

Uwaga, pułapki na dzieci! Topografia nawiedzonego domu w *Duchu* Stevena Spielberga i Tobe'a Hoopera

Abstrakt:

Artykuł jest analizą *Ducha* (1982) Stevena Spielberga i Tobe'a Hoopera. Autorka rekonstruuje w nim model przestrzenny filmowego domu Freelingów. Budynek, pojedyncze pomieszczenia i domowe sprzęty przybierają formę otwartych prostopadłościów, przez które do wnętrza rodzinnej posiadłości przedostają się demoniczne moce. Obecność ludzkich bohaterów w nawiedzonym domu manifestuje się w niejednolity sposób, a główną linią podziału jest ich wiek i status rodzinny. W odczytaniu autorki przestrzenie salonu i wnętrza sypialni dziecięcej w filmie *Duch* są sugestywną reprezentacją rodzicielskich frustracji oraz dziecięcych fascynacji i lęków. Analizie towarzyszą kontekstowe odwołania do kina grozy lat 80. XX wieku oraz innych tekstów kultury wykorzystujących podobne motywy i wątki.

Słowa kluczowe:

Duch, horror, kino amerykańskie lat 80. XX wieku, nawiedzony dom, pokój dziecięcy, przestrzeń w filmie, Steven Spielberg, Tobe Hooper

Beware the Traps for Children! The Topography of the Haunted House in *Poltergeist* by Steven Spielberg and Tobe Hooper

Abstract:

The article offers an analysis of *Poltergeist* (1982) by Steven Spielberg and Tobe Hooper. The author retraces the topographic model of the film Freeling's house. The building, its separate rooms, and domestic devices become the 'open cuboids' through which the demonic forces enter the family's estate. The presence of human

* Karolina Kostyra – mgr, przygotowuje rozprawę doktorską w Instytucie Nauk o Kulturze Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach dotyczącą topografii pokoju dziecięcego w filmach fantastycznych lat 80. XX wieku. Kontakt: gilbertalbertyna@gmail.com.

protagonists in the haunted house manifests itself in heterogenous ways, and is divided mostly according to generational and functional criteria. In the author's reading of the film, the spaces of the living room and interiors of the children's bedroom function as a senseful representation of parental frustrations and children's fascinations and anxieties. The analysis is accompanied by contextual references to the horror cinema of the 1980s and to other cultural texts using similar motifs and plots.

Key words:

Poltergeist, horror, American cinema of the 1980s, haunted house, children's bedroom, space in cinema, Steven Spielberg, Tobe Hooper

Jednym z elementów, które eksploatujemy w *Duchu*, są wasze dziecięce lęki – strach przed szafą, strach przed tym, co kryje się pod łóżkiem, strach przed drzewem za oknem, które wygląda jak człowiek¹.

– Frank Marshall, producent *Ducha*,
w wywiadzie z Bobem Martinem (1982, s. 62)

[...] w tym samym stopniu, co koszmarem dzieci, *Duch* jest również rodzicielskim koszmarem.

– James Kendrick (2009, s. 179)

Wprowadzenie

Kadry z filmu *Duch* (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982), ukazujące blond-włosą dziewczynkę wpatrzoną w telewizyjny „biały szum”, to obrazy ikoniczne dla amerykańskiego kina lat 80. XX wieku. Wizerunek kilkulatki zafascynowanej obrazem na ekranie odbiornika wywołuje ambiwalentne wrażenia, prowokując filmoznawców do kreślenia różnorodnych, często antynomicznych analiz. Niektóre symptomatyczne interpretacje przywołane zostaną w niniejszym tekście, ale bardziej niż na kompleksowej analizie *Ducha* będę się koncentrować na eksploracji tych obszarów filmu, które są związane ze szczególną obecnością dziecka w przestrzeni domowej. Owa obecność, trzeba zaznaczyć, jest naprawdę nietypowa – bohaterka dzieła Stevena Spielberga i Tobe'a Hoopera², Carol Anne (Heather O'Rourke), znajduje się bowiem zarówno w domu, jak i poza nim;

¹ Jeśli nie podano inaczej, wszystkie tłumaczenia autorki artykułu – Karoliny Kostyry.

² Według oficjalnych danych za scenariusz i produkcję odpowiedzialny był Steven Spielberg, podczas gdy reżyserią zajmował się Tobe Hooper. Dla większości komentatorów (Gordon, 2008, s. 93–94; Kendrick, 2014, s. 37–39; McBride, 2017, s. 338–339; Szyłak, 2011, s. 170) autorstwo filmu jest jednak kwestią sporną. Czasem mówi się wręcz o tym, że twórcza rola

funkcjonuje w strefie żywych i w strefie martwych; jej głos słycać w rodzinnym salonie, dziecięcej szafie i we wnętrzu telewizyjnego pudła.

W *Duchu* dzieci chodzą innymi drogami niż dorośli. Różnice dzielące światy kilkuletnich Carol Anne i Robbiego (Oliver Robbins), nieco starszej Dany (Dominique Dunne) oraz ich rodziców (Craig T. Nelson, JoBeth Williams) przybierają formę paranormalnych barier obejmujących konstrukcję architektoniczną domu Freelingów. W ramy budynku wpisane są swego rodzaju pułapki na dzieci. Telewizor emitujący niesamowity blask, demoniczna szafa oraz groźna przestrzeń za oknem sypialni wyrrywają najmłodszych z oków rodziny. W scenach ukazujących nadprzyrodzoną agresję lub uwiedzenie małych bohaterów przez ożywione paranormalnymi mocami domowe sprzęty i elementy konstrukcyjne budynku film przyjmuje częściowo punkt widzenia dziecka. Szczególnie istotna jest dla całokształtu *Ducha* postawa Carol Anne, która gościnnie podejmuje obce byty, identyfikowane przez dorosłych jako potwory („bestie”), i ostatecznie podąża za nimi w miejsca niedostępne rodzicom.

Zaproponowana przeze mnie analiza będzie skoncentrowana na odtworzeniu topografii nawiedzonego domu oraz wyróżnieniu podziałów generacyjnych zarysowanych w dziele Spielberga i Hoopera. Rafał Syska (2012) twierdzi, że w amerykańskim horrorze lat 80. „złagodzone (przynajmniej na pierwszym planie fabuły) generacyjne konflikty” (s. 62). Warto jednak zauważyć, że w kinie grozy tego okresu podziały wiekowe i konflikty związane z funkcjami w obrębie nuklearnej rodziny znajdowały silną reprezentację na drugim planie – w przestrzeni filmu i elementach scenograficznych. W *Duchu* o odmienności sfery dorosłych i niedorosłych świadczy w dużym stopniu usytuowanie pokoi rodziców i pociech. Na pierwszy rzut oka sypialnię dzieci i salon przeznaczony dla opiekunów łączą nowoczesne, kręte schody wyłożone miękką wykładziną. Jednakże na innej siatce, uwzględniającej nadprzyrodzone przestrzenie, w tym miejscu znajdują się paskudne, oślizłe tunele. Przemierzyć je z powodzeniem mogą tylko matki i ojcowie, którym naprawdę zależy na dzieciach.

Niegrzeczne dzieci i rozwyrzone duchy

Trzeba zaznaczyć, że scenariusz *Ducha* – opowiadający o kilkulatec, która przebywając we własnym domu, gubi się w innym, nieludzkim wymiarze – nie jest całkiem oryginalny. Pomysł, jak pisze Andrew Gordon (2008, s. 96),

Hoopera była znikoma. Jednak, z uwagi na oficjalne dane, w artykule traktuję *Ducha* jako film dwóch twórców – Spielberga i Hoopera.

został zapożyczony z serialu *Strefa mroku* (Serling, 1959–1964). W odcinku *Little Girl Lost* (Matheson, Stewart, 1962)³ małżeństwo budzą w środku nocy odgłosy płaczu córki. Rodzice (Sarah Marshall, Charles Aidman) słyszą w pokoju dziecinnym i salonowej szafce szloch małej Tiny (Rhoda Williams), lecz nie mogą dotrzeć do źródła dźwięku. Okazuje się, że wystraszona pięcioletka wpadła – zgodnie z tytułem serialu – do strefy mroku, która otwarła się w jej pokoju. Miejsce pobytu dziecka przypomina spowite gwiazdami i mgłą niebo – przestrzeń miękka i migotliwa, odbijającą echem głos dziewczynki⁴. Odzyskanie córki okazuje się możliwe dopiero wtedy, gdy ojciec sam przekracza międzywymiarowy portal ulokowany obok łóżka dziewczynki. Mężczyzna wciąga w końcu zaginioną córkę z powrotem do domu, a kiedy pięcioletka jest już bezpieczna, matka zabiera ją daleko od groźnego pokoju dziecięcego. Odcinek *Little Girl Lost* został uznany przez jednego z krytyków za „zapadający w pamięć” (Grams Jr., 2014). W tym świetle nie dziwi, że niemal dwie dekady po emisji serialu, przed pisaniem scenariusza do *Ducha*, Spielberg poprosił twórców o kasetę z nagraniem (Gordon, 2008, s. 96).

W obydwu realizacjach narracji o małych zaginionych dziewczynkach ujawnia się wizja domu rodzinnego (ściślej zaś – sypialni dziecięcej) jako miejsca niezbadanego, wciągającego najmłodszych do tzw. strefy mroku. Pokoje dziecięce nie przybierają w tych przypadkach tradycyjnej formy czterech ścian, lecz zostają skonstruowane jako otwarte prostopadłości (otwarte od strony szaf, okien, ścian). Wyobraźnia twórców przedstawia pokoje dziewczynek jako przestrzenie wyposażone w wejścia do tuneli prowadzących do innych miejsc – zarówno w domu, jak i poza codzienny świat materialny (na drugą stronę lub do innego wymiaru); do sfer początkowo niedostępnych opiekunom.

Otwarte pokoje to przestrzeń niebezpieczna szczególnie dla rodziców. O ile Tina prosi z płaczem mamę i tatę o pomoc, o tyle Carol Anne wydaje się całkiem dobrze zadowolona w nieludzkim wymiarze. W *Duchu* rozbiecie między dorosłym (rodzicielskim) a dziecięcym postrzeganiem pozaludzkich bytów wprost wyraża Tangina Barrons (Zelda Rubinstein) – medium parapsychologiczne. Kobieta twierdzi, że najgroźniejszy z duchów „dla niej [dziewczynki] jest po prostu zwykłym dzieckiem, dla nas [rodziców i opiekunów] jest bestią”.

³ Pisarz i scenarzysta Richard Matheson (1953) zaadaptował na potrzeby serialu własne opowiadanie, również zatytułowane *Little Girl Lost*.

⁴ Upiornie brzmią wołania przerażonej Tiny, dubbingowane przez ponadtrzydziestoletnią wówczas Williams (aktorkę głosową zatrudnianą w wieku dziecięcym do imitowania dialogów dziewczynek w filmach i serialach familijnych). Niski głos dorosłej kobiety nie pasuje do słodkiej, niewinnej pociechy państwa Miller – widz może uznać, że inny wymiar, w którym znajduje się dziecko, sprawia, że Tina potwornieje.

Bestia, zdaniem medium, mówi córce Freelingów „takie rzeczy, jakie zrozumieć może tylko dziecko”. W prologu *Ducha* bohaterka zachęca moce paranormalne do kontaktu z domownikami – wita się z duchami, pyta, jak wyglądają i odpowiada „ludziom z telewizji” (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982), że ma pięć lat. Jest radosna, pobudzona i uśmiechnięta w grymasie sprawiającym, że ledwo rusza ustami przy mówieniu. Bohaterka w końcu przykłada dłonie do mieniącego się „białym szumem” ekranu (rysunek 1). Starsi domownicy, obudzeni gadaniną dziecka, obserwują tę scenę w konsternacji. Być może zachowanie Carol Anne nie różni się znacząco od innych samotniczych dziecięcych zabaw, w trakcie których kilkulatki dyskutują z ożywianymi w myślach postaciami lub zabawkami. Dla postronnego obserwatora może przypominać rytm rozmowy telefonicznej, gdy słyszy się wyłącznie odpowiedzi jednej strony, a drugi interlokutor jest wyciszony (Hermans, Hermans-Jansen, 2003, s. 534). Nieruchoma postawa i nienaturalna mimika pięciolatki wydają się jednak niepokojące.



RYSUNEK 1. „Biały szum”. Kadr z filmu *Duch*.

Matka, aby zracjonalizować nietypowe zachowanie dziewczynki, zrzuca później nocny incydent na karb somnambulizmu, analizując przy tym własne perypetie z dzieciństwem. „Założę się, że to dziedziczne” – mówi do męża pani Freeling, wyjawiając, że w wieku dziesięciu lat często lunatykowała, a podczas jednego z takich epizodów zawędrowała wprost do samochodu obcego człowieka. Mężczyzna, nieświadomy faktu, że na tylnym siedzeniu śpi dziewczynka, wywiózł małą Diane daleko od domu, przez co podejrzewano go o porwanie na tle seksualnym (to nie jedyny raz, gdy w filmie pojawiają się insynuacje związane z pedofilią). „Było mi wtedy strasznie wstyd” – wyzna ze śmiechem bohaterka, skręcając dla męża marihuanowego jointa (Marshall, Spielberg,

Hooper, 1982). Motyw dziecięcego oddalenia się z sypialni jako aktywności, której praktykowanie przenosi się z matki na córkę⁵, jest wykorzystywany nie tylko w horrorach paranormalnych, lecz także w baśniach i opowieściach fantastycznych. Jedną z popularniejszych wersji tego tropu odnajdziemy w *Piotrusiu Panie i Wendy* J. M. Barriego (1911/2014), gdzie w finale tytułowa bohaterka, jako już dorosła kobieta, obserwuje swą córkę Jane oddalającą się z sypialni u boku latającego chłopca. Szkocki pisarz wieńczy opowieść przesłaniem o niezmiennym trwaniu cudownego dzieciństwa (Nikolajewa, 2004, s. 93). Poszczególni chłopcy i dziewczynki dorastają wprawdzie, zapominając o nocnych ucieczkach, ale zastępują ich następni żądni przynależności do dorosłości:

Jane jest już teraz zwykłą dorosłą osobą i ma córkę o imieniu Margaret. I w czasie każdego wiosennych porządków – z wyjątkiem tych, o których zapomni – Piotruś przylatuje po Margaret i zabiera ją do Nibylandii, gdzie ona opowiada mu bajki o nim samym, których on wysłuchuje tak gorliwie. Kiedy Margaret dorośnie, będzie miała córkę, która zostanie kolejną matką Piotrusia. I będzie to trwało dopóty, dopóki dzieci będą wesołe, niewinne i bezduszne (Barrie, 1911/2014, s. 322–323).

Barrie, tak jak Spielberg i Hooper, zwraca uwagę na rozdział między bezwolnie opuszczającymi domostwa malcami a dorosłymi, którzy mają trudności, by towarzyszyć pociechom w oderwaniu się od ziemi (*Piotruś Pan i Wendy*) lub w wejściu do portalu prowadzącego na drugą stronę (*Duch*). W tych opowieściach kilkulatki wydostają się ze swych sypialni, zostawiając zmartwionym opiekunom puste pokoje, w których straszą otwarte okna, drzwi i szafy – znaki, że dziecko jest poza domem. Barrie'owski wątek porwania lub odejścia potomstwa z pokoju dziecięcego (czyli przestrzeni na pozór najbezpieczniejszej) zostaje przez Spielberga powtórzony w *Hooku* (Kennedy, Marshall, Molen, Spielberg, 1991)⁶ – wykreowanej przez reżysera kontynuacji

⁵ W sequele *Ducha*, filmie *Duch II. Druga strona* (Grais, Victor, Gibson, 1986), zależności łączące kobiety zostają rozciągnięte na wcześniejsze pokolenie. Babcia informuje Carol Anne o rodzinnym darze widzenia drugiej strony, który dziewczynka po niej odziedziczyła.

⁶ Innym przykładem przewijającego się w twórczości Spielberga motywu porwania dziecka z sypialni jest początek *BFG. Bardzo Fajnego Giganta*. W filmie cierpiąca na bezsenność wychowawca domu dziecka zostaje porwana przez olbrzymia; wielka postać dosłownie wyciąga ją z łóżka. Przed atakiem dziewczynka zdąży jeszcze wyrecytować mantrę: „Nigdy nie wychodź z łóżka, nigdy nie podchodź do okna, nigdy nie zaglądaj za zasłonę” (Marshall, Mercer, Spielberg, 2016). Słowa, które nie pojawiają się w pierwowzorze literackim Roalda Dahla (1985/2016), w wersji filmowej zdają się ostrzeżeniem dla ciekawskich dzieci, wskazującym na sposoby bezpiecznego użytkowania sypialni.

przygód Piotrusia Pana. W obu filmach podobnie rozegrano scenę wprowadzenia małych dzieci przez złe moce: rozpętana w sypialni wichura zapowiada nadejście fantastycznych przybyszów, rodzeństwo zostaje wciągnięte w wir, sam moment znikania jest jednak niedostępny spojrzeniu widza. W późniejszym obrazie uprowadzenie Jacka (Charle Korsmo) i Maggie (Amber Scott) przez piratów zostaje jedynie zasygnalizowane – o powodzeniu tego aktu dowiadujemy się z listu kidnaperów. Moment zniknięcia Carol Anne w czełściach szafy jest niewidoczny, gdyż postać dziecka zostaje zasłonięta przez znajdujące się w pokoju łóżeczko.

Wraz z pięciolatką w demonicznym wirze znika całe wyposażenie sypialni. Pomieszczenie zamieszkiwane przez dziewczynkę jeszcze do niedawna nosiło ślady jej obecności. Delikatne mebelki i akwarium ze złotą rybką zostają jednak porwane, a kąty, upstrzone wcześniej kolorowymi gadżetami, zmieniają się w niezagospodarowane wnętrza, jakby dopiero oczekujące na nowych lokatorów. Pusty pokój dziecka (motyw często powracający w realnych i fikcyjnych opowieściach na temat zmarłych i zaginionych kilkulatków; Moorhead, 2008) na moment nabiera w *Duchu* dosłownego wymiaru. W kolejnych scenach sprzęty powracają do sypialni, choć nie działają już tak, jak w czasie, kiedy dziewczynka przebywała w pokoju.

Wydaje się, że rodzice w filmach Spielberga powinni być ostrożniejsi, gdyż symptomy (dosłownego i metaforycznego) otwarcia domostwa na nadprzyrodzone wpływy objawiały się im, zanim jeszcze dzieci zniknęły na dobre. Atak piratów z *Hooka* poprzedza scena, w której skonfundowany ojciec (Robin Williams) zastaje sypialnię córki i syna wyziewioną wiatrem dmuchającym z otwartego na oścież okna. Okno, symbol niezwykle istotny dla imaginarium Piotrusia Pana (Rudd, 2006, s. 268), powraca w filmie Spielberga wielokrotnie. Jego znaczenie podkreśla Wendy (Maggie Smith), gdy zachęca wnuczęta do pokochania baśni: „To dokładnie to okno i ten sam pokój, w którym snuliśmy opowieści o Piotrusiu Panie, Nibylandii i Kapitanie Haku” (Kennedy, Marshall, Molen, Spielberg, 1991). Chłopiec patrzy w tym czasie w niebo, a dziewczynka ogląda ilustrację, na której młodziutka Wendy siedzi wsparta na parapecie, oczekując nadejścia Piotrusia. Okno jest w tym przypadku portalem otwierającym dom na sferę związaną z dziecięcą fantazją. To element charakterystyczny dla tekstów kultury opowiadających o ucieczkach niedorośliwych postaci. Katarzyna Slany (2016) zauważa, że w powieściach onirycznych i fantazmatycznych z dziecięcym bohaterem pojawia się szereg „symbolicznych progów mediacji” (s. 160), do których należą m.in. okna, tunele, lustra, drzwi i szafy. Tego rodzaju przedścionki służą przede wszystkim jako symbole transgresji, zagłębienia się w wewnętrzne światy marzeń i snów (s. 160–161).

W *Duchu* podobną funkcję pełni odbiornik telewizyjny – obiekt zainteresowania Carol Anne. Zaokienne fantasmagorie utożsamiane są natomiast z siłami absolutnie niebezpiecznymi, charakterystycznymi dla horroru paranormalnego. Podobne zastosowanie okna w pokoju dziecięcym pojawiło się już w telewizyjnej realizacji Hoopera, miniserialu *Miasteczko Salem* (Kobritz, Silliphant, 1979) na podstawie powieści Stephena Kinga (1975/2018). Zarówno w adaptacji, jak i w pierwowzorze nastolatek zostaje skonfrontowany z wampirem skrobiącym pazurami szybę. W horrorach, zwłaszcza tych z dziecięcym protagonistą, za oknem przeważnie ujawniają się postaci mniej lub bardziej przypominające ludzi: zjawa kobiety-kocicy z *The Curse of the Cat People* (Lewton, Wise, von Fritsch, 1944), demoniczna dziewczynka ze świńskim rykiem z *Horroru Amityville* (Arkoff, Geisinger, Saland, Rosenberg, 1979), tytułowa bohaterka *Białej damy* (LaLoggia, La Marca, 1988). W *Duchu* ukazano bardziej abstrakcyjne strachy. Rozgorączkowany syn państwa Freelingów nie może zasnąć w obawie przed złowieszczym drzewem z przydomowego ogródka. Gdy posiadłość opanowują dusze spoczywających pod jej fundamentami zmarłych, spełniają się najgorsze obawy, jakie żywił chłopiec. Drzewo ożywa, wyszarpując zalęknionego Robbiego przez wybitą szybę. Ten fragment filmu, omawiany często w kontekście prywatnych lęków, jakie nawiedzały jego twórcę (kilkuletni Spielberg bał się drzewa za oknem; Baxter, 1997/2000, s. 319; Kendrick, 2009, s. 37; Sanello, 2002, s. 11), potwierdza, podobnie jak pierwsze minuty *Hooka*, pewną prawidłowość, stale powtarzaną w dziełach tego autora: dziecko wcale nie jest bezpieczne we własnym łóżku. Sypialnie w tych filmach nie są zamkniętymi twierdzami, lecz tworzą przestrzenie częściowo odsłonięte, których prostokątne luki (szafa, okno i telewizor) stanowią zaproszenie dla sił z zewnątrz.

Moce przybywające z drugiej strony jawią się jako niebezpieczne z perspektywy państwa Freelingów. Nie sposób jednak zignorować obrazu małej Carol Anne z fascynacją wpatrzonej w ekran telewizora – portal łączący dom ze sferą niematerialnych towarzyszy rozmów. John Baxter (1997/2000) stwierdza, że zachowanie bohaterki *Ducha* bliskie jest wrażliwości dziecięcej, która wykracza poza świat namacalny:

Kiedy Carol Anne schodzi chwiejnym krokiem po zdezelowanych schodach, które duchy obiorą za swój trakt, i wpatruje się w szumiący „śnieg” na ekranie, jej spokojna rozmowa z „ludźmi telewizji” i triumfalny okrzyk „Są tutaj!” znajduje oddźwięk w uczuciach każdego dziecka, które kiedykolwiek wyobrażało sobie istnienie innego świata przylegającego do jego własnego (s. 323–324).

Spielberg i Hooper sugerują, że najmłodszy członek rodziny wyposażony jest w zmysł, który pozwala im odnaleźć alternatywną sferę w domowej zwyczajności. Nie tylko Carol Anne, lecz także jej niewiele starszy brat z ożywieniem reagują na aktywność drugiej strony. Najstarsza pociecha Freelingów, nastoletnia Dana, pozostaje natomiast tylko świadkiem zdarzeń, co interpretatorzy *Ducha*, czytający agresję mocy paranormalnych jako wyraz rodzicielskich lęków przed pedofilią (Kincaid, 1998, s. 84), tłumaczą tym, że bohaterka przedstawiana jest jako aktywna seksualnie, a zatem nieatrakcyjna dla „bestii”. Jakkolwiek nie rysowałyby się szczegółowe motywacje napastników, duchy rzeczywiście wyraźnie lgną do małych dzieci, do ich niewinności, naiwności i wrażliwości na otoczenie, a Dana „jako szesnastolatka jest po prostu za stara, żeby je zainteresować” (Murphy, 2009, s. 131).



RYSUNEK 2. Strachy za oknem. Kadr z filmu *Duch*.

Celem ataku są zatem Robbie i Carol Anne. W scenach ukazujących lęki i wyobrażenia dzieci poetyka *Ducha* współgra ze stanami wewnętrznymi tych dwojga. Kluczem jest w tym przypadku światło (lub jego brak). Robbie cierpi na stany lękowe ewokowane przez ciemność (rysunek 2). W mroku nocy zabawkowy pajacyk i drzewo za oknem wydają się dziecku szczególnie groźne, jakby dopiero brak słońca czy światła elektrycznego ujawniał ich mordercze intencje (w początkowych dziennych scenach chłopiec wspina się przecież dzielnie na konar drzewa). Najbardziej przerażające efekty pojawiają się, gdy późno wieczorem nad osiedlem rozpętuje się burza z piorunami: jednocześnie z uderzeniem błyskawicy upiorne drzewo i zabawkowy klaun budzą się do życia.

W kreowaniu nastroju grozy istotną rolę odgrywa wyraziste oświetlenie. Reżyser obrazu Matthew F. Leonetti objaśniał po latach, że większość scen

sfilmowano w twardym, ostrym świetle i nawet gdy używano nieco bardziej miękkiego oświetlenia, nie było ono tak łagodne, jak to, do którego przyzwyczaiły widzów niektóre XXI-wieczne produkcje. Wybór takiej techniki pozwolił ukazać przestrzeń w „świeżej i bogatej” odsłonie, co tyczy się również tych fragmentów filmu, w których rejestrowano codzienne, a nie paranormalne sytuacje. Twórca zaznacza jednak różnicę między estetyką scen rozgrywających się w blasku dnia a momentami nawiedzeń: „[...] gdy nadchodził czas na dramatyzm, to łamaliśmy wszystkie zasady, czyli uciekaliśmy się do każdego sposobu, byle tylko dobrze to wyglądało” (Leonetti, Edlund, 2008). W filmie *mise-en-scène* odznacza się srebrną poświatą. Dominującymi kolorami w *Duchu* są barwy flagi amerykańskiej⁷, z tym że w scenach nawiedzeń kadry nie są matowe, lecz błyszczące. W warstwie diegetycznej takie efekty wizualne są następstwem błysku pioruna, światła telewizora i promieniowania demonicznej szafy. Według Johna Kennetha Muira (2007) charakterystyczne światło, które emanuje z garderoby i odbiornika telewizyjnego, sprawia, że te przestrzenie stają się jednakowo niebezpiecznymi pułapkami na dzieci:

To nie przypadek, że w *Duchu* migające światło telewizora stale odbija się na twarzach bohaterów i że taki sam układ kolorystyki i oświetlenia jest używany do przedstawienia szafy – portalu prowadzącego do niższych rejonów. Zarówno niebieskie światło w szafie, jak i niebieskie światło odbiornika telewizyjnego reprezentują to samo: portale do takich miejsc, które mogą porwać wasze dzieci (s. 270).

Niebieskie światło obejmuje zatem punkty na planie domu, które z perspektywy dorosłych zagrażają bezpieczeństwu dziecka. *Duch* niejednokrotnie był interpretowany jako opowieść naznaczona perspektywą rodzicielską. Andrew Gordon (2008, s. 102–103) w jednym ze swych odczytań filmu zauważa, że byty nazywane za pomocą tytułowego określenia można interpretować jako niegrzeczne dzieci. *Poltergeist* (jak brzmi oryginalny tytuł filmu) to inaczej „rozwydrzony duch”. Jego aktywność skoncentrowana jest na płatanii figli i dokuczaniu domownikom w sposób bliski zachowaniom niesfornych kilkulatków⁸. Badacz pisze, że scena z czołówki, w której grupka małych urwisów kieruje zdalnie sterowane samochodziki pod koła roweru jednego z sąsiadów (w zasadzie rowerku, gdyż niezdarny mężczyzna najpewniej za-

⁷ Symbolika Stanów Zjednoczonych zostaje wprowadzona już w pierwszym ujęciu, w którym widzimy obraz telewizyjny ukazujący Pomnik Korpusu Piechoty Morskiej.

⁸ Spielberg wyznał, że traktuje *Ducha* jako ewokację własnego dzieciństwa, kiedy dla zabawy straszyl swoje siostry (McBride, 2017, s. 89–90).

brał w pośpiechu pojazd swej pociechy), ukazuje w komediowej tonacji motyw dziecięcych złośliwości, powracający w całej opowieści (s. 102). Chwilę później psikusy kontynuuje irytujący sąsiad Freelingów, przełączając ze swego salonu kanał z meczem footballowym oglądanym przez Steve'a i jego kolegów na program z dziecięcym show Freda Rogersa. To kolejny moment, w którym telewizor filmowej rodziny działa inaczej, niż powinien. Przestrzeń, w której żyją bohaterowie, stale obraca się przeciw nim, choć część niewygód pozwala się łatwo wyjaśnić. Gdy mężczyźni oglądają mecz, matka Carol Anne sprząta pokój córki i syna. Potyka się o wrotki, co stanowi odzwierciedlenie gagu z zabawkowymi autami, które blokują przejazd mężczyzny na rowerze. Dziecięce zabawy albo przedmioty należące do małoletnich przeszkadzają dorosłym – dosłownie wchodzą im pod nogi. Dodatkowo pasmo dla najmłodszej widowni, nadawane w tym samym czasie co football, maćci ważne plany mężczyzn. Wieczory są równie kłopotliwe, gdyż zabiegające o uwagę potomstwo nie pozwala Steve'owi i Diane znaleźć spokojnej chwili na małżeńską intymność albo wypalenie marihuanowego skręta (rodzice palą wieczorem trawkę wspomagającą relaksacyjny sen, podczas gdy przestraszone dzieci pozostają w nocy czujne). Para niewątpliwie troskliwie zajmuje się potomstwem, ale nie zmienia to faktu, że hałaśliwa gromadka (a szczególnie dwójka młodszych pociech) wymaga od państwa Freelingów wiele cierpliwości.

Opowieść o zaginięciu „wchodzącego pod nogi” dziecka stanowi trzon fabularny filmu. To historia odsyłająca do narracji, w których niefrasobliwi dorośli zostają ukarani odebraniem im potomstwa. Z tym tematem mierzą się twórcy kameralnego dramatu science fiction *Testament* (Bernstein, Littman, 1983). Film Lynne Littman pojawił się na ekranach kin rok po premierze *Ducha* i choć jego ciężar emocjonalny znacznie różni się od tonacji dzieła Spielberga i Hoopera, to tematyka obydwu realizacji w pewnym stopniu się pokrywa. *Duch* i *Testament* (które już w tytułach odwołują się do śladów przeszłości) opowiadają o rodzinach mierzących się z odejściem dziecka. William J. Palmer (1995, s. 193) zauważa, że pierwsze sceny filmu Littman, ukazujące dynamikę życia szczęśliwej rodziny z przedmieść, mają spielbergowski charakter: ponownie „szumiący” telewizor oznajmia, że spokój mieszkańców domu został zakłócony, tylko że tym razem przyczyną nie są poltergeisty, lecz atak nuklearny. W *Testamencie* kilkakrotnie pojawia się nawiązanie do legendy o fleciście z Hameln, która poniekąd koresponduje również z treścią *Ducha*. Legenda jest wyraźnie obecna we współczesnej kulturze popularnej (Kowalczyk, 2015). O ile jednak *Testament* jest jej świadomym przetworzeniem, o tyle film Spielberga i Hoopera stanowi jedynie zbliżony do niej treściowo wariant opowieści o zauroczonym dziecku i nieodpowiedzialnych rodzinach.

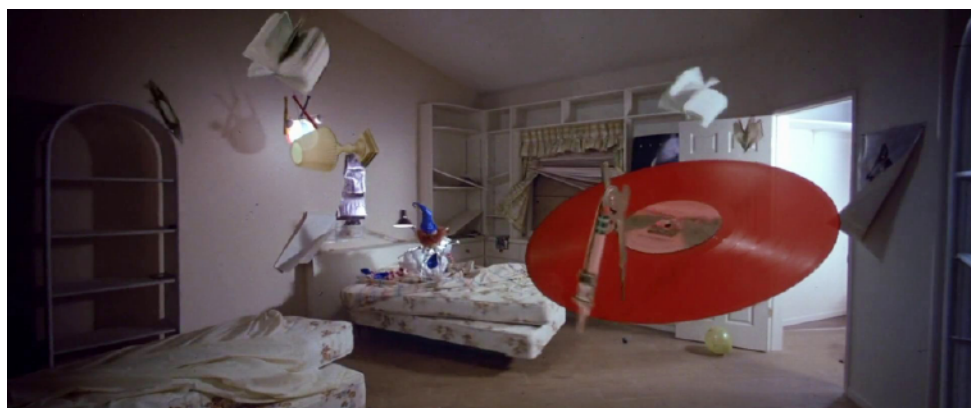
Legenda o szczurołapie, który nie otrzymawszy zapłaty za wyprowadzenie gryzoni z miasta, zabiera w zamian wszystkie dzieci, niesie niepokojące dla rodzica przesłanie. Chłopcy i dziewczynki nie są bowiem uprowadzeni siłą, lecz odchodzą samodzielnie, kuszeni muzyką nieznanego. Taką muzykę najwyraźniej zrozumieć może tylko dziecko; dorośli nie reagują na jej czar. Pierre Péju (2008, s. 40) w opisie baśniowego motywu zauroczonego dziecka wskazuje na nieoczywiste wnioski, jakie płyną z legendy. Opowieść można oczywiście interpretować jako napomnienie, że karą za długi są najcenniejsze dobra posiadane przez dorosłych – dzieci. Francuski humanista zauważa jednakże pewną ambiwalencję zawartą w podaniu (s. 102–103). Dzieci i uprzykrzające życie szczury mają z sobą wiele wspólnego:

Dzieci jedzą bez przerwy, pochłaniają, mnożą się, roją, wrzeszczą: oto punkt widzenia prowadzący do animalizacji dzieci, do wizji dzieciństwa jako dwuznacznej zbiorowości. Baśń *Flecista z Hameln* opowiada nam nie tylko o dwuznaczności, ale i ambiwalencji dzieci, które jawią się z jednej strony jako coś najniższego, obmierzłe darmozjady, podziemne stwory umorusane podkradającym jadłem; z drugiej strony uosabiają wysoką wartość, gdyż same w sobie są bogactwem, przyszłą siłą i źródłem obfitości, będąc jak pieniądź (s. 41).

To wizja bliska interpretacji *Ducha* wywiedzionej przez Gordona, w której dzieci i rozwydrzone duchy przeszkadzają swą obecnością dorosłym. W krótkiej analizie filmoznawca zwraca także uwagę na wyprodukowaną przez Spielberga komedię grozy *Gremliny rozrabiają* (Finnell, Dante, 1984), w której paskudne stwory przypominają złośliwe, agresywne niedorosłki (Gordon, 2008, s. 103; zob. także Smokler, 2016, s. 216–217). Gremliny, tak jak dzieci, bywają słodkie i rozkoszne, ale przy okazji są też małymi złośliwymi potworkami, które pochłaniają domowe zasoby i wymagają od opiekunów stałej czujności. Tym, co łączy dzieci i nieprzyjemne domowe stworzenia (niepożyteczne zwierzęta lub potwory), jest wspólny status niechcianych lokatorów. Takie istoty wprowadzają co prawda do wnętrza życie i dynamizm (Freelingowie pierwsze sygnały nawiedzenia odbierają jako znakomitą, przełamującą rutynę zabawę, a rozrzucone dziecięce przedmioty kwitują rozumiejącym uśmiechem), lecz ostatecznie ich obecność przesadnie rozluźnia dyscyplinę, co kończy się chaosem.

W *Duchu* dychotomia między dziecięcą anarchią i rządzonej racjonalistycznymi zasadami światem dorosłych znaczone jest przez przypisanie tym grupom konkretnych punktów domowej topografii: salonu i pokoju dziecięcego. W salonie Steve ogląda z kolegami mecz albo przysypia na fotelu przed telewizorem. Tutaj lokuje się na noc ekipa badaczy zjawisk paranormalnych, kiedy jej członkowie uznają, że spanie na piętrze jest zbyt niebezpieczne. Salon jest

centrum życia racjonalnych dorosłych, nie tylko przyziemnych rodziców, lecz także specjalistów od sił nadprzyrodzonych, którzy przywracają porządek i logikę w nawiedzonym domu. Przeciwnością salonu jest pokój dziecięcy. To miejsce, w którym Robbie co noc umiera ze strachu, a Carol Anne wybudzana jest przez poltergeisty. Sypialnia rodzeństwa jest siedliskiem chaosu i bałaganu. Czasem jest to bałagan dosłowny, tak jak w scenie z wrotkami i późniejszej fantastycznej wizualizacji nieporządku panującego we wnętrzach zajmowanych przez rozwyrzzone istoty. Dorośli zmuszeni są posprzątać ten nieporządek. To nie przypadek, że specjaliści od zjawisk paranormalnych używają retoryki właściwej sprzątaczkom i czyścicielom: Tangina jest znakomitym fachowcem, gdyż „wysprzątała już wiele domów” (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982)⁹.



RYSUNEK 3. Groteskowa karuzela. Kadr z filmu *Duch*.

Scena, w której dorośli zaglądnęli do nawiedzonej sypialni należącej niegdyś do Robbiego i Carol Anne, obecnie zaś zajmowanej przez duchy, przedstawia pokój dziecięcy jako groteskową karuzelę (rysunek 3). Wciągnięte w wir elementy wnętrza wykonują ruchy wahadłowe, obracają się wokół własnej osi albo kręcą nieskoordynowane piruety przed oczyma zszokowanych ludzkich bohaterów. Część rekwizytów pochłoniętych przez wir wyposażona jest także w dodatkowe funkcje – lampka biurowa samoistnie się zapala, plastikowy jeździec na koniu galopuje w powietrzu, płyta winylowa wygrywa popularną melodię towarzyszącą śpiewaniu abecadła, tyle że zamiast igły gramofonowej wbija się w nią – zaplątane w tym zamieszaniu – ostrze cyrkla. Mechaniczny

⁹ Bernice M. Murphy (2009, s. 131) wskazuje, że taki język pozwala udomowić paranormalne zjawiska.

ruch kolorowych elementów kojarzy się właśnie z karuzelą, a cyrkiel tańczący na powierzchni longplaya to swego rodzaju pozytywka (takie urządzenia wygrywające niepokojące melodie to skądinąd motyw istotny dla horroru lat 80.; Muir, 2007, s. 795).

Nawiedzone wnętrza ukazywane są w tonacji właściwej dla ówczesnego kina grozy, w którym przerażające sytuacje niejednokrotnie podszyte były dowcipem lub groteską. Twórcy *Ducha*, porównywanego zaraz po premierze do już wspomnianego *Horroru Amityville* (Kael, 1982, s. 119–122), dokonali w ramach podgatunku *haunted house horror* przesunięcia estetycznego w kierunku konwencji psoty i niepowagi. Choć *Ducha* i opowieść o nawiedzonej posiadłości Amityville dzielą zaledwie trzy lata, a film Stuarta Rosenberga eksploruje podobne przejawy dziwnego sojuszu między kilkuletnią dziewczynką a duchami zamieszkującymi jej pokój (przykładowo, przekraczanie progu zachęca dziecko do rozmów i śpiewów z niematerialnymi przyjaciółmi), to obydwie realizacje różnią się znacząco stylem. Starszy film, pomimo upodobania twórców do pokazywania efektownych przejawów aktywności duchów, znamionują umowny realizm i surowość – atrybuty kojarzone z amerykańskim kinem grozy lat 70. XX wieku. Film Spielberga i Hoopera jest natomiast figlarny i humorystyczny, a nawet „dziecięcy” w nieszablonowej pomysłowości, zastosowanej choćby w scenie z przedmiotami wirującymi w sypialni kilkulatków (figurka Hulka dosiada białego rumaka, płyta gramofonowa paruje się z cyrklem).

Podobne wizje przejętego przez nadprzyrodzone siły dziecięcego pokoju będą powracać w kinie grozy, ujawniając, ku przerażeniu dorosłych bohaterów, zwyrodniałą stronę świata najmłodszych. Przykładowo, jedna ze scen *Dziewczynki z pajacem* (Massaces, Lenzi, 1988) rozgrywa się w nawiedzonej sypialni dziecięcej, w której elementy takie jak demoniczny klaun, lewitujące zabawki i rozpętany we wnętrzu wicher odsyłają do dzieła Spielberga i Hoopera. W amerykańsko-włoskiej produkcji młoda kobieta zostaje uwięziona w sypialni, której dawna lokatorka została zamordowana. Pokój kilkulatki pod jej nieobecność zmienia się w przestrzeń rządzoną przez złe duchy. Zostają one wyzwolone, gdy otwiera się wielki kufer. Unoszone przez wicher poduszkowe pierze i pluszaki atakują intruzkę. Ponownie więc nieobecność dziecka w jego pokoju skutkuje wymierzoną w dorosłych agresją wewnątrz. Film, określony przez Kima Newmana (2011) mianem „nudnawej imitacji *Ducha*” (s. 262), korzysta również z najbardziej charakterystycznego dla oryginału motywu: nawiedzonego telewizora, w którym manifestuje się obecność kilkuletniej dziewczynki. Ku przerażeniu dorosłych gości nawiedzonego domu w telewizji samodzielnie pojawia się obraz upiornej „dziewczynki z pajacem”. W *Duchu* odbiornik transmituje jedynie głos Carol Anne.

Nawiedzone pudła i otwarte prostopadłościany

Znawca twórczości Spielberga James Kendrick (2016, s. 82) stwierdza, że już w pierwszej scenie *Ducha* telewizor jawi się jako potencjalny portal prowadzący do innego wymiaru. Przez tę bramę przedostają się paranormalne byty, o czym najdobitniej świadczy fragment filmu ukazujący, jak przestraszone piorunami dzieci drzemią w sypialni rodziców. Carol Anne znów jako jedyna budzi się kuszona telewizyjnym „białym szumem”. Pięciolatka nie tylko obserwuje nadejście złych mar, ale wręcz wita je, podając dłoń szkieletowi wychylającemu się z ekranu. *Mise-en-scène* ostatecznego wtargnięcia duchów do domu przypomina kadry z Disneyowskich animacji, w których silne wonie czy właśnie złe moce oznacza się za pomocą wijącej się w powietrzu półprzezroczystej smugi. Mleczne pasmo wbija się w końcu gwałtownie w ścianę sypialni i budzi rodziców Carol Anne.

Dziwna fascynacja, jaką kilkulatka przejawia w stosunku do odbiornika telewizyjnego, jest wariacją na temat motywu dziecka zaintrygowanego sprzętem audiowizualnym. Ten ostatni w wyobraźni najmłodszych nie jest jedynie medium rozrywki. Telewizor, ze względu na pudełkową budowę i emitowane światło, może stać się obiektem marzeń. To sprzęt, który – jak stwierdza Anne Friedberg (2006/2012) – jest również „przestrzenią wirtualną, innym miejscem zajmującym nowy wymiar” (s. 321–323). Peter Hughes Jachimiak (2014) auto-analizuje zaś marzenia dziecka oczarowanego innym wymiarem, który mieści się w telewizyjnym pudle, i w duchu autobiograficznym przywołuje własne wspomnienia z dzieciństwa:

Jestem w sypialni mamy i stoję przy telewizorze, który jest pod ścianą naprzeciw okna. Naciskam przycisk „Włącz” i czekam, aż się rozgrzeje. W końcu z zamazanej ekranowej mgiełki wydobywa się obraz. Ale nie interesują mnie programy telewizyjne. Chcę zobaczyć, co jest z tyłu, i zajrzeć do środka. Stojąc na placach, próbuję zerkać do otworu wentylacyjnego u góry i wgapiam się w ponure głębi-ny. Zawory zaczynają świecić w zakurzonej, wyłożonej pajęczyną wnętrze. Wdycham delikatny zapach ciepłych obwodów. Dotykam wymodelowanej tylnej obudowy i czuję elektryczne ciepło. To świat wewnątrz pudełka wewnątrz pokoju (s. 65).

Zdaniem Hughesa Jachimiaka, dzieci pociąga pudełkowa budowa telewizora zaprojektowanego w ich skali i zachęcającego, aby wnikać do środka (s. 65). Telewizor w tym przypadku to nie tyle przedmiot, ile miejsce, „świat wewnątrz pudełka wewnątrz pokoju”, tajemniczy pojemnik, który dla kilkulatka jest równie interesujący, co wzbudzające ciekawość wielkie kufry, głębokie wysuwane szuflady i szafki.

Petera nie interesują programy telewizyjne. Podobną postawę przejawia filmowa Carol Anne. Warto w tym kontekście zauważyć, że niektórzy analitycy *Ducha* utożsamiają agresję odbiornika telewizyjnego z krytyką samej ramówki. Demoniczne szklane pudło miałyby stanowić metaforę rodzicielskich lęków związanych z przekonaniem, iż telewizja wywiera niszczyielski wpływ na ich pociechy (Brook, 2018, s. 53) albo z ogólnym wyrzutem czynionym pod adresem niskojakościowej rozrywki (Sternheimer, 2017, s. 1). Czy jednak groza w filmie Spielberga i Hoopera nie jest związana właśnie z samym odbiornikiem jako fizycznym artefaktem? W końcu najstraszniejsze sytuacje wydarzają się po zakończeniu ostatniego wieczornego seansu. Telewizor w omawianym filmie niepokoi właśnie dlatego, że nie wyświetla już znajomego, „ludzkiego” pasma programów (choćby najmniej wartościowych), lecz staje się nawiedzonym pudłem, nastrojonym na emisję treści pozaracjonalnych (rysunek 4).



RYSUNEK 4. Nawiedzone szklane pudło. Kadr z filmu *Duch*.

Kino grozy i, szerzej, kino fantastyczne lat 80. pokazuje, że dzieci predestynowane są do odbioru „nawiedzonej” telewizji¹⁰. Fabuła *Halloween 3. Sezo-*

¹⁰ Fantazje o przeniesieniu się do wnętrza odbiornika nadającego taką telewizję były realizowane w szeregu filmów, w których dziecko bądź jego rodzice w niezwykle sposób teleportowali się do środka odbiornika. Ten motyw pojawiał się przede wszystkim w realizacjach humorystycznych, m.in. w komedii grozy *Potwór z kosmosu* (Band, Band, Dion, Nicolaou, 1986), polskim filmie rodzinnym *Smaczny, telewizorku* (Bekmakhanow, Chmielewski, Włodarczyk, Trzaska, 1992) i mało popularnej produkcji *Andy Colby w świecie wideo* (Corman, Horowitz, Brock, 1988). Punkt wyjściowy tego ostatniego filmu, w którym brat udaje się na ratunek wessanej do wnętrza telewizora siostrzyczki, może budzić skojarzenia z fabułą *Ducha*. Dodatkowo *Andy Colby w świecie wideo* w humorystyczny sposób

nu czarownic skoncentrowana jest wokół skierowanego do najmłodszej widowni pasma halloweenowych programów, które – w połączeniu z nałożonymi na twarz świątecznymi maskami – dosłownie roztopiają głowy oglądającej je młodej publiczności. W horrorze Tommy'ego Lee Wallace'a rolę wabika na małych telewizorów przyjmuje prosta animacja dyniowej głowy z melodią towarzyszącą śpiewaniu znanej rymowanki *London Bridge is Falling Down*. Przerwywnik, tak jak muzyka flecisty z Hameln, działa hipnotyzująco na dzieci, ale rodziców pozostawia obojętnymi lub poirytowanymi. „Przełącz to” – mówi do barmana zdenerwowany bohater, ojciec kilkuletniej dziewczynki (Carpenter, Hill, Wallace, 1982). Interesujące, że zarówno *Halloween 3*, jak i *Duch* (filmy mające premierę w odstępie ledwie czterech miesięcy) rozpoczynają się w podobny sposób. W obydwu dziełach pierwsze ujęcia ukazują obraz telewizyjny: pomarańczowe pasy i symbol dyniowej głowy zakłócone „białym szumem” albo „szum” będący następstwem zakończenia ostatniego programu w danym dniu.

Spielberg i Hooper na wstępie zachęcają widzów do wiary w nawiedzone pudła. Standardowe dla amerykańskiej telewizji tamtego okresu zwieńczenie ramówki¹¹ przedstawia patriotyczne symbole zmontowane do melodii *Gwieździstego sztandaru*, tyle że obraz oglądamy w mikrodetalu. Roger Ebert (1982) zaraz po premierze *Ducha* zastanawiał się nad znaczeniem tych „złowieszczych” zbliżeń: „Dlaczego aż tak blisko? W zasadzie zaprasza się nas do spojrzenia pomiędzy kropki na ekranie, żeby znaleźć tam coś więcej”. Choć wzrok nie przebijają się przez szklaną taflę, to ma się wrażenie, że pierwsze ujęcia filmu rozgrywają się niemalże we wnętrzu odbiornika. Kamera patrzy na telewizor, podobnie jak robił to w dzieciństwie wspomniany wcześniej Hughes Jachimiak (2014), pragnąc zajrzeć w głąb „świata wewnątrz pudełka wewnątrz pokoju” (s. 65).

Kineskopowy telewizor może niepokoić nawet wtedy, gdy nie działa. Decyduje o tym jego specyficzna budowa, jeszcze do niedawna utożsamiana z pudłem – skrzynką zaaranżowaną na kształt „elektronicznego teatru kukielkowego”, jak pisze znawca nowych mediów Paul Frosh (2009, s. 96). Wyświetlane na ekranie obrazy są jedynie częścią maszyny napędzanej przez niewidoczny dla oka telewizora system, który (podtrzymując metaforę teatru kukielkowego)

wykorzystuje wizualne rozwiązania z dzieła Spielberga i Hoopera. Ekranowe „mrówki” zostają w nim spersonifikowane w postaci białego stwora o nazwie *Glitch* [Zakłócenie]. Mroczniejsze oblicze sprzętów audiowizualnych przedstawia horror *Impuls* (Stallone, Golding, 1988), w którym chłopiec zostaje zmuszony do zmierzenia się z pragnącym jego zguby inteligentnym impulsem elektrycznym znajdującym się w piecyku, pralce i telewizorze.

¹¹ Kendrick (2014, s. 42) zauważa, że dziś, w czasach całodobowych transmisji telewizyjnych, scena z *Ducha* jest anachroniczna.

można nazwać kulisami. Wspomniany wyżej badacz podkreśla rolę niepokojących przestrzeni skrytych za ekranową sceną:

Wyobrażenie o pozaekranowych kulisach, miejscu, skąd wychodzą obrazy, zasilalo niektóre przedziwne następstwa pojmowania telewizji jako oddzielnego, straszego, wykraczającego poza wirtualność świata: w *Duchu* Spielberga dziewczynka została uwięziona w telewizorze (1982), a Samara w *The Ring* (2002) w przerażający sposób wydostała się z odbiornika. Horror tych obrazów zasadza się na niesamowitej odmienności, podwójności i przestrzennej bliskości świata, który może mieścić się w telewizorze i który, co za tym idzie, ma szansę się z niego wydostać (s. 96).

Jeffrey Sconce (2010, s. 215), znawca fenomenu nawiedzonych mediów w kulturze, przekonuje, że idea odbiornika telewizyjnego jako „żywej maszyny” ma tradycję rozpoczynającą się na długo przed premierą *Ducha*. Analizując przykłady paranormalnych pudeł telewizyjnych, obok fikcji serialowej i komiksowej opowiadającej o odbiornikach pożerających widzów autor podaje także rzeczywisty przypadek pacjentki szpitala psychiatrycznego, którą ogarniał lęk za każdym razem, gdy ktoś choćby wymówił słowo *television*. Dwa lata terapii ujawniły, że kobieta słyszała je jako *tell a vision* [opowiedz wizję]. Telewizor, zdaniem pacjentki, domagał się, aby przekazywać mu wciąż nowe informacje. Zdaniem Sconce’a, przypadki psychiatryczne oraz szereg fikcyjnych i realnych telewizyjnych „nawiedzeń” potwierdzają przejawiające się w kulturze przekonanie, iż sprzęt audiowizualny „zawiera w sobie (lub przynajmniej gości) wrogie byty, pewną niezwykłą obecność pochodzącą z eteru, a lokującą się w kineskopach technologicznych pudeł, które wciąż czegoś się domagają” (s. 215–216).

Przypadek pacjentki identyfikującej telewizję z poleceniem *tell a vision* dotyczy lat 50. XX wieku, kiedy szklany ekran był *novum* w domowej przestrzeni. Obecność nawiedzonych telewizorów w kinie popularnym przypada jednak dopiero na pierwszą połowę lat 80., kiedy w kinach poza *Duchem* pojawił się także *Wideodrom* Davida Cronenberga (Héroux, David, Solnicki, Cronenberg, 1983). Anonimowy komentator filmu *The Video Dead* (Scott, 1987), opowiadającego o zombie wychodzących z telewizora, podzielił się spostrzeżeniem na temat niebezpiecznej natury ówczesnych odbiorników: „[...] w latach 80. takie sytuacje zdarzały się cały czas, ale płaskie ekrany położyły temu kres” (Vhs Horror, 2013). Świadczyć o tym może zła opinia, jaką wśród krytyków i widzów ma współczesny remake *Ducha* (*Poltergeist*; Raimi, Tapert, Lee, Kennan, 2015), w którym płaskie ekrany tabletów, telefonów komórkowych i nowoczesnych telewizorów wydają się nazbyt wąskie, by pomieścić potwornych

lokatorów. W nowej wersji horroru poltergeisty pozostawiają odciski swoich dłoni na cienkiej tafli telewizora. W remake'u ekran pełni tym samym funkcję urządzenia dotykowego, obdarzonego mniejszym potencjałem grozotwórczym niż analogowy kineskop.

Wielkie szklane pudło odgrywa w dziele Spielberga i Hoopera istotną rolę, jednakże relacje pomiędzy obudową i wnętrzem wypychającym do ludzkiego świata nieznane potworności przejawiają się w konstrukcji przynajmniej kilku elementów domostwa Freelingów. W podobny sposób ukazwane są szafa w pokoju dziecięcym (to wąska garderoba bądź śmiertelna otchłań), okno (przez szybę przedostają się konary ożywionego drzewa) i przede wszystkim fundamenty posiadłości. Obecność duchów spowodowana jest przecież aktem postawienia domu na starym cmentarzu. Swego rodzaju skrzynkami kryjącymi straszną zawartość są zatem również groby zmarłych, których spokój został naruszony przez właściciela podmiejskiego osiedla. Ojciec rodziny orientuje się w sytuacji, kiedy w finale krzyczy do swego szefa – dewelopera: „Ty, skurwielu, zostawiłeś ciała i przeniosłeś tylko nagrobki! Przeniosłeś tylko nagrobki!” (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982). Cmentarne podziemia ostały się na miejscu, tracąc jednak istotną nadbudowę. Tablica nagrobna to element mający bezpośredni materialny związek ze zwłokami, jej istnienie pomaga zachować „bezpieczną”, zapośredniczoną przed przedmiot łączność podziemia ze światem żywych (Straczuk, 2013, s. 83). Dom Freelingów, postawiony na mogiłach bez tablic, sam stał się medium między tymi przestrzeniami, tyle że w jego obrębie martwi znaleźli luki pozwalające im się wydostać (szafa, telewizor, zaokienne drzewo). Apogeum akcji stanowi scena, w której ciała w stanie rozkładu wypelzają samodzielnie z trumiennych skrzyń, a willa Freelingów zostaje zmiażdżona. Ostatnim sygnałem działania sił paranormalnych jest dobywająca się z ruin rezydencji niebieskawy błysk. Czy jest to światło telewizora?

Konstrukcją przestrzenną, na której wspiera się imaginarium *Ducha*, jest zatem otwarte pudło albo skrzynia – te formy są właściwe dla trumien, szafy w pokoju dziecięcym oraz odbiornika telewizyjnego. Otwartym prostopadłością jest również pozbawiony wody ogrodowy basen. Puste wnętrza tego zbiornika napawają obawami matkę Carol Anne: „Co jeśli podczas lunatykowania dziecko wpadnie do basenu bez wody?” – pyta bohaterka (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982). Kiedy córka Freelingów znika, pierwszą myślą Diane jest szukanie jej ciała w pustym basenie. Ostatecznie to nie życie dziewczynki, lecz jej matki będzie zagrożone przez otwartą przestrzeń, gdy betonowe kąpielisko napełni się płynem – mulistą cmentarną wilgocią wciągającą kobietę pod powierzchnię szlamu. Scena topienia się kobiety wśród paskudnych szkieleatów zostaje poprzedzona dwoma fragmentami filmu ukazującymi kąpiele

w wannie. Po wyszarpaniu zaginionego dziecka ze sfery duchów rodzicielka wraz z dziewczynką wraca do świata żywych; obie są zanurzone w czystej wodzie do mycia. Kolejnego wieczoru Diane powtarza rytuał kąpieli, tym razem samotnej i pielęgnacyjnej, z farbą do włosów nałożoną pod frotowym turbaniem. Zbliżenia na odpływ i kurek z wodą sugerują, że do wanny potencjalnie może przedostać się coś groźnego, jednak to nie łazienka, a pokój dziecięcy staje się celem ataku. W czasie relaksu Diane jej syn zostaje przyduszony przez potwornego zabawkowego klauna. Spragniona odpoczynku matka nie ma ani chwili dla siebie. W *Duchu* dorośli bohaterowie są stale zaabsorbowani sprawami swego potomstwa.

Choć zbliżenie na odpływ i wannowy kurek ostatecznie nie ujawnia anomalii (przykładowo, ze szczelin nie wydostaje się robactwo lub brudna woda, co jest częstym dla kina grozy rozwiązaniem), to koncepcja tuneli transmitujących materię jest stale obecna w filmie. Nawiedzone domy to nierzadko miejsca o nietypowej konstrukcji. Takie budynki zdają się „rozrastać do wewnątrz”, mnożąc drzwi, schody i korytarze (Kubicka, 2010, s. 82–84). Spielberg i Hooper, obierając za *locus horridus* zwyczajną nieruchomości na przedmieściach, zmuszeni byli zrezygnować z części charakterystycznych dla toposu nawiedzzonego domu atrybutów, jak izolacja przestrzenna albo odpychający wygląd zewnętrzny budynku (miejsce zamieszkania Freelingów mimo wszystko pozostaje przykładem nudnej architektury suburbiów). Zaskakująca konstrukcja wnętrza i fundamentów została jednak zachowana. Bohaterowie intuicyjnie wydają się rozumieć połączenia w obrębie budynku. Steve jeszcze przed zniknięciem córki wyjaśnia mechanizm sterujący kombinacją elementów konstrukcyjnych podmiejskiego domu. Na złośliwy docinek klienta, któremu jako agent nieruchomości stara się sprzedać posesję, odpowiada, że domy w okolicy tylko z pozoru wyglądają identycznie: „Te domy rzeczywiście wyglądają jednakowo, ale nasze standardy budowlane pozwalają na swobodę. Mój sąsiad wybudował jacuzzi w swojej sypialni z podłączonym przepływem do brodzika, którego połowa jest w ogrodzie, a połowa w salonie. Pokazywali ten dom w magazynie *Town and Country*” (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982). Dom Freelingów również jest systemem, w którym krążą osobliwe prądy, używające niewidocznych gołym okiem połączeń między oddalonymi od siebie pokojami i sprzętami domowymi. Dzieci lepiej niż dorośli rozumieją taką logikę wnętrza¹².

¹² W filmowym domostwie odtwarza się charakterystyczny dla baśni bieg wydarzeń: dziecko, z pozoru bezpieczne w czterech ścianach, z nudów, podczas zabawy, odkrywa nieznaną lub zapomnianą przez opiekunów korytarze, których fantastyczne przestrzenie metaforycznie i dosłownie oddalają małego bohatera lub bohaterkę od matki i ojca. Powieść *Królewna*



RYSUNEK 5. Szafa-portal. Kadr z filmu *Duch*.



RYSUNEK 6. Salon – wyjście z demonicznego tunelu. Kadr z filmu *Duch*.

Zakończenie

Dzieło Spielberga i Hoopera kreśli dwie mapy wewnątrz. Pierwsza związana jest z tradycyjnym podziałem domu na konkretne, zaprojektowane w planie architektonicznym pomieszczenia połączone z sobą drzwiami, korytarzami

i goblin George'a MacDonalda (1872/2005) sytuuje takie przejście w komnacie ośmioletniej dziewczynki, a za punkt zainteresowania obiera podziemne jamy i kopalnie. Jedna z wersji *Śpiącej królowej* lokuje tajemnicze przejście na szczycie zamku (Manferto De Fabianis, 2015/2016). *Duch* również opowiada o przedostaniu się dziewczynki przez wyłom we wnętrzach domu rodzinnego, lecz nie do końca wiadomo, gdzie mieści się w tym wypadku druga strona – miejsce pobytu pięciolatki.

i schodami. Taki obraz przybytku Freelingów jest elementem przez większość czasu widocznym w kadrach. Na ten plan nakłada się innego rodzaju mapa, która ma charakter raczej imaginatywny, choć twórcy filmu wizualizują niektóre jej fragmenty, np. portale w szafie (rysunek 5) i salonowym suficie (rysunek 6). Jej charakterystykę kreśli Tangina, gdy tłumaczy rodzinie, że szafa dziecięca jest podstawowym punktem w topografii nawiedzonego domu, ale nie jedyną istotną przestrzenią, gdyż „ten dom ma wiele serc” (Marshall, Spielberg, Hooper, 1982). Słowa Tanginy są w zasadzie zbieżne z charakterystyką budynku, którą zarysowywał klientom ojciec rodziny. Dom Freelingów jest miejscem funkcjonującym wedle nietypowych zasad; posiada kilka centrów, a ogniwa je scalające, choć przeważnie niewidzialne, mają moc przeniesienia ludzkich i nieludzkich bytów pomiędzy pozornie nieprzepuszczalnymi ścianami.

Potwierdza to np. eksperyment z piłeczkami, które Freelingowie wraz z badaczami zjawisk paranormalnych wrzucają do szafy w pokoju dziecięcym. Piłeczki zostają najpierw pochłonięte przez targaną wirem demoniczną szafę, a później spadają z sufitu w salonie. Tę samą drogę obiera matka Carol Anne, gdy udaje się po córkę na drugą stronę – kobieta wyszarpuje dziewczynkę z przestrzeni mającej początek w sypialni dzieci i przywraca córcę życie w pokoju dziennym. W filmie Spielberga i Hoopera materia wędruje z sypialni dziecięcej wprost do salonu, przedzierając się po drodze przez sferę o niejasnym statusie, przestrzeń prawdopodobnie ohydną, choć w zasadzie niewidoczną dla widza, składającą się z nieprzyjemnego budulca, który w świecie żywych zamienia się w ektoplazmę (wszystko, co wraca z drugiej strony, jest zabrudzone galaretowatą mazią). Miękkawa, niesprecyzowana sfera może odsyłać do wyobrażeń strefy mroku z serialowego odcinka *Little Girl Lost*, choć w horrorze lat 80. jest ona nie tyle eteryczna, ile cielesna, śliska, wilgotna. Architektura domu Freelingów zaświadcza zatem, że między przestrzenią dzieci i dorosłych istnieje lepka sfera pośrednia. W tym obszarze gromadzą się potwory.

Nawiedzony dom w filmie Spielberga i Hoopera reprezentuje odmienne światy dzieci i dorosłych. W finale budowla o osobliwej konstrukcji zostaje jednak unicestwiona, a bohaterowie przenoszą się do pokoju hotelowego i na wszelki wypadek od razu usuwają z niego telewizor. Wszystko wydaje się wracać do normy. Kamera więc swobodnie oddala się od nowego lokum Freelingów. Choć finał tej historii prezentuje pozytywne rozwiązanie konfliktu (rodzina zostaje na powrót scalona, podobnie jak dzieje się zazwyczaj w filmach familijnych), to całe dzieło sugeruje, że dzieci wcale nie muszą być największym skarbem rodziców. Marudne córki i niesforni synowie psują małżeńskie

pożycie, niszczą relaksacyjne kąpiele, zakłócają sen i przerywają transmisję ważnych telewizyjnych widowisk. Dodatkowo kilkulatki stale gdzieś się gubią, wiedzione niezrozumiałymi dla rodziców impulsami. *Duch* dowodzi, że istnienie niedorośliwych w obrębie rodziny wiąże się z nieprzerwanym bałaganem, co upodabnia dzieci do złośliwych duchów zakłócających domowy porządek (często dosłownie, przez niszczenie lub przestawianie przedmiotów). Z jednej strony, film może być reprezentacją rodzicielskich frustracji. Z drugiej natomiast – obejmuje również perspektywę młodszych członków rodziny, czego wyrazistym przykładem jest motyw nawiedzonego odbiornika telewizyjnego – obiektu fascynacji dziecka. *Duch* jest zatem „horrorem dla całej rodziny” – zarówno dzieci, jak i rodzice mają szansę odnaleźć w nim własne lęki i kompensacyjne przyjemności.

Bibliografia

- Arkoff, S. Z., Geisinger, E., Saland, R. (prod.), Rosenberg, S. (reż.). (1979). *The Amityville horror* [Horror Amityville] [film]. USA: American International Pictures.
- Band, A., Band, C., Dion, D. (prod.), Nicolaou, T. (reż.). (1986). *TerrorVision* [Potwór z kosmosu] [film]. USA: Empire Pictures.
- Barrie, J. M. (2014). *Piotruś Pan i Wendy* (M. Rusinek, tłum.). Kraków: Znak. (wyd. oryg. 1911).
- Baxter, J. (2000). *Spielberg. Nieautoryzowana biografia* (B. Hrycak, tłum.). Wrocław: Europa. (wyd. oryg. 1997).
- Bekmakhanow, E., Chmielewski, T., Włodarczyk, J. (prod.), Trzaska, P. (reż.). (1992). *Smacznego, telewizorku* [film]. Czechosłowacja, Kazachstan, Polska: Atan Studio, Studio Brik, Studio Filmowe Oko.
- Bernstein, J. (prod.), Littman, L. (reż.). (1983). *Testament* [film]. USA: Paramount Pictures.
- Brook, E. D. (2018). Un/Queering family in the media. W: A. M. Harris, S. Holman Jones, S. L. Faulkner, E. D. Brook, *Queering families, schooling publics: Keywords* (s. 49–67). New York, NY: Routledge.
- Carpenter, J., Hill, D. (prod.), Wallace, T. L. (reż.). (1982). *Halloween III: Season of the Witch* [Halloween 3: Sezon czarownic] [film]. USA: Universal Pictures.
- Corman, R., Horovitz, J. (prod.), Brock, D. (reż.). (1988). *Andy Colby's incredible adventure* [Andy Colby w świecie wideo] [film]. USA: Concorde-New Horizons.
- Dahl, R. (2016). *BFG* (Katarzyna Szczepańska-Kowalczyk, tłum.). Kraków: Znak. (wyd. oryg. 1985).
- Ebert, R. (1982). Poltergeist. *RogerEbert.com*. Pobrane z: <https://www.rogerebert.com/reviews/poltergeist-1982>.

- Finnell, M. (prod.), Dante, J. (reż.). (1984) *Gremlins* [Gremliny rozrabiają] [film]. USA: Warner Bros.
- Friedberg, A. (2012). *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu* (A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, tłum.). Warszawa: Oficyna Naukowa. (wyd. oryg. 2006).
- Frosh, P. (2009). The face of the television. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 625(1), 87–102. <https://doi.org/10.1177/0002716209338571>.
- Gordon, A. M. (2008). *Empire of dreams: The science fiction and fantasy films of Steven Spielberg*. Lanham, MD, Boulder, CO, New York, NY, Plymouth: Rowman & Littlefield.
- Grais, M., Victor, M. (prod.), Gibson, B. (reż.). (1986). *Poltergeist II: The other side* [Duch II. Druga strona] [film]. USA: MGM.
- Grams, M. Jr. (2014). *The Twilight Zone: Unlocking the door to a television classic* [wersja na Kindle]. Pobrane z: www.amazon.com.
- Hermans, H. J., Hermans-Jansen, E. (2003). Dialogical processes and development of the self. W: J. Valsiner, K. J. Connolly (red.), *Handbook of developmental psychology* (s. 534–559). London, Thousand Oaks, CA, New Delhi: SAGE.
- Héroux, C., David, P., Solnicki, V. (prod.), Cronenberg, D. (reż.). (1983) *Videodrome* [Wideodrom] [film]. Kanada: Universal Pictures.
- Hughes Jachimiak, P. (2014). *Remembering the cultural geographies of a childhood home*. Farnham: Routledge.
- Kael, P. (1982, 14 czerwca). The pure and the impure. *New Yorker*, 119–122.
- Kendrick, J. (2009). *Hollywood bloodshed: Violence in 1980s American cinema*. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press.
- Kendrick, J. (2014). *Darkness in the bliss-out: A reconsideration of the films of Steven Spielberg*. New York, NY, London, New Delhi, Sydney: Bloomsbury.
- Kendrick, J. (2016). Ambiguous loss: The depiction of child abduction in Spielberg's early films. W: A. Schober, D. Olso (red.), *Children in the films of Steven Spielberg* (s. 71–90). London, Lanham, MD: Lexington Books.
- Kennedy, K., Marshall, F., Molen, G. R. (prod.), Spielberg, S. (reż.). (1991). *Hook* [film]. USA: TriStar Pictures.
- Kincaid, J. R. (1998). *Erotic innocence: The culture of child molesting*. Durham, London: Duke University Press.
- King, S. (2018). *Miasteczko Salem* (A. Niekoniecznik, tłum.). Warszawa: Prószyński i S-ka, Albatros. (wyd. oryg. 1975).
- Kobritz, R., Silliphant, S. (prod.). (1979). *Salem's Lot* [Miasteczko Salem] [serial telewizyjny]. USA: Warner Bros.
- Kowalczyk, K. (2015). Różne wcielenia Szczurołapa. O sposobach przetwarzania legendy o Fleciście z Hameln w kulturze popularnej. *Literatura Ludowa*, 59(3), 29–41.
- Kubicka, H. (2010). Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu. *Literatura i Kultura Popularna*, 16, 71–89.

- La Marca, A. G. (prod.), LaLoggia, F. (prod. i reż.). (1988). *Lady in white* [Biała dama] [film]. USA: New Century Vista Film Company.
- Leonetti, M., Edlund R. (2008). *Poltergeist* (1982) / Episode #6. *American Cinematographer*. Pobrane z: <https://ascmag.com/podcasts/poltergeist-matthew-leonetti-asc-richard-edlund-asc>.
- Lewton, V. (prod.), Wise, R., von Fritsch, G. (reż.). (1944). *The curse of the Cat People* [film]. USA: RKO Radio Pictures.
- MacDonald, G. (2012). *Królowna i goblin* (M. Sobolewska, tłum.). Warszawa: Muchomor. (wyd. oryg. 1872).
- Manferto De Fabianis, V. (adapt.). (2016). *Śpiąca królowna*. W: Najpiękniejsze baśnie Charles'a Perrault (P. Lange, tłum., s. 87–94). Ożarów Mazowiecki: Olesiejuk (wyd. oryg. 2015).
- Marshall, F., Mercer S. (prod.), Spielberg, S. (prod. i reż.). (2016). *The BFG* [BFG. Bardzo Fajny Gigant] [film]. USA: Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Marshall, F., Spielberg, S. (prod.), Hooper, T. (reż.). (1982). *Poltergeist* [Duch] [film]. USA: MGM.
- Martin, B. (1982). *Poltergeist*. An interview with producer Frank Marshall. *Fangoria*, 19, 54–62.
- Massaces, A. (prod.), Lenzi, U. (reż.). (1988). *La Casa 3* [Dziewczynka z pajacem] [film]. Włochy: Gruppo.
- Matheson, R. (1953). Little girl lost. *Amazing Stories*, 27(7), 50–59.
- Matheson, R. (scen.), Stewart, P. (reż.). (1962). Little girl lost [odcinek serialu telewizyjnego]. W: R. Serling (prod.), *The twilight zone*. New York, NY: CBS.
- McBride, J. (2010). *Steven Spielberg: A biography: Second edition*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Moorhead, J. (2008, 20 września). Missing kids and their empty rooms, *The Guardian*. Pobrane z: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2008/sep/20/family.children>.
- Muir, J. K. (2007). *Horror films of the 1980s: Volume 1 & 2*. Jefferson, NC, London: McFarland.
- Murphy, B. M. (2009). *The suburban Gothic in American popular culture*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Newman, K. (2011). *Nightmare movies: Horror on screen since the 1960s*. London, Berlin, New York, NY, Sydney: Bloomsbury.
- Nikolajewa, M. (2004). *From mythic to linear: Time in children's literature*. Lanham, MD, London: Scarecrow Press.
- Palmer, W. J. (1995). *The films of the eighties: A social history*. Carbondale, IL, Edwardsville, IL: Southern Illinois University Press.
- Péju, P. (2008). *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*. (M. Pluta, tłum.). Warszawa: Sic!. (wyd. oryg. 1981).

- Raimi, S., Tapert, R., Lee, R. (prod.), Kenan, R. (reż.). (2015). *Poltergeist* [film]. USA: 20th Century Fox, MGM.
- Rudd, D. (2006). The blot of Peter Pan. W: D. R. White, A. C. Tarr (red.), *J. M. Barrie's Peter Pan in and out of time: A children's classic at 100* (s. 263–278). Lanham, MD, Toronto, Oxford: ChLA.
- Sanello, F. (2002). *Spielberg: The man, the movies, the mythology*. Lanham, MD, New York, NY, Oxford: Taylor Trade.
- Sconce, J. (2010). Haunted networks. W: K. Lacefield (red.), *The scary screen: Media anxiety in The Ring*. Farnham, MD: Routledge.
- Scott, R. (prod. i reż.). (1987). *The video dead* [film]. USA: Manson International.
- Slany, K. (2016). *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*. Kraków: WN UP.
- Smokler, K. (2016). *Brat pack America: A love letter to the '80s teen movies*. Los Angeles, CA: Rare Bird Books.
- Stallone, P. A. (prod.), Golding, P. (reż.). (1988). *Pulse* [Impuls] [film]. USA: Columbia Pictures.
- Sternheimer, K. (2017). *Connecting social problems and popular culture: Why media is not the answer*. Boulder, CO: Westview Press.
- Straczuk, J. (2013). *Cmentarz i stół. Pogranicze prawosławno-katolickie w Polsce i na Białorusi*. Toruń: WN UMK.
- Syska, R. (2012). Zmory, które straszą na jawie. Motyw dziecka w amerykańskim horrorze lat 80. *Studia Filmoznawcze*, 33, 57–70.
- Szyłak, J. (red.). (2011). *Kino Nowej Przygody*. Gdańsk: Słowo/Obraz Terytoria.
- Vhs Horror (2013, 14 lipca). The video dead 1987 Gr subs. *YouTube*. Pobrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=Z8hi0TPq1YU>.