

Współczesny horror w przebraniu kina *found footage*

KRZYSZTOF LOSKA

Określenie *found footage* odnosi się, mówiąc w uproszczeniu, do filmów wykorzystujących istniejący już wcześniej materiał wizualny, włączony przez reżysera w inny kontekst, co wiąże się z zawłaszczeniem lub przechwyceniem „cudzych” obrazów, z których następnie tworzony jest nowy dyskurs artystyczny. Ważnym elementem tej strategii autorskiej, mającej swoje źródła w estetyce modernistycznej (surrealizm, kolaż dadaistyczny, sytuacjonizm), jest nie tyle sam proces wyszukiwania materiałów, ile raczej *moment znalezienia, czyli wydobycia na światło dzienne czegoś, co nie przestało nigdy istnieć, lecz pozostawało do tej pory ukryte przed wzrokiem innych lub po prostu zostało zapomniane i porzucone*¹.

Część badaczy postrzega kino *found footage* jako kontynuację tradycji awangardowej, czasem w jej najbardziej radykalnej i anarchistycznej formie, rozsadzającej granice sztuki jako obiektu autonomicznego². Należy jednak zaznaczyć, że praktyki te sytuują się zazwyczaj w obrębie kina dokumentalnego, o czym świadczą prekursorskie dla tego nurtu przykłady, jak chociażby *Upadek dynastii Romanowów* (*Padenie dynastii Romanowych*, 1927, reż. Esfir Szub) – pierwszy film kompilacyjny, w którym wykorzystano archiwalne zdjęcia, fragmenty kronik filmowych oraz sceny nakręcone przez operatorów frontowych w czasie I wojny światowej – czy propagandowe dzieło Franka Capry i Anatola Litvaka *Dlaczego walczyliśmy?* (*Divide and Conquer*, 1943).

Nie zamierzam bynajmniej skupiać się na utworach awangardowych ani na historycznych źródłach *found footage*, o których pisano już niejednokrotnie³. Pragnę raczej odwołać się do rozszerzonego znaczenia pojęcia „obrazy z odzysku”, które włącza w swój obręb także filmy fabularne, posługujące się pokrewną strategią estetyczną, czy może raczej jej imitacją, ponieważ chodzi w nich o zasugerowanie publiczności, że ogląda materiał nakręcony przez kogoś innego, odnaleziony lub przesłany (często anonimowo) twórcom, którzy ograniczyli się jedynie do wprowadzenia drobnych skrótów. Dzięki temu powstaje wrażenie, że film nie jest dziełem reżysera, lecz przedstawia wydarzenia, jakie rozegrały się na oczach tych, którzy w nich bezpośrednio uczestniczyli i zarejestrowali za pomocą kamery.

Najlepszym przykładem powyższej praktyki są współczesne horrory *found footage*, które opierają się na podważeniu granicy między fikcją i rzeczywistością, fabułą i dokumentem. Niektórzy krytycy, ze względu na wyraźną stylizację na dokument i powstające dzięki określonym zabiegom technicznym wrażenie autentyczności, określają te horrory mianem paradokmentalnych⁴, jeszcze inni

wskazują na pokrewieństwo z mock-dokumentem ze względu na częściowe lub całkowite przywłaszczenie konwencji filmu dokumentalnego dla przedstawienia fikcyjnego tematu. Należy jednak zaznaczyć, że w *mock-dokumentcie falszerstwo nie jest celem, a jedynie środkiem. Celem jest refleksywność, do której pobudza widzów parodia, krytyka i dekonstrukcja osiągnane m.in. za pomocą żartów, manipulacji i mistyfikacji*⁵. W ten sposób *mock-dokument* wyraźnie odróżnia się od horroru *found footage*, w którym element humorystyczny prawie nigdy nie jest zamierzony, ponieważ celem jest wywołanie strachu, a nie śmiechu.

Jeśli przyjąć definicję horroru zaproponowaną przez Noëla Carrola i uznać, że w gatunku tym chodzi o oddziaływanie na uczucia widzów, a nawet więcej: o synchronizację emocji, czyli sytuację, w której istnieje podobieństwo stanów emocjonalnych między bohaterem a widzem⁶, to wówczas sugestia, że oglądamy autentyczny materiał wizualny, niewątpliwie przyczynia się do pogłębienia tej więzi. W dodatku posłużenie się kamerą z ręki, nieostрым, nierzadko źle skadrowanym i niedoświetlonym obrazem wzmacnia wrażenie rzeczywistości oraz reakcję somatyczną – czyli nudności, obrzydzenie, lęk – o jaką niewątpliwie chodzi twórcom kina grozy.

Wykorzystanie zabiegów fabularnych i stylistycznych, polegających na zasugerowaniu widzowi, że wydarzenia zostały utrwalone przez kogoś innego, służy kreowaniu poczucia autentyczności, ale sam pomysł takiego uwiarygodnienia przedstawianej historii nie jest wcale nowy. Wystarczy przypomnieć popularne od stuleci techniki pisarskie, polegające na tworzeniu fikcyjnych dzienników i pamiętników (np. *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego) lub posłużeniu się podobnym do horroru *found footage* chwytem, czyli podaniem na wstępie książki informacji, że źródłem opowieści jest odnaleziony przez pisarza manuskrypt (co uczynił Umberto Eco w *Imieniu róży*).

Możemy przyjąć założenie, że w omawianych poniżej przykładach filmowych nie chodzi o nakręcenie fałszywego dokumentu, ale o posłużenie się rozpoznawalną przez publiczność konwencją gatunkową, której celem jest podważenie granicy dzielącej świat przedstawiony od realnego, stworzenie *wspólnoty stanów emocjonalnych*, o której pisał Noël Carroll⁷. Immersja, czyli zanurzenie się zmysłów w fikcjonalnej rzeczywistości, jest poniekąd skutkiem określonych zabiegów technicznych, których zadaniem jest wykreowanie haptycznego wymiaru obrazu filmowego, by posłużyć się sformułowaniem Laury U. Marks⁸. W ten sposób horrory proponują odmienny sposób widzenia, wyróżniający się spojrzeniem z bliska, zachęcający do namacalnego kontaktu z powierzchnią. W obrazach haptycznych eksponowana jest faktura, co udaje się osiągnąć na przykład dzięki posłużeniu się wysokoczułą taśmą filmową, źle ustawioną ostrością obiektywu, szumami lub pikselami w zapisie cyfrowym.

Horrory *found footage* opierają się na jeszcze jednym czynniku, mianowicie ujawnieniu obecności rejestrującej wszystko kamery, z której punktem widzenia utożsamia się widz⁹. W niektórych filmach pojawiają się obrazy pochodzące z monitoringu wizyjnego (CCTV) i kamer internetowych, które również służą wzmocnieniu wiarygodności. Odnaleziony później zapis pełni funkcję dowodu, materialnego świadectwa, że niesamowite wydarzenia rozgrywały się naprawdę. Podkreślają to tytuły w rodzaju *Dowód A (Exhibit A, 2007, reż. Dom Rotheroe)*, *Taśma 407 (Tape 407, 2012, reż. Dale Fabrigar i Everette Wallin)*, *Sprawa nr 342*

(Case # 342, 2012, reż. Allyson Diana), *Dowód X (Exhibit X)*, 2012, reż. Brian Neil Hoff). Mít „autentyczności” jest więc konsekwentnie podtrzymywany przez autorów, począwszy od umieszczenia plasz informujących o pochodzeniu taśmy, kasety lub karty pamięci, przez brak napisów początkowych i końcowych, aż po utożsamianie bohaterów filmu z jego realizatorami.

Ważną rolę w horrorach *found footage* odgrywają nowe technologie, między innymi portale społecznościowe, telefony komórkowe, komunikatory internetowe, którymi posługują się bohaterowie¹⁰. Można zauważyć, że popularność filmów należących do tego gatunku wynika pośrednio z fascynacji wydarzeniami zapośredniczonymi medialnie. Należy jednak podkreślić, że poszukując cech dystyngtywnych tej odmiany kina grozy, nie wystarczy odnieść się do wyznaczników tematycznych, gdyż opowiadają one najczęściej o duchach, nawiedzonych domach, potworach, istotach podobnych do zombie, psychopatycznych mordercach lub opętaniu przez demona, należy raczej – jak sugeruje to Xavier Aldana Reyes – odnieść się do płaszczyzny narracyjnej i stylistycznej¹¹. Przyjęcie takiego podejścia pozwoli uniknąć pokusy tworzenia taksonomii, która z góry skazana jest na niepowodzenie, i skupić się na cechach formalnych, wynikających z zastosowania poetyki dokumentalnej czy mock-dokumentu we współczesnym kinie gatunkowym.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden czynnik, w sposób wyraźny odróżniający omawiane horrory od filmów awangardowych posługujących się „obrazami z odzysku”, realizowanych chociażby przez Pétera Forgácsa czy Billa Morrisona. Otóż w tym pierwszym wypadku nie mamy do czynienia z rzeczywistymi materiałami archiwalnymi, które zostały wykorzystane i zmontowane przez reżysera, lecz wyłącznie z chwytem formalnym, polegającym na zasugerowaniu takiej strategii estetycznej. Można więc zgodzić się z opinią Davida Bordwella, który proponował, by zamiast określenia „obrazy znalezione” posłużyć się terminem „obrazy wynalezione”, ponieważ pojęcie to wskazuje na fikcyjny komponent tej odmiany kina grozy¹².

Przyjemność oglądania horrorów *found footage* – jeśli pozostaniemy przy tej nazwie – opiera się na zawieszeniu niewiary, czyli chwilowym wyobrażeniu sobie, że utrwalone przez bohaterów filmu wydarzenia rozegrały się naprawdę, a przekazany przez nich dokument jest wiarygodny. Przekonanie o możliwości uchwycenia zjawisk nadprzyrodzonych za pomocą obiektywu kamery pojawiło się wraz z narodzinami kina, zaś niepokojąca fascynacja scenami przemocy, okrucieństwem i śmiercią od początku towarzyszyła horrorowi, czasem przybierając postać ekstremalną, wyrosłą z chęci podkreślenia autentyczności przerażających obrazów.

Poszukując źródeł współczesnych horrorów *found footage*, można wskazać na trzy przykłady: *Snuff* (1976) Michaela i Roberty Findlayów, *Cannibal Holocaust* (1979) Ruggero Deodato oraz *Królika doświadczalnego (Ginī piggu)*, 1985) Satoru Ogury. Wszystkie te filmy zaliczane są do nurtu *snuff movie* – z pogranicza horroru i pornografii – którego wyróżnikami są liczne sceny gwałtów, tortur i śmierci, stylizowane na autentyczne. W swoim czasie utwory te wywołały liczne kontrowersje, protesty, a pokazy kończyły się procesami sądowymi¹³. Wspomniane tytuły powstały jako niezależne, niskobudżetowe produkcje z udziałem nieznanymi aktorów, często naturszczyków, i opierały się na wykorzystaniu rzekomo prawdziwych źródeł wizualnych, które szokowały okrucieństwem i obscenicnością.

Cannibal Holocaust różni się od horrorów *found footage* tym, że odnaleziona taśma stanowi tylko jeden z elementów składowych. Deodato opowiada bowiem o ekspedycji profesora Harolda Monroe'a, antropologa z uniwersytetu nowojorskiego, który wyrusza w głąb lasów Amazonii, by odnaleźć zaginioną ekipę filmową, realizującą dokument o rzekomych kanibalach. Po przybyciu na miejsce odkrywa przerażającą prawdę o wydarzeniach, jakie rozegrały się rok wcześniej, oraz znajduje taśmę filmową. Do pewnego stopnia „odnaleziony” przez profesora materiał można uznać za krytykę kina etnograficznego¹⁴. Po pierwsze, ze względu na obnażenie sposobów ingerowania ekipy filmowej w życie tubylców, po drugie, wyraźnie rasistowski obraz ludności rdzennej, konsekwentnie portretowanej jako barbarzyńcy, oddający się dziwnym rytuałom. Znacznie bardziej mroczny wizerunek ludzkości wyłania się z obrazów pokazujących życie czwórki młodych filmowców, którzy stopniowo popadają w obłąd, dokonują gwałtów na kobietach z miejscowego plemienia, torturują jego członków, podpalają wioskę, a w końcu sami giną z rąk kanibali.

Ruggero Deodato, w latach 60. asystent Roberta Rosselliniego, jednego z najwybitniejszych przedstawicieli włoskiego neorealizmu, wykorzystał szereg technik charakterystycznych dla późniejszych horrorów *found footage*: filmował z ręki, uzasadniając w ten sposób obecność zdjęć nieostrych, źle skomponowanych i rozmytych, nie stronił od stosowania niewyraźnego dźwięku i uszkodzonej taśmy, by wzmocnić wiarygodność. Na początku filmu wprowadził planszę informującą widzów, że niektóre fragmenty pozostawiono w wersji niezmontowanej dla zachowania autentyczności. Niepokój publiczności oraz cenzury wzbudziły liczne sceny okaleczania zwierząt (np. rozcinanie żółwia pokazane w jednym długim ujęciu) i ludzi (odcinanie kończyn), co doprowadziło do zakazu wyświetlania filmu w wielu krajach.

Reżyser świadomie wywoływał w widzach uczucie wstrętu, zmuszał do identyfikacji z punktem widzenia sprawców okrutnych zbrodni, ale przede wszystkim pragnął pokazać „prawdę”, coś autentycznego, a przy tym zakazanego. W ten sposób *Cannibal Holocaust* można uznać za doskonały przykład „szaleństwa widzialności”, o którym pisała Linda Williams w odniesieniu do kina pornograficznego. Ze względu na dosłowność w sposobach przedstawiania, uprzedmiotowienie postaci kobiecych, a równocześnie uwikłanie w dyskurs wiedzy i władzy (kino etnograficzne jako praktyka kolonialna)¹⁵.

Ważną rolę w ukształtowaniu późniejszych konwencji gatunkowych horroru *found footage* odegrała japońska seria *Królik doświadczalny*, realizowana w latach 1985-1988 przez różnych reżyserów. Ograniczę się przede wszystkim do przykładów zaczerpniętych z dwóch pierwszych części – *Diabelskiego eksperymentu* (*Akuma no jikken*, 1985, reż. Satoru Ogura) oraz *Kwiatów ciała i krwi* (*Chiniku no hana*, 1985, reż. Hideshi Hino) – ponieważ zawierają wszystkie wyznaczniki stylistyczne i narracyjne. Podobnie jak *Cannibal Holocaust* filmy te wywołały gwałtowne spory prawne i etyczne ze względu na nagromadzenie scen przemocy, które niektórym widzom wydawały się prawdziwe¹⁶. Potwierdzał to odautorski komentarz, tłumaczący pochodzenie przesłanych taśm oraz sugerujący ich autentyczność.

W pierwszym filmie wrażenie rzeczywistości wynikało z posłużenia się poetyką dokumentalną czy może raczej amatorskiego wideo, będącego zapisem „ekspery-

mentu medycznego” przeprowadzonego przez trzech mężczyzn na kobiecie, która poddawana jest nieludzkim torturom. Na próżno szukać tu fabuły w tradycyjnym rozumieniu tego słowa, również dialogi ograniczone są do niezbędnego minimum (podobnie jak w pornografii sadomasochistycznej). Całość przypomina łańcuch epizodów będących zapisem bicia, kopania, wrywania paznokci, oblewania gorącym olejem i przebijania oczu. Wszystko to zostało pokazane w sposób dosłowny, niemal obiektywny, przypominając kino *hard core* ze względu na fragmentację ciała i dominującą pozycję mężczyzn¹⁷.

W *Kwiatach ciała i krwi* twórcy poszli o krok dalej i skupili się na eksponowaniu scen rozczłonkowania kobiecego ciała, które ponownie sprowadzone zostało do obiektu badawczego. Tym razem jednak widzowie otrzymali zarys fabuły w postaci sekwencji inicjalnej, rozgrywającej się na ulicy. Została ona nakręcona w konwencji kina bezpośredniego (*cinema direct*), kamerą z ręki, na ziarnistej taśmie, w naturalnych plenerach, z punktu widzenia prześladowcy, który podąża za upatrzoną ofiarą, by ją uprowadzić. Podobnie jak w pierwszym filmie z serii kolejne sceny rozgrywają się w zamkniętym pomieszczeniu, z tą jednak różnicą, że Hideshi Hino w sposób jednoznaczny sugeruje fikcyjną naturę „dokumentu”: korzysta z ekspresyjnego oświetlenia, ustawia kamerę pod niezwykłym kątem, posługuje się stop klatką, ruchem spowolnionym, wreszcie manipuluje mechanizmem identyfikacji i wprowadza ujęcia z perspektywy ofiary.

Pomimo że w kolejnych częściach *Królika doświadczalnego* twórcy nie zrezygnowali z formuły *found footage*, to jednak konsekwentnie obnażali sztuczność inscenizacji, poprzez szereg intertekstualnych nawiązań, także do wcześniejszych filmów serii. Sceny przemocy łągodzili elementami humorystycznymi czy satyrycznymi, budowali nowy system odniesień do świata zewnętrznego i włączyli się w krytyczną debatę na temat kondycji współczesnego społeczeństwa japońskiego, rozpadu więzi rodzinnych oraz zaburzeń psychicznych wywołanych kryzysem ekonomicznym. Mężcy bohaterowie, nie mogąc sprostać wyzwaniom (po)nowoczesnego świata, nie tyle torturują innych, ile okaleczają samych siebie, zaś próby te utrwalają na taśmie filmowej¹⁸.

Zniesienie granic oddzielających fikcję od rzeczywistości, fabułę od dokumentu, tworzenie złudzenia autentyczności przez wprowadzenie w świat przedstawiony kamery jako pełnoprawnego uczestnika wydarzeń, wreszcie sugestia, że wszystko, co oglądamy, zostało nakręcone przez bohaterów, będących jednocześnie realizatorami, pojawia się w głośnym filmie *The Blair Witch Project* (1999, reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez), uznawanym przez krytyków za moment narodzin horroru *found footage*. Warto jednak pamiętać, że kilka miesięcy wcześniej Stefan Avalos i Lance Weiler ukończyli realizację bardzo podobnego w charakterze filmu *Ostatnia transmisja* (*The Last Broadcast*, 1998, premierę przesunięto o kilkanaście miesięcy), opowiadającego o zabójstwie dwóch członków ekipy telewizyjnej w New Jersey, którzy realizowali jeden z odcinków programu *Fact or Fiction*. Oprócz typowych „obrazów z odzysku” (czy raczej „wynalezionych”) twórcy posłużyli się wieloma innymi technikami charakterystycznymi dla reportażu telewizyjnego: rozmowami ze świadkami wydarzeń, materiałami graficznymi, ilustracjami, zdjęciami nagłówek i artykułów prasowych, ale równocześnie wykorzystali chwyt retoryczny polegający na wprowadzeniu narratora niewiarygodnego, co podważało konwencję gatunkową¹⁹.



The Blair Witch Project, reż. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez (1999)

Nie zamierzam szczegółowo omawiać filmu Daniela Myricka i Eduarda Sáncheza, ponieważ poświęcono mu nie tylko kilkadziesiąt artykułów naukowych, ale również znakomitą książkę *Nothing that is: Millennial Cinema and the „Blair Witch” Controversies*²⁰. Pragnę jedynie zwrócić uwagę na kilka elementów, które składają się na popularność horroru *found footage* na poziomie pozatekstualnym. Fabuła filmu jest w zasadzie szczątkowa, opowiada bowiem o wyprawie trójki studentów – Josha, Marka i Heather (takie same imiona noszą odtwarzający ich aktorzy) – do Burkittsville, miasteczka w stanie Maryland, z zamiarem realizacji dokumentu poświęconego lokalnej legendzie o wiedźmie zamieszkującej okoliczne lasy. Wędrówka kończy się śmiercią uczestników, którzy zostawili po sobie jedynie nagrany materiał audiowizualny.

Film kosztował zaledwie 35 tysięcy dolarów, ale dzięki starannie przemyślanej kampanii marketingowej przyniósł blisko 250 milionów dolarów zysku. Ważnym elementem składowym było przygotowanie widzów na coś niezwykłego, czemu służyła uruchomiona wcześniej strona internetowa, na której zamieszczono szereg dodatkowych informacji, jak chociażby mapy, fałszywe raporty policyjne, zdjęcia znalezionych w lesie przedmiotów oraz ujęcia, które nie weszły do ostatecznej wersji filmu²¹. Wszystko to prowadziło do zbudowania „mitologii”, wykreowania szerokiego kontekstu oraz platformy dla późniejszej aktywności fanów dzieła. Do promocji przyczynił się także pokazywany równoległe „fałszywy dokument” zatytułowany *The Curse of Blair Witch*.

Realizację *The Blair Witch Project* powierzono odtwórcom głównych ról, których wyposażono w dwie kamery: na pierwszej, szesnastomilimetrowej, kręcili „właściwy” film, na drugiej zaś (video High 8) dokumentowali proces realizacji. Niewątpliwie amatorski charakter projektu przyczynił się do sukcesu komercyjnego, podobnie jak otwarte zakończenie i umiejętne kreowanie zagrożenia przez oddziaływanie na poziomie emocjonalnym, wciągnięcie publiczności w przemysłaną grę, a nawet wywoływanie doznań na poziomie sensorycznym, o czym wspominali widzowie po zakończeniu seansu ²².

Szczególne znaczenie tego filmu dla rozkwitu popularności horrorów *found footage* wynika nie tylko z rozmycia granicy dzielącej fikcję od rzeczywistości, kreowania poczucia autentyczności przez obecność ujęć z punktu widzenia, ale również z wprowadzenia tematu, który został rozwinięty w kolejnych filmach gatunku. Chodzi o wpływ techniki na życie codzienne współczesnego człowieka, jego uzależnienie od obrazów zapośredniczonych medialnie, wreszcie wszechobecność kamer, stających się narzędziami kontroli (np. monitoring wizyjny), a pośrednio dyscyplinowania jednostek poddanych inwigilacji ²³.

Ten ostatni wątek odgrywał zasadniczą rolę w serii *Paranormal Activity*, realizowanej z mniejszym lub większym powodzeniem przez różnych reżyserów w latach 2007-2015 ²⁴. Bohaterowie – przede wszystkim kobiety – znajdują się pod nieustannym nadzorem, także w czasie snu. Technika wiąże się z naruszeniem intymności, władzą nad obiektem obserwacji, co jest typowe dla społeczeństwa panoptycznego. Podobnie jak w wielu klasycznych horrorach widzowie otrzymali opowieść o nawiedzonym domu, czyli miejscu, które przestaje być bezpiecznym schronieniem, a staje się źródłem zagrożenia. Cykl ten opowiada o rozpadzie rodziny, kryzysie małżeńskim, funkcjonowaniu struktur patriarchalnych i pragnieniu podporządkowania sobie kobiety ²⁵.

W pierwszym filmie kamery towarzyszące parze bohaterów, które miały jedynie potwierdzić obecność zjawisk nadprzyrodzonych, stały się narzędziami przemocy ²⁶. W dodatku tym, co udało się zarejestrować za ich pośrednictwem, nie były obrazy dostarczające materialnych dowodów na istnienia ducha, lecz jedynie odgłosy dobiegające z pomieszczeń, w których nie zainstalowano monitoringu. Dźwięk, czasem niewyraźny i ledwie słyszalny, nabierał niesamowitych właściwości. Późniejsza analiza komputerowa pozwoliła bohaterowi wychwycić dziwne zakłócenia w niskich częstotliwościach, będące być może śladem obecności demona. Źródło dźwięku pozostaje jednak nieokreślone i niewidoczne aż do końca, dlatego można mówić o akusmatycznej obecności ducha jako bytu pozbawionego rzeczywistego głosu ²⁷.

Twórcy *Paranormal Activity* posłużyli się większością chwytów stylistycznych typowych dla horroru *found footage*, począwszy od planszy z podziękowaniami dla rodzin pary bohaterów, które zgodziły się udostępnić utrwalony materiał, przez wprowadzenie kamery jako pełnoprawnego uczestnika wydarzeń i nawiązanie do amatorskich filmów wideo dla wzmocnienia poczucia autentyczności, po podkreślenie aspektów afektywnych i sensorycznych. Nacisk na taktylny charakter obrazów udało się osiągnąć dzięki fakturze zdjęć nocnych, wykorzystaniu zbliżeń i zdecentralizowanej kompozycji kadru. Wszystko to służy jednemu podstawowemu celowi, mianowicie przekonaniu widza, że *film nie jest oderwany od rzeczywistości, że obraz, w który mamy uwierzyć, nie jest wytworem inscenizacji, lecz bezpośrednim zapisem wydarzeń*, czyli tego, co rozgrywa się przed naszymi (i bohaterów) oczami ²⁸.

Należy zwrócić uwagę na odmienny status obrazów rejestrowanych przez kamerę z ręki i pochodzących z monitoringu wizyjnego. W pierwszym wypadku kamera jest czynnikiem aktywnym, jedną z postaci w świecie przedstawionym, pełni funkcję performatywną, w drugim jest wyłącznie biernym obserwatorem, wiarygodnym, lecz milczącym świadkiem²⁹. W dodatku kamera okazuje się zazwyczaj jedynym ocalałym z tragedii świadkiem, ponieważ operator – tak jak wszyscy (lub prawie wszyscy) bohaterowie – ginie w przerażających okolicznościach. Przekonują o tym nie tylko przykłady z kina amerykańskiego, jak *Projekt: Monster (Cloverfield)*, 2008, reż. Matt Reeves) czy *Tropiciele mogił (Graveyard Encounters)*, 2011, reż. Colin Minihan, Stuart Ortiz), ale również *Kłątwa (Noroi)*, 2005 Kōjiego Shiraishi, japońskiego mistrza horroru. Bohaterem tego ostatniego filmu jest dziennikarz i autor książek Masafumi Kobayashi, który zaginął w tajemniczych okolicznościach, próbując wyjaśnić zagadkę zjawisk nadprzyrodzonych. Reżyser z upodobaniem włącza sceny z programów telewizyjnych, wywiady z ekspertami, umieszcza nagłówki prasowe oraz fragmenty fałszywego dokumentu, nakręconego podczas ceremonii wypędzania demona.

Wyróżnikiem większości horrorów *found footage* jest zawężenie perspektywy narracyjnej do punktu widzenia bohaterów, co prowadzi do ograniczenia wiedzy na temat wydarzeń rozgrywających się w świecie przedstawionym. Steve Jones dodaje, że widzowie nie mają również dostępu do wnętrza, czyli psychiki postaci, mogą jedynie obserwować ich zewnętrzne zachowania i na tej podstawie wyciągać wnioski, co staje się jednym ze sposobów budowania poczucia niepewności i zagrożenia, będącego istotnym wyznacznikiem gatunkowym³⁰.

Wspominałem już wcześniej, że w doświadczeniu percepcyjnym kina grozy ważną rolę odgrywa aspekt cielesny, czyli oddziaływanie zarówno na poziomie psychologicznym (wywoływanie lęku), jak i fizjologicznym (uczucie wstrętu, obrzydzenia, mdłości). Można to osiągnąć właśnie przez posłużenie się pierwszoosobową perspektywą i narzucenie punktu widzenia kamery, której ruchy wywołują zawrót głowy. Innym sposobem „całkowitej immersji”, o której pisał Xavier Aldana Reyes w książce *Horror Film and Affect*, jest zasugerowanie, że wydarzenia rozgrywają się w czasie realnym, co stało się wyróżnikiem tej odmiany horroru *found footage*, która jest stylizowana na reportaż telewizyjny³¹.

Doskonałym przykładem zastosowania powyższej konwencji jest hiszpański film *[Rec]* Jaume Balagueró i Paco Plazy z 2007 r., którego bohaterką jest dziennikarka towarzysząca załodze wozu strażackiego i realizująca kolejny odcinek programu „Mientras Duermes” (*Kiedy wszyscy śpią*). Rutynowa akcja w kamienicy położonej w centrum miasta szybko zmienia się w walkę o przetrwanie, gdyż po przybyciu na miejsce okazuje się, że doszło do skażenia. Znajdujący się w budynku mieszkańcy (wraz z policjantami, strażakami i dwuosobową ekipą telewizyjną) zostają uwięzieni w środku, zaś służby epidemiologiczne obejmują teren całkowitą kwarantanną.

W pierwszych sekwencjach twórcy z rozmysłem wykorzystali szeroki wachlarz możliwości współczesnego reportażu telewizyjnego, w którym dokument miesza się z rozrywką, począwszy od rozmów ze służbami porządkowymi i mieszkańcami kamienicy, po zdjęcia z ukrytej kamery, sugerując w ten sposób uprzywilejowany dostęp do informacji, a zarazem zwiększając wiarygodność pokazywanych obrazów. Z upływem czasu konwencja ulega zmianie i film zaczyna przypominać „zapiszki ocalałego z zagłady”, wyraźnie nawiązując do horrorów o zombie, zwłaszcza

do *Kroniki żywych trupów* (*Diary of the Dead*, 2007) George'a A. Romero. Podobnie jak we wszystkich wspomnianych powyżej dziełach, także i w *[Rec]* obowiązuje perspektywa pierwszoosobowa, nieustannie eksponowana jest obecność urzędnika rejestrującego, wydarzenia pokazywane są w zbliżeniach, przez co pole percepcyjne zostaje ograniczone, a gwałtowne ruchy kamery wywołują dezorientację i podkreślają poczucie zamknięcia w ograniczonej przestrzeni.

Można zauważyć, że twórcy horrorów *found footage* nie ograniczają się wyłącznie do chwytu stylistycznego polegającego na obecności fałszywych „obrazów z odzysku”, ale urozmaicają strategię estetyczną przez wprowadzenie ujęć z monitoringu, wywiadów z członkami rodzin ofiar, urywków z programów telewizyjnych, zdjęć archiwalnych, materiałów zamieszczanych w sieci, na portalach społecznościowych itd. Wszystko to służy zamazaniu granicy między fabułą i dokumentem, ale bywa również wykorzystywane dla zbudowania dodatkowego poziomu znaczeniowego, pozwalającego na odczytanie filmu na płaszczyźnie alegorycznej, co znajduje potwierdzenie w analizach australijskiego *Tunelu* (*The Tunnel*, 2011, reż. Carlo Ledesma), norweskiego *Łowcy trolli* (*Trolljegeren*, 2010, reż. André Øvredal) czy japońskiego *Occult* (*Okaruto*, 2009, reż. Kōji Shiraishi)³². Pierwszy z nich opowiada o sposobach konstruowania tożsamości kulturowej i narodowej przez eksponowanie roli krajobrazu oraz nawiązanie do ludowych podań, drugi stanowi próbę zmierzenia się z kolonialną przeszłością oraz aktualną polityką władz australijskich, ostatni wyraźnie odwołuje się do traumatycznych wspomnień związanych z atakiem na metro tokijskie oraz działalnością apokaliptycznych sekt w Japonii.

Sugestia „znalezienia” materiałów wizualnych wzmacnia wrażenie autentyczności, ale „efekt archiwum” w przypadku filmów fabularnych jest wyłącznie symulowany, ponieważ polega na świadomym wyprodukowaniu „obrazów z odzysku” oraz zawarciu umowy między twórcą i widzem, który wyraża zgodę na uczestnictwo w swoistym „fałszerstwie”. Sceptycyzm lub podważanie wiarygodności niszczy konwencję gatunkową, a zabawa polega przeciwieście na zaakceptowaniu reguł, czyli zawieszeniu niewiary, które można rozciągnąć w czasie poza seans filmowy (wielbiciele *The Blair Witch Project* organizowali rzeczywiste poszukiwania zaginionych studentów w lasach stanu Maryland)³³.

Filmy należące do tego gatunku pokazują, w jaki sposób technika przesunęła granicę oddzielającą sferę publiczną od prywatnej i stała się częścią życia codziennego. Krytyczny potencjał zawarty w horrorach *found footage* nie zawsze znajduje urzeczywistnienie, jednak wykorzystanie estetyki cyfrowej i elektronicznych środków przekazu, swoista intermedialność oraz hybrydowość formalna pozwala krytykom pisać o post-kinowym wymiarze tych utworów, które wyraźnie zrywają z tradycyjnymi sposobami funkcjonowania tekstu filmowego³⁴. Omawiane przeze mnie przykłady przekonują, że coraz trudniej oddzielić produkcje amatorskie i niezależne od wielkich przebojów kinowych, że dokonało się znaczące przesunięcie w modelu odbioru ze względu na uwzględnienie roli Internetu w budowaniu wspólnoty doświadczenia, że chcąc uchwycić specyfikę tego doświadczenia, trzeba zwrócić uwagę na wymiar afektywny oraz dostrzec zmianę, jaka dokonała się w sposobach realizacji i montażu dzieła filmowego.

- ¹ A. Marzec, *Fragmenty, resztki i przekleństwo archiwum – o nostalgii w kulturze found footage*, „Teksty Drugie” 2016, nr 2, s. 58.
- ² W taki sposób ujmuje praktyki estetyczne *found footage* Piotr Krajewski w tekście *Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku. Remiks, sampling, scratching... O kinie found footage*, w: *Widok. WRO Media Art Reader. Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, WRO Art Center, Wrocław 2009, s. 72.
- ³ Zainteresowanych źródłami kina *found footage* odsyłam do przeglądowego artykułu Pauliny Haratyk *Kino found footage: o niezwykłym uroku „obrazów z odzysku”*, „Ekrany” 2011, nr 3-4, s. 73-77. Autorka jako pierwszy przykład kina *found footage* podaje film poświęcony sprawie Dreyfusa, zrealizowany pod koniec XIX w. przez François Doubliera, operatora braci Lumière.
- ⁴ Za użyciem terminu „horror paradokumentalny” – ze względu na jego szerszy zakres, nieograniczający się wyłącznie do estetyki *found footage* – opowiada się Katarzyna Żakieta w artykule *Horror paradokumentalny – próba charakterystyki gatunku*, „Panoptikum” 2013, nr 12, s. 46-60.
- ⁵ B. Kosińska-Krippner, *Mock-dokumentary a dokumentalne fałszerstwa*, „Kwartalnik Filmowy” 2006, nr 54-55, s. 194.
- ⁶ Por. N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, tłum. M. Przyłipiak, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2004, s. 54-55.
- ⁷ Tamże, s. 40.
- ⁸ Koncepcję widzenia haptycznego Laura U. Marks omawia w książce *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham 2000.
- ⁹ W świecie przedstawionym często podkreślana jest obecność kamery za pomocą sygnału nagrywania, licznika na ekranie, informacji o żywotności baterii, włączonego zegara, przewijania i oglądania zapisanego obrazu przez członków ekipy filmowej.
- ¹⁰ Para bohaterów filmu *The Collingswood Story* (2002, reż. Michael Costanza) kontaktuje się ze sobą za pośrednictwem czatu internetowego oraz kamery zamontowanej w przenośnym komputerze.
- ¹¹ Por. X. Aldana Reyes, *Reel Evil: A Critical Reassessment of Found Footage Horror*, „Gothic Studies” 2015, t. 17, nr 2, s. 124.
- ¹² D. Bordwell, *Return to Paranormalcy*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/> (dostęp: 20.08.2018).
- ¹³ Obszerne omówienie filmu *The Snuff* w kontekście podgatunku *snuff movie* można znaleźć w książce Alexandry Heller-Nicholas *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, McFarland & Company, Jefferson 2014, s. 58-71.
- ¹⁴ Carolina Gabriela Jauregui idzie o krok dalej w swoim odczycaniu filmu Deodato i zastanawia się nad podobieństwem do późniejszych mock-dokumentów ze względu na obecność wymiaru satyrycznego i metafikcyjnego, wskazuje na krytykę kolonialnego wyzysku i obnażenie mechanizmów kina dokumentalnego. Por. C. G. Jauregui, „*Eat it alive and swallow it whole!*”: *Resavoring Cannibal Holocaust as a Mockumentary*, „Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture” 2004, nr 7, http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_7/Jauregui/jauregui.html (dostęp: 20.08.2018).
- ¹⁵ Por. L. Williams, *Hard core. Władza, przyjemność i „szaleństwo widzialności”*, tłum. J. Burzyńska, I. Hansz i M. Wojtyła, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010. Na ten trop interpretacyjny zwrócił uwagę Julian Petley w artykule *Cannibal Holocaust and the Spectacle of Death*, w: *The Spectacle of the Real: From Hollywood to „reality” TV and Beyond*, red. G. King, Intellect Book, Bristol 2005, s. 182.
- ¹⁶ Do historii kina przeszedł przykład Charliego Sheena, popularnego aktora amerykańskiego, który uwierzył, że zobaczył rzeczywisty zapis tortur, i zgłosił do FBI zawiadomienie o popełnieniu przestępstwa. Z kolei Tsutomu Miyazaki, osławiony seryjny morderca, zeznał, że jedną z popełnionych przez siebie zbrodni wzorował na scenach z *Królika doświadczalnego*, którego kopię wideo znaleziono w jego mieszkaniu. Por. *The Encyclopedia of Japanese Horror*, red. S. Murguia, Rowman & Littlefield, Lanham 2016, s. 105.
- ¹⁷ Na pokrewieństwo z filmem pornograficznym zwraca uwagę Jay McRoy (*Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam – New York 2008, s. 30), który wskazuje również na tradycję japońskiego kina przemocy z drugiej połowy lat 60., jak chociażby osławione *Rozkosze tortur* (*Tokugawa onna keibatsu-shi*, 1968) w reż. Teruo Ishiego (s. 23).
- ¹⁸ Doskonałym przykładem tego typu zachowań jest postawa głównego bohatera trzeciej części cyklu, zatytułowanej *Mężczyzna nie umiera nigdy* (*Senritsu! Shinanai otoko*, 1986, reż. Masayuki Kuzumi), który postanawia popełnić samobójstwo, jednak kolejne próby okazują się równie nieudane, jak całe jego życie.

- ¹⁹ Pojęcie narratora niewiarygodnego wprowadził Wayne C. Booth w *The Rhetoric of Fiction*, University of Chicago Press, Chicago 1961. W kontekście filmoznawczym koncepcję amerykańskiego literaturoznawcy rozwinął Jacek Ostaszewski w artykule *Narrator niewiarygodny w filmie fabularnym*, „Kwartalnik Filmowy” 2010, nr 32, s. 60-74.
- ²⁰ *Nothing that is: Millennial Cinema and the „Blair Witch” Controversies*, red. S. L. Higley, J. A. Weinstock, Wayne State University Press, Detroit 2004. *The Blair Witch Project*, obok filmu *Paranormal Activity*, stanowi główny punkt odniesienia dla autorów polskich tekstów poświęconych horrorowi *found footage*: K. Żakieta, *Horror paradokumentalny – próba charakterystyki gatunku*, dz. cyt., M. Borowski, *Fakty i afekty: horror w erze (inteligentnych) maszyn*, „Didaskalia” 2017, nr 141, s. 53-60.
- ²¹ Szczegółową analizę kampanii internetowej można znaleźć w artykule J. P. Telotiego „*The Blair Witch Project” Project: Film and the Internet*, w: *Nothing that is: Millennial Cinema and the „Blair Witch” Controversies*, dz. cyt., s. 37-51.
- ²² Por. A. Heller-Nicholas, dz. cyt., s. 102.
- ²³ Por. S. Lefait, *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs*, The Scarecrow Press, Lanham 2013, s. 77-89.
- ²⁴ W tym okresie powstało sześć filmów: *Paranormal Activity* (2007, reż. Oren Peli), *Paranormal Activity 2* (2010, reż. Tod Williams), *Paranormal Activity 3* (2011, reż. Henry Joost, Ariel Schulman), *Paranormal Activity 4* (2012, reż. Henry Joost, Ariel Schulman), *Paranormal Activity: Naznaczeni (Paranormal Activity: The Marked Ones)*, 2014, reż. Christopher Landon), *Paranormal Activity: Inny wymiar (Paranormal Activity: The Ghost Dimension)*, 2015, reż. Gregory Plotkin).
- ²⁵ Motyw rozpadu więzi międzyludzkich, zwłaszcza relacji między mężczyzną i kobietą, pojawia się wcześniej w horrorach *found footage*, wystarczy wspomnieć nakręcony w 2000 r. *Eksperyment 909 (909 Experiment)*, reż. Wayne A. Smith), opowiadający o parze studentów, którzy zgadzają się spędzić trzy dni w nawiedzonym domu i zarejestrować kamerami swój pobyt i doświadczenia.
- ²⁶ W kolejnych odsłonach cyklu widzowie otrzymują szerszy kontekst wydarzeń przedstawionych w pierwszym filmie, poznają dzieje głównej bohaterki, lata dzieciństwa, wątek związany z siostrą i jej mężem. Akcja każdego z filmów rozgrywa się w jednym miejscu (domu) i skupia się na historii jednego małżeństwa, przez co kolejne części tworzą coś na kształt intertekstualnej mozaiki, w której pierwszoplanową rolę odgrywają materiały audiowizualne.
- ²⁷ Taki trop interpretacyjny podsuwa Nessa Johnston w artykule *The Voiceless Acousmètre. Paranormal Activity’s Digital Surround Sound Demon*, „Music, Sound & the Moving Image” 2015, vol. 9, nr 2, s. 138. Pojęcie „dźwięk akusmatyczny” wprowadził do dyskursu filmoznawczego Michel Chion w książce *Audio-wizja. Dźwięk i obraz w filmie* (tłum. K. Szydłowski, Stowarzyszenie Nowe Horyzonty – Korporacja Ha!art, Warszawa – Kraków 2012), odwołując się do muzycznych koncepcji francuskiego kompozytora Pierre’a Schaeffera.
- ²⁸ C. Sayad, *Found-Footage Horror and the Frame’s Undoing*, „Cinema Journal” 2016, t. 55, nr 2, s. 63.
- ²⁹ Por. K. Rødje, *Intra-Diegetic Cameras as Cinematic Actor Assemblages in Found Footage Horror Cinema*, „Film-Philosophy” 2017, t. 21, nr 2, s. 212.
- ³⁰ Por. S. Jones, *Cartesianism and Intersubjectivity in Paranormal Activity and the Philosophy of Mind*, „Film-Philosophy” 2017, t. 21, nr 1, s. 9, 12.
- ³¹ X. Aldana Reyes, *Horror Film and Affect: Towards a Corporeal Model of Viewership*, Routledge, New York 2017, s. 105-107.
- ³² Por. A. Heller-Nicholas, *Finders keepers: Australian found-footage horror film*, „Metro Magazine” 2013, nr 176, s. 66-70; N. O’Shea, „*Something genuinely Norwegian*”: cultural identity under the influence of American cinema in the found footage aesthetic of „*Trolljegeren*”/ „*Trollhunter*” (2010), „Studies in European Cinema” 2017, t. 14, nr 1, s. 33-47; D. Hubber, *Exhuming the Past: Found-Footage Horror and National Wounds*, <http://framescinemajournal.com/article/exhuming-the-past-found-footage-horror-and-national-wounds/> (dostęp: 20.08.2018).
- ³³ Por. J. Baron, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, New York 2014, s. 64-65.
- ³⁴ Por. A. Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, dz. cyt., s. 131. Bardzo dobrą charakterystykę post-kina można znaleźć we wstępie Shane’a Densona i Julii Leydy do zredagowanej przez nich antologii *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, REFRAME Books, Falmer 2016, s. 1-19.