

Andrzej Pitrus

Histeryczna identyfikacja

"Noc żywych trupów" i "Martin" George'a A. Romero

Identyfikacja, jeden z najważniejszych elementów percepcji filmu, jest zjawiskiem opisanym przez wielu teoretyków kina, często odwołujących się do różnych inspiracji. Wśród licznych koncepcji szczególne miejsce zajmują prace zaszczytujące na gruncie filmoznawstwa psychoanalizę Zygmunta Freuda¹ i Jacquesa Lacana.² W studiach nad kinem gatunków natomiast najsilniejsza jest linia zapoczątkowana przez dwóch teoretyków francuskich - Jeana-Louisa Baudry'ego i Christiana Metza. Ich prace, zainspirowane *Le Stade du miroir comme formateur de la fonction du Je* są, co najmniej na poziomie podstawowych rozróżnień, punktem wyjścia większości tekstów szczegółowych.

Jean-Louis Baudry³ stworzył swój model odwołując się do, opisanego przez Lacana, tzw. zjawiska fazy zwierciadła, które występuje u dzieci pomiędzy szóstym a osiemnastym miesiącem życia. Wtedy to dziecko odkrywa "siebie w lustrze", uznaje własną podmiotowość i odrębność postaci matki. W ujęciu Baudry'ego kino jest rodzajem ideologicznej maszyny, a ekran staje się lustrem, w którym "odbijają" się obrazy postrzegane przez widza jako rzeczywiste. Oglądający film, w pewnym sensie, podobnie jak dziecko w fazie zwierciadła, ograniczony ruchowo i nadaktywny wzrokowo, dokonuje błędnego rozpoznania świata ekranowego jako świata rzeczywistego.

Model zaproponowany przez Baudry'ego wyznacza dwa poziomy identyfikacji. Pierwszy z nich dotyczy świata przedstawionego filmu i postaci w nim występujących, drugi - samej podmiotowości kamery (pojęcie podmiotu transcendentalnego). Tekst Baudry'ego przynosi zatem zmodyfikowane rozróżnienie pomiędzy identyfikacją prymarną i sekundarną - terminami wprowadzonymi już przez Freuda.

Praca Christiana Metza⁴, twórczo wykorzystuje pomysły Baudry'ego. Także on odwołuje się do metafory lustra, któremu tym razem przydana zostaje dodatkowa cecha - przezroczystość. Kinowe lustro nie może bowiem odbijać ciała widza, co sprawia, że zjawisko projekcji - identyfikacji zostaje zachwiane. Widz jednak, w ujęciu Metza, może utożsamić się nie tylko z bohaterem filmu czy aktorem kreującym postać ale także, a może nawet przede wszystkim, z ... samym sobą. Staje się on przy tym

czystym aktem postrzegania, (...) warunkiem percypowania i stąd także (...) rodzajem transcendentalnego podmiotu.⁵

W koncepcji Metza, inaczej niż u Baudry'ego, identyfikacja ze światem przedstawionym ma charakter sekundarny.

Badacze kina gatunków interesują wszystkie z wyróżnionych przez wspomnianych uprzednio autorów poziomów identyfikacji. Krytyka ideologiczna koncentruje się na identyfikacji prymarnej (tu i dalej według terminologii Metza), której charakter przesądza o ideologicznym nacechowaniu kina gatunków i modelu dominującego jako takiego. Stephen Heath⁶ na przykład zauważa, że kino hollywoodzkie z wielokrotnia identyfikację prymarną poprzez system spojrzeń. Inaczej jest natomiast w przypadku kina awangardowego, które nie prezentuje "uprzywilejowanego" punktu widzenia, tym samym "dekonstruuje" model kina, który steruje naszym punktem widzenia. Inne propozycje, na przykład z kręgu krytyki "socjologizującej", koncentrują się raczej na identyfikacji sekundarnej, analizując między innymi funkcjonowanie "star systemu" czy wpływ wzorców osobowych lansowanych przez kino na poszczególne grupy odbiorców.

Również wśród tekstów szczegółowych dotyczących poszczególnych gatunków znajdziemy wiele opracowań na temat identyfikacji. Charakterystyczne jest, że najwięcej z nich dotyczy horroru.

Powodem takiej sytuacji jest, jak sądzę, szczególny charakter identyfikacji w filmie grozy. Jego wyjątkowość podkreśla między innymi Robin Wood w swoim, dziś już "klasycznym", artykule *Return of the Repressed*.⁸ Identyfikacja wpisana w film grozy jest z jednej strony, na poziomie prymarnym, wzmocniona, z drugiej zaś osłabiona na obydwu poziomach. W przypadku horroru, widz nie tylko siedzi unieruchomiony w ciemnej sali, ale także, jeszcze przed rozpoczęciem projekcji, nastawia się na, generowane później przez film, reakcje lękowe.

Zintensyfikowanie identyfikacji nie jest jednak jedyną możliwą reakcją widza. Wood zauważa, że wielu widzów "broni" się przed ekranową grozą dystansując się np. poprzez śmiech. Píše, że istnieje spora grupa osób regularnie oglądających horrory tylko po to, aby móc "wyśmiewać" zastosowane w nich konwencje, co nie zdarza się raczej w przypadku np. filmu gangsterskiego czy westernu⁹. Dennis Gillies nazywa to intencjonalnym "złym odczytaniem emocjonalnych wskazówek tekstu" lub po prostu "odrzućciem reguł gry".¹⁰

Identyfikacja zostaje zakłócona także na poziomie sekundarnym. Tu powodem jest szczególny charakter postaci zaludniających świat horroru. Widz może identyfikować się z postacią monstrum lub ofiary, a żadna z możliwości nie daje mu typowej dla innych gatunków narcystycznej przyjemności. W pierwszym przypadku musimy bowiem przyjąć za własne "wartości", które są nam obce, w drugim, skazujemy się na dyskomfort bycia zagrożonym. Jak więc dzieje się, że mimo wszystko identyfikujemy się zarówno z monstrum jak i ofiarą? Spróbujmy przywołać kilka tekstów starających się rozwiązać tę zagadkę.

Interesujące rozwiązanie przynosi artykuł J.P. Telotte'a *Through a Pumpkin's Eye: The Reflexive Nature of Horror*.¹¹ Autor podkreśla, że horror w większym niż inne gatunki stopniu opiera się na uczestnictwie publiczności. Identyfikację, odrzucaną przez widza, osiąga tak sterując naszym spojrzeniem, że utożsamiamy się z punktem widzenia postaci. Oglądając film grozy przyjmujemy voyeurystyczny punkt widzenia: już "statystyczna" analiza filmów tego gatunku ujawniłaby zapewne ponadprzeciętną ilość ujęć z "subiektywnej kamery". Efekt ten osiągnąć jest poprzez wykorzystanie szczególnych kątów widzenia, użycie przenośnych kamer,

odwołanie się do efektów dźwiękowych i, co charakterystyczne dla horroru, różnych technik ograniczających nasz punkt widzenia:¹² w "Friday the 13th" widzimy mordowanych przez Jasona nastolatków przez otwory w masce, którą nosi zabójca, w "Evil Dead" "podglądamy" przyszłe ofiary demonów przez okno. Jest to więc identyfikacja nie, jak w przypadku innych gatunków, "naturalna", lecz wręcz wymuszona. Przykładem owej wymuszonej identyfikacji, który przytacza Telotte, jest także scena rozpoczynająca film Johna Carpentera "Halloween", w której identyfikujemy się w pełni z młodocianym zabójcą. Ciekawostką, na którą Telotte zwraca uwagę jest fakt, że wraz ze spojrzeniem Michaela Myersa przejmujemy jego "dziecięcy" punkt widzenia, co sprawia, że nasza identyfikacja jest jeszcze pełniejsza.

Nieco szerszy punkt widzenia prezentuje Ernest Jones.¹³ Przyjmując opcję psychoanalityczną, autor pisze, że horror jest symbolicznym spełnieniem zreprezentowanych pragnień. Świat filmu grozy przypomina, w koncepcji autora *On the Nightmare*, senny koszmar. Identyfikacja zaś przebiega na linii widz-monstrum, które budzi jednocześnie pożądanie i odrazę. Wedle Jonesa, paradoksalnie, obrzydzenie jakie czujemy oglądając film grozy jest kluczem do przyjemności: tylko ono bowiem pozwala na "uspokojenie wewnętrznego cenzora", który, na poziomie świadomości, każe odrzucić nam treści symbolizowane przez potwora. Co więcej: to nie sam potwór budzi wspomniane sprzeczne odczucia, ale właśnie pragnienia, najczęściej fantazje o podłożu seksualnym, które go "wytworzyły". Identyfikacja jest tu rodzajem kontraktu - widz decyduje się na "mały dyskomfort w zamian za większą przyjemność".¹⁴

Odmienny pogląd reprezentuje interesująca praca Andrew Tudora zatytułowana *Monsters and Mad Scientists*.¹⁵ Autor z rezerwą traktuje dorobek psychoanalitycznie zorientowanej teorii, w zamian przedstawiając własną koncepcję identyfikacji. Za jej bazę uważa zaangażowanie widza w akcję filmu, którego przyczyną jest szczególnie rola elementów narracyjnych. Przyjemności związane z tym aspektem filmu grozy nie zostały "zauważone" przez badaczy zainspirowanych psychoanalizą, koncentrujących się na postaciach monstrum i ofiar. W koncepcji Tudora pełnią one w pewnym sensie rolę drugoplanową, choć także istotną dla zaistnienia procesów identyfikacyjnych.

Powodem identyfikacji z monstrum jest wyłącznie, zdaniem Tudora, jego antropomorfizacja. O ile bowiem możemy identyfikować się nawet z postacią Godzilli, o tyle zjawisko identyfikacji nie dotyczy np. bezkształtnego zabójcy z filmu "The Blob" (1959). Ze względu na możliwość zaangażowania się (takiego terminu autor używa chętniej niż określenia "identyfikacja", które kojarzy się jednoznacznie z psychoanalizą) odbiorcy, Tudor wyróżnia postaci "antropomorfonów" i "obcych", którzy pełnią w filmie rolę czysto instrumentalną - pozwalają na odpowiednie, zgodne z regułami filmu grozy, kształtowanie fabuły.

Identyfikacja z ofiarami ma w koncepcji Tudora jedynie szczątkowy i "chwilowy" charakter. Wyjątkiem są tu, często wywodzące się spośród potencjalnych ofiar, postaci nazywane przez autora "ekspertami", którzy są głównymi antagonistami monstrum. To oni w finale pokonują potwora i z nimi właśnie przede wszystkim identyfikuje się widz filmu grozy.

Również Noel Carroll odchodzi od psychoanalizy. Jego książka zatytułowana *Philosophy of Horror*¹⁶ zdaje się kontynuować propozycję Tudora. Zdaniem tego

autora przyjemność zarezerwowana dla widza filmu grozy ma charakter poznawczy. Polega ona na zaspokajaniu ciekawości i fascynacji obcością świata przedstawionego. Horror, wedle Carrolla, stwarza możliwość transgresji - przekroczenia tradycyjnych wartości kulturowych.

Krótki przegląd tekstów analizujących złożoność zjawiska identyfikacji w filmie grozy dowodzi jego szczególnej wagi. Trudno wprawdzie znaleźć punkty wspólne koncepcji tak odległych jak np. Jonesa i Tudora, ale wydaje się, że wszyscy autorzy, niezależnie od inspiracji, przyznają, że cechą wyróżniającą horror spośród innych gatunków jest ambiwalentny stosunek widza do świata przedstawionego. Jest on przy tym "z góry" założony przez tekst, którego ambicją jest zniesienie opozycji pomiędzy odrazą a fascynacją. Film grozy może budzić emocje jedynie igrając z procesem identyfikacji i to, na pewnym poziomie, staje się jego podstawową "tastyką".

Vera Dika¹⁷ pisze o tym w swoim artykule o *stalker film*¹⁸ - jednym z podgatunków filmu grozy:

(...)może wydawać się, że widz ma identyfikować się z zabójcą. Lecz jest to tylko po części prawda. Struktura stalker horroru pozwala mu identyfikować się ze spojrzeniem zabójcy ale nie z jego charakterem. Po ujęciu z punktu widzenia mordercy nie następuje typowe kontrużenie.¹⁹

Uwagę autorki opracowania można odnieść przy uwzględnieniu pewnych modyfikacji do całego gatunku. Horror, na zasadzie opisanego przez Jonesa kontraktu, narzuca nam identyfikację. Zanegowanie charakterystycznej dla innych gatunków filmowych identyfikacji narcystycznej sprawia natomiast, że miast o przyjemności, w przypadku filmu grozy możemy mówić o "terrorze przyjemności".²⁰

Filmy George'a Romero, reżysera wiernego niemal całkowicie filmowej grozie,²¹ stanowią znakomity przykład gruntownej znajomości gatunkowych konwencji i są, w większości, ich twórczym przetworzeniem.²² Jego dzieła, zwłaszcza zaś zrealizowana w 1968 "Noc żywych trupów" ("Night of the Living Dead"), przywoływane były wielokrotnie jako idealny model progresywnego horroru.²³

"Noc żywych trupów" była debiutem George'a Romero. Film, zrealizowany na taśmie 16 mm, kosztował mniej niż 150 tysięcy dolarów i był w zamyśle przedsięwzięciem o charakterze towarzyskim. Współtworzyli go przyjaciele reżysera, który zapewne nie przypuszczał, że "Noc" stanie się kasowym przebojem i jednym z najważniejszych filmów grozy wymienianych obok "Dziwolągów" Browninga, "Psychozy" Hitchcocka i "Teksasńskiej masakry piłą łańcuchową" jako jeden z tych filmów, które zmieniły oblicze gatunku.

Fabula "Nocy żywych trupów" jest niezwykle prosta. W pierwszych minutach filmu poznajemy młodych bohaterów - Johna i Barbarę, którzy odwiedzają grób ojca pochowanego na oddalonym od cywilizacji cmentarzu w Pensylwanii. Tam właśnie zostają oni zaatakowani przez tajemniczego mężczyznę. John ginie upadając na marmurowy nagrobek, jego siostrze udaje się uciec i znaleźć schronienie w opustoszałym domu. Po pewnym czasie pojawia się tam kolejny uciekinier -

Murzyn Ben, który donosi, że wokół domu gromadzą się poruszający się jak w transie, spragnieni krwi mordercy. Ben zabezpiecza dom przed atakiem obcych, używając desek i fragmentów mebli barykaduje drzwi i okna. Wkrótce okazuje się, że w piwnicy domu także ukrywają się ludzie: młode małżeństwo - Tom i Judie, oraz Helen i Harry Cooper wraz z córką umierającą wskutek ukąszenia jednego z agresorów.

Uciekinierzy nie potrafią znaleźć wspólnego języka. Ben proponuje, aby pozostać w domu, Harry natomiast sugeruje ukrycie się w piwnicy, przypominającej przeciwatomowy schron. Sytuację pogarsza komunikat telewizyjny, z którego dowiadujemy się, że tajemniczy zabójcy to, obudzeni do życia przez promieniowanie kosmiczne, zmarli.

Podczas próby uruchomienia samochodu giną Tom i Judie. Wkrótce umiera także Barbara zamordowana przez własnego brata, później Helen zaatakowana przez córkę i w końcu Harry, zastrzelony w sprzeczce przez Bena, który jako jedyny doczeka świtu. Uzbrojeni "ratownicy" nie przyniosą mu jednak wybawienia: uznany za "żywego trupa" zginie z ręki jednego z nich.

"Noc żywych trupów" jest wyzwaniem dla konwencji tradycyjnego filmu grozy. Jednym z najważniejszych "poziomów" prowadzonej przez Romero polemiki jest ten, który wyznacza kwestia identyfikacji. Innowacje twórcy "Nocy" widoczne są zarówno na poziomie prymarnym jak i sekundarnym. Manipulacje, których dokonuje Romero znakomicie się uzupełniają wyznaczając nowe, niespotykane w klasycznym filmie grozy, "miejsce dla widza".

Warsztat filmu "Noc żywych trupów" zdaje się podporządkowany jednej zasadzie: Romero stara się "rozsadzić od wewnątrz" konwencje filmu grozy.

Już pierwsza, towarzysząca początkowym napisom, scena jest tego znakomitym przykładem. Składa się na nią seria *establishing shots*, w której obserwujemy samochód zbliżający się do cmentarza. Romero zakłóca ciągłość przestrzenną ciągle zmieniając punkt widzenia kamery. Cięcia, które stosuje rozbijają spójność przedstawienia wprowadzając elipsy, których nie możemy w żaden sposób umotywić. Z jednej strony więc Romero rozpoczyna swój film typową dla horroru figurą określającą miejsce akcji, z drugiej natomiast, wykazuje jej konwencjonalność ukazując rodzaj "pustych" chwytów formalnych.

Także scena na cmentarzu skonstruowana jest na podobnej zasadzie. Tu wykorzystane są typowe dla horroru ujęcia subiektywne. Romero stosuje różnego rodzaju naturalne kaszety, charakterystyczne plany i kąty widzenia starając się zasugerować obecność obserwatora. I w tym przypadku jednak okazuje się, że zastosowane chwytów są w pełni konwencjonalne. Monstrum pojawia się w miejscu, gdzie najmniej się go spodziewamy, a nasza orientacja w przestrzeni zostaje jeszcze raz zakłócona.

Romero jest konsekwentny do końca. Dalsza część filmu, rozgrywająca się w jednej dekoracji - w opuszczonym domu lub w jego najbliższej okolicy - jest konsekwentnie "niekonsekwentna" w przedstawianiu przestrzeni. Najbardziej charakterystyczna wydaje się scena "zwiedzania" domu przez przerażoną Barbarę. Mamy tu do czynienia już nie tylko z "fałszywymi" ujęciami subiektywnymi, ale także ze znacznie bardziej ewidentnymi manipulacjami. Oto bowiem bohaterka dwukrotnie wchodzi do tego samego pomieszczenia, aby odkryć, że na przykład w mgnieniu oka zmieniło się ustawienie mebli. Co więcej: fakt ten nie powoduje

żadnych konsekwencji, widz zmuszony jest traktować przedstawioną mu rzeczywistość jako spójną i logiczną. Jego zagubienie jest tym większe, że Romero "każe" kamerze gubić postaci z pola widzenia, co sprawia, że jej "spojrzenie" ciągle wyprzedza bohaterkę. Dodatkowo złamana zostaje zasada osi montażowej, co powoduje, że nie jesteśmy w stanie określić właściwego kierunku ruchu postaci.

"Noc żywych trupów" cechuje się także precyzyjnie zaplanowaną "niekonsekwencją" stylistyczną: czarno-białe zdjęcia realizowane lekką kamerą szesnastocmilimetrową nadają filmowi cechy dokumentu. Taki charakter całości podkreślają sceny, w których następuje bezpośrednie odwołanie się do technik "dokumentalnych": film kończy się serią nieruchomych kadrów o niskiej rozdzielczości, jakby reprodukcji prasowych a znaczną jego część zajmują relacje telewizyjne, które oglądamy wraz z bohaterami filmu. Charakterystyczny jest fakt, że Romero zadowala się tu czystą umownością, nie starając się nawet imitować obrazu telewizyjnego (migotanie, zmniejszona rozdzielczość), zadowolając się jedynie ujęciem go w ramę imitującą obudowę odbiornika. W pewnym momencie posuwa się dalej - aranżując wymianę spojrzeń pomiędzy bohaterami a... telewizorem, delikatnie ironizuje na temat obecnego w filmie napięcia pomiędzy "dokumentalną formą" a czystą gatunkową konwencją.

Uzupełnieniem manipulacji na pierwszym poziomie są zabiegi organizujące charakter identyfikacji sekundarnej. Także tu Romero igra z konwencjami filmu grozy, oferując widzowi ciągłą ich wymianę. Już w pierwszej scenie przedstawia zmodyfikowaną wersję typowej ekspozycji filmu grozy: John i Barbara aż nadto przypominają "pierwsze ofiary" wprowadzane w klasycznych horrorach dla prezentacji monstrum. W filmie Romero, nieoczekiwanie, jedna z nich staje się główną bohaterką, by wkrótce, nagle i bez wyraźnego powodu, pogрузić się w zagadkowym otępieniu, które czyni z niej pasywną postać drugiego planu.

Zasada gry z oczekiwaniami widza zda się obowiązywać w całym filmie. Nie mamy praktycznie żadnej możliwości wyznaczenia centrum. Wszystkie próby jego ustanowienia spełniają na niczym. Barbara nie tylko przestaje być bez wyraźnego powodu postacią pierwszoplanową, ale także ginie w połowie filmu. Helen jest od początku postacią w zbyt małym stopniu zindywidualizowaną, a Harry, tchórzliwy i asekurancki, budzi jednoznaczną niechęć. Ben, który mógłby zyskać sympatię widza jest Murzynem, co, w kontekście stereotypowych "ról" mniejszości rasowych w kinie gatunków, znacznie utrudnia identyfikację. Co więcej, działania Bena w istocie okazują się nieskuteczne, a piwnica, jak chciał Harry, któremu początkowo nie przyznalibyśmy racji, okazuje się jedynym bezpiecznym schronieniem. Najciekawszy natomiast jest status Toma i Judie, których Romero w pewnym momencie wysuwa na plan pierwszy. Scena rozmowy, oddzielona wyraźnie od reszty filmu przez użycie miękkiego montażu, ukazuje ich jako "ostoję" tradycyjnych wartości. Wkrótce jednak oczekiwania widza zostaną po raz kolejny zawiedzione: obydwójce zginą w eksplozji spowodowanej przez Toma.

Romero manipuluje nie tylko identyfikacją z postaciami ofiar, ale i monstrów. Zombi to z jednej strony "normalni" ludzie, z drugiej, pozbawione indywidualności kukły. Inaczej niż w klasycznym horrorze, monstrum jest rozproszone, paradoksalnie bezosobowe: ani na moment nie przejmujemy spojrzenia któregośkolwiek z potworów. Sytuacja ta podkreślona jest dodatkowo przez konwencjonalność postaci

"żywych trupów". Pomimo "realizmu" filmu, są oni raczej "społecznymi rolami" niż konkretnymi osobami, co podkreśla np. ich strój.

Można stwierdzić, że film Romero przedstawia stereotypowe sytuacje i postaci, lecz w nowym kontekście, który sprawia, że miast o odwróceniu wzorców gatunkowych, można mówić o ich przemieszczeniu. Identyfikacja, choć z pewnością następuje, ma tu charakter chwilowy, chciałoby się powiedzieć neurotyczny. Innymi słowy, inaczej niż w klasycznym modelu kina gatunków, identyfikacji towarzyszy uświadomienie, wzmocnione przekonaniem o jej fałszywości i nieskuteczności. Dowodzą tego reakcje pierwszych widzów "Nocy żywych trupów", które wspomina Roger Ebert:

Na sali panowała całkowita cisza. Film przestał już dawno być cudownie straszny, a stał się niespodziewanie przerażający. Mała, może dziewięcioletnia, dziewczynka siedząca niedaleko in- nie, siedziała nieruchomo w fotelu i płakała.²⁴

Widzowie, zdaniem Eberta, paradoksalnie wierzyli w to, co dzieje się na ekranie. Ciągłe utrzymywane napięcie pomiędzy konwencją a jej ujawnieniem pozwalało budzić reakcje lękowe i wyłączać mechanizm "bezpiecznego strachu", towarzyszący niewinnym historiom o Frankensteinie i Draculi. "Noc żywych trupów" budziła przerażenie nawet, a może przede wszystkim, tych widzów, którzy widzieli wcześniej dziesiątki horrorów. Przede wszystkim dlatego, że widz horroru nigdy wcześniej nie był w kinie tak "samotny".

Uzupełnieniem "Nocy żywych trupów" jest, w pewnym sensie, inny film George'a Romero - "Martin", powstały w roku 1976. Dzieło to, podobnie jak "Noc", nawiązuje w bezpośredni sposób do tradycji kina gatunków. Tym razem jednak Romero zdecydował się na reinterpretację wątku wampirycznego.

Film rozpoczyna się przerażającą sceną morderstwa w pociągu, którego nastoletni tytułowy bohater dokonuje na przypadkowo spotkanej kobiecie. Martin, współczesny wampir, odurza swą ofiarę lekiem nasennym, gwałci ją i w końcu kaleczy żyłką, aby móc napić się jej krwi. Po upozorowaniu samobójstwa, wysiada z pociągu na stacji w Pittsburgu, gdzie czeka na niego sporo od niego starszy kuzyn - Tati Cuda. Razem udają się do pobliskiego Braddock; tam Martin ma pracować jako goniec w prowadzonym przez Cudę sklepie.

Martin jest zamknięty w sobie. Z trudem nawiązuje kontakty z wnuczką swojego kuzyna, nie ma przyjaciół, sprawia wręcz wrażenie niedorozwiniętego. Jego alienację pogłębia Cuda, który twierdzi, że Martin jest kolejnym wcieleniem legendarnego wampira - Nosferatu. Wkrótce popełni kolejne zabójstwo.

Jedyną osobą, z którą Martin zdoła się porozumieć jest Mrs. Santini - kobieta sfrustrowana nieudanym małżeństwem i bezpłodnością. Z nią Martin po raz pierwszy uprawia - jak sam mówi - "seks bez krwi". Ona pozwala mu zapomnieć o pragnieniu popełnienia kolejnej zbrodni. Okazuje się jednak, że sfrustrowany nastolatek nie może dać szczęścia dojrzałej kobiecie: pewnego razu Martin znajduje jej martwe ciało w wannie.

Gdy Tati Cuda dowiaduje się o śmierci Mrs. Santini, zabija Martina, myśląc, że to on ponosi za nią odpowiedzialność. "Wampir" ginie przebity osikowym kołkiem, a jego ciało zostaje pogrzebane na skraju chodnika.

"Martin" jest bliższy klasycznej formie filmu gatunkowego. Jego twórca nie rezygnuje jednak z zabiegów sprawdzonych w "Nocy żywych trupów", choć używa ich oszczędniej. Również tu manipuluje biegle identyfikacją widza.

Ponownie obserwujemy zakłócenie ciągłości przestrzeni widoczne przede wszystkim w scenie drugiego zabójstwa. Kamera ukazuje dramatyczne wydarzenia z wielu punktów widzenia. Często łamana jest oś montażowa, zarówno w pionie jak i ... w poziomie. Ujęcia diegetyczne natomiast przeplatają się z jednoznacznie niediegetycznymi (np. z góry). Podobnie jak w "Nocy żywych trupów" manipulacje te nie znajdują żadnego uzasadnienia w fabule filmu.

Ciekawy zabieg zastosował także Romero w scenach rozmów, realizowanych w "klasycznym" systemie ujęcie/przeciwujęcie, które zajmują szczególne miejsce w systemie identyfikacji filmowej.²⁵ Zasada ta zachowana jest w pełni na płaszczyźnie wizualnej, złamana natomiast na planie audialnym: stale milczący Martin jest tu jakby "niemy" rozmówcą, nie podejmuje roli wyznaczonej mu przez filmową konwencję, sprawiając, że wypadamy na moment z wyznaczonego nam miejsca.

Najciekawszym chwytem wydaje się jednak rozbitcie świata przedstawionego na dwie odrębne części. Właściwym wydarzeniom towarzyszą tajemnicze czarno-białe sekwencje, sceny i pojedyncze ujęcia, które przypominają stare filmy grozy. Nie są to jednak "prawdziwe" fragmenty horrorów, lecz stylizowane na nie ujęcia samego Martina (w scenach tych pojawia się nieco inaczej ucharakteryzowany John Amplas - aktor odtwarzający postać Martina). Początkowo identyfikujemy je z erotycznymi fantazmatami nastolatka, później skłonni jesteśmy uznać za wspomnienia ponad osiemdziesięcioletniego wampira - Nosferatu, aby w końcu zaakceptować niemożność "identyfikacji"²⁶ tego poziomu filmowego opowiadania. Zagubienie widza zostaje pogłębione przez kolejne "puste" zabiegi stylistyczne. Romero łączy wspomniane czarno-białe sceny do zasadniczej części filmu posługując się techniką dopasowania graficznego, synchronizacji kierunku ruchu obiektów i wykorzystując swoiste pomosty dźwiękowe, które sprawiają, że akcja "rozbita" na planie wizualnym pozostaje idealnie ciągła na planie audialnym.

Podważona zostaje także w "Martinie" ta sfera identyfikacji, która wiąże się z opisaniem przez Carrolla zaspokajaniem ciekawości widza. Romero zmierza ku strukturze zrywającej z koniecznością motywowania wydarzeń przedstawionych, tworzenia napięć i ich rozwiązywania. "Martin" jest, podobnie jak "Noc", horrorem, który nie straszy choć przeraża. Akcja filmu nie zmierza ku kulminacji, a momenty dramatyczne celowo pozbawiane są możliwości "wybrzmienia" (śmierć Mrs. Santini, zabicie Martina przez Cudę). Momenty dynamiczne (ang. *action*), pełniące w klasycznym filmie gatunkowym rolę retardacyjną, są wprawdzie obecne w filmie, ale Romero podkreśla ich obcość i konwencjonalność. Najlepszym przykładem jest tu scena aresztowania handlarzy narkotyków, która nie ma najmniejszego związku z fabułą filmu.

Inaczej niż w "Nocy żywych trupów", na poziomie sekundarnym identyfikujemy się przede wszystkim z monstrem. Wydaje się, że film ten szczególnie akcentuje ambiwalencję każącą nam czuć odrazę do potwora i fascynować się jego postacią. Martin, choć jest bezwzględnym mordercą - psychopatą, budzi sympatię a nawet współczucie. Również i tu identyfikacja zostaje dodatkowo zakłócona: widz, początkowo odbierający historię Martina jako "realistyczną" opowieść o sfrustrowanym nastolatku, zostaje zaskoczony stwierdzeniem bohatera, które przy-

znaje rację Cudzie. Widz jednak nie może porzucić odczytania "realistycznego" i zacząć traktować "Martina" jako kolejną fantastyczną opowieść o Nosferatu. Wraz z deklaracją bohatera, który twierdzi, że jest wampirem, nasilają się sygnały każące interpretować film jako rodzaj "social horroru". Ekspozycja brzydoty i przygnębiającej beznadziei Braddock, a także wątek Kristiny i Arthura, pozwala doszukiwać się w filmie metafory sytuacji człowieka zagubionego w industrialnym, nieprzyjaznym świecie.

Sam film nie wskazuje jednak "właściwego" odczytania. Zadowolona się postawieniem problemu i sytuacją zawieszenia pomiędzy znaczeniami, wzmocnioną dodatkowo niemożnością identyfikacji postaci i identyfikacji z postacią.

Ostatnim, być może najbardziej oryginalnym, poziomem manipulacji procesami identyfikacyjnymi jest ten, który można nazwać "poziomem identyfikacji przedstawionej". "Martin", inaczej niż znakomity debiut Romero, nie tylko żongluje konwencjami horroru, ale także tematyzuje je. Dramat Martina można bowiem rozumieć także jako dramat identyfikacji. Być może, taka interpretacja w pewnym sensie scala odczytanie "realistyczne" i "fantastyczne" - jego "wampiryzm" jest przypadkiem patologicznej identyfikacji z filmowymi monstrami. Sam film dostarcza argumentów przemawiających za takim rozumieniem: Martin dzwoni do radiowego *"talk show"*, aby zdemistyfikować filmowy wizerunek wampira. Przypomina to mechanizm historycznej identyfikacji polegającej między innymi na jednoczesnej imitacji wzorca (np. scena, w której Martin straszy swego kuzyna peleryną i wampiryzmi kłami, przypominającymi do złudzenia charakteryzację Beli Lugosi'ego czy Christophera Lee) i odrzuceniu go.

Historyczna identyfikacja, której "ofiara" jest bohater filmu "Martin", staje się także udziałem widza obydwu omówionych powyżej filmów. Romero, nie pozwalając nam znaleźć stałego oparcia w świecie swoich filmów, rezygnuje z modelu narcystycznego, który występuje w klasycznych filmach gatunkowych. Nie-narcystyczna identyfikacja, którą oferuje w zamian, pozwala mu zdekonstruować jeden z podstawowych poziomów funkcjonowania kina gatunków. Polega ona bowiem nie tylko, jak chce np. Tania Modleski²⁷, na zaludnieniu świata przedstawionego postaciami, z którymi "nie chcemy" lub "nie możemy" się identyfikować. Wydaje się raczej, że jej główną cechą jest jawność, sprawiająca, że doświadczenie filmu "Noc żywych trupów" i "Martin" staje się prawdziwie "brudną przyjemnością".

W filmach George'a Romero dzięki zanegowaniu uprzywilejowanego punktu widzenia, zachwianiu relacji widz-postać i wreszcie ujawnieniu (stematyzowaniu) identyfikacji, dochodzi do sytuacji, w której rozpoznajemy siebie nie jako Metzowski "podmiot transcendentalny", ale po prostu jako widza oglądającego film. Mistrzostwo w operowaniu konwencjami horroru powoduje zaś, że stale utrzymywani jesteśmy w napięciu pomiędzy identyfikacją a wspomnianym rozpoznaniem. Stan nasz przypomina rodzaj pyknolepsji polegającej na chwilowym zatracaniu własnej świadomości, zatracaniu się w świecie ekranowej iluzji, i ... ciągłym uprzytomnianiu sobie pochwycenia własnej podmiotowości przez kinowy aparat. Filmy Romero oferują więc widzowi doświadczenie traumatyczne, które, paradoksalnie,

prowadzi do wiedzy. I dotyczy ona nie tylko kina gatunków, którego wypalone konwencje zostały obnażone przez autora "Nocy żywych trupów"; bardziej wartościowa wydaje się wiedza o kryzysie osobowości spowodowanym przez inwazję obrazów.

Przypisy

¹ Sigmund Freud, *Massenpsychologie und Ich - Analyse* (1920). Wydanie angielskie: *Group Psychology and the Analysis of the Ego*, London and New York 1959.

² Jacques Lacan, *Le Stade du miroir comme formatem de la fonction du Je* (w:) *Ecrits*, Paris 1966.

³ Jean-Louis Baudry, *Cinema: effects idéologiques produits par l'appareil de base*, "Cinéthique" 1970, nr 7/8.

⁴ Christian Metz, 1977, *Le Signifiant imaginaire. Psychoanalyse et cinéma*, Paris. Wersja anglojęzyczna *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*, translated by Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster and Alfred Guzzetti, Bloomington 1982.

⁵ Christian Metz, op. cit., s. 49.

⁶ Stephen Heath, *Questions of Cinema*, London 1981.

⁷ Por. na przykład: Andrew Tudor, *Image and Influence*, London 1974.

⁸ Robin Wood, *Return of the Repressed*, "Film Comment" 1978, vol. 14, no. 4.

⁹ Ibidem, s. 25.

¹⁰ Dennis Giles, *Conditions of Pleasure in Horror Cinema*, (w:) B. K. Grant (ed.), *Planks of Reason. Essays on Horror Film*, New York 1984.

¹¹ J.P. Telotte, *Through a Pumpkin's Eye: The Reflexive Nature of Horror*, (w:) G. A. Walker (ed.) *American Horrors. Essays on Modern American Horror Film*, Urbana, Chicago 1986.

¹² Por. np. Dennis Giles, op. cit.

¹³ E. Jones, *On the Nightmare*, New York 1989. Podobny pogląd prezentuje wspomniany wcześniej Wood. Por. także: J.B. Twitchell, *Dreadfull Plesures: An Anatomy of Modern Horror*, New York and Oxford 1985.

¹⁴ Ibidem, s. 45.

¹⁵ A. Tudor, *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Oxford and Cambridge 1989.

¹⁶ N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge and New York 1990.

¹⁷ V. Dika, *Stalker film*, (w:) G.A. Walker (ed.), op. cit.

¹⁸ Stalker film jest odmianą obejmującą zarówno tradycyjne filmy grozy jak i krwawe filmy *gore*. Bohaterami stalker filmu są psychopatyczni, masowi zabójcy. Do podgatunku tego należą między innymi "Halloween" (1978, reż. John Carpenter), "Friday the 13th" (1979, reż. Sean S. Cunningham), "Terror Train" (1979,

reż. Roger Spottiswoode), "Happy Birthday to Me" (1981, reż. J. Lee Thompson) i inne.

¹⁹ V Dika, op. cit., p. 88.

²⁰ Określenie zostało zaczerpnięte z tytułu pracy Tani Modleski, w której pojawia się w nieco innym kontekście. Por.: T. Modleski, *The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory*, (w:) T. Modleski (ed.) *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, Bloomington, Indiana 1986.

²¹ Wyjątkiem jest zrealizowana w 1972 roku komedia "There's Always Vanilla" rozpowszechniana także pod tytułem "The Affair", która nie spotkała się z zainteresowaniem krytyki i publiczności.

²² "Noc żywych trupów" zawdzięcza sporo między innymi filmom Vala Lewtona - znanego producenta, który jako pierwszy wprowadził do kina temat zombie - żywych trupów. Por. np. film Jacquesa Tourneura "I Walked with a Zombie" ("Wędrowałem z zombie", 1943)

²³ W języku polskim por. na przykład: M. Haltof, *Zombi horror. O filmach George'a Romero*, (w:) tegoż, *Kino lęków*, Kielce 1992.

²⁴ R. Ebert, *Just Another Horror Movie - Or Is It?*, "Reader's Digest", June 1969.

²⁵ Por. np. S. Heath, op. cit.

²⁶ Pojęcie identyfikacji występuje w teorii filmu także w sensie "rozpoznanie". Por. np. L. Crawford, *Actional Nameability: From Inner Speech to Identification*, "Quarterly Review of Film Studies" 1981, vol. 6. no 3.

²⁷ T. Modleski, op. cit., s. 161.