

Fryderyk Kwiatkowski
NOWY WYMIAR STRACHU
***Blair Witch Project* (1999) Daniela Myricka**
i Eduardo Sáncheza

Pokolenia dzisiejszych 20-latków nie scala doświadczenie żadnego wydarzenia historycznego o doniosłym znaczeniu. Nie mamy programu ideowego. Nie buntujemy się wobec określonego porządku kulturowego (brudną robotę wykonała już za nas kontestacja) czy politycznego (Solidarność). Jedyne, co nas określa, to fakt, że dorastaliśmy z Internetem i w Internecie, oraz przede wszystkim – pewna wspólna baza przeżytych tekstów kultury popularnej.

O jednym z nich chciałbym opowiedzieć na nowo. O filmie, który scalając poetykę dokumentu i opowieści grozy, stworzył horror nowego rodzaju – *Blair Witch Project*.



Blair Witch Project, reż. D. Myrick, E. Sánchez,
1999, Haxan Films, USA

Rzeczywistość w szponach konwencji

Marek Hendrykowski dzieli audiowizualne formy wypowiedzi pod względem ich stosunku do rzeczywistości na film faktów i film fikcji. Stwierdza, że każdy z nich jest wyposażony w swoje własne centrum (odpowiednio – ośrodek dokumentalizmu lub fikcjonalności). To abstrakcyjne centrum definiuje jako:

Konwencjonalny, stereotypowy wizerunek zapisany w zbiorowej pamięci i kursujący w systemie kultury danego miejsca i czasu. Wizerunek ten skupia elementy i cechy najbardziej wyraziste, modelowe. Nie tylko poszczególne gatunki filmowe mają swoją retorykę. Własną retorykę mają również oba rodzaje. Zarówno rodzaj filmowy, jak i gatunek jest zjawiskiem zmiennym, podlegającym nieustannej ewolucji w procesie rozwoju języka ruchomych obrazów¹.

Dzięki powszechnie stosowanym środkom wyrazu, charakterystycznym dla obu rodzajów filmowych, widzowi nie jest potrzebna wiedza na temat wszystkich wy-

¹ M. Hendrykowski, *Dokument – fikcja – realizm. Teoria wobec praktyki*, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 75/76, s. 98.

różników, które składają się na dany wariant, gdyż w praktyce wystarcza mu tylko wybiórca ich znajomość². Dla dalszych moich rozważań kluczowe będą dwa zagadnienia. Po pierwsze, dlaczego tytu widzów dopuściło myśl, że *Blair Witch Project* to prawdziwy dokument? I po drugie, co sprawiło, iż film ten tchnął powiew świeżości w kostniejący horror amerykański?

Zastanówmy się najpierw, jakie wymagania związane są z filmowymi dokumentami. Spodziewamy się, że przede wszystkim będą opowiadać o rzeczywistości oraz istniejących ludziach i prawdziwych wydarzeniach³. Pełnometrażowy debiut Daniela Myricka i Eduarda Sáncheza ukierunkowuje percepcję odbiorcy poprzez słowo „project” zawarte w tytule, które konotuje profesjonalizm i techniczną ekspertyzę, oraz napisy początkowe: „W październiku 1994 roku troje studentów szkoły filmowej zaginęło w lesie niedaleko Burkittsville w stanie Maryland, realizując dokument. Rok później znaleziono ich materiały”. Sugerują one jednoznacznie, iż obrazy, jakie za chwilę zobaczymy na ekranie, będą filmową spuścizną pozostawioną przez studentów i że dowiemy się, co przyczyniło się do ich zaginięcia. Ponadto zaświadcza-ją, iż przedstawiane wydarzenia miały miejsce w konkretnej przestrzeni (Black Hills w stanie Maryland) i czasie (rok 1994). Te informacje konstruują wrażenie realności i, co więcej, autentyczności prezentowanych obrazów. Dodatkowym aspektem, który oddziałuje na percepcję widza, jest fakt, że są to białe napisy na czarnym tle, tworzące swoistą aurę powagi wobec zapowiadanego materiału filmowego.

Podobnie jak w *home video* czy wojennych relacjach reporterskich kamera w *BWP* przez większość czasu jest prowadzona „z ręki”, gubi ostrość i drży, a operator miewa trudności z utrzymaniem nagrywanego obiektu w obrębie ram kadru. Tak zaprezentowany materiał filmowy odruchowo identyfikujemy jako zrealizowany w sposób amatorski, co jednoznacznie implikuje jego autentyczność. Dodatkową, bardzo istotną cechą estetyki obrazu w *BWP* jest rejestrowanie rzeczywistości z pozycji POV (*point of view*) – czyli z wysokości oczu bohatera, przez co widzowie mają poczucie, jakby to oni sami byli uczestnikami prezentowanych wydarzeń (a kamera tylko rości sobie to prawo do opowiadania w nie-mediatyzowany sposób!). Wrażenie prawdziwości potęgują także sceny, których funkcją jest tworzenie portretów psychologicznych trójki bohaterów. Kamera staje się świadkiem konfliktów, jakie rodzą się między nimi w trakcie leśnej tułaczki. Pełni także rolę pośrednika, gdyż eksploruje intymne sfery ich życia, rejestruje lęki, z jakich się zwierzają, słowem – każdą ich emocję. Wszystkie wymienione przeze mnie cechy pokazują, w jaki sposób twórcy *BWP* zaadaptowali do swojego filmu techniki, którymi odznacza się dokument.

Film powstał w późnych latach dziewięćdziesiątych XX wieku, na rok przed pojawieniem się w amerykańskiej telewizji programów, takich jak *Survivor* (2000–)

² Tamże, s. 99.

³ B. Nichols, *Jak możemy zdefiniować film dokumentalny?*, tłum. T. Rutkowska, „Kwartalnik Filmowy” 2011, nr 75/76, s. 26

i *Big Brother* (2000–), które zapoczątkowały *boom* na *reality shows*. Znacząco wpłynęły one na sposób prezentowania rzeczywistości w przekazach audiowizualnych. *BWP*, wpisując się w dyskurs medialny, antycypuje poetykę tych voyerystycznych spektakli przez np. częste akcentowanie skrajnych uczuć bohaterów⁴. Podobnie będzie konstruowane wrażenie autentyczności zachowań uczestników *reality shows* przez producentów tych programów. Pomimo że zawodnicy walczący o główną nagrodę *Big Brothera* nieustannie przebywali w polu widzenia licznie rozmieszczonych kamer, to jednak do przekazu antenowego docierał tylko skrzętnie wyselekcjonowany materiał audiowizualny. Producenci *reality shows* zazwyczaj przedstawiają widzom najbardziej atrakcyjne fragmenty z życia ich uczestników, eksponując skrajne, mocno oddziaływujące na widza stany psychiczne. Szczerść uczuć bohaterów *BWP* i zawodników *Big Brothera* wyrażana jest ekstatycznymi wybuchami płaczu czy wykrzykiwaniem wulgaryzmów. Te bezpośrednie reakcje mają u odbiorcy wywołać naiwne wrażenie obcowania z autentycznymi emocjami ekranowych postaci.

Film Myricka i Sáncheza można zaliczyć do *mock-dokumentu*, pojęcia stworzonego przez Jane Roscoe i Craiga Highta, autorów pierwszej monografii poświęconej temu gatunkowi⁵. *Mock-dokument* to tekst fikcyjny, który przywłaszcza „kody i konwencje dokumentalne (całkowicie lub częściowo) w celu zaprezentowania fikcyjnego tematu”⁶. Według definicji słownikowej *mock* znaczy: wykpiwać, wyśmiewać, przedrzeźniać, oszukiwać, drwić, a także: imitacja, pozorny, upozorowany, naśladowający, sztuczny, udawany, stworzony dla zabawy, żartu, na niby⁷.

Falszerstwo [*mock-dokumentu* – przyp. F.K.] nie jest tu celem, a jedynie środkiem. Celem jest refleksywność, do której pobudza widzów parodia, krytyka i dekonstrukcja, osiągane m.in. za pomocą żartów, manipulacji i mistyfikacji⁸.

BWP oczywiście ani nie bazuje na prawdziwych wydarzeniach, ani tym bardziej nie jest ich zapisem. Twórcy w przemyślany sposób wykoncypowali zarówno historię, jak i sposób jej przedstawienia, aby widz wpadł w zastawione przez nich sidła – obejrzał film tak, jakby to rzeczywiście był dokument. Jakie znaczenia zaszyfrowane zostały w *BWP*, na podstawie których można uznać go za wyraz sprzeciwu wobec pewnych zjawisk występujących w kulturze popularnej?

⁴ Można w tym miejscu wspomnieć o słynnym monologu, jaki wygłasza główna bohaterka w ostatniej sekwencji filmu, zwracając się w stronę kamery.

⁵ J. Roscoe, C. Hight, *Faking it: Mock-documentary and the subversion of factuality*, Manchester 1998.

⁶ B. Kosińska-Krippner, *Mock-documentary a dokumentalne falszerstwa*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 54/55, s. 195.

⁷ J. Stanisławski, *Wielki słownik angielsko-polski*, Warszawa 1964, s. 538.

⁸ B. Kosińska-Krippner, dz. cyt., s. 194.

Dokument pozbawiony stereotypów

Przede wszystkim BWP poddaje krytyce założenie, że dokument przedstawia otaczający nas świat w obiektywny sposób, a między obrazem zapisanym na taśmie i rzeczywistością można postawić znak równości. Bill Nichols tak wyjaśnia to, skąd bierze się to przeświadczenie:

Dźwięki, które słyszymy, i obrazy, które oglądamy, niosą, jak się wydaje, wyraźny ślad tego, co je wytwarza [...]. Urządzenia nagrywające (kamery i nagrywarki dźwięku) rejestrują „odciski” (imprint) rzeczy (wyglądy i dźwięki) z wielką wiernością. To nadaje tym „odciskom” wartość dokumentu w taki sam sposób, jak odcisk palca mający taką samą wartość jak dokumenty identyfikacyjne. Ten osobliwy sens dokumentu czy obrazu, który dokładnie odpowiada temu, do czego się odnosi, jest nazywany właściwością indeksalną⁹.

Film dokumentalny jest świadectwem pewnych wydarzeń, a kamera rejestruje je w sposób bardziej lub mniej wierny, ale przede wszystkim interpretuje on rzeczywistość. *BWP* dostarcza szeregu tropów, poprzez które możemy dotrzeć do tych aspektów kultury, jakie poddaje krytyce.

Pierwszym elementem okazują się technologie mimetyczne. Kamerze nie udaje się zarejestrować zjawisk paranormalnych, DAT¹⁰ ulega zepsuciu, bohaterowie po dojściu do wniosku, że tak naprawdę nie potrafią posługiwać się mapą, postanawiają ją wyrzucić, a kompas z uporem odmawia wskazywania właściwego kierunku. Pasma tych niepowodzeń można odczytywać jako niemożność zdobycia i utrwalenia wiedzy, sprawowania kontroli nad rzeczywistością i dotarcia do tajemnicy/prawdy dzięki technologii. Jak stwierdza Jane Roscoe, film nie podaje racjonalnego wyjaśnienia tego, co stało się z trójką studentów. Oglądany jako dokument ponosi porażkę na dwóch frontach: nie wyjaśnia tajemnicy, jaka skrywa się za mitem tytułowej wiedzy, ani tego, czy zaginięcie bohaterów było z nią związane. Film autorstwa Daniela Myricka i Eduarda Sáncheza ilustruje ograniczenia nauki w wyjaśnianiu zjawisk otaczającego świata¹¹.

BWP poddaje w wątpliwość założenie, że film – a szczególnie jego dokumentalny wariant – posiada moc utrwalania realnego świata. Najwięksi dystrybutorzy i agencje zajmujące się produkcją filmów dokumentalnych w dużej mierze narzucają określone standardy i konwencje dziełom, które są potem szeroko rozpowszechniane. W ich interesie leży, aby powstające filmy maskowały fakt, że są jedynie przetworzeniem rzeczywistości. Masowy widz oczekuje bowiem ufnie, iż dokument odkryje przed nim „prawdę” i przedstawi życie takie, jakie on postrzega.

⁹ B. Nichols, dz. cyt., s. 260–261.

¹⁰ Digital Audio Tape – rodzaj taśmy magnetycznej używanej do nagrań audio.

¹¹ Jane Roscoe, *The Blair Witch Project. Mock-documentary goes mainstream*, <http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC43folder/BlairWitch.html> – dostęp: maj 2012.

Inny element powszechnie kojarzony z programami typu *reality shows* (począwszy od amerykańskiej wersji programu *Survivor* czy *Big Brother*) wiąże się z ich interferencją między światem programu telewizyjnego a innymi dziedzinami życia. Na rok przed eksplozją popularności tych widowisk niewielkie grono amerykańskich widzów, które zobaczyło *BWP* w premierowym tygodniu, mogło uświadomić sobie, jaki wpływ na odbiór tekstu kultury mają strategie prowadzące do przenikania się rzeczywistości i ekranowej kreacji. W wypadku filmu Myricka i Sáncheza wiążą się one z niezwykle interesującą kampanią reklamową ich fabularnego debiutu. Sięgając po innowacyjne metody promocji, jakie oferował Internet, a których efekty idealnie współgrały z charakterem filmu, amerykańscy twórcy wykreowali podstawę mitologii związanej z powstaniem *BWP*. Została dodatkowo podparta przez samonakręcającą się machinę medialną, przygotowując u widzów grunt pod pożądaną przez reżyserów percepcję. Początkowo twórcy rozpowszechniali w sieci wiadomości o swoim filmie na temat historii wiedźmy z Blair i związanego z nią zaginięcia trójki studentów. Na kilka miesięcy przed premierą powstało kilka stron internetowych, gdzie zamieszczano okruchy informacji dla żłaknionych wieści internautów. Wiele z nich zrodziło się z inicjatywy zwykłych użytkowników, którzy uwierzyli, że film będzie opowiadał prawdziwą historię. Machina mistyfikacji ruszyła, a do ostatecznego efektu przyczyniła się oficjalna witryna produkcji, gdzie pojawiały się jakoby prawdziwe dokumenty i zdjęcia zaświadczające o istnieniu wiedźmy. Krążą pogłoski, że po festiwalu w Sundance, na którym odbyła się premiera *BWP*, ludzie organizowali wycieczki do Burkittsville w celu odnalezienia trójki zaginionych studentów. Internet odegrał bardzo istotną rolę w wypromowaniu dzieła Myricka i Sáncheza oraz stworzenia nastroju tajemnicy i grozy wokół samej opowieści. Udaną mistyfikację przypieczętował ich mock-dokument *Curse of the Blair Witch* (1999), wyświetlony dwa dni przed premierą ich pełnometrażowego debiutu w Nowym Jorku przez stację Sci-Fi Channel. W tym ponad 40-minutowym filmie przedstawiona została postać wiedźmy (zagrała ją Ellie Kedward) i jej legenda.

Groza podsycana wyobraźnią

Drugim aspektem kultury popularnej związanym z *BWP* – i będącym przezeń poddany krytyce – jest horror w wydaniu mainstreamowym. Miłośnicy tego gatunku wychowali się na takich klasykach, jak *Egzorcysta* (1973), *Obcy* (1979), *Laleczka Chucky* (1988) czy *Koszmar z ulicy Wiązów* (1984). Wszystkie wpisują się w któryś z podgatunków horroru – *monster movie* albo *ghost movie*. Czy *BWP* można jednoznacznie zakwalifikować do jednego z nich? Przecież w filmie Myricka i Sáncheza wiedźma z Blair w ogóle się nie pojawia. Na tym pomysłe jednak opiera się sukces *BWP* jako horroru. Reżyserzy użyli bowiem broni najstraszniejszej – wyobraźni widzów.

Dlaczego jednak, skoro widz nie widzi wiedźmy na ekranie, staje się ona źródłem ewokacji grozy? Noël Carroll stwierdza, iż w horrorach przerażają nas nie

same monstra (ponieważ wedle aktualnego stanu wiedzy one nie istnieją), ale raczej myśl o nich jako o pewnej możliwości. Autor odwołuje się do Kartezjusza, który przeprowadza rozróżnienie na realność obiektywną i formalną:

Obiektywna realność jakiegoś bytu zawiera jego ideę, której nie musi towarzyszyć przekonanie o istnieniu tego bytu. Możemy myśleć o jednoroźcu, nie uważając zarazem, że on istnieje. Mamy więc ideę jednoroźca – na przykład konia z rogami na czole – ale nie uważamy, aby ta idea odnosiła się do jakiegokolwiek realnego bytu. Natomiast istota wyposażona w formalną realność istnieje naprawdę; jej idea zostaje urzeczowiona przez realny byt¹².

Powyższe uzasadnienie nie jest jednak wystarczające dla zrozumienia przyczyn lęku wywoływanego u odbiorców przez monstra. Dla Carrolla jedną z cech dystynktywnych horroru są określone reakcje emocjonalne bohaterów pozytywnych wywołane przez prześladowające ich potwory¹³. Reakcje te stanowią modele zachowań dla odbiorców, ponieważ emocje widzów powinny upodabniać się do emocji wyrażanych przez protagonistów filmowych¹⁴.

Myśl o potworze występującym w horrorze jako o bycie potencjalnie możliwym jest źródłem doświadczenia emocjonalnego (a czasem i fizjologicznego), będącego kombinacją przerażenia i lęku ze wstrętem, obrzydzeniem i mdłościami. Skrzyżowanie tych uczuć Carroll określa mianem art-grozy. Dla jej przeżycia ważną wydaje się ocena, czy potwór jest jednocześnie niebezpieczny i nieczysty. Monstrum w *BWP* nie stanowi źródła niebezpieczeństwa w sensie dosłownym. Nie można stwierdzić, że film ilustruje skutki niszczycielskiego działania wiedźmy, ponieważ widz nigdy nie widzi jej na ekranie. Pozostaje ona natomiast niebezpieczna w sensie pojęciowym – myśl o niej stanowi zagrożenie dla racjonalności. Wiedźma, rozpoznawalna jako motyw kulturowy, jest z zasady istotą nieczystą – przekracza kategorie kulturowych schematów przede wszystkim ze względu na zdolność do posługiwania się tajemnymi, niszczycielskimi mocami, których źródła leżą najczęściej poza światem materialnym. Film Myricka i Sáncheza nie daje wystarczającej liczby wskazówek, by uznać, że powodem zaginięcia trójki studentów jest tytułowa wiedźma. Jej postać i historia przyczyniają się jednak do zawiązania akcji i jeśli rozpatrywać ją jako byt wyobrażony, skonstruowany w celu sprowokowania widza do krytycznego odbioru dzieła, to posiada ona wszelkie cechy istoty kategoryalnie transgresyjnej. Skutecznie unika śmierci, ciesząc się ponad dwustuletnią egzystencją na ziemi. Umie również posługiwać się nieczystymi siłami, gdyż w filmie przywołana zostaje historia mężczyzny, który miał być przez

¹² N. Carroll, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, tłum. M. Przyłipiak, Gdańsk 2005, s. 57–58.

¹³ Tamże, s. 38.

¹⁴ Tamże, s. 40.

nią opętany. Istotny jest również fakt, że wiedźma z Blair mieszka w lesie, a zatem w miejscu nie tak łatwo dostępnym, tajemniczym i pozbawionym obecności ludzi.

Teza Noëla Carrola o imitowaniu przez odbiorców emocji bohaterów pozytywnych w zetknięciu z monstrem, które są podstawą zaistnienia uczucia art-grozy, charakterystycznego dla recepcji horrorów, znajduje swe bardzo wymowne potwierdzenie w reakcjach widzów *BWP*. Amerykańscy krytycy opisywali w recenzjach sytuacje, jakie miały miejsce w trakcie trwania seansów kinowych, kiedy to przerażeni widzowie, uwiedzeni sugestywnością dzieła, dostawali torsji. Z biegiem lat *BWP*, rozpatrywany jako horror, broni się coraz słabiej. Przede wszystkim ze względu na to, iż mit wiedźmy z Blair oraz tajemnica, jaką twórcy stworzyli wokół powstawania filmu, a także system mistyfikacji, który wykreowali, aby przygotować pożądaną przez siebie percepcję wśród odbiorców, uległy już dawno zanikowi pod wpływem upływu czasu.

Zaadaptowanie w *BWP* technik realizacyjnych charakterystycznych dla dokumentu wiązało się nie tylko z zamiarem zwiększenia zaangażowania odbiorcy w opowiadaną historię. Służyły one także za podstawę skonstruowania możliwie jak najdoskonalszego wrażenia realności u widzów końca XX wieku. I to właśnie połączenie dwóch komponentów: wykorzystanie, a następnie przekształcenie konwencji horroru filmowego, oraz posłużenie się estetyką dokumentu, pozwoliło twórcom *BWP* na ewokację grozy nowego rodzaju. Strachu skrajnie spotęgowanego przez silne zaangażowanie widza w opowiadaną historię, mającą znamiona autentyczności. Wpłynęła na to również starannie przygotowana dystrybucja i kampania promocyjna filmu.

Kiedy nic już nie przeraża...

Jeśli przyjrzymy się popularnym filmom grozy, jakie powstały w ostatnich 20 latach, to spostrzeżemy, że występujące w nich monstra i metody, jakimi się posługują, by wywołać w nas dreszcz grozy, bazują na technice komputerowej. Przykładowo, w trzeciej części *Obcego* (1992) tytułowy potwór zbierający krwawe żniwo został stworzony tylko w oparciu o grafikę komputerową, podobnie jak żądna mordy bestia z *Coś* (2011) Matthijisa van Heijningena Jr. W horrorze *Dom w głębi lasu* (2011), zrealizowanym jednak z przymrużeniem oka, przerażenie budzić mają zastępy komputerowo wygenerowanych upiórów.

Tendencja, by w mainstreamowym horrorze straszyć za pomocą efektów komputerowych, która pojawiła się we wczesnych lat dziewięćdziesiątych XX wieku, postępuje nadal, choć wśród emocji, jakie te filmy wywołują, chyba nie zawsze można doszukać się kombinacji strachu ze wstrętem, jak ma to miejsce w klasycznie zrealizowanych utworach tego gatunku. Powszechne stosowanie nowych technologii w kinie popularnym sprawiło, że w dziełach mających wywoływać grozę, zaczęła dominować przede wszystkim akcja i nadmierne wykorzystywanie efektów specjalnych, jak choćby w *Obcy kontra Predator* (2004). Współczesna publiczność uległa już znieczuleniu emocjonalnemu wobec dopracowanych kom-

puterowo potworów, które stały się hiperrealistyczne. Trudno się dziwić, że seria filmów *Paranormal Activity* (2007–) i przede wszystkim pierwsza część *BWP* zarobiły na całym świecie astronomiczne sumy. Nie fabuła jest w nich najważniejsza – przypomina bowiem naiwną, snutą przy ognisku opowieść – lecz odmienny sposób budowania grozy. To widz staje się aktywnym uczestnikiem w procesie jej tworzenia, dopełnia ją swoją wyobraźnią, ponieważ nie może zobaczyć na ekranie tego, co wywołuje niewytłumaczalne i przerażające go zjawiska.