

Mocny przedmiot pożądania. O istotnej roli rekwizytu we współczesnych filmach *elevated genre*

ABSTRACT. Adrianna Woroch, *Mocny przedmiot pożądania. O istotnej roli rekwizytu we współczesnych filmach elevated genre* [That forceful object of desire. On the essential role of props in contemporary elevated genre films]. „Przestrzenie Teorii” 40. Poznań 2023, Adam Mickiewicz University Press, pp. 153–168. ISSN 1644-6763. <https://doi.org/10.14746/pt.2023.40.8>.

The aim of the article is to analyze the use of props in the contemporary elevated genre – in particular in post-horror films, but also other artistic interpretations of genre cinema, often realized under the auspices of A24 studio and “refined” with a strong, political theme (concerning, for example, racism, class differences, gender inequality, etc.). Props, which have always had important semantic functions in genre cinema, are now becoming even more crucial tools than in the 1960s or 1970s (in which context Italian giallo, spaghetti westerns and American progressive genres are alluded to). Significantly marked objects perform symbolic and narrative functions and become part of visual communication (they appear on posters and in advertising materials).

KEYWORDS: elevated genre, movie props, giallo, spaghetti western

Formułę gatunkową, choć (a może właśnie dlatego) wielokrotnie w historii filmu okazywała się ponadprzeciętnie dochodowa, często uważa się za niższy, mniej jakościowy rodzaj kina. W ostatnim dziesięcioleciu zyskała ona jednak znaczne uznanie – ze strony zarówno festiwalowej publiczności, jak i krytyki, a nawet cieszy się zainteresowaniem akademickim. Stało się tak za sprawą takich tytułów, jak choćby *Spring Breakers* (2013, reż. Harmony Korine), *Ex Machina* (2014, reż. Alex Garland), *Babadook* (2014, reż. Jennifer Kent), *Czarownica: Bajka ludowa z Nowej Anglii* (2015, reż. Robert Eggers), *Slow West* (2015, reż. John Maclean), *Zielony Rycerz. Green Knight* (2021, reż. David Lowery) i wiele innych.

Na tę zmianę postrzegania i oceny kina gatunkowego ogromny wpływ miało założenie w 2012 roku A24 – amerykańskiego przedsiębiorstwa dystrybucyjnego (później także produkcyjnego) specjalizującego się w promocji gatunkowych filmów niezależnych, w szczególności posthorrorów i filmów *sci-fi*. To pod auspicjami tego właśnie studia powstała – albo przynajmniej była dystrybuowana – większość z wymienionych wyżej tytułów.

Wraz z nowo powstałymi produkcjami i stanowiącym dość wyraźną cezurę rokiem 2012, zaznaczającym początek – co piszę z pełnym przekonaniem – nowej ery w kinie (nie tylko gatunkowym), narodziła się potrzeba skonstruowania klasyfikacji i charakterystyki, które pozwoliłyby odróżnić ten rodzaj dzieł od wcześniejszych realizacji gatunkowych, kojarzonych z szybkim tempem produkcji, udziałem mało znanych aktorów, brakiem artystycznych ambicji, błahymi pomysłami fabularnymi i banalnymi rozwiązaniami formalnymi. W reakcji na tę potrzebę nowego modelu, który zaczął być zauważalny we współczesnym kinie gatunkowym, ukuto termin *elevated genre*, który miał podkreślać „podwyższone” walory jakościowe dzieł określanых tym mianem. Za najistotniejsze można uznać wymienione poniżej cechy.

1. **Pogłębia tematyka**, która nierzadko odnosi się do „uszlachetniających” gatunkowe formuły współczesnych, nośnych, często politycznych zagadnień. Filmy z gatunku *elevated genre* często dotykają uniwersalnych rozterek moralnych, przykładowo podważając jednoznaczność bohaterów, każąc widzowi w trakcie fabuły kwestionować ukonstytuowane na początku przekonania na temat konkretnych bohaterów czy sytuacji. Poruszają przy tym aktualne tematy społeczne dotyczące choćby rasizmu (*Uciekaj!* Jordana Peele’a), komunikacji z Innym (*Nowy Początek* Denisa Villeneuve’a w kostiumie *sci-fi*), różnic klasowych (*To my* Jordana Peele’a, *Parasite* Bonga Joon-ho), toksycznych relacji romantycznych (*Men* Alexa Garlanda), macierzyństwa (*Babadook* Jennifer Kent), nierówności płci (*O dziewczynie, która wraca nocą sama do domu* Any Lily Amirpour), relacji z podmiotami nieludzkimi (*Ex Machina* Alexa Garlanda), tabu choroby psychicznej (*Dziedzictwo. Hereditary* Ariego Astera) czy pornografii (*X* Ti Westa).

2. **Oryginalna narracja** – sposoby opowiadania w filmach *elevated genre* przekraczają ramy ukonstytuowane przez klasyczne gatunki pod względem czy to chronologii, czy wykorzystanych motywów albo też konstrukcji świata przedstawionego oraz zamieszkujących go bohaterów i bohaterek. Zatem typowymi dla tych gatunków strategiami będą dezorientacja widza i ogólne wrażenie ekscesu – przykładowo achronologiczne sekwencje, zdarzenia wyrwane z kontekstu, które trudno umiejscowić (czasami jedynie na początku, innym razem aż do końca trwania filmu) w całości logicznego opowiadania, niezrozumiałe bądź niewyjaśnione motywacje protagonistów, poszlaki do wyjaśnienia zagadki porzucane w najmniej spodziewanych miejscach, nierzadko porzucone bezpowrotnie i zauważalne dla widza dopiero przy ponownej projekcji, i wreszcie – nurtujące zakończenia, zazwyczaj pozostawiające wrażenie niedosytu, niedokończenia, a przynajmniej konsternacji; niekiedy w charakterze *comic reliefu*, humorystycznie puentujące

i odmieniające gatunkową klasyfikację całości, innym razem dodatkowo potęgujące napięcie, niepokój czy dojmujący smutek.

3. **Przenikanie się gatunków** będzie zatem kolejną cechą, bardzo często będącą podstawowym założeniem konstrukcyjnym *elevated genre*. Zaskakujący koncept i nagła zmiana tonów sprawiają, że są to dzieła trudne do jednoznacznego zaklasyfikowania. Mogą to być np. filmy postapokaliptyczne z elementami komedii (*Truposze nie umierają* Jima Jarmuscha), fantasy połączone z thrillerem (*Labirynt Fauna* Benicia del Tora) lub pozornie klasyczne dramaty wzbogacone o elementy metafizyczne czy surrealistyczne (np. *Bo się Boi* Ariego Astera, *Wróg* Denisa Villeneuve'a). Jest to jednocześnie powód, dla którego *elevated genre* cieszy się takim powodzeniem na międzynarodowych festiwalach filmowych. Kolejne dzieła nie są sztampowe i przewidywalne, a formuła zdaje się nie wyczerpywać, prezentując co rusz nowe odsłony schematów (między)gatunkowych, przez co publiczność nigdy nie wie, czego może się spodziewać, i pozostaje zaangażowana w historię przez cały czas jej opowiadania.

4. Filmy *elevated genre* kładą duży nacisk na **niebanalną kreację postaci**, co w oczywisty sposób pomaga w procesie projekcji-identyfikacji widza z ekranowymi bohaterami. Nie są oni jednowymiarowymi realizacjami założonego archetypu, które dobrze wypełnią gatunkowe zadanie. Próżno szukać tu zatem westernowego heroicznego kowboja i damy w opałach, przerażającego ducha o złych intencjach czy bezlitosnego, diabolicznie złego mordercy. Wszyscy bohaterowie przejawiać będą głębię psychologiczną, a ich motywacje zazwyczaj okażą się nie tylko głębsze od pochoopnie założonych, lecz nawet dwuznaczne, niejasne moralnie bądź niezrozumiałe. Warto jednak zauważyć, że nie oznacza to wcale dystansowania widza. Wręcz przeciwnie; wydaje się, że kreowanie wokół bohaterów aury tajemniczości może być sposobem na podsycanie ciekawości i rozbudzanie chęci odkrywania kolejnych elementów układanki.

5. W rolach bohaterek i bohaterów filmów *elevated genre* występują często **znane twarze**. Są to zarówno nazwiska uznane w Hollywood (jak Tilda Swinton, Natalie Portman, Amy Adams, Toni Collette, Jake Gyllenhaal), jak i osoby wypromowane w arthouse'owych gatunkach na początku drugiej dekady lat dwutysięcznych, które dzięki nim zyskały status gwiazd i obecnie są już wykorzystywane jako marka sama w sobie, związana np. z produkcjami A24. Wśród nich wskazać można Mię Goth, Jessie Buckley, Florence Pugh, Anyę Taylor-Joy, Daniela Kaluuyę czy Oscara Isaaca. Jest to o tyle interesujące, że obecność znanych nazwisk w filmach z gatunku *elevated horror* przeczy powszechnej zasadzie, jakoby animacja i horror nie były gatunkami, w których nazwisko aktora czy aktorki pomaga wypromować film, gdyż nie ma ono większego znaczenia. W przypadku animacji jest tak

z uwagi na ograniczenie rozpoznawalności aktora/aktorki, jako że widz dysponuje jedynie głosem, będącym dlań mniej charakterystycznym elementem. W przypadku horrorów natomiast uważa się nawet, że nieznani odtwórcy ról działają wręcz na korzyść filmu, jako że dodają mu autentyczności, przez co łatwiej jest zaangażować, a co za tym idzie – przerazić – widza, a zatem skuteczniej spełniają wówczas swoją gatunkową funkcję.

6. Wysokie wartości produkcyjne, jako że twórcy i twórczynie *elevated genre* przywiązują ogromną wagę do szczegółów (stąd też wyżej wymieniona rola rekwizytów). Przyjemna estetycznie kompozycja kadrów, kunszt techniczny, uważne manipulowanie światłem, precyzyjnie dobrana ścieżka dźwiękowa sprawiają, że są to dzieła, których w dyskusji krytycznofilmowej nie można zbyć milczeniem ani traktować protekcjonalnie czy nonszalancko. Stały się one zbyt istotnym i różnorodnym fenomenem kulturowym, przyczyniając się do wzbogacania historii filmu o spojrzenie świeże, nowoczesne, politycznie zaangażowane, ale jednocześnie niezwykle rozrywkowe, często nawet blockbusterowe (dość wspomnieć pięć ostatnich filmów Denisa Villeneuve’a: *Sicario* [2015], *Nowy początek* [2016], *Blade Runner 2049* [2017], *Diunę* [2021] oraz *Diunę: Część druga* [2024]).

7. Semantyczna siła przestrzeni i rekwizytów, zauważalna już w przestrzeni wcześniejszych dekad, lecz teraz dodatkowo wspomagana działaniami marketingowymi. Współcześnie rekwizyty stają się bardzo łatwo symbolami popkulturowymi, czego najlepszym dowodem jest internetowy sklep studia A24, sprzedający różnego rodzaju gadżety w formie puzzli, naszywek czy figurek kojarzonych właśnie z obiektami z konkretnych filmów. Rekwizyty mają więc obecnie pewną siłę transcendentną – przechodzącą do naszego świata. Znaczeniotwórcza siła rekwizytów wiąże się naturalnie z ogólnym wrażeniem ekscesu, wspomnianym już w punkcie drugim, ale na potrzeby niniejszego artykułu warto odnotować tę cechę jako osobną, gdyż to ją pragnę nieco rozwinąć.

Zanim jednak pochylę się nad przykładami *elevated genre* z ostatniej dekady, które, jak sądzę, jeszcze bardziej wzmocniły rolę odgrywaną przez przedmioty w kinie gatunkowym, warto poczynić krok wstecz i przywrzeć się temu zagadnieniu z perspektywy historycznej, uwzględniając trzy kluczowe nurty (dwa nakładające się po części czasowo, ale wyrosłe na gruncie innej kultury), które ustanowiły wzorce w kinie gatunkowym – lecz nie tym klasycznym, kojarzącym się z Fritzem Langiem, Friedrichem Wilhelmem Murnauem, Johnem Fordem czy Johnem Hustonem, a tym rewizyjnym, skierowanym już ku współczesności, ukształtowanym w świecie świadomym rasizmu, klasizmu i niesprawiedliwości obecnych w dawnych kli-szach gatunkowych.

Włoska złota era – gatunkowe lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte

Przełom lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych stanowił złotą epokę kinematografii włoskiej. Nigdy wcześniej ani później w historii we Włoszech nie panowały tak dogodne warunki do rozwoju zarówno ambitnego kina artystycznego, jak i wysokiej klasy filmów rozrywkowych. Właściciele największych wytwórni (Gustavo Lombardi, Carlo Ponti, Dino De Laurentiis) skutecznie przyciągali do Rzymu amerykański kapitał, a potem wypuszczali włoskie filmy na rynki zagraniczne. Pod względem frekwencji Włochy plasowały się w ścisłej światowej czołówce, a procentowy udział rodzimych produkcji we włoskim *box office* stale wzrastał, osiągając w 1969 roku pułap 60%. Zarówno pod względem ilościowym, jak i jakościowym aż do połowy lat siedemdziesiątych Włochy niewątpliwie stanowiły prawdziwe imperium filmowe.

Wpływ na to miała m.in. współpraca amerykańsko-włoska w postaci tak zwanych *runaway productions*. Aby zarysować tło społeczno-ekonomiczne tego fenomenu, należy cofnąć się o kilka lat. Lata pięćdziesiąte były dla Stanów Zjednoczonych czasem dobrobytu. Kraj prosperował, ale jednocześnie Hollywood było w dużym kryzysie w wyniku kilku czynników społecznych, takich jak:

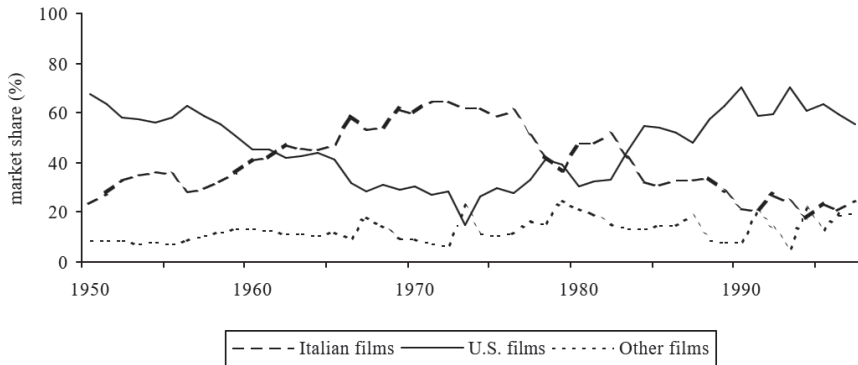
a) masowe migracje klasy średniej na przedmieścia, podczas gdy kina były zlokalizowane w centrum miast, co sprawiało, że ubywało widzów kinowej;

b) dynamiczny rozwój nowego medium, jakim była telewizja;

c) w roku 1948 zapadł wyrok w sprawie *Paramount vs USA* – niekorzystny dla wielkich studiów filmowych, bo oznaczający koniec integracji wertykalnej. Wytwórnie filmowe nie mogły dłużej monopolizować rynku kinowego – posiadać na własność kin po to, by wpuszczać do nich głównie własne produkty. To początek końca systemu studyjnego, a zarazem koniec klasycznego Hollywoodu.

W związku z tym, począwszy od lat pięćdziesiątych, gwałtownie wzrosła popularność rzeczonych *runaway productions*, czyli produkcji realizowanych poza Hollywood, w innym stanie lub kraju – bardzo często we Włoszech, jako że rzymskie hale Cinecittà były bardzo dobrze wyposażone. Najlepszym dowodem skali tej popularności są dane procentowe udziału produkcji kręconych za granicą w rynku USA: w roku 1946 wynosiły one 19%, w roku 1956 – 43%, w 1966 zagranicznych produkcji było już 65%, a w 1967 – aż 70%. Były to z jednej strony sposób obniżenia kosztów amerykańskich studiów ze względu na tańszą siłę roboczą, a z drugiej – możliwość nauki rzemiosła

dla włoskich twórców, którzy często asystowali w produkcjach „Hollywoodu nad Tybrem”. Z drugiej strony wzrasta też w tym czasie wśród włoskiej widowni zainteresowanie kinem narodowym – nie tylko dzięki twórczości wybitnych reżyserów, takich jak Luchino Visconti, Michelangelo Antonioni czy Federico Fellini, lecz także – a może nawet przede wszystkim – za sprawą święcących ówczesnie triumfy gatunków: *peplum*, spaghetti westernów, *poliziottesco*, horrorów i *giallo*.



Ilustracja 1. Wykres obrazujący udział włoskich i amerykańskich filmów w rynku włoskim

Jak ważne stały się w gatunkach włoskich rekwizyty, świadczy już nawet potoczna nazwa *peplum*, czyli „filmy miecza i sandałów”, wskazująca na charakterystyczne atrybuty pozwalające dokonać bezbłędneho przyporządkowania. To jednak dwa inne gatunki – spaghetti western oraz *giallo* – osiągnęły mistrzostwo w wykorzystaniu przedmiotów, które stawały się w miarę biegu fabuły niezbędnymi jej elementami. Pierwszy z wymienionych, z największym sukcesem tworzony przez Sergia Leone, wniósł do katalogu rekwizytów filmowych długie płaszcze, a także najciekawsze z nich – w „trylogii dolarowej” – brązowe ponczo, na które w ostatniej części serii (*Dobry, zły i brzydki* [1966]) widz musi czekać niemal do końca filmu. Narzuta jest jednak noszona nie przez rdzenną ludność, a przez bohatera granego przez mało wówczas znanego aktora telewizyjnego Clintę Eastwooda. Takie przeniesienie akcentów świadczy o ważnej zmianie światopoglądowej, jest gestem demitologizującym klasyczne historie o Dzikim Zachodzie. W bardziej ogólnej skali kreacja realistycznych przestrzeni – dzikich i surowych, wypełnionych zabrudzonymi ubraniami oraz wygniecionymi kapeluszami – przyczyniała się do obalenia strukturalnie kolonialnej amerykańskiej narracji założycielskiej. Nieprzyjazne krajobrazy odbiegały od idealizowanego wizerunku Dzikiego Zachodu, prezentując zamiast malowniczych widoków pustynie, skaliste góry i zaniedbane, spalone słońcem miasteczka, w któ-

rych życie było organizowane przez przemoc i wyzysk, demitologizując tym samym klasyczną wizję miasteczka jako miejsca cywilizacji i porządku.

Drugim włoskim gatunkiem, w którym była wyraźnie zaznaczana rola rekwizytu, stało się *giallo*, cieszące się ogromną popularnością od połowy lat sześćdziesiątych do końca lat siedemdziesiątych, kiedy to zostało globalnie wyparte przez Kino Nowej Przygody. Na ten nurt duży wpływ wywarły literatura kryminalna, styl makabreski Edgara Allana Poe'go i thrillery Alfreda Hitchcocka, z których zapożyczono rodzaj brytyjskiej wytworności, umiłowanie do eksperymentów formalnych i romantyzmu. Głównym bohaterem z reguły nie był detektyw, lecz zwykły obywatel, wpadający na trop tajemniczych zbrodni, które starał się rozwikłać. Filmowe *giallo* łączyło kryminalną intrygę z odważnym ukazywaniem brutalności i erotyzmu. W aspektach formalnych gatunek ten cechowała skrajna estetyzacja przemocy: przejaskrawione kolory, psychodeliczna muzyka, rytmiczny montaż, drobiazgowo zaprojektowane kadry, wypełnione całym mnóstwem różnorodnych rekwizytów. Klasycznymi rekwizytami stały się nóż lub brzytwa, maska i czarne skórzane rękawiczki oblekające dłonie bezwzględnego mordercy. Broń palna była stosowana znacznie rzadziej, gdyż redukowałą efektywność krwawych napaści. Jako że akcja często działa się w domach mody (np. filmy Maria Bavy *Sześć kobiet dla zabójcy* [1964] czy *Siekierka na miesiąc miodowy* [1970]) lub ekscentrycznych, luksusowych posiadłościach (*Lisa i diabeł* [1973], reż. Mario Bava), scenografie wyglądały niemal jak magazyny kostiumograficzne.

Giallo w swojej masowej wersji było przede wszystkim kinem szokującym widza dosłownymi scenami przemocy i gwałtu, a jego twórcy koncentrowali się bardziej na samej zbrodni aniżeli na intrydze zmierzającej do wykrycia mordercy, zatem ekranowy świat był pełen zadźganych, uduszonych, utopionych i okaleczonych ciał – przede wszystkim kobiecych. Choć więc zarzucano temu nurtowi mizoginiczne upodobanie do okaleczania bohaterek, *giallo* prezentowało jednocześnie wyraźnie lewicowe poglądy. Dzieła tego nurtu łączy bowiem antyklerykalne i antyburżuazyjne przesłanie – mordercy często pochodzą z wyższych sfer, ze świata mody, biznesu czy polityki. Są członkami elit skażonych ideami faszyzmu. Kolorowa, błyszcząca i ekstrawagancka strona wizualna w połączeniu z niepewnością ideologiczną w *giallo* oddaje ducha ówczesnych Włoch, kształtowanych przez rewolucję przemysłową, *boom* gospodarczy, ale i kryzys wartości, przybierający ostatecznie ekstremalną formę zamachów i ataków terrorystycznych, które przejdą do historii jako „lata ołowiu”. We Włoszech dochodzi wówczas do zmiany mentalności: od katolicko-agrokulturowego społeczeństwa skupionego na rolnictwie, uprawie warzyw i owoców oraz hodowli zwierząt kraj przechodzi w model zachodni – masowego konsumeryzmu, fabryk i przemysłu. Docho-

dzi wtedy do swoistej eksplozji wizualności – reklamy, telewizja i magazyny plotkarskie („L'Europeo” i „Oggi”) stanowią lustro społeczeństwa, które celebrytuje samo siebie, jest zapatrzone we własną konsumpcję i pochłonięte swoimi przyjemnościami. Ten rodzaj krytycznego namysłu będzie towarzyszyć także twórcom i twórcom współczesnych *elevated genre*.



Ilustracja 2. Przeróżające manekiny w filmie „*Lisa i diabeł* (1973, reż. Mario Bava) to zaledwie jeden z kuriozalnych rekwizytów przepelniających świat przedstawiony filmu



Ilustracja 3. Potęgujące napięcie i wrażenie obcości przestrzenie filmu *Sześć kobiet dla zabójcy* (1964, reż. Mario Bava), w którym morderstwa rozgrywają się w świecie modelingu

Gatunki progresywne – Ameryka lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych

Po drugiej stronie globu na przełom lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych przypada też wysyp produkcji określanych mianem gatunków progresywnych, które wpisywały się w założenia konkretnego gatunku, jednocześnie posługując się zasadą nieumiarkowania (ekscesu), która – jak wskazuje Konrad Klejsa za Barbarą Klinger – była realizowana za pomocą:

- 1) przelamywania dyktatu podstawowych kodów gramatyki stylu zerowego poprzez uzupełnianie jej rozwiązaniami innowacyjnymi (jak wykorzystanie „chropowatej” konwencji *cinéma-vérité* czy *home movies*) oraz w planie treści;
- 2) denuncjowania schematu fabularnego, na przykład dzięki wyolbrzymieniu motywów charakterystycznych dla dominującej formacji kina lub posłużeniu się strukturą otwartą (która wnosi element zawieszenia intrygi, w przeciwieństwie do jej rozwiązania w filmach głównego nurtu);
- 3) wypełniania fabuły elementami subwersywnymi (seksualnymi, skatologicznymi, tanatologicznymi), które podlegały represjonowaniu (wyciszeniu) w modelu klasycznym.

Najznamienszym przykładem gatunku progresywnego jest bodaj *Rocky Horror Picture Show* (1975, reż. Jim Sharman). Film w swojej przerysowanej estetyce nawiązuje do kina klasy B, w szczególności do gotyckich horrorów wytwórni Hammer Film Productions. Gotycki sztafaż kina grozy zamienia się tu jednak w komediową, kempową farsę. Film poruszał zagadnienia małomieszczańskich przesądów, płynnej tożsamości seksualnej, poliamorycznych układów związkowych, czym doskonale wpisał się w nurt kontrkultury przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, będący reakcją na polityczny konserwatyzm, konsumpcjonizm i rodzącą się kulturę masową oraz pogłębiającą się różnice społeczne. Amerykańska kontestacja zaczęła opierać się kinu głównonurtowemu, które podtrzymywało burżuazyjne relacje społeczne, przedstawiając je jako modelowe, a każde odstępstwo od nich – jako dewiację. W kontrze do tego kino kontestacji prezentowało alternatywę relacji społecznych w systemie kapitalistycznym, w ramach której fundamentem miały być miłość (w jakiegokolwiek formie i konfiguracji), wolność i szacunek.

Ekscentryczne kostiumy – gorsety, różowe lateksowe rękawice, pończochy, lakierowane obcasy, brokatowe fraki i złote slipy – to kempowe symbole walki o równość mniejszości seksualnych oraz ich widoczność (także w sztuce). Film błyskawicznie stał się fenomenem kulturowym wykraczającym poza sale kinowe (i teatralne, jako że najpierw był scenariuszem scenicznym napisanym przez Richarda O'Briena, czyli filmowego Riff Raffa). Amery-



Ilustracja 4. Rekwizyty proponowane na *midnight screening* musicalu Jima Sharmana

kańskie kina wprowadzały go w ramach pokazów *midnight movies*, czyli nocnych pokazów filmów kiczowatych, ironicznych, prowokacyjnych, często niskobudżetowych. Seanse o północy gromadziły rzesze fanów i przyciągały turystów. Ludzie przychodzili na screeningi przebrani za bohaterów, w trakcie seansu wykrzykiwali odpowiedzi do aktorów i śpiewali razem z nimi; z czasem pod ekranem zaczęły odbywać się całe spektakle ze scenopisem, naśladujące to, co działo się na ekranie. W związku z atmosferą kultowości, która wytworzyła się wokół *Rocky Horror Picture Show*, kina grały film co tydzień – i trwa to do teraz (film jest grany zarówno w kinach indoorowych – np. Music Box Theatre w Chicago, jak i plenerowych – choćby Mansfield Drive-in Theatre). Oznacza to, że *Rocky* jest najdłużej wyświetlanym filmem w historii. Ponadto jego wkładu w amerykańską kulturę dowodzi fakt, że w 2005 roku został wpisany do National Film Registry jako dzieło o wartości kulturowej i historycznej Stanów Zjednoczonych. Nie dziwi zatem fakt, że rekwizyty pojawiające się w musicalu także zyskały rozpoznawalność.

Na seansach obowiązywały *dress code* i *prop code*, a więc były wskazane rekwizyty, które należy zabrać ze sobą, aby uczestniczyć we wspólnotowym doświadczeniu. Wśród nich znalazły się gumowe rękawice, pistolet na wodę czy papier toaletowy.

***Mind-game films* – intelektualne kino gatunkowe lat dziewięćdziesiątych**

Trzecim nurtem istotnym ze względu na wykorzystanie rekwizytów, o którym chcę jedynie pokrótce wspomnieć, ażeby nie ulec pokusie szerokiego elaborowania, na które temat bez wątpliwości zasługuje, a co zostało już wielokrotnie poczynione, są gatunkowe wytwory lat dziewięćdziesiątych, przyjmujące formę filmów typu *mind-game*.

Przełom postmodernistyczny sprawił, że kino skierowało uwagę na niejednoznaczność komunikacji, brak obiektywnych prawd i wielość perspektyw. Zaowocowało to w latach dziewięćdziesiątych i na początku drugiego tysiąclecia mnogością dzieł-zagadek, określanych mianem filmów – gier umysłowych. Należą do nich, by wymienić kilka, *Szósty zmysł* (1999, reż. M. Night Shyamalan), *Podziemny krąg* (1999, reż. David Fincher), *Meandry świadomości* (2000, reż. Robert Lepage), *Memento* (2000, reż. Christopher Nolan) czy *Inni* (2001, reż. Alejandro Amenábar). Są to produkcje angażujące intelektualnie, niedostarczające pewnych odpowiedzi, celowo dewaluujące logikę i pragnienie spójnego odczytywania historii krok po kroku, w miarę otrzymywania coraz większej ilości danych na temat protagonistów i świata przedstawionego. Zamiast tego zmuszeni jesteśmy podważać wiedzę, którą dopiero co zdobyliśmy, narracje, które sobie ułożyliśmy, i założenia przyjęte *a priori*. Te wymagające skupienia fabuły wpisują się przy tym w rozrywkowe gatunki, takie jak thriller (którego najdoskonalsze realizacje zostały stworzone właśnie w tym czasie), horror, *science fiction* czy kryminały. Rekwizyty pełnią w nich w zasadzie tożsame funkcje, mają mianowicie dostarczać poszlak – pomocnych bądź pozornych. W jednym i drugim przypadku stanowią nieodzowne elementy przestrzeni, pozwalające dociekać prawdy nie tylko widzowi, lecz także bohaterom – jak np. w *Memento*, którego główny bohater, Leonard Shelby, cierpi na zaniki pamięci krótkotrwałej i w stanie permanentnej walki z własnym umysłem stara się rozwikłać zagadkę śmierci żony. Poprzez achronologiczne przedstawianie fabuły odbiorca może mu dodatkowo towarzyszyć na każdym kroku, jako że jego wiedza jest tożsama z wiedzą protagonisty, a zatem informacje konieczne do rozwiązania tajemnicy są dostarczane równocześnie na poziomach wewnątrzfabularnym i metafilmowym.

Elevated genre – odświeżanie formuł gatunkowych w ostatniej dekadzie

Nie pozostało przez współczesnych reżyserów i reżyserki niezauważone to semantyczne znaczenie rekwizytów, które współbudują tematy i sensory obecne w filmie, a także metaforykę przesłania dzieła. W *elevated genre*, a przede wszystkim w posthorrorach, bo to o nich najczęściej mówi się w kontekście gatunków *elevated*, pełnią one równie ważne – a sądzę, że nawet ważniejsze – funkcje. W szczególności właśnie w przypadku horrorów przedmioty umożliwiają wykreowanie rodzaju artefaktu, skanalizowanie lęków w formie namacalnej (np. książeczki dla dzieci w *Babadooku* bądź nożyczek w *To my*). To te rekwizyty nierzadko umieszcza się na plakacie, współtworząc tym samym wizualną identyfikację filmu i często nadając przedmiotom ikoniczny charakter, który pisze swego rodzaju legendę filmu.

Jedną z silniejszych symbolicznych reprezentacji ostatnich lat zyskało *Ghost Story* (2017, reż. David Lowery). Film jest – wbrew zapowiedzi zawartej w tytule – bardzo niekonwencjonalną historią o duchach. Próżno tu szukać rozlewu krwi, przerażającej zmumifikowanej twarzy zjawy, efektownych scen upiornej aktywności ducha czy nagłych jump scare'ów. Dzieło jest raczej przykładem dramatu o żalobie i traumatycznym doświadczeniu straty partnera w konwencji slow cinema, które w pełni zasługuje na to miano (nie uświadczymy tu niemal sekwencji mówionych, a scena kompulsywnego jedzenia zapiekanki przez pogrążoną w żalobie bohaterkę trwa kilkanaście minut). Perspektywa widza jest zespolona z miejscem, nawet nie tyle z jakimkolwiek bohaterem – jako że jeszcze przed połową filmu tracimy ich oboje, gdyż mężczyzna umiera, a jego partnerka wyjeżdża, pozostawiając w niewiedzy zarówno widza, jak i niewidocznego dla niej ducha ukochanego. Zatem jedynym niezmiennym elementem, punktem odniesienia będzie przestrzeń, która jest tu równoprawną protagonistką, i to jej przemianę przez millenia – od czasów założycielskich, aż po futurystyczne, sterylne biura – mamy okazję obserwować. Historia miejsca, palimpsestowa i nadbudowywana na poprzednich, jest do pewnego stopnia związana z historią pary, którą przez pierwsze minuty filmu uważaliśmy za protagonistów. A historię tego miejsca poznajemy właśnie z rekwizytów: niszczące meble i płowiejące tapety przypominają o nieuchronnym upływie czasu; karteczka wetknięta we framugę drzwi, którą Duch uporczywie próbuje wyciągnąć, a której treści nigdy – w przeciwieństwie do niego – nie poznamy, podsyca odbiorczą ciekawość. Jednakże najistotniejszym i niedającym się pominąć rekwizytem jest pośmiertny kostium bohatera. Mężczyzna, przykryty po sekcji zwłok białym prześcieradłem, wstaje ze stołu w prosektorium i udaje

się w milczeniu z powrotem do domu, gdzie w kolejnych scenach bezskutecznie stara się nawiązać kontakt ze swoją ukochaną. Kostium Ducha jest w swych założeniach paradoksalny – konwencjonalny w sensie uproszczonych, komiksowo-kreskówkowych wyobrażeń i zupełnie niekonwencjonalny w kontekście założeń gatunkowych horroru.

Innym posthorrorem, który w niekonwencjonalny sposób łączy gatunki i dezorientuje widza, jest niepokojący *Uciekaj!* Jordana Peele’a, będący horrorowym remakiem *Zgadnij, kto przyjdzie na obiad* (1967, reż. Stanley Kramer). Czarnoskóry reżyser, wcześniej znany jako *stand-uper*, w swoim debiucie pełnometrażowym łączy komediodramat z kinem grozy, wzbogacając je o polityczne prowokacje i krytyczny komentarz, co zresztą czyni także we wszystkich następnych filmach. W *Uciekaj!* skupia się na temacie tak zwanego miękkiego rasizmu, czyli problemu systemowego – rasizmu wybierającego się za tolerancję i uznanie wobec kultury afroamerykańskiej. Protagonistą jest tu fotograf Chris (Daniel Kaluuya), który udaje się ze swoją dziewczyną Rose na wizytę do jej rodziców. Atmosfera w domu przyszłych teściów wydaje się przyjazna, ale z czasem bohater zauważa coraz więcej dziwnych poszlak świadczących o tym, że tolerancyjna biała społeczność amerykańskich przedmieść za uśmiechniętą fasadą kryje koszarne ta-



Ilustracja 5. (Nie)konwencjonalna postać ducha w opustoszałym mieszkaniu w *Ghost Story*

jemnice kultywowania współczesnego niewolnictwa. To właśnie przedmioty z jednej strony przyczyniają się do uwięzienia Chrisa (np. filiżanka z herbatą służąca jako narzędzie hipnotyzacji), a z drugiej pozwalają mu także odsłonić mroczne oblicze jego dziewczyny i całego miasteczka (fotografie poprzednich chłopaków Rose stanowią dowody zbrodni; ponadto robiąc zdjęcie jednemu z nowo poznanych „służących”, wyprowadza go na chwilę z hipnotycznego transu, zatem aparat – wbrew pogańskim wierzeniom – staje się narzędziem wyzwolenia duszy).

Przykłady innowacyjnego, odbiegającego od utartego w kulturze zastosowania rekwizytów w *elevated horrors* można by mnożyć. Horror bowiem od zawsze jak gąbka chłonie nastroje społeczne i wydarzenia historyczne. Było tak w międzywojniu, kiedy to niemiecki ekspresjonizm filmowy posługiwał się symbolami zaczerpniętymi z ikonografii wojennej, czym wyrażał obawę przed kolejną zagładą, jest tak i teraz, gdy artystyczne interpretacje kina grozy podejmują tematy związane z traumami, zaburzeniami psychicznymi, rasizmem, mizoginią czy brakiem przywilejów ekonomicznych.

Ostatnim przykładem *elevated genre*, realizującym jednak inny gatunek, niech będzie osadzony w bliżej nieokreślonej przyszłości *After Yang* (2021, reż. Kogonada), który eksploruje niezwykle aktualny obecnie temat sztucznej inteligencji i jej podmiotowości. Wizję świata przyjęto tu bardzo minimalistyczną, nie jest to zatem fantazyjna przestrzeń tętniąca neonowymi kolorami i hologramami. Zamyśłem architektonicznym domu rodziny protagonistów jest bliskość natury, będzie w nim zatem dużo drewna i roślinności. Nie wieje tu aseptycznym chłodem, znanym choćby ze scenografii serialu *Westworld* (2016–2020) czy z *Ex Machina*. Rozgrywający się w ciepłych scenografiach film opowiada historię Jake’a i Kyry, ich córki Miki oraz zakupionego dla niej Yanga – robota o całkowicie ludzkiej aparycji i niezwykłej zdolności do imitowania emocji. Bohaterów poznajemy w momencie, kiedy w robotycznym ciele Yanga pojawia się usterka i – ku rozpaczy małej Miki – ulega on awarii. Staje się wówczas nieożywionym rekwizytem, z którym widz zaczyna współodczuwać dopiero wtedy, gdy poznaje go z relacji jego bliskich, a także z ich wspomnień i wspomnień samego Yanga, którego nagrania z dysku pamięci są oglądajacemu prezentowane i stanowią dowód wrażliwości, umiejętności twórczego myślenia oraz autentycznego przywiązania do ludzi. Yang przestaje być jedynie narzędziem, a staje się w oczach odbiorcy wiernym towarzyszem, nauczycielem i przyjacielem członków rodziny. Początkowo jest dla widza zaledwie mechaniczno-biologicznym manekinem, ale z czasem zaczyna być jednostką o wyjątkowych cechach osobowości. Przedmiot/podmiot jest zatem w filmie Kogonady podstawowym elementem fabuły, zaznaczającym kluczowe zwroty dramaturgiczne. Bohater – jako rekwizyt – odgrywa znaczącą rolę w budowaniu narracji

i dostarczeniu przesłania. Poprzez jego obecność film eksploruje kwestie związane z tożsamością podmiotów nieludzkich i dynamicznie zmieniającym się stosunkiem do sztucznej inteligencji oraz zachęca do rozważań nad prawdziwą esencją człowieczeństwa.

Podsumowanie – cykliczność kultury

Kino gatunkowe od dawna stanowi kluczowy element przemysłu filmowego, dostarczając widzom rozrywki i szerokiej gamy emocji. *Slashery*, *thrillery*, filmy kryminalne, *fantasy* czy *science fiction* od dekad przyciągają widzów swoją plastycznością i spektakularnością. W ostatnim dziesięcioleciu zaobserwować można narodziny nowego rodzaju kina gatunkowego, jakim jest *elevated genre*. Filmy *Lamb* (2021, reż. Valdimar Jóhannsson), *Ciche miejsce* (2020, reż. John Krasinski) czy *Coś za mną chodzi* (2014, reż. David Robert Mitchell) nie tylko dostarczają tradycyjnych wrażeń charakterystycznych dla swojego gatunku, lecz także wprowadzają nową jakość, która wciąż na nowo rozbija i rewolucjonizuje formułę kina gatunkowego. Nie jest to jednak pierwsza w historii kina próba rozsadzenia ram gatunkowych i wpuszczenia weń nieco świeżego powietrza.

Przełom lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych w kinie europejskim i amerykańskim zaznaczył się wyraźną obecnością filmów gatunkowych o artystycznych, ale i komercyjnych ambicjach. Poza „mistrzowski” kanonem kina Półwyspu Apenińskiego spod znaku Viscontiego, Felliniego i Antonioniego znaczącą rolę w kształtowaniu złotej ery kina włoskiego odegrali choćby Sergio Leone, Luigi Cozzi, Mario Bava czy Dario Argento. Ich umiejętność efektywnego zarządzania czasem na planie, a także świadomość mechanizmów rynkowych oraz rodzaj przemysłnej strategii we współpracy z producentami hollywoodzkimi i aktorami ze świata anglosaskiego zapewniły sukcesy kasowe studiom europejskim (ratując m.in. studio Cinecittà od bankructwa). W USA natomiast na równi z artystycznym i niezależnym kinem kontestacji pojawia się fenomen gatunków progresywnych, które miały łączyć rozrywkowy charakter z kontrowersyjną tematyką i nieoczywistą formą, zapożyczoną z europejskiego modernizmu.

Obie te tendencje – a tendencjami nazywam tu pewną skłonność ku gatunkowym fabułom o pogłębionej tematyce i stylizowanej formie – pojawiły się ponownie w latach dziewięćdziesiątych w postaci kina akcji, thrillerów i dramatów kryminalnych, takich jak: *Milczenie owiec* (1991, reż. Jonathan Demme), *Nagi instynkt* (1992, reż. Paul Verhoeven), *Siedem* (1995, reż. David Fincher), *Podejrzani* (1995, reż. Bryan Singer), *Gorączka* (1995, reż. Michael Mann) czy *Gra* (1997, reż. David Fincher). Następnie, po dwóch

dekadach, sentyment do artystycznych reinterpretacji gatunków powrócił – w dużej mierze pod szyldem A24. Ta zauważalna cykliczność pozwala sądzić, że kultura filmowa jest zjawiskiem do pewnego stopnia przewidywalnym, a występujące w jej ramach mody są punktami na sinusoidzie. Jednak z każdym kolejnym powrotem, pomijając nową tematykę, uaktualnianą o bieżące bolączki świata, zupełnie nowa jakość jest wprowadzana także do formuły narracyjnej czy też warstwy wizualnej dzieł. To sprawia, że pomimo cykliczności odradzające się gatunki wciąż są zaskoczeniem i mogą z powodzeniem świadczyć o tym, że kino bynajmniej się nie skończyło wraz z nastaniem paradygmatu postmodernistycznego, a jedynie zyskało kolejne wcielenie.

BIBLIOGRAFIA

- Church D., *Post-Horror Art, Genre, and Cultural Elevation*, Edinburgh 2021.
- Elsaesser Th., *The Mind-Game Film: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, Routledge 2021.
- Littschwager S.N., *Making Sense of Mind-Game Films: Narrative Complexity, Embodiment, and the Senses*, New York 2019.
- Klejsa K. *Filmowe oblicza kontestacji*, Warszawa 2008.
- Waterman D., Krishna P.J., *The Competitive Balance of the Italian and American Film Industries*, „European Journal of Communication” 2000, vol. 15, issue 4, pp. 501–528, <https://doi.org/10.1177/026732310001500400>.

Adrianna Woroch – dr, adiunktka w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych UAM, filmoznawczyni. Zajmuje się teorią filmu, współczesnym europejskim i amerykańskim kinem artystycznym i gatunkowym. Autorka monografii *Kicz i piękno w twórczości Paola Sorrentina*. Ostatnio wydała książkę *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*. Obecnie pracuje nad zagadnieniem *elevated genre*. Bada ich źródła w kinie gatunkowym poprzednich dekad, analizuje zawarte w tych filmach pierwiastki kina artystycznego, a jednocześnie uwzględnia ich walory rozrywkowe. ORCID: 0000-0003-4237-3756. Adres e-mail: <adrwor@amu.edu.pl>.

Adrianna Woroch – PhD, Institute of Film, Media and Audiovisual Arts, film expert, deals with film theory, contemporary European and American artistic and genre cinema. Author of the monograph *Kitsch and beauty in the works of Paolo Sorrentino*, she recently published the book *It's just a trick. On cinema's self-awareness and disillusionment techniques in contemporary films*. She is currently working on the issue of elevated genre, examining their sources in the genre cinema of previous decades, analyzing the elements of arthouse cinema contained in these films, and at the same time taking into account their entertainment values. ORCID: 0000-0003-4237-3756. E-mail address: <adrwor@amu.edu.pl>.