pierwszego ukąszenia* (*Love at First Bite*, USA, reż. Stan Dragoti), którego fabuła również bazuje na motywie wampira nienawykłego do współczesności i którego akcja także ma miejsce w Nowym Jorku [Abbot 2007: 143]. Jeśli rozpatrywać inne inspiracje dla powstania *Nocturny*, to z pewnością należy do nich nurt filmów disco na czele z zaledwie dwa lata starszą *Gorącą sobotnią nocą* (*Saturday Night Fever*, USA 1977, reż. John Badham), jak również wyraźna w produkcjach zarówno wytwórni Universal, jak i Hammer tendencja do poświęcania kolejnych filmów krewnym i powinowatym Draculi (w pierwszym wypadku chodzi m.in. o *Córkę Draculi* [*Dracula's Daughter*, USA 1936, reż. Lambert Hillyer], w drugim – o *Narzeczoną Draculi* [*The Brides of Dracula*, Wielka Brytania 1960, reż. Terence Fisher]. W tym sensie film prawdopodobnie też chciał korzystać z mechanizmów promocji właściwych tzw. mockbusterom – patrz: *Ostatni żywy człowiek*).

Dialogi i monologi w *Nocturnie* zdecydowanie nie należą do wyszukanych, a ich odbiór dodatkowo utrudnia gra aktorska większości postaci. Zdaniem Petera Hansona film może się „poszczycić” jednymi z najgorzej zagranych ról w historii kina, ze szczególnym uwzględnieniem kreacji samej Bonet [Hanson 2015]. Rzeczywiście, większość naturalnych atutów aktorki i jej umiejętności tanecznych



umyka uwadze widza ze względu na nieudane operatorsko zdjęcia. Na tym tle wyróżniają się role Carradine'a i De Carlo, aktorów zdecydowanie bardziej doświadczonych niż większość obsady, którzy mimo mało błyskotliwych dialogów byli w stanie wydobyć ze swoich postaci wiele charyzmy. Dotyczy to w szczególności Draculi Carradine'a, utyskującego na konieczność noszenia sztucznej wampirzej szczęki, ale też będącego w stanie z werwą strofować Nocturnę czy to za jej chęć miłosnych podbojów, czy też za skłonność do płaczu (co nie przystoi wampirom). Z podobnym wdziękiem narzeka, że jego nogi nie mieszczą się w trumnie, w której pod koniec filmu leży razem z Jugulią. Ta z kolei z emfazą potrafi utyskiwać na spadającą jakość ludzkiej krwi, obwiniając zanieczyszczenia, narkotyki i prezerwatywy. Choć trudno w tych kwestiach dopatrzeć się faktycznego komentarza społecznego (poza dość oczywistym – również dla filmów disco – leitmotiwem tej produkcji opartym na założeniu, że starszym pokoleniom nigdy nie będą się podobać mody i tendencje wśród młodych), nie da się ukryć, że zwrócenie uwagi na te problemy miało w czasie premiery filmu pewien potencjał humorystyczny.

Jeśli chodzi o cechy wampiryczne krwio pijców z *Nocturny*, to poza piciem krwi (do czego jednak młodsze wampiry nie używają kłów – ze względów higienicznych) należy wspomnieć przede wszystkim o możliwości przemiany w nietoperza. Czynią to zarówno nowojorscy krwio pijcy, żeby uniknąć złapania przez stróża w parku, jak i Dracula, uciekający przed neonowym krzyżem Jimmy'ego, oraz Jugulia, która chwilę potem wyrusza, aby go odnaleźć. Efekt transformacji w nietoperza jest animowany rysunkowo, co dodatkowo koreluje z nie do końca poważnym tonem filmu. Ponadto – jak już wspomnieliśmy – wampiry boją się krzyży (nawet jeśli są one *de facto* literą T) oraz światła słonecznego, a także – przynajmniej w przypadku Draculi i Jugulii – nowoczesności i jej wynalazków (jak narkotyki czy podatki). Sam Dracula (nie wiadomo, czy tylko on, acz zachowanie wampirzyc w domu publicznym Factora sugeruje, jakoby była to zdolność wampirzej arystokracji) posiada umiejętność hipnotycznego wpływu na ludzi; potrafi naraz zamrozić w bezruchu wszystkich bywalców dyskoteki Star Ship, do której przybywa po Nocturnę. Wampiry w tym filmie również stereotypowo nie mogą przeglądać się w lustrze, acz tytułowa bohaterka podczas tańca w rytm muzyki disco odkrywa, że jest w stanie dostrzec swoje odbicie – to z kolei pozwala jej sobie uświadomić, że taniec ma moc uleczenia wampiryzmu. Swoistą innowację – jak na owe czasy – stanowi z kolei kwestia rozmnażania się krwio pijców. Wampiry w tej produkcji – w przeciwieństwie do klasycznego filmowego wyobrażenia

– mogą się rozmnażać nie przez ugryzienie, ale łącząc się w pary w obrębie własnego gatunku. Zostaje to kilkakrotnie przypomniane samej Nocturnie w kontekście jej związku z Jimmym i niemalże wprost ewokuje motyw mezaliansu, tym bardziej że Nocturna wśród krwiopijców jest uważana za przedstawicielkę szlachty.

Film o Nocturnie, wnuczce Draculi, pozostał na marginesie zainteresowania wielbicieli kina wampirycznego ze względu na swoją porażkę finansową w amerykańskich kinach (poza tym był dystrybuowany w 1983 roku w RFN, na kasetach VHS ukazywał się jednak w różnych odstępach czasu pod różnymi tytułami, co z pewnością nie wpłynęło korzystnie na rozpoznawalność produkcji). Ponadto obraz – ze względu na swoją zachowawczość i swoistą trywialność w przedstawianiu wątków wampirycznych – miał niewiele ciekawego do zaoferowania wielbicielom filmów o krwiopijcach, a pasjonatom muzyki disco mógł dać... jeszcze mniej; większość ścieżki dźwiękowej opierała się bowiem na znanych już utworach m.in. Glorii Gaynor, Vicky Sue Robinson [Lovell 2011] oraz nieco już dzisiaj zapomnianego zespołu The Moment of Truth (który zresztą wystąpił w filmie). O ile więc z dzisiejszej perspektywy produkcję należy uznać za nieudaną, to – mimo wszystko – stanowi ona ciekawy, bo bezprecedensowy (choć nie w pełni udany [Meyers 2011: 51]) przykład próby połączenia nie do końca poważnego filmu disco z kinem wampirycznym.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Senn Bryan, 1996, *Golden Horrors: An Illustrated Critical Filmography of Terror Cinema, 1931–1939*, Jefferson–London.
- Abbot Stacey, 2007, *Celluloid Vampires. Life After Death in the Modern World*, Austin, Tex.
- Jenkins Mark Collins, 2010, *Vampire Forensics: Uncovering the Origins of an Enduring Legend*, Washington, D.C.
- Hanson Peter, 2015, Nocturna: Granddaughter of Dracula (1979), Every 70's Movie, <http://every7osmovie.blogspot.com/2015/05/nocturna-granddaughter-of-dracula-1979.html> [dostęp: 17.12.2017].
- Lovell Mitch, 2011, Nocturna, The Video Vacuum. Movie Reviews by Mitch, <http://thevideovacuum.livejournal.com/1126179.html> [dostęp: 18.12.2017].
- Meyers Rick, 2011, *For One Week Only: The World of Exploitation Films*, Guilford.

Nosferatu w Wenecji

(*Nosferatu a Venezia*, 1988)

WŁOSKI FILM Z 1988 ROKU, WYREŻYSEROWANY PRZEZ Augusta Caminita, Maria Caiana, Luigiego Cozziego, Pasqualego Squitieri, Maurizia Lucidiego i Klausa Kinskiego, w którym ostatni z wymienionych powraca do roli słynnego wampira, odegranej wcześniej w obrazie *Nosferatu wampir* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979) Wernera Herzoga. Film nigdy nie pojawił się w polskich kinach, na początku lat 90. był jednak dystrybuowany na kasetach wideo przez Artvision i trafił do na półki polskich wypożyczalni.

Nosferatu w Wenecji to jeden z wielu mało znanych, nieoficjalnych włoskich sequeli, które kręcono na Półwyspie Apenińskim od końca lat 70. do początku 90., a których powstanie było inicjowane przez producentów starających się ratować finanse w obliczu malejącej widowni kinowej [Waterman, Jayakar 2000: 522–524]. Do innych przykładów tego typu tytułów należą: *La casa 3* (Włochy 1988, reż. Umberto Lenzi), *La casa 4* (Włochy, 1988, reż. Fabrizio Laurenti) i *La casa 5* (Włochy 1990, reż. Claudio Fragasso), czyli nieformalne kontynuacje *Martwego zła* (*Evil Dead*, USA 1981) i *Martwego zła 2* (*Evil Dead 2*, USA 1987) Sama Raimiego; *Alien 2 – Sulla Terra* (Włochy 1980, reż. Ciro Ippolito), będący nieoficjalnym sequelem *Obcego – 8. pasażera „Nostromo”* (*Alien*, USA – Wielka Brytania 1979, reż. Ridley Scott); czy *Patrick vive ancora* (Włochy 1980, reż. Mario Landi), kopiujący australijski horror *Patrick* (1978) w reżyserii Richarda Franklina.

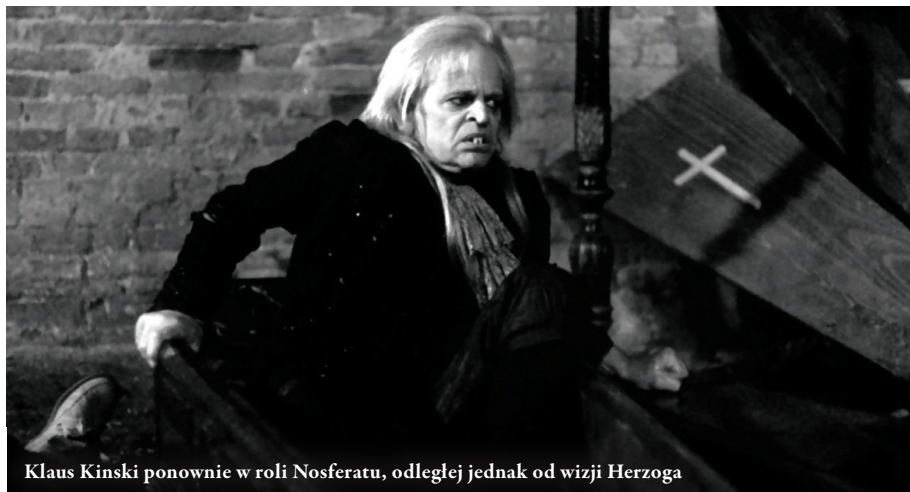
Odmienność *Nosferatu w Wenecji* od wymienionych wyżej produkcji polega przede wszystkim na obecności gwiazdy oryginału, Kinskiego, który zgodził się powtórzyć swoją rolę w kontynuacji. Jak wspomina Cozzi [Cozzi, Tentori 2012: 233–238], to właśnie aktor był powodem większości problemów filmu.

Ze względu na ogromne trudności produkcyjne *Nosferatu w Wenecji* miał ostatecznie aż sześciu reżyserów, z których jednak trzech spędziło na planie zaledwie kilka dni. Pierwszy z nich, Maurizio Lucidi, zdołał nakręcić raptem parę scen, a potem został zwolniony przez producenta, Caminita, gdy ten zdecydował, że projekt potrzebuje bardziej znanego nazwiska. Kolejny, Squitieri, nie mógł porozumieć się z Caminitem w sprawie planowanego budżetu filmu i także opuścił projekt. Obaj otrzymali od producenta pełne gaże.

Prawdziwe sensacje zaczęły się jednak po przyjeździe Kinskiego na plan. Aktor ogłosił, że nie zamierza ponownie przechodzić przez skomplikowany i męczący proces charakteryzacji – ponieważ nikt nie śmiał zobowiązać go do wypełnienia kontraktu, w filmie Kinski występuje z długimi blond włosami i bez bladego makijażu, co wyraźnie kontrastuje z jego wizerunkiem z *Nosferatu wampira*. Aktor zaatakował także trzeciego z zatrudnionych przez Caminita reżyserów (rzucił w jego głowę kieszonkowym lusterkiem), Caiana, co poskutkowało odejściem twórcy. Ponieważ producent wypłacił każdemu ze zwolnionych reżyserów pełną gażę, nie było go stać na zatrudnienie kolejnego. Produkcję wyreżyserował więc niecodzienny tercet – sam Augusto Caminito, który nigdy wcześniej nie stał za kamerą przy kręceniu filmu fabularnego, zaangażowany jako specjalista od efektów trickowych Luigi Cozzi oraz Kinski.

Kontrolę nad kolejnymi etapami produkcji nieoficjalnie przejął właśnie Kinski – zmuszał Cozziego, by ten filmował jego nocne eskapady po ulicach Wenecji (czego efektem było wiele godzin zupełnie nieprzydatnego materiału), nie godził się na duble, nie chciał uczestniczyć w próbach i torpedował wybory castingowe producenta. Podczas zdjęć do filmu dopuścił się także molestowania seksualnego na dwóch aktorkach [Cozzi, Tentori 2012: 237] i doprowadził do protestu całej ekipy filmowej. Ostatecznie, ze względu na przekroczone terminy i braki budżetowe, nakręcono zaledwie dwie trzecie planowanego materiału, a montaż filmu zajął aż dwa lata.

Nie sposób zrekonstruować, jak pierwotnie miał wyglądać scenariusz filmu. Wersja kinowa odbija jednak produkcyjne problemy, a fabularna niekoherencja wyraźnie sugeruje, że efekt końcowy ma niewiele wspólnego z oryginalnym założeniem twórców. Profesor Catalano (Christopher Plummer) przybywa do Wenecji na prośbę księżniczki Helietty Canins (Barbara de Rossi), która podejrzewa, że w rodzinnej krypcie ciągle spoczywa Nosferatu. Przeprowadzony przy pomocy medium (Clara Colosimo) seans spirytystyczny ożywia potwora, a ten rozpoczyna poszukiwania swojej utraconej przed wiekami miłości, księżniczki Letizii, która wyglądała identycznie jak Helietta. Dalszy ciąg filmu składa się ze scen trudnych do połączenia w spójną całość – Nosferatu spaceruje po Wenecji, ratuje przed samobójstwem młodszą siostrę Helietty, Marię (Anne Knecht), atakuje przypadkowych przechodniów i jest czczony przez Cyganów zamieszkujących miasto. Profesor Catalano (tutejszy odpowiednik Abrahama Van Helsinga z powieści Brama Stokera) próbuje natomiast rozwiązać zagadkę potwora i uśmiercić



Klaus Kinski ponownie w roli Nosferatu, odległej jednak od wizji Herzoga

go. Podejrzewa, że Nosferatu tak naprawdę pragnie umrzeć i szuka sposobu na zakończenie swojego życia.

Nosferatu w Wenecji wprowadza wiele modyfikacji do utrwalonego w literaturze i kinie wizerunku wampira. Tytułowy bohater może bez problemu przebywać na słońcu („to noc mnie przeraża” – oświadcza Marii), nie boi się krzyża (w jednej ze scen zgniata metalowy krucyfiks w dłoni), posiada nadludzką siłę, nie sposób uśmiercić go osinowym kolkiem, w lustrze można natomiast zobaczyć jego odbicie. Ulubioną metodą zabijania wrogów przez wampira jest – z nigdy nie wyjaśnionych przyczyn – defenestracja. W jednej ze scen profesor Catalano oznajmia, że krwio pijęc można pokonać tylko na dwa sposoby – musi on mieć kontakt z rtęcią lub zostać szczerze pokochany przez dziewczinę. Ponieważ pierwszy sposób zawodzi (bohaterowie próbują zabić wampira nabojami z rtęcią), Nosferatu szuka wybranki. Rola ta przypadnie jednak nie przypominającej jego dawną ukochaną Helietcie, ale jej siostrze, Marii.

W Wenecji trwa właśnie karnawał, ubrany w kostium sprzed dwóch wieków Nosferatu doskonale wtapia się więc w tłumy świętujących. Jak słusznie zauważa Lyndon W. Joslin [2017: 121], Caminito mógł zaczerpnąć ten pomysł z książki Lawrence’a Durrella *Balthazar* z 1958 roku. Atmosfera pogrążonego we mgle miasta doskonale pokazuje zresztą, czym mogła być kontynuacja klasycznego filmu Herzoga – opowieścią o bohaterze tragicznym, który szuka ukojenia, ale – jak to określa Catalano – „zostaje odrzucony zarówno przez życie, jak i śmierć”. W trakcie długich, poetyckich scen pogrążony w apatii Nosferatu przechadza się ulicami Wenecji o zmierzchu i o świcie,

a Kinski ogrywa jego postać pustym, wpatrującym się w otchłań spojrzeniem. Wrogów wampir zabija bez najmniejszego trudu i niejako od niechcienia. W jednej ze scen informuje błagających go o nieśmiertelność Cyganów, że „życie nie ma znaczenia, gdy trwa wiecznie”.

Wizerunek tytułowego bohatera mógłby więc korespondować z obrazem wampira zaprezentowanym w filmie Herzoga, gdzie Nosferatu nie jest „monstrum, ale cierpiącą z powodu braku miłości istotą, szukającą śmierci w ramionach kochającej go kobiety” [Kletowski 2010: 33]. W kontraście z takim ujęciem postaci stoją jednak ocierające się o obsceniczną scenę spotkań Nosferatu z kolejnymi kobietami, zrealizowane w kluczu zarezerwowanym dla perwersyjnych filmów erotycznych. Szczegółne wątpliwości budzi sekwencja, w której Kinski uprawia seks z trzykrotnie od niego młodszą Marią, graną przez Anne Knecht. (Pochodząca z Dominikany dziewczyna nie była aktorką, ale partnerką grającego w filmie Yorgo Voyagisa. Kinski zmusił producenta do zwolnienia obsadzonej w tej roli Amandy Sandrelli i do zatrudnienia Knecht [Cozzi, Tentori 2012: 235], prawdopodobnie ze względu na walory fizyczne kobiety.)

Już w momencie premiery filmu wątpliwości budziły także zastosowane efekty trickowe, których ostateczny kształt wynikał najprawdopodobniej z topniejącego budżetu i problemów związanych z dokończeniem produkcji. W jednej ze scen Nosferatu ratuje skaczącą z wieży Marię, po czym leci ponad miastem, trzymając ją w ramionach – scenę zrealizowano dzięki nałożeniu wizerunku Kinskiego i Knecht na panoramę Wenecji, co przywodzi na myśl sekwencje lotu Supermana nad miastem w filmie superbohaterskim Richarda Donnera (USA – Wielka Brytania 1978). W innej scenie bohaterowie otwierają grób, a znajdujące się w nim ciało topnieje i rozpada się na ich oczach. Choć pomysł miał zapewne przypominać efekt specjalny zastosowany w *Poszukiwaczach zaginionej Arki* (*Raiders of the Lost Ark*, USA 1981, reż. Steven Spielberg), zamiast zaawansowanych efektów praktycznych zrealizowano jedynie kilka ujęć prezentujących kolejne stadia rozpadu ciała, przywodzące na myśl niskobudżetowe horrory z lat 30.

Muzykę do filmu stworzył Luigi Ceccarelli, który zaadaptował na potrzeby ścieżki dźwiękowej kilka utworów Vangelisa (autora soundtracków m.in. do *Łowcy androidów* [*Blade Runner*, USA–Hongkong 1982, reż. Ridley Scott] i *Rydwanów ognia* [*Chariots of Fire*, Wielka Brytania 1981, reż. Hugh Hudson]). *Nosferatu w Wenecji* miał swoją światową premierę podczas festiwalu w Wenecji we wrześniu 1988 roku i wszedł do włoskich kin w tym samym miesiącu, trzy lata

po rozpoczęciu prac nad produkcją. Brak dokładnych danych na temat jego wyników finansowych, Cozzi utrzymuje jednak, że film był komercyjną porażką.

Mimo to Caminito pracował później z Kinskim przy dwóch kolejnych produkcjach – *Łowcach* (*Grandi cacciatori*, Włochy 1988, reż. Augusto Caminito) i *Paganinim* (Włochy–Francja 1988, reż. Klaus Kinski). *Nosferatu w Wenecji* pozostaje natomiast niewątpliwie ambitnym, ale nieudanym i niekoherentnym postscriptum do słynnego filmu Wernera Herzoga.

GRZEGORZ FORTUNA JR.

Źródła

- Cozzi Luigi, Tentori Antonio, 2012, *Italian Horror Movies: 1960–2012*, Rome.
- Joslin Lyndon W., 2017, *Count Dracula Goes to the Movies: Stoker's Novel Adapted*, Jefferson, N.C.
- Kletowski Piotr, 2010, *Nosferatu* [w:] *Wampir. Leksykon*, red. K. Śmiałkowski, Bielsko-Biała.
- Waterman David, Jayakar Krishna P., *The Competitive Balance of the Italian and American Film Industries*, „European Journal of Communication” 2000, vol. 15, iss. 4.



Od zmierzchu do świtu 2

(From Dusk Till Dawn 2: Texas Blood Money, 1996)

SEQUEL KULTOWEGO FILMU *OD ZMIERZCHU DO ŚWITU* Roberta Rodrigueza z 1996 roku, wyreżyserowany trzy lata później przez Scotta Spiegela. Został wydany bezpośrednio na rynek wideo w tym samym roku, w którym wyprodukowano trzecią część serii (*prequel*) – *Od zmierzchu do świtu 3: Córką kata* (*From Dusk Till Dawn 3: The Hangman's Daughter*, USA 1999) w reżyserii P.J. Pesce. *Sequel* powstał przy o wiele niższym budżecie niż pierwowzór (wynoszącym około 5 mln dolarów), w wytwórni Dimension Films braci Weinstein (film – wraz z *prequelem* – miał przekonać widownię do sięgania po produkcje skierowane bezpośrednio na wideo [Rodriguez 2012: 34]), a także przy wsparciu założonej przez Quentina Tarantina słynnej firmy produkcyjnej A Band Apart oraz marki Los Hooligans Productions, będącej własnością samego Rodrigueza. Zdjęcia były realizowane w RPA. W filmie wykorzystano utwory mistrza muzyki surf-rockowej, Dicka Dale'a, którego w latach 90. ponownie spopularyzował Tarantino, umieszczając na ścieżce dźwiękowej do *Pulp Fiction* jego utwór *Misirlou*. *Od zmierzchu do świtu 2* zdobyło nagrodę Saturn w kategorii produkcji wydanych na wideo, jednak nie znalazło uznania krytyków, a i opinie widzów na temat obrazu są podzielone.

Film rozpoczyna się sceną w windzie z gościnnym udziałem aktorów Bruce'a Campbella (znanego ze współpracy z Samem Raimim m.in. przy słynnej serii „Martwe Zło”; reżyser filmu to bliski współpracownik Raimiego, a wszyscy trzej uczęszczali do tej samej szkoły) i Tiffani Thiessen (która popularność zyskała w serialu *Beverly Hills, 90210* [1990–2000]). Wprowadzające ujęcia pokazują, jak grane przez nich postacie zostają zatakowane przez chmurę krwiożerczych nietoperzy, które wdzierają się przez szyb do środka; cała

scena została zarejestrowana w taki sposób, by upodobnić ją do *Pta-ków* Alfreda Hitchcocka. Ciekawym elementem jest tu udana próba ukazania nietoperzy przegryzających stalową linę dźwigającą windę. Ujęcie to stanowi przykład wykorzystania nietypowego punktu widzenia kamery, jeden z wielu w tej części trylogii.

Szybko okazuje się, że scena wprowadzająca nie ma bezpośredniego związku z fabułą, gdyż jest jedynie fragmentem filmu emitowanego w telewizji, którą ogląda Buck (Robert Patrick, odtwórca roli T-1000 w filmie *Terminator 2: Dzień sądu* [*Terminator 2: Judgment Day*, Francja–USA 1991]; do dzieła Jamesa Camerona odsyłać będą m.in. noszone przez niego policyjne okulary przeciwsłoneczne). Akcja zawiązuje się dość szybko: poznajemy głównego bohatera, a także jego towarzyszy – kolegów po fachu, wykraczającym daleko poza prawo. Ich zwerbowanie do skoku na meksykański bank odbywa się według klasycznego schematu zbierania drużyny, pozwalającego widzowi zapoznać się z krótką charakterystyką każdego z członków przysięgłego gangu. Jako pierwszego Buck odnajduje C.W. pracującego jako klaun na rodeo (w scenie tej chorągiewki powiewające wokół bohatera wyglądają złowieszczo, jak wielkie zęby). Reprezentuje on typ życiowego pechowca (wymienia od razu litanię niepowodzeń), którego łatwo przekonać do zyskownego skoku. W rolę C.W. wcielił się Muse Watson, aktor znany z filmu *Koszmar minionego lata* i jego kontynuacji, gdzie zagrał mściwego rybaka Benjamina Willisa. Następnie Buck przekonuje Jesusa Dravena (Raymond Cruz), chodzący stereotyp Latynosa: porywczego i nabuzowanego, z tatuażami („Enemigo”), obwieszonego grubym łańcuchem (z kłódką), bezwzględnie trenującego psa (o wdzięcznym imieniu Szczęki 2) do udziału w nielegalnych walkach. Przeciwwagą dla kipiącego testosteronem Jesusa jest w ekipie Ray Bob (Brett Harrelson), pracujący jako ochroniarz pantoflarz, który rabunkową wyprawę ukrywa przed żoną, mówiąc, że jedzie na ryby z kolegami. Całej szajce przewodzi zaś Luther (Duane Whitaker), skazany za napad z bronią w ręku przestępca, który wymknął się policyjnej eskorcie po to, by natychmiast obrabować kolejny bank. Ściga go z kolei Otis Lawson (Bo Hopkins, znany przede wszystkim z ról w seryjnych westernach, m.in. w *Bonanzie*, a także z filmów Sama Peckinpaha), stereotypowy teksański *ranger* w wieku okołoemerytalnym.

Od zmierzchu do świtu 2 od początku realizuje zatem model kina gangsterskiego i jako taki odpowiada strategii przyjętej w produkcji Rodrigueza, również wewnętrznie podzielonej na wydarzenia dziejące się przed wprowadzeniem wątku wampirycznego i po

nim (tam wątek dotyczył braci Gecko i uprowadzonej przez nich rodziny pastora). Do pierwszego niepokojącego incydentu dochodzi dopiero, gdy Luther – w drodze do kolegów oczekujących go za granicą z Meksykiem, w motelu El Coyote – wpada (dosłownie) na lecącego nietoperza. Przerażony nietypowym wyglądem zwierzęcia strzela do niego, po czym w wyniku uszkodzeń samochodu kieruje się do najbliższego baru. Jest to oczywiście znany z pierwszej części Titty Twister, bar ze striptizem dla przyjezdnych kierowców ciężarówek i motocyklistów, prowadzony przez barmana Eddiego Razora (ulubieńca Rodrigueza, Danny'ego Treja, który w pierwszej i trzeciej części wcielił się w bliźniaczą rolę Charliego Razora). Barman proponuje Lutherowi podwózkę do motelu, ale kiedy wychodzi na jaw, że zbiegły więzień strzelał do nietoperza, Razor wiezie go na miejsce „zbrodni” i doprowadza do konfrontacji ze zwierzęciem, które okazuje się wampirycznym kolegą barmana.

W afekcie Razor również przemienia się w wampira, ucharakteryzowanego zgodnie z wymogami estetycznymi wyznaczonymi przez Rodrigueza. Wampiry (w momencie ataku) mają zatem odstręczająco poryte bruzdami twarze, żółte oczy i wystające kły. W finale filmu dochodzi wręcz do pełnej przemiany, w której wampiry ukazane są jako odrażające kreatury, bliższe zdecydowanie monstualnym wizerunkom Nosferatu lub średniowiecznych demonów (owłosione ciała, zwierzęce głowy) niż chłodnej, arystokratycznej elegancji Draculi. Wizerunek wprowadzony przez Rodrigueza i Tarantina w pierwszym *Od zmierzchu...* i wykorzystany potem w całym uniwersum zainspiro-



Luther, główny antagonist filmu

wał m.in. Jossa Whedona do „poprawienia” wampirycznej aparycji na potrzeby kultowej serii telewizyjnej *Buffy, postrach wampirów* (*Buffy the Vampire Slayer*, 1997–2003); w filmie o tym samym tytule (reż. Fran Rubel Kuzui), pochodzącym z 1992 roku, wampiry nie miały jeszcze takiego wyglądu, a ich przemiana nie prowadziła do przyjęcia karykaturalnych, hipertroficznie przerysowanych rysów [Laycock 2009: 57]). Bezpośrednim kontekstem dla Rodrigueza były jednak horrory wampiryczne z lat 80., a podobne przedstawienia, z charakterystyczną modyfikacją twarzy, znajdziemy już w *Straconych chłopcach* (*The Lost Boys*, USA 1987, reż. Joel Schumacher). W ten sposób stylizowany został również inny wampir z tego samego okresu – Eddie Murphy w nieudanym i zdecydowanie mniej znanym obrazie *Wampir z Brooklynu* [*Vampire in Brooklyn*, USA 1995, reż. Wes Craven]). Wszystkie te zabiegi były próbą odwrócenia się kultury amerykańskiej od gotycko-dandysowskiego wizerunku krwiopijcy, jaki proponowały kolejne części *Kronik wampirów* Anne Rice, a charakterystyczny element przemiany twarzy porównywany bywa z Klingonami (w nawiązaniu do rasy z uniwersum *Star Trek*, przypominającej także właśnie wampiry [Melton 2011: 85]).

W wyniku potyczki z wampirami Luther sam staje się jednym z nich, a do motelu dociera już przemieniony w nietoperza. W trakcie kolejnych kontaktów dochodzi do rozprzestrzenienia się wampiryzmu wśród członków grupy. W pierwszej kolejności Luther atakuje jednak Latynoskę (wcześniej oddającą się namiętnemu stosunkowi z Jesusem), a scena ta została zarejestrowana z wielu różnych kątów i zmontowana na wzór słynnej sceny prysznicowej z *Psychozy* (*Psycho*, USA 1960, reż. Alfred Hitchcock). Podobnych trików jest w filmie więcej. Zdjęcia to jeden z jego największych atutów – niemal każde ujęcie zostało wykonane tak, by urozmaicić filmowe opowiadanie. Wszystkie niekonwencjonalne ujęcia są jednocześnie wprowadzane w sposób świadomy, przemyślany i zabawny, każdorazowo cieszący oko (m.in. podpatrzone u Tarantina ujęcia „z bagażnika”, widok z wnętrza wgrzyzającej się szczęki lub pręta przebijającego wampira, ruch kamery w górę i w dół wraz z wykonującym pompki Jesusem, kamera obracająca się wraz z wiatrakami i wiele innych).

Na skutek kolejnych przemian i zarażeń w grupie oraz szybkiej interwencji meksykańskiej policji współpracującej z szeryfem Lawsonem wszystko zmierza do sytuacji klasycznego oblężenia w okradanym Banco Bravos. Główną ofiarą okaże się Buck, z jednej strony pertraktujący ze stróżami prawa, z drugiej próbujący uciec przed swoimi krwiożerczymi kompanami. Sytuację dodatkowo

komplikują zjawiska astronomiczne niespodziewanie wydłużające noc – wampiry nie tylko unikają w tym świecie światła słonecznego, ale wręcz reagują na nie w jeden z najbardziej gwałtownych, przesadzonych sposobów: topią się, stają w płomieniach lub wręcz eksplodują, wprowadzając do filmu elementy estetyki *gore*. Można pokonać je również za pomocą innych „klasycznych” sposobów: przebijając serce kołkiem (a także policyjną pałką lub rogami bizona na karoserii samochodu) albo odstraszać krzyżem. Stosunek do symboli religijnych jest w uniwersum Rodrigueza równie przesadzony, a wampiry reagują na najbardziej wymyślne formy krzyży: od czerwonego, medycznego na drzwiach ambulansu, po te ułożone na potrzeby walki z policyjnych pałek i karabinów. Mamy w filmie również wyraźne elementy westernowe. Gdy czterej wampiryczni gangsterzy dokonają już masakry na służbach policyjnych, w iście peckinpahowskim stylu stają naprzeciw potencjalnych herosów: Bucka, szeryfa Lawsons i jego zastępcy (James Parks, później etatowy aktor Tarantina, a przy okazji syn Michaela Parksa, grającego w pierwszej i trzeciej części trylogii *Od zmierzchu do świtu* oraz w wielu filmach samego Tarantina; w pierwszej części trylogii M. Parks wcielił się w rolę teksańskiego strażnika Earla McGrawa, który był ojcem zastępcy McGrawa z części drugiej).

Wampiry z filmu Spiegela posiadają oczywiście nadludzkie moce: są bardzo silne, bez trudu rzucają bohaterami, pojawiają się w niespodziewanych miejscach i brutalnie wgrzają się w szyje. Jako że w większości są to jednak postacie męskie, a film ma elementy policyjno-gangsterskiego bromansu, reżyser zrezygnował z erotyzmu i mocy hipnotycznych obecnych w pozostałych częściach oraz z wampirycznego striptizu. Luther natomiast, choć nie zawsze jest w stanie zapanować nad pragnieniem krwi, co doprowadza do katastrofy operację rabunkową, doskonale kontroluje moc przemiany w nietoperza, zmieniając wampiryzm w sposób na zostanie superprzestępcą (np. wkrada się do budynków przez kratki wentylacyjne lub niepostrzeżenie eliminuje snajperów z dachu).

Od 2014 roku realizowany jest serial *From Dusk Till Dawn: The Series*, nad którego produkcją czuwa Rodriguez (serial wyemitowano na stworzonym przez niego kanale telewizyjnym El Rey, filmowiec jest także jednym z reżyserów serii). Warto zaznaczyć, że do wersji telewizyjnej zaangażowany został Patrick (w roli Jacoba Fullera, znanego z pierwowzoru). Serial rozwija wątki wężowo-wampiryczne, wprowadzone w wersji filmowej, i rozszerza je o kontekst mitologiczny.

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła

- Aldama Frederic Luis (ed.), 2015, *Critical Approaches to the Films of Robert Rodriguez*, Austin, Tex.
- Laycock Joseph, 2009, *Vampires Today. The Truth about Modern Vampirism*, Westport, Conn.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.
- Rodriguez Robert, Ingle Zachary, 2012, *Robert Rodriguez: Interviews*, Jackson, Miss.
- Van Riper A. Bowdoin, 2012, *Savage, Scoundrel, Seducer: The Moral Order under Siege in the From Dusk Till Dawn Trilogy* [w:] *Undead in the West. Vampires, Zombies, Mummies, and Ghosts on the Cinematic Frontier*, ed. C.J. Miller, A. Bowdoin Van Riper.

Ostatni żywy człowiek

(I am Omega, 2007)

AMERYKAŃSKI FILM FABULARNY Z 2007 ROKU, w reżyserii Griffa Fursta, będący jedną z czterech adaptacji przełomowej powieści Richarda Matheson *Jestem legendą* z 1954 roku (pozostałe to *Ostatni człowiek na ziemi* [*Last Man on Earth*, USA–Włochy 1964, reż. Ubaldo Ragona, Sidney Salkow]; *Człowiek Omega* [*The Omega Man*, USA 1971, reż. Boris Sagal] i *Jestem legendą* [*I Am Legend*, Australia–USA 2007, reż. Francis Lawrence]).

Ostatni żywy człowiek jest dziełem wytwórni Asylum – działającą od 1997 roku producenta tzw. mockbusterów, czyli niskobudżetowych filmów przeznaczanych zwykle bezpośrednio na rynek DVD, nawiązujących do znanych produkcji i w pewnej mierze się pod nie podszywających (np. *Transmorphers*, USA 2007, reż. Leigh Scott; *The Day the Earth Stopped*, USA 2008, reż. C. Thomas Howell; *Age of the Hobbits*, USA 2012, reż. Joseph J. Lawson; *100 000 000 B.C.*, USA 2008, reż. Griff Furst; *Jack the Giant Killer*, USA 2013, reż. Mark Atkins). Niejednokrotnie z tego powodu kierowano przeciw wytwórni pozwy sądowe (w efekcie przegranej sprawy z producentami *Hobbita* film *Age of Hobbits* zmienił tytuł na *Clash of the Empires*, choć reklamowano go również jako *Lord of the Elves*). Co istotne, wydanie DVD omawianego filmu – zapewne nieprzypadkowo – pojawiło się na miesiąc przed premierą kinową *Jestem legendą*. Od strony graficznej nawiązano jednak do innej adaptacji powieści – do *Człowieka*

Omegi (podobnie jak na plakacie filmu Sagala, tak i na materiałach reklamowych oraz okładce *Ostatniego żywego człowieka* pojawił się zapis „Omega” – z grecką literą na początku).

Film jest luźną adaptacją powieści Mathesona. Główny bohater, mieszkający samotnie Renchard (Marc Dacascos), żyje w postapokaliptycznym świecie przekonany, że został jedynym człowiekiem na Ziemi opanowanej przez krwiożercze potwory. Podobnie jak w innych próbach przeniesienia dzieła Mathesona na ekran, produkcję otwierają sceny z wyludnionego miasta, bohater wraca też wspomnieniami do dawnych czasów. Pojawiają się znane motywy rozmów z manekinami, halucynacji i wizji, będących wytworami chorego umysłu. Renchard jest ponadto uzależniony – choć od leków, a nie od alkoholu, jak powieściowy Robert Neville.

W zniszczonym świecie bohater ma dostęp do Internetu i w pewnym momencie za pośrednictwem komunikatora kontaktuje się z nim Brianna (Jennifer Lee Wiggins), która informuje, że przetrwały tysiące osób, które żyją razem w górach, w obozie nazwanym Antioch. Kobieta jest odporna na wirusa (sam Renchard nie), a jej krew ma być lekarstwem na globalną epidemię. Mężczyzna nie zgadza się początkowo na pomoc, ale potem zostaje do niej zmuszony przez dwóch mężczyzn (Vince i Mike), przedstawiających się jako mieszkańcy Antioch. Trójka bohaterów rusza na pomoc Briannie. Mike ginie z rąk potworów, Vince natomiast okazuje się przeciwnikiem leczenia epidemii, pragnącym chaosu oraz świata zbudowanego na zasadach darwinizmu i nieustannej walki. Renchard z pomocą Brianny pokonuje przeciwnika, a następnie uruchamia ładunki wybuchowe, wysadzając miasto i uciekając do Antioch.

Potwory z *Ostatniego żywego człowieka* nie są zbyt dokładnie przedstawione i scharakteryzowane. Trudno właściwie powiedzieć, że to wampiry. Przypominają bardziej zombie, są silnie zdehumanizowane, nie wykazują bowiem właściwie już żadnych cech ludzkich (w przeciwieństwie do stworów z innych adaptacji, które są niezwykle inteligentne i pragną tworzyć nowe społeczeństwo, jak w *Człowieku Omedze*, lub przynajmniej przejawiają emocje i potrafią się komunikować – jak w *Jestem legendą*). Potwory te są niewrażliwe na światło słoneczne i można je zabić w zasadzie w dowolny sposób. Renchard mówi, że nie lubią soli, dlatego trzymają się z daleka od kanałów, nie wyjaśnia jednak, co jest tego przyczyną.

Większość nowszych opracowań na temat horroru lub twórczości Mathesona jedynie wzmiankuje istnienie omawianego filmu [King 2012: 202; Hoge 2014: 12; Höglund 2014: 68; Pulliam, Fonseca



2016: 7], nie wchodząc w głębszą analizę. Trudno zresztą się dziwić, gdyż *Ostatni żywy człowiek* nie wnosi do kultury nowego wizerunku wampira, nie rozwija też istniejących. Jako adaptacja klasycznej powieści również nie zawiera wielu interesujących elementów poza sztampowymi odniesieniami do motywu obłądu bohatera. Ze względu jednak na powiązania fabularne z jednym z najważniejszych utworów wampirycznych wszech czasów, warto wymienić *Ostatniego żywego człowieka* wśród mniej znanych filmów wampirycznych.

SZYMON MAKUCH

Źródła

- Hoge Charles, 2014, „*Crawling Out of the Middle Ages*”: *The Deep Literary Roots of the Vampires in I Am Legend* [w:] *Reading Richard Matheson. A Critical Study*, ed. Ch. Mathews, J. V. Haedicke, Plymouth, s. 3–16.
- Höglund Johan, 2014, *The American Imperial Gothic. Popular Culture, Empire, Violence*, London – New York
- King Claire Sisco, 2012, *Washed in Blood. Male Sacrifice, Trauma, and the Cinema*, New Brunswick – New Jersey – London.
- Pulliam June Michel, Fonseca Anthony J., 2016, *Richard Matheson's Monsters: Gender in the Stories, Scripts, Novels, and Twilight Zone Episodes (Studies in Supernatural Literature)*, London.

P

Plaga wampirów

(*Stake Land*, 2010)

FILM W REŻYSERII JIMA MICKLE'A, dyskontujący modne w najnowszej popkulturze obrazy postapokaliptycznego świata, w którym źródłem zagłady cywilizacji pozostają istoty inspirowane wierzeniami ludowymi i imaginariem fantastyki grozy (w tym wypadku wampiry). Fabuła stanowi retrospekcję, a ramą dla niej jest opowieść protagonisty wspominającego początki świata opanowanego przez wampiry. Z tej też perspektywy poznajemy losy głównych bohaterów.

Polski tytuł filmu nie oddaje semantyki oryginału. *Stake Land* (ang. kołkowy kraj, co można odczytać jako nawiązanie do utrwalonego w tradycji kulturowej sposobu unicestwiania wampirów) wskazuje na aspekt geopolityczny; to przestrzeń, w której społeczeństwo funkcjonuje według norm cywilizacyjnych, zmodyfikowanych na potrzeby sytuacji świata przedstawionego: środkiem płatniczym, umożliwiającym wejście do enklaw zamieszkałych przez niedobitki ludzi, są wyrwane wampirze kły; mnożą się kultury i rytuały inspirowane ideologią Ku Klux Klanu (znaczące pod tym względem jest filmowe Bractwo, działające na Południu USA). Tymczasem rodzimy przekład wskazuje na incydentalny charakter zagrożenia ze strony wampirów; plaga to tyle co epidemia (oraz inne jej hiponimy: pomór, zaraza), tj. intensyfikacja zagrożenia dla życia ludzi na danym terenie, spowodowana zakaźnym czynnikiem biologicznym [Martin, Martin-Granel 2006: 979; Porta 2008: 79]. Można jednak odczytać ją – za Susan Sontag – nie tylko jako źródło cierpienia, ale również i to, co zostało zesłane (*resp.* karę) [Sontag 1999: 132]; taki sakralny wymiar epidemii podkreśla w filmie wielość rodzących się kultów quasi-religijnych, dla których tytułowa plaga to potwierdzenie nastania dni Sądu Ostatecznego (Aryjska Armia Boga; Bractwo).

Obraz wampira w filmie pozostaje dość wierny (pop)kulturowym wyobrażeniom, jakie odnajdujemy w najnowszym kinie grozy: potwory działają w nocy; obdarzone są nadnaturalną zręcznością i siłą fizyczną. Mogą też łączyć się – na wzór drapieżników – w stada lub polować samotnie, przyciągane zapachem krwi. Zarazem wampiry w obrazie Mickle’a pozbawione zostały nadnaturalnych predyspozycji, przypisywanych im na mocy tradycji folklorystycznej oraz modyfikującego je konwencjonalnego nurtu filmu wampirycznego: nie mają zdolności umożliwiających im metamorfozę czy hipnozę; nie są też istotami terytorialnymi, zmuszonymi powracać na dzień do swego legowiska. Jednocześnie w walce z nimi skuteczne okazują się tradycyjne środki: czosnek i przebicie serca kołkiem. Taka sekularyzująca interpretacja tradycyjnej rekwizytorni (w obrazie Mickle’a krwiopijcy są istotami pozbawionymi metafizycznej konotacji) sprzyja odnowieniu figury strachu, jaką w kinie grozy pozostaje wampir [Melcer 2011].

W filmie pojawiają się nawiązania do różnych tekstów kultury, inspirowanych głównie poetyką fantastyki grozy:

- kameralność filmu, na którą wpłynął – w myśl sugestii krytyków – obraz zniszczonej Ameryki przemierzanej przez chłopca i jego ojca w powieści Cormaca McCarthy’ego *Droga* z 2006 roku i jej kinowej ekranizacji (*The Road*, USA 2009, reż. John Hillcoat) [Melcer 2011; Peacock 2015: 71]. Możliwym intertekstem pozostaje również serial Mikaela Salomona swobodnie nawiązujący do powieści Stephena Kinga *Miasteczko Salem* z 1975 roku – *Salem’s Lot* (USA 2004). Tropem interpretacyjnym uprawniającym poszukiwanie „powinowactwa z wyboru” między tą produkcją telewizyjną a filmem Mickle’a jest czołówka *Plagi wampirów*, w której pojawia się wycinek z gazety poświęcony Jerusalemem (Salem);
- obrazy okrucieństwa, jakich dopuszczają się ludzie wobec wampirów, są paralelne wobec tych z *Nocy żywych trupów* (*Night of the Living Dead*, USA 1968, reż. George Romero) oraz *Kronik żywych trupów* (*Diary of the Dead*, USA 2007, reż. George Romero); znacząca pod tym względem jest zwłaszcza scena zamykająca film, w której widzimy ludzi strzelających do obezwładnionych zombie i traktujących to jako rozrywkę. Owe, ukazane w filmach Romera, akty przemocy nie są przy tym usprawiedliwione żadną wyższą koniecznością; przeciwnie w *Dniu żywych trupów* (*Day of the Dead*, USA 2008, reż. Steve Miner): tu eksperymenty przeprowadzane na ludziach można uznać za niemoralne, jednak docelowo miały one stworzyć nową broń (projekt „White Fire”; zombie to ofiary zmutowanego wirusa). Analogicznych do tych



Pan to ekspert od przetrwania w świecie zdominowanym przez wampiry

w filmach Romera, bezsensownych zbrodni dopuszczają się bohaterowie *Plagi wampirów*; znacząca pod tym względem jest scena, w której widzimy przykutego do werandy napastnika, płonącego w świetle wstającego dnia. Trudno uznać to za ostrzeżenie dla innych wampirów, które ukazane są jako istoty kierujące się instynktem. Jednakże w filmie Mickle'a przeciwnikami bohaterów są nie tylko wampiry, lecz również inni ludzie, należący do Bractwa. Na kwintesencję zagrożenia wygląda ich zwampiryzowany przywódca, łączący w sobie okrucieństwo człowieka z siłą wampira. Postępowanie ludzi zdaje się powielać jego czyny (zabijanie dla przyjemności);

- akcentowanie zwierzęcego aspektu wampirów, wyrażającego się w ich podobieństwie do drapieżników (użębienie, wydawane dźwięki, ruchy), odsyła widza do obrazu wampirów z filmu *30 dni nocy* (*30 Days of Night*, Nowa Zelandia – USA 2007, reż. David Slade);
- scena pułapki zorganizowanej przez Bractwo inspirowana jest analogiczną, zaczerpniętą z filmu *Resident Evil: Zagłada* (Australia – Francja – Niemcy – Wielka Brytania – USA 2007, reż. Russell Mulcahy).

Wyszczególnione powyżej odwołania do filmów mają nie tylko wymiar intertekstualny; stanowią przede wszystkim świadectwo „wspólnoty wyobraźni” twórców popkulturowych obrazów. Co więcej: prócz wymienionych tu filmów, które można uznać za interteksty dla *Plagi wampirów*, produkcja ta pozostaje – z uwagi na sposób nakreślenia zbiorowego bohatera, jakim jest grupa ocalałych, uciekająca przed

napastnikami – pod wpływem schematu fabularnego wykorzystanego w nurcie *survival horror*, gdzie zagrożenie dla protagonistów pojawia się ze strony zombie. Ukazane w *Pladze wampirów* istoty, będące adwersarzami ludzkości, do zombie zbliża wygląd zewnętrzny, podkreślający rozkład ciała (*de facto* potwory z *Plagi...* różnią się od zombie jedynie nocnym trybem aktywności). Toteż niewątpliwie rację ma M. Jess Peacock określający *Plagę wampirów* jako obraz zakorzeniony w postapokaliptycznym nurcie opowieści o zombie [Peacock 2015: 71]. Z tego względu jako „archetekt” dla filmu Mickle’a można traktować np. komiks *Żywe trupy* (*The Walking Dead*, 2004–) Roberta Kirkmana, Tony’ego Morre’a i Charliego Adlarda. Możliwe też, że – jak sugerują badacze – dla twórcy *Plagi wampirów* inspiracją pozostaje film *Zombieland* (USA 2009, reż. Robert Fleischer) [Tobias 2011; Towlson 2014: 219].

Do pewnego stopnia punktem odniesienia dla *Plagi wampirów* jest też tradycja kina drogi, postrzeganego jako filmowy odpowiednik *Bildungsroman* (w obu zjawiskach podróż staje się synonimem zdobywania doświadczenia [Salwa 2003: 43, przyp. 3]). Takiemu odbiorowi obrazu Mickle’a sprzyja ukształtowanie losów protagonisty, Martina: poznamy go w pierwszych dniach epidemii wampiryzmu, kiedy działają jeszcze struktury administracyjne (radio podaje ostrzeżenia przed poruszaniem się po zmroku). Wtedy też bohater spotyka – w dramatycznych okolicznościach – swojego przyszłego mentora, Pana. Przemierzając opustoszałe Stany Zjednoczone, chłopiec uczy się sposobów na przetrwanie w nowym, opanowanym przez wampiry świecie. W miarę dorastania Martina ukazywane retrospektywnie sceny ustępują czasowi teraźniejszemu, a rola nauczyciela i jego wpływ na podopiecznego maleją. Ostatnim sprawdzianem dojrzałości Martina jest pojedynek ze zwampiryzowanym napastnikiem nękającym bar prowadzony przez przypadkowo napotkaną dziewczynę. Kiedy przeciwnik zostaje pokonany, Pan odchodzi, Martin zaś odjeżdża w poszukiwaniu enklawy ocalałej ludzkości.

Na osobną uwagę zasługuje filmowa przestrzeń: akcja *Plagi wampirów* rozgrywa się w małomiasteczkowej Ameryce, pośród opuszczonych farm i niewielkich, odciętych od siebie osad. Taka kreacja świata przedstawionego może stanowić kontrpropozycję dla filmów wampirycznych, których akcja toczy się w metropoliach. Możliwa jest jednakże również inna interpretacja wyboru scenerii. Jon Towlson [2014: 219–220] odczytuje *Plagę wampirów* jako kulturową recepcję epoki wielkiego kryzysu gospodarczego (1929–1933), jakkolwiek trudno zgodzić się z opinią badacza, by

film ten łączyło powinowactwo z wyboru z ekranizacją powieści Johna Steinbecka *Grona gniewu* (*The Grapes of Wrath*, USA 1940, reż. John Ford). Choć do tego obrazu – jako punktu odniesienia – odwołuje się sam reżyser Mickle [Harrison 2011], można w tym geście dopatrywać się poszukiwania „kulturowego antenata”, legitymizującego ideowo zaproponowaną w *Pladze wampirów* wizję rzeczywistości społecznej. Owszem, dla obu produkcji wspólnie pozostaje to, co Eddie Harrison intencjonalnie odnosi do *Plagi wampirów*, przywołując wypowiedzi Mickle’a, tj. krytyka kapitalizmu. Można też uznać film ten za artystyczny komentarz do południowych tradycji prawicowych: protagoniści podczas wędrówki napotykać napis „*God Bless Right America*”, a jednym z negatywnych bohaterów jest wędrowny kaznodzieja, postrzegający wampiry jako istoty zesłane przez Boga, aby służyły białej rasie.

Odczytywana tak *Plaga wampirów* ujawnia swój potencjał krytyczny [Muir 2013]. Dość konwencjonalna opowieść o grupie osób walczących o przetrwanie w świecie opanowanym przez krwiopijczych staje się głosem w dyskusji ukazującej w deziluzyjny sposób społeczne i kulturowe napięcia wieloetnicznej Ameryki. Co więcej: według sugestii Towlsona *Plagę wampirów* można wpisać w nurt kina podejmującego problematykę inności z perspektywy traumy po ataku na World Trade Center (11 września 2001) [Towlson 2014: 211–224]. Z zaproponowanej przez badacza perspektywy wszelka „inność” – w tym odmiennność kulturowa – definiowana jest w sposób jednoznaczny jako zagrożenie poprzez utożsamienie jej z „obcością”. Ta zaś pozostaje stałym zagrożeniem dla ładu wypracowanego przez społeczeństwo [Bauman 1995: 88; Szwed 2003: 68]. Rozumianą w kategoriach antropologicznych obcość wampirów w filmie Mickle’a podkreślona jest poprzez zwierzęcość ich wyglądu i zachowania, co stawia je w hierarchii bytów poniżej człowieka. Co istotne: filmowe wampiry pozostają odarte z metafizycznej aury – jedynie wówczas bowiem, gdy możliwe stanie się postrzeganie ich jako istot cielesnych, można ujrzeć je w pełni ich obcości. Nieprzypadkowo Bernhard Waldenfels zauważa relację pomiędzy obcością a cielesnością: „Zagadka obcości wzmacnia się [...] w zagadce cielesności” [Waldenfels 2009: 65]. Komplementarne wobec zaproponowanych tu upolitycznionych odczytań filmu Mickle’a pozostaje traktowanie go jako rewizji konwencjonalnych obrazów kina akcji, zdominowanych przez perspektywę męskiego spojrzenia (kobiety odgrywają w *Pladze wampirów* poślednie role jako ofiary) [Hobson 2015: 125–136].

Film Mickle’a doczekał się kontynuacji. *Plaga wampirów 2* (*The Stake Land II: The Stakelander*, USA 2016, reż. Dan Berk, Robert

Olsen) ukazuje dalsze losy Martina: samotny po śmierci żony i córki, krąży on po opustoszałych terenach, zabijając napotkane wampiry. Odnajduje też dawnego mentora, w finale zaś podąża z grupą innych ocalałych w stronę gór, będących ostoją wolną od zagrożenia ze strony zarówno nie-ludzkich drapieżników, jak i odartych z człowieczeństwa kanibali.

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

- Bauman Zygmunt, 1995, *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*, przeł. J. Bauman, Warszawa.
- Harrison Eddie, 2011, *Profile: Jim Mickle, director of vampire horror „Stake Land”*, ListFilm, <https://film.list.co.uk/article/34544-profile-jim-mickle-director-of-vampire-horror-stake-land> [dostęp: 11.11.2017].
- Hobson Amanda, 2015, „*We Don't Do History*”: *Constructing Masculinity in a World of Blood* [w:] *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, ed. B. Gurr, New York.
- Martin Paul M. V., Martin-Granel Estelle, 2006, *2,500-year Evolution of the Term “Epidemic”*, *Emerging Infectious Diseases*, vol. 12, No. 6.
- Melcer Agnieszka, 2011, „*Stake Land*” – recenzja, *Opium*, <http://opium.org.pl/2011/05/16/stake-land-recenzja> [dostęp: 14.11.2017].
- Muir John Kenneth, 2013, *Horror Films FAQ : All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens, and More*, Milwaukee, https://books.google.pl/books?id=feXpAgAAQBAJ&pg=PT107&chl=pl&source=gbps_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false [dostęp: 11.11.2017].
- Peacock M. Jess, 2015, *Such a Dark Thing: Theology of the Vampire Narrative in Popular Culture*, Eugene.
- Porta Miquel, 2008, *A Dictionary of Epidemiology*, Oxford.
- Salwa Piotr, 2003, *Ortensio Lando i jego przewodnik po Italii*, „Odrodzenie i Reformacja w Polsce”, t. 48.
- Sontag Susan, *Choroba jako metafora. AIDS i jego metafory*, przeł. J. Anders, Warszawa 1999.
- Szwed Robert, 2003, *Tożsamość a obcość kulturowa. Studium empiryczne na temat związków pomiędzy tożsamością społeczno-kulturową a stosunkiem do obcych*, Lublin.
- Tobias Scott, 2011, „*Stake Land*” *Is Your Land (If You're Feeling Bitey)*, Npr, <https://www.npr.org/2011/04/22/135511973/stake-land-is-your-land-if-youre-feeling-bitey> [dostęp: 11.11.2017].
- Towlson Jon, 2014, *Subversive Horror Cinema. Countercultural Messages of Film from „Frankenstein” to the Present*, Jefferson, N.C.
- Waldenfels Bernhard, 2009, *Podstawowe motywy fenomenologii obcego*, przeł. J. Sidorek, Warszawa.



Playgirls and the Vampire, the

(L'ultima preda del vampiro, 1960)

WŁOSKI HORROR Z 1960 ROKU wyreżyserowany przez Piera Regnolego. Premierę na Półwyspie Apenińskim 28 listopada. Na rynku amerykańskim zadebiutował niespełna trzy lata później, 4 lipca 1963 roku, dzięki firmie dystrybucyjnej Fanfare Film. W każdym z państw był reklamowany w inny sposób, na co wskazują już całkowicie odmiennie tytuły – *L'ultimo preda del vampiro* to po włosku *Ostatnia zdobycz wampira*, angielskie *The Playgirls and the Vampire* można by natomiast przetłumaczyć jako *Aktoreczki i wampir*.

Film Regnolego, mimo że dziś pozostaje kompletnie zapomniany, był jednym z pierwszych przedstawicieli włoskiego horroru gotyckiego – gatunku, którego okres świetności przypadał na lata 1960–1965 [Hughes 2011: 77]. *The Playgirls and the Vampire* swoją premierę miało w tym samym roku co rewolucyjna *Maska szatana* (*La maschera del demonio*, Włochy 1960) w reżyserii Maria Bavy, dzięki której gatunek ten rozwinął skrzydła na włoskim gruncie. W latach 50. XX wieku – a więc w dekadzie poprzedzającej premierę filmu – powstał najprawdopodobniej tylko jeden włoski horror gotycki (w każdym razie tylko jeden wymieniany jest przez badaczy) – *Wampirzy* (*I vampiri*, Włochy 1957, reż. Riccardo Freda, Mario Bava), a współautorem jego scenariusza był właśnie Regnoli.

W przeciwieństwie do obu reżyserów *Wampirów* Regnoli nie cieszy się mianem pioniera włoskiego horroru, do czego na pewno przyczynił się fakt, że w swojej karierze wyreżyserował zaledwie 11 filmów, a żaden z nich nie odniósł znaczącego sukcesu. Regnoli był zdecydowanie aktywniejszy jako scenarzysta – od początku lat 50. do połowy lat 90. XX wieku napisał przeszło setkę scenariuszy, w wielu wypadkach wypełnionych przemocą i seksem. Na koncie ma m.in. horror *La bimba di Satana* (Włochy 1982, reż. Mario Bianchi) czy pornograficzny horror *Malabimba* (Włochy 1979, reż. Andrea Bianchi). Nie byłoby w tym prawdopodobnie nic zaskakującego – włoscy twórcy chętnie stawiali bowiem na odważną erotykę – gdyby nie fakt, że Regnoli pracował jednocześnie jako krytyk filmowy w watykańskim piśmie „L'Osservatore Romano” (będącym najpopularniejszym katolickim pismem na świecie), gdzie kierować się musiał zapewne nieco odmiennymi priorytetami [Curti 2015: 57].



Główną inspiracją dla włoskiego kina gotyckiego z tego okresu były sukcesy horrorów brytyjskich, w szczególności tych powstałych w wytwórni Hammer – przede wszystkim *Przekleństwo Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, Wielka Brytania 1956, reż. Terence Fisher), *Horroru Draculi* (*Dracula*, Wielka Brytania 1958, reż. Terence Fisher) i ich licznych kontynuacji. Filmy Hammera cieszyły się dobrymi wynikami finansowymi nie tylko w Europie, ale także w Stanach Zjednoczonych, gdzie trafiały do dystrybucji dzięki zaangażowaniu wielkich hollywoodzkich studiów, takich jak Warner Bros. czy Columbia Pictures. Kręcenie horrorów gotyckich stało się więc nagle lukratywnym biznesem, a włoscy producenci nie chcieli przepuścić takiej okazji.

Na tle najważniejszych filmów gatunku, takich jak wspomniana *Maska szatana* czy *L'orribile segreto del dr. Hitchcock* (Włochy 1962, reż. Riccardo Freda), *The Playgirls and the Vampire* wydaje się tytułem nieudanym i pretekstowym – ważniejsze jest w nim prezentowanie wdzięków tytułowych aktoreczek niż budowanie atmosfery grozy czy precyzyjne tworzenie trzymającej w napięciu fabuły.

Napisana przez Regnolego historia zaczyna się od cokolwiek beczelnego zapożyczenia z klasycznego *Księcia Draculi* (*Dracula*, USA 1931, reż. Tod Browning) z Bělą Lugosim w roli najśłynniejszego

wampira świata – kamera pokazuje widzowi tajemniczą komnatę, w której leży wielki sarkofag. Po chwili jego wieko otwiera się i z grobowca wylania się ręka wampira. Niedługo później widz ma szansę poznać głównych bohaterów: pięć dziewczyn tworzących zespół tancererek – Verę (Lyla Rocco), Katię (Maria Giovannini), Erikę (Erika Dicenta), Ilonę (Marisa Quattrini) i Magdę (Corine Fontaine) – a także jego menadżera (Alfredo Rizzo) i pracującego z grupą pianistę (Leonardo Botta), którzy podróżują autobusem przez węgierskie bezdroża. Szybko okazuje się, że prowadzący do głównej drogi most jest nieprzejezdny, a bohaterowie – mimo ostrzeżeń spotkanego mieszkańca – postanawiają spędzić noc w pobliskim zamku będącym własnością hrabiego Gabora (Walter Brandi). Mężczyzna zgadza się przenocować grupę, ale ostrzega, by w nocy nikt nie wychodził ze swojej komnaty. Tymczasem Vera zaczyna odczuwać coś dziwnego – wydaje jej się, że doskonale zna zamek i że kiedyś już w nim była.

The Playgirls and the Vampire zawiera ogromną liczbę szkolnych błędów – zarówno scenariuszowych, jak i realizatorskich – które wypatrzy nawet mniej wprawny widz. Gdy jedna z dziewczyn (Katia) ginie w dziwnych okolicznościach, bohaterowie bardzo szybko przechodzą nad tym do porządku dziennego i wracają do ćwiczenia występów, jak gdyby nic się nie stało. Niektóre sceny nakręcono tak, że nie sposób określić, czy rozgrywają się one w ciągu dnia, czy w nocy. Do tego należy dodać rażące błędy montażowe i efekty specjalne przywołujące na myśl wczesne próby Georges’a Mélièsa (szczególnie w scenie finałowej konfrontacji). Nic dziwnego, że nawet włoski cenzor, który przyznawał filmowi kategorię wiekową, w uzasadnieniu określił go mianem niezamierzonej „parodii” i stwierdził, że jest on „obrazą dla dobrego smaku i inteligencji widza” [Curti 2015: 59–60]. Gdy tytuł debiutował na brytyjskich ekranach w 1965 roku, w „Monthly Film Bulletin” napisano, że „wygląda, jakby powstał pół wieku temu” i jest „żałośnie niechlujną powtórką z klisz kina wampirycznego” [„Monthly Film Bulletin” 1965: 11].

Trudno ocenić, czy Regnoli obraziłby się za taką krytykę, *The Playgirls and the Vampire* sprawia bowiem wrażenie filmu, którego celem było nie przestraszenie oglądających, ale wykorzystanie erotyki do nęcenia spragnionych wrażeń widzów. Już druga scena filmu zaczyna się od najazdu kamery na smukłe nogi Marii Giovannini, a dalej czeka o wiele więcej podobnych atrakcji. Tytułowe aktoreczki paradywują prześwitujących koszulach nocnych i kusych halbach, jedna z nich wykonuje taniec połączony ze striptizem, a grana przez Giovannini Katia po swojej śmierci powraca jako całkowicie

naga wampirzyca – wprawdzie w większości scen newralgiczne części jej ciała są zasłonięte dzięki odpowiedniej grze światłocieniem, ale już w sekwencji ataku na menadżera bohaterka pojawia się topless (cenzorzy kazali zresztą producentowi wyciąć to ujęcie [Curti 2015: 59]). Materiały promocyjne filmu dowodzą, że twórcy musieli nakręcić więcej scen rozbieranych, które jednak nie trafiły do ostatecznej wersji montażowej [Piselli, Guidotti 1989: 88]. Reżyserowi udało się zatrudnić kilku znanych odtwórców – Lyla Rocco grała wcześniej m.in. u Roberta Rossellliniego, a Alfredo Rizzo był rozpoznawalnym aktorem charakterystycznym. Najciekawszą postacią w obsadzie okazał się jednak prawdopodobnie Walter Brandi, uważany za „włoskiego Christophera Lee” [Smith 2017: 102]; poza *The Playgirls and the Vampire*, gdzie wcielał się w podwójną rolę Gabora i jego przodka-wampira, aktor miał na koncie także *L'amante del vampiro* (Włochy 1960, reż. Renato Polselli) i *La strage dei vampiri* (Włochy 1964, reż. Roberto Mauri). We wszystkich trzech filmach grał postać krwio pijcy. Kilka nazwisk kojarzonych przez publiczność nie zmieniło jednak faktu, że Regnoli potrzebował czegoś więcej, dzięki czemu jego film mógłby przyciągnąć widzów. Tym bardziej że jego scenariusz był oryginalny, a budżet nie pozwalał na zrealizowanie spektakularnych sekwencji. Reżyser postawił więc właśnie na – dziś absolutnie niewinne, ale wówczas odważne – sceny o zabarwieniu erotycznym. Biorąc pod uwagę okoliczności, taka strategia Regnolego wydaje się całkiem logiczna.

Pomysł okazał się dobry. Choć *The Playgirls and the Vampire* nie osiągnęło we Włoszech wielkiego sukcesu, kopia filmu trafiła do siedziby Janus Film w Stanach Zjednoczonych. Założyciele firmy, Cy Harvey i Bryant Halliday, zaprosili na pokaz Richarda Gordona, szefa Gordon Films. Podczas seansu ponoć głośno wyśmiewali efekty pracy Regnolego, a po pokazie przeprosili Gordona, że zmarnowali jego czas [Curti 2015: 57]. Gordon był jednak świadom zapotrzebowania na podobne produkcje i postanowił kupić prawa do filmu, po czym przygotował angielską wersję z Peterem Riethofem. Później sprzedał prawa do tego tytułu studiu Fanfare Films, które postanowiło wprowadzić go do dystrybucji z hasłem „Tylko dla dorosłych” na plakacie. Mimo niewielkiej wartości artystycznej *The Playgirls and the Vampire* okazało się przebojem ówczesnych kin samochodowych i grindhouse’ów (tanich kin wyświetlających niskobudżetowe filmy eksploatacji).

Zwrócenie uwagi widowni właśnie na erotyczny aspekt obrazu i dostosowanie paratekstów reklamowych do wymagań widowni

okazało się więc strzałem w dziesiątkę. *The Playgirls and the Vampire* stał się zatem jednym z tysięcy niedrogich włoskich filmów gatunkowych, które w latach 60. i 70. XX wieku cyrkulowały po światowych rynkach z różnymi tytułami, różnymi czołówkami i różnymi wersjami językowymi oraz które były dowolnie modyfikowane przez lokalnych dystrybutorów, by sprostać oczekiwaniom widowni [Fortuna 2017: 76–81].

Regnoli niewątpliwie dostrzegł komercyjny potencjał filmów o zabarwieniu erotycznym. W 1975 roku napisał scenariusz do komediodramatu *Blue Jeans* (Włochy, reż. Mario Imperoli); wzięł onswój tytuł od kusych szortów noszonych przez bohaterkę, w którą wcieliła się Gloria Guida. Dwa lata później Regnoli stworzył scenariusz do *Cara dolce nipote* (Włochy 1977, reż. Andrea Bianchi), opowiadający o przygodach mężczyzny w średnim wieku, który stara się nie ulec urokom swojej bratanicy. W 1979 roku filmowiec napisał natomiast *Malabimbę* – horror pornograficzny inspirowany *Egzorcystą* (*The Exorcist*, USA 1973, reż. William Friedkin) – którego fabuła skupiała się na nastolatce opętanej przez demona seksu.

GRZEGORZ FORTUNA JR.

Źródła

Curti Roberto, 2015, *Italian Gothic Horror Films, 1957–1969*, Jefferson, N.C.
Fortuna Grzegorz, 2017, *Za garść lirów. Włoskie kino gatunkowe*, „Ekran”, nr 2(36).

Hughes Howard, 2011, *Cinema Italiano. The Complete Guide from Classic to Cult*, New York.

„Monthly Film Bulletin”, 1965, *Ultima Preda Del Vampiro, L' (Playgirls and the Vampire)*, Italy, 1960, Vol. 32, No. 372, British Film Institute.

Piselli S. Stefano, Guidotti Roberto, 1988, *Diva Cinema 1951–1965*, Firenze.

Smith Gary A., 2017, *Vampire Films of the 1970s. Dracula to Blacula and Every Fang Between*, Jefferson, N.C.

Połykliwa skóra

(The Reflecting Skin, 1990)

KANADYJSKO-BRYTYJSKA PRODUKCJA Z 1990 ROKU w reżyserii Philipa Ridleya, angielskiego debiutanta, z sukcesem angażującego się w wiele różnych dziedzin sztuki (m.in. malarstwo, powieście- i dramatopisarstwo, fotografię i muzykę), a okazjonalnie

realizującego filmy (po debiucie nakręcił jeszcze dwa tytuły – *Las namiętności* [*The Passion of Darkly Noon*, Wielka Brytania – Niemcy – Belgia 1995] i *Heartless* [Wielka Brytania 2009] – które wspólnie z omawianym traktowane są jako luźna trylogia horrorów). W Polsce jego pierwszy film znany jest m.in. pod tytułami: *Krzyk ciszy* (IMDb), *Połykliwa skóra* (Filmweb, a także w recenzji Chołodowskiego [1990]), *Łśniąca skóra* (sfp.org.pl), ale nigdy nie trafił do dystrybucji. Debiut Ridleya został nagrodzony na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Locarno, gdzie otrzymał Srebrnego Lamparta, a także nagrody FIPRESCI i CICAE. Był również pokazywany na festiwalu w Cannes, gdzie wywołał spore kontrowersje (przede wszystkim ze względu na makabryczną introdukcję, po której część widzów opuściła salę projekcyjną) i został z miejsca okrzyknięty przez krytyków dziełem kultowym [Hills 2013: 450]. W interesujący sposób rozszerza ramy wykorzystywanego tu kina gatunków (thrillera, horroru, *love story*), tworząc niepokojący obraz dzieciństwa, połączony z wątkami wampirycznymi i nadprzyrodzonymi. Na uwagę zasługują niezwykle plastyczne zdjęcia – rozświetlone, pożółkłe, niekiedy wręcz przepalone, tworzące duszną wizję amerykańskiej prowincji, przywodzący na myśl powieści Williama Faulknera i obrazy Andrew Wyetha.

Miejszem akcji filmu jest bliżej nieokreślone amerykańskie pustkowie (zdjęcia kręcono na kanadyjskiej prowincji) otoczone ze wszystkich stron łąkami zbóż. Choć dojrzejące plony wskazują na to, że okoliczni mieszkańcy utrzymują się z pracy w polu, nie widać, aby ktokolwiek dbał o ziemię, zauważyć zaś można niszczące narzędzia i maszyny rolnicze – tak jakby morze zbóż stanowiło raczej rodzaj zapory oddzielającej społeczność od reszty świata. Intensywniejszy żółtawy odcień pszenicy został wydobyty za pomocą specjalnych filtrów, nad efektem pracowano także podczas postprodukcji, a na potrzeby niektórych scen Ridley zdecydował się nawet pomalować pszenicę żółtą farbą w sprayu po to, by roślina jeszcze mocniej kontrastowała z błękitnym niebem [Ridley 2014: 17]. Zresztą niezwykła dbałość reżysera o efekt kolorystyczny nie oszczędziła także samych postaci, którym przefarbowano włosy i które odziano w pozbawione wyrazistych odcieni stroje znamienujące przynależność do jednej z protestanckich sekt [Chołodowski 1990: 21]. Klaustrofobiczna osada, zamieszkała przez „przykurzonych” mieszkańców o wyraźnie purytańskim systemie wartości (na co wskazują: hermetyczność wspólnoty, silnie eksponowany lęk przed deprawacją, nieodłączna świadomość winy i kary), jakby

żywcem wyjętych z czasów pionierskich, przywodzi na myśl tradycję amerykańskiego gotyku – zwłaszcza w warstwie ukazywania relacji rodzinnych: dysfunkcyjnych i opresyjnych, stanowiących podstawowe źródło strachu.

Głównym bohaterem filmu jest ośmioletni Seth Dove (Jeremy Cooper), którego poznajemy podczas zabawy z dwoma kolegami – Kimem i Ebenem. Chłopcy znęcają się nad ogromną ropuchą – nadmuchiują ją, a następnie „detonują” za pomocą procy. Cała akcja została przez nich tak przygotowana, by eksplodujący płaz obryzgał krwią wracającą do domu tajemniczą sąsiadkę Dolphine Blue (Lindsay Duncan). Nie wiadomo, dlaczego chłopcy obrali za cel właśnie wdowę. Najprawdopodobniej dlatego, że kobieta wyróżnia się w zamkniętej społeczności zamieszkującej okolicę: jest zadbana, mówi z obcym akcentem, ale przede wszystkim jest przybyszem z innego kraju, a dom, który zamieszkuje, wypełniają egzotyczne artefakty (czaszki drapieżników, muszle, harpuny, szczęki rekinów i piranii, suszone kwiaty, przywodzące skojarzenia – na co wskazuje sam reżyser – z dziełami amerykańskiego filmowca, rzeźbiarza i inspirującego się surrealizmem twórcy asamblaży Josepha Cornella [Schultz, Ridley 2015]). Jednocześnie pewne elementy związane z bohaterką wywołują u Seta podejrzanie, że Dolphine nie jest zwyczajną kobietą, lecz wampiryzką. Na trop ten naprowadza go pulpowa literatura ojca (na okładce książki widzowie zauważyć mogą podobiznę młodzieńca, Dolphine i domu na prerii), który opowiada synowi o wampirach wysysających krew po to, by zachować młodość.

Wątki wampiryczne wprowadzone zostały do historii w sposób bardzo ostrożny i niejednoznaczny. Warto zwrócić uwagę chociażby na powracający temat zaspokajania pragnienia, np. w rozmowie chłopca z ojcem, który naucza go, że człowiek musi pić, by nie zmienić się w pył, czy w scenie kompulsywnego wypijania kolejnych porcji wody w ramach kary nałożonej przez surową matkę (w jeszcze innej scenie symbolicznym płynem stanie się szklanka nienaturalnie wręcz białego mleka). Na wampiryzm Dolphine naprowadza Seta rozmowa z nią, podczas której kobieta opowiada mu o swojej żalobie i o tym, jak nieszczęśliwe jest jej życie po stracie męża. Chłopiec słowa wdowy – wyznającej, że nie znosi słonecznej pogody, a każdego dnia połowę siebie zostawia w łóżku – traktuje zupełnie dosłownie. Wyobrażenia Seta rozbudzone są przez takie elementy, jak dość niezwykły wygląd kobiety (bardzo jasne i niemal jednolite skóra, włosy i oczy), jej dbałość o ochronę przeciwsłoneczną (okulary, chusty, którymi się okrywa), jawne rozerotyzowanie (chłopiec przy-

padkowo dostrzega ją podczas masturbacji), a także niejednoznaczne sugestie dotyczące np. wieku (Dolphine deklaruje, że ma 200 lat, co prawdopodobnie znaczyć ma po prostu tyle, że czuje się jakby miała kilkadziesiąt lat na skutek przeżywanej żałoby) czy opowieści o tym, jak przy mężu czuła się młoda, oraz przechowywane w pudełkach relikty (niekiedy organiczne i przerażające). Sprawy dodatkowo komplikują się, gdy do domu ze służby wojskowej na Pacyfiku wraca starszy brat Setha, Cameron (Viggo Mortensen), który natychmiast zakochuje się w Dolphine. Chłopiec objawy choroby popromiennej brata (wypadające włosy, krwawiące dziąsła, utrata wagi) odczytuje jako symptomy „wysysania” z Camerona sił vitalnych przez kobietę.

Paranoja wieku dziecięcego, o którą początkowo można podejrzewać bohatera filmu, nie tłumaczy jednak wszystkiego, co go spotyka. Wręcz przeciwnie, zdarzenia trudne do wytłumaczenia zdają się narastać wokół Setha lawinowo. Znikają jego koledzy, którzy następnie odnajdywani są martwi. Ojciec bohatera, w wyniku oskarżeń ze strony społeczności po śmierci Ebena, dokonuje samospalenia (w tle przewijają się dawne podejrzenia o homoseksualizm ojca). Seth ma na ten temat inne zdanie niż reszta i podejrzewa o wszystko Dolphine. Obraz Ridleya nie jest zatem klasycznym filmem o wampirach, ale raczej opowieścią o wierze w nie, która okazuje się ucieczką ze sportywniejszej rzeczywistości dzieciństwa w mity i historie, odpowiadającą na fundamentalne pytania o źródło i przyczyny zła.

Mieszkańcy prowincji zachowują się w niepokojący sposób, poczynając od rozchwianej emocjonalnie, sadystycznej matki Setha, stłamszonego ojca, obłąkanych w rozpacz sąsiadów, aż po ekscentrycznego szeryfa, pozbawionego oka, ucha i dłoni, opowiadającego chłopcu o tym, jak stracił te części ciała w wyniku ataku różnych zwierząt, a teraz „walczy z ludźmi, a to prawdziwe potwory”. Świat dorosłych został tu groteskowo przejawskawiony, trudno byłoby wskazać choćby jedną postać bez wyraźnych zaburzeń. Dziecięcy bohater wydaje się jedyną racjonalną postacią nawet wtedy, gdy dostrzega w samym sobie ambiwalentną, ludzką naturę i zaczyna odczuwać lęk przed nieodłącznym złem. Chłopiec personifikuje tę dwoistość – już jego imię i nazwisko tworzą symboliczną mieszankę (Seth – wskazuje na elementy demoniczne, przywiedzione z egipskiej mitologii, nazwisko Dove, czyli gołąb, pochodzi zaś z ikonografii chrześcijańskiej i odwołuje się do symboli przymierza i błogosławieństwa). Tę wewnętrzną niezgodność oddaje szyld na stacji benzynowej ojca Setha, gdzie widoczne litery układają się w napis „*Dove's Rage*” – „Wściekłość gołąbka”.



Na osobny komentarz zasługuje oryginalny tytuł, czyli *The Reflecting Skin*. Zostaje on bezpośrednio wprowadzony do historii, gdy Cameron pokazuje Sethowi zdjęcie japońskiego chłopca, którego skóra w wyniku wybuchu nuklearnego stała się srebrzysta do tego stopnia, że można się było w niej przejrzeć (ta tematyka, połączona z prześwietlonymi kadrami, przywodzi na myśl wcześniejsze o kilka lat *Imperium Słońca* [*Empire of the Sun*, USA 1987] Stevena Spielberga). Samo wyrażenie „*reflecting skin*” może z jednej strony odnosić się do wprowadzonej przez Anne Rice właściwości wampirzej skóry, delikatnej i nienaturalnie połyskującej [Janion 2008: 144]. W jednym z pierwszych zdań wydanego w 1985 roku *Wampira Le-stata* główny bohater charakteryzuje siebie w ten sposób: „Natura wampira tkwiąca we mnie objawia się nadzwyczaj białą, połyskującą skórą, którą muszę przypudrowywać, kiedy stoję naprzeciw obiektywów aparatów fotograficznych” [Rice 2007: 5], utwierdzając ten popkulturowy, „hiperfotogeniczny” obraz wampira, eskalowany w sadze „Zmierzch” Stephenie Meyer. Z drugiej zaś strony tytuł wskazuje na właściwość mechanizmów obronnych Setha, które „odbijają” od niego wszelkie potworności dziejące się wokół (jakby dosłownie odpowiadając na zdanie wypowiedziane przez Dolphine: „Czasami straszne rzeczy przydarzają się zupełnie naturalnie”), w taki sposób, że ulegają one przetworzeniu w równie przerażającą, ale mniej realistyczną wiarę w wampiry. Skóra staje się w tej wersji zwierciadłem, opacznie wykorzystującym realistyczną definicję powieści – „zwierciadła przechadzającego się po gościńcu” i transformującym traumatyczne doświadczenia w baśń. Z kolei zwierciadlany charak-



Wydźwięk emocjonalny filmu potęgują świadomie konstruowane kadry

ter skóry i jej metaforyczna zdolność „odbijania” łęków wchodzi w grę z klasycznym wampirycznym motywem dotyczącym braku odbicia w lustrze.

Ridley tworzy w swoim filmie niepokojący, odrealniony obraz dzieciństwa, wzmocniony dodatkowo dziwnymi elementami z pogranicza jawy i snu, jak chociażby makabryczny, spetryfikowany ludzki płód, który chłopcy znajdują w stodole i który Seth zabiera do domu, wierząc, że jest to anielskie wcielenie zabitego Ebena. Równie mocno niepokoi przejeżdżający przez okolicę czarny cadillac z tajemniczą grupą młodych mężczyzn ucharakteryzowanych na kontrkulturowych buntowników lat 50. spod znaku Jamesa Deana. Samochód zdaje się tu ponurą trawestacją różowego cadillaca i Elvisowskiego mitu spełniającego się amerykańskiego snu. Pędzący po bezdrożach cadillac, ujmowany na tle falującego, rozgrzanego powietrza, wygląda z początku jak fatamorgana i pochodzi z zupełnie innego, nierealnego porządku. Tylko Seth zdaje sobie z tego sprawę i wykorzystuje tę wiedzę w swojej rozgrywce z Dolphine Blue, sam odmawiając „śmiertelnej przejażdżki” wymownymi słowami: „Jeszcze nie teraz”. Powoli uświadamia to widzowi, że to właśnie chłopiec uosabia tu – zgodnie z wcześniejszymi oskarżeniami mieszkańców, którym nie chcemy dać wiary – ów monstrualny, wampiryczny aspekt i to on w jakiś sposób przyciąga śmierć lub dosłownie wprowadza ją na bohaterów. Jego emocje kumulują się w finalnej scenie krzyku, tyleż rozpaczliwego i bezradnego, ile nieludzkiego i pełnego gniewu (stąd wzięłby się jeden z polskich tytułów filmu).

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła


- Chołódowski Waldemar, 1990, *Połyskliwa skóra*, „Film”, nr 38.
- Hills Matt, 2013, *The Question of Genre in Cult Film and Fandom: Between Contract and Discourse* [w:] *The SAGE Handbook of Film Studies*, ed. J. Donald, M. Renov, [s.l.].
- Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, wyd. 2, Gdańsk.
- Rice Anne, 2007, *Wampir Lestat*, przeł. T. Olszewski, Poznań.
- Ridley Philip, 2014, *The American Dreams: The Reflecting Skin and The Passion of Darkly Moon*, London.
- Schultz Ian, Ridley Philip, 2015, *The Reflecting Skin – Philip Ridley Interview*, <http://thepeoplesmovies.com/2015/12/the-reflecting-skin-philip-ridley-interview> [dostęp: 15.11.2017].

Pragnienie

(Thirst, 1979)

AUSTRALIJSKI HORROR Z ROKU 1979 w reżyserii Roda Hardy'ego, autora znanego choćby ze współpracy przy słynnych telewizyjnych seriach *Z Archiwum X* (USA 1993–2002) oraz *Battelstar Gallactica* (USA 2004–2009). Film był pełnometrażowym debiutem Hardy'ego i otrzymał nagrodę dla najlepszego horroru na Asia Pacific Film Festival (1980). Mimo to nie stał się finansowym sukcesem, a publiczność w kraju przyjęła go obojętnie, niezainteresowana zbyt rodzimym kinem gatunkowym; znacznie lepiej obraz radził sobie w dystrybucji międzynarodowej. W 1992 roku Hardy wyjechał do USA, gdzie kontynuował karierę reżysera. Zrobił m.in. dla stacji ABC ceniony przez krytykę film telewizyjny o uzależnionej od heroiny matce pt. *Kłamstwa i kołysanki* (*Lies and Lullabies*, 1993; potem w wydaniu DVD jako *Sad Inheritance*) oraz nagrodzonych *Grudniowych chłopców* z Danielem Radcliffe'em w roli głównej (*December Boys*, Australia 2008). Był kilkakrotnie nominowany do czołowych nagród telewizyjnych, w tym do Emmy (za *Buffalo Girls*, USA 1995).

Jeszcze w latach 60. Australia uchodziła za kraj, w którym kino gatunkowe jest rzadkością: nie istniały duże studia produkcyjne, filmy były w większości subsydiowane przez państwo, to zaś preferowało raczej nostalgiczne rozrachunki z tożsamością narodową i kino artystyczne niż rozrywkowe horrory czy thrillery [Haltorf 2005: 63–64]. Mimo to przełom lat 70. i 80. postrzegać można jako złoty okres australijskiego kina, w tym kina popularnego, które zaczęło się dynamicznie rozwijać dzięki przechwyceniu hollywoodzkich wzorców przez niezależnych producentów i młodych reżyserów, odważnie eksperymentujących z wprowadzoną na początku lat 70. kategorią R (wcześniej filmy podlegały ścisłej cenzurze). *Pragnienie* przeszło do historii australijskiego kina jako jeden z pierwszych filmów wampirycznych, a na pewno pierwszy w tym gatunku (poprzedzała go komedia *Barry MacKenzie Holds His Own*, Australia 1974, reż. Bruce Beresford) [Moran, Vieth 2006: 102–116; Shelley 2012]. Australijska popkultura w mniejszym stopniu korzystała z rodzimych, folklorystycznych opowieści (np. Yara-ma-yha-who, aborygeński stwór wysysający krew z ludzi za pomocą ssawek na dłoniach i stopach); bazowała raczej na wpływach angielskiej literatury gotyckiej i – przede wszystkim – na amerykańskim kinie, czego wyraźne ślady znajdziemy w *Pragnieniu*.



Pragnienie należy do gatunku „*exploitation*” (od słów *Aussie* i *exploitation*), dynamicznie rozwijającego się między latami 70. a 80. XX wieku, którego nazwę stworzyli wspólnie Quentin Tarantino z Markiem Hartleyem w dokumencie *Not Quite Hollywood* (USA 2008, reż. Mark Hartley). Była to australijska odpowiedź na amerykańskie kino eksploatacyjne, łącząca w niezależnych produkcjach kategorii R brutalną przemoc i pulpową tematykę z charakterystycznym dla kinematografii całego kraju ukazywaniem krajobrazów czy problematyką narodowo-tożsamościową (kolonializm, konflikty z tubylcami, australijskie pustkowia) [Heller-Nicholas 2016]. Najbardziej znanym reprezentantem gatunku stała się seria „*Mad Max*” (Australia 1979–1985, reż. George Miller), której pierwsza część miała premierę w kwietniu tego samego roku co film Hardy’ego. Produkcją *Pragnienia* zajął się niezależny producent Antony I. Ginnane, znany z wielu eksploatacyjnych horrorów, ale niezbyt ceniony przez rodzimą krytykę [Moran, Vieth 2009: 143–144]. Jednym z jego zamysłów było przeniesienie do Australii stylu brytyjskich horrorów wytwórni Hammer. Początkowym wyborem reżyserskim miał być sam George Miller, ale czas produkcji nie pokrywał się z jego zobowiązaniami, padło więc na Hardy’ego. Doprowadziło to do różnych nieporozumień między producentem, chcącym opowiedzieć „prostą historię”, a reżyserem, wyraźnie eksperymentującym i próbującym zmienić ją w kino autorskie. Jak na „*exploitation*”, budżet całego przedsięwzięcia był stosunkowo wysoki – w okolicach 750 tys. dolarów australijskich, czyli dwukrotnie przekraczał np. wydatki na pierwszego *Mad Maxa*.

Film opowiada historię dobrze sytuowanej pracownicy nowoczesnej firmy, Kate Davis (Chantal Contouri, znana z wcześniejszego horroru Gianniego *Snapshot* [1979, reż. Simon Wincer]). Jest ona – zdaniem prześladowającego ją tajemnego Bractwa Hyma (The Hyma Brotherhood), przewodzonego przez doktora Erica Frasera (David Hemmings, gwiazda *Powiększenia* Michelangela Antonioniego) – potomkinią wampirzej hrabiny. Bohaterka zostaje uprowadzona przez kultystów i uwięziona na farmie, gdzie próbuje się ją przekonać do wizji członków bractwa i do zaakceptowania własnego dziedzictwa poprzez kontakt z krwią i rozbudzanie pierwotnego instynktu.

Film rozpoczyna – jeszcze w czołówce – kręcone w pełnym zbliżeniu ujęcie kobiecego oka, które przechodzi w obraz przerażonej, krzyczącej bohaterki, budzącej się nagle w trumnie i najwyraźniej uwięzionej w piwnicy stylizowanej na gotyką. Spoza kadru słyszymy komentarz dwojga ludzi, którzy poddają stan kobiety ocenie



Kate pod krwawym prysznicem

medycznej („jest na granicy poczytalności”). Kolejna scena przynosi nam nieco wstecz (nielinearna narracja to jedna z wyróżniających się cech filmu), a zarazem sygnalizuje czas akcji: XX wiek, reprezentowany przez nowoczesny samochód i luksusowy dom Kate. Z narady członków Bractwa dowiadujemy się, że jest jeszcze przed samym porwaniem. Pierwsza zapowiedź grozy to kot bohaterki, spijający z ziemi rozlane z kartonu mleko, które okazuje się krwią, co wywołuje konsternację, ale prowadzi też do pierwszego kontaktu Kate z krwią jako pokarmem (potem protagonistka będzie wielokrotnie zmuszana przez Bractwo do jej smakowania). Chwilę później Kate zostaje porwana, po czym dowiaduje się, że jest potomkinią Elżbiety Batory. Kilkutygodniowe eksperymenty mają ostatecznie doprowadzić do przebudzenia jej wampirycznej natury i zajęcia przez nią przeznaczonego jej miejsca w hierarchii. W tle odbywa się rozgrywka pomiędzy poszczególnymi przywódcami Bractwa, pragnącymi przejąć władzę i połączyć historyczne rody.

Na uwagę zasługuje przede wszystkim sposób, w jaki twórcy potraktowali wampiryzm i same wampiry. Hardy pozbawia je gotyckiej aury i metafizycznych kontekstów, nie zmierza też w stronę *monster movie*. Nie mamy do czynienia z nietoperzami, lękiem przed słońcem i kołkami czy z odniesieniami religijnymi, a film sprowadza wampiryzm do biologii i stara się utrzymać w granicach poetyki realistycznej (poza kilkoma wizyjnymi scenami snów i retrospekcji, które mają oddać stan doprowadzanej do szaleństwa Kate; reżyser posługuje się wtedy subiektywizacją ujęć, ekspresjonistycznym odchyleniem kamery od pionu czy efektem *slow motion*). Atmosferę grozy buduje chóralna, organowa muzyka – za ścieżkę dźwiękową

odpowiadał Brian May, ceniony nowofalowy kompozytor australijski, znany z dwóch pierwszych odsłon *Mad Maxa*.

„Wampiry? Nie lubimy tego słowa” – mówi jedna z członkiń bractwa, pani Baker (obsadzona w roli „złego naukowca” i przywódczyni Shirley Cameron) – „Nie ma w nas nic nadnaturalnego”. Kły nie są tu niezbędne, stają się jedynie rytualnym dodatkiem, metalową nakładką na zęby, używaną przy specjalnych okazjach (np. podczas „wampirycznej mszy”, gdy rzeczywiście dochodzi do czegoś na wzór przemiany, a oczy bohaterów rozbłyskują na czerwono). Sam proces pozyskiwania krwi ma charakter przemysłowego przedsięwzięcia: sterylnego, medycznie zorganizowanego i nadzorowanego przez wpływowy kapitał (w rozmowach członków bractwa pojawia się cały czas korporacyjna retoryka). Za pomocą pomp dokonuje się pobrania krwi z szyi pacjenta, choć trudno nazwać ten proces bezbolesnym czy nieszkodliwym (co dosadnie potwierdza jedna ze scen); zachowanie porządku wynika zaś ze swego rodzaju niewolniczej uległości dawców. Cała farma pełna jest tym samym snujących się pacjentów ubranych w białe kostiumy, określanych jako *blood cows*, samych siebie zaś postrzegających jako poddanych. Ten medyczny aspekt odsyła nas do włosko-francuskiego thrillera *Szok* z Alainem Delonem w roli głównej (*Traitement de choc*, Francja–Włochy 1973, reż. Alain Jessua), w którym krew funkcjonowała na podobnych zasadach, jako pierwiastek witalistyczny, ale wymagała zwyczajnych procedur transfuzji. Sprawia to, że *Pragnienie* jest tylko po części gatunkowym kinem wampirycznym, po części zaś odważną i nowatorską odpowiedzią na trendy lat 70., czerpiącą inspiracje z thrillera medycznego (uprowadzenie, uwięzienie, laboratoria, eksperymenty) oraz psychologicznego. Kreacja aktorska Contouri, kolejne ucieczki bohaterki, obłąkane spojrzenie, walka z instynktem i próby pozostania przy zdrowych zmysłach przywodzą na myśl Mię Farrow z wcześniejszego o trzy lata *Dziecka Rosemary* Romana Polańskiego (*Rosemary's Baby*, USA 1968); John Pinkney inspirował się zresztą filmem przy pisaniu scenariusza [Ozmovies]).

Jeszcze ciekawszym aspektem *Pragnienia* wydaje się wkomponowany w nie komentarz społeczny. Stowarzyszenie składa się z bogatych i wpływowych reprezentantów arystokracji i burżuazji (jak się dowiadujemy, jest ich około 70 tys. na całym świecie). Określają się oni jako „wyższa rasa”, która przez stulecia sprawowała władzę z ukrycia, pożywiając się krwią będącą życiodajnym źródłem młodości i siły. To pradawny, arystokratyczny akt – jak nazywa go dr Fraser, próbując przekonać Kate, a samą farmę przedstawiając jako hippisowską wręcz „komunę” (choć widzowi cały czas towarzyszy

nadzorcza praca kamer przemysłowych, monitorujących każdy ruch). Odbывая się również regularne oprowadzania po farmie, a procedura pobierania krwi zostaje dokładnie omówiona w poetyce „folderu turystycznego” (ironiczna scena filmowana zza żelaznej kraty dzielącej „dawców” od uśmiechniętych zwiedzających). Wszystko to wiedzie do swoistego paradoksu – choć Hymen porыва Kate, nie może jej skrzywdzić, jest ona bowiem mityczną dziedziczką, która gwarantuje istnienie hierarchii i porządku społecznego. W USA film reklamowały hasła: „Poddaj się bezbożnemu, nienasyconemu złu” oraz „Starożytne zło jest dziś nowoczesnym przemysłem”, co okazuje się szczególnie istotne w kontekście wymowy społecznej filmu i jego gry na antyarystokratycznych i antyburżuazyjnych emocjach [Shelley 2012: 48–53]. Wysysani „dawcy krwi” (*blood cows*), podporządkowani przemysłowemu rygorowi, symbolizują klasę robotniczą, wyzyskiwaną przez kapitał i arystokrację. Można jednak pominąć ten „społeczny” aspekt, a także efekt, jaki wówczas wywołać musiała idea „ludzkiej farmy”, i skupić się na samej intrydze oraz na aktorstwie. Mimo kilku nielogiczności fabularnych eksperymenty wizualne Hardy’ego i sprawnie poprowadzona opowieść bronią się do dziś, tworząc film spójny i momentami urzekający, choć wciąż znany głównie jako „niecodzienne kino wampiryczne z Australii”.

JAKUB SKURTYS

Źródła

- Haltof Marek, 2005, *Kino australijskie. O ekranowej konstrukcji Antypodów*, Gdańsk.
- Heller-Nicholas Alexandra, 2016, *From Opera House to Grindhouse (and Back Again): Ozploitation in and beyond Australia* [w:] *Grindhouse: Cultural Exchange on 42nd Street, and Beyond*, ed. A. Fisher, J. Walker, New York.
- Kuipers Richard, *Curator's Notes Thirst (1979)*, Australian Screen, <https://aso.gov.au/titles/features/thirst/notes> [dostęp: 15.11.2017].
- Moran Albert, Vieth Errol, 2006, *Film in Australia: An Introduction*, Cambridge.
- Moran Albert, Vieth Errol, 2009, *The A to Z of Australian and New Zealand Cinema*, Lanham, Md.
- Ozmovies, *Thirst*, <http://www.ozmovies.com.au/movie/thirst#details> [dostęp: 15.11.2017].
- Pike Andrew, Cooper Ross, 1998, *Australian Film, 1900–1977: A Guide to Feature Film Production*, Melbourne – New York.
- Shelley Peter, 2012, *Australian Horror Films, 1973–2010*, Jefferson, N.C.

Pragnienie

(The Thirst, 2006)

AMERYKAŃSKI FILM Z ROKU 2006 w reżyserii Jeremy'ego Kasten, premierę miał na hiszpańskim Sitges Film Festiwal, potem zaś trafił do dystrybucji na DVD w USA, Australii i Niemczech. Kasten pracuje głównie przy produkcjach telewizyjnych i krótkometrażowych, ale ma na swoim koncie również kilka niskobudżetowych horrorów, które zapewniły mu uznanie środowiska filmowego, m.in. *The Wizard of Gore* (USA 2007), *remake* kultowego filmu Herschella Gordona Lewisa. Kasten brał też udział w kręceniu antologii strasznych opowieści *The Theatre of Bizzare* (Francja–Kanada 2011), będącej holdem dla dawnych antologii filmów grozy. Istotniejsze dla widzów *Pragnienia* może się jednak okazać doświadczenie zawodowe reżysera i jego codzienna praca montażysty [Kasten 2004], w tym ta nad teledyskami i materiałami promocyjnymi, której piętno wyraźnie odciska się na strukturze filmu (Kasten montował później m.in. teledyski i krótkometrażowy dokument, będące dodatkami do *Królowej potępionych* [*Queen of the Damned*, Australia–USA 2002, reż. Michael Rymer] na edycji DVD i Blu-ray z roku 2012).

Pragnienie jest filmem wampirycznym na pograniczu *love story* rodem z epoki MTV (w tym sensie ciąży na nim klątwa *Królowej Potępionych*) oraz niskobudżetowego kina *gore*, w którym szczególnie rozmiłowany jest reżyser. Para głównych bohaterów to Maxx (Matt Keeslar) i jego dziewczyna, była striptizerka Lisa (Clare Kramer), oboje jeszcze niedawno uzależnieni od narkotyków. Maxx podejrzewa, że jego dziewczyna nie zerwała z nałogiem, i podczas sesji terapeutycznej opowiada o swoich obawach. Okazuje się tymczasem, że objawy Lisy związane są z rozwijającym się, nieuleczalnym już nowotworem, który dotąd ukrywała ona przed partnerem. Umierająca Lisa zostaje w końcu przemieniona przez ponętną, udającą pielęgniarkę, wampirycę Mariel (Serena Scott Thomas). Maxx popada w tym czasie w depresję po śmierci ukochanej, ale podczas wizyty w gotycko-BDSM-owym klubie, do którego zabierają chłopaka przyjaciele, przypadkowo widzi Lisę. Prowadzi to do pierwszego spotkania z wampirami: Lisa jest bowiem teraz częścią wampirycznej rodziny (to słowo pada wprost z ust Mariel), rządzącej się po trochu prawami zwierzęcego stada (z dominującym samcem alfa Dariusem i Mariel jako matką), a po trochu orgiastycznej sekty folgującej swoim

krwawym instynktom. Pojawienie się wampirów w klubie prowadzi do brutalnej, pełnej przemocy i efektów *gore* rzezi, na którą zużyto podobno około 230 litrów sztucznej krwi [Kasten 2007]. Choć Lisie udaje się uratować Maxxa, wkrótce zostanie on przemieniony i włączony do rodziny, by – jak się dowiemy z jednej z rozmów – przekonać dziewczynę do zabijania i tym samym pomóc jej w byciu wampirem.

Grupie przewodzi egocentryczny, psychopatyczny i nieznoszący sprzeciwu Darius (Jeremy Sisto), wampir liczący sobie kilka tysięcy lat, a w jej skład wchodzi jeszcze „kowboj” Lenny (Adam Baldwin) oraz arystokratyczny krwiopijca określający się mianem Duke of Earl (Neil Jackson), a także dwie wampiryczne siostry bliźniaczki. Przemieniony Maxx szybko odnajduje się w nowej strukturze i zaczyna rywalizację z Dariusem. Urzeczony niezwykłymi mocami (szybkość, siła, nieśmiertelność) oraz pragnieniem krwi bierze udział w kolejnej orgii pełnej przemocy. Z czasem dostrzega jednak zgubność tej drogi – bezpośrednim argumentem staje się chęć pożywienia się grupy na nadchodzącym obozie dla dzieci – i wraz z Lisą zaczyna planować ucieczkę od rodziny, a następnie zniszczenie jej członków.

Film stanowi miszmasz wampirycznych tropów, który najtrafniej można określić jako krwawą estetykę *gore*, połączoną z elementami „romantycznego” wizerunku wampira rodem z sagi Anne Rice – w jej amerykańskiej recepcji – oraz z uniwersum gier *Wampir: Maskarada* (Tom Pollard zalicza przedstawienia z *Pragnienia* do długiej tradycji wampirów-potworów, przeciwników ludzkiego gatunku, od Nosferatu po serię z Blade’em [Pollard 2016: 96]). Człowiek musi umrzeć (albo być na granicy śmierci), a potem napić się wampirycznej krwi, żeby mogło dojść do przemiany. W trakcie filmu dowiadujemy się jednak, że w samej przemianie jest coś matczynego, a więc mężczyźni nie mogą tworzyć nowych wampirów (prowadzi to Maxxa do zadania przypadkowej śmierci przyjaciółce i pierwszego zwątpienia w słuszność własnych czynów). Pożywanie się nie następuje w *Pragnieniu* w sposób estetyczny ani powściągliwy, co od początku było zamysłem reżysera na odczarowanie wampirycznego kina z gotyckich opowieści. Obserwujemy nie tylko krwawe kąpiele w rozbryzgującej się posoce ofiar, ale też sceny odgryzania kawałków ciała (np. szyi wraz z mięsem) lub łamania kości. Istotnym, a może nawet kluczowym aspektem filmu okazuje się ekstazy stan, w który ludzka krew wprowadza wampiry. W jednej z pierwszych scen pożywiania się przez Maxxa mamy komputerowe ujęcie przepływu przyspieszających krwinek w żyłę, co do złudzenia przypomina kultowe *Requiem dla snu* (*Requiem for a Dream*, USA



2000, reż. Darren Aronofsky) i ma zasugerować widzowi oczywistą analogię między narkotykowym odurzeniem a wampirycznym pożywianiem się. Tym samym wampiryzm zostaje przedstawiony jako kolejna wersja nałogu, w który popadają główni bohaterowie i który pociąga ich na dno moralne (można tu przywołać również *Uzależnienie* [The Addiction] Abła Ferrary z roku 1995). Wyraźne nawiązania sprawiają, że *Pragnienie* czytać wolno jak wampiryczne *Requiem dla snu* – opowieść o nałogu niszczącym miłość, pozostawiającym nieodwracalne blizny na ciałach oraz duszach bohaterów i pozbawiającym ich w ten sposób szans na przyszłość. Drugim istotnym kontekstem, który nasuwa się w trakcie seansu, a od którego nie odcinał się sam reżyser, jest klasyczny, wampiryczny horror *Blisko ciemności* (Near Dark, USA 1987, reż. Kathryn Bigelow) – głównie ze względu na „rodzinną” strukturę wampirzej grupy, inicjacyjny element wprowadzania nowych członków oraz rozmówienie krwio pijców w scenach *gore*. Sam reżyser deklarował: „Chciałem nakręcić wampiryczny film, który będzie zarówno historią rock’n’rollową, jak i miłosną. Prawdziwie eksploatacyjny horror, mający u podstaw ludzką, nadającą się do opowiedzenia historię”. Współscenarzysta i producent Mark A. Altman określił z kolei *Pragnienie* jako historię miłosną „w rodzaju *Vertigo*, z wampirami i krwią, w filmie o narkotykowym nałogu” [Kasten 2007].

W świecie *Pragnienia* nie pojawia się policja ani inne służby porządkowe, nie ma więc problemu z ofiarami i mordami w kontekście prawnym (wampiry się właściwie nie ukrywają, poza obowiązkową ucieczką przed słońcem). Reżyserowi chodzi więc przede wszystkim o eksponowanie świadomych wyborów postaci. W tym sensie sceny *gore* i krwawe orgie zyskują pewne uzasadnienie w głównej tezie filmu, reprezentując grzech nieumiarkowania (podobną funkcję pełni rozerotyzowany gotycki klub czy seksualne, pozbawione szacunku relacje między członkami wampirycznej rodziny). Na jeszcze wyższym poziomie można by założyć, że postacie wampirów i ich zwyczaje w ogóle symbolizują tu wszystkie grzechy głównego chrześcijańskiego kodeksu, odpowiedzią na nie jest zaś świadoma wstrzeźliwość, wierność, ograniczanie przyjemności i filozofia wzajemnego szacunku (z którą od początku filmu problem ma głównie Maxx). Nie powinno dziwić, że w świetle powyższych rozpoznań film – z wampirycznego horroru *gore* – zaczyna zmieniać się w umoralniającą przypowieść religijną. Maxx i Lisa pokonują zło, zabijając poszczególnych członków wampirzej rodziny/sekty, ale żeby odnieść ostateczne zwycięstwo, muszą dokonać jeszcze jednej rzeczy: przywrócić *status quo*

i również zniknąć. Prowadzi to do kuriozalnej w kontekście filmu sceny, gdy bohaterowie – trzymając się za ręce – wystawiają się na światło dzienne i poetycko zmieniają w popiół. Konstruuje to oczywiście ze wszystkimi pozostałymi zgonami wampirów, które płonęły wśród krzyków i w śmiertelnej agonii.

Oprócz uproszczonej, moralizatorskiej wymowy filmu, która nie stanowi większego problemu interpretacyjnego, wspomnieć trzeba o rzeczach zdecydowanie utrudniających odbiór. Kasten bez umiaru korzysta z montażowych sztuczek, tworząc w rzeczywistości 88-minutowy teledysk, w którym z trudem znajdziemy ujęcia trwające ponad dwie sekundy. W czasie jednej rozmowy kamera potrafi kilkanaście razy zmienić punkt widzenia, dystans i bohaterów, nie respektując żadnej filmowej logiki, charakterystycznej np. dla ekspozycji postaci w dialogu. Reżyser lubuje się ponadto w nienaturalnych, nadekspresyjnych kątach ustawienia kamery, co sprawia wrażenie, jakby bardziej zainteresowany był eksperymentami formalnymi niż opowiadaniem historii. Choć trudno *Pragnienie* nazwać filmem postmodernistycznym w kontekście jego wymowy, to z pewnością wykorzystany tu został cały zestaw chwytów i technik, które wskazują na pokoleniowy charakter kina amerykańskiego z początku milenium. Paradoksalnie, inspiracją dla zastosowanych technik miała być stylistyka duńskiej Dogmy 95 [Kasten 2007].

Istnienie *Pragnienia* warto odnotować głównie z jednego względu: fanowskiego podłoża. W roli wampirów wystąpili tam aktorzy znani z serii *Buffy, postrach wampirów*, w tym Clare Cramer (serialowa Glory), Tom Lenk (Andrew) i Serena Scott Thomas (Gwendolynn Post). Ich postacie są zresztą najlepiej zbudowane i zagrane (dodajmy Sista, świetnie odnajdującego się w roli Dariusza), stanowiąc spory kontrast choćby wobec głównego bohatera Maxxa, którego przeżycia i decyzje widz śledzić musi ze sporym zdziwieniem i niesłabnącym zażenowaniem. Na uwagę zasługuje również ścieżka dźwiękowa, skomponowana przez Joego Kraemera i zawierająca nagrania gotyckich i industrialowych zespołów, w tym remiks jednego z utworów „wiktoriańskiego”, wampirycznego zespołu Rasputina.

JAKUB SKURTYS

Źródła

Pollard Tom, 2016, *Loving Vampires: Our Undead Obsession*, Jefferson, N.C.
 Rockoff Adam, 2016, *Horror of it all: one moviegoers love affair with masked maniacs, frightened virgins, and the... living dead*, [s.l.].

Nate Yapp, 2004, *Jeremy Kasten Interview*, Classic-Horror.com, https://classic-horror.com/newsreel/jeremy_kasten_interview [dostęp: 10.11.2017].

Kasten Jeremy, 2007, *Thirst For Blood: Jeremy Kasten draws blood for his latest horror epic* [interview], Jeremy Kasten, <https://jeremykasten.wordpress.com/2007/05/10/thirst-for-blood-jeremy-kasten-draws-blood-for-his-latest-horror-epic> [dostęp: 10.11.2017].

R

Robo Vampire

(1988)

KOPRODUKCJA HONGKONGU I STANÓW ZJEDNOCZONYCH z 1988 roku, w reżyserii Joego Livingstone’a. Istnieje spór wokół tego, czy osoba ta istniała naprawdę, czy też był to tylko pseudonim przyjęty przez jednego z azjatyckich twórców, ze szczególnym wskazaniem na Godfrefya Ho, płodnego wówczas twórcę pulpowych filmów, który działał pod wieloma różnymi przydomkami [The Bloody Pit of Horror 2015].

Sam szkielet fabularny filmu nie jest szczególnie skomplikowany. Historia opowiada o potyczkach gangu narkotykowego oraz antynarkotykowych służb specjalnych. Kiedy jedna z tajnych agentek zostaje przechwycona przez gang, detektywi wysyłają swoich najlepszych ludzi, aby ją odzyskać. Taki opis pomija jednak istotne aspekty fabuły, które sprawiają, że obraz staje się nieco bardziej zawiły: dla gangu narkotykowego pracuje taoistyczny kapłan, posiadający na swoje usługi armię wampirów, włącznie z potężnym Wampirem-Bestią, będącym w romantycznym związku z duchem o imieniu Christine. Tymczasem w trakcie jednej z akcji antynarkotykowych ginie agent, który zostaje powołany do życia ponownie na stole operacyjnym jako hybryda człowieka i maszyny, mająca stanąć do walki z hordą upiórów.

Taki podział opisu fabuły na dwie części być może niepotrzebnie utrudnia zrozumienie toku akcji, ale bardzo dobrze oddaje najoczywistszy problem *Robo Vampire* – film wyraźnie stanowi połączenie materiału z dwóch znacząco różnych stylistycznie obrazów. Z jednej strony jest materiał – z braku lepszego określenia – fantastyczny, od którego zaczyna się ta produkcja, gdzie swobodnie funkcjonują zarówno wampiry, jak i agent-cyborg. Z drugiej strony natomiast mamy historię ratowania przetrzymywanej w obozie handlarzy narkotyków



Osobliwa próba odtworzenia pancerza RoboCopa

Amerykanki, którą próbują odbić dzielni detektywi. W drugiej z linii fabularnych nie pojawia się ani jeden element nadprzyrodzony, obecny w pozostałej części filmu. Treść to nie jedyny wyznacznik różnicy między materiałami; widać ją również w montażu, w nasyceniu kolorystycznym, a nawet w replikach broni używanych przez aktorów na planie, zmieniających się niekonsekwentnie ze sceny na scenę. Wyraźnie też widać, że sekwencje niefantastyczne były kręcone w Azji, o czym świadczy krajobraz i etniczność większości postaci na ekranie. Reżyser stara się załagodzić tę różnicę za pomocą kwestii dialogowych, które mają odnosić się do tej samej linii fabularnej; stosuje przy tym niskiej jakości dubbing nakładany na źródłowy materiał.

Zarówno nazwa obrazu, jak i jego wizualne materiały promocyjne odwołują się bezpośrednio do filmu *RoboCop* (USA 1987) Paula Verhoevena, powstałego rok przed *Robo Vampire*. Jest to odwołanie o tyle istotne, że postać na grafikach przypomina o wiele bardziej bohatera filmu Verhoevena niż ostateczny produkt, który pojawia się w narracji filmu Livingstone'a. Podobnie jak w omawianym tu obrazie, w *RoboCopie* również mamy do czynienia z historią o strózu prawa, który po śmierci z rąk kryminalistów zostaje przywrócony do życia jako tytułowy cyborg-policjant. Warto jednak w tym przypadku zwrócić uwagę na różnicę w podejściach do tematu między *RoboCopem* a *Robo Vampire* (abstrahując od różnicy w jakości): gdy film Verhoevena widzi w historii o odbudowanym policjancie okazję do sformułowania poważnego (nawet jeżeli nieco łopatologicznego)

komentarza społecznego, obraz Livingstone'a zatrzymuje się na spektakularności działań cyborga w sekwencjach akcji, nie nadając mechanicznemu pogromcy wampirów żadnego znaczenia ani głębi.

Robo Vampire był również zainspirowany innym popularnym wówczas azjatyckim obrazem – serią filmów „Mr. Vampire” autorstwa Ricky’ego Lau, rozpoczętą w 1985 (i która do roku 1988 doczekała się w sumie czterech części) [The Bloody Pit of Horror 2015]. Obydwie produkcje łączy zarówno slapstickowy, momentami absurdalny humor, jak i tytułowa postać monstrum – wampira, który ma niewiele wspólnego z zachodnimi wyobrażeniami tego rodzaju istoty.

W kulturze chińskiej za wampiry uchodzą istoty nazywane *jiangshi* (co znaczy dosłownie „sztywnie ciało”), potocznie określane też jako „chińskie skaczące wampiry” ze względu na to, że ich jedynym sposobem poruszania się jest dwunożny podskok z obydwiema rękami wyciągniętymi do przodu (ponieważ *rigor mortis* nie pozwala im się poruszać w inny sposób). *Jiangshi* to zwłoki, które mogą być przywrócone do życia z wielu różnych powodów – począwszy od niegodnego pochówku, przez samobójczą śmierć, a na magicznych rytuałach skończywszy. Stworzenia te zawdzięczają swoje istnienie tradycji z czasów panowania dynastii Qing w Chinach, kiedy ciała zmarłych musiały być grzebane w ich rodzinnych miejscowościach, aby dusza nie tęskniła za domem. Niektórzy kapłani prowadzili więc procesje zwłok w odpowiednio do tego przygotowanych wehikułach, które dawały umocowanym do nich szczątkom iluzję podskakiwania. Sam *jiangshi* jest zwykle przedstawiany we właściwym sobie kontekście historycznym: charakterystyczny ubiór składający się z pełnego stroju i nakrycia głowy to mundur biurokratów z okresu dynastii Qing [Hoare 2015]. Bardzo często istoty te mają potworne twarze i długie paznokcie. Żywią się energią życiową, choć samo picie krwi, przeważnie dystynktywne dla wampirów zachodnich, zwykle pojawia się w tekstach inspirowanych po części również kulturą zachodnią [Lam 2009]. *Jiangshi* łatwo zarażają – jakiegokolwiek draśnięcie rozpoczyna powolną przemianę ofiary w kolejnego wampira. Mają też bardzo konkretny zestaw słabości: boją się luster, odstrasza je również krew czarnego psa czy kurze jaja, a osoby zainfekowane przez *jiangshi* można uleczyć za pomocą ryżu (który działa też przeciwko wampirom). Można je także unieszkodliwić przez zaczepienie kawałka papieru przed ich twarzą (często jest to papier zawierający jakąś inskrypcję). Chińskie skaczące wampiry zostały spopularyzowane w latach 80. ubiegłego wieku przede wszystkim właśnie za sprawą cyklu „Mr. Vampire”, ale od tamtej pory



inspirowane nimi istoty – dosłowne użycia *jiangshi*, ale też korzystanie zaledwie z wizualnych skojarzeń, z innym zestawem zachowań czy właściwości – zaczęły pojawiać się w szeroko rozumianej kulturze, również na Zachodzie; nie tylko w filmach, lecz także w serialach, animacjach czy grach wideo [Lam 2009].

Jiangshi w *Robo Vampire* są po części odwzorowaniem oryginału z podań, ale też pozwolono sobie na pewne odejścia od źródła. Skaczące wampiry mają specyficzny ubiór i upiorny wygląd, są też prowadzone przez taoistycznego kapłana (od którego życia zależy ich istnienie) oraz poruszają się przeważnie w charakterystycznych podskokach. Boją się ryżu, a przypięcie papieru na czoło zatrzymuje ich działanie. Mimo to istnieją różnice, być może bardziej znaczące niż podobieństwa: wampiry w *Robo Vampire* są postaciami korzystającymi w sekwencjach akcji ze sztuk walki, więc tracą tym samym swoją definicyjną sztywność (co nie jest wybrykiem zaledwie tego obrazu; w tradycji filmów o *jiangshi* zawiera się ściśle powiązanie z kinem kung-fu). Do ich umiejętności, poza sztukami walki, należy również unoszenie się nad ziemią oraz wypuszczanie z rękawów kostiumów żrących wyziewów, którymi istoty te powodują poważne oparzenia na twarzach swoich przeciwników. Są również w stanie gryźć ludzi, pijąc ich krew, a członkowie gangu idący zobaczyć się z kapłanem-dowódcą dostają ochronne wianki z czosnku.

Warto przy tym wspomnieć, że w *Robo Vampire* istnieje pewna hierarchia wampirów. Poza tym, że każdy wampir podległy jest złemu taoistycznemu kapłanowi, wampiry są też podzielone między sobą, nie będąc równymi. Większość jest taka sama, prezentując bezosobowe zagrożenie ze strony potwora w sekwencjach akcji. Jednego z nich wszakże określa się mianem Wampira-Bestii i nie tylko jest on potężniejszy od reszty nieumarłych w filmie, ale posiada również własny wątek fabularny. Wyróżnia się z tłumu wampirów-statystów już na poziomie wizualnym: mimo że nosi ten sam kostium, zamiast rozkładającej się twarzy upiora widzimy tu gumową maskę goryla. Nie tylko umiejętności Wampira-Bestii są pomnożonymi możliwościami zwyczajnych upiorów, ale też włada on mocami, których inne wampiry nie posiadają. Tu najbardziej wyróżnia się fakt, że w ostatnich sekwencjach filmu bohater ten objawia swoją zdolność do strzelania z rękawów nie tylko żrącą substancją, lecz również wybuchowymi pociskami. Jest też, jak już wspomniano, jedyną postacią wampiryczną w obrazie, która zostaje jakkolwiek scharakteryzowana – widz dowiadyuje się, że za życia Wampir-Bestia miał na imię Peter i że był uwikłany w romans z zachodnią dziewczyną, ale ze względu na fakt, że – używając

słów z filmu – „orientalni to uprzedzony lud”, nie dane im było żyć razem; postanowili więc być razem po śmierci. Wampir-Bestia nie jest w stanie wyrządzić poważnej krzywdy swojej upiornej kochance, mimo że kontrolujący go kapłan każe mu to zrobić. Tu intrygujący jest fakt, że film traktuje nieumarłych – zarówno wampiry, jak i duchy – jako istoty mimo wszystko niejako żywe, również z ich własnego punktu widzenia. Wampir-Bestia oraz jego kochanka uważają się za żywych pomimo bycia martwymi i błagają cyborga-policjanta o to, żeby pozwolił im być ze sobą, zanim ich zabije.

Ostatecznie należy zwrócić uwagę również na sposób zamknięcia filmu. W związku z tym, że jest to obraz zmontowany z dwóch różnych produkcji, są tu też dwa finały. Pierwszy – będący zwieńczeniem wątku wojenno-spiegowskiego – ma miejsce na około 10 minut przed zakończeniem filmu. Jest on ostatecznym rozwiązaniem akcji – agenci odbijają zakładniczkę, pokonują przestępców i wysadzają w powietrze ich siedzibę. Następujący później finał części robotyczno-wampirycznej jest zdecydowanie bardziej kuriozalny. Mamy do czynienia przede wszystkim z kilkoma sekwencjami walk, głównie między cyborgiem a szeregowymi *jiangshi*. Pojawia się też scena pojedynku między taoistycznym kapłanem a Christine, którzy – z jakiegoś bliżej nieokreślonego powodu – zostają śmiertelnymi wrogami. Kapłan pokonuje zjawę i dołącza do walki po stronie swoich podwładnych, przywołując więcej wampirów, z którymi musi się mierzyć policjant-robot (a zwycięża je nie za pomocą wcześniej opisanych metod walki z *jiangshi*, ale używając potężnych uderzeń i wybuchowych pocisków). Podczas ostatecznej konfrontacji między Wampirem-Bestią a cyborgiem kapłan próbuje wzmocnić swojego potwora. Zostaje wszakże zabity przez Christine, która jednak nie zginęła po poprzedniej walce, a następnie podpalony (widocznie wielofunkcyjnym) karabinem cyborga, unosząc się przy tym w powietrzu jak kukła. Film kończy się obrazem robotycznego policjanta na tle zniszczonego miejsca akcji. Co więcej, wszystkie jej wyżej opisane zwroty dzieją się w ostatnich dwóch minutach filmu, nie pozostawiając czasu na wyjaśnienia motywacji starć postaci oraz, co najważniejsze, rozwiązania wszystkich wątków.

JAKUB WIECZOREK

Źródła

Chinese Vampire, TV Tropes, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChineseVampire> [dostęp: 8.12.2017].

- Hoare James, 2015, *Chinese Hopping Vampires: The Qing Dynasty roots behind the Jiangshi legend*, „History Answers”, <https://www.historyanswers.co.uk/people-politics/chinese-hopping-vampires-the-gruesome-origin-of-the-jiangshi-legend> [dostęp: 8.12.2017].
- Lam Stephanie, 2009, *Hop on Pop: Jiangshi Films in a Transnational Context*, „Cineaction”, No. 78.
- The Bloody Pit of Horror, 2015, *Robo Vampire (1988)*, The Bloody Pit of Horror, <http://thebloodypitofhorror.blogspot.com/2015/02/robo-vampire-1988.html> [dostęp: 8.12.2017].

S

Scooby-Doo: Pogromcy wampirów

(*Scooby-Doo! Music of the Vampire*, 2011)

AMERYKAŃSKI FILM ANIMOWANY O PRZYGODACH Tajemniczej Spółki, w reżyserii Davida Blocka, wyprodukowany przez wytwórnię Warner Bros. Animation. Jest to 17. film pełnometrażowy osadzony w uniwersum Scooby’ego-Doo, stworzonym przez Josepha Barberę i Williama Hannę. Podobnie jak inne produkcje należące do tej franczyzy, opowiada o przygodach nastoletnich łowców duchów [McClelland 2006: 11], rozwiązujących zagadki kryminalne [Pearce, Muller 2013: 93]. Grupę tworzy pięcioro postaci: Fred, Daphne, Velma, Kudłaty i Scooby-Doo (w takiej kolejności przedstawiają się oni w każdej animacji ze swoim udziałem). Na portalach Amazon Video oraz iTunes film jest dostępny od 22 grudnia 2011 roku. Do sprzedaży został natomiast wprowadzony 23 marca 2012 na nośnikach DVD i Blu-ray. *Scooby-Doo: Pogromcy wampirów* jest też pierwszym filmem o przygodach bojaźliwego psa i jego przyjaciół, który wykorzystuje konwencję musicalu.

Jednocześnie jest to 11. film o Scoobym-Doo realizujący pierwotny schemat fabularny tej serii, opierający się na odrzuceniu istnienia magii i zjawisk nadnaturalnych w świecie przedstawionym, i zakłada, że potworem – w tym wypadku wampirem – zawsze okazuje się człowiek. Po śmierci Williama Hanny 22 marca 2001 roku, a przed premierą obrazu *Scooby-Doo: Pogromcy wampirów*, powstały tylko dwa filmy przedstawiające inny (bazujący na uzasadnieniu nadnaturalnym) sposób rozwiązania akcji.

Dla Blocka był to pierwszy obraz należący do franczyzy Scooby’ego-Doo. Wcześniej twórca ten reżyserował kilka animacji: film pełnometrażowy *Disney Princess Enchanted Tales: Follow Your Dreams* (USA 2007), serial *Szmergiel* (*Bonkers*, USA 1993–1994)

i krótkometrażową produkcję *Petal to the Metal* (USA 1995). Z kolei scenarzysta, Tom Sheppard, zdobył wcześniej doświadczenie w tworzeniu na potrzeby tej marki, był bowiem odpowiedzialny za scenariusz serialu *Co nowego u Scooby'ego?* (*What's New Scooby-Doo?*, USA 2002–2005). Brał też udział w pracach nad wieloma serialami animowanymi, m.in. nad *Freakazoid* (USA 1995–1997), *Pinky i Mózg* (*Pinky and the Brain*, USA 1995–1998) oraz *Kung Fu Panda: Legenda o niezwykłości* (*Kung Fu Panda: Legends of Awesomeness*, USA 2001–). Za musicalowy aspekt *Pogromców wampirów* odpowiadał Andy Sturmer, dla którego było to pierwsze spotkanie z uniwersum Scooby'ego-Doo, twórca ten miał już jednak na koncie animowane musicale osadzone w innych popularnych franczyzach, przede wszystkim film *Moi przyjaciele Tygrysek i Puchatek: I musical również* (*Tigger & Pooh and a Musical Too*, USA 2009, reż. David Hurttman), który ukazał się na DVD 7 kwietnia 2009, a cztery dni później pojawił się na kanale Disney Channel.

W obrazie *Scooby-Doo: Pogromcy wampirów* pięcioro przyjaciół wyjeżdża na wakacje do Petit Chauve Sourie Ville, czyli Miasta Nietoperza, gdzie trwa akurat jarmark wampirów podczas wampirycznego karnawału. Wcześniej (w przedakcji) bohaterowie złapali złoczyńcę przebijającego się za gigantycznego karalucha, dlatego też chcą odpocząć od wszelkich potworów, duchów i upiórów. Szybko okazuje się jednak, że to nie będzie spokojna wycieczka, gdyż do świata żywych wraca lord Valdronya – wampir, który poszukuje żony. Na swoją królową wybiera Daphne. Drużyna musi uratować przyjaciółkę, zanim wampir odbierze jej duszę i tym sposobem zwiększy swoją moc.

Produkcja obficie korzysta z konwencji musicalu. Podczas trwającej niecałe 90 minut narracji pojawia się dziewięć piosenek. W przypadku niektórych, m.in. *Scooby i ja* (*Scooby and Me*) oraz *Przejdziemy do wieczności* (*Do You Want to Live Forever?*) autorstwa Randy'ego Rogela, dodano również sceny taneczne. Animacja ma kompozycję klamrową: na początku i na końcu produkcji pięcioro przyjaciół wspólnie śpiewa razem piosenkę pt. *Jedziemy na wakacje* (*Done with Monsters*), która wyraża tęsknotę Tajemniczej Spółki za spokojem oraz chęć odpoczynku od potworów i zagadek. Musicalowy charakter animacji służy podkreśleniu dystansu do obrazowanych zdarzeń oraz pogłębia komizm sytuacyjny i postaci.

W tym filmie, podobnie jak w *Scooby-Doo i legenda wampira* (*Scooby-Doo and the Legend of the Vampire*, USA 2003, reż. Scott Jeralds), tematyka wampiryczna została potraktowana z przymrużeniem oka. Przykładem są artyści z trupy teatralnej o wiele mówiącej

nazwie Szaniec Kłów. Ubierają się i malują tak, aby jak najbardziej przypominać wampiry (m.in. są trupio bladzi, mają nadnaturalnie duże kły), a jeden z nich nosi imię Bram. Najpewniej jest to świadome nawiązanie do Brama Stokera, autora *Draculi* z 1897 roku, a zarazem człowieka, który 27 lat zarządzał teatrem Lyceum w Londynie [Abbott 2007: 39]. Artyści głęboko wierzą, że podczas przedstawienia przywrócili do życia wampira, lorda Valdronyę. W zamian za obietnicę nieśmiertelności porywają Daphne, by została ona jego małżonką. Zachowują się jak fanatycy, a ich sposób bycia niekiedy jest przerażający; mimo to Scooby-Doo i Kudłaty są w stanie ich przechrzyć, udowadniając, że trupa stanowi wyłącznie grupę aktorów spragnionych sławy.

Ponadto Miasto Nietoperza – czyli miejsce akcji animacji – zostało zgodnie z legendą założone przez Abrahama Van Helsinga, łowcę wampirów z powieści Stokera (a położenie miasta w Luizjanie może stanowić nawiązanie do kulturowego obrazu tego stanu – a przede wszystkim do jego stolicy, Nowego Orleanu, jako mekki wampirów; mit ten powołała do życia Anne Rice, autorka serii „Kroniki Wampirów” [Mighall, 2007: 60]). W historii występuje krewniak Abrahama, Vincent Van Helsing, który wznosił muzeum poświęcone wampirycznym artefaktom. Posiada on m.in. pradawną księgę wampira, trumnę, w której zamknięty jest lord Valdronya, oraz biżuterię narzeczonej wampira.

W animacji Daphne i Velma dyskutują o współczesnych wampirach, różniących się od tradycyjnych: „oldskulowe wampiry wysysają krew i zabierają dusze, natomiast współczesne są romantyczne, zabawne, obłudne, nie śpią w trumnach, tylko śpią w Seattle” – słyszemy w filmie. Takie informacje bohaterki czerpią z książki *Srebrny zmierzch*, co jest oczywistym nawiązaniem do powieści *Zmierzch* z 2005 roku, autorstwa Stephenie Meyer. Po rozmowie z Vincen-tem Van Helsingiem, twórcą licznych książek antropologicznych o wampirach, Velma podziela zdanie, że historie pokroju *Srebrnego zmierzchu* są bzdurami wydawanymi dla nastolatków. Porównuje je nawet do śmieci, co stanowi zaskakująco ostrą krytykę prozy Meyer i wszelkich powieści dla młodzieży o podobnej tematyce.

Innym przykładem komizmu jest chociażby rozmowa Brama z Daphne, przechodząca w piosenkę na dwa głosy, której towarzyszy tango. Mężczyzna zachowuje się sentymentalnie: mówi o przeznaczeniu, miłości od pierwszego wejrzenia i pyta dziewczynę, czy nie chciałaby ona żyć wiecznie. Wydaje się nawiązywać do pieśni *Umarł Bóg z Tańca wampirów*, scenicznej, musicalowej adaptacji *Nieustraszonych*

pogromców wampirów (*Fearless Vampire Killers*, USA – Wielka Brytania 1967) Romana Polańskiego. Daphne odpowiada jednak, że ma dość banałów, oraz podkreśla, iż nie można z niej kpić, ale jednocześnie chciałaby być wiecznie młoda i piękna. Zachowuje się jak parodia księżniczki z pierwszych animacji wytwórni Walta Disneya. Z początku wydaje się, że Bram ją do siebie przekonał, ale ostatecznie Daphne odrzuca jego propozycję związaną z życiem wiecznym.

Wygląd głównego antagonisty filmu, Lorda Valdronya, wywołuje skojarzenia z nietoperzem. Bohater ma rozżarzone zielone oczy, wielkie uszy (co łączy go z Wrzaskunem z animacji *Scooby-Doo i legenda wampira*), długie kły i pazury oraz szare włosy. Nosi pelerynę i purpurowe szaty z wampirycznym symbolem Ankh. Symbol ten, pierwotnie – w starożytnym Egipcie – związany z życiem i płodnością, został skojarzony z wampiryzmem za sprawą filmu *Zagadka nieśmiertelności* (*The Hunger*, USA 1983, reż. Tony Scott), a skojarzenie to upowszechniło się dzięki grze *Wampir: Maskarada* [Rein Hagen 2001: 6, 19]. Antagonista potrafi latać (jak się później okazuje, zawdzięcza tę umiejętność latającym butom) i zamieniać się w zieloną, fluorescencyjną mgłę (zasługa projektora), posiada także zdolność pirokinezy (rzuca kulami ognia dzięki ukrytym miotaczom) oraz hipnozy (za pomocą gazu). Szuka dla siebie królowej i na tę rolę wybiera Daphne, śmiertelniczkę jego zdaniem piękną oraz o czystym sercu. Chce jej odebrać duszę w rytuale wampirzej więzi podczas trzeciej kwadry księżyca, tuż po swoim uwolnieniu. Na końcu okazuje się, że chodziło wyłącznie o przekonanie Tajemniczej Spółki (jako autorytetu



Lord Valdronya w jednej ze scen pościgu

w kwestii potworów i paranormalnych zjawisk) o istnieniu wampirów. Nie wiadomo, co Van Helsing (który odgrywał rolę lorda Valdrony) uczyniłby potem z Daphne – nie zostaje to wyjaśnione w animacji. Mężczyzna całą tą maskaradą chciał tylko zwiększyć zainteresowanie swoim muzeum oraz napisanymi przez siebie książkami.

Charakterystyka znanych z innych animacji o Scoobym bohaterów uległa tu interesującemu rozwinięciu. Fred zachowuje się jak nieoficjalny przywódca drużyny. Stanowi parodię księcia z bajki: jest nieporadny, udziela się społecznie jako królik doświadczalny w Akademii Policyjnej – na nim studenci sprawdzają działanie paralizatora (odpowiednia scena pojawia się w animacji). Jednocześnie Fred parodiuje łowców wampirów. Nie radzi sobie z żadną bronią (strzelając na oślep ze strachu, trafia niechcący Kudłatego) oraz boi się zarówno chłopca przebranego za wampira, jak i ataku prawdziwego krwiopijcy; dlatego jako jedyny z całej paczki kupuje mnóstwo drobiazgów ochronnych.

Daphne to tradycyjna dama w opałach. Na początku animacji ucieka przed malutkim karaluchem. Umie tańczyć i śpiewać (świadczy o tym scena taneczna z Bramem), zachowuje się kokieterystycznie i zakochuje się w Bramie. Co więcej, schlebia jej, że wampir wybrał akurat ją na swoją małżonkę.

Velma stanowi jej przeciwieństwo, o czym zresztą sama wie. Zazdrości Daphne, że to ona została porwana, a jej to nigdy się to nie zdarza, choć – jak sama twierdzi – także ma czyste serce. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, że nie jest ładna. Cechuje się za to inteligencją, więc zgodnie z prawidłami rządzącymi uniwersum Scooby'ego-Doo nie może być urodziwa [Chakrabarti 2016: 33]. Mimo różnych poszlak Velma nie wierzy w istnienie wampira. Kieruje się rozumem. W *Pogromcach wampirów* przypomina feministkę. Jest bystra, samodzielna (nie pozwala Fredowi zastąpić się za kierownicą samochodu podczas trudnej jazdy) oraz kilka razy ratuje swoich przyjaciół. Jednocześnie przedstawiana jest jako osoba tęskniąca za zainteresowaniem mężczyzny i marząca o ślubie (zahipnotyzowana Daphne kpi z niej z tego powodu). W tej animacji ukazano jednak, że taka postać również może być bohaterem – silną osobowością wybawiającą bliskich z kłopotów.

Kudłaty i Scooby-Doo są najlepszymi przyjaciółmi, o czym świadczy piosenka przez nich śpiewana – *Scooby i ja*. Reagują praktycznie w identyczny sposób, wszystkiego się boją, ale zawsze mogą na siebie liczyć. Gdy Kudłaty myśli, że został ugryziony przez wampira i teraz sam zamieni się w krwiopijcę, odsyła swojego ukochanego psa, aby nie narażać go na niebezpieczeństwo. Scooby nie zostawia go jednak, czego



skutkiem jest moment łudzaco przypominający początek sceny odnalezienia się Alexa i Marty'ego po wylądowaniu na wyspie w filmie animowanym *Madagascar* (USA 2005, reż. Tom McGrath, Eric Darnell) – sparodiowano w ten sposób sentymentalizm i patetyczne wyznania miłości. Nawiązania do tej produkcji można dostrzec także w scenie, w której staruszka okłada laską latającego wampira (przywodząc na myśl wiekową kobietę bijącą laską Alexa, lwa z nowojorskiego zoo).

Scooby-Doo: Pogromcy wampirów, podobnie jak *Scooby-Doo i legenda wampira*, przedstawia tematykę wampiryczną w krzywym zwierciadle. Wampiry nie istnieją, ich zwolennicy zostają sparodiowani, a moda na wampiryzm wysmiana. Z komizmem mamy do czynienia również w wypadku charakterystyki głównych bohaterów, choć jednocześnie Velma nabiera cech feministycznych. Co najciekawsze jednak, w produkcji skrytykowano młodzieżowe powieści przedstawiające miłość między śmiertelnikami a wampirami.

KAMILA ZIELIŃSKA

Źródła

- Abbott Stacey, 2007, *Celluloid Vampires. Life After Death in the Modern World*, Austin, Tex.
- Chakraborti Sayantani, 2016, *Peeping into Powerpuffs' Power-house: Unravelling Politics of Projection*, „Postscriptum: An Interdisciplinary Journal of Literary Studies”, vol. 1, No. ii.
- McClelland Bruce A., 2006, *Slayers and Their Vampires: a Cultural History of Killing the Dead*, Michigan.
- Pearce Sharyn, Muller Vivienne, 2013, *Popular Appeal: Books and Films in Contemporary Youth Culture*, Cambridge.
- Mighall Robert, 2007, *Gothic Cities* [w:] *The Routledge Companion to Gothic*, ed. Catherine Spooner, Emma McEvoy, London – New York.
- Rein Hagen Mark, 2001, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, przeł. M. Jaskólski, Warszawa.

Scooby-Doo i legenda wampira

(*Scooby-Doo and the Legend of the Vampire*, 2003)

AMERYKAŃSKI FILM ANIMOWANY Z 2003 ROKU, w reżyserii Scotta Jeralda, wyprodukowany przez wytwórnię Hanna-Barbera Productions i Warner Bros. Animation. Był to pierwszy film zrealizowany przez Josepha Barberę (pełnił on przy nim funkcję producenta

wykonawczego) po śmierci jego dotychczasowego partnera, Williama Hanny (zmarł on 22 marca 2001), z którym Barbera współtworzył uniwersum Scooby'ego-Doo. Za polską wersję odpowiedzialny był Master Film, a za dialogi Kamila Klimas-Przybysz. To również piąty film pełnometrażowy o przygodach bojaźliwego psa i jego przyjaciół sprzedawany tylko na kasetach VHS i płytach DVD. W Polsce premiera miała miejsce na antenie Cartoon Network 16 września 2006 roku [Dubbingpedia].

Produkcja wykorzystuje rozwiązania znane z pierwszego serialu o przygodach pięciorga przyjaciół – *Scooby-Doo, gdzie jesteś?* (*Scooby-Doo, Where Are You?*, 1969–1972) – wracając do oryginalnej formuły, w której potworami okazują się ludzie przebrani za nadnaturalne stworzenia. Jest to o tyle ciekawe, że wcześniejsze cztery filmy pełnometrażowe ukazywały historie i postaci zaprzeczające logice oraz zdrowemu rozsądkowi – wykorzystywały m.in. motyw zombie, demonów, czarownic oraz kosmitów. Produkcja była dedykowana nieżyjącemu już Hannie, być może więc ten powrót do pierwotnych rozwiązań narracyjnych pełnił funkcję swego rodzaju hołdu dla tego, co stworzyli razem Barbera i Hanna w latach 60. Dopiero w 2005 roku studio Warner Bros. Animation powróciło do formuły ukazanej w pierwszych animacjach, wyprodukowawszy dziewiąty film z cyklu – *Scooby-Doo na tropie Mumii* (*Scooby-Doo! in Where's My Mummy?*, USA, reż. Joe Sichta), którego fabuła koncentrowała się wokół egipskiej klątwy.

Jeralds był twórcą dobrze znającym realia i konwencję historii o Scoobym-Doo, reżyserował bowiem wcześniej serial *Co nowego u Scooby'ego?* (*What's New Scooby-Doo?*), emitowany w telewizji w latach 2002–2005. *Scooby-Doo i legenda wampira* jest pierwszym pełnometrażowym filmem Jeraldsa o przygodach pięciorga przyjaciół, do których powrócił on potem jeszcze dwukrotnie w produkcjach *Scooby Doo i meksykański potwór* (*Scooby-Doo and the Monster of Mexico*, USA 2003) oraz *Scooby Doo i potwór z Loch Ness* (*Scooby-Doo and the Loch Ness Monster*, USA 2004). Ma na swoim koncie również animowany film telewizyjny *Superman: The Last Son of Krypton* (USA 1996) oraz dwa inne animowane serie telewizyjne: *Freakazoid* (USA 1995–1997) i *Histeria!* (*Hysteria!*, USA 1998–2000).

Scooby-Doo i legenda wampira korzysta nie tylko z postaci wykreowanych przez studio Hanna-Barbera w pierwszym serialu, ale też z tych samych efektów dźwiękowych (m.in. uderzenia pioruna) oraz muzyki w tle – autorstwa Teda Nicholasa. Jest to jednocześnie ostatni film, w którym wykorzystano tytułową piosenkę *Scooby-Doo, gdzie jesteś?* [Scooby-Doo Wiki].

Postacie bardzo przypominają te stworzone w latach 60. Fred Jones jest odważny, lubi przygody i rozwiązywanie zagadek. Ponadto charakteryzuje się zaborczością względem swoich przyjaciół, zwłaszcza Daphne. Skupia się na wymyślaniu planów złapania potworów oraz zachowuje się jak nieformalny przywódca drużyny. Daphne Blake stylizowana jest z kolei na typową damę w opałach. Zawsze pięknie wygląda i zna się na makijażu (w ekspresowym tempie odtwarza za pomocą jednego kosmetyku skomplikowany i wielobarwny makijaż trzyosobowej kapeli rockowej). Jej przeciwieństwem jest niska i niepozorna Velma – błyskotliwa erudytką – która jednocześnie stanowi niejako zaprzeczenie stereotypowych wyobrażeń o kobiecości. Chodzi w niedopasowanych do niej ubraniach, czego dowodem jest m.in. zbyt duży na nią pomarańczowy sweter. Jak sama podkreśla, nie potrafi chodzić w szpilkach, a na platformach się potyka. Wciąż powtarza, że wampiry nie istnieją, i pełni w zespole rolę głosu rozsądku. Sayantani Chakraborti zauważa, że ciągle gubienie przez Velmę okularów, symbolizujących jej wiedzę i obsesję na punkcie czytania, ma za zadanie wywołać rozbawienie [Chakraborti 2016: 33], tym samym więc widzowie nie traktują jej poważnie. Pewnym symptomem tego, jak Velmę postrzegają inne postacie – a zarazem swoistą ciekawostką – jest to, że Fred w polskiej wersji filmu nazywa ją „wyszukiwarką”, co w pewnym stopniu pozabawia ją cech ludzkich (w oryginale mężczyzna mówi tylko „*great work, Velma*”). Według Sherrie A. Innes Velma stanowi przykład tendencji, zgodnie z którą dziewczynki nie interesują mądre bohaterki, jeśli pokazano je jako pozbawione kobiecego wdzięku [Innes 2007: 1–2]. Dlatego – mimo że to działania Velmy posuwają akcję filmu do przodu – narracja nie ustawia jej w funkcji postaci, z jaką widz chciałby się identyfikować.

Ostatnimi bohaterami są Scooby-Doo i Kudłaty (w oryginale „Shaggy”). Inteligencją bliżej im do Daphne niż do Velmy, choć Scooby jest sprytniejszy od swojego przyjaciela, czego dowodzi częste podkradanie przez niego jedzenia Kudłatego. Mimo że wszystkiego się boją, to na nich skupia się uwaga widza animacji. Mówiący pies oraz jego najlepszy kompan pełnią rolę „serca drużyny” i sprawiają, że grupa trzyma się razem.

Fabula filmu rozpoczyna się w momencie, gdy przyjaciele przyjeżdżają na wakacje do Australii. Kierowani impulsem, wybierają się w głąb kontynentu na koncert muzyki rockowej odbywający się na Skale Wampira. Jej nazwa wiąże się z wierzeniami tubylców, sądzących, że w jaskiniach tej skały mieszka Wrzaskun (w oryginalnej wersji

językowej „Yowie Yahoo”), starożytny australijski wampir. Na miejscu okazuje się, że występujące zespoły są porywane przez Wrzaskuna i jego pomagierów. Przyjaciele postanawiają rozwiązać zagadkę, wcielając się w zespół muzyczny, aby w ten sposób sprowokować potwora i być bliżej wszystkich wydarzeń.

Yowie Yahoo pojawia się w filmie pięć razy. Wyłania się z huraganu, któremu towarzyszy powiększający się wciąż świetlisty okrag lub chmara nietoperzy. Pod koniec zawsze otwiera skrzydła i ryczy. Choć sam ma jasny, pastelowy kolor, jego skrzydła nietoperza od wewnętrznej strony są bordowe (co może być nawiązaniem do peleryny postaci Draculi z filmów studia Hammer). Cechuje się też nietoperzowymi uszami, trzema ciemniejszymi paskami na głowie i czarnymi obwódkami wokół żółto-czerwonych wylupiastych oczu. Jego naturalny wyraz twarzy przywołuje skojarzenia z szaleńcem. Wrzaskun porywa uczestników koncertu za pomocą lin przypominających błyskawice. W ostatecznej bitwie okazuje się, że łączy w sobie moce różnych magicznych istot: ziele ogniem kruszącym skałę, rzuca ognistymi kulami, dmucha z siłą huraganu oraz klaskając wyzwała ogromną falę uderzeniową.

Wrzaskun sięga piorunami po swoje ofiary, aby potem zakryć się skrzydłami i zniknąć. Twórcy filmu wyraźnie nawiązują w ten sposób do Chernaboga, demona ciemności wykreowanego przez wytwórnię Walta Disneya w *Fantazji* (*Fantasia*, USA 1940, reż. James Algar *et al.*). Dzieło animatora Vladimira Tytli to wykorzystujący słowiańskie wierzenia wizerunek czystego zła. Bóstwo sięga rękoma do wioski u podnóża góry i przywołuje duchy oraz upiory m.in. powieszonych zлочyńców, aby oddawały się wraz z demonami diabelskim harcom, po których wrzuca wszystkich do ognia piekielnego. Na dźwięk dzwonów na pobliskiej wieży kościelnej istoty uciekają, a sam Chernabog zakrywa się skrzydłami przy dźwiękach *Ave Maria* Franza Schuberta.

Yowie Yahoo łączy w sobie dwie postacie z mitologii aborygeńskiej. Stereotypowe wampiry nie odgrywają znaczącej roli w folklorze Australii, choć w wierzeniach Aborygenów występuje Yara-Ma-Yha-Who (wymowa tego imienia przypomina drugi człon angielskiej nazwy Wrzaskuna: Yahoo), istota zbliżona do krwiopijcy. Jest opisywana jako mały czerwony mężczyzna, wysoki w przybliżeniu na 4 stopy oraz posiadający ogromną głowę i usta. Nie ma zębów, przez co połyka jedzenie w całości. J. Gordon Melton zwraca uwagę na palce u nóg i rąk stwora, które przypominają kształtem przyssawki u ośmiornicy [Melton 2008: 28]. Istota ta mieszka na szczytach wielkich drzew figowych i czeka na swoje ofiary, którym wysysa krew

tylko w takim stopniu, żeby stały się bezbronne. Potem dopiero je zjada. Opowieść o nim służyła przestrodze i straszaniu dzieci [Melton 2008: 28]. Oprócz samej nazwy i miejsca występowania Yowie Yahoo nie wykazuje jednak żadnych podobieństw z Yara-Ma-Yha-Who; związek ten ma zatem jedynie powierzchowną naturę. Poza tym nazwa potwora może być odniesieniem do legendarnej istoty z południowego Queenslandu, człowieka-olbrzymia nazywanego Yowie bądź Yahoo. Podania podkreślały, że był on bardzo owłosiony i błąkał się po gęstych lasach tropikalnych [Modrooroo 1997: 210], wykazując tym samym podobieństwo do licznych historii o Wielkiej Stopie. Wygląd i zachowanie tej istoty nie zostały jednak wykorzystane podczas kreowania Yowie Yahoo.

Polska nazwa – Wrzaskun – wydaje się inspirowana takimi stworami jak krzykacz czy wyjec. Według *Słownika języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego „wrzaskun” oznacza kogoś, kto głośno krzyczy, wrzeszczy [*Wrzaskun*]. Yowie Yahoo zazwyczaj pojawia się z głośnym rykiem lub gromko się śmieje.

W animacji potwór ma wsparcie w grupie trzech latających wampirów, wyglądających jak członkowie jednego z zespołów rockowych – Wichury – który zaginął rok wcześniej po koncercie, nocując na Wampirzej Skale. Według miejscowych Wrzaskun zamienił ich w prawdziwe wampiry. Mimo wierzeń – przytoczonych w filmie przez Velmę – pomagierzy Yowie Yahoo nie boją się słońca, przekraczają płynącą wodę i widać ich na zdjęciu. Wynika to z faktu, że tak naprawdę są przebranymi w kostiumy ludźmi, którzy latali za pomocą sprzętu wspinackowego. Ich postacie stanowią tym samym bezpośrednią parodię wampirów, mniej błyskotliwych nawet niż Scooby-Doo i Kudłaty. Ze stereotypami dotyczącymi krwiopijców korespondują m.in. sceny, w których bohaterowie zamykają wszystkich w solarium lub podają jednemu wampirowi spaghetti z dużą porcją czosnku. Podobna scena pojawia się w *Straconych chłopcach* (*The Lost Boys*, USA 1987, reż. Joel Schumacher) – Sam proponuje Maxowi (który jest podejrzanym o bycie przywódcą okolicznych wampirów) starty parmezan do spaghetti (a tak naprawdę surowy czosnek). O tym, że członkowie zespołu Wichury nie są prawdziwymi wampirami, dowiadujemy się na końcu filmu, więc przez większość czasu akcji odbieramy ich po prostu jako bardzo nieporadnych krwiopijców.

Wrzaskun zostaje zniszczony przez odbity od plakietki przy obroży Scooby’ego-Doo promień słoneczny. Wskazywałoby to na magiczny charakter postaci, potem jednak wychodzi na jaw, że Yowie Yahoo nie był prawdziwym wampirem, tylko hologramem, któremu



Inspiracje Chernobogiem są w filmie bardzo wyraźne

towarzyszyły efekty specjalne: ogień, dym z drewna kauczukowego, wiatr i eksplozje.

Co ciekawe, film powstał tuż przed zakończeniem serialu *Buffy, postrach wampirów* (*Buffy, the Vampire Slayer*, 1997–2003), będącego produkcją nawiązującą do uniwersum Scooby’ego-Doo i pasującego do opisywanej w nim formuły [Heer, Worcester 2009: 86]. Bohaterowie *Buffy* nazywają swoją grupę „gangiem Scooby’ego”, jeden z nich – Xander – nosi koszulkę ze Scoobym-Doo, a sama Buffy wiąże szal w ten sam sposób co Daphne [Pearce, Muller, Hawkes 2013: 93]. Dodatkową ciekawostką jest fakt, że 2002 roku odtwórczyni głównej roli w serialu, Sarah Michelle Gellar, grała Daphne w kinowym filmie o Scooby-Doo (*Scooby-Doo*, Australia–USA, reż. Raja Gosnell).

Scooby-Doo i legenda wampira nie tylko odrzuca istnienie krwio pijców, ale również wyśmiewa modę na wampiryczne wątki w popkulturze, przedstawiając te postacie jako nieporadne i nieprzerażające istoty. Wydaje się, że wynika to z młodego wieku odbiorców docelowych tego filmu oraz z pierwotnej polityki studia; już wcześniej bowiem Warner Bros. i Hanna-Barbera Productions tworzyły animowane filmy grozy, w których potwór nie okazywał się przebranym człowiekiem, tylko prawdziwą istotą magiczną bądź mistyczną. Wydaje się, że poprzez takie podejście do nadnaturalnych monstrów próbowano oswoić lęk przed tymi istotami i zrationalizować go poprzez stworzenie odpowiednich fantazmatów. Owo skonkretyzowanie strachu prowadzi do jego oswojenia, a w konsekwencji do odczuwania przyjemności płynącej opowieści z wykorzystującej ów strach [Gemra 2008: 39].

KAMILA ZIELIŃSKA

Źródła

- Bane Theresa, 2010, *Encyclopedia of Vampire Mythology*, Jefferson, N.C.
- Beck Jerry, 2005, *The Animated Movie Guide*, Chicago.
- Chakraborti Sayantani, 2016, *Peeping into Powerpuffs' Power-house: Unravelling Politics of Projection*, „Postscriptum: An Interdisciplinary Journal of Literary Studies”, vol. 1, No. ii.
- Chernabog [hasło] [w:] Disney Wiki, <http://disney.wikia.com/wiki/Chernabog> [dostęp: 3.08.2017].
- Dubbingpedia, *Scooby Doo i legenda wampira*, http://dubbingpedia.pl/wiki/Scooby_Doo_i_legenda_wampira [dostęp: 22.08.2017].
- Gemra Anna, 2008, *Od gotyczizmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław.
- Heer J., Worcester K. (ed.), 2009, *A Comics Studies Reader*, Jackson, Miss.
- Inness Sherrie A., 2007, *Introduction. Who Remembers Sabrina? Intelligence, Gender and the Media* [w:] *Geek Chic: Smart Women in Popular Culture*, ed. S. A. Inness, New York.
- Melton J. Gordon, 2010, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich..
- Modrooroo Narogin, 1997, *Mitologia Aborygenów*, przeł. M. Nowakowski, posł. W. A. F. Żukowski, Poznań.
- Pearce Sharyn, Vivienne Muller, Lesley Hawkes, 2013, *Popular Appeal: Books and Films in Contemporary Youth Culture*, Newcastle upon Tyne.
- Scooby-Doo Wiki, *Scooby-Doo! and the Legend of the Vampire*, http://scoobydoo.wikia.com/wiki/Scooby-Doo!_and_the_Legend_of_the_Vampire [dostęp: 13.07.2017].
- Wrzaskun [hasło], [w:] *Słownik języka polskiego*, red. W. Doroszewski, <https://sjp.pwn.pl/doroszewski/wrzaskun;5517948.html> [dostęp: 3.08.2017].

T

The Thompsons

(2012)

AMERYKAŃSKO-BRYTYJSKI FILM NIEZALEŻNY z 2012 roku, wyreżyserowany przez Mitchella Altieriego i Phila Floresa (podpisujących się jako The Butcher Brothers), będący kontynuacją ich kultowej produkcji o rodzinie krwiopiców (*The Hamiltons*, USA 2006). Obraz ten zasługuje na szczególną uwagę ze względu na znacznie wyższe walory produkcyjne niż w wypadku pierwszej części, a także ze względu na to, że rzadko powstają sequele wampirycznych filmów niezależnych. Obraz miał premierę na London FrightFest Film Festival 26 sierpnia 2012 roku, w listopadzie tego samego roku dostępny był na platformach streamingowych, a w grudniu – na nośnikach DVD, Blu-ray oraz w usłudze iTunes.

Podobnie jak w *Hamiltonach*, w centrum zainteresowania widza znajduje się tu młody krwiopicja Francis (w rolę tę ponownie wcielił się Cory Knauf), tym razem całkowicie pogodzony ze swoją naturą i koniecznością zabijania. Pojednał się również ze swoją rodziną, obecnie posługującą się nazwiskiem Thompson (co zostało zasygnalizowane już pod koniec poprzedniego filmu), nieco bardziej zgraną i rozumiejącą swoje potrzeby. Podróżuje on po Stanach Zjednoczonych razem z rodzeństwem – Davidem, Wendellem, Darlene i Lennym (do swoich ról powrócili kolejno Samuel Child, Joseph McKelheer i Mackenzie Firgens, jedynie najmłodszy członek rodziny – w którym w *Hamiltonach* wcielił się kilkuletni wówczas chłopiec, Nicholas Fanella – został zagrany przez nieco bardziej doświadczonego Ryana Hartwiga). Sytuacja poszukującej anonimowości rodziny krwiopiców zmienia się, gdy na jednej z przydrożnych stacji benzynowych są oni świadkami napadu; jeden z bandytów przez przypadek strzela do Lenny'ego, co rozwściecza Wendella i Darlene. W efekcie Thompsonowie zmuszeni

są zabić wszystkich obecnych na stacji; ich czyny zostają jednak nagrane na taśmie ochrony, co rozpoczyna ogólnokrajową obławę. Nie mając innego wyjścia, Thompsonowie postanawiają rozdzielić się i uciec do Europy; poza chęcią uniknięcia policji powoduje nimi również konieczność znalezienia pomocy dla ciężko rannego Lenny'ego.

Francis trafia do Londynu, a stamtąd – do miasteczka Ludlow, gdzie (zgodnie ze strzępkami informacji o wampirach przekazanymi im kiedyś przez matkę) powinien odnaleźć krwio pijcę o nazwisku Anderson. W lokalnym pubie trafia jednak na inną rodzinę wampirów – Stuartów, którzy po początkowej scysji zgadzają się pomóc Francisowi w uleczeniu Lenny'ego. Mają w tym jednak ukryty cel; gdy tylko Francis daje znać reszcie swojego rodzeństwa, gdzie jest, dwaj agresywni, amoralni członkowie klanu Stuartów – Ian i Cole (w tych rolach odpowiednio Tom Holloway i Sean Browne) – zakupują chłopaka żywcem w skrzyni, skazując na śmierć głodową. Wkrótce jednak uwalnia go siostra obu wampirów, Riley Stuart (Elizabeth Henstridge, dla której był to debiut w filmie pełnometrażowym, a która niecały rok później miała zdobyć popularność w roli Jemmy Simmons z serialu *Agenci T.A.R.C.Z.Y.* [*Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, 2013–]); dziewczyna wprawdzie pierwotnie pomogła braciom pojmać Francisą, później jednak poznała prawdziwy cel swojego ojca i postanowiła mu się sprzeciwić. Okazuje się bowiem, że Stuartowie mimo swojej siły i potęgi stracili możliwość prokreacji, z kolei Hamiltonowie/Thompsonowie – jako krwio pijcy amerykańscy – rzekomo mieli ją zachować. Głowie rodu Stuartów zależy więc na Darlene, która miałaby służyć im w celach prokreacyjnych. Podczas walki ze Stuartami Wendell zostaje ranny, a Darlene pojmana, chwilę później jednak Francis z pomocą Riley zabijają Iana i Cole'a. W międzyczasie David i Lenny zostają w Londynie zaatakowani przez innego wampira, Cyrusa (Sean Cronin – aktor znany głównie z epizodów i statystowania w kilku wysokobudżetowych produkcjach filmowych, takich jak *Gwiezdne wojny: Część I – Mroczne widmo* [*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, USA 1999, reż. George Lucas], *Świat to za mało* [*The World Is Not Enough*, USA – Wielka Brytania 1999, reż. Michael Apted] czy *Mission: Impossible – Rogue Nation* [Chiny–Hongkong–USA 2015, reż. Christopher McQuarrie]), po czym jadą do Ludlow z prośbą o pomoc. Ojciec rodziny Stuartów wykorzystuje ich obecność, by spacyfikować Francisę, szybko jednak wychodzi na jaw, że Lenny (który wyzdrowiał po spożyciu krwi Cyrusa) tylko udawał rannego, by zbliżyć się do Stuartów i zaatakować ich zniemacka. Po krótkiej

walce brytyjskie wampiry zostają pokonane, a Riley po chwili wahania decyduje się odjechać razem z Hamiltonami/Thompsonami.

The Thompsons stanowią nietypową kontynuację *Hamiltonów* nie tylko ze względu na brak w tytule wyraźnego sygnału wskazującego na przynależność do serii filmów Butcher Brothers (choć przynajmniej część mediów – np. kanały ze zwiastunami na YouTube – niejako nieoficjalnie podpisywała film jako *The Thompsons: The Hamiltons 2*), ale też z powodu diametralnie odmiennego podejścia do prezentowanej fabuły. Między premierami obu filmów minęło sześć lat, przez ten czas aktorzy zdążyli dojrzeć i rozwinąć się warsztatowo, przez co reżyserzy mogli sobie pozwolić na wiele odważniejszych scen niż w *Hamiltonach* (zwłaszcza jeśli chodzi o walki między wampirami). Nastąpiła wyraźna poprawa jakości zdjęć oraz charakterystyki – tym razem poza wyrastającymi na żądanie kłami (w zależności – jak się wydaje – od starszeństwa mają krwio pijcy mniej lub bardziej przerażające uzębienie) wampirem zmieniają się również źrenice, a niektórym także kolor skóry. Wszystko to wskazuje na większy oraz lepiej wykorzystany budżet niż w *Hamiltonach*.

Na osobną uwagę zasługują zastosowane w filmie środki narracyjne. Francis w dalszym ciągu jest narratorem, żywo i szczegółowo komentującym fabułę, pozwala sobie też jednak na jej urozmaicanie. Produkcja zaczyna się od ujęcia młodego krwio pijcy zamkniętego w skrzyni, który snuje swoją opowieść przy użyciu szeregu retrospekcji i retardacji; najpierw opisuje pierwsze spotkanie ze Stuartami, które kończy się nieporozumieniem, i sugeruje widzowi, że to w wyniku tego zajścia został zamknięty w skrzyni. Później przechodzi do wydarzeń wcześniejszych, przedstawiając zajście na stacji benzynowej, by następnie wrócić do opowiadania o Stuartach i o powodzie swojego zamknięcia. Równolegle pozwala sobie niejednokrotnie zatrzymać narrację, by wprowadzić jakąś postać czy też – czego nie było w *Hamiltonach* – rozwinąć i omówić kwestie swojej wampirzej przypadłości. Zarazem jednak w jego opowiadaniu pojawiają się przerwy na narrację bardziej bezpośrednią – m. in. na makabryczną napaść Iana i Cole'a na parę w lesie (wampiry atakują ich, przyczepiając sobie twarze zerwane z wcześniej zamordowanych ofiar) czy też wątek podróży Davida oraz pobyt Wendella i Darlene w Paryżu.

Elementy mitu wampirycznego również uległy swego rodzaju rozwinięciu względem tego, co widz mógł zaobserwować w *Hamiltonach*. Obok wspomianej przemiany oczu krwio pijców oraz różnorodnego uzębienia pojawiły się też kwestie dotyczące linii krwi

i wampirzego dziedzictwa. Stuartowie nie przemieszczają się po kraju, mają swoją siedzibę i ustalone miejsca, z których mogą porywać ludzi bez lęku o to, że ktoś ich będzie szukał. Innymi słowy, prowadzą osiadły, niemal arystokratyczny tryb życia (co podkreśla jeszcze ich obsesja na punkcie linii krwi). Ulegają jednak degeneracji – najlepszym tego dowodem jest Riley, która nie odczuwa głodu krwi i w zasadzie nie ma też żadnych innych wampirzych cech (choć potrafi być tak samo okrutna jak jej bracia), przez co jest czarną owcą rodziny. Hamiltonowie/Thompsonowie z kolei to wychowani na farmie uciekinierzy, wagabundy i poszukiwacze; ciągła konieczność adaptacji zmusza ich do rozwoju. Można więc powiedzieć, że na dychotomię modeli rodzinnych (wielopokoleniowa arystokracja – dysfunkcyjna rodzina złączona wspólnymi przeżyciami) nakłada się podział na wampiry europejskie i amerykańskie, podkreślony dodatkowo narodowymi stereotypami. W ten sposób *The Thompsons* otwierają się na podobne interpretacje co wydawana od 2010 roku seria komiksowa *Amerykański wampir* (*American Vampire*) autorstwa Stephena Kinga, Scotta Snydera i Rafaela Albuquerque’a – jednym z jej motywów przewodnich jest walka starych europejskich wampirzych rodów z nowymi, amerykańskimi krwiopijcami (w komiksach przewagę amerykańskich wampirów stanowi odporność na światło słoneczne, w filmie o Thompsonach rzecz jasna – zdolność prokreacji).

Widać w filmie również inne wyraźne inspiracje panującą w owym czasie modą na produkcje wampiryczne rozpoczętą przez *Zmierzch* (*The Twilight*, USA 2008, reż. Catherine Hardwicke) i jego kontynuacje. Nie dość, że sami bohaterowie w pewnej chwili twierdzą, że nie są jak wampiry z filmu Hardwicke, to jeszcze ich konstrukcja jako postaci w znacznym stopniu ma wywoływać w odbiorcach



Braterska lojalność jest jednym z motorów napędowych akcji

swego rodzaju zrozumienie (co w *Hamiltonach* dotyczyło w zasadzie tylko Francisa, i to do pewnego momentu). Masakry na stacji benzynowej dokonują oni niejako z zemsty za Lenny'ego, i to przede wszystkim na bandytach (osoby postronne zabijają poza kadrem i z pewnym żalem), w Ludlow Francis morduje albo żeby uniknąć wykrzycia (w co zresztą wmanewrowują go Stuartowie), albo ofiarę podsuniętą mu przez Riley. Stanowi to wyraźny kontrast dla makabrycznych zabaw Stuartów i jest dość czytelnym przesunięciem członków rodziny Hamiltonów/Thompsonów w stronę wyobrażeń antybohaterskich [Towlsn 2014: 215]. Tym samym film włącza swoich protagonistów we wciąż rozrastający się poczet postaci nazywanych przez Alaina Silvera i Jamesa Ursiniego „wampirami sympatycznymi” [Silver, Ursini 1993: 89], a realia, w których ci protagoniści funkcjonują, bliskie są tym opisanym przez gry RPG *Wampir: Maskarada* czy – zwłaszcza – *Wampir: Requiem* [Crawford 2014: 234]. Zarazem jednak film nie szczędzi widzowi brutalnych scen i twórcy włożyli wiele wysiłku w to, aby nie kojarzył się on odbiorcom z wampirycznymi romansami paranormalnymi, co widoczne było zwłaszcza w kampanii promocyjnej: kadry z *The Thompsons* opatrzone komentarzami „[te wampiry] nie potrzebują pamiętników”, „[te wampiry] myślą, że Lestat był zbyt emo” czy „[te wampiry] nie błyszczą w słońcu” miały w oczywisty sposób przywołać (i od razu zdeprecjonować) skojarzenia z serialem *Pamiętniki wampirów* (*The Vampire Diaries*, 2009–2017), prozą Anne Rice oraz *Zmierzchem* [King 2012].

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Crawford Joseph, 2014, *The Twilight of the Gothic? Vampire Fiction and the Rise of the Paranormal Romance 1991–2012*, Cardiff.
- King Daniel, 2012, *Film Review: The Thompsons (2012)*, HorrorNews.Net, <http://horrornews.net/61489/the-thompsons-2012> [dostęp: 25.12.2017].
- Silver Alain, Ursini James, 1993, *Vampire Film. From Nosferatu to Bram Stoker's Dracula*, rev. and updated, New York.
- Towlsn Jon, 2014, *Subversive Horror Cinema: Countercultural Messages of Films from Frankenstein to the Present*, foreword J. Lieberman, Jefferson, N.C.

U

Upiór

(1967)

ŚREDNIOMETRAŻOWY FILM TELEWIZYJNY produkcji polskiej, wyreżyserowany w 1967 roku przez Stanisława Lenartowicza. Stanowi adaptację opowiadania rosyjskiego pisarza Aleksieja Tołstoja, które zostało po raz pierwszy opublikowane w 1841 roku (w Polsce wydane w 1958). Pierwotnie film powstał jako część pakietu stworzonego z myślą o telewizji kanadyjskiej – w jego ramach reżyser zrealizował jeszcze kilka innych adaptacji XIX-wiecznych rosyjskich nowel innych autorów [Szczepański 2011: 32]. Kiedy jednak ostatecznie transakcja z zagranicznym kontrahentem nie doszła do skutku, produkcje te zostały wyemitowane przez Telewizję Polską – premiera *Upiora* odbyła się 11 lutego 1968. W tym samym roku film wyświetlano także na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Fantastycznych w Trieście (Festival Internazionale del Film di Fantascienza).

Opowiadanie *Upiór* Tołstoja było rozbudowanym, kilkunastokrotnie dłuższym tekstem o dość złożonej strukturze narracyjnej. Lenartowicz zdecydowanie skrócił oryginalną fabułę, skupiając się na wątku młodego Runiewskiego, który na balu poznaje piękną Daszę i zakochuje się w niej. Zostaje jednak ostrzeżony przez (sprawiającego wrażenie szaleńca) Rybarenkę, że opiekująca się młodą panną brygadierowa Sugobrina oraz towarzyszący staruszcze Tielajew są w istocie upiormi, pragnącymi tylko i wyłącznie krwi zarówno dziewczyny, jak i Runiewskiego. Młodzieniec nie daje jednak wiary ostrzeżeniom i wbrew radom Rybarenki wyjeżdża do dworku brygadierowej.

W drugiej połowie lat 60. konwencja fantastyki grozy dopiero wkraczała do kultury audiowizualnej Polski Ludowej – z powodów ideologicznych, estetycznych i kulturowych z trudem mieściła się bowiem w rodzimych wyobrażeniach o filmie i kinie. [Olszewska

2009: 175–179] Wyraźnym przełomem był dopiero wyprodukowany w roku 1967 i emitowany w latach 1968–1969 cykl filmów telewizyjnych „Opowieści Niesamowite”, składający się z pięciu adaptacji tekstów polskich XIX- i XX-wiecznych pisarzy. Nieprzypadkowo fantastyka grozy w latach 60. znalazła swoje miejsce przede wszystkim w produkcjach telewizyjnych – medium to dopiero stawało się w Polsce zjawiskiem prawdziwie masowym, dlatego też wciąż było traktowane przez decydentów jako drugorzędny środek przekazu i postrzegano je raczej w kategoriach narzędzia kulturalnego i edukacyjnego [Pleskot 2007: 106–111]. Priorytetowo władze traktowały wówczas kino, dlatego też pierwszy pełnometrażowy kinowy film grozy, *Lokis. Rękopis profesora Wittembacha* (reż. Janusz Majewski), pojawi się w Polsce dopiero w 1970 roku. Te dwa konteksty – miejsce fantastyki grozy w polskiej kulturze audiowizualnej oraz tworzenie z myślą o emisji telewizyjnej – wpłynęły wyraźnie na ostateczny kształt *Upiora*.

Aby zneutralizować ideologiczne i estetyczne kontrowersje wokół filmu grozy, twórcy próbowali wówczas nobilitować swoje produkcje dzięki literackim i historycznym kontekstom [Majewski 1970: 81]. Dlatego właśnie Lenartowicz sięgnął po utwór XIX-wiecznego rosyjskiego pisarza i osadził akcję w carskiej Rosji, co pozwalało na opisywanie *Upiora* raczej jako adaptacji i filmu kostiumowego niż filmu grozy. (Klasyfikacja taka narzucała się tym wyraźniej, że wraz z *Upiorem* Lenartowicz zekranizował także inne rosyjskie nowele.) Drugą strategią pozwalającą na wprowadzenie niezbyt dobrze postrzeganej konwencji do rodzimego repertuaru gatunkowego było zachowanie względem niej ironicznego dystansu. Groteskowy potencjał historii opowiedzianej przez Tolstoję został więc w adaptacji uwypuklony przez dokonane skróty fabularne, przerysowaną grę aktorską i silne skonstrastowanie fantazmatu krwiożerczego upiora z postaciami łagodnych staruszków.

Z kolei kontekst medialny wpłynął przede wszystkim na formę *Upiora* – emisja w telewizji wiązała się m.in. z ograniczeniami dotyczącymi metrażu. Jak podkreślał sam Lenartowicz, tworzenie z myślą o rynku zagranicznym wymuszało na nim przygotowanie filmu dostosowanego do międzynarodowego standardu 27 minut i 30 sekund [Lenartowicz 1968: 7]. Ówczesna forma filmu telewizyjnego wiązała się także z określonymi konwencjami realizacyjnymi, których cechami dystynktywnymi były: „kameralność i wypływające z niej założenia: średni metraż, jeden wątek fabularny, czworo bohaterów, mała liczba miejsc akcji, bliskie plany, wolny montaż”



[Talarczyk-Gubała 2007: 71]. Dlatego też akcja *Upiora* bazuje na dialogach i rozgrywa się w przeważającej większości we wnętrzach, a liczbę bohaterów ograniczono do minimum.

Omawiając zaproponowaną przez Lenartowicza historię o upiorach, warto zwrócić uwagę na kilka aspektów. Przede wszystkim na wizję samych potworów. Jest ona nie tylko ironiczna i nieco groteskowa, lecz także stosunkowo oryginalna przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, ze względu na nietypowy status ontologiczny filmowych wampirów – są one martwe, a ich prawdziwym wcieleniem okazują się rzucane przez nie cienie (pobrzmiwają tu zapewne przejęte za Tolstojem echa wierzeń słowiańskich [Lecouteux 2007: 124–125]). Zarazem jednak potwory normalnie funkcjonują wśród żywych, bywają na salonach i nie wzbudzają podejrzeń ani swym zachowaniem, ani wyglądem. Zdaniem Rybarenki jedyną cechą, po której można poznać upiory, jest wydawany przez nie dźwięk „jakby przy wysysaniu pomarańczy”, za którego pomocą mają się one porozumiewać. Po drugie, warto też zwrócić uwagę na nietypowe przedstawienie wampirów pod postacią pocziwych i miłych staruszków. Jest to interesujące zwłaszcza w świetle interpretacji wiążących mit wampiryczny z seksualnością (w szczególności zaś – z seksualnością stabuizowaną). Produkcja Lenartowicza nie odżegnuje się od kontekstów erotycznych (obecnych we wzajemnej relacji Runiewskiego i Daszy), postać Sugobriny (i towarzyszącego jej Tielajewa) można zatem wiązać z przekroczeniem tabu starczej seksualności [Dudziński 2011: 100–101].

Ponadto warto także wskazać na aspekt fabularny filmu – tak główny bohater, jak i widz już na samym początku poinformowany zostaje (ustami Rybarenki), że Sugobriny i Tielajew to upiory dybiące na życie Daszy i Runiewskiego. Uwaga odbiorcy zostaje więc skierowana na te postacie i odtąd widz poszukuje przede wszystkim symptomów, które potwierdzałyby słowa Rybarenki. Co więcej, w przeciwieństwie do swojego pierwowzoru literackiego *Upiór* Lenartowicza pozostawia sporo nierozstrzygniętych kwestii fabularnych. Film nie wyjaśnia bowiem ani genezy wampiryzmu dwojga bohaterów, ani dalszych losów Runiewskiego, ani też wreszcie natury tajemniczego widma Praskowi (zmarłej matki Daszy – widmo odwiedza nocą głównego bohatera i ostrzega go przed zagrożeniem ze strony upiorów) [Dudziński 2011: 100–101]. Zabieg ten wydaje się zamierzonym sposobem ewokowania poczucia niesamowitości i irracjonalności opowiadanej historii – widz może się jedynie domyślać, co tak naprawdę przydarzyło się protagoniście.

Interesująca od strony formalnej, mimo telewizyjnych ograniczeń, jest także kulminacyjna scena nocy w dworku Sugobryny. Lenartowicz sięgnął w niej bowiem po inspiracje ekspresjonistyczne i gotyckie, wykorzystując m.in. klaustrofobiczną przestrzeń, rekwizyty historyczne oraz grę ostrych kontrastów światła i ciemności do stworzenia atmosfery szaleństwa, w której z trudem jedynie można odróżnić rzeczywistość od snu.

Oglądany z dzisiejszej perspektywy, *Upiór* jest przede wszystkim interesującym symptomem procesu powstawania kultury popularnej w Polsce Ludowej. Proces ten wiązał się ze złożonymi praktykami pozwalającymi na dostosowanie obcych konwencji (w tym wypadku – fantastyki grozy) do rodzimych potrzeb, ograniczeń i wymagań.

ROBERT DUDZIŃSKI

Źródła

- Dudziński Przemysław, 2011, *Niesamowity PRL: Upiór i narodziny polskiego filmu grozy* [w:] Stanisław Lenartowicz. *Twórca osobny*, red. R. Bubnicki, A. Dębski, Wrocław.
- Lecouteux Claude, 2007, *Tajemnicza historia wampirów*, przeł. B. Spieralska, Warszawa.
- Lenartowicz Stanisław, 1968, *Klasycy na ekranie – rozczarowania i nadzieje*, „Film”, nr 3.
- Majewski Janusz, 1970, *O polskim filmie grozy*, rozm. A. Kołodyński [w:] A. Kołodyński, *Film grozy*, Warszawa.
- Olszewska Marta, 2009, *Poza granice akceptacji: polski horror filmowy w PRL-u*, „Panoptikum”, nr 8.
- Pleskot Patryk, 2007, *Wielki mały ekran. Telewizja a codzienność Polaków w latach sześćdziesiątych*, Warszawa.
- Szczepański Tadeusz, 2011, *Między stylem a rzeczywistością. O kinie Stanisława Lenartowicza* [w:] Stanisław Lenartowicz. *Twórca osobny*, red. R. Bubnicki, A. Dębski, Wrocław.
- Talarczyk-Gubała Monika, 2007, *PRL się śmieje! Polska komedia filmowa lat 1945–1989*, Wrocław.

Usta we krwi

(Lèvres de sang, 1975)

POETYCKI FILM WAMPIRYCZNY w reżyserii Jeana Rollina z roku 1975. Został zrealizowany w krótkim okresie trzech tygodni (zamiast planowanych czterech), co wyraźnie odbiło się na produkcji i zaowo-

cowało szeregiem niedoróbek fabularnych i technicznych. Wypada jednak rozpatrywać *Usta we krwi* przede wszystkim w kategoriach filmu poetyckiego i erotycznego, a więc tego wszystkiego, z czego doskonale znana jest cała twórczość Rollina – zdolności wywoływania tajemniczej aury, przemyślanych zdjęć oraz aktów kobiecych, które stały się wizytówką francuskiego kina wampirycznego lat 60. i 70. W stosunku do wcześniejszych, (s)eksploatacyjnych horrorów reżysera, opartych często na improwizacji, niezobowiązująco podchodzących do scenariusza, wykorzystujących pretekstowe historie oraz łączących kino wampiryczne z erotycznym, *Usta we krwi* były ambitną próbą opowiedzenia konkretnej fabuły w poetyckim stylu, a tym samym stanowiły wyraźny postęp w twórczości autora. Wampiryczne kino Rollina zmusza ponadto widza do porzucenia przyzwyczajeń z filmów grozy utrzymanych w stylistyce gotyckiej i wiktoriańskiej. Bazuje na zupełnie innym rozumieniu fantastyczności, osadzonym raczej w tradycji francuskiego surrealizmu, co niejednokrotnie powodowało konsternację publiczności [DeGiglio-Bellemare 2017: 206–208].

Fabuła przedstawia się z pozoru banalnie: zainspirowany zdjęciem ruin (z filmu dowiadujemy się, że to zamek Sauveterre, w rzeczywistości to Château Galliard w Normandii) 35-letni Frédéric (grany przez Jeana-Loupa Philippe’a, postać oparta na wspomnieniach samego reżysera) wraca pamięcią do sceny z dzieciństwa, gdy w tych właśnie ruinach spotkał ubraną w biel dziewczynę (Jennifer, w tej roli Annie Belle, jeszcze jako Annie Briand, znana później z francuskich i włoskich filmów eksploatacyjnych; był to dopiero jej trzeci film, w tym drugi i ostatni z Rollinem). Między 12-letnim wówczas chłopcem a jego wybawicielką najwyraźniej zawiązuje się miłosna więź, a dorosły już Frédéric postanawia za wszelką cenę odnaleźć owe ruiny. Całej historii zaprzecza jego władczą matka (Nathalie Perrey), wspominając o śmierci ojca i łączącej się z tym traumie; ktoś stara się też powstrzymać bohatera przed odkryciem prawdy, posuwając się nawet do morderstwa. W trakcie poszukiwań drogę zdaje się jednak wskazywać Frédéricowi zjawia ową dziewczynę z przeszłości, a Frédéric przypadkowo – trafiwszy do krypty – uwalnia cztery wampiryce. Zapoczątkowuje to szereg wypadków, które odkrywają rodzinny sekret i prowadzą do poznania tożsamości tajemniczej Jennifer. Pojawiają się kolejne ofiary (pierwszą z nich, zagryzioną na cmentarzu, jest postać grana przez samego reżysera), a bohater odwiedza m.in. zakład psychiatryczny i małe kino, w którym odbywa się pokaz wcześniejszego filmu Rollina – *Le Frisson des Vampires*

z 1971 roku (w rzeczywistości jest to *Le Mexico*, jedno z ostatnich kin studyjnych w Paryżu, które oparło się rewolucji pornograficznej i nadal wyświetlało horrory; wkrótce po zdjęciach do filmu i ono uległo rynkowej presji).

Usta we krwi miały być dla Rollina filmem przełomowym. Wszystko zaczęło się od spotkania z niszowym producentem Jeanem-Markiem Ghanassią, który okazał się fanem poprzednich dzieł reżysera i obdarzył go zaufaniem przy tworzeniu kolejnego. Rollin wiązał z produkcją duże nadzieje, napisał szczegółowy scenariusz i często określał go mianem swojej najlepszej opowieści, głównie ze względu na poruszaną w niej tematykę pierwszej miłości i pamięci dzieciństwa (jeśli zrekonstruować rys fabularny i abstrahować od wszystkich problemów, jest to rzeczywiście historia o dużym potencjale). Sama produkcja okazała się jednak cyklem nieporozumień, na planie zapanował chaos, a wiele z rozpisanych uprzednio scen zostało przez reżysera wyciętych lub zastąpionych – ze względu na brak czasu zdjęciowego – m.in. ekspozycjami w postaci monologów matki. Nie znalazł się też na czas żaden zagraniczny dystrybutor, a francuski horror przeżywał w tym okresie zdecydowany kryzys w związku z zalegalizowaniem właśnie kina pornograficznego, film okazał się więc finansową porażką. Na prośbę producenta, w ramach „rekompensaty” za zaufanie, Rollin zgodził się przerobić obraz na produkcję pornograficzną *Suce-moi, Vampire* (1976), która – jak na ironię – odniosła sukces kasowy w kinach erotycznych (Frédéric jest tu narratorem historii, korzysta się z tych samych lokacji, ujęć i aktorów, ale np. scena spotkania z ponętną panią fotograf w jej *atelier* rzeczywiście zmienia się w scenę erotyczną; film pozbawiony jest też miłosnego wątku między głównym bohaterem a wampirzycą Jennifer, kończy się za to klasycznym wytryskiem w scenie seksu oralnego; sam reżyser posługuje się pseudonimem Michel Gand).

W *Usta we krwi* wprowadza nas kilkuminutowa scena wnoszenia zawiniętych w prześcieradła ciał do krypty i składania ich w drewnianych trumnach. Jest to rytuał pieczętowania, któremu przewodzi starsza, ubrana w brąz i pogrzebową woalkę kobieta, okazująca się później matką głównego bohatera. Ciała najwyraźniej wciąż się poruszają, a ich przekłety charakter sygnalizować ma zablokowanie wejścia krzyżem (tymczasem w tle kadr poetycko uzupełnia kanalizacyjna rura). Scena trwa kilka minut, ciała wnoszone są bardzo powoli i takie też pozostaje tempo całego filmu. W większości składa się on ze skromnych dialogów oraz nieustannego przemierzania miejskich ulic, które odbywa się spacerowym krokiem Frédérica i nie mniej powol-



nych, rozerotyzowanych wampiryzm w prześwitujących okryciach. Lakoniczne cięcia montażowe oraz przemyślana, malarska kompozycja kadrów mają budować poetycką atmosferę grozy i nostalgii, cały film utrzymany jest bowiem – bardziej niż w konwencji horroru – w duchu surrealistycznej fantasmagorii, z której przebiega tęsknota za dzieciństwem i pierwszą, niewinną miłością. Rollin zachwycał się plenerami i uważał je za swoje najlepsze osiągnięcie, mając na myśli ruiny Château Gaillard, opustoszałe ulice paryskiej dzielnicy Belleville oraz oniryczne akwarium w Trocadero.

Szereg nieprzemyślanych scen i przypadkowych błędów powoduje jednak, że na film patrzeć trzeba z pewnym dystansem (niezabita trumna staje się nagle wodoszczelna; spalona wcześniej głowa lalki pojawia się na prawach „straszaka” w morzu, wampiryzm zabijają, nim zdążą ugryźć, spacerują też o poranku, mimo iż w filmie wyraźnie stwierdza się, że światło słoneczne im szkodzi). Ponadto konsternację widza wywołać może szereg elementów, które nie pasują do poetyckiej opowieści i jej powolnego tempa, np. iście „bondowska” scena walki w pociągu z uzbrojonym w pistolet mężczyzną, kończąca się kaskaderską ucieczką głównego bohatera. Niekonsekwencje dotyczą nie tylko rekwizytów i detali, ale też motywacji i działań Frédérica. Ma on np. nie całkiem zrozumiałą i niewyjaśnioną tendencję do otwierania przypadkowych trumien, na które natrafia w czasie poszukiwań. Aktorstwo można by – z dużą dozą dobrej woli – uznać za przejaw stylistyki bressonowskiej lub nowofalowej: postaci grają teatralnie, wypowiadają kwestie bez większych emocji, ich ruchy i reakcje są sztuczne – i dotyczy to zarówno wampiryzm, jak i bohaterów wciąż żyjących. Wiele wskazuje jednak na to, że *Usta we krwi* są po prostu filmem nie najlepiej zagrany, a negujące się dialogi i zagubienie postaci w odgrywanych rolach jest wynikiem zbyt szybkiego pośpiechu przy realizacji (spotkamy się ze scenami, które przeczą słowom wypowiedzianym przez bohaterów, ale zupełnie nie sposób ich uzasadnić reżyserską grą z widzem). Do tych najbardziej kuriozalnych zaliczyć możemy całe polowanie na wampiryzm, najwyraźniej uczulone na kołki, bo widząc uzbrojonych mężczyzn, kobiety uciekają w popłochu, mimo że wcześniej zabijanie przeciwników nie sprawiało im problemu. Ucieczka odbywa się ponadto u progu dnia, a dwie stojące obok, przytulone do siebie postaci zostają w niemożliwy fizycznie sposób przebite pojedynczym kołkiem.

Na osobny komentarz zasługuje sposób przedstawiania samych wampirów: w filmie są to wyłącznie kobiety, a wampiryzm określony zostaje przez matkę Frédérica jako straszna, zaraźliwa choroba (nie

ma tu wątków metafizycznych czy duchowych). Obserwujemy przemianę wampiryzm z postaci nietoperzy, ale poza tym trudno stwierdzić, aby cechowały je inne, niezwykle moce, krwiożerczy instynkt czy nadludzka siła (główna bohaterka potrafi projektować obraz siebie poza miejsce uwięzienia, ale nie wiadomo, czy jest to jej wampiryczna moc – tożsama z opisywaną przez Marię Janion koncepcją dwóch dusz [Janion 2008: 127–133] – czy modna wówczas, newage’owa idea astralnej projekcji). Dowiadujemy się też, że wampira można zabić tylko poprzez przebicie jego serca drewnianym kołkiem oraz ścięcie głowy (ten pierwszy sposób skutkuje jedynie unieruchomieniem). Podobno istoty te nie są odporne na światło słoneczne, ale zachowania z filmu temu przeczą. Raczej nie pożywiają się krwią, bo sceny wgryzania się trwają niecałą sekundę, po czym zostawiona ofiara po prostu się wykrwawia; są za to seksualnie aktywne, choć w grę wchodzi tu przede wszystkim realizacja miłosna, a nie przypadkowe pożądanie (w tym sensie film pozostaje romantyczną fantazją, choć stopień seksualizacji bohaterek jest tak wysoki, że wręcz groteskowy).

Usta we krwi nie są oczywistym przykładem kina grozy, choć znajdziemy w nich sceny, które miały takie wrażenie sprawiać (nocna eksploracja cmentarza, ponure zamczysko, krypty). To raczej w pełni autorska (dziś powiedzielibyśmy: arthouse’owa), romantyczna opowieść o zakazanej, przeklętej miłości (*l’amour fou*), którą trzeba sobie najpierw przypomnieć, by móc o nią potem zawalczyć. Frédéric jest zatem typem romantycznego buntownika, sprzeciwiającego się rodzinnemu zakazowi i wyruszającego na poszukiwania pod wpływem inspiracji dziecięcą fantazją.

Rollin sam siebie określał jako reżysera nie horrorów, ale raczej „filmów drogi”, dotyczących przejścia między tym, co zwyczajne, a tym, co niezwykle; nazywał siebie także autorem zaangażowanym, zainteresowanym wszystkim, co społeczeństwo spycha z pola widzenia, a w czym znać wyraźne inspiracje paryską kontrkulturą z roku ’68, anarchizmem i pismami Guy Deborda [DeGiglio-Bellemare 2017: 202–203]. W jednym z wywiadów reżyser przyznawał, że „kino fantastyczne jest zawsze polityczne, bo zawsze stoi w opozycji. Jest równocześnie subwersywne i popularne, czyli niebezpieczne” [Blumestock 1996]. *Usta we krwi* to w tym sensie – jak określa je trafnie Budd Willkins – proustowskie wręcz badanie siły pamięci, zdolnej narzucać życiowe natręctwa, a zarazem dziwaczna, edypalna bajka o rodzinnych dysfunkcjach [Willkins 2012; Dapena 2010: 236]. W *Ustach we krwi* spotykają się wszystkie charakterystyczne elementy kina Rollina: znaczenie dzieciństwa, pamięci i upływającego czasu oraz wątek depraw-

jącej miłości [Tohill, Tombs 1994: 155] łączą się z erotyką i elementami psychoanalitycznymi. Zaskakujące jest również zakończenie, będące niestandardowym – jak na opowieści wampiryczne – miłosnym happy endem, skupiającym się na afirmacji seksualności dwojga kochanków, którzy odpływają na bezludną wyspę we wspólnej trumnie, w poszukiwaniu bezpiecznego miejsca do życia. Scena realizowana była na plaży w Dieppe i stanowiła dla samego Rollina kluczowy element filmu, który zmienia go z opowieści o wampirach w opowieść o poszukiwaniu wolności i przekraczaniu społecznych konwenansów. Reżyser omal nie przyplącił kręcenia życiem, gdy znoszona przez fale trumna roztrzaskała mu głowę, a przed utopieniem się został uratowany przez Philippe'a [Tohill, Tombs 1994: 156].

Film stanowi pomost między na pół amatorskim kinem grozy, obfitującym w surrealistyczne opowieści wampiryczne, jakie kręcił francuski reżyser na przełomie lat 60. i 70., a znacznie bardziej realistycznym kinem z czasów późniejszych. Ze względu na utożsamienie się reżysera z głównym bohaterem obraz ma też wyraźne wątki autobiograficzne i warto odczytywać go jako komentarz Rollina do jego własnych poszukiwań filmowych, wspomnień o Normandii oraz o młodszej fascynacji lekturami, w tym pismami Georges'a Bataille'a. Mimo oczywistych niedoróbek *Usta we krwi* pozostają jednym z bardziej znanych dzieł francuskiego specjalisty od kina wampirycznego, stanowiąc doskonały przykład stylu reżysera: fantasmagorycznego, rozerotyżowanego, zadłużonego w pismach surrealistów. Zostały też po latach uznane za jeden z jego najlepszych obrazów.

Film ukazał się w kilku wersjach na DVD, w tym w najbardziej obszernej, trzy płytowej, w roku 2005 (Encore Entertainment), zawiera ona wprowadzenie samego reżysera i szereg jego komentarzy do poszczególnych scen, rozmowy z aktorami (Castel, Perry, Philippe), krótkometrażowy, debiutancki film Rollina *Les amours jeunes* (1958), kręcony w tych samych lokalizacjach co *Usta we krwi*, oraz kilka innych dodatków.

JAKUB SKURTYS

Źródła

- Blumenstock Peter, Rollin Jean, 1996, *Jean Rollin Has Risen from the Grave!*, „Video Watchdog”, No. 31, s. 36–57; cyt. za: <http://www.shockingimages.com/rollin/interview.htm> [dostęp: 12.11.2017].
- Dapena Gerard, 2010, *Reveries of Blood and Sand. The Cinema of Jean Rollin* [w:] *Cinema Inferno. Celluloid Explosions from the Cultural Margins*, ed. R. G. Weiner, J. Cline, Lanham, Md.

- DeGiglio-Bellemare Mario, 2017, *Dreaming Revolt: Jean Rollin and the French Fantastique in the Context of May 1968* [w:] *International Horror Film Directors: Global Fear*, ed. D. Shipka, R. Beliveau, Bristol–Chicago.
- Janion Maria, 2008, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk.
- Lost Girls. The Phantasmagorical Cinema of Jean Rollin*, 2017, ed. S. Deighan, Windsor, Ont.
- Rollin Jean, 1997, *Virgins & Vampires*, ed. P. Blumenstock, Schwenningen.
- Sparks Doug, 2002, *The romance of childhood*, „Kinoeye”, vol. 2, iss. 15, <http://www.kinoeye.org/02/07/sparkso7.php> [dostęp: 12.11.2017].
- Tohill Cathal, Tombs Pete, 1994, *Immoral Tales: European Sex and Horror Movies 1956–1984*, New York.
- Wilkins Budd, 2012, *Flesh and Blood. The Cinema of Jean Rollin*, „Slant”, <https://www.slantmagazine.com/features/article/flesh-and-blood-the-cinema-of-jean-rollin> [dostęp: 12.11.2017].

Uzależnienie

(The Addiction, 1995)

ZREALIZOWANE W PROSTY, SUROWY SPOSÓB dzieło kina niezależnego w reżyserii Abila Ferrary, będące – bardziej niż horrorem – postmodernistycznym traktatem filozoficznym o istocie dobra i zła oraz o wolnej woli człowieka we współczesnym świecie. Pochodzi z najlepszego artystycznie okresie życia reżysera, trzy lata po głośnym *Złym poruczniku* (*The Bad Lieutenant*, USA 1992). Zostało docenione przez krytyków oraz wyróżnione licznymi nagrodami (m.in. Nagroda Krytyków Mystfest 1995, Málaga International Week of Fantastic Cinema 1997, Sant Jordi Awards 1998) i nominacjami (m.in. Złoty Niedźwiedź 1995, Independent Spirit Awards 1996), lecz mimo to pozostaje filmem stosunkowo nieznanym. Nakręcono je w ciągu 20 dni, a jego premiera odbyła się na festiwalu w Sundance w 1995 roku (tym samym, na którym debiutowała *Nadja* Michaela Almereydy). Film zebrał pozytywne recenzje krytyków, którzy określili go „mądrym, specyficznym podejściem do gatunku” [Rotten Tomatoes] oraz okrzyknęli alegorią nałogu narkotykowego, co częściowo jest prawdą (Ferrara sam przez wiele lat był uzależniony od narkotyków). Jednak możliwości interpretacyjne *Uzależnienia* na tym się nie kończą: drugą najistotniejszą z nich jest odczytanie filmu przez pryzmat doktryny chrześcijańskiej (która również była bardzo bliska reżyserowi).

Uzależnienie nazwane zostało „katolickim filmem o wampirach”, w którym dużą rolę odgrywają pojęcia grzechu i odkupienia, co podkreśla również surowa, czarno-biała stylistyka, w jakiej obraz jest utrzymany [Day 2015: 105]. Nastrój niepewności kreuje także praca kamery, która nieustannie wychyla się z za czegoś – skrzyżowania ulic, stosu książek czy z za drzwi – przez co każda kolejna scena wydaje się nowym odkryciem [Davis 1999]. Na ścieżce dźwiękowej filmu znalazł się przede wszystkim rap, wykonywany m.in. przez grupę Cypress Hill. Scenariusz do *Uzależnienia* napisał Nicholas St. John w rok po śmierci swojego syna [TCH], co może pozostawać nie bez wpływu na wymowę całego dzieła. Drugim utrzymanym w podobnym tonie filmem zrealizowanym przez tandem St. John – Ferrara jest *Pogrzeb* (*The Funeral*, USA), ukończony w tym samym roku co pierwszy obraz. *Uzależnienie* to kino o wyraźnie artystycznych ambicjach, gdzie wampiryczna historia jest w istocie alegorią problemu odpowiedzialności człowieka wobec wszechogarniającego zła [Day 2015: 105]. W treści filmu przywoływane są koncepcje filozofii, teologii i intelektualizmu, w tym poglądy myślicieli takich jak Husserl, Heidegger, Kierkegaard, Nietzsche czy Kartezjusz; obraz jest wręcz naszpikowany cytatami z bardziej lub mniej znanych dzieł filozoficznych, przez co niektórzy krytycy zarzucali mu przeintelektualizowanie i pompatyczność. Fatalistyczne w swojej wymowie i utrzymane w minorowych tonacjach *Uzależnienie* po seansie pozostawia widzów z kołającymi się po głowie pytaniami o sens istnienia i o rolę człowieka na deskach *theatrum mundi*.

Kathleen Conklin (Lili Taylor) jest studentką ostatniego roku filozofii na nowojorskim uniwersytecie. Cechuje się wysoko rozwiniętym zmysłem refleksji, ma głębokie przemyślenia dotyczące kondycji ludzkości, dobra i zła, moralności i odpowiedzialności za zbrodnie wojenne. Po ataku bliżej nieznaney oprawczyni (Anabella Sciorra) i drastycznej przemianie, jaką w jego wyniku przechodzi, staje się rozintelektualizowaną wampirzycą zagubioną we współczesnym, postmodernistycznym świecie, zjadaną przez własne demony. Jest świadoma nieprzystawalności człowieka do rzeczywistości, która go otacza, i odwiecznej wszechobecności transcendentnego zła, a także pełna gorzkich refleksji natury filozoficznej. Niedgdyś empatyczna Kathleen staje się cyniczna, obojętna i nieczuła. Widzowie stają się świadkami introspekcji bohaterki, zyskując wgląd w jej przemyślenia na temat eskalacji przemocy na świecie i na temat kondycji ludzkiej egzystencji. Zagadnienia winy, piekła i cierpienia stają się obseksją dziewczyny. Momentami zachowuje się ona wręcz obłąkańczo.

To głód – uzależnienie. Kathleen staje się „niewolnicą swej natury”. W przeważającej mierze to właśnie dzięki kreacji głównej bohaterki, w którą brawurowo wcieliła się Lili Taylor, atmosfera filmu przesiąknięta jest mrocznym, posępным dekadentyzmem. William Patrick Day zalicza protagonistkę *Uzależnienia* do grona „wampirów post-humanistycznych”, cechujących się wyalienowaniem, brakiem empatii, dezintegracją osobowości i niemożnością znalezienia własnego miejsca w świecie [Day 2015: 81]. W ów niechlubny poczet według autora wpisują się także bohaterowie *Martina* (USA 1978, reż. George A. Romero), *Nosferatu wampira* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979, reż. Werner Herzog), *Zagadki nieśmiertelności* (*The Hunger*, USA – Wielka Brytania 1983, reż. Tony Scott), powieści *Goblin z wampirem* z 1981 roku autorstwa Suzy McKee-Charnas oraz filmu *Habit* (USA 1995, reż. Larry Fessenden).

Wampiryczne ataki Kathleen na przypadkowych ludzi są motywowane ideologią egzystencjalną. Dziewczyna nie współczuje swoim ofiarom ani też ich nie nienawidzi – obarcza je odpowiedzialnością za wybór ich własnego losu. W istocie *Uzależnienie* jest swoistym studium na temat tego, na ile nasze przeznaczenie jest zdeterminowane, a na ile kreowane przez naszą świadomość, na ile jesteśmy bezwolnymi marionetkami w rękach wyższego, bezosobowego Absolutu, a na ile – kowalami własnego losu. „Masz wybór”, każdorazowo mówi Kathleen, zanim zaatakuję kolejną ofiarę. I tak samo mówiła wampirzyca, która zaatakowała ją: „Każ mi odejść, nie proś, ale każ”. Ona jednak prosiła. To, jak zareagować w sytuacji zagrożenia, zależało tylko od



Christopher Walken jako uosobienie nihilizmu

niej – zachowanie będące kluczem do ocalenia było jej nawet sugerowane przez napastniczkę, protagonistka jednak zachowała się inaczej. Ataki Kathleen na ludzi – tak jak wcześniej anonimowej wampirzycy – przypominają przestawianie pionków na szachownicy, z tą różnicą, że każdy ruch w grze zależy od samego pionka. Tym właśnie bowiem są jej ofiary: pionkami, które można ugryźć i zranić, lecz można też zostawić w spokoju, zależnie od tego, jak one same się zachowają. W istocie to one determinują swój los, nie będąc jednak tego świadomymi. Od jednego ich słowa, od postawy przyjętej w obliczu zagrożenia zależy ich przyszłość, lecz w sytuacji krańcowej ludzie często paraliżuje strach. Wydaje się, że reżyser – znany z poruszania kontrowersyjnych tematów – prowokuje widzów, by zadali sobie tyleż newralgiczne, co niewygodne pytanie: czy to właśnie strach doprowadził ludzi do piekła wojen XX wieku, czy prawdziwą jest doktryna głosząca, że aby zło zatriumfowało, wystarczy bierność przyzwoitych ludzi? Wydaje się, że w filmie Ferrary odnajdujemy tropy rozwinięte później w *Fanatyku* (*The Believer*, USA 2001, reż. Henry Bean), którego bohater (grany przez Ryana Goslinga) nienawidził Żydów za to, że bali się oni przeciwstawić nazistom [Adamski 2013]. Ferrara zdaje się sugerować, że wszystkie ofiary same przypieczętowują swój los i że jest on ich wyborem, a nade wszystko pyta: czy fakt, że Kathleen daje ofierze wybór, usprawiedliwia samą napaść? To przewrotna i w istocie okrutna gra, w której stawką jest ludzkie życie; filozoficzna rozgrywka o znaczeniu wolnego wyboru i wolnej woli, pokazująca, jak zachowujemy się postawieni w sytuacji krańcowej oraz co stało się z naszym instynktem. *Uzależnienie* jest więc w swej istocie studium walki człowieka ze słabościami, wewnętrznymi imperatywami, ze swoją naturą, która determinuje jego zachowanie w takim samym stopniu jak uwarunkowania gatunkowe. Reżyser zadaje przy tym pytanie, czy taka walka ma w ogóle sens w świecie przenikniętym złem. Przesłanie filmu Ferrary jest pesymistyczne: wszyscy jesteśmy uzależnieni od zła, bo taka jest nasza natura. „Nie jesteśmy źli, bo czynimy zło, czynimy zło, bo jesteśmy źli” – oto motto przyświecające idei reżysera, wypowiedziane ustami Casanovy, wampirzycy będącej przyczyną moralnej zguby Kathleen. Sama Kathleen, zanurzona w swym nihilizmie, doprowadza ostatecznie do eskalacji przemocy, którą tak potępiała w momencie, gdy poznawali ją widzowie. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że finalna masakra odbywa się na przyjęciu z okazji obrony doktoratu – scena ta w najdobitniejszy sposób ukazuje krytykę intelektualizmu jako postawy permissywnej i relatywizującej moralność, która ma swoje korzenie w doktrynach katolicyzmu.

Warto również zwrócić uwagę na epizodyczną rolę Christophera Walkena jako zmęczonego życiem, nihilistycznego wampira. Peina, szafując cytataми z dzieł wielkich myślicieli, twierdzi, że wzniósł się ponad uzależnienie od głodu dzięki ascezie, co czyni go „niemal człowiekiem”. Staje się on swego rodzaju mentorem dla Kathleen oraz katalizatorem dalszych, tragicznych zdarzeń: to za jego namową bohaterka kończy pisanie pracy doktorskiej, będącej symbolicznym uwieńczeniem jej degradacji moralnej, która zbierze krwawe żniwo na przyjęciu absolutoryjnym.

Ferrara jest jednym z najbardziej kontrowersyjnych twórców amerykańskiego kina niezależnego. Zaczynał od produkcji pornograficznych oraz filmów klasy B, często utrzymanych w kampanowej estetyce makabry, takich jak *Nine Lives of a Wet Pussy* (USA 1976), *The Driller Killer* (USA 1979), *Kaliber 45 (Ms. 45)* (USA 1981) czy *Miasto Strachu (Fear City)* (USA 1984). Jednocześnie jego dzieła prześycone są wyraźną symboliką katolicką, a on sam nazywany bywa moralistą. *Uzależnienie* jest jednym z najpełniejszych wyrazów akceptacji wampira jako obrazu człowieczeństwa, lecz także w najbardziej rygorystyczny sposób wskazuje na konieczność odwrócenia się od doczesnego życia w stronę duchową, w tym wypadku – w stronę Chrystusa, który według katolickiej wykładni jako jedyny może zapewnić zbawienie. Dzieło Ferrary w dobitny sposób unaocznia pustkę świeckiego intelektualizmu. Czy prędzej uwierzymy w wampiry, czy w miłość Chrystusa? – już prędzej w wampiry, zdaje się odpowiadać reżyser [Day 2015: 103].

W *Uzależnieniu* twórcy podjęli ryzyko połączenia historii o wampirach – które zawsze były wcieleniem zła w sferze wyobrażonej – z realnymi wydarzeniami najbardziej niechlubnych i krwawych kart historii świata, takimi jak Holokaust czy masakra w My Lai. Ferrara i St. John skłaniają tym widza do podjęcia refleksji nad prawdziwą istotą wampiryzmu i jego wymiarami we współczesnym świecie [Day 2015: 103], a także – być może – pokazują, że „oceny i sądy mają zupełnie inny wymiar w zależności od warunków i kontekstu, w jakich są wypowiedzane”, co może odnosić się do znanych z historii osób, powiązanych ze wspomnianymi makabrycznymi wydarzeniami [Pitrus 2010: 108]. Natężenie filozoficznych deliberacji, katolickiej symboliki i obrazów zbrodni wojennych pomieszanych z konwencją wampiryczną, jakie występuje w *Uzależnieniu* – podane z absolutną powagą i w minorowym tonie, bez ani krztyny ironii czy dystansu (które są częstymi środkami wyrazu stosowanymi przez twórców w celu udźwignięcia ciężaru trudnej tematyki) – wydaje się dość karkołomnym rozwiązaniem.



Ferrara i St. John wyszli jednak z tej próby obronną ręką. Pomimo że *Uzależnienie* spotykało się z zarzutami o przeintelektualizowanie i pretensjonalność, większość krytyków doceniła film za jego oryginalną i frapującą treść podaną w atrakcyjnej wizualnie, artystycznej formie.

W 2002 roku Peter Bradshaw, krytyk filmowy współpracujący z dziennikiem „The Guardian”, umieścił *Uzależnienie* na pierwszym miejscu swego notowania najlepszych filmów wszech czasów [Bradshaw 2011].

MAJA KRYSZTOFIAK

Źródło

- Adamski Łukasz, 2013, *Zapomniane filmy: UZALEŻNIENIE. Wampiryzm jako przenośnia walki ze Złem*, wPolityce.pl, <https://wpolityce.pl/kultura/248207-zapomniane-filmy-uzaleznienie-wampiryzm-jako-przenosnia-walki-ze-zlem> [dostęp: 18.09.2017].
- Bradshaw Peter, 2011, *How the directors and critics voted*, BFI, <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/polls/topten/poll/voter.php?forename=Peter&surname=Bradshaw> [dostęp: 18.09.2017].
- Davis Nick, 1999, *The Addiction*, Nick Davis, <http://www.nicksflickpicks.com/addictn.html> [dostęp: 22.09.2017].
- Day William Patrick, 2015, *Post-Human Vampires: „We Are Animals”* [w:] *idem, Vampire Legends in Contemporary American Culture: What Becomes a Legend Most*, Lexington, Ky.
- IMDb, *The Addiction*, <http://www.imdb.com/title/tt0112288/trivia> [dostęp: 22.09.2017].
- Pitrus Andrzej, 2010, *Wiedza, wiara i doświadczenie: Uzależnienie* [w:] K. M. Śmiałkowski, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała.
- Rotten Tomatoes, *The Addiction*, https://www.rottentomatoes.com/m/1068307_addiction [dostęp: 22.09.2017].
- TCH, *The Addiction*, TimeOut, <https://www.timeout.com/london/film/the-addiction> [dostęp: 22.09.2017].

U

Vampire Cop Ricky

(2006)

POŁUDNIOWOKOREAŃSKI PRZEMYSŁ FILMOWY przez kolejne dekady od czasu uzyskania niepodległości w 1945 roku znajdował się w cieniu innych azjatyckich kultur. Japońskim towarem eksportowym w połowie XX wieku stali się reżyserzy-autorzy (m.in. Akira Kurosawa, Masaki Kobayashi, Yasujiro Ozu) kodyfikujący gatunki pozostające pod wpływem uwarunkowań geograficznych i historycznych Kraju Kwitnącej Wiśni, czego pochodną było wzmożone zainteresowanie Zachodu orientalizmem. Wielką popularnością poza granicami macierzystego państwa cieszyły się także chińskie filmy *wuxia* (w tym znanymienną współpracą brytyjskiego studia Hammer z Shaw Brothers Studio, czego wynikiem był film *Legenda siedmiu złotych wampirów* [*The Legend of the 7 Golden Vampires*, Hongkong – Wielka Brytania 1974, reż. Roy Ward Baker, Cheh Chang]), czy stanowiąca zupełnie nową jakość – szczególnie w ramach kina akcji – Nowa Fala z Hongkongu, zapoczątkowana w latach 80. (m.in. John Woo, Tsui Hark, Ringo Lam, Johnnie To). W przeciwieństwie do tych filmów produkcje koreańskie były rozbite pomiędzy próbami rozliczenia się z powojenną rzeczywistością a brakiem wyrazistej strategii filmowej, związanej m.in. z niedostatkami budżetowymi, przez co kolejne dzieła zanikały w szybko rozwijającym się azjatyckim przemyśle filmowym.

Kultura Korei Południowej konsekwentnie się jednak rozwijała, co doprowadziło do wykształcenia się ruchu zwanego Koreańską Falą, którym to terminem określa się wzrost popularności popkulturowych utworów z tego kraju (największe nasilenie tego procesu nastąpiło na przełomie XX i XXI wieku). Najpierw na Zachodzie popularny stał się południowokoreański gatunek muzyczny zwany K-popem, równocześnie coraz większą widownię zagraniczną zdo-

bywały tzw. K-dramy (termin ten najmocniej powiązany jest z koreańskimi telenowelami, chociaż w jego grupie znaczeniowej znajdują się również np. seriale młodzieżowe).

Wzrost znaczenia kultury azjatyckiego państwa na Zachodzie miał również wyraźny wpływ na przemiany – a w konsekwencji zwiększenie popularności – lokalnego przemysłu filmowego. Pod koniec lat 90. XX wieku rodzime produkcje zaczęły zdecydowanie wygrywać pod względem sprzedaży biletów z największymi hollywoodzkimi przebojami, a coraz większe nakłady finansowe na budowę oraz rozwój infrastruktury związanej z edukacją filmową przełożyły się na wyraźne zwiększenie jakości południowokoreańskich filmów. Najlepszym tego przykładem jest historyczny thriller *Swiri* (1999, reż. Kang Je-gyu), który pod względem finansowym wyraźnie wygrał np. z *Titanikiem* (USA 1998, reż. James Cameron), *Matriksem* (Australia–USA 1999, reż. Andy i Larry Wachowscy) i *Gwiezdnymi wojnami: Mrocznym widmem* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, USA 1999, reż. George Lucas), czy *My Sassy Girl* (2001, reż. Kwak Jae-young), najbardziej kasowy hit w historii kraju, wygrywający na polu zarobków m.in. z *Władcą Pierścieni: Drużyną Pierścienia* (*The Lord of the Rings*, Nowa Zelandia – USA 2001, reż. Peter Jackson) oraz *Harrym Potterem i kamieniem filozoficznym* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, USA – Wielka Brytania, reż. Chris Columbus). Jeszcze istotniejsze dla przemysłu filmowego były jednak sukcesy rodzimych obrazów na zagranicznych festiwalach, zwiększające popularność koreańskiej popkultury oraz wydatnie przyczyniające się do rozwoju karier poszczególnych twórców, do dzisiaj zdobywających laury w światowych konkursach lub pracujących w Hollywood (Park Chan-wook, Kim Ki-duk, Bong Joon-ho, Kim Jee-woon). Sukcesy te wywarły wpływ także na proces kodyfikacji konwencji identyfikowanych dziś z koreańskim kinem – czego przykładem są niezwykle krwawe thrillery (*Pan Zemsta* [*Bok-su-neun Na-ui Geot*, 2002, reż. Park Chan-wook], *Oldboy* [*Oldeuboi*, 2003, reż. Park Chan-wook], *Zagadka zbrodni* [*Salinui chueok*, 2003, reż. Joon-ho Bong], *Lustro* [*Geoul sok euro*, 2003, reż. Sung-ho Kim], *Pani Zemsta* [*Chin-jeol-han Geum-ja-ssi*, 2005, reż. Park Chan-wook], *W pogoni* [*Choo-gyeok-ja*, 2008, reż. Hong-jin Na], *Ujrzałem diabła* [*Ak-ma-leul Bo-ass-da*, 2010, reż. Jee-woon Kim]), których podstawą jest zazwyczaj motyw zemsty; lub horrory psychologiczne, najczęściej podporządkowane elementowi nadnaturalnemu (*Opowieść o dwóch siostrach* [*Janghwa, Hongryeon*, 2003, reż. Jee-woon Kim], *The Host: Potwór* [*Goi-mool*, 2006, reż. Joon-ho Bong], *Zombie express* [*Boo-san-haeng*, 2016, reż. Sang-ho Yeon],

Lament [Gok-seong, 2016, reż. Hong-jin Na] czy wampiryczne *Pragnienie* [Bakjiwi, 2009, reż. Park Chan-wook]).

Ta fascynacja nie była wszakże tylko jednostronna. Koreańscy twórcy, wychowani na dorobku zachodnich (w szczególności hollywoodzkich) artystów, w pierwszej dekadzie XXI wieku stawiali w swoich dziełach na wyrazistą hybrydyzację gatunkową, ściśle łącząc rozwiązania unikalne dla kultury koreańskiej z motywami popularnymi na Zachodzie. Przykłady takich produkcji możemy znaleźć np. wśród najpopularniejszych filmów w 2006 roku, do których zaliczały się komedia gangsterska *Marrying the Mafia III* (*Gamun-ui bubwal: Gamunui yeonggwang 3*, reż. Jeong Yong-ki; plakat filmu stylizowany był na okładkę magazynu „The Times”), komedia romantyczna *200 Pounds Beauty* (*Mi-nyeo-neun Goi-ro-wa*, reż. Yong-hwa Kim) czy horror *The Host: Potwór*. Rok ten był również okresem, gdy filmy koreańskie osiągnęły najwyższe dotychczas wpływy ze sprzedanych biletów, przejmując 64% dochodów (a już po 2000 roku jakoś rodzimej kinematografii sprawiała, że współczynnik ten regularnie wynosił około 50%) [Paquet 2009: 4].

W tym samym czasie premierę miał *Heubhyeol hyeongsa na do-yeol*, znany w krajach anglojęzycznych jako *Vampire Cop Ricky* (reż. Lee Si-myung), będący przykładem hybrydy totalnej, łączący w sobie tak zróżnicowane gatunki, jak film wampiryczny, komedię, thriller policyjny, kino kung fu oraz film superbohaterski.

Już scena otwierająca stanowi odwrócenie podstawowego motywu związanego z popkulturowym modelem wampiryzmu – akcja przenosi się do standardowego gotyckiego zamku w Transylwanii, pogrążonego w ciemnościach i skąpanego w świetle błyskawic, gdzie w nocy następuje przebudzenie leżącego w trumnie dystygowanego wampira przywodzącego na myśl np. Lestat z *Wywiadu z wampirem* (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*, USA 1994) Neila Jordana (koreański wampir także nosi żabot i elegancką czarną marynarkę, a jego włosy spięte są w kucyk). W tym jednak momencie okazuje się, że w komnacie znajduje się również komar, który wykorzystuje swoje „wampiryczne” moce i wysysa krew z szyi wścieklej ikony kina grozy, zapowiadając wyraźną zmianę zasad gatunkowych, gdyż to gryzący osobnik zostaje ukąszony. Gra z formułą zostaje jeszcze wyraźniej zarysowana w kolejnej scenie, gdy owad uderza w szybę samolotu i tym sposobem akcja przenosi się do Korei Południowej – z dala od ikonicznej rumuńskiej krainy historycznej. Dzięki temu Lee Si-myung może złożyć hołd klasycznej wizji filmowego wampira, ale równocześnie zapowiedzieć radykalną zmianę w uwarunkowa-



niach kulturowych tego typu kina, co jest symptomatyczne dla współczesnych koreańskich reżyserów, skorych do polemiki z popularnymi konwencjami wypracowanymi przez amerykańskich twórców [Kle-towski 2009: 128–129].

W Seulu przemieniony przez krew wampira komar wbija się w szyję skorumpowanego policjanta-lekkoducha, Ricky'ego (w oryginale Na Do-yola). Tutaj następuje kolejne przekształcenie w popkulturowym schemacie, ponieważ ukłucie owada różni się od ataku „pełnoprawnego” wampira, przez co bohater dostaje w pewien sposób zmutowaną, niepełną wersję nadnaturalnych mocy, różniącą się od tych z klasycznego wzorca. Nadal łaknie krwi, spalają go promienie słońca, posiada on zwiększoną siłę, szybkość, wytrzymałość oraz umiejętność przywierania do ścian, jednak jego przemiana nie jest permanentna. Wywołuje ją przede wszystkim zwiększone podniecenie, co stanowi grę reżysera z kulturowym stereotypem, według którego Azjaci są zafiksowani na epatowaniu dziwnymi seksualnymi zachowaniami – z tego powodu uspokojony podczas walki bohater może nagle stracić nadzwyczajne moce, a odzyskać je dzięki wpatrzywaniu się np. w kobiece biusty lub filmy pornograficzne na ekranie telefonu, co z kolei prowadzi do wykorzystania podczas scen akcji wielu rozwiązań znanych z komedii slapstickowych.

Motyw wampiryzmu jest tutaj również ściśle powiązany ze strategiami gatunkowymi znanymi z amerykańskiego kina superbohater-skiego z początku XXI wieku (m.in. *X-Men* [2000, reż. Bryan Singer], *Daredevil* [2003, reż. Mark Steven Johnson], *Elektra* [2005, reż. Rob Bowman]), ze szczególnym naciskiem na trylogię ze Spider-Manem (USA 2002–2006) Sama Raimiego. Sam Ricky podczas jednej z walk stwierdza, że jego przemiana dała mu po prostu supermoce. Szybko też wchodzi w posiadanie białej maski (niezbyt dobrze skrywającej jego tożsamość), która kojarzy się ze spopularyzowanymi w komiksach superbohaterskich maskami typu domino, zakrywającymi jedynie oczy bohaterów.

Elementy konwencji superbohaterskiej w trakcie seansu coraz bardziej marginalizują rozwiązania znane z kina wampirycznego. Chodzenie Ricky'ego po ścianach przybliża go do wspomnianego już Spider-Mana; protagonista nawiązuje też przyjacielską relację z wyższym rangą stróżem prawa, tożsamą z kontaktami na linii Batman – komisarz James Gordon; do zmiany własnego postępowania (zaczyna jako *de facto* przestępca, gdyż jest skorumpowanym policjantem współpracującym z jednym z mafijnych bossów zajmujących się zakładami bukmacherskimi) skłania go krzywdą wyrządzona



Supernocce Ricky'ego są przedłużeniem jego libido

bliskim oraz uprowadzenie ukochanej kobiety; na drodze Ricky'ego staje spragniony niezwykłych mocy, przerysowany zły, który atakuje sferę prywatną protagonisty. Podsumowaniem wątku superbohaterskiego są finałowe sceny, gdy Ricky nie może już wrócić do normalnego życia, gdyż jest poszukiwanym przestępcą, a jego nowym sposobem na egzystencję okazuje się łapanie zbirów w kostiumie – inspirowanym popkulturowymi fascynacjami modowymi końca XX wieku – na który składają się czarny płaszcz (wcześniej m.in. *Matrix*, wampiryczna trylogia z *Blade'iem*) i wspomniana wcześniej maska.

Ciekawą figurą łączącą film wampiryczny z konwencją superbohaterską jest w *Vampire Cop Ricky* postać księdza, który zostaje początkowo przedstawiony jako łowca wampirów wpisujący się w klasyczną figurę reprezentowaną choćby przez Van Helsinga, szczególnie poprzez wykorzystywanie chrześcijańskich symboli do walki z krwiopiczami. Szybko przechodzi jednak metamorfozę i staje się poplecznikiem głównego bohatera, niejako jego tzw. sidekickiem, który własną krwią zaspokaja głód Ricky'ego i wspiera go w walce ze zbrodniczym syndykatem.

Vampire Cop Ricky stanowi dziś artefakt swojej epoki, jest próbą połączenia wielu popularnych konwencji, co wiąże się ze stopniowym wzrostem rozpoznawalności kina koreańskiego na świecie. Elementy kina wampirycznego są tutaj dodatkiem do multigatunkowego projektu Lee Si-myunga, a zostały wykorzystane głównie ze względu na to, że filmy tego typu znów stały się popularne na początku XXI wieku

(m.in. *Underworld* [Niemcy – USA – Węgry – Wielka Brytania 2003, reż. Len Wiseman], *Królowa potępionych* [*Queen of the Damned*, Australia–USA 2002, reż. Michael Rymer], *Blade: Wieczny Łowca II* [*Blade II*, Niemcy–USA 2002, reż. Guillermo del Toro], *Straż nocna* [*Nochnoy Dozor*, Rosja 2004, reż. Timur Bekmambetov], *30 dni mroku* [*30 Days of Night*, Nowa Zelandia – USA 2007, reż. David Slade], *Van Helsing* [Czechy–USA 2004, reż. Stephen Sommers], *BloodRayne* [Niemcy–USA 2005, reż. Uwe Boll]). Niestety struktura widowiska nie jest koherentna, ponieważ wykorzystanie różnorodnych schematów gatunkowych często zamienia się w puste symboliczne cytowanie, które jest zazwyczaj jedynie wizualnym nawiązaniem do kulturowego dorobku światowych kinematografii, a nie stanowi przemyślanego elementu narracyjnego. Przykład takiej strategii stanowi wdrożenie scen, gdzie wampir Ricky zaczyna nagle walczyć w stylu Bruce’a Lee i wydaje z siebie typowe dla niego okrzyki (które stanowiły nieodłączny element charakterystyczny filmowych ról króla kung fu), splecionych z brutalną konwencją scen *gore* (główny bohater przegryzający gardło wroga) oraz rubaszną komedią ślapstickową (zabawa kobiecą bielizną). Co znamienne, *Vampire Cop Ricky* nigdy nie doczekał się zapowiadanej zaraz po premierze kontynuacji i był ostatnim pełnometrażowym filmem Lee Si-myunga. Stanowi jednak przykład ciekawej wariacji na temat kina wampirycznego wpisanego w multigatunkowe strategię kina południowokoreańskiego, rozbitego pomiędzy własną tożsamością a rozwiązaniami zapożyczonymi z hollywoodzkiego kina rozrywkowego.

RADOŚŁAW PISULA

Źródła

Kletowski Piotr, 2009, *Kino Dalekiego Wschodu*, Warszawa.

Paquet Darcy, 2009, *New Korean Cinema: Breaking the Waves*, New York.

Vampire Girl vs. Frankenstein Girl

(*Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken*, 2009)

FILM JEST SWOBODNĄ ADAPTACJĄ KOMIKSU Uchidy Shun-gicu pod tym samym tytułem. *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* to – utrzymana w estetyce *gore* – komedia romantyczna o miłosnych perypetiach uczniów ale z tokijskich liceów (miasto to nie jest wymienione z nazwy, jednak kulminacyjne sceny pojedynku rywalek

rozgrywają się na szczycie Tokyo Tower), wyreżyserowana przez Yoshinira Nishimurę i Noayukiego Tomomatsu. Obraz, mimo że przywołuje dwie najbardziej rozpoznawalne figury strachu europejskiego kina grozy, pozostaje feerią absurdalnych scen, zbliżonych do poetyki komedii slapstickowej. Sprzyja temu „pomieszanie” relacji między bohaterami: jeden z nich, Igor (jego imię to aluzja do postaci służącego z komedii *Młody Frankenstein* [*Young Frankenstein*, USA 1974, reż. Mel Brooks]), pozostaje w służbie Monami – jednej z rywalek o serce męskiego protagonisty, będącej też wampirzycą. Natomiast w filmie Brooksa Igor był podwładnym Victora Frankensteina, którego rolę w *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* przejął ojciec Keiko – drugiej z dziewcząt walczących o względy męskiego protagonisty – ogłaszający sam siebie „nowym doktorem Frankensteinem” (w funkcji jego pomocnicy pojawia się szkolna pielęgniarka).

Konstytutywna dla opowieści grozy potworność została w filmie Nishimury i Tomomatsu unieważniona zarówno poprzez odwołanie się przez reżyserów do konwencji komedii romantycznej, jak i przez ironiczny dystans, którego przejawem pozostaje satyra na młodzieżowe subkultury japońskie [Grela 2015]. W filmie ukazane są dwie z nich: *ganguro* i *sweet lolita*. Incydentalnie pojawia się też kreacja jednej z protagonistek, stylizowana na strój marynarski (*sērā-fuku*), będąca wzorem szkolnego dziewczęcego mundurka; z kolei chłopięcy bohaterowie noszą mundur określany mianem *gakuran* [McVeight 2002: 67]. Przetworzone parodystycznie zostają również społeczne zachowania bohaterów: *ganguro*, zgodnie z ideologią swojej subkultury, piją jedynie czarną kawę, gardząc *latte* jako napojem „wybielonym” (pojawia się w tym kontekście aluzja do Michaela Jacksona); szkolna drużyna zaś przygotowuje się do Narodowego Konkursu Samoookaleczenia (można traktować go jako parodię prestiżowego Mount Fuji Taiko Festival, tj. najsłynniejszego szkolnego festiwalu bębniści). W filmie Nishimury akcenty te pełnią rolę sygnałów zdystansowania się reżysera do subkultury młodzieżowej ukazywanej „od wewnątrz” (bohaterami są nastolatki) [Gonerski 2010]. Nawet jeśli bowiem przywoływane są tradycje kultury „wysokiej” (teatru *no*), to zostają sparodiowane. Zbliża to film Nishimury i Tomomatsu do głównego nurtu japońskiej komedii, w którym można dostrzec wyraźne upodobanie twórców do groteskowego przerysowania, wyrażającego prześmiewczy stosunek reżyserów do konwencji klasycznego kina [Loska 2013: 264].

Odwołania do japońskiej codzienności wzmacniają autentyzm obrazu społeczeństwa. Zarazem jednak doprowadzenie – poprzez *reductio ad absurdum* – do groteskowego dystansu przynosi elementy

dyskursu społecznego na temat roli kobiety we współczesnej Japonii [Kelsky 2001: 3–6], zwłaszcza w młodym pokoleniu, o którym opowiada film [Iida 2014: 39–64]. Nieprzypadkowo bowiem w obrazie Nishimury i Tomomatsu ukazane zostało społeczeństwo w kryzysie: to dziewczęta są stroną aktywną, kwestionującą rolę przypisywaną na mocy tradycji mężczyznom. Jako punkt odniesienia dla takiej kreacji można przyjąć przemiany modelu konwencjonalnej rodziny, funkcjonującej w ramach paradygmatu określanego mianem „salary-man” – źle opłacanego pracownika korporacji [Imamura 1996: 2–3]. W tym sensie – na płaszczyźnie ideologicznej – można odczytywać *Kyūketsu Shōjo tai Shōjo Furanken* jako film korespondujący z nurtem kina japońskiego, w którym ukazano kres tradycyjnego paradygmatu społeczno-kulturowego, na przykład z *Akirą* [1988, reż. Katsushito Otomo]), odbieranym jako obraz subkultury *boso-zoku* – motocyklistów urządzających nielegalne wyścigi ulicami miast.

Wykorzystana w filmie estetyka *gore* zostaje „przerysowana” tak, aby osiągnąć efekt groteskowy. Niemalą rolę w *Kyūketsu Shōjo tai Shōjo Furanken* odgrywa czarny humor o ograniczonej wartości ludzkiej. Dystans względem zdarzeń zasygnalizowany zostaje czołówką, w której ukazano walkę nastolatka w rytm dyskotekowej muzyki, zbliżonej estetyką do J-popu. Obserwując egzaltowane zachowanie protagonistów, inspirowanym choreografią teledysków charakterystycznych dla tego nurtu muzyki rozrywkowej (przykładem służą wideoklipy Kyary Pamyu Pamyu [właśc. Kiriko Takemury]) [Toth 2014: 176–195], widz odczuwa – zamierzony przez reżyserów – dysonans poznawczy, którego źródłem jest rozbieżność między warstwą dźwiękową a obrazami przemocy na ekranie.

Film Nishimury i Tomomatsu można traktować jako niezobowiązującą zabawę konwencjami i stylami filmowymi. Jednakże – biorąc pod uwagę liczbę pojawiających się w nim odwołań i parafraz tekstów kultury – pozostaje on protestem przeciwko amerykańskiej kultury globalnej, w której to, co unikatowe/lokalne, ulega zasymlowaniu przez makrotrendy, funkcjonujące w paradygmacie globalistycznym, wyrażającym się homogenizacją oferty (pop)kulturowej [Tsutsui 2010: 5–10; Siuda 2011: 186]. Z tego względu można traktować omawiany obraz jako świadectwo nie tylko uwikłań społecznych, ale i recepcji zachodniej kultury popularnej przez Japończyków. Schemat fabularny inspirowany jest serialami telewizyjnymi adresowanymi do nastolatków, opowiadającymi o szkolnej codzienności (rywalizacja o uczucia, pierwsze porywy serca, próba odnalezienia się w szkolnej społeczności).



Z zaproponowanej tu perspektywy archetekstem dla *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* pozostają seriale: *Beverly Hills, 90210* (USA, 1990–2000) i *Melrose Place* (USA, 1992–1999) oraz trylogia *High School Musical* (USA 2006, reż. Kenny Ortega). Twórca filmu wykorzystał w funkcji makrostruktur fabularnych, pozwalających osadzić intrygę w rozpoznawalnym kontekście interpretacyjnym. Nie mniej istotne są jednak aluzje do różnych filmów i poetyk, obecne w obrazie Nishimury i Tomomatsu. Do najważniejszych należą:

- inspiracje eksperymentami biologicznymi z filmu *Reanimator* (*Re-Animator*, USA, 1985, reż. Stuart Gordon), będącego adaptacją opowiadania Howarda Phillipsa Lovecrafta *Herbert West – Reanimator* (1922);
- aluzje do biobroni z *eXistenZ* (USA 1999, reż. David Cronenberg), którego protagonista konstruuje pistolet z kości konsumowanego zwierzęcia. W filmie Nishimury i Tomomatsu jeden z bohaterów nosi kościaną zbroję, zbudowaną tyleż na wzór tradycyjnego pancerza lamelkowego (*o-Yoroi*), ile stroju protagonisty filmu *Ostatni samuraj* (*The Last Samurai*, USA 2003, reż. Edward Zwick);
- osadzenie filmowej opowieści w kontekście charakterystycznego dla kinematografii japońskiej nurtu kina, którego tematem pozostaje konfrontacja dwu potworów. W tym sensie można dla *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* odnaleźć punkt odniesienia w obrazie *Pojedynek potworów* (*Furankenshutain no Kaijû: Sanda tai Gaira*, Japonia 1968, reż. Ishori Honda), którego treścią jest konfrontacja dwu tytułowych istot; co istotne: jedna z nich określana jest mianem Frankensteina. Nie mniej ważnym punktem odniesienia może być jednak cykl filmów różnych twórców, ukazujących starcie Draculi z Frankensteinem i/lub jego monstrem (np. *Dracula vs. Frankenstein*, USA 1971, reż. Al Adamson);
- wykorzystanie w scenach walki choreografii właściwej dla nurtu *wuxia pian*, łączącego akrobatyczne pokazy z poetyką kina *kung-fu*, np. *Dom latających sztyletów* (*House of Flying Daggers – Shí Miàn Mái Fú*, Chiny 2004, reż. Zhang Yimou). Należy przy tym pamiętać, że chociaż filmy *wuxia* należą do produktów kultury chińskiej, termin ten powstał w XIX wieku w Japonii i został zasymilowany przez chińskich badaczy [Ho 2003: 14].

Sięgnięcie po elementy kina *wuxia* pozostaje – w kontekście odczytywania *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* przez pryzmat dyskursu społecznego – ideologicznie nieobojętne. Pierwotnie były to bowiem filmy ukazujące zmaskulinizowany świat herosów [Zheng 2005: 214]. Jesliby zatem traktować obraz Nishimury i Tomomatsu jako utwór



Wizualny eklekryzm jest jedną z najważniejszych cech produkcji

dekonstruujący wyobrażenia społeczne i obnażający kryzys męskości, znaczące staje się wykorzystanie poetyki kina *wuxia* do zaprzeczania starcia protagonistek. Znaczące wydają się w tym kontekście:

- sięgnięcie po wątki kina gangsterskiego w sposób przywołujący nurt filmów o zemście, które – w myśl deklaracji reżysera – są dla niego zjawiskiem fascynującym [Newitz 2010]. Jako punkt odniesienia można – z uwagi na proteizację bohaterki – przywołać *The Machine Girl* (Japonia 2007, reż. Noboro Iguchi);
- możliwa inspiracja dla epizodu z przemieszczającą się krwią wampira filmem *Coś* (*The Thing*, USA 1982, reż. John Carpenter). Podobnie jak w tym obrazie, również w *Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken* krew umożliwia rozpoznanie potwora;
- niewykluczona aluzja postaci sproteizowanej, ożywionej Keiko do nurtu *mangi* i *anime* o wielkich robotach. Oczywiście w *mecha-manga* są one sterowane przez ludzkich operatorów, jednak wydaje się, że ich funkcję przejmują Keiko, traktująca przyswojone komponenty jako egzoszkielet, będący szczególnym rodzajem gigantycznego robota [Gresh, Weinberg 2005: 68–72];
- postać ewoluującego ojca Keiko przywołuje na myśl eksperymentujących na sobie naukowców z filmów: *Resident Evil: Zagłada* (*Resident Evil: Extinction*, USA – Niemcy – Francja – Wielka Brytania 2007, reż. Russell Mulcahy) oraz *Doom* (USA – Czechy – Wielka Brytania – Niemcy 2005, reż. Andrzej Bartkowiak).

Z uwagi na sprzeczne poglądy na temat rodowodu japońskich wampirów niemożliwe jest dookreślenie, do jakiego stopnia kreacja wampirzycy pozostaje oryginalną wariacją Nishimury oraz Totomatsu na temat owych istot, na ile zaś reżyserzy odwołują się do wyobrażeń folklorystycznych i utrwalonych w tradycji teatru *nō*. Według typologii Zeamię Motokiyo Monami reprezentuje kategorię *rikidofu no oni*, tj. demonów przybierających ludzkie kształty, aby móc uwodzić swe ofiary [Hare 1986: 232, 235; Zeami 2000a: 88; Zeami 2000b: 131; Serper 2005: 233]. Zgodnie z rozpoznaniem części badaczy [Maple, Humberstone, Myring 1994: 22] – japoński wampir przeistacza się w demonicznego kota o dwu ogonach. Tłumaczyłoby to, dlaczego podczas ataku źrenice wampirzycy zmieniają kształt, jakkolwiek ona sama nie przeistacza się w kota. Nie brak jednakże i odmiennego stanowiska, w myśl którego wampir jest bytem obcym w demonologii japońskiej i pojawił się w masowej wyobraźni dopiero z produkcjami kinowymi po 1950 roku [Bunson, 1993: 137–138].

Niezależnie od sygnalizowanych tu ambiwalencji badawczych postać Monami ulega – w konfrontacji z zachodnimi wampirami – pozbawieniu licznych cech archetypowych: nie boi się słońca (jakkolwiek osłabia ją ono, powodując złe samopoczucie), może przemieniać innych w podobne sobie istoty, ofiarując im swą krew, nie potrafi zmieniać kształtu poza momentem ataku. Krew zaś nie tylko wykorzystuje jako pożywienie, ale i potrafi tworzyć z niej dowolne „extensy” własnego ciała, przydatne np. w walce.

Z uwagi na „barierę mentalną” film Nishimury i Totomatsu na Zachodzie traktowany jest jako rodzaj ciekawostki, eksplorującej ekstremalne estetyki [‘Tubez] – przede wszystkim *gore* w jego japońskiej odmianie, charakteryzującej się ironicznym dystansem oraz intermedialnymi nawiązaniem [Gonerski 2010], po części zaś *pinku eiga* (sceny erotycznego tańca seksownej pielęgniarce podczas nielegalnej operacji). Nawiązania do filmu erotycznego (podobnie jak do *hentai anime*) – traktowanego jako nurt emblematyczny dla kina japońskiego [Sharp 2011: 459] – nabierają w filmie Nishimury i Totomatsu szczególnego charakteru z uwagi na podporządkowanie ich estetyce obrzydliwości, w której został ukazany związek Tanatosa i Erosa jako dialektycznie przeciwnych popędów [Freud 1975: 56–57].

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

Bunson Matthew, 1993, *The Vampire Encyclopedia*, London.

Freud Zygmunt, 1975, *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa.



- Gonerski Krzysztof [rec.], 2010, *VAMPIRE GIRL VS. FRANKENSTEIN GIRL* (Kyûketsu Shôjo tai Shôjo Furanken, Japonia, 2009), Strach Ma Skośne Oczy, <http://strachmaskosneoczy.blogspot.com/2010/09/vampire-girl-vs-frankenstein-girl.html> [dostęp: 18.10.2017]
- Grela Łukasz, Kyûketsu shôjo tai shôjo Furanken, 2015, Skośnooki Strach, <https://skosnooki-strach.blogspot.com/2015/02/kyuketsu-shojo-ta-i-shojo-furanken.html> [dostęp: 17.10.2017].
- Gresh Lois H., Weinberg Robert, 2005, *The Science of Anime: Mecha-Noids and AI-Super-Bots*, New York.
- Ho Sam, 2003, *From Page to Screen: A Brief History of Wuxia Fiction* [w:] *Heroic Grace: The Chinese Martial Arts Film*, ed. D. Chute, Ch. Lim, Los Angeles.
- Iida Yumiko, 2014, *Beyond the „feminization of masculinity”: transforming patriarchy with the „feminine” in contemporary Japanese youth culture* [w:] *Japanese Popular Culture. Critical Concepts in Asian Studies*, ed. M. Allen, R. Sakamoto, Vol. 3: *Japanese Culture in the Twenty-First Century*, New York.
- Imamura Anne E., 1996, *Re-Imaging Japanese Women*, Berkeley.
- Kelsky Karen, 2001, *Women on the Verge: Japanese Women, Western Dreams*, Durham, N.C.
- Loska Krzysztof, 2013, *Nowy film japoński*, Kraków.
- Maple Eric, Humberstone Eliot, Myring Lynn, 1994, *Wampiry, upiory, moce tajemne*, przeł. zespół pod red. H. Grudzińskiej, Łódź.
- McVeight Brian J., 2002, *Japanese Higher Education as Myth*, New York.
- Newitz Annalee, 2010, *Why is Yoshihiro Nishimura obsessed with machine women and girls who cut themselves?*, 109, <https://109.gizmodo.com/5611870/why-is-yoshihiro-nishimura-obsessed-with-machine-women-and-girls-who-cut-themselves> [dostęp: 16.10.2017]
- Serper Zvika, 2005, *Shindo Kaneto's films „Kuroneko” and „Onibaba”: traditional and innovative manifestations of demonic embodiments*, „Japan Forum”, Iss. 2.
- Hare Thomas Blenman, 1986, *Zeami's Style. The Noh Plays of Zeami Moto-kiyo*, Stanford.
- Sharp Jasper, 2011, *Za różową kurtyną. Historia japońskiego kina erotycz-nego*, przeł. K. Klimek et al., Kraków.
- Siuda Piotr, 2011, *Homogenizacja i amerykanizacja globalnej popkultury*, „Kultura – Historia – Globalizacja”, nr 10; możliwość lektury online: http://www.khg.uni.wroc.pl/files/15khg10_siuda_t.pdf [dostęp: 17.10.2017].
- Toth Csaba, 2014, *J-Pop and Performances of Young Female Identity. Music, gender and urban space in Tokyo* [w:] *Japanese Popular Culture. Critical Concepts in Asian Studies*, ed. M. Allen, R. Sakamoto, vol. 3: *Japanese Culture in the Twenty-First Century*, New York.
- Tsutsui William M., 2010, *Japanese Popular Culture and Globalization*, Ann Arbor, Mich.
- Tubez Samuel, *Critique de Vampire girl vs Frankenstein girl – Crazy gore girls*, Cinemafantastique.NET, <http://www.cinemafantastique.net/Vampire-Girl-vs-Frankenstein-Girl.html> [dostęp: 17.10.2017]

- Zeami, 2000a, *Dziewięć stopni*, przeł. J. M. Rodowicz [w:] Jadwiga M. Rodowicz, *Aktor doskonały. Traktaty Zeami o sztuce nō*, Gdańsk.
- Zeami, 2000b, *Zwierciadło kwiatu*, przeł. J. M. Rodowicz [w:] Jadwiga M. Rodowicz, *Aktor doskonały. Traktaty Zeami o sztuce nō*, Gdańsk.
- Zheng Zhan, 2005, *An Amorous History of the Silver Screen. Shanghai Cinema, 1896–1937*, Chicago–London.

Vampire Hunter D: Żądza krwi

(Vampire Hunter D: Bloodlust, 2000)

FILM PRODUKCJI JAPOŃSKO-AMERYKAŃSKIEJ z 2000 roku, w reżyserii Yoshiakiego Kawajiriego, łączący w sobie elementy sztafażu grozy, westernu, *science fiction* i fantastyki postapokaliptycznej oraz stanowiący doskonały przykład przetworzenia zachodnich elementów kulturowych przez japońską „kulturę przekładu” [Nakamura 1995: 84]. Uznaný został też za stylowy thriller *fantasy* utrzymany w tradycji brytyjskich filmów grozy z pogranicza lat 50. i 60. XX wieku [Patten 2004: 344], przede wszystkim *Przekleństwa Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, Wielka Brytania 1957, reż. Terence Fisher) oraz *Draculi* (*The Horror of Dracula*, Wielka Brytania 1958, reż. Terence Fisher) [Toole 2015]. Za animację odpowiada Studio Madhouse, za postprodukcję zaś amerykańska firma Urban Vision Entertainment, co jest jednym z powodów, dla których jako pierwsza ukazała się wersja nie z japońską, ale z amerykańską ścieżką dźwiękową (miała swoją premierę, jeszcze zanim praca nad japońskimi dialogami została ukończona) [Patten 2004: 344].

Film jest adaptacją trzeciego tomu *light novel* z serii „Vampire Hunter D” o tytule *Demon Deathchase*, napisanego przez Hideyukiiego Kikuchiego i zilustrowanego przez Yoshitakę Amano. Książka ukazała się w roku 1985 (tłumaczenie angielskie pojawiło się dopiero w roku 2006) nakładem wydawnictwa Asahi Sonorama. Należy nadmienić, że Kikuchi uznany został za czołowego przedstawiciela nurtu japońskich autorów tworzących na rynku rodzimym opowieści w estetyce zachodnich horrorów. Jego utwory w Japonii są porównywane z tekstami takich pisarzy, jak Robert E. Howard, Fritz Leiber, Robert Bloch, Howard P. Lovecraft i Stephen King [Patten 2004: 341–342].

W odległej przyszłości nocie wciąż należą do wampirów, choć ich populacja drastycznie zmalała. Co więcej, za ich głowy wyzna-

czono nagrody pieniężne, czego skutkiem było pojawienie się nowej profesji łowców. Jednego z nich, tytułowego D (ang. Andrew Philpot, jap. Hideyuki Tanaka), wynajmuje dobrze sytuowany kupiec John Elbourne (ang. John Di Maggio, jap. Motomu Kiyokawa). Łowca ma odnaleźć oraz sprowadzić do domu córkę zleceniodawcy, Charlotte (ang. Wendee Lee, jap. Emi Shinohara), porwaną przez arystokratycznego wampira, barona Meiera Linka (ang. John Rafter Lee, jap. Koichi Yamadera). W związku z tym zadaniem D czeka nie tylko konfrontacja z krwio pijcą; protagonista musi zmierzyć się również ze słynną grupą najemników, klanem (w wersji amerykańskiej – braćmi) Marcus, a także z wynajętymi do ochrony Meiera Linka mutantami-zabójcami z Barbarois. Z czasem okazuje się, że dziewczyna nie została porwana przez wampira, ale dobrowolnie uciekła z ukochanym baronem. Co znaczące – uczucie Charlotte jest przez niego odwzajemnione, a para zakochanych pragnie udać się do tajemniczego miejsca znajdującego się w przestrzeni kosmicznej, Miasta Nocy (City of the Night), gdzie będą oni bezpieczni poza zasięgiem ludzi, którzy nie akceptują związku wampira i człowieka.

Animacja z 2000 roku jest luźną kontynuacją filmu *Vampire Hunter D* (Japonia 1985), również w reżyserii Kawajiriego. W Polsce *Vampire Hunter D: Żądza krwi* nie doczekał się kinowej dystrybucji, jednakże w roku 2006 trafił bezpośrednio na rynek DVD dzięki firmie Anime Gate – w angielskiej wersji językowej z polskimi napisami lub lektorem. Dziś uważany jest za jedną z klasycznych i kultowych już japońskich animacji o krwio pijcach. *Vampire Hunter D: Żądza krwi* stanowi kwintesencję kinematograficznego stylu Kawajiriego, którego produkcje charakteryzują się odważną brutalizacją świata przedstawionego, dzięki czemu zostały uznane jednocześnie za piękne i surowe w swojej formie kunsztowne kreacje „ultraprzemocy” [Camp, Davis 2007: 14, 399]. Reżyser pozwala odbiorcom wkroczyć po raz kolejny do skonstruowanego przez siebie, skrytego w mroku świata z monochromatycznymi ilustracjami tła, skupioną na bohaterach kamerą oraz długimi ujęciami, podobnie jak w jego animacji *Running Man*, będącej jednym z segmentów filmowych zaprezentowanych w *Neo Tokyo* (Japonia 1987). Kawajiri nie po raz pierwszy ucieka się też do narracji opartej na konflikcie pomiędzy światem ludzi a światem demonów oraz mutantów, do którego w rzeczywistości filmowej *Vampire Hunter D: Żądza krwi* zaliczani są również krwio pijcy jako inna rasa – obdarzona nadprzyrodzonymi zdolnościami i nieśmiertelnością [Murguia 2016: 211]. Nie są nieumarli, co nieco zaburza ich status ontologiczny oraz wyklucza

najpowszechniejsze związane z tym tabu kulturowe – nekrofilii [Gemra 2008: 204–205].

W filmie można wyróżnić kilka równoległych wątków fabularnych. Pierwszym z nich, stanowiącym narracyjną oś filmu, jest ucieczka Meiera Linka i Charlotte. Sam wampir początkowo wydaje się silnie inspirowany postacią Draculi i, wraz z niewinną Charlotte, stanowi wyraźnie antynomiczną parę bohaterów. W dramatycznych okolicznościach porywa córkę kupca, w brutalny sposób pozbywa się pościgu (o czym wspomina brat ofiary – Alan Elbourne [ang. John DeMita, jap. Kōji Tsujitani]), a także – co podejrzewa ojciec dziewczyny – możliwe, że wkrótce zmieni ją w istotę żywiącą się ludzką krwią. Jednakże wraz z rozwojem fabuły okazuje się, że baronowi bliżej do romantycznego kochanka niż potwora na miarę powieści gotyckich. Drugi wątek skupia się na pościgu klanu Marcus i ich konfrontacji z zabójcami z Barbarois. Łowcy wampirów prezentują się jako zaprawieni w boju wojownicy, którzy nie cofną się przed niczym, by zdobyć nagrodę pieniężną. Pragnienie gratyfikacji jest na tyle silne, że popycha jednego z nich do ataku na Charlotte, której – dopóki była ona człowiekiem – miało być zapewnione bezpieczeństwo i spokojny powrót do domu. W ostatecznym rozrachunku przy życiu pozostaje jedyna żeńska przedstawicielka rodziny – Leila (ang. Pamela Adlon, jap. Megumi Hayashibara). Trzeci wątek stanowi konfrontacja D i ostatniej z klanu Marcus z prawdą o relacji Charlotte oraz Meiera Linka. Leila początkowo nie może zaakceptować prawdy ze względu na tragedię, za którą obwinia wszystkie wampiry – miłość człowieka do krwiopijcy jest dla tej bohaterki abominacją. Tytułowy łowca wampirów obserwuje zdarzenia z nieco innej perspektywy. Jest stereotypowym tajemniczym, samotnym jeźdźcą, milczącym rycerzem do wynajęcia (roninem), który przybywa do miejsc objętych jakimś konfliktem i oferuje ludziom pomoc w walce z nękającą ich arystokracją. Zdradza też wiele wyraźnych cech wskazujących, że ma mieszane pochodzenie i jest potomkiem wampira i człowieka – dhampirem (w filmie: *dunpeal*) [Patten: 343]. Również nie akceptuje związku wampira i dziewczyny, z którego narodzić się może kolejny *dunpeal*, z doświadczenia wiedząc, jak ciężkie jest życie wyrzutka – bo traktują go zarówno ludzie, jak i wampiry oraz inne stworzenia nocy, co ukazują sekwencje powitania D i w Barbarois, i w miasteczku Garucia. Ostatni wątek, intryga hrabiny Carmilli Elizabeth Bathory (ang. Julia Fletcher, jap. Beverly Maeda), stanowi zwieńczenie trzech poprzednich. W zamku Chaythe zjawia się para kochanków, którym duch wampirzycy zaofiarował statek kosmiczny umożliwiający im (choć w wersji japońskiej Carmilla wprost mówi, że



nie jest pewna sprawności wiekowego już statku) dotarcie do Miasta Nocy. Pozornie przychylna zakochanym, tak naprawdę Bathory pragnie wykorzystać krew Charlotte, by powrócić do życia.

W filmie skonfrontowane zostały dwa zupełnie różne wizerunki wampira. Budzący sympatię odbiorców Meier Link nie uznaje wyższości swojej rasy nad ludźmi. Wie, że wampir jest skazany na wieczną samotność, a odczuwanie tytułowej żądzy krwi uważa za poniżające, gdyż upodabnia ono go do zwierzęcia. Po raz pierwszy ludzkiej krwi próbuje podczas ucieczki z ukochaną, gdy atakuje mieszkańców wioski (co jest zaprzeczeniem wyznawanych przez niego wartości). Wersja filmu z amerykańską ścieżką dźwiękową nie wyjaśnia, z jakiego powodu zdarzenie to miało miejsce. W japońskiej Charlotte przywołuje je z pamięci, tłumacząc, że nie było to atakowanie bezbronnych ludzi, ale samoobrona: powóz barona został zaatakowany przez przerażonych mieszkańców wioski, którzy strzelali zarówno do niego, jak i do Charlotte – a wampir nie zdołał zapanować nad gniewem. Przeciwnieństwo Meiera Linka stanowi hrabina Carmilla Elizabeth Bathory, której kreacja jest luźno inspirowana zarówno postacią historyczną węgierskiej hrabiny Elżbiety Batory (1560–1614), jak i bohaterki gotyckiej noweli autorstwa Josepha Sheridana Le Fanu *Carmilla* z 1872 roku. Podobnie jak jej odpowiednik historyczny, filmowa wampirzyca nazywana bywa Krwawą Hrabinią (oryg. *The Bloody Countess*). O ile Elżbieta Batory na swoje imię zasłużyła domniemanym praktykowaniem kąpeli we krwi dziewcząt, które miały być dla niej jedynym środkiem do utrzymania młodości [Janion 2002: 56–57], o tyle filmowa wampirzyca podobne działania stosowała z powodu przeogromnej żądzy

krwi i poczucia wyższości nad ludźmi, których traktowała na równi ze zwierzętami. Podczas gdy jej ciało od lat przebite jest mieczem Króla Wampirów (oryg. Vampire King), duch Bathory zwabia do swojego zamku barona i ludzką dziewczynę, by podstępem pożywić się krwią Charlotte i odzyskać pełnię sił. Wyraźne nawiązanie do noweli Le Fanu widać zwłaszcza w jednej z końcowych scen, gdy na wpół przebudzona hrabina ukazana zostaje w sarkofagu wypełnionym krwią.

Tytułowa żądza krwi nawiązuje zarówno do wyżej wspomnianych Meiera i Carmilli, jak i do przemienionego w wampira Borgoffa Marcusa oraz do D, którego wampirza natura manifestuje się poprzez typowe dla tego gatunku słabości (na przykład wrażliwość na światło słoneczne). W filmie Kawajiriego we wspomnianej osobie Króla Wampirów można domyślać się biologicznego ojca D. Istnieje domniemanie, jakoby „imię” tytułowego bohatera było nawiązaniem do Draculi-ojca (więcej o jego tożsamości odbiorcy mogą dowiedzieć się z pierwszego filmu o łowcy wampirów z 1985 roku) lub też do bycia dhampirem. Reżyser uchyla się w filmie od udzielenia na to pytanie jednoznacznej odpowiedzi, prawdopodobnie planując nawiązać do tej kwestii w planowanej kontynuacji przegód łowcy [Toole 2015].

NATALIA DMITRUK

Źródła

Camp Brian, Davis Julie, 2007, *Anime Classics Zettai!: 100 Must-See Japanese Animation Masterpieces*, Berkeley.

The Encyclopedia of Japanese Horror Films, 2016, ed. S. Murguia, Lanham, Md.

Gemra Anna, 2008, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monster Frankenstein w wybranych utworach*, Wrocław.

Janion Maria, 2002, *Wampir. Biografia symboliczna*, Warszawa.

Nakamura Yūjirō, 1995, *Une Philosophie japonaise est-elle possible?*,

„Ebisu”, no. 8, http://www.persee.fr/doc/ebisu_1340-3656_1995_num_8_1_920 [dostęp: 10.07.2017].

Toole Mike, *The Resurrection of Vampire Hunter D Part II: Yoshiaki Kawajiri*, Anime News Network, <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-10-30/the-resurrection-of-vampire-hunter-d-part-ii-yoshiaki-kawajiri/.94823> [dostęp: 17.10.2017].

Vampire Journals

(1997)

AMERYKAŃSKO-RUMUŃSKA PRODUKCJA Z 1997 ROKU, w reżyserii Teda Nicolaou, odpowiedzialnego również za scenariusz filmu. Obraz jest spin-offem serii horrorów wampirycznych „Podgatunek” („Subspecies”) i wprowadza do tego uniwersum postaci wampirów Asha (Jonathon Morris) oraz Sereny (Floriela Grappini), które pojawiły się w późniejszym finale serii pt. *Podgatunek 4: Burza krwi* (*Subspecies 4: Bloodstorm*, USA–Rumunia 1998, reż. Ted Nicolaou). Za produkcję i dystrybucję odpowiadało studio Full Moon Features (dawniej Full Moon Studios), tworzące wielotematyczne serie filmów mieszczących się w granicach szeroko pojętego *science fiction*. Głównym producentem był natomiast Charles Band, legendarny producent kina klasy B i jednocześnie właściciel Full Moon Features. „Podgatunek” oraz należące do tego cyklu *Vampire Journals* to pierwsza próba podjęcia tematyki wampirycznej przez wspomnianą wytwórnę. Obraz od początku przeznaczony był na rynek kaset wideo; premierowe wydanie miał w lutym 1997 roku w USA i w tym samym roku trafił na rynki brytyjski oraz niemiecki. Cztery lata później miał swoją telewizyjną premierę we Francji – jako *Journal intime d'un vampire*. Wydań w masowej dystrybucji (głównie na nośniku VHS) produkcja doczekała się także w Brazylii, Grecji i Rosji, a we Włoszech i Niemczech pojawiły się również edycje na DVD – kolejno jako *Vampire Journals* oraz *Subspecies – In the Twilight: Vampire Journals*. Interesujący przypadek stanowi zwłaszcza to drugie wydanie, mające premierę w 2012 roku, które estetyką opakowania (kolorystyka, czcionka tytułu oraz wygląd postaci wampira na okładce) nawiązywało do filmu *Zmierzch* (*The Twilight*, USA 2008, reż. Catherine Hardwicke). W 2015 roku w USA ukazała się również wersja przeznaczona na Blu-ray. Warto odnotować, iż edycja na DVD jest o 10 minut dłuższa niż ta emitowana w telewizji czy dystrybuowana na kasetach. Z powodu scen nagości oraz przemocy film od samego początku przeznaczony był dla widzów dorosłych (za wyjątkiem Niemiec, tam *rating* wynosił 16 lat). Elementem charakterystycznym tak dla obrazu, jak i całej serii jest wykorzystanie scenerii Bukaresztu (centrum miasta i dla jego obrzeży) oraz jej gotyckich elementów w celu nawiązania do stylistyki gotyckiej i wiktoriańskiej. Produkcję wyróżnia muzyka klawiszowa Richarda Kosinskiego – kompozytora

wielu ścieżek dźwiękowych do filmów telewizyjnych, a wcześniej również wziętego muzyka, nagrywającego albumy z Arethą Franklin, The Temptations czy Bonnie Raitt.

Obraz opowiada o losach Zachary'ego (David Gunn) – wampira, który jeszcze jako człowiek zakochał się w niejkiej Serenie, nie wiedząc o jej wampirzej naturze. Ta wbrew jego woli przemieniła mężczyznę w potwora, co doprowadziło go do rozpacz i pociągnęło za sobą pragnienie zemsty. Po zabiciu ukochanej poprzysiągł on zlikwidować całą linię krwio pijców, z której sam powstał. Poszukując innych nieumarłych zrodzonych z linii krwi Sereny, trafia do Bukaresztu, gdzie uzbrojony w Laertes – miecz niszczący wampiry – spotyka Asha, jednego z dawnych podopiecznych Sereny. Ten sprawuje w mieście kontrolę nad całą grupą krwio pijców, skupionych wokół nocnego klubu, gdzie główną atrakcją są recitale muzyczne. To właśnie ta dziedzina sztuki okazuje się elementem kluczowym dla historii opowiedzianej w filmie. Ash, jako wytrawny meloman, zaczyna interesować się młodą pianistką, Sofią (Kirsten Cerre), i planuje ją przemienić w wampirzycę. W ten sposób zostałaby ona jego uczennicą i zachowała swój talent na wieki. Sytuacja staje się okazją dla Zachary'ego, aby pokonać Asha. Przeciwnicy kilkakrotnie ścierają się ze sobą, finalnie jednak główny bohater nie zapobiega przemianie Sofii w wampirzycę. Dziewczyna, nie chcąc być przedmiotem nasilającej się obsesji Asha, w ostateczności ucieka z Zacharym, który z pomocą słonecznego światła zabija Asha.

Warstwa fabularna koncentruje się wokół trzech głównych wątków: pojedynku Asha z Zacharym, uczuć, jakie obaj żywią wobec Sofii, oraz zazdrości wampirzycy Casandry (Ilinca Goia). Pierwszy z nich potraktowany został jako spełnienie proroctwa, jakie w filmie przedstawia Zachary'emu Wyrocznia (Maria Caraman). Starcia między wampirami stanowi głównie walka wręcz, w trakcie której obaj próbują wykorzystać moc Laertes do dekapitacji przeciwnika. Sceny te przypominają pojedynki rycerskie, co wpasowuje się w formułę kreacji głównego bohatera jako postaci podobnej do błędnego rycerza, realizującego swoją prywatną krucjatę. Choć spór między wampirami wiąże się z pragnieniem Zachary'ego, by się zemścić, w miarę rozwoju akcji w centrum konfliktu staje Sofia, która okazuje się obiektem fascynacji Asha oraz wzbierających uczuć głównego bohatera. W ten sposób walczą oni także o panowanie nad dziewczyną – antagonistka chce uczynić z niej swoją kolejną poddaną, napoić ją własną krwią, a przy okazji oddawać się wręcz ekstatycznej przyjemności płynącej ze słuchania muzyki wykonywanej przez bohaterkę. Celem

Zachary'ego jest uratowanie jej i niedopuszczenie do rozwijania się linii krwi wywodzącej się od Sereny. Dlatego też zakończenie filmu nie przynosi jednoznacznego rozwiązania fabuły – misja wampira-rycerza kończy się częściowym fiaskiem. Ash zostaje zlikwidowany, ale linia krwi ulega przedłużeniu.

Czynnikiem podsycającym napięcie budowane w filmie jest również postać Casandry – demonicznej i tajemniczej wampirzycy, zakochanej w swoim mistrzu, stopniowo odrzucanej przez niego, aż do całkowitego porzucenia na rzecz Sofii. Wątek ten przewija się przez cały film w postaci krótkich rozmów między bohaterami: wampirzyca prosi Asha o to, by zabrał on ją ze sobą, aby oboje mogli razem zapoLOWać w Bukareszcie na ludzi; kilkakrotnie zabiega także o jego uwagę, chcąc spędzić z nim noc i zasnąć przed świtem. Za każdym razem jej starania spotykają się z odrzuceniem, czego skutkiem jest decyzja bohaterki o samowolnym polowaniu na ludzi. Wątek ten ilustruje zmiany, jakie zachodzą w Ashu, jego obsesję na punkcie Sofii i w konsekwencji utratę zainteresowania wszystkim wokół, w tym własnymi podopiecznymi. Prowadzi to też do odsłonięcia się na ataki ze strony Zachary'ego.

Kolejnym elementem budującym nastrój filmu jest narracja pierwszoosobowa głównego bohatera, objawiająca się w formie jego autorefleksyjnych przemyśleń oraz retrospekcji. To dzięki nim ukazana zostaje sytuacja sprzed wieków, gdy Zachary – wówczas początkujący poeta – zakochuje się w Serenie, która zmienia go w wampira. Objaśnia to obraz wewnętrznego smutku i rozdarcia targających bohaterem. W ten sposób unaoczniane jest również, jak wampiryzm nie tylko zniszczył życie protagonisty, ale także do jakich rzeczy go pchnął. Sporo wzmianek dotyczy również poczucia sprawiedliwości, które staje się główną motywacją bohatera. Nie stroni on jednak od przyznawania się do popełnionych błędów i od wyrzutów sumienia wynikających z wampirzej natury. Tę zaś w filmie zbrzozowano w sposób klasyczny. W *Vampire Journals* Nicolaou krwio pijcy są trupio bladzi i ubierają się na czarno. To właśnie kolor odzieży stanowi tutaj dowód przynależności do świata nocy – osoby spoza niego ubrane są w jasne kolory. Udowadnia to scena, w której pierwszy raz pojawia się Sofia-wampirzyca, zrzuciwszy uprzednio białą sukienkę na rzecz czarnej sukni. Ponadto krwio pijcy są wrażliwi na światło słoneczne, a także zasypiając (w filmie nie śpią w trumnach, lecz jedynie w ciemnych miejscach, np. szafach, garderobach itd.), zmieniają swoją powierzchowność – za dnia są pomarszczonymi truchłami, natomiast wraz z nadejściem nocy ich ciała nabierają życia. Do wampirycznych mocy przedstawionych w obrazie amerykańskiego reżysera należy

zaliczyć zdolność do władania umysłami (posiadają ją zarówno Ash, jak i Zachary), oraz do przemiany w mgłę, co z kolei przyspiesza poruszanie się. Interesującą kwestią w obrazie Nicolaou okazuje się głód krwi, który nie jest jednoznacznie wyeksponowany. W wypadku każdej postaci wygląda on inaczej: czyste, niepohamowane pragnienie krwi cechuje jedynie Casandrę, której zabijanie ludzi i picie tego płynu sprawia przyjemność; Zachary walczy z tą pokusą, jednak co jakiś czas ulega jej, by móc sprawnie funkcjonować; z kolei Ash dąży do picia krwi, ponieważ daje mu to władzę. W kontekście relacji z Sofią łączy się to również z z fascynacją jej osobą, natomiast w wypadku relacji z innymi postaciami krew stanowi element gwarantujący poddaństwo jednostki wobec wampira.

Produkcja nawiązuje do innych obrazów wampirycznych – w tym do *Draculi* Francisa Forda Coppoli (USA 1992) – które zawierają sceny picia krwi, pełne roznegliżowanych, epatujących seksepilem kobiet. Kolejne nawiązania dotyczą scenerii i muzyki, która w swoim klimacie przywołuje na myśl *Nosferatu wampira* (*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979, reż. Werner Herzog) – widać to zwłaszcza w pierwszych scenach filmu, gdzie ukazany zostaje ośnieżony cmentarz i liczne rzeźby wywołujące atmosferę grozy, w dziele niemieckiego reżysera pojawiają się zaś figury zmarłych dzieci o wykrzywionych ze strachu twarzach. Ponury i mroczny nastrój podkreślony zostaje przez nocny pejzaż Bukaresztu, co w dalszej części filmu kontynuowane jest przez rekwizytorium nawiązujące do gotyzmu: ciemne pomieszczenia pełne przedmiotów imitujących średniowieczne oraz takichż elementów dekoracji wnętrz, np. drzwi czy mebli. Wszystko to uzupełnia obecność przerysowanych postaci dalszoplanowych, nierzadko pokazywanych w obscenicznych sytuacjach. Uwidoczniony zostaje w ten sposób kontrast pomiędzy nimi a ich panem, Ashem. Nierzadko efekt tego przerysowania bywa jednak komiczny: postaci seplenią, ich wygląd jest zabawny, a dialogi między nimi – sztampowe i niewyszukane.

Warto również wspomnieć o wzmiankowanym wcześniej wystąpieniu Asha i Sereny w filmie *Subspecies 4: Bloodstorm* (USA–Rumunia 1998, reż. Ted Nicolaou). Miał on swoją premierę rok po *Vampire Journals*, jednakże fabularnie nie pojawia się żadne wyjaśnienie, w jaki sposób obie postaci powróciły do uniwersum. Fakt ten wydaje się nieoczywisty również dlatego, iż Ash wygląda znacznie młodziej niż w poprzedniej produkcji, a dodatkowo posiada ze sobą miecz Laertes, co również czyni historię niespójną.

ADAM FLAMMA



Vampirella

(1996)

AMERYKAŃSKA PRODUKCJA Z 1996 ROKU BĘDĄCA adaptacją komiksów pod tym samym tytułem, opowiadających o przygodach Vampirelli – postaci stworzonej przez Forresta J. Ackermana oraz rysowniczkę Trinę Robbins dla wydawnictwa Warren Publishing w 1969 roku.

Reżyserem filmu jest Jim Wynorski, scenarzysta, producent i autor filmów klasy B oraz kina eksploatacji. Wiele z jego obrazów stanowi parodię znanych horrorów, takich jak *The Blair Witch Project* (USA 1999, reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez) czy *Paranormal Activity* (USA 2007, reż. Oren Peli). Za scenariusz *Vampirelli* odpowiadał Gary Gerani, scenarzysta filmu *Dyniogłowy* (*Pumpkinhead*, USA 1988) Stana Winstona z 1988 roku. *Vampirella* należała do cyklu „Roger Corman Presents” zrealizowanego na życzenie telewizji Showtime. Obejmował on serię blisko 30 filmów *science fiction* oraz horrorów, ukazujących się w latach 1995–1997 w dystrybucji wideo i niekiedy w telewizji [Simpson 2013].

Vampirella trafiła od razu na rynek kaset VHS w USA, a później pojawiła się na tym samym nośniku w innych krajach. Stosunkowo późno film dotarł np. do Japonii, gdzie w masowej dystrybucji znalazł się cztery lata po premierze. Obecnie dostępny jest również na płytach DVD, choć jego wydanie w USA rozpowszechniono znacznie wcześniej (2002) niż w Europie (2014). Obie wersje (płyta i kasetowa) zawierają charakterystyczną ostatnią scenę, która zwiastuje ciąg dalszy fabuły i sugeruje powstanie sequela produkcji. Do nakręcenia kontynuacji *Vampirelli* nigdy jednak nie doszło.

Jednym z charakterystycznych elementów filmu jest obecność w obsadzie, wokalisty brytyjskiego zespołu The Who, Rogera Daltreya, który wcielił się w rolę głównego antagonisty Vampirelli, Vlada. Postać ta, ukrywająca się wśród ludzi pod pseudonimem Jaime Blood, śpiewa w filmie piosenkę *Bleed for Me*, napisaną i wykonaną przez Daltreya specjalnie na potrzeby tej produkcji.

Film przedstawia opowieść luźno nawiązującą do zdarzeń znanych z popularnego magazynu komiksowego. Vampirella, czyli wampir-Ella (Talisa Soto), zamieszkuje wraz ze swoimi pobratymcami planetę Drakulon, gdzie mieszkańcy – wampiri – żywią się krwią płynącą w rzekach. Pewnego dnia jej ojciec (wraz z całą starszą planetą) zo-

staje zamordowany przez Vladą. Bohaterka, aby się zemścić, postanawia udać się w pościg za oprawcą. Przed wyruszeniem w drogę wyposażona zostaje we fiolki z krwią z Drakulonem, które mają zaspokoić jej głód. Niestety, w trakcie kosmicznej podróży statek dziewczyny wpada w chmurę jonową i ulega awarii, wskutek czego komora hibernacyjna Vampirelli ląduje na Marsie i przebywa tam wiele tysięcy lat. Gdy w końcu za sprawą eksplorujących planetę kosmonautów protagonistka trafia na Ziemię, okazuje się, iż Vlad i jego poplecznicy zdążyli rozpieczętować się po całym świecie i dali początek krwiożerczej rasie wampirów, z którą ludzie walczą od wieków. W ten sposób świat stał się miejscem pełnym pijących krew istot, zdążył też nasiąknąć wampirycznymi legendami oraz wyobrażeniami. Tuż po przybyciu na Ziemię bohaterka poznaje Adama Van Helsinga (Richard Joseph Paul), członka organizacji Czystka i potomka legendarnego Abrahama Van Helsinga, znanego z kart *Draculi* Brama Stokera. Adam, który również pragnie zemścić się na Vladzie – za przemienienie jego ojca w wampira, dość szybko zakochuje się w Vampirelli. Razem z porucznikiem Walshem (Lee de Broux) z Czystki tytułowa bohaterka i jej nowy towarzysz najpierw odkrywają tajemnicę kosmicznych wampirów, a następnie walczą z Vladem i jego generałami: Demosem (Brian Bloom), Traxxem (Tom Deters) oraz Sallahą (Corinna Harney), by finalnie powstrzymać planowaną przez nich zagładę ludzkości i pomścić ojców Vampirelli oraz Adama.

Film w założeniu miał stanowić adaptację komiksowej serii, jednakże w praktyce postać protagonistki jest znacząco odmienna od tej znanej z pierwowzoru. Zasadniczą różnicą jest sam charakter tytułowej bohaterki, która w oryginale stanowiła postać silną, sprytną i samodzielnie podejmującą decyzje [Wojnowska 2011]. W produkcji Wynorskiego rzecz wygląda zgoła inaczej – wampirzyca jest postacią naiwną, bierną, zwykle działa za sprawą sugestii czy wręcz rozkazów Van Helsinga i Walsh. Co więcej, przez znaczną część obrazu bliżej jej do damy w opałach niż do klasycznej heroiny, gdyż wielokrotnie wpada w różnorakie kłopoty, z których należy ją ratować. Niezależnie od tego adaptacja filmowa zachowuje charakterystyczne dla komiksu różnice między Vampirellą a Vladem-Draculą (bo pod takim imieniem występuje on w twórczości Ackermana) i jego konfratrami. Polegają one na tym, iż kobieta jest postacią o nienagannej kulturze osobistej, cieszy się dużą estymą i wyznaje wyraźne zasady i normy moralne, czego całkowitym zaprzeczeniem są przebywające na Ziemi wampiry. To właśnie tutaj zaczęły one cierpieć na liczne zaburzenia, które tworzą stereotypowy obraz krwio pijcy, jak lęk przed światłem słonecznym,



krzyżem czy wodą święconą. W filmie pojawia się uzasadnienie mówiące, iż prawdopodobną przyczyną takiego stanu rzeczy jest skład ziemskiej atmosfery, który osłabia i degeneruje wampiry. Dlatego też w praktyce są one krwiożerczymi bestiami, na których tle Vampirella – żywiąca się krwią z Drakulonu – jawi się jako postać oświecona i pełna dobra. Ta opozycja podkreślona jest przez sceny, w których bohaterka traci swoje pożywienie i próbuje poradzić sobie z wampirycznym głodem. Stawką tej wewnętrznej walki w finale filmu okazuje się życie bliskiego dziewczynie Adama. Scena ukazuje wyższość bohaterki jako istoty wampirycznej nad grupą Włada, ponieważ głód mimo wszystko nie zmienia jej całkowicie w demonicznego potwora.

Interesującą postacią jest również sam antagonista, Wład, który już na swojej planecie uważany był za przestępcę i mordercę, dopuszczającego się najwyższej zbrodni – wysysania krwi z ludzi. Uważa on, iż rasa vampiri uwstecznia się względem swojej natury. W toku akcji bohater ten zostaje ukazany jako klasyczna realizacja pijącego krew (wręcz upajającego się nią) wampira-szlachcica, dążącego do zagłady rasy ludzkiej w wyniku inwazji wampirów. Kieruje posiadającą wpływy na całym świecie organizacją o charakterze nie tylko przestępczym, ale przede wszystkim ideologicznym. Dowodzi tego symboliczna scena, w której Wład spotyka się ze swoimi sojusznikami – wpływowymi w ziemskim świecie przedstawicielami ludzi oraz wampirów. Wspólnie wznoszą oni toast ludzką krwią, symbolizujący nadejście nowej ery; tej zaś prorokiem i zwiastunem ma być właśnie Wład. Jego organizacja w obrazie amerykańskiego reżysera ukazana jest jako połączenie syndykatu przestępczego z sektą religijną, co zostaje zresztą dosłownie powiedziane w filmie. Patrząc jednak na współpracę antagonisty z jego generałami, można odnieść wrażenie, iż Wład stoi na czele organizacji o charakterze wampiryczno-militarnym, co dotyczy przede wszystkim jego stosunku do Demosa oraz Traxxa. Salah z kolei stanowi realizację wyobrażenia wampira jako istoty rozerotyzowanej, oddającej się seksualnym rozkoszom; to właśnie ona jest kochanką Włada oraz jego zaufaną służącą.

Niskobudżetową *Vampirellę* sam reżyser uważa za jedno ze swoich najgorszych dzieł [Sikes 2013], należy jednak zauważyć, iż samo powstanie filmu było swego rodzaju ewenementem. Nad ekranizacją popularnego komiksu Ackermana pracowano od lat; bliska powołenia była wytwórnia Hammer Films, ostatecznie jednak film nie powstał. Przez całe lata 70. i 80. XX wieku nie udało się zekranizować komiksu, choć w latach 80. prawa do filmu nabyli Peter Guber oraz Jon Peters z wytwórni Polygram [Pollock 1981]. Film powstał

jednak dopiero 15 lat później. Wielokrotnie był też potem krytykowany, również przez samego Wynorskiego, który całkowicie się od niego odcinał, podkreślając zwłaszcza niewłaściwy wybór aktorki, zdaniem reżysera niemającej odpowiednich warunków fizycznych do odtworzenia roli seksownej wampirzycy [Big Gay Horror Fan 2014] (jej angaż wynikał prawdopodobnie z nagłego skoku popularności spowodowanego kasowym sukcesem filmu *Mortal Kombat* [USA 1995, reż. Paul. S. Anderson], w którym Soto grała postać księżniczki Kitany). Podczas realizacji problemem okazał się również pośpiech wynikający z możliwości rychłej utraty praw do ekranizacji, co finalnie stało się argumentem za dokończeniem produkcji filmu. Zdjęcia (realizowane w Las Vegas, Nevadzie i Los Angeles). powstały w ciągu 110 dni, co w połączeniu z kontrowersyjną postacią Soto (głównie z powodu jej wyglądu oraz nieprzystającego do *Vampirelli* portorykańskiego akcentu) odbiło się negatywnie na końcowym kształcie obrazu, którego zasadniczymi problemami są błędy montażowe oraz słaba gra aktorska.

Reżyser, specjalista od niskobudżetowych horrorów i pastiszy kina grozy, za sprawą adaptacji komiksu stworzył jeden z bardziej sztampowych filmów o tematyce wampirycznej, w którym charakterystyczne rekwizytorium odgrywa drugoplanową rolę, a wątki pojawiające się w filmie – jak chęć zemsty czy sugerowana miłość między Adamem Van Helsingiem a Vampirellą – są skrócone i żaden z nich nie zostaje wyciągnięty na pierwszy plan. W ten sposób w filmie nie sposób doszukać się motywu przewodniego, wokół którego koncentrowałaby się akcja.

Nieco lepiej rzecz ma się z mocami Vampirelli. Podobnie jak w komiksie, charakteryzuje się ona znaczną siłą fizyczną, posiada także zdolność przemiany w nietoperza oraz umiejętność hipnozy; nie jest również wrażliwa na charakterystyczne elementy wampirycznego rekwizytorium: czosnek i symbole religijne. Jednakże w filmie nie zostają wspomniane jej inne cechy znane z komiksów, jak nieśmiertelność, zdolność do szybkiej regeneracji czy posiadanie gigantycznych nietoperzych skrzydeł. Obszar adaptacji materiału źródłowego nie ogranicza się tylko do samych mocy bohaterki. Wynorski w swoim obrazie luźno nawiązuje do oryginalnej historii postaci znanej z magazynów Warren Publishing, całkowicie rezygnując z życiorysu bohaterki, jaki od 1991 roku wprowadziło wydawnictwo Harris, przejmując prawa do komiksu. Dlatego też Vampirella przybywa na ziemię jako mieszkanka Drakulonu, nie zaś – jak w wersji Harrisowskiej – agentka piekieł i córka Lilith. W filmie nastawienie na

kontekst fabularny znany z pierwszych odsłon Vampirelli krzyżuje się z autorskim wątkiem wprowadzonym przez Wynorskiego, czyli zemstą na mordercy ojca, co staje się głównym pretekstem do zawiązania akcji.

Mimo sporej krytyki, z jaką spotkała się produkcja, stanowiła ona jeden z ważniejszych momentów w historii całej marki – seria w końcu doczekała się ekranizacji, która pozwoliła wampirzycy zaistnieć w kolejnym medium. Przyczyniło się to do zwiększonej popularności w krajach takich, jak Argentyna, Brazylia, Węgry, Polska, Turcja czy Finlandia, gdzie po premierze filmu pojawiły się kolejne edycje komiksu [Roach, Cook 2001: 8]. Był to również impuls do ożywienia fandomu związanego z postacią wampirycznej heroiny [Barzi 2017: 18].

ADAM FLAMMA

Źródła

- Barzi Davide, 2017, *The Art of Vampirella*, Mt. Laurel, N.J.
- Big Gay Horror Fan, 2014, *Interview with Jim Wynorski*, <https://biggayhorrorfan.wordpress.com/2014/10/17/interview-jim-wynorski> [dostęp: 21.10.2017].
- Pollock Dan, 1981, *Producers Guber and Peters: An Endless Honey-moon?*, „Los Angeles Times”, <https://search.proquest.com/docview/152854708> [dostęp: 21.10.2017].
- Roach David A., Cook Jon B., 2001, *The Warren Companion: The Definitive Compendium to the Great Comics of Warren Publishing*, Raileigh, N.C.
- Sikes Rex, 2013, *Sikes movie beat chats with director Jim Wynorski*, Blog Talk Radio, <http://www.blogtalkradio.com/rex-sikes/2013/05/22/rex-sikes-movie-beat-chats-w-director-jim-wynorski> [dostęp: 21.10.2017].
- Simpson MJ, 2013, *Interview: Roger Corman*, Cult Films and the People Who Make Them, <http://mjsimpson-films.blogspot.com/2013/03/interview-roger-corman.html> [dostęp: 21.10.2017].
- Wojnowska Izabela, 2011, *Vampirella*, Klub Miłośników Komiksu, <http://kzet.pl/2011/08/vampirella.html> [dostęp: 17.05.2018].



Waleria i tydzień cudów

(*Valerie a týden divů*, 1970)

CZECHOSŁOWACKI SURREALISTYCZNY FILM z 1970 roku, w reżyserii Jaromila Jireša, jednego ze współtwórców czechosłowackiej Nowej Fali lat 60. (autora m.in. *Pierwszego krzyku* [*Křik*, Czechosłowacja 1963] i *Žartu* [*Žert*, Czechosłowacja 1968]). Scenariusz filmu powstał na podstawie powieści Vítězslava Nezvala z 1935 roku pod tym samym tytułem, wydanej dopiero po wojnie, w roku 1945. Nezval był jednym z czołowych czeskich poetów awangardowych, reprezentantem poetyzmu i surrealizmu, a także działaczem komunistycznym. Jak przyznawał w przedmowie do swojej książki, powstała ona z miłości do tajemnic, mistycyzmu, romansów i podejrzeń, które stanowiły o klimacie gotyckich powieści inspirujących pisarza w młodości [Nezval 2009]. W Nezvalowskiej *Walerii...* znajdziemy zatem odniesienia do klasyki gatunku, w tym do *Mnicha* Matthew Gregory'ego Lewisa, a także do słynnego czeskiego poematu romantycznego *Máj* Karela Hynka Mácha i budzącej się dziewczęcej seksualności oraz do profanacyjnego, antyklerykalnego erotyzmu rodem z pism Markiza de Sade'a. Jireš próbował odtworzyć klimat oryginału dzięki porzuceniu realizmu i logiki, co było równocześnie formą sprzeciwu wobec socrealistycznej estetyki filmowej, a sam inspirował się m.in. *Alicją w Krainie Czarów* oraz filmami niemieckich ekspresjonistów. Choć dość ściśle trzymał się linii fabularnej oryginału, uprościł nieco opowieść i usunął z niej niektóre wątki, przez co całość zyskała jeszcze bardziej fantasmagoryczny, irracjonalny charakter.

Waleria... to dziś dzieło zaliczane do klasyki czechosłowackiej Nowej Fali, pokazywane na zachodnich festiwalach jako kultowe, choć długo pozostawało raczej nieznane za żelazną kurtyną (z oczywistych względów nie wzbudziło uznania partii i chociaż nie zaka-

zono jego dystrybucji, to ją utrudniano). Mimo to w 1970 roku film zdobył główną nagrodę na festiwalu w Bergamo oraz nagrodę za kolorowe zdjęcia na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Chicago (1971); był tam również nominowany do nagrody głównej. Za scenografię i kostiumy odpowiadała Ester Krumbachová (znana ze współpracy m.in. z Věrou Chytilovou i Janem Němcem), która była także współscenarzystką, zajmującą się adaptacją powieści. Autorem zdjęć był zaś ceniony operator Jan Čuřík.

Akcja filmu Jireša rozgrywa się w prowincjonalnym miasteczku, a czas zdarzeń można próbować ustalić na podstawie ubrań i wystroju wnętrz, wskazujących na początek XX wieku. Główna bohaterka to Waleria (w rolę tę wcieliła się 13-letnia wówczas Jaroslava Schallerová, której matka czuwała nad nią przez cały okres zdjęć; reżyser odbił tu znacząco od powieści, w której bohaterka ma lat 17) – młoda dziewczyna stojąca na progu oddzielającym dzieciństwo od dorosłości. Właśnie zaczęła miesiączkować (zauważa krople krwi na białej stokrotce, którą zrywa i zanosi ze sobą do łóżka – stojącego w idealnie białym pokoju – gdzie oddaje się następnie fantazjom), co jednoznacznie wskazuje na jej budzącą się seksualność. Sama Waleria w filmie Jireša pokazywana jest w sposób niejednoznaczny: raz przypomina małą dziewczynkę, innym razem kamera rejestruje jej



Demonický Těhloř uosabiający figurę wampira

ledwo skrywaną nagość. Wątek menstruacyjny uruchamia zresztą konotacje wampiryczne.

Film zaczyna czołówka, w której widzimy serię mikrosocen z samą Walerią, przeplatanych planszami prezentującymi ekipę filmową. W sekwencji tej obserwujemy bohaterkę zajmującą się wieloma „dziewczyńskimi” czynnościami, które charakteryzują ją jako niewinną i nieświadomą: wacha ona kwiaty, całuje gołębia, składa dłonie do modlitwy. Jednocześnie kamera wyraźnie fetyszyzuje poszczególne fragmenty ciała i twarzy dziewczynki. Zdjęcia na początku filmu są świetliste (kontrastują tym samym ze scenami dziejącymi się w mrocznych kryptach), a przez to nieco odrealnione. Pojawiająca się w kadrze woda rzuca świetlne odbłaski, a chóralna muzyka dziecięca wprowadza widzów w klimat niesamowitej baśni (w 2007 roku w Filadelfii powstał eksperymentalny zespół The Valerie Project, którego twórcy zaproponowali alternatywną, folkowo-psychodeliczną ścieżkę dźwiękową, odtwarzaną podczas niemych pokazów filmu Jireša). Wynikanie z siebie poszczególnych obrazów i następstwo ujęć oraz scen w filmie nie są w pełni uzasadnione, odbiór zaś powinien opierać się przede wszystkim na intuicyjnym postrzeganiu, co wyraźnie odwołuje się do surrealistycznej metody samego Nezwała.

W ten idylliczny obraz wkracza z rozżarzoną pochodnią Orlik, młody muzyk i poeta (zarówno w tej, jak i w wielu innych scenach doszukiwać się można podtekstów seksualnych), po to, by ukraść śpiącej Walerii jej kolczyki (magiczne, chroniące przed niebezpieczeństwem i odziedziczone po matce). Pochodnia oświetla równocześnie drewnianą płaskorzeźbę przedstawiającą grzech pierworodny, na której niepokojąco roją się pszczoły, a metafora raju utraconego stanie się podłożem dla refleksji na temat grzechu, winy oraz ich splotu z naturalnym, kobiecym erotyzmem. Orlik jest niejednoznaczna figurą, zdaje się działać na usługach przerażającego Tchořa (Tchóřza), następnie jednak pomaga bohaterce. Waleria sprawia wrażenie, jakby się w nim zakochiwała, a jednocześnie jest przekonana, że chłopak to jej brat. Znajduje to uzasadnienie w poetyce samego filmu: dochodzi w nim do wielu metamorfoz i przeobrażeń, a kolejne postacie, wprowadzone do świata Walerii, zaskakują nieprzewidywalnością. Sama bohaterka jest jak gdyby sprawczynią wszystkich zdarzeń, w których uczestniczy, a jednocześnie „zewnętrznym” obserwatorem, co konsekwentnie oddaje konwencję przenikania się snu i świata rzeczywistego. Podobnie dzieje się z babcią Walerii, która z pobożnej i skromnej kobiety jawić się zaczyna dziewczynie jako jawnogrzesznica spółkująca z księdzem Gracianem w akcie tyleż perwersyjnym, ile komicznym

(biczującej się Babci przygląda się jedzący jabłko duchowny). Kontrastuje to silnie z wcześniejszym wizerunkiem kobiety, gdy została ona ukazana z Biblią i różańcem, w ciasno upiętych, gładko zaczesanych włosach o kolorze zlewającym je z woskowym odcieniem jej cery. Fantazja Walerii obsadza Babcię w roli wampirzycy, która, próbując przywrócić sobie młodość, gotowa jest poświęcić nastoletnią bohaterkę.

Równocześnie mamy w filmie drugiego wampira (biegun męski). Jest nim demoniczny Tchórz (Jirí Prýmek), w większym stopniu inspirowany niemieckim ekspresjonizmem. Ów wampiryczny bohater pije krew drobiu i nie zmienia się w nietoperza, ale w tchórze właśnie – małego drapieżnego ssaka z rodziny łasicowatych. Nazywany tu jest posterunkowym, biskupem, Szatanem, ale też ojcem samej Walerii (i rzekomo także Orlika). Najczęściej ukazuje się jako ubrana na czarno postać w powłóczyстых szatach, skrywająca za maską szpetne oblicze – stylizowane nieco na Śmierć z *Siódmej pieczęci* (*Det sjunde inseglet*, Szwecja 1957) Ingmara Bergmana [Hames 2009: 259]. Jego użębienie, które mężczyzna chętnie odsłania w złowieszczym uśmiechu posyłanym Walerii, przypomina raczej cienkie i ostre zęby gryzonia niż kły wampira i z tego powodu bliższe jest charakteryzacji Nosferatu (np. w filmie Friedricha Wilhelma Murnaua *Nosferatu – symfonia grozy* [*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922]), którego użębienie również wskazywało na podobieństwo do gryzoni (tym razem szczurów). Kiedy indziej w filmie Tchórz przeobraża się w dobrze wyglądającego mężczyznę (gdy ujawnia się on jako ojciec Walerii, widzimy przybite do ściany futro tchórze-zwierzęcia), jeszcze kiedy indziej ukaże się jako postać o czarnej twarzy na ambonie w kościele. Zupełnie inaczej charakteryzowana będzie Babcia dziewczyny, która jako wampirzyca posiada wystające kły, a momentami (w chwili agonii) przypomina wręcz rozkładające się zwłoki.

W bliskim otoczeniu Walerii buzuje erotyzm prostego ludu. Dziewczyna spotyka na swojej drodze kobiety figlujące podczas kąpieli w jeziorze, na co reaguje badawczo: oceniając rozwój własnych piersi i konfrontując je z rozbudzonymi erotycznie kobietami, zabawiającymi się m.in. umieszczaniem wijącej się ryby za dekoltem. Waleria widzi również parę uprawiającą nieskrępowany seks w konarach drzew, gdy sama wybiera się na wieczorną modlitwę. Darzy też niejednoznacznym uczuciem starszą od niej Hedvikę, piękną brunetkę, wydaną za mąż za o wiele starszego od niej gospodarza. Podczas nocy poślubnej Hedvika staje się ofiarą Babci i Tchórze (zupełnie jakby wypełniały się słowa demonicznego kapłana z Nieszporów, mówiącego podczas kazania, kierowanego do zgromadzonych w świątyni

dziewcząt: „Szorstka ręka, która dotknie twej piersi, zostawi na niej niezatarty ślad”). Dopiero erotyczna noc z Walerią odczyni wampirzy urok, a ślad na szyi Hedviki zniknie.

Zakończenie filmu – tłum ludzi, tańczących wesoło w kręgu wokół łóżka ustawionego gdzieś na polanie, odpowiadających istnie bachanalia – przypomina wcześniejszy o dwa lata, awangardowy *The Bed* Jamesa Broughtona, ukazujący „lato miłości” 1968 roku na wzgórzach Kalifornii, choć raczej nie jest to świadomy cytat. Ów krąg ma w sobie coś witalistycznie pogańskiego (muzyka, taniec życia wokół łóżka-kołyski), a zarazem przywodzi na myśl średniowieczne tańce śmierci: ubrane na czarno postacie męskie trzymają się za ręce z ubranymi na biało dziewczętami (zakonnice i wieśniaczki). Uformowanie się tego metaforycznego kręgu „życia-snu” poprzedzają jednak sceny tyleż sielskie, ile pełne erotyzmu, dziwności i symboliki: stylizowane na *Śniadanie na trawie* Maneta ujęcie Orlika i grupy dziewcząt, gładzących białe jagnię (ze względu na nietypową, dominującą w kadrze barokową lutnię ujęcie to bardziej kojarzy się nawet z inspirowanym Maneta obrazem Tycjana), scena z zamkniętym w białej klatce księdzem, Hedviką, oddającą się wampirowi, a następnie okrywaną jego peleryną na łodzi, oraz szereg zalotno-niewinnych spojrzeń wysyłanych w stronę widzów przez samą Walerię. Widzimy jednak bohaterkę, która tryumfuje: ze wszystkich stron jest przyciągana przez wabiących ją dorosłych, oddających się sobie w lubieżnych aktach, a mimo to zachowuje jakiś naturalny rodzaj niezdewinowanego, pozbawionego perwersji, czystego erotyzmu [Dixon 2006: 81].

Film odbierany jest na ogół bądź jako erotyczna baśń, bądź też jako manifestacja niezależności i wolności czechosłowackiej Nowej Fali. Jak jednak sugeruje Tanya Krzywinska [2003], powinniśmy również wziąć pod uwagę kontekst społeczny, w tym Praską Wiosnę, zakończoną agresją sojusznicznych wojsk Układu Warszawskiego. Jawnie antykatolicki wydźwięk obrazu (portretowanie postaci posiadających „podwójne standardy”, fałszywych lub skrycie demonicznych) postrzegać można wówczas w kategoriach ironicznego, freudowskiego powrotu represjonowanego pragnienia w struktury rygorystycznego porządku społecznego (w tym wypadku: sowieckiej okupacji).

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła

Dixon Wheeler Whinston, 2006, *Visions of Paradise. Images of Eden in the Cinema*, New Brunswick – New Jersey – London.

- Hames Peter, 2009, *Czechosłowacka Nowa Fala*, przeł. J. Burzyńska, Gdańsk.
- Krzywinska Tanya, 2003, *Transgression, transformation and titillation. Jaromil Jireš's Valerie a týden divů*, „Kinoeye”, vol. 3, No. 9, <http://www.kinoeye.org/03/09/krzywinska09.php> [dostęp: 4.12.2017].
- Nezval Vítězslav, 2009, *Valerie and Her Week of Wonders: a Gothic Novel*, przeł. D. Short, Praha–London.

Wampir z Feratu

(Upír z Feratu, 1981)

A KCJA FILMU ROZGRYWA SIĘ WE WSPÓŁCZESNEJ Pradze w dwóch środowiskach: kierowców rajdowych i pracowników służby zdrowia. Protagonistami, łączącymi oba kręgi, są Mima – kierowca karetki pogotowia – i Marek, pasjonat motoryzacji, a zarazem lekarz stanowiący obsadę ambulansu prowadzonego przez Mimą. Oboje są świadkami kolizji z udziałem zawodowego kierowcy rajdowego i Mima dostaje propozycję zastąpienia go. Jednocześnie do Marka zgłasza się dziennikarz Kaplan, sugerując, że samochód, który ma prowadzić Mima, jest zasilany ludzką krwią, co wzbudza podejrzenia Marka. Lekarz ostatecznie decyduje się na wszczęcie śledztwa w sprawie pojazdu. Staje jednakże tym samym na drodze koncernowi, w którego posiadaniu znajduje się samochód. Ostatecznie jednak dochodzenie Marka kończy się fiaskiem i auto znika wraz z Mimą. Finałne sceny sugerują, że staje się ona jego kolejną ofiarą.

Ustalenie inspiracji literackiej filmu Juraja Herza nie jest łatwe. Patrycjusz Pająk twierdzi, że kinowy *Wampir z Feratu* (1981) to adaptacja opowiadania Josefa Nesvadby *Wampir po dwudziestu latach* z 1983 roku [Pająk 2010: 163; Pająk 2014: 178]. Zarazem jednak pierwowzorem tego utworu jest inne opowiadanie Nesvadby – opublikowany w 1962 roku *Wampir Ltd.* W relacji do archetektu literackiego (tu: *Wampira Ltd.*) akcent przesunięto z relacji między kierowcą a samochodem na zdynamizowany obraz wyścigów. Uproszczono też psychologię głównych postaci i usytuowano czas akcji we współczesności. Jest to zmiana szczególnie znacząca, zważywszy, że w pierwodruku literackim zdarzenia zostały osadzone w postapokaliptycznej, bliżej niedookreślonej przyszłości, co umożliwiało różnorodność interpretacji, np. opowiadanie, na którego kanwie powstał

obraz Herza, zostaje przywołane przez Helen J. Burgess i Jeanne Hamming jako ilustracja upadku „kultury jazdy” [Burgess, Hamming 2014: 124–125]. Zarazem jednak taka zmiana potęguje „efekt obcości”, wywołany w filmie przez wampiryczny byt upostaciowiony jako samochód. Twórcy eskalują napięcie już w czołówce obrazu, sięgając po wzbudzającą niepokój widza oprawę muzyczną. Motyw ten pojawia się również w scenach mających charakter punktów zwrotnych fabuły; oparty na powolnym tempie i niskich rejestrach, identyfikowany jest w kulturze Zachodu – w myśl rozpoznania Leonarda B. Meyera – z dźwiękowym ekwiwalentem obrazów śmierci [Meyer, 1974: 312–313]. W filmie dodatkowo jest to wzmacniane efektami akustycznymi ewokującymi poczucie zagrożenia (odgłos pracy silnika samochodowego, skrzypienie drzwi), które można interpretować jako atrybuty muzyki konkretnej [Żołnowski 2011: 15]. Analogiczną funkcję pełni motyw finałowy, wykorzystujący elegijną muzykę, towarzyszącą obrazowi śmierci Mimy.

Twórcy filmu odwołują się do poetyki nurtu czeskiego kina grozy, łączącego w sobie elementy grozy i akcenty czarnego humoru o dość ograniczonej wartości ludycznej. Reprezentatywne pod tym względem są obrazy: *Jak utopił doktora Mraczka* (*Jak utopil dr. Mráčka aneb konec vodníků v Čechách*, Czechosłowacja 1974, reż. Vaclav Vorlíček) i *Adela jeszcze nie jadła kolacji* (*Adéla ještě nevečeřela*, Czechosłowacja 1977, reż. Oldřich Lipský). Jednakże najistotniejszym archetypem dla filmu Herza pozostają gotycka powieść Brama Stokera *Dracula* z 1897 roku i jej wczesne ekranizacje – przede wszystkim *Nosferatu – symfonia grozy* (*Nosferat, eine Symphonie des Graues*, Niemcy 1922, reż. Friedrich Murnau). Powinowactwo między utworem Stokera, arcydziełem kina niemego i *Wampirem z Feratu* sygnalizowane jest na kilku płaszczyznach:

- onomastycznej – fonetycznie imię Mima zbliżone jest do imienia wybranki Stokerowskiego wampira – Miny (Wilhelminy) Murray-Harker. Z kolei nazwa korporacji – w myśl sugestii reżysera [Košuličková 2002] – ma poprzez asocjację przywoływać tytuł niemieckiego filmu Murnaua, a tym samym – imię wampira;
- intertekstualnej – przyjaciel Mimy przerywa jej współlokatorce seans filmu Murnaua;
- fabularnej – można odnaleźć paralelizm w kreacji bohaterów i pełnionych przez nich funkcji fabularnych pomiędzy literacką i kinową opowieścią o Draculi a filmem Herza: rola wampira została przypisana samochodowi; Mima i Marek wykreowani są



na wzór Miny Murray-Harker i Jonathana Harkera; samozwańczy poszukiwacz samochodu, dziennikarz Kaplan, wzorowany jest na Van Helsingu, a w roli pomocnika Draculi – Renfielda – występuje były kierowca rajdowy Kriz (został on zresztą, podobnie jak jego pierwowzór filmowy, oszukany przez wampira, który wykorzystał go do własnych celów).

Właściwy dla *Wampira z Feratu* mariaż różnych gatunków i konwencji prowadzi jednak nie tylko do postrzegania filmu przez pryzmat genologicznych „powinowactw z wyboru”. Jest to przede wszystkim świadectwo filmowych aktualizacji tendencji, która w czeskiej fantastyce pojawia się od końca XVIII wieku jako przejaw recepcji angielskiej powieści gotyckiej [Pająk 2014: 164–174]. To jednak, co pierwotnie było asymilacją modnej ówczesnie konwencji, rychło wpłynęło w istotny sposób na twórczość oryginalną czeskich pisarzy, dostosowujących zastane schematy fabularne i rekwizytornię do własnych potrzeb. W konsekwencji owych przemian czeski gotycyzm wyróżniała migotliwość gatunkowa, uniemożliwiająca wprowadzenie jednoznacznych siatek taksonomicznych; charakterystyczne pod tym względem są utwory Karela Hynka Mácha, na przykład *Křivoklad* z 1834 roku, i Josefa Jiříego Kolára – na przykład *Pekla zplazenci (fantastický román)* z 1853 roku.

Tym samym groza w czeskiej fantastyce nie stanowi celu samostanowienia, lecz zostaje sfunkcjonalizowana jako mechanizm ukazujący dookreśloną wizję świata, w której różne dominanty estetyczne (makabra, czarny humor) przenikają się, współtworząc niepokojący obraz rzeczywistości.

Odwołując się do rodzimej tradycji fantastycznej prozy modernistycznej i międzywojennej, twórcy czeskiego kina grozy ostatniego ćwierćwiecza XX wieku sięgają zarazem do problematyki społecznej, znanej widzowi z doświadczenia pozatekstowego, stymulowanego państwową propagandą. W czarnej komedii Václava Vorlička osią fabularną była kwestia warunków bytowych prażan, z kolei w *Wampirze z Feratu* krytyce zostały poddane nieetyczne sposoby osiągania zysków przez zachodnie koncerny, których reprezentacją jest tytułowy Ferat. Nie wiemy wprawdzie, gdzie znajduje się siedziba przedsiębiorstwa (jedna z pracownic enigmatycznie mówi o „naszym kraju”), jednak na dość swobodnych obyczajowo plakatach wiszących w siedzibie firmy pojawiają się napisy po niemiecku. Również kombinezony obsługi technicznej wzorowane są na mundurach faszystowskich. Być może sugeruje to związki koncernu z RFN – kraj ten, w przeciwieństwie do NRD, postrzegano w komunistycznej propagandzie jako

państwo realizujące konfrontacyjną politykę USA, o czym świadczy fabuła jednego z odcinków serialu kryminalnego *Trzydzieści przypadków majora Zemana* (30 případů majora Zemana, Czechosłowacja 1976–1979).

Można jednakże obraz Herza odczytywać również jako świadectwo zmian mentalnych zachodzących w *imaginarium communis* pod wpływem postępu technologicznego, nie zawsze ukazywanych w pozytywnym świetle. Znacząca pod tym względem jest relacja świadków wypadku samochodowego, którzy – proszeni o udzielenie pomocy – pozostają obojętnymi obserwatorami kolizji, oglądającymi ją zza szyb własnych samochodów. Scena ta, jakkolwiek pozornie nieistotna z perspektywy fabuły obrazu, wydaje się dla niego kluczem interpretacyjnym: oto ludzie, zatraciwszy zdolność empatii, pozostają niewolnikami swych przyzwyczajęń i konformistycznego nastawienia do rzeczywistości (w tym sensie ideowo blisko jest Herzowi do wymowy scen wołania o pomoc z filmu *Straszne skutki awarii telewizora* [*Ecce homo Homolka*, Czechosłowacja 1970, reż. Jaroslav Papoušek]).

Współcześnie *Wampir z Feratu* jest raczej nieznanym miłośnikom kina grozy, mimo że wspomina się o nim w okolicznościowych folderach Škody [Panarisi *et al.* 2015: 40–41; *Blood in the Fast Lane*]. Incydentalnie omawiana produkcja pojawia się również jako punkt odniesienia dla informacji ze świata motoryzacji [nes 2011].

Obraz Herza przyćmiony został przede wszystkim przez 2 lata młodszą adaptację filmową powieści Stephena Kinga *Christine* w reżyserii Johna Carpentera (USA 1983), a z chronologicznie wcześniejszych produkcji należy wymienić także *Samochód-zabójcę* (*The Car*, USA 1977, reż. Elliot Silverstein). Motyw samochodu posilającego się użytkownikiem można odnaleźć również w opowiadaniu Tadeusza Oszubskiego *Kości ojców* z 1999 roku, jest to jednak koincydencja wynikająca z analogicznej tematyki. Innym obrazem, z perspektywy którego można oglądać *Wampira z Feratu*, jest film *Samochody, które zjadły Paryż* (*The Cars that Ate Paris*, Australia 1974, reż. Peter Weir). Analogiczny w obu dziełach jest motyw emancypacji maszyny „opętującej” swego kierowcę tak, aby wykorzystać go do własnych celów.

Zdaniem Zdenka Blahy najistotniejszym punktem odniesienia dla wizji Herza pozostaje wizja Silversteina [Blaha 2009]. Z produkcjami Herza i Carpentera *Samochód-zabójcę* łączy fetyszyzacja maszyny i jej nacechowane erotycznie obrazowanie, co zostaje w *Wampirze z Feratu* podkreślone płcią kolejnych prowadzących pojazd. Ponieważ są to atrakcyjne wizualnie kobiety, auto zyskuje – zgodnie z regułą zauważoną przez badaczy marketingu – na wartości [Ciał-



dini, 2000: 110; Michalczyk, 2014: 32]. Tym samym ukazywane jest ambiwalentnie – jako obiekt pożądania, a zarazem obaw bohaterów. Znaczące wydaje się pod tym względem zakończenie filmu: Mima, jakkolwiek ma świadomość, że prowadzenie samochodu może być niebezpieczne, wsiada do niego w swą ostatnią podróż i umiera za kierownicą.

W *Wampirze z Feratu* atrakcyjność samochodu podkreśla jego konceptualna, awangardowa linia i futurystyczne ówczesnie rozwiązania technologiczne (uchylające się do góry drzwi zespolone z przednią szybą, przedłużona maska, obniżenie środka ciężkości, masywny spojler – tylne skrzydło – zapewniające zwiększenie przyczepności). Podobnie jak w zachodnich produkcjach, punktem odniesienia dla samochodowego desingu był realnie istniejący model – Škoda w wersji sportowej 110 Super Sport, typ 724 (nie wszedł on do masowej produkcji mimo zainteresowania, jakie wzbudził na targach motoryzacyjnych w Brukseli na Brussels Motor Show w 1972 roku).

ADAM MAZURKIEWICZ

Źródła

- Blaha Zdenek, 2009, *Morgiana a Upír z Feratu jako svébytné pokusy o český horor*, 25fps, <http://25fps.cz/2009/morgiana-a-upir-z-feratu-jako-svebytné-pokusy-o-cesky-horor/> [dostęp: 3.10.2017].
- Blood in the Fast Lane*, Skoda Storyboard, <https://www.skoda-storyboard.com/en/sports/motorsport/blood-fast-lane.pdf> [dostęp: 3.10.2017].
- Burgess Helen J., Hamming Jeanne, 2014, *Highways of the Mind*, Philadelphia.
- Cialdini Roberto, 2000, *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, przeł. B. Wojciszke, Gdańsk.
- Košuličková Ivanna, 2002, *Strach: Czech horror, drowning the bad times. Juraj Herz interviewed*, „Kinoeye”, No. 2, <http://www.kinoeye.org/02/01/kosulicova01.php#9> [dostęp: 4.10.2017].
- Meyer Leonard B., 1974, *Emocja i znaczenie w muzyce*, przeł. A. Bucher, K. Berger, Kraków.
- Michalczyk Leszek, 2014, *Wykorzystanie erotyzmu jako nośnika wartości marketingowej w świetle modelu AIDA (CS)*, „Marketing i Rynek”, nr 1.
- nes, 2011, *Franzouzsky supersport je tajemny jako Upír z Feratu*, „E15.cz”, <http://magazin.e15.cz/auto-moto/francouzsky-supersport-je-tajemny-jako-upir-z-feratu-709656> [dostęp: 3.10.2017].
- Paják Patrycjusz, 2014, *Groza po czesku. Przypadki literackie*, Warszawa.
- Paják Patrycjusz, 2010, *Z dziejów czeskiego horroru literackiego i filmowego [w:] Popkomunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna*, red. M. Bogusławska, Z. Grębecka, Kraków.

- Panarisi Pietraro *et al.*, 2015, 1895–2015. 120 Years of Škoda. The Story, [s.l.].
- Yossarian John, 2016, *Motohistoria: Wampir z Ferratu*, Autobezsens, <http://autobezsens.blogspot.com/2016/07/motohistoria-wampir-z-ferratu.html> [dostęp: 2.10.2017].
- Żołnowski Maciej, 2011, *Fenomen grozy w muzyce*, Gliwice.

Wampiryzm

(Vamps, 2012)

AMERYKAŃSKA KOMEDIA Z 2012 ROKU, W REŻYSERII Amy Heckerling. W role tytułowych wampiryzm wcieliły się Alicia Silverstone oraz Krysten Ritter. Film stanowi swego rodzaju pastisz kina wampirycznego, rozumianego zarówno jako klasyczne produkcje o Draculi, jak i romanse paranormalne pokroju *Zmierzchu* (*The Twilight*, USA 2008, reż. Catherine Hardwicke).

Główne bohaterki, Goody (Silverstone) oraz Stacy (Ritter), mieszkają wspólnie w panieńskim mieszkaniu w Nowym Jorku, które wygląda jak najzwyklejsze lokum dwóch samotnych kobiet, jeśli nie liczyć ustawionych na środku trumien. Goody jest wampiryzmą od 1841 roku, ale ze wstydu ukrywa przed Stacy swój prawdziwy wiek. Zgodziła się na przemianę podczas epidemii cholery – jako krwio-pijca stała się odporna na choroby, a chciała zapewnić byt i bezpieczeństwo swoim dzieciom. Jej późniejsze losy wiązały się z różnego rodzaju dylematami – najczęściej dotyczącymi mężczyzn, w których się zakochiwała. W latach 90. XX wieku poznała Stacy, przemienioną w wampiryzmą narkomankę (co może stanowić reminiscencję jej roli w serialu *Breaking Bad* [USA 2008–2013]), która postanowiła nie zmarnować swojej szansy na drugie życie. Obie pracują w szpitalu przy deratyzacji (co pozwala im funkcjonować w nocy i zdobywać pożywienie w postaci szczurów; Stacy dodatkowo jest słuchaczką na studiach wieczorowych), obie też zostały przemienione przez dys-tyngowaną, ale apodyktyczną Ciccerus (Sigourney Weaver). Podczas jednego ze spotkań wampirzej bohemy zostaje ustalone, że w chwili śmierci stwórcy przemienieni przez niego krwio-pijcy stają się na- powrót ludźmi (analogiczny motyw został przedstawiony – i spopula-ryzowany – przez film *Straceni chłopcy* [*The Lost Boys*, USA 1987, reż. Joel Schumacher], a szczególnie jego kontynuację z 2010 roku [*Lost*



Boys: The Thirst, Niemcy–RPA–USA 2010, reż. Dario Piana], gdzie główni bohaterowie pozbywają się w ten sposób wszystkich wampirów na świecie [Pulliam 2011: 194–195]).

Życie wampiryzm zmienia się diametralnie, gdy Goody wpada na swojego dawnego ukochanego, Danny'ego (Richard Lewis); oboje byli hipisami w latach 60. Danny – już wiele lat starszy, zawodowo prawnik – odwiedza w szpitalu ciężko chorą na raka żonę. Początkowo wampiryzm próbuje przekonać go, że jest córką jego byłej dziewczyny, mężczyzna jednak nie daje się zwieść. Tymczasem Stacy poznaje na zajęciach przystojnego Joeya (Dan Stevens), z którym zaczyna łączyć ją uczucie. Pewnym problemem okazuje się jednak fakt, że ojcem chłopaka jest doktor Van Helsing (Wallace Shawn) – znany łowca wampirów – co staje się okazją do pokazania szeregu mniej lub bardziej komicznych sytuacji związanych z próbami zdobycia przez Stacy przychylności rodziców ukochanego. Wkrótce potem wampiryzm odkrywa jednak, że jest w ciąży.

Goody i Stacy decydują, że jeśli dziecko ma przeżyć, dziewczyna musi przestać być wampiryzm, co oznacza znalezienie i zabicie Ciccerusa (Goody rozwiewa wszelkie wątpliwości, mówiąc, że była krwio pijącą wystarczająco długo i choć świetnie się bawiła, to najwyższa pora z tym skończyć). Obie zapewniają sobie pomoc doktora Van Helsinga i odnajdują Ciccerusa w starym obserwatorium. Po śmierci wiekowej wampiryzm Stacy na powrót jest w stanie zobaczyć swoje odbicie, Goody jednak gwałtownie starzeje się i – po krótkim spacerze na Times Square i pożegnaniu – rozpada w pył. Stacy i Joey nazywają jej imieniem swoją córkę. W epilogu (na napisach końcowych), podczas zabawy małej Goody z jej dziadkiem, okazuje się, że dziewczynka też ma wampirze kły.

Film dość wiernie adaptuje wiele wampirycznych cech opisanych już chociażby w *Draculi* Brama Stokera – w tym konieczność wykładania trumny ziemią z rodzinnego miasta czy też nienaturalne przemieszczanie się po pionowych ścianach [Melton 2011: 391]. Poza tym jeden z ludzkich znajomych tytułowych wampiryzm ma na nazwisko Renfield, a jeden z profesorów Stacy – Quincey. Nawiązań do *Draculi* jest jednak więcej – na spotkaniach grupy wsparcia wampirów nieatakujących ludzi (Goody i Stacy również żywią się tylko gryzoniami) pojawia się Vlad Tepes (Malcolm McDowell, kolejny obok Weaver aktor starszego pokolenia, wciąż cieszący się jednak sławą i uznaniem), który odnajduje ukojenie w robieniu na drutach (szczególnie przebijaniu włóczki), pała natomiast zrozumiałą niechęcią do wampirów z Turcji. W filmie kilkakrotnie widać też, jak bohaterowie oglądają inny związany z Draculą obraz – *Nosferatu*

– *symfonię grozy* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Niemcy 1922) Friedricha Wilhelma Murnaua.

Ponadto cechy wampirów zostały potraktowane stereotypowo: muszą one pić krew, są nieśmiertelne, potrafią hipnotyzować, wysuwają kły na zawołanie (albo w chwilach podniecenia), są szybkie i silne, nie mają odbicia w lustrze ani widać ich na zdjęciach. Niektórzy – zwani mistrzami – potrafią przemieniać innych ludzi poprzez wypicie ich krwi, a następnie karmienie swoją (co jest dość powszechnym tropem rozpowszechnionym chociażby przez powieści Anne Rice); tak robi wampir Vadim (Justin Kirk) na prośbę Goody, by uratować życie żony Danny'ego. Film kilkakrotnie odnosi się też – choć łagodnie – do inwigilacji obywateli Stanów Zjednoczonych po zamachach z 11 września 2001 roku; nie omija to również wampirów, które nie mogą np. stawić się w urzędzie skarbowym w ciągu dnia. Dzięki pomocy Danny'ego i wygodnemu zbiegowi okoliczności, jakim jest zaćmienie słońca, krwio pijcy są jednak w stanie rozwiązać wszystkie swoje problemy prawne (najczęściej hipnotyzując urzędników).

Heckerling, autorka scenariusza i reżyserka, stoi na stanowisku, że pomysł na *Wampirzyce* nie był rezultatem próby kapitalizacji sukcesu *Zmierzchu*, ale jej autorską ideą, którą artystka chciała zrealizować już od 2005 roku [Vineyard 2012]. Nie da się jednak ukryć, że mimo oczywistych nawiązań do *Draculi* czy powieści Rice (zdradzających duże rozeznanie Heckerling w tematyce wampirycznej) pewne motywy są podobne, jak w sadze Meyer, m.in. pogodne, oderwane od stereotypów przedstawienie wampirów jako spokojnych i w gruncie rzeczy sympatycznych istot, romans człowieka i wampira, w rezultacie którego dochodzi do poczęcia i narodzin dziecka-hybrydy, czy wspomniane już pożywanie się krwią zwierząt. *Wampirzyce* mają jednak nieco lżejszy, bardziej komediowy charakter, oparty w znacznej mierze na stereotypowym wyobrażeniu krwio pijcy i problemach, jakie może on w związku z tym napotkać we współczesnym świecie.

Swoistą ciekawostką jest polski akcent *Wampirzyc*: współproducentem wykonawczym był Stanisław Tyczyński – założyciel firmy Alvernia Studios, która odpowiadała też za część postprodukcji filmu (głównie muzyka, dźwięk i efekty specjalne) – a także współpracujący z nim Anna Różalska i Marek Gabryjelski [Alvernia 2017]. Ponadto na swój sposób interesujące jest to, że ostatnia scena filmu – ujawnienie się wampirzych kłów u dziecka głównych bohaterów – stanowi ciekawą (choć pewnie niezamierzoną) analogię do polskiej produkcji *Lubię nietoperze* (Polska 1985, reż. Grzegorz Warchoł), którą kończy bardzo podobny kadr.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Alvernia Studios, <http://www.alvernia.com/portfolio/film-3> [dostęp: 2.01.2018].
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.
- Pulliam Jane, 2011, *The Lost Boys* [hasło] [w:] *Encyclopedia of the Vampire. The Living Dead in Myth, Legend, and Popular Culture*, Santa Barbara – Denver – Oxford.
- Vineyard Jennifer, 2012, *Clueless Writer-Director Amy Heckerling on Her New Alicia Silverstone Movie*, Vamps, „New York Magazine”, <http://www.vulture.com/2012/04/vamps-amy-heckerling-interview.html> [dostęp: 2.01.2018].

Wściekłość

(Rabià, 1977)

KANADYJSKI FILM Z 1977 ROKU W REŻYSERII Davida Cronenberga, będący interesującym połączeniem wątków wampirycznych, elementów znanych z filmów o zombie i tych charakterystycznych dla *body horror*, doskonale wpisujący się w tematykę cielesnych obsesji reżysera. Został nagrodzony za scenariusz i efekty specjalne na poświęconym kinu grozy i *fantasy* Katalońskim Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Sitges. W Polsce rozpowszechniano go pod dwoma tytułami: *Wściekłość* i *Wścieklizna* [Kletowski 2010: 208].

Bohaterką filmu jest atrakcyjna młoda kobieta Rose (w tej roli Marilyn Chambers), która w wyniku obrażeń odniesionych w wypadku motocyklowym zostaje przewieziona do znajdującej się w pobliżu kliniki chirurgii plastycznej. W wypadku w znacznie mniejszym stopniu ucierpiał partner kobiety, Hart (Frank Moore), w związku z czym mógł szybko opuścić placówkę. Właścicielem szpitala jest doktor Keloid (jego nazwisko, od którego nosi nazwę cały ośrodek, oznacza guzowatą, przerośniętą bliznę, inaczej bliznowiec – to jedno z kilku wymownych nazwisk w filmie). Decyduje się on przeprowadzić na Rose eksperymentalny zabieg chirurgiczny polegający na wszczepieniu w miejsce oszpeconych partii ciała „zneutralizowanej tkanki”, tak by przyjęła się ona w dowolnym miejscu bez zachowania swych pierwotnych funkcji. Po wybudzeniu Rose ze śpiączki szybko okazuje się, że pod jej ramieniem wytworzył się niebezpieczny organ, a ona sama odczuwa niepowstrzymaną żądzę krwi. Jej pierwszą

ofiara pada klient przebywający na rekonwalescencji po operacji plastycznej (nieco przypominający Draculę w wykonaniu Béli Lugosiego Roger Periard). Przebudzenie Rose to również okazja do nie całkiem uzasadnionej sceny nagości w wykonaniu Chambers. Jej popularność, poparta zbiorem erotycznych ujęć, mogła w jakiś sposób przyczynić się do sukcesu kasowego filmu, który zarobił około 7 mln dolarów przy budżecie około 350 tys. dolarów [Melnik 2004: 150].

Żądło, za którego pomocą kobieta atakuje personel i pacjentów kliniki, nie przypomina typowych wampirycznych atrybutów. Mówiąc precyzyjniej, jest to otwór w ciele, z którego wysuwa się mięsista wypustka. Przywołuje to skojarzenia waginalno/analno-falliczne. Choć przez niektórych organ ten opisywany jest w kontekście *vagina dentata* [Beard 2017: 60], to trafniejszym skojarzeniem wydają się raczej inne *anal-like toys* z filmów Cronenberga: maszyna do pisania z *Nagiego lunchu* (*Naked Lunch*, Kanada – Wielka Brytania – Japonia 1991) czy bioport z *eXistenZ* (Kanada – Wielka Brytania 1999). Umieszczenie organu pod pachą jest wyborem niestandardowym, nieco niepoważnym, a przy tym silnie seksualizującym to wciąż stabuizowane miejsce. Wampiryczny atrybut Rose to zatem nie kły odsłaniane we wszetecznym uśmiechu, ale wysuwany spod pachy narząd kłująco-ssący. Gdyby próbować przypisać bohaterce gatunek z nią stowarzyszony (na wzór nietoperzy czy wilków), z jakim miałyby najwięcej wspólnego, byłby to najpewniej komar – ze względu na sposób zdobywania pożywienia, a także rozprzestrzenianie zarazy. Wskazuje na to również wczesna wersja scenariusza, w której tytuł filmu brzmiał *Mosquito* [Edwards 2013: 69].

Swoje ofiary kobieta uwodzi, wykorzystując przede wszystkim atrakcyjność fizyczną. Nie bez znaczenia jest tu fakt, że wcielająca się w rolę Chambers w latach 70. była niezwykle popularną gwiazdą filmów pornograficznych, znaną przede wszystkim z udziału w *Behind the Green Door* (USA 1972, reż. Mitchell Brothers). Cronenberg tłumaczył jej angaż do produkcji naciskami ze strony wytwórni i producentów, którzy nie zgodzili się na obsadzenie w tej roli proponowanej przez reżysera Sissy Spacek, rzekomo ze względu na jej silny teksański akcent, zbyt dużą liczbę piegów, a przede wszystkim potencjalnie zyskowny pomysł zatrudnienia kogoś atrakcyjniejszego jako krwiożerczej uwodzicielki. Udział Chambers wnosi do filmu niewątpliwie spory ładunek erotyzmu i jest naturalnym wabikiem dla publiczności. Decyzja obsadowa rozszerza pojęcie *body horror*, przenosi akcent z mutacji ciała na kwestię podporządkowania się bohaterki cielesnym instynktom, których wydaje się ona nie zawsze



w pełni świadoma. Wyzwolona i otwarta seksualnie kobieta wykorzystuje zainteresowanie (głównie) mężczyzn po to, by odwrócić rolę i wykorzystać ich w akcie polegającym na siłowej penetracji. Tak dzieje się np. w scenie napastowania Rose przez farmera, w którego szopie szuka ona schronienia (i pożywienia wśród bydła); z podobną sytuacją mamy do czynienia, gdy nachalny widz przysiadł się do niej w kinie. Bohaterka zaspokaja głód (nie może spożywać innych pokarmów) nie w sceneriach znanych z filmów grozy, ale na poboczach kanadyjskich autostrad, w centrach handlowych i w obskurnych kinach, wyświetlających filmy dla dorosłych (na jednej z witryn zauważyć można plakat *Carrie* Briana De Palmy z 1976 roku, filmu, w którym główną rolę zagrała nieodżałowana Spacek).

To, co spotyka bohaterkę *Wściekłości*, wpisuje się w nieco zmodyfikowaną, ale jednak tradycyjną wizję stawiania się wampirem: Rose zostaje śmiertelnie ranna i przywrócona do życia za cenę niezaspokajalnej potrzeby wysysania krwi, a jej dalszym działaniom towarzyszy rozprzestrzeniająca się zaraza. Co istotne, ofiary Rose nie przejmują od niej wampirycznych cech. Zamiast tego zmieniają się w bezmyślne zombie, tracą kontrolę nad swoim zachowaniem i wykazują objawy typowe dla wściekliczny: toczą pianę z ust, wpadają w krwiożerczy szal, przenosząc infekcję na kolejne osoby, po czym bardzo szybko umierają (niektóre źródła sugerują bliską relację łączącą wampiryczne legendy z rozwijającą się zachorowalnością na wścieklicznę [Gómez-Alonso 1998: 856–859]). Bohaterka, przemieszczając się z pustkowi Quebecu w stronę Montrealu, roznosi zarazę po całej prowincji, niczym Nosferatu dżumę (w *Nosferatu – symfonia grozy* [Niemcy 1922, reż. Friedrich Wilhelm Murnau], a także później w *Nosferatu wampirze* [*Nosferatu: Phantom der Nacht*, Francja–RFN 1979, reż. Werner Herzog]). Motyw ten przypomina fabułę wcześniejszego o dwa lata filmu Cronenberga *Dreszcze* (*Shivers*, Kanada 1975), w którym bohaterowie przekazywali sobie (co prawda na mniejszą skalę, bo w obrębie jednego budynku) poprzez kontakty seksualne chorobę (wywoływaną przez odpychające pasożyty), zmieniającą ich w oszalałe, niezaspokojone bestie. Elementy zaczerpnięte z filmów o zombie przywołują z kolei inspirację epidemiologicznym obrazem George’a A. Romera *Szaleńcy* (*The Crazies*, USA 1973).

Jako wampirzyca Rose nie jest postacią jednoznaczną z kilku przynajmniej powodów. Przede wszystkim to ona jako pierwsza pada ofiarą – najpierw wypadku, w którym w żaden sposób nie zawiñła, następnie eksperymentalnej metody leczenia doktora Keloida. Okazuje się też ofiarą własnego ciała, przestaje ono bowiem być jej in-

tegralną częścią i wręcz przejmuje nad nią kontrolę. Nie jest także w pełni świadoma rozprzestrzeniającej się choroby i ostatecznie również pada ofiarą swego obłąkanego „potomstwa”. Cronenberg wykorzystuje więc archetyp seksualnie aktywnej wampirzycy, kobiety fatalnej, by opowiedzieć o czymś zupełnie przeciwnym: o bezbronności, słabości i nieświadomości jednostki, pozostawionej samotnie w obliczu przerastających ją struktur opresji (popędów, relacji płciowych, struktur władzy).

Szczególnie ciekawa okazuje się wymowa społeczna filmu. Wobec rozszerzającej się epidemii nieznanej choroby kanadyjski rząd decyduje się wprowadzić stan wyjątkowy, a na ulicy pojawiają się oddziały wojskowe, które bezwzględnie oczyszczają przestrzeń miejską z oszalałych obywateli. Minister zdrowia wydaje jasny komunikat: należy bez wahania strzelać do zarażonych. Ponadto mieszkańcy Montrealu mają nosić karty identyfikacyjne, nie wychodzić z domu, poddawać się kontroli policji i wojskowych. Po mieście jeżdżą pancerne śmieciarki zbierające ciała umarłych wprost z ulicy. Wprowadza to do filmu nowe konteksty – pozwala dostrzec nieoczekiwaną odsłonę body horroru, gdzie źródłem grozy jest to, jaki stosunek do obywateli ma suwerenna władza: ciało polityczne, mogące jedną decyzją sprowadzić ludzi do roli jedynie życia biologicznego, wyjętego spod prawa i pozbawionego opieki [Agamben 2008: 32–36, *passim*]. Miasto, w którego obrębie obowiązuje stan wyjątkowy, oddziały zbrojne, kontrole oraz powszechny strach rządzących przed obywatelami (w filmie słyszymy ostrzeżenie: „Uważaj, to może być strajk”), odwołują się wyraźnie do tzw. kryzysu październikowego, niechlubnych wydarzeń w historii Kanady [Loska, Pitrus 2003: 36]. Separatystyczna grupa o nazwie Front Wyzwolenia Quebecu (FLQ) – reprezentująca poglądy marksistowsko-rewolucyjne, a przy tym nacjonalistycznie frankofońskie – postulowała wyodrębnienie prowincji od Kanady. Na skutek wielu akcji terrorystycznych, z których najsłynniejszą było porwanie i zamordowanie w 1970 roku wicepremiera rządu Quebecu Pierre Laporte’a (jego nazwisko w filmie przywołuje minister zdrowia Claude LaPointe), wprowadzono w prowincji stan wojenny. Po zmasowanej akcji policyjno-wojskowej i dokonaniu licznych aresztowań FLQ rozwiązano. Cronenberg niejednokrotnie potwierdzał w wywiadach ten silnie polityczny kontekst filmu, który jednoznacznie kojarzyć się musiał widzom zaledwie siedem lat po kryzysie [Edwards 2013: 71–73]. Pomniejszym tropem jest tu również imię głównej bohaterki – Rose dzieli je z pierwszoplanowymi członkami FLQ (Paul Rose i Jacques Rose), oskarżanymi m.in. o upro-

wadzenie i śmierć polityka. W tym kontekście wymowa filmu byłaby jednoznacznie prokanadyjska, a Rose symbolizowały separatystyczne, terrorystyczne zagrożenie, z którego sama nie zdaje sobie sprawy i którego ofiarą sama się później staje.

ALEKSANDRA IDCZAK

Źródła

- Agamben Giorgio, 2008, *Stan wyjątkowy*, przeł. M. Surma-Gawłowska, posł. G. Jankowicz, P. Mościcki, Kraków.
- Beard William, 2017, *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*, Toronto.
- Edwards D. Justin, 2013, *Canada, Quebec and David Cronenberg's Terrorist-Vampires* [w:] *Transnational and Postcolonial Vampires Dark Blood*, ed. T. Khair, J. A. Höglund, Houndmills – Basingstoke – Hampshire.
- Gómez-Alonso Juan, 1998, *Rabies: A Possible Explanation for the Vampire Legend*, „Neurology”, vol. 51, No. 3.
- Kletowski Piotr, 2010, *Cronenberg David* [hasło] [w:] *Encyklopedia kina*, red. T. Lubelski, Kraków.
- Loska Krzysztof, Pitrus Andrzej, 2003, *David Cronenberg – rozpad ciała, rozpad gatunku*, Kraków.
- Melnik George, 2004, *One Hundred Years of Canadian Cinema*, Toronto.
- Willson Scott, 2011, *Politics of Insects: David Cronenberg's Cinema of Confrontation*, New York – London.

Z

Zmierzeń: wampiry w odwrocie

(*Sundown: Vampire in Retreat*, 1990)

AMERYKAŃSKI FILM Z 1990 ROKU (niektóre źródła podają 1989, sugerując się datą pierwszego pokazu filmu na festiwalu w Cannes), w reżyserii Anthony'ego Hickoksa, będący swego rodzaju połączeniem konwencji horroru i westernu, czego efektem jest ironiczna, pełna elementów kempowych czarna komedia. Wykorzystuje sprawdzone schematy kina gatunkowego (jak również aktorów jednoznacznie z nim kojarzonych), których zestawienie obliczone jest na wywołanie humorystycznego efektu. Film ten był również ostatnią produkcją studia Vestron Pictures przed jego bankructwem i przejęciem przez Live Entertainment [Prince 2000: 155] (od 2003 roku będącego własnością wytwórni Lionsgate). W związku z tym wyświetlano go – razem z kilkoma innymi obrazami – jedynie na festiwalach, m.in. w Seattle i w Cannes, nie doczekał się natomiast kinowej dystrybucji. W 1991 roku był dostępny tylko na kasetach VHS, dzięki czemu zyskał sobie miano „kultowego” w kręgach wielbicieli kina klasy B [Cargill 2008].

Fabula filmu podąża dwoma równoległymi torami. Pierwszym z nich – skonstruowanym wokół fraktalnej struktury narracyjnej właściwej opowieści grozy [Aguirre 2003: 18] – jest historia Davida Harrisona (Jim Metzler), jego żony Sary (Morgan Brittany) i ich córek, którzy przybywają do małego miasteczka Purgatory (Czyściec), gdzie budowana jest fabryka sztucznej krwi. Szybko okazuje się, że miejscowość zamieszkują wampiry dzielące się na dwie frakcje: grupę zwolenników pokojowej koegzystencji z ludźmi, dowodzoną przez szeryfa i zarazem gubernatora miasteczka, Jozeka Mardulaka (David Carradine), oraz krwopijców tęskniących za drapieżnym, nocnym trybem życia – tym z kolei przywodzą Ethan Jefferson (John Ireland) oraz Shane (Maxwell Caulfield; imię tej postaci wydaje się luźnym na-

wiązaniem do westernu George'a Stevensa pt. *Jeździec znikąd* (*Shane*, USA 1953). Drugi wątek skupia się na losach Roberta Van Helsinga (Bruce Campbell), który przybywa do Purgatory celem dokończenia dzieła swojego dziadka, zakochuje się jednak w protegowanej Mar-dulaka, wampirzycy Sandy White (Deborah Foreman). Wierzy ona w sprawę koegzystencji tak żarliwie, że jest w stanie przekonać Roberta do wyrzeczenia się jego misji. Ostatecznie więc staje on po stronie pokojowych wampirów w konflikcie z poplecznikami Jeffersona.

Hickox w swoim *Zmierzchu: wampirach w odwrocie* sięga po formułę narracyjną analogiczną do wykorzystanej przez siebie w debiucie reżyserskim, *Gabinecie figur woskowych* (*Waxwork*, USA – Wielka Brytania – RFN 1988), będącym komediowo-ironiczną wariacją na temat *Gabinetu figur woskowych* (*House of Wax*, USA 1953) André De Totha z Vincentem Price'em w roli głównej. W obu filmach Hickoksa chodzi o niejako postmodernistyczną zabawę rozpoznawalnymi konwencjami gatunkowymi, zmierzającą do ich częściowego przewartościowania i ośmieszenia, niemającego jednak parodystycznego charakteru, ale zbliżającego się do formuły wypracowanej przez Romana Polańskiego przy *Nieustraszonych pogromcach wampirów* (*Fearless Vampire Killers or: Pardon Me, But Your Teeth Are in My Neck*, USA – Wielka Brytania 1967, inny tyt.: *Dance of the Vampires*) [Stachówna 1994: 177], gdzie reżyser w założeniu pragnął wprowadzić do narracji filmowej silny element humorystyczny, nie rezygnując bynajmniej z efektu grozy. Pod tym względem film Hickoksa i podobne produkcje są jednak bardziej samoświadome i konwencję horroru traktują przede wszystkim jako źródło atrakcyjnych motywów.

Zmierzch: wampiry w odwrocie zmierza więc w stronę cechującej współczesny horror młodzieżowy postmodernistycznej gry z odbiorcą, eksploatując po drodze jednak również konwencję westernu. Wskazuje na to wykorzystanie westernowej ikonografii: scenografii (Purgatory jest prowincjonalnym miasteczkiem rządzone przez szeryfa) i kostiumów oraz rekwizytów (praktycznie wszystkie postacie noszą charakterystyczne kapelusze i ubrania przywodzące na myśl południe Stanów Zjednoczonych, posługują się również konwencjonalną bronią). Wszystko to poddane jest w niewielkim stopniu uwspółcześnieniu, obliczonemu – jak się wydaje – przede wszystkim na dekonstrukcję konwencji filmu wampirycznego (krwiopijcy unikają słońca, stosując parasole, kremy do opalania z filtrem oraz ciemne okulary, dążą też do wyprodukowania syntetycznej krwi), a także na angaż aktorów kojarzonych głównie z kinem gatunkowym – zwłaszcza z westernami (Carradine, Ireland) – oraz z utrzymanym



Wampiry z amerykańskiej prowincji

w ironicznej stylistyce horrorem klasy B (Campbell). Tropy właściwe konwencji westernu wykorzystuje też – a przy okazji dekonstruuje – postać „ostatniego sprawiedliwego”, Van Helsinga. Wedle wszelkich prawideł tego gatunku zrealizowana jest również obrona posiadłości Mardulaka przed wampirzymi rewolwerowcami Jeffersona w finale filmu.

Ta ostatnia konwencja, dzięki nie do końca poważnej postaci Roberta Van Helsinga, pozwala odczytywać obraz w podobny sposób jak wcześniejsze produkcje skierowane do wyrobionej gatunkowo, ale wciąż młodszej widowni: *Postrach nocy* (*Fright Night*, USA 1985, reż. Tom Holland) czy *Straceni chłopcy* (*The Lost Boys*, USA 1987, reż. Joel Schumacher). Film ten zatem „nie jest parodią, jednak zakłada, że widownia jest wystarczająco obeznana z konwencjami horrorów i że można je powyręcać dla uzyskania absurdalnego efektu” [TVGuide 2016]. Twórcze połączenie motywów wampirycznych z konwencją westernu stanowi zarazem ciekawy kontekst dla późniejszych produkcji opartych na podobnym schemacie, przede wszystkim dla *Od zmierzchu do świtu* (*From Dusk Till Dawn*, USA 1996, reż. Robert Rodriguez), *Łowców wampirów* (*The Vampires*, USA 1998, reż. John Carpenter) oraz ich kontynuacji, a także – dla wplatających dodatkowo motywy *fantasy* – *BloodRayne 2: Deliverance* (Kanada–Niemcy 2007, reż. Uwe Boll) oraz *Ksiądz* (*Priest*, USA 2011, reż. Scott Stewart). Wszystkie te filmy wykorzystują nieznacznie uwspółcześnione scenografie i rekwizyty właściwe konwencji westernu, da się też zauważyć zastosowanie w tych obrazach podobnych rozwiązań produkcyjnych i fabularnych. W przeciwieństwie do nich jednak obraz Hickoksa nie

tylko eksploatuje motyw krwiopiców jako zagrożenia dla samotnych rewolwerowców, względnie niewinnych mieszkańców położonego na odludziu miasteczka, ale też ustawia postacie wampiryczne (a przynajmniej ich część) w roli obrońców życia niewinnych ludzi.

Wśród pozytywnych bohaterów wampirycznych zdecydowanie wyróżnia się wspomniana Sandy White – potwierdzająca dwa stereotypy (wampirzycy i damy w niebezpieczeństwie) i zarazem zaprzeczająca im – ale najbardziej ewidentnym przykładem „dobrego wampira” [Melton 2011: 297] jest oczywiście „wampirzy patriarcha, Jozek Mardulak (David Carradine) – antyteza skrytej, byronicznej seksualności w swoich ciemnych okularach, kapeluszu z szerokim rondem i ziemistym makijażem z filtra przeciwsłonecznego – [bohater ten] nie jest tutaj figurą transgresyjną, ale oddanym orędownikiem przystosowania się i asymilacji” [Hallab 2016: 145]. Mardulak jest zatem postacią wampira optującego za pokojową koegzystencją krwiopiców i ludzi, realizującą model najpełniej zaprezentowany w powieści George’a R. R. Martina *Ostatni rejs „Fevre Dream”* z 1982 roku. Powieść ta jest zresztą pierwszym tekstem kultury otwarcie łączącym wyobrażenia o XIX-wiecznej Ameryce z motywem wampirycznym, odwołuje się zatem do analogicznego horyzontu oczekiwań odbiorcy, jak film Hickoksa. Jeden z głównych bohaterów, wampir Joshua York, podobnie jak Mardulak zbiera wokół siebie innych krwiopiców, prezentując im remedium na głód krwi i planując rozwój przychylniej ludziom wampirzej społeczności. Ma też swojego adwersarza w postaci Damona Juliana, zwolennika prymitywnych, bestialskich metod zdobywania pożywienia, którego wspomaga żaden władzy, okrutny sługa – Zgorzkniały Billy Tipton (odpowiednik filmowego Shane’a). Jozek Mardulak – podobnie jak Joshua York – również pragnie odpokutować za swoje przeszłe czyny; w *Zmierzchu: wampirach w odwrocie* zostaje to dodatkowo podkreślone rzeczywistą tożsamością Mardulaka. Okazuje się bowiem, że tak naprawdę jest on samym hrabią Draculą, którego dręczą wyrzuty sumienia. Jego przyznanie się do prawdziwej tożsamości ustawia i redefiniuje dotychczasową narrację filmu, prowadząc do przewartościowania jej elementów. Wątek ten nie tylko uzasadnia obecność młodego Van Helsinga, ale też zyskuje znaczenie w kontekście odczytań Stokerowskiego Draculi jako ostatecznego grzesznika lub wręcz Antychrysta. Mardulak/Dracula potępiony przez Boga uwiarygodnia kolejną – obok głodu krwi, nieśmiertelności, wrażliwości na promienie słoneczne oraz obok (wykonanej w pewnej chwili przez Shane’a) przemiany w nietoperza – właściwość kinowych krwiopiców, czyli lęk przed krzyżem, twórczo wykorzystany

w finale filmu. Kulminacyjnym punktem strzelaniny jest ustawienie przez głównych bohaterów ogromnego krzyża na dachu posiadłości Mardulaka; okazuje się wówczas, że złe wampiry giną od widoku krucyfiksu, podczas gdy Mardulak, Sandy i ich towarzysze – dzięki temu, że zdecydowali się odrzucić zło i konsekwentnie sprzeciwiać się Jeffersonowi – uzyskali w oczach Boga przebaczenie i odkupili wcześniejsze (choć nigdy bezpośrednio nie przywoływane) winy.

Ustawienie krzyża w finale obrazu – będące niemal dosłownym *deus ex machina* – ostatecznie zdaje się podkreślać obecne w tym nurcie filmów (choćby w *Postrachu nocy*) mechaniczyczne podejście do transcendencji. Stanowi zatem nie tylko dowód na istnienie wyższych sił oraz na możliwość ich ingerencji w rzeczywistość, ale też na działanie zgodnie z jasno sformułowanymi, uniwersalnymi zasadami. Podobny motyw pojawi się w *Draculi 2000* (USA 2000, reż. Patrick Lussier), gdzie również wskutek ingerencji Boga tytułowy antagonistą uzyskuje przebaczenie. Ciężar immanentnego zła cechującego wyobrażenie wampira zostaje zatem przeniesiony na jego indywidualne decyzje – istota wampiryczna nie jest skazana na potępienie, może bowiem walczyć ze swoją naturą. Tym motywem *Zmierzch: wampiry w odwrocie* bardzo dobrze wpisuje się w rozpoczętą przez powieści Anne Rice – a szczególnie rozwiniętą na początku lat 90. XX wieku za pośrednictwem gry RPG *Wampir: Maskarada* – tendencję związaną z odchodzeniem od deterministycznego charakteru wampirycznej klątwy w kierunku odpowiedzialności krwiopijcy za własne czyny.

MICHAŁ WOLSKI

Źródła

- Aguirre Miquel, 2003, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przeł. A. Izdebska [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków.
- Cargill C. Robert, 2008, *A Lost Campy Fave Rises from the Grave*, MTV, <http://www.mtv.com/news/2760610/on-dvd-sundown-the-vampire-in-retreat-a-lost-campy-fave-rises-from-the-grave/> [dostęp: 15.07.2017].
- Hallab Mary Y., 2016, *Humor in Vampire Films: The Vampire as Joker* [w:] *The Laughing Dead: The Horror-Comedy Film from Bride of Frankenstein to Zombieland*, ed. C. J. Miller, A. Bowdoin Van Ripe, Lanham, Md.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, 3rd ed., Detroit, Mich.

Prince Stephen, 2000, *A New Pot of Gold: Hollywood Under the Electronic Rainbow, 1980–1989*, Berkeley – Los Angeles – London.
Stachówna Grażyna, 1994, *Roman Polański i jego filmy*, Warszawa–Łódź.
TVGuide, Sundown: The Vampire In Retreat Review, <http://www.tvguide.com/movies/sundown-vampire-retreat/review/128257> [dostęp: 15.07.2016].

Zoltan, pies Draculi

(Zoltan... the Hound of Dracula, 1977)

KOPRODUKCJA AMERYKAŃSKO-WŁOSKA Z 1977 ROKU (niektóre źródła podają 1978), w reżyserii Alberta Banda, wyświetlana w Stanach Zjednoczonych pod tytułem *Dracula's Dog* (Pies Draculi) i będąca połączeniem gatunków *supernatural horror* oraz *animal attack* [Brzostek 2015: 56]. Powstała na podstawie książki *Hounds of Dracula* (Ogary Draculi) autorstwa Kena Johnsona (również 1977), po premierze filmu wydawanej pod tytułami, pod którymi ukazała się adaptacja [Melton 2011: 20].

Film skupia się na współczesnych losach rodu Draculi (na tyle, że w części dialogów używa nazwiska słynnego wampira jako synonimu dla upiórów). Po przypadkowym odkryciu krypty Draculi przez żołnierzy o bliżej nieokreślonej przynależności (różne skróty fabuły przypisują im narodowość rumuńską bądź rosyjską) jeden z nich przypadkowo budzi tytułowego Zoltana, wampirycznego psa samego hrabiego, i płaci za to życiem. Ów Zoltan, co film przekazuje w ramach retrospekcji, był kiedyś psem karczmarza nazwiskiem Veidt Smit (Reggie Nalder). Pewnej nocy Zoltan przeszkodził hrabiemu Olafowi Draculi (Michael Pataki) w ataku na śpiącą kobietę, w odwecie za co wampir go ugryzł, zamieniając psa w nieumarłego. Przebudzony Zoltan otwiera inną trumnę, w której spoczywał Veidt Smit – teraz również sługa wampira, odczuwający przemożną potrzebę znalezienia pana z rodu Draculi, aby móc mu służyć. Wyrusza więc razem z Zoltanem do Ameryki, gdzie obaj zaczynają polowanie na ostatniego z rodu ich byłego pana – Michaela Drake'a (również Michael Pataki), który akurat wybrał się ze swoją rodziną i psami na wycieczkę campingową. W pościg za Zoltanem i Smitem rusza natomiast inspektor Branco (Jose Ferrer), mający na temat wampirów wiedzę wystarczającą, żeby umieć na nie polować.

Zoltan... to film, który gubi się w swojej wewnętrznej logice, bardzo często przedstawiając sytuację fabularną bez dostatecznego wyjaśnienia, zakładając, że widz zrozumie konieczność zaistnienia kolejnych wątków dla dalszego rozwoju akcji. Nie mamy np. informacji na temat tego, skąd Smit wie, że ostatni z rodu Draculi mieszka w Ameryce, ani też dlaczego tym ostatnim jest ojciec dwójki dzieci (w jednym z dialogów pada określenie „ostatni czystej krwi”, ale nie ma żadnego wyjaśnienia konkretnego znaczenia tej frazy). Postaci pojawiają się w kadrze, kiedy jest ku temu potrzeba, ale są o wiele częściej instrumentalne dla konkretnej sceny niż integralne dla całości obrazu.

Sam tytułowy bohater wydaje się osobliwy, podobnie jak jego rola w filmie. Zoltan jako wampir ma wystające kły, żywi się krwią, jest nadnaturalnie szybki i zwinny, a jego ugryzienie zamienia ofiary w wampiry (choć, na co film wyraźnie zwraca uwagę, musi to być ugryzienie w kark). Jednocześnie cierpi na dwie z typowych bolączek krwio pijców: nie znosi światła słonecznego oraz krucyfiksów. W filmie poświęca się sporo uwagi przedstawieniu Zoltana jako upiora: nie dość, że jest to ciemnej maści pies myśliwski, to jeszcze przy każdym zbliżeniu na jego pysk widzimy wystające kły i świeące oczy, a jego skowyt brzmi jak demoniczne połączenie dźwięku właściwego psu z ludzkim krzykiem. Co jeszcze bardziej osobliwe, istnieją ściśle określone ramy działania psa-wampira; mimo że ostatecznie Zoltan dąży do przemiany potomka swojego pana, żaden człowiek w czasie trwania akcji filmu nie zostaje wampirem (a jedyny, którego Zoltan gryzie, czyli strażnik na początku filmu, zostaje spalony, zanim zdąży się przebudzić jako upiór). Jeżeli ludzie są atakowani przez zwierzę, to w sposób mający na celu zabójstwo, a nie transformację. Wampirycznymi towarzyszami Zoltana są więc tylko i wyłącznie psy towarzyszące Michaelowi oraz innym obozowiczom na campingu, który jest obszarem polowania Zoltana. Zwierzęta te po ugryzieniu przez tytułowego bohatera przejmują jego cechy: świeące oczy, kły, a nawet nieco bardziej wyblakłe umaszczenie (choć może to być raczej kwestia oświetlenia w niektórych scenach niż celowego zabiegu artystycznego).

Intygująca jest również relacja między Zoltanem a Smitem. Zoltan to jedyny wampir ocalały z otwartego na początku filmu grobowca; pozostałe trumny są palone przez Branco, a Smit jest określony przez film jako *fractional lamia* (częściowa lamia) – byt podobny do wampira w samym fakcie bycia nieumarłym, lecz inny w swoich właściwościach. Smit nie musi pić krwi, nie jest też wrażliwy na światło słoneczne, dzięki czemu okazuje się kluczowy dla działań mających na celu przemieszczenie innego wampira z miejsca na miejsce. Stanowi



jednak istotę zależną od jej wampirycznego pana i, jak się wydaje, posiadającą nadnaturalne zdolności pozwalające mu znalezienie nowego pana, gdy zabraknie poprzedniego. Warto przy tym zwrócić jednak uwagę na pewne zaburzenie równowagi w relacji między Zoltanem a Smitem, wynikające niewątpliwie z różnicy w gatunkach, które obaj reprezentują: Zoltan jako wampir powinien, podobnie jak jego pan, sprawować kontrolę nad sługą stworzonym do wypełniania rozkazów krwiopijców. Jednak to Smit, jako człowiek, a dopiero później lamia, ma kontrolę nad Zoltanem, który jest najpierw psem, a dopiero później wampirem. Smit szczuje ogara na ludzi potencjalnie mogących zaszkodzić ich spiskowi; zachęca też Zoltana do wykonywania konkretnych czynności. Warto przy tym zwrócić uwagę na to, że ta kontrola nie jest absolutna – Smitowi nie udaje się namówić Zoltana do narażenia jego własnej egzystencji i ugryzienia Michaela w czasie wschodu słońca. Mamy więc tutaj do czynienia z przedstawieniem pewnego instynktu samozachowawczego: Smit nie cofnie się przed niczym, żeby zaistniał kolejny Dracula, ponieważ to warunek konieczny dla jego własnego istnienia, Zoltan natomiast nie jest w swoich działaniach ograniczony niczym poza psią lojalnością oraz łaknieniem krwi. Nie musi więc czuć żadnego rodzaju zobowiązania do poświęcenia własnego nie-życia na potrzeby odrodzenia rodu Draculi.

Obraz operuje na podstawowej zależności między drapieżnikiem a ofiarą, bardzo charakterystycznej dla filmów o zwierzęcych napastnikach (tzw. *animal attack movies*), jak chociażby *Szczęki* (USA 1975, reż. Steven Spielberg). W takich produkcjach groza wynika z ewolucyjnego przeświadczenia zagrożenia: w ramach swojej egzystencji człowiek wykształcił pewien zasób wiedzy dotyczący zachowań drapieżników, który, nawet jeżeli zagrożenie nie jest realne, może wywołać przesadzoną reakcję obronną. Przykładem istotnym dla omawianego tematu może być atak ujadającego psa – sytuacja rzadko kiedy będąca poważnym zagrożeniem, choć ludzki organizm może zareagować na nią w sposób nieproporcjonalny [Brzostek 2015: 53]. Mimo że widz ma od samego początku filmu świadomość, czym jest Zoltan i za co jest odpowiedzialny w ramach akcji, inne postaci zdają sobie sprawę ze szczegółów jego istnienia zaledwie kilkanaście minut przed zakończeniem filmu, wcześniej myśląc o efektach działań wampirycznego psa jak o atakach kolejnego dzikiego zwierzęcia (w dialogach kierują swoje podejrzania na wilka). Nieokreśloność to bardzo ważna cecha tego rodzaju konwencji: protagonista przez większość czasu akcji zdaje sobie sprawę z sytuacji zagrożenia życia, ale nie może zrobić nic swojemu prześladowcy. Ogranicza się zatem

tylko i wyłącznie do walki o przetrwanie aż do momentu, gdy okoliczności się nagle odwrócą na skutek otrzymania informacji potrzebnych do pokonania drapieżnika bądź wystąpienia jakiegoś rodzaju efektu *deus ex machina*. W *Zoltanie* walka ta staje się pierwotnym celem bohatera. Michael, po utracie wszystkich swoich psów w spotkaniach z dzikim prześladowcą i po tym, jak jego córka zostaje ranna podczas jednego z ataków wampirycznej sfory Zoltana, postanawia w imię przetrwania skrócić swój campingowy urlop. Dopiero kiedy w ostatnim momencie na miejscu akcji pojawia się nieobecny przez znaczną część filmu Branco, sytuacja zaczyna się odwracać. Branco oferuje Michaelowi konieczne do przetrwania informacje, choć też niepełne, gdyż nawet on nie wiedział, że prawdziwym wampirycznym zagrożeniem jest właśnie pies. Informacje, którymi dysponuje, są jednak kluczem do pokonania Zoltana i wyeliminowania niebezpieczeństwa ze strony zwierzęcego drapieżnika. Warto jednak zwrócić uwagę, że sama wiedza na temat wampirycznej natury agresora jest potrzebna tylko po to, aby znaleźć sposób jego skutecznej eliminacji, nie zaś po to, żeby z nim walczyć – większość starć z Zoltanem czy innymi wampirycznymi psami ogranicza się do zasad zmagania z zupełnie naturalnym agresywnym zwierzęciem [Brzostek 2015: 56–57].

Linia między drapieżcą a ofiarą jest zarysowana bardzo wyraźnie, wspierana przez równoległy motyw dychotomii śmierci (Smit i Zoltan) i życia (Michael i jego rodzina, również posiadająca psy), widoczny najlepiej w scenie wyjazdu na camping, gdzie samochód Michaela jest śledzony przez wóz pogrzebowy kierowany przez Smita. Kluczowa tutaj okazuje się umiejętność grania na wieloznaczności przedstawień psa w kulturze: może on być zarówno obrońcą, jak i agresorem, zwierzęciem udomowionym oraz dzikim, najlepszym przyjacielem człowieka, ale też częścią sfory w pogoni za bezbronną ofiarą. Zoltan jako nieumarły drapieżnik jest ustawiony w opozycji do stada udomowionych wartowników campingu Michaela. Ta relacja jednak, w przeciwieństwie do relacji drapieżnik–ofiara widocznej między Zoltanem a Michałem, nie otrzymuje wyżej opisanego rozwiązania i choć w ostatecznym rozrachunku życie w znacznej większości wygrywa ze śmiercią, wszystkie psy wcześniej padają ofiarami wampirycznego ukąszenia Zoltana i same zamieniają się w wampiry, wprowadzając dodatkowy aspekt do osaczenia ludzkiego protagonisty: zwierzęta, o których Michael myślał, że nigdy go nie zdradzą i że może na nich polegać, okazują się śmiertelnym niebezpieczeństwem w ostatnich scenach filmu.

Warto przy tym wszystkim jednak nadmienić, że *Zoltan* ogranicza swoje własne ambicje ogólnym poziomem wykonania i wartością



artystyczną. Wspomniano już tutaj o braku logicznej konsekwencji w filmie; należy również zwrócić uwagę na to, że część scen pokłada zdecydowanie za dużo wiary w umiejętność ich zdekodowania przez odbiorcę. W szczególności widać to w scenach ukąszeń, które wyglądają raczej jak przyjazne łapanie psów za karki bez szczególnych konsekwencji, oraz w sekwencjach walk z psami, gdzie montaż ma przede wszystkim ukryć korzystanie z kukieł, a dopiero potem być czytelny dla widza.

JAKUB WIECZOREK

Źródła

- Brzostek Dariusz, 2015, *Drapieżnik i (jego) ofiara. Horror w kontekście ewolucjonistycznych teorii narracji* [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław.
- Melton J. Gordon, 2011, *The Vampire Book: The Encyclopedia of the Undead*, Detroit, Mich.

Spis ilustracji

- s. 4 – kadr z filmu *Blizniacze zło* (1971, reż. J. Hough)
- s. 12 – kadr z filmu *Dom wampirów* (1971, reż. P. Duffell)
- s. 23 – kadr z filmu *Dracula 3D* (2012, reż. D. Argento)
- s. 37 – kadr z filmu *Fascination* (1979, reż. J. Rollin)
- s. 50 – kadr z filmu *Hamiltonowie* (2006, reż. The Butcher Brothers)
- s. 71 – kadr z filmu *Klub potworów* (1981, reż. R. W. Baker)
- s. 86 – kadr z filmu *Kryjówka białego węża* (1988, reż. K. Russell)
- s. 95 – kadr z filmu *Lemora: Child's Tale of Supernatural* (1973, reż. R. Blackburn)
- s. 111 – kadr z filmu *Maciste contro il vampiro* (1961, reż. S. Corbucci, G. Gentilomo)
- s. 122 – kadr z filmu *Mądrość krokodyli* (1998, reż. P.-Ch. Leorg)
- s. 127 – kadr z filmu *Metamorfoza* (2007, reż. J. Hodi)
- s. 132 – kadr z filmu *Midnight Son* (2011, reż. S. Leberecht)
- s. 147 – kadr z filmu *Nadja* (1994, reż. M. Almereyda)
- s. 150 – kadr z filmu *Naprzeciw ciemności* (2009, reż. R. Crudo)
- s. 171 – kadr z filmu *Nosferatu w Wenecji* (1988, reż. A. Caminito, M. Caian, L. Cozzi, P. Squitieri, M. Lucidi, K. Kinski)
- s. 176 – kadr z filmu *Od zmierzchu do świtu 2* (1996, reż. P. J. Pesce)
- s. 184 – kadr z filmu *Plaga wampirów* (2010, reż. J. Mickle)
- s. 189 – kadr z filmu *The Playgirls and the Vampire* (1960, reż. P. Regnoli)
- s. 196 – kadr z filmu *Połykliwa skóra* (1990, reż. Ph. Ridley)
- s. 200 – kadr z filmu *Pragnienie* (1979, reż. R. Hardy)
- s. 209 – kadr z filmu *Robo Vampire* (1988, reż. J. Livingstone)
- s. 217 – kadr z filmu *Scooby-Doo: Łowcy wampirów* (2011, reż. D. Block)
- s. 224 – kadr z filmu *Scooby-Doo i legenda wampira* (2003, reż. S. Jeralds)
- s. 229 – kadr z filmu *The Thompsons* (2012, reż. The Butcher Brothers)
- s. 242 – kadr z filmu *Uzależnienie* (1995, reż. A. Ferrara)
- s. 250 – kadr z filmu *Vampire Cop Ricky* (2006, reż. L. Si-myung)
- s. 255 – kadr z filmu *Vampire Girl vs. Frankenstein Girl* (2009, reż. Y. Nishimura, N. Tomomatsu)

- s. 261 – kadr z filmu *Vampire Hunter D: Żądza krwi* (2000, reż. Y. Kawajiri)
- s. 273 – kadr z filmu *Valeria i tydzień cudów* (1970, reż. J. Jireš)
- s. 292 – kadr z filmu *Zmierzch: wampiry w odwrocie* (1990, reż. A. Hickocks)

Ozdobniki na marginesach: Pixaline, CreatureSH, b0red, OpenClipart-Vectors (2), GDJ [Pxabay] zostały wykorzystane zgodnie z licencją CC.0

O autorach

ALICJA CIMAŁA – doktorantka językoznawstwa w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego oraz magister historii sztuki. Autorka artykułów poświęconych problemowi tłumaczenia terminologii z zakresu sztuk pięknych w parach polski–angielski, a także wzajemnym relacjom między językiem a sztuką *par excellence*. Jej zainteresowania badawcze obejmują również transhumanizm i posthumanizm oraz szeroko pojętą kulturę popularną.

NATALIA DMITRUK – doktorantka w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Autorka pracy magisterskiej dotyczącej tożsamości cyborga w komiksie i animacji japońskiej oraz artykułów poświęconych kulturze popularnej Japonii. Jej zainteresowania badawcze obejmują teorię komiksu, badania kulturowe, a także teorie trans- oraz posthumanistyczne. Członkini Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

ROBERT DUDZIŃSKI – doktorant w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Autor monografii *Produkcje sensacyjno-kryminalne Telewizji Polskiej 1965–1989. Konwencje – motywy – konteksty*. Dwukrotny stypendysta Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego. W 2015 roku otrzymał wyróżnienie w I konkursie im. Mieczysława F. Rakowskiego na najlepszą pracę magisterską z historii PRL, organizowanym przez tygodnik „Polityka”. Członek zarządu Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Publikował m.in. w „Kulturze Popularnej”, „Literaturze i Kulturze Popularnej” oraz „Kulturze i Historii”.

ADAM FLAMMA – doktor nauk humanistycznych, absolwent wrocławskiej polonistyki, autor artykułów naukowych poświęconych znaczeniu gier wideo w kulturze. Wykładowca akademicki oraz popularyzator wiedzy o historii multimedialnej rozrywki. W swojej pracy

naukowej zajmuje się postaciami w grach wideo, wirtualnymi światami oraz układami fabularnymi, ze szczególnym uwzględnieniem gier przygodowych oraz CRPG. Redaktor naczelny portalu Polskie Gry Wideo oraz członek Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Należy również do Digital Games Research Association.

GRZEGORZ FORTUNA JR. – doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego. Laureat Nagrody im. Krzysztofa Mętraka dla młodych krytyków filmowych (2016) i stypendium doktoranckiego PISF (2017). Publikuje w „EKRANach” i „Kinie”, a także na stronach Film.org.pl, NaEkranie.pl i Kinomisja.pl. Redaktor czasopisma naukowego „Panoptikum”. Współzałożyciel Pracowni Badań Produkcyjnych i Nowej Historii Kina UG. Członek kolektywu VHS Hell i rzecznik prasowy Festiwalu Filmów Kultowych. Przygotowuje doktorat o rynku i kulturze wideo w Polsce czasów transformacji ustrojowej. Miłośnik polskiej popkultury przełomu lat 80. i 90., dawnego włoskiego kina gatunkowego i filmu grozy. Zainteresowany wszystkim tym, co zapomniane lub niedocenione.

ALEKSANDRA IDCZAK – doktorantka na Wydziale Filologicznym w Zakładzie Teorii Kultury i Sztuk Widowiskowych Uniwersytetu Wrocławskiego. Zajmuje się historią polskiego kina po roku 1989 w perspektywie studiów nad pamięcią. Publikowała w „Studiach Filmoznawczych”, „EKRANach” i „Panoptikum”.

MAGDALENA JANKOWSKA – absolwentka polonistyki i pedagogiki na Uniwersytecie Wrocławskim. Obecnie zajmuje się zagadnieniami związanymi z procesem gamifikacji oraz designem gier wideo. Jej zainteresowania badawcze obejmują wykorzystanie gier w edukacji i różnych formach terapii, a także teksty kultury dotyczące postapokaliptycznych wizji świata. Członkini Stowarzyszenia „Polskie Gry Wideo”.

KATARZYNA JEWTOUCH – absolwentka wrocławskiego kulturoznawstwa, autorka monografii *Pornografia współczesna* oraz licznych artykułów naukowych poruszających problematykę pornografii i popkultury. Członkini Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

MAJA KRYSZTOFIK – doktorantka w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Absolwentka Filologiczno-Historycznych

Studiów Środkowoeuropejskich na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, ukończonych ze specjalizacją tłumaczeniową. Jej zainteresowania badawcze obejmują tematykę wampiryzmu w tekstach kultury (szczególnie wizerunek kobiety-wampira w interpretacji feministycznej i psychoanalitycznej) oraz kulturowe aspekty mitu i religii.

SZYMON MAKUCH – doktor nauk humanistycznych, autor rozprawy doktorskiej poświęconej motywowi nadnaturalnego przedłużania życia w literaturze XX wieku, a także kilkunastu artykułów naukowych o zróżnicowanej tematyce. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię i współczesne aspekty prawa własności intelektualnej oraz kulturę popularną dwudziestolecia międzywojennego. Wiceprezes Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

ADAM MAZURKIEWICZ – doktor habilitowany, pracownik Uniwersytetu Łódzkiego. Badacz literatury i kultury popularnej. Autor monografii *O polskiej literaturze fantastycznonaukowej lat 1990–2004* (2007) i *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura* (2014) oraz artykułów ogłaszanych na łamach „Pamiętnika Literackiego”, „Literatury i Kultury Popularnej”, „Literatury Ludowej”, „Litteraria Copernicana”, „Folia Litteraria Polonica” i w tomach zbiorowych.

RADOSŁAW PISULA – redaktor, publicysta, tłumacz i doktorant Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Opolskiego. Prace dyplomowe poświęcił dorobkowi filmowemu Johna Woo (*John Woo z Hongkongu – John Woo amerykański. Przemiana wzorców współczesnego kina akcji na przykładzie twórczości filmowej Johna Woo*) i Johna Carpentera (*Horror Johna Carpentera. Specyfika i charakterystyka stylu reżysera na przykładzie wybranych filmów*), a obecnie przygotowuje rozprawę doktorską na temat kina Waltera Hilla. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię i społeczno-polityczne uwarunkowania amerykańskiego przemysłu filmowego, kino gatunków, azjatycką kinematografię, refleksję nad komiksem oraz inne zagadnienia związane z kulturą popularną. Członek Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

JAKUB SKURTYS – krytyk literacki, doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego, gdzie przygotowuje rozprawę na temat ekonomii symbolicznych i twórczości Adama Ważyka.

Zajmuje się poezją dwudziestowieczną i najnowszą, ze szczególnym uwzględnieniem tradycji awangardowych. Interesuje się teoriami somatycznymi, studiami nad codziennością oraz ekokrytyką. Publikował w licznych tomach i czasopismach, m.in. w „Pamiętniku Literackim”, „Przestrzeniach Teorii” i „Śląskich Studiach Polonistycznych”; współredaktor tomu zbiorowego o najnowszej poezji *Tajne bankiety* (2014). Do tematów wampirycznych w kinie ma słabość od lat młodzieńczych.

JAKUB WIECZOREK – anglista, doktorant na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego. W swoich badaniach skupia się przede wszystkim na językoznawstwie i translatoryce, chociaż niektóre zagadnienia posiadają również aspekty literaturoznawcze. Takim zagadnieniem są komiksy – ze szczególnym uwzględnieniem komiksu superbohaterskiego – stanowiące jego główne pole badawcze. Poza tym zajmuje się również wieloma innymi tematami powiązаныmi z kulturą popularną, takimi jak filmy, książki czy gry wideo.

MICHAŁ WOLSKI – doktor nauk humanistycznych, asystent w Instytucie Filologii Polskiej na Uniwersytecie Wrocławskim. Autor monografii *Wampir: wiwisekcja. Wyobrażenia krwio pijców we współczesnej kulturze* (2014) oraz szeregu artykułów naukowych poświęconych m.in. motywowi wampira w filmie, literaturze i grach. Jego zainteresowania badawcze obejmują historię literatury współczesnej, typografię i estetykę tekstu, teorię komiksu, nowe media, kognitywistykę (szczególnie perspektywę imaginologiczną) oraz refleksję nad kulturą popularną. Prezes Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

KAMIŁA ZIELIŃSKA – studentka studiów magisterskich filologii polskiej na Uniwersytecie Wrocławskim ze specjalnością: Edukacja nieformalna: polonista jako lider i animator społeczny. Na studiach licencjackich ukończyła edytorstwo. Badaczka gier planszowych i animacji, pasjonuje ją również literatura brytyjska i kanadyjska przełomu XIX i XX wieku oraz językoznawcze podejście do kultury popularnej. Przez dwa lata przewodniczyła Studenckiemu Kołu Naukowemu Badaczy Popkultury „Trickster”.