

Co wyróżnia potwora

Autor tekstu: **Marcin Łętowski**

Za podstawowy wyznacznik horroru jako gatunku literackiego i filmowego można uznać chęć spowodowania u odbiorcy reakcji wystraszenia się czy obrzydzenia tym, co widzi na ekranie lub wyobraża sobie czytając powieść grozy. Takie reakcje powinny być w miarę częste, a im bliżej końca dzieła trwać dłużej. Oczywiście nie wezmą się one znikąd. Żeby modelowy widz (skupię się na filmach) się przestraszył musi mieć jakiś ku temu powód, widzieć coś w aktualnie wyświetlanym kadrze czy ujęciu, co go do tego „zachęci” i spowoduje, że zasłoni oczy, krzyknie, może podskoczy w fotelu, a przynajmniej zostanie wyrwany z przyjemnego stanu odrętwienia towarzyszącego oglądaniu dzieła filmowego. Jednym z takich kluczowych, choć niekoniecznie muszących się zawsze pojawić, elementów odpowiedzialnych za „straszenie” jest obecność potwora. Istotą taką przedstawia się jako wrogą, groźną i przerażającą. Atakuje ona i zabija ludzi, czasem terroryzuje i niszczy całe miasta. Budzi lęk ale też wstręt i obrzydzenie. W poniższym artykule postaram się skupić na tym, co tak właściwie prezentuje potworne istoty (w szerokim tego słowa znaczeniu, a więc nie tylko olbrzymie byty z *monster movies* w rodzaju *Godzilli*) jako przerażające i wstrętne. Skupię się na wybranych przeze mnie dziełach, które z różnych powodów sobie cenię i szczególnie zapadły mi w pamięć i służą jako modelowe przykłady niektórych kwestii, które poruszę. Punktem wyjścia będzie dla mnie interesująca książka Noëla Carrolla zatytułowana *Filozofia horroru*. [1] Polecam ją nie tylko fanom szeroko pojętej twórczości grozy.

Carroll zauważa, że potwór może powodować różne reakcje w zależności od tego w jakim świecie, w jakim gatunku twórczości się pojawia. Smok z baśni czy fantasy, chociaż zły i niebezpieczny, ziejący ogniem i porywający dziewice nie budzi takiego lęku jak kreatura z filmu grozy. Podobnie w gatunku science fiction, przedstawiciel cywilizacji pozaziemskiej powiedzmy z uniwersum *Star Trek* choćby był nawet wrogo nastawiony do Ziemiaków to jednak nie wywołuje podobnego przerażenia czy wstrętu jak w horrorze. W takich gatunkach istoty te to naturalne elementy świata przedstawionego. Ich istnienie nikogo nie zaskakuje. Natomiast postaciom z horroru potwór jawi się od razu jako coś nienaturalnego, obcego, zaburzającego zastany porządek, zakłócającego senne życie na przedmieściach czy bez troską zabawę na kalifornijskiej plaży. Potwory nie pasują do „normalnej” czy może raczej uznawanej za taką rzeczywistości. Carroll podsumowuje w skrócie, że w horrorach potwór jest niezwykłym stworem w zwykłym świecie, w baśni i fantasy jest zwykłym stworem w niezwykłym świecie. [2]

Bohater horroru odczuwa lęk przed potworem. Można powiedzieć, że tak samo boi się ktoś z filmu akcji czy thrillera ścigany przez groźnego mordercę i kryjący się przed nim. Jednak postać z horroru boi się na trochę innych zasadach - nie tylko dlatego, że stwór jest groźny i chce ją rozszarpać na kawałki, pociąć, pożreć, wypić z niego wszystką krew czy uczynić cokolwiek innego ale też dlatego, że jest „nienaturalny”, nieczysty. Potwór budzi przerażenie jako istota zła, niebezpieczna, groźna, z którą nie da się, a przynajmniej nie powinno nawiązywać się porozumienia i okazywać jej sympatii. Nie ma z nim żadnych negocjacji. Oprócz tego powoduje wstręt i odrazę swoim wyglądem i zachowaniem. Tak samo jak ludzie z fikcyjnego świata na stwora powinni reagować widzowie. Również się go będą bać i odczuwać wobec niego wstręt. Różnicą jest to, że nie uciekają z kina i nie chowają się pod fotelami, bo chociaż wciąga ich filmowa fikcja to jednak świadomi są, że przed nimi znajduje się ekran, a nie okno, a na nim wyświetlane są ruchome obrazy rzutowane przez projektor i nic tu nie dzieje się „naprawdę”. Oczywiście, czasem widz zdaje się jakby zapomnieć, że ogląda wymyśloną przez kogoś fikcję, ale przecież wrażenie rzeczywistości generowane przez kino nigdy nie jest aż tak silne by można się było bez reszty zatopić w oglądanej opowieści. Musimy też pamiętać, że coś, co budziło przerażenie powiedzmy w latach pięćdziesiątych ubiegłego stulecia, dziś może co najwyżej budzić uśmiech. Metody straszenia zmieniały się.

Autor *Filozofii horroru* wprowadził pojęcie „art-grozy”. Art-groza według niego to stan emocjonalny, w którym niezwykle pobudzenie organizmu zostaje wywołane myślą o potworze poprzez opowiadanie albo obraz, przy czym w myśli tej potwór jawi się jako groźny i nieczysty. Wzorem dla reakcji odbiorczych są reakcje postaci fikcyjnych występujących w danym utworze. [3] Idealna instrukcja takiej reakcji została zaprezentowana w słynnym, klasycznym *King Kongu* (1933, reż. Merian C. Cooper i Ernest B. Schoedsack). Bohaterowie tego filmu płyną na zagubioną, tajemniczą wyspę w poszukiwaniu otoczonej boskim kultem pradawnej gigantycznej małpy zwanej

Kongiem. Podczas rejsu Carl Denham, będący reżyserem filmowym przeprowadza zdjęcia próbne z Anną Darrow bezrobotną aktorką, która ma być gwiazdą planowanego przez niego filmu o Kongu. Udziela jej przy tym instrukcji, które można uznać nie tylko za wzór tego jak ma się zachować aktorka fikcyjnego „filmu w filmie” ale także widowia filmu Coopera i Schoedsacka. Bohaterka ma krzyczeć ze strachu, płakać, mdleć, chować twarz w ramionach. Wszystko to w końcu czyni kiedy zostaje przez Konga porwana. Nawet jeśli będziemy próbować interpretować tytułowego olbrzymiego goryla jako reprezentującego stereotyp męskiej „dzikiej”, „pierwotnej” i „agresywnej” dominacji przeciwstawionej kobiecej bierności, delikatności i pragnieniu bycia chronioną i ratowaną to i tak mamy widzieć w nim jedynie obiekt prymitywnego krwawego kultu, pragnący coraz to nowych niewinnych ofiar. Tak jak Ann Darrow mamy się go bać. Tak więc film tutaj daje nam widzom wskazówkę jak mamy reagować na obecność potwora na ekranie.

Carroll wylicza charakterystyczne cechy różnego rodzaju stworów z horrorów. [4] Zatem, powstają one często poprzez zespolenie, połączenie dwóch lub więcej niepasujących do siebie, a nawet pozostających ze sobą w sprzeczności cech w postaci zwartego czasoprzestrzennie potwora. Życie łączy się ze śmiercią (wampiry, żywe trupy, potwór Frankensteina). Człowiek powoli przeobraża się w owada (*Mucha* z 1958r. w reżyserii Kurta Neumanna i remake tego filmu z 1986r. Davida Cronenberga). Ludzkie ciało łączy się z maszyną (*Tetsuo: człowiek z żelaza* z 1989r. wyreżyserowany przez Shin'ya Tsukamoto, także potwór Frankensteina będący po części też uruchomionym za pomocą wyładowań atmosferycznych automatem). Zespolic się też może w jedno demon z dzieckiem. Istota nadprzyrodzona z naturalną. Najślynniejsze przykłady to chłopiec - Antychryst w *Omenie* (1976, Richard Donner) i opętana dziewczynka z *Egzorcysty* (1973, William Friedkin). Widzimy w nich pewną całość złożoną z człowieka i demona: nie w pełni osobę ludzką i nie w całości demoniczną ale właśnie zespolenie tych dwóch jakości.

Może też pojawić się zespolenie w sensie psychologicznym. W *Psychozie* Alfreda Hitchcocka z 1960r. Norman Bates choć fizycznie zwykły mężczyzna to psychologicznie *nor-man*, ani mężczyzna ani kobieta, syn i matka, żywy i umarły, byt pośredni, nijaki. Ta mająca źródło w jego psychice nieokreśloność świadczy o jego potworności. [5] Również ponury, wyjęty żywcem z gotyckiej powieści dom Batesa każe dostrzegać w nim potworną istotę. Pod koniec filmu widzimy Batesa jako potwora przejawiającego cechy zespolenia również w sensie fizycznym: gdy siedzi w celi przez moment jego twarz staje się czaszką jego matki.

Zespolenie występuje w horrorze *Istota z innego świata* (1951, Christian Nyby i Howard Hawks), w którym grupa badaczy konfrontuje się z przybyłą z kosmosu inteligentną dwunożną rośliną a oprócz tego w *Potworze z Czarnej Laguny* (1954, Jack Arnold) z tytułowym stworem tak samo chodzącym na dwóch nogach i posiadającym skrzela jak ryba. Do tej kategorii pasują również nawiedzone, a więc w pewnym sensie ożywione domy lub hotele z *Nawiedzonego domu* (1963, Robert Wise) czy z *Lśnienia* (1980, Stanley Kubrick) tak jakby stanowiły jedną całość z zamieszkującymi w nich zjawami, wrażeniami wzrokowymi i słuchowymi.

Inny sposób na tworzenie potwora to rozszczepienie. Tym razem jeden byt dzieli się w różny sposób przestrzennie lub temporalnie na dwa lub więcej niezależnych. Człowiek zamienia się cyklicznie w wilka, Doktor Jekyll w bestialskiego Mr. Hyde'a. Każda z tych postaci istnieje podczas nieistnienia, uśpienia drugiej — tylko w określonym czasie, a przecież składają się z tego samego ciała. Ktoś posiada gdzieś mrocznego sobowtóra — *Doppelganger*. Żyjący swym własnym życiem cień, portret, odbicie w lustrze reprezentujące jakieś mroczne, wyparte i tłumione strony osobowości bohatera — to przykłady rozszczepienia przestrzennego. W przypadku rozszczepienia czasowego o potworności na przykład Mr. Hyde'a nie tylko świadczy fakt, że jest on mordercą czy prawie zwierzęciem ale właśnie to, że dzieli to samo ciało z powszechnie szanowanym Doktorem Jekylllem. Z kolei mroczny sobowtór nabiera cech potwornych gdyż jestłączony pewną więzią ze swym oryginałem, nie jest nim a jednocześnie jest.

Następna często się pojawiająca właściwość potworów to ich powiększenie. Może być ono fizyczne czyli wszelkie gigantyczne mały, pająki, rekiny, krokodyle, węże i inne kreatury. Natomiast powiększenie w sensie psychologicznym dotyczyłoby tego, że chociaż rekin ze *Szczęk* (1975, Steven Spielberg) czy krokodyl z *Zabójcy* (2007, Greg McLean) to przedstawiciele fauny jakich wiele, to są w tych filmach tak pokazane, że odnosi się wrażenie, iż posiadają niemalże ludzki spryt i inteligencję. Nawet jeśli potwór wygląda „naturalnie” to jego zachowanie i moce wydają się być nadnaturalne — powiększone. Klasycznym i wzorcowym „ludzkim” przykładem jest Michael Myers z *Halloween* (1978, John Carpenter).

Inna cecha, zmasowanie jak sama nazwa wskazuje, dotyczy tego, że często jest też pokazana olbrzymia liczba wszelkiej maści stworów czego doskonałym przykładem są filmy o zombiach czy też różnego rodzaju insektach, karaluchach, szczurach, piraniach. Musi być ich nieprzebrane mnóstwo,

tak żeby odnosiło się wrażenie, że ich potworność wynika z samego ich umasowienia, a nie tylko wyglądu.

Bardzo interesująca jest przerażająca metonimia. Przejawia się w tym, że sam potwór nie musi koniecznie wywoływać grozy swą prezencją ale „potworności” mu dodają towarzyszące mu nietoperze, szczury i wszelkiego rodzaju wlokące się za nim czy pełzające po nim robactwo. Może to też być jakieś ponure zarosłe pajęczynami zamczysko, które zamieszkuje.

Ważne jest też to gdzie znajdują się potwory z dzieł grozy. Pochodzą z terenów niedostępnych, dzikich, nieczystych, brudnych takich jak stare domostwa, opuszczone zamki, lochy, bagna, mroczne lasy, głębiny morskie, dalekie rejony kosmosu, świat nadprzyrodzony, inne wymiary, w których też powinny zostać. To, co nas przeraża jest też nieznanne i niedostępne w sensie geograficznym, przestrzennym. **King Kong żyje gdzieś w dżungli, na dalekiej zagubionej wyspie poza „normalną” cywilizacją. Tytułowy Godzilla (1954, Ishirō Honda) wylania się nagle z głębin oceanu. Freddy Krueger z Koszmaru z Ulicy Wiązów (1984, Wes Craven) ukrywa się w snach. Monstrum nie należy do znanego, bezpiecznego, kontrolowanego świata.**

Niekiedy o „potworności” świadczą też metody rozmnażania się i cykle życiowe niektórych istot: „Roślina” z *Istoty z innego świata* chociaż inteligentna to rozmnaża się niejako automatycznie, nieznaną jest jej przyjemność seksualna i żadne emocje. Komórki *Czegoś* (remake *Istoty z innego świata* z 1982r. w reżyserii Johna Carpentera) asymilują się z komórkami innych organizmów, co powoduje jego upodobnienie się do przejmowanych form. Potwór z *Obcego — ósmego pasażera Nostromo* (1979, Ridley Scott) przechodzi przez różne stadia rozwoju. Pierwsza forma — wylęgnięta z złożonego przez królową jaja ośmionożna larwa przyczepia się do twarzy nosiciela. Po pewnym czasie w ciele zarażonego rozwija się kolejne stadium — coś w rodzaju węża czy robaka i przebija się przez klatkę piersiową powodując śmierć żywiciela. W końcu powstaje ostateczna forma. Interpretuje się niekiedy scenę z *Obcego*, w której właśnie widać jak potwór przebija się przez brzuch jednego z członków załogi statku *Nostromo* jako symbolizującą bycie mężczyzny w „ciąży” i brutalne „urodzenie dziecka”. Tym samym ma ona odzwierciedlać podświadomy męski lęk i wstręt przed tą kobietą funkcją życiową. Mnie się wydaje jednak, że takie odczytanie nie jest w stu procentach właściwe i wystarczające. Kobiety, które w końcu zachodzą w ciążę i rodzą dzieci reagują na nią tak samo jak mężczyźni. Myślę po prostu, że tu mamy do czynienia z odrazą wywołaną tym, że coś, co przypisane jest do wnętrza ludzkiego organizmu nagle znajduje się na zewnątrz. Tak samo odrazę wywołują w nas mocz, odchody czy wnętrzności. Wspomniana scena sama w sobie jest sugestywna. Widz reaguje na nią strachem czy obrzydzeniem, gdyż widzi świetnie pokazane niespodziewane krwawe, brutalne wydostanie się na świat zewnętrzny robakopodobnej wyposażonej w bardzo ostre zęby istoty. Chodzi o to, że o przerażającym czy wstrętnym wymiarze takich obrazów nie musi decydować dopiero ich nieświadomiane „opracowanie” przez nasz aparat psychiczny, który je odnosi do wypartych lęków. Może dziać się to na etapie samego spostrzeżenia wspomaganego jakością efektów i sugestywną atmosferą filmu. Reagujemy obrzydzeniem na obraz jako taki.

Oczywiście sama ostateczna forma *Obcego* przeraża i budzi wstręt: idealne połączenie oślizgłości, ociekania śluzem, plucia żrącym kwasem z skrajnie ostrymi licznymi zębami. Jednak sposób w jaki powstaje, rozmnaża się, przechodzi przez kolejne stadia dodaje stworowi z filmu Scotta dodatkowego wymiaru „potworności”. Były takie zainteresowane są tylko własnym przetrwaniem, rozmnażaniem i powielaniem. Nie mają nic wspólnego z przybyszami z innych galaktyk nawiązującymi przyjaźnie z ludźmi i pragnącymi ludzkość oświecić i nauczyć życia na wyższym stopniu rozwoju.

Od chwili wprowadzenia dźwięku film nie tylko widzimy ale także słyszymy. Toteż potworne istoty często wydobywają z siebie lub są otoczone przez „potworne” pełne dysonansów nieprzyjemne odgłosy: warczenie piły mechanicznej, jęki, skrzypienie huśtawek, przesuwanie ostrzem noża po ścianach, skrobanie pazurami, bulgotanie, głos demona, który opętał Regan z *Egzorcysty*, upiorny śmiech, trzepotanie skrzydłami nietoperzy. Mocno oddziałuje na wyobraźnię walenie w drzwi, które zdaje się czynić coś zamieszkującego posiadłość z *Nawiedzonego domu*. Na zasadzie kontrastu możemy usłyszeć różne słodkie dziecięce głosiki czy przyjemną muzyczkę wydobywającą na przykład z pozytywki podczas gdy ktoś ginie w przerażający sposób.

Metod na stworzenie prawdziwie przerażającego, odpychającego potwora jest wiele i ogranicza je tylko ludzka wyobraźnia. Jeśli nawet przynajmniej niektóre z takich istot w jakiś sposób obrazują nieświadomiane pragnienia to ich różnorodność odzwierciedla też zamiłowanie do tworzenia niespotykanych nigdzie indziej form i bycia przez nie raz na jakiś czas straszonymi. Jak to się mówi: „Każda potwora znajdzie swego amatora”.

Przypisy:

[1] N. Carroll *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, Gdańsk 2004

[2] Tamże, s. 38

[3] Tamże, s. 66

[4] Tamże, s. 79-93

[5] Tamże, s. 72

Marcin Łętowski

Ur. 1978. Absolwent socjologii na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu. Interesuje się m.in. socjologią kultury popularnej oraz mediów, psychoanalizą, muzyką. Mieszka w Gruszczyne k. Poznania.

[Pokaż inne teksty autora](#)



(Publikacja: 06-03-2013)

[Oryginał.](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,8799) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,8799>)

Contents Copyright © 2000-2012 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2012 Michał Przech

Właścicielem portalu Racjonalista.pl jest Fundacja Wolnej Myśli.

Autorem portalu jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie elementy tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna**

lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl