

KAROLINA KOSTYRA

TAJEMNE ŻYCIE PRZEDMIOTÓW



TOPOGRAFIA POKOJU DZIECIĘCEGO
W KINIE FANTASTYCZNYM LAT OSIEMDZIESIĄTYCH



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
WYDAWNICTWO

TAJEMNE ŻYCIE
PRZEDMIOTÓW

KAROLINA KOSTYRA

TAJEMNE ŻYCIE
PRZEDMIOTÓW

TOPOGRAFIA POKOJU DZIECIĘCEGO
W KINIE FANTASTYCZNYM
LAT OSIEMDZIESIĄTYCH

WYDAWNICTWO
UNIwersytetu Śląskiego

KATOWICE 2025

Recenzje

Krzysztof Loska

Paweł Sitkiewicz

Patronat



Polskie Towarzystwo
Badań nad Filmem
i Mediami

ekrany
Film & Media

Spis treści

Wprowadzenie	9
--------------------	---

CZEŚĆ I

ODNALEŹĆ DZIECKO WE MGLE	25
--------------------------------	----

Rozdział 1

Uwierzyć w kłamstwa. Dziecięce przestrzenie i dziecięce kino ...	27
Filmy i pokoje dziecięce – odrębne światy niedorosłych	29
Opór słabych. Dziecięca sztuka „migania się”	43
Dziecko – samotny marzyciel	49
Topografia. Mapa pokoju dziecięcego	56
Kto patrzy? Zbliżenie na dziecięce spojrzenie	60
Motyw sypialni dziecięcej w historii kina fantastycznego	77

Rozdział 2

Dorosłym wstęp wzbroniony?

„Czadowe” sypialnie dziecięce Ameryki lat osiemdziesiątych	97
Powrót do pokoju dziecięcego	100
Pokój dziecięcy na licencji	103
Jak urządzić „nowy świat”	110
Groźne pokoje ośmiolatków	119

CZĘŚĆ II

WEJŚCIE DO SZAFY

DRZWI I WNĘTRZA W <i>TRYLOGII PRZEDMIEŚĆ</i> STEVENA SPIELBERGA	125
--	-----

Rozdział 3

Dziecko u drzwi (<i>Bliskie spotkania trzeciego stopnia</i>)	133
Drzwi pierwsze: świetlisty styl wizualny filmów Spielberga	136
Drzwi drugie: jaśniejące prostokąty w kulturze wizualnej lat osiemdziesiątych	141
Drzwi trzecie: technikolorowe przejście	145

Rozdział 4

Uwaga, pułapki na dzieci! (<i>Duch</i>)	149
Niegrzeczne dzieci i rozwydrzone duchy	150
Nawiedzone pudła i otwarte prostopadłościany	165

Rozdział 5

Szafa marzeń (<i>E.T.</i>)	177
Wejście do pokoju	179
Intymne oświetlenie	181
Brzuch domu albo szafa marzeń	189
Wyjście z szafy	197

CZĘŚĆ III

DZIECI, DO ŁÓŻEK!

PRZESTRZEŃ W FILMACH ONIRYCZNYCH I HORRORACH O LĘKACH NOCNYCH	201
--	-----

Rozdział 6

Słodkie sny o lataniu (<i>Przygody małego Nemo w krainie snów</i>) ..	207
Modele aeroplanów i latające łóżka	208
Z głową w chmurach – latające wieczne dzieci	220

Rozdział 7	
Potwór pod łóżkiem (<i>Małe potwory</i>)	225
Grzeczne dzieci zastygają w swoich łóżkach	226
Niegrzeczne dzieci idą do piekła	235

Rozdział 8	
Małe potwory raz jeszcze (<i>Oko kota</i>)	247
Małe potwory w powiększeniu	248
Oko kota, oko trolla	257

CZĘŚĆ IV	
URZECZENIE	
ZABAWKI I BIBELOTY	
W FILMACH FANTASTYCZNYCH	
LAT OSIEMDZIESIĄTYCH	269

Rozdział 9	
Zabawki stają na głowie (<i>Joey</i>)	275
Cały pokój tańczy	275
Psychokineza i zabawa	280
Zabawki-towary	288

Rozdział 10	
Graciarnia (<i>Powrót do Krainy Oz</i>)	297
Kto się boi filmu dziecięcego	298
Gabinet luster	301
Życie rzeczy i śmierć rzeczy	308
Miło jest mieć własny pokój	317

Rozdział 11	
Dom lalek (<i>Powrót laleczki Chucky</i>)	319
Homarowe ślepiska zabawki	322
Zepsute zabawki w domu lalek	330
Syndrom Pinokia, czyli zemsta zabawek	337

Zakończenie. Droga do pokoju dziecięcego	345
Korytarz donikąd	347
Zaświaty. Gdzie są dzieci?	351
Odrodzenie. Między sypialnią dziecięcą a pokojem matki	362
 Nota edytorska	 381
Podziękowania	383
Filmografia	385
Bibliografia	397
Spis ilustracji	423
Indeks osób	433
Summary	449

Wprowadzenie

Najpierw trzeba zgasić światło, a później otworzyć oczy. Wyznaczając początek historii, jaką proponują filmy fantastyczne rozgrywające się w pokoju dziecięcym, należy pamiętać, że chłopcy i dziewczęta rzadko śpią spokojnie. Jest już po północy, gdy dziecko, gwałtownie przebudzone albo trawione bezsennością, podrywa się z łóżka. Po chwili może zawędrować do salonu, w którym nie wyłączono odbiornika telewizyjnego albo przespacerować się na podwórko, by wyczekiwać nadejścia kosmitów. Zanim jednak to się zdarzy, bohater otoczony jest ciemnością swego pokoju. Sypialnia nocą prezentuje swe odmienne oblicze. Czasem snop księżycowego światła rozjaśnia fragment podłogi i pokój staje się odświeżony i tajemniczy. Innym razem we wnętrzu dominuje złowieszczy mrok. Wówczas meble przybierają nieznane za dnia kształty, szafa skrywa przerażający ładunek, zabawki rzucają nieprzyjemne spojrzenia. Tego typu zjawiska stale ujawniają się w horrorach, filmach fantasy i science fiction lat osiemdziesiątych.

Gdy oglądałam kolejne filmy fantastyczne z lat osiemdziesiątych – jeszcze nie na potrzeby pracy naukowej, ale w ramach codziennych seansów – uderzała mnie konsekwencja, z jaką prezentowano wnętrza pokoi dziecięcych. Czy to przypadek, czy może kino popularne tego okresu (a już szczególnie kino amerykańskie) rzeczywiście często lokuje akcję w nawiedzonych sypialniach? Mogłam co prawda wyliczyć realizacje z innych dekad, w których za punkt zainteresowania obierano domowe wnętrza niedorosłych, jednak, jak mi się zdawało, w żadnym okresie nie pojawiają się one w takim nasileniu, jak w latach osiemdziesiątych. Co więcej, estetyka ekranowych pokoi przedostatniej dekady dwudziestego wieku ujawnia wciąż tę samą konwencję prezentowania wnętrza: dominuje w nich fantazyjny bałagan, bogactwo licznych popkulturowych gadżetów oraz nastrojowe oświetlenie.

Druga nurtująca mnie kwestia zasadzała się na mniej wówczas uchwytnych, emocjonalnych odczuciach, jakie czerpałam z filmów Stevena Spielberga i horrorów klasy B. Zadawałam sobie pytanie: z czego wynika wrażenie, że

ekranowe sypialnie zamieszkiwane przez ożywające zabawki, potwory spod łóżka albo dobre wróżki wydają mi się znajomą i dogłębnie poruszającą przestrzenią? Zdawało mi się, że fantazje rozgrywające się w pokojach niedoroslých bohaterów dotyczą zapomnianych rejonów mojej własnej wyobraźni. Ważnym impulsem do zainteresowania się tematem były zatem intymne doznania, jakie wiązały się dla mnie z seansami cudownych i przerażających filmów lokujących akcję w dziecięcych sypialniach. Gdy podczas kwerendy czynionej już na potrzeby niniejszej książki trafiłam na spostrzeżenie Stephena Kinga na temat tego, że udany horror powinien zrzucić odbiorcę „z powrotem na zjeżdżalnię wiodącą ku dzieciństwu”, przyznałam mu rację.

Rozpoznanie bibliograficzne i filmograficzne, jakiego dokonałam przed przystąpieniem do pisania, potwierdziło, że kino fantastyczne lat osiemdziesiątych nadzwyczaj często prezentuje wnętrza pokoi dziecięcych. Choć wśród coraz liczniejszych polskojęzycznych opracowań i arcybogatego wyboru anglojęzycznych publikacji poświęconych dziecku i kulturze dziecięcej nie znalazłam wyczerpującego monograficznego ujęcia interesującego mnie problemu, regularnie trafiłam na wyimki dotyczące roli sypialni w literaturze dla najmłodszych, horrorze filmowym, psychoanalizie, pedagogice czy socjologicznych studiach nad konsumeryzmem niedoroslých. Jako że nie opisano jeszcze w sposób systematyczny przestrzeni filmowej dziecięcej sypialni, moja praca w znacznej mierze skoncentrowana była na odnajdywaniu i porządkowaniu często drobnych obserwacji, odnotowanych na marginesach innych badań. Opisuując zawiłą topografię sypialni, w której mieszczą się dziesiątki drobiazgów, sama początkowo mierzyłam się z próbą okiełznania nieporządku zrodzonego z natłoku fragmencików. Rozpoczynając pracę, mogłam identyfikować się z opisywanym w książce *Mrówcza zabawa* dorosłym, który zerka na podłogę pokoju dziecięcego i widząc tam ogrom małych, trudnych do posegregowania przedmiotów, wpada w konsternację².

Kwerendy i bieżące śledzenie najnowszych publikacji naukowych upewniały mnie, że przedmiot moich badań – analiza topografii pokoju dziecięcego w kinie fantastycznym lat osiemdziesiątych – może z jednej strony stanowić

1 S. King, *Danse Macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2018, s. 120.

2 Zob. E. Maciejewska-Mroczeck, *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2012, s. 136–137.

przedłużenie trwającego od dekad zainteresowania toposem sypialni dziecięcej, z drugiej natomiast ma szanse wpisać się w czynione na gruncie zachodniej kultury próby ponownego opowiedzenia historii ekranowej fantastyki lat osiemdziesiątych. W wydanej w 2019 roku książce *Suburban Fantastic Cinema* Angusa McFadzeana³ znalazłam – podzielaną przeze mnie – myśl dotyczącą istotnej roli perspektywy dziecięcej w „kinie fantastyki przedmieść”. Inspirowała była dla mnie też śmiałość, z jaką Filipa Antunes, autorka publikacji *Children Beware!: Childhood, Horror and the PG-13 Rating* z 2020 roku⁴, wywyższa dziecięce horrory lat osiemdziesiątych ponad (z reguły poważane przez filmoznawców) kino grozy lat siedemdziesiątych i „dojrzałe” filmy gatunkowe lat dziewięćdziesiątych. W studium Marca Oliviera nad rolą przedmiotów codziennego użytku w filmowych horrorach (*Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects*)⁵ trafiłam nie tylko na frazę, która zazębia się z pierwszym członem tytułu mojej książki, ale przede wszystkim na bliską mi próbę odczytania przedstawionych w horrorach rekwizytów (mebli, domowych urządzeń itp.) jako manifestacji społecznych lęków i pragnień. Zdaniem autora, kulturowe wyobrażenia łóżka, telefonu czy maszyny do szycia wykraczają daleko poza ich funkcje praktyczne, czego świadectwem są między innymi horrory demaskujące „sekretnie życie przedmiotów”. Tym samym lektura najnowszych opracowań i klasycznych publikacji regularnie – choć nie zawsze w sposób uporządkowany – potwierdzała postawioną przeze mnie wstępną hipotezę: pokój dziecięcy jest przestrzenią znaczącą dla kina fantastycznego lat osiemdziesiątych; szerzej zaś: topos magicznej lub nawiedzonej sypialni dziecięcej funkcjonuje jako wyraziste wyobrażenie kulturowe.

Odkryłam, że sama przestrzeń pokoju dziecięcego zajmowała istotne miejsce w zachodniej kulturze lat osiemdziesiątych. Pisano o niej w prasie dla rodziców, zachwalając najróżniejsze interaktywne zabawki i produkty pomocne w segregowaniu drobiazgów. Liczące nieraz setki stron poradniki wystroju *kids rooms* prezentowały coraz bardziej oryginalne projekty sypialni najmłodszych. Dziecięce pokoje raz po raz pojawiały się także w tworzonych w epoce reaganizmu

-
- 3 Zob. A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York–Chichester 2019.
 - 4 Zob. F. Antunes, *Children Beware!: Childhood, Horror and the PG-13 Rating*, McFarland & Company, Jefferson 2020.
 - 5 Zob. M. Olivier, *Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects*, Indiana University Press, Bloomington 2020.

melodramatach rodzinnych i filmach obyczajowych tematyzujących życie małżeńskie i rodzicielskie. Przyjęłam jednak, że sypialnie kreowane przez twórców kina fantastycznego mają niewiele wspólnego z dyskursem poradników rodzicielskich faworyzujących porządek, dobrą organizację przestrzeni i nasłonecznianie wnętrza. Nie przystają one także do wizji z innych (tj. operujących umownym realizmem i opowiadających o dorosłych) dzieł z epoki.

Najbliższe filmowej fantastyki audiowizualne reprezentacje sypialni dziecięcej można było znaleźć tylko w teledyskach. Czerpiący z ikonografii Disneya wideoklip Madonny do kołysanki *Dear Jessie* (1989, *Like a Prayer*) przedstawiał bajkowe istoty przenikające do sfery domu ze snów dziewczynki. Teledysk brytyjskiej grupy Mike and the Mechanics promujący singiel *Silent Running (On Dangerous Ground)* (1985, *Mike + The Mechanics*) był stylistycznie i tematycznie zbliżony do kina spielbergowskiego: młody bohater z wnętrza własnego pokoju spoglądał w kierunku gwiazd i rozwikływał zagadkę nieobecności swego ojca. W *The Invisible Man* (1989, *The Miracle*) członkowie brytyjskiego zespołu Queen wcielili się w postaci z gry wideo nawiedzające pokój chłopca. Utrzymana w konwencji horroru wizja nocnych koszmarów dziecięcych ujawniła się w wideoklipie Metalliki do utworu *Enter Sandman* (1991, *Metallica*). Wszystkie realizacje posługiwały się perspektywą zbliżoną do filmów fantastycznych powstałych w latach osiemdziesiątych.

Jaka perspektywa ujawnia się w interesujących mnie filmach? Wniosek wysnuty na podstawie tej części opracowań filmowej fantastyki lat osiemdziesiątych, które dopatrywały się w niej konserwatywnej ideologii, afirmacji kapitalistycznych wartości, antykobiecej wymowy, fałszywych reprezentacji dzieciństwa czy infantylizmu, sugerowałby, że przestrzeń dziecięcej sypialni może odzwierciedlać regresywną orientację twórców tzw. Kina Nowej Przygody, którzy, idealizując chłopięcy okres swego życia, ignorowali albo wręcz dyskredytowali wagę współczesnych problemów społecznych. Tym samym, kreując tylko pozornie apolityczne filmy rozrywkowe, wzmacniali przekaz postulowany przez neokonserwatywnego prezydenta Ronalda Reagana.

Polskie odczytania dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych były jeszcze bardziej kąśliwe. Nurt amerykańskich filmów rozrywkowych⁶ został w 1986 roku ochrzczony mianem Kina Nowej Przygody przez jednego z jego

6 Poza dziecięcą fantastyką w skład Kina Nowej Przygody wchodziło m.in. kino nowego patriotyzmu, kino sensacyjne, filmy superbohaterskie oraz horrory, fantasy i science fiction pozbawione „dziecięcych” pierwiastków.

najbardziej zagorzałych przeciwników – Jerzego Płażewskiego⁷. W artykule *Nowa przygoda – i co dalej?* przewinęła się duża część zarzutów, jakie polska (czy szerzej: europejska⁸) krytyka wysuwała w kierunku hollywoodzkiego kina popularnego tamtego okresu: odpolitycznienie i konserwatyzm; krzykliwość formy i nadmierne wykorzystywanie efektów specjalnych; pastiszowość i brak oryginalności; psucie gustów widzów; trzebienie kina artystycznego; w końcu – wielopoziomowe zdziecinienie. W słynnym artykule Płażewski pisze, że „z Kinem Nowej Przygody kojarzy się nastolatek spragniony nieskomplikowanych moralnie efektów spektakularnych i gardzący wszelkimi innymi formami filmowej ekspresji”⁹. Kilka lat później określa nurt jako „infantylny szczebiot obliczony na umysłowość dziecięciolatków”¹⁰. W latach osiemdziesiątych i wczesnych latach dziewięćdziesiątych liczni krytycy odwoływali się do dziecięcego charakteru tych dzieł w sposób pejoratywny. Często stokroć przejawiali postawę, w której dzieciństwo uznawane było za mniej wartościowe niż dorosłość. Pisano o „filmowych bzdurach”¹¹, „niemądrych filmach” (to znaczy oddziałujących na emocje, a nie intelekt)¹² i filmach „głupich, choć wdzięcznych”¹³. Przykładowo, *E.T.* Stevena Spielberga mogło odznaczać

7 Zob. J. Płażewski, *Nowa przygoda – i co dalej*, „Kino” 1986, nr 5, s. 33–39.

8 Chris Auty w tekście *Raj w przeddzień wygnania* (przeł. Z. Batko, „Film na Świecie” 1993, nr 1, s. 40–46) opisuje specyfikę zarzutów europejskiej krytyki wobec dzieł Stevena Spielberga. Wśród nich pojawiają się: pastiszowość, konserwatyzm, populizm, „mechaniczne”, wykalkulowane podejście do reżyserii i manipulacja publicznością, skupienie na gatunku (zamiast na strategii autorskiej). Zdaniem Autyego twórczość autora, wbrew powszechnym opiniom, jest otwarta na transgresję: baśniowe przedmioty rysują się „niczym tajemnicze morze społecznych i seksualnych możliwości, które same w sobie nie są konkretnie ukierunkowane” (tamże, s. 43). Natomiast motyw dziecięcych marzeń znamionujący *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* ma moc wyzwolicielską, umykając próbom analiz dzieła jako manifestacji konserwatywnej, tradycjonalistycznej ideologii: „Dzięki marzeniom przeszłość może stać się częścią historycznej teraźniejszości [...], mogą one też wyzwolić seksualizm i stworzyć nowe rodziny (Melinda Dillon adoptuje tymczasowo Dreyfussa, który ma jej zastąpić «utraczone» dziecko; ten sam Dreyfuss staje się dzieckiem w »rodzinie« kosmitów). Trudno sobie wyobrazić większe oddalenie od obszarów, na których panuje zasada podporządkowania religii czy kontrola” (tamże, s. 45).

9 Tamże, s. 36.

10 J. Płażewski, Czy „Nowa Przygoda” zdobędzie monopol na kino światowe, „Kino” 1990, nr 1, s. 7.

11 W. Bobiński, Czy koniecznie trzeba strzelać z mózdzierza?, „Film” 1991, nr 40, s. 15.

12 J. Olszewski, Nowa widowiskowość, „Film” 1986, nr 39, s. 16.

13 B. Michałek, Nie jesteśmy sami..., „Kino” 1978, nr 5, s. 58.

się licznymi zaletami, ale: „w sumie jednak jest to dość stereotypowe kino dziecięce”¹⁴; „film Spielberga nie jest [...] czymś ważnym politycznie, społecznie, nawet artystycznie, w rozumieniu profesjonalnej krytyki”¹⁵. Witold Bobiński stwierdza, że baśniowość nurtu świadczy o niepowadze i niskiej wartości intelektualnej filmów („Baśnie zazwyczaj przerabia się w klasie czwartej, bowiem właśnie dziesięciolatki najlepiej czują się w świecie, w którym wszystko jest możliwe”¹⁶), Tomasz Raczek natomiast porównuje młodzieńczą widownię ekranowych baśni do bezmyślnych wielorybów gnających do popełnienia na plaży masowego samobójstwa¹⁷.

Obecnie złośliwości i protekcyjny ton stosunkowo rzadko wybrzmiewają w głosach komentatorów, ale pod względem politycznym i ideologicznym fantastyka lat osiemdziesiątych wciąż pozostaje na cenzurowanym. Znamienne jest stanowisko Michała Oleszczyka, reprezentującego zarówno środowisko krytyków filmowych, akademików i miłośników Kina Nowej Przygody (autor wielokrotnie podkreślał zażyłą więź z filmami przynależącymi do nurtu). W 2015 roku w felietonie o znamienym tytule *Detoks po błogostanie: wyznania wychowanka Kina Nowej Przygody* Oleszczyk, wpisując własne seanse w pokoleniowe doświadczenie „dzieciaków polskich ejtisów”, poddaje niegdysiejsze ekranowe fascynacje politycznej rewizji¹⁸. Jak zauważa, dzieciom i nastolatkom dorastającym w okresie transformacji ustrojowej Kino Nowej Przygody wydawało się słodkie; zawarty w nim ideologiczny niepokój wyrażał się co najwyżej na poziomie nieuświadomionym. Dzisiaj, kiedy kontekst polityczno-historyczny ery reaganizmu jest nam znany, filmy Joe Dantego, Roberta Zemeckisa czy Spielberga (wraz z kinem akcji i filmami młodzieżowymi) okazały się gorzkie. Część z nich, zdaniem Oleszczyka, była po prostu manifestacją społecznych lęków, inne służyły jako nośniki neokonserwatywnej ideologii¹⁹.

14 B. Hołdys, *Gwiazdne imperia X muzy: ewolucja filmowej fantastyki naukowej*, Dyskusyjne Kluby Filmowe „Kinematograf” i „Studentów”, Kraków 1985, s. 66.

15 A. Ledóchowski, *E.T.*, „Film” 1982, nr 17, s. 14.

16 W. Bobiński, *Czy koniecznie trzeba strzelać z moździerza?...*, s. 15.

17 Zob. T. Raczek, *Ucieczka do krainy czarów*, „Kino” 1986, nr 234, s. 44.

18 M. Oleszczyk, *Detoks po błogostanie: wyznania wychowanka Kina Nowej Przygody*, „Kino” 2015, nr 6, s. 6–10.

19 Tamże.

Chciałabym zaproponować alternatywną strategię odczytania horrorów, filmów fantasy i science fiction ery reaganizmu. W argumentacji prowadzonej w niniejszej książce godzę się, co prawda, ze stwierdzeniem, że kino lat osiemdziesiątych nie jest niewinnie apolityczne, jednak sprzeciwiam się dominującemu w publicystyce (a także filmoznawstwie²⁰) wizerunkowi ekranowej fantastyki lat osiemdziesiątych²¹. Bliska jest mi postawa fanowska. Warto zaznaczyć, że na polskim gruncie być może najbardziej żarliwej próby obrony zjawiska podjęli się miłośnicy filmów fantastycznych. W 1990 roku w dziale „Listy do redakcji” jedna z czytelniczek zwróciła uwagę na cynizm krytyków: „Skoro, jak panowie twierdzą, można się umówić w stylu ja robię fikcję, wy wiecie, że zmyślam, ale dobrze się bawimy – to czemu nie umówić się odwrotnie: wierzę w swoją baśń, jeśli i wy w nią uwierzycie, może świat będzie lepszy?”²².

20 Na gruncie akademickim kategoria Kina Nowej Przygody została poddana namysłowi po latach. Jerzy Szyłak w artykule wprowadzającym do leksykonu *Kino Nowej Przygody* zaznacza, że pejoratywny wydźwięk tytułowego terminu nie sprzyjał obiektywnym rozpoznaniom – wartościowano bowiem sam fakt przynależności filmów do kina popularnego (J. Szyłak, *Kino Nowej Przygody – jego cechy i granice*, w: J. Szyłak i in., *Kino Nowej Przygody*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2012, s. 6). Jednocześnie nawet wśród akademików młodszych generacji widoczna jest nieufność (por. P. Włodek, *Obraz i upamiętnienie ery Eisenhowera w amerykańskich filmach i serialach – pomiędzy reprezentacją, nostalgią a krytycznym retro*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2018, s. 293–295) lub niechęć (por. S.J. Konefał, *Apostołowie międzygwiazdnej religijności. Motyw kosmicznego kontaktu w kinie nowej przygody*, „Studia Humanistyczne AGH” 2010, t. 9, s. 85–96; R. Syska, *Reaganomator retro, czyli czekając na herosa*, „EKRANY” 2012, nr 5, s. 15–19) w stosunku do ideologii Kina Nowej Przygody.

21 Trzeba zaznaczyć, że choć polscy krytycy z reguły negatywnie lub ambiwalentnie oceniali zjawisko, pojawiały się również głosy odmienne. W artykule Bogumiła Drozdowskiego daje się zauważyć pochwałę pacyfistycznego wydźwięku dzieł Spielberga (zob. B. Drozdowski, *Kogo ominie zemsta kosmosu*, „Film” 1983, nr 13, s. 16–17), a Bolesław Michałek pisze z zachwytem o rewolcie dzieci i uprzywilejowaniu uczuciowości w *E.T.* (zob. B. Michałek, *Przybyszów należy pokochać*, „Kino” 1983, nr 1, s. 32–36). Baśniowy charakter Kina Nowej Przygody został dowartościowany przez Tadeusza Sobolewskiego, który zaznaczył, że dzieła Spielberga przedstawiają dzieciom istotę ich własnych pragnień (zob. T. Sobolewski, *Nowa Przygoda, nowa baśń*, „Kino” 1990, nr 1, s. 34). Po latach politycznej próby obrony zjawiska podjął się również Maciej Parowski, pisząc, że „kino naiwnych chłopców, którzy w kinie chcieli przeżywać, naiwne wcale nie było” (M. Parowski, *Fantastyka zmienia kino*, „Kino” 2005, nr 6, s. 21).

22 M. Orłowska, *Listy do redakcji*, „Kino” 1990, nr 7, s. 48.

Postępy w pracy nad tą publikacją owocowały krystalizowaniem się we mnie szczególnej postawy, towarzyszącej mi już od lat, ale dopiero teraz uświadomionej: interesuje mnie refleksja nad kinem, która jest otwarta na alternatywne odczytania i wolna od przywar „dorosłości”, takich jak elitaryzm i dydaktyzm. Punktem zwrotnym było rozpoznanie, że obiegowa opinia na temat kinematografii epoki reaganizmu jako tworu regresywnego i szkodliwego to dyskurs tworzony z perspektywy podmiotowości, które nazywam tutaj „dorosłymi” czy „silnymi”. Charakteryzują się one postawą demaskatorską i hierarchizującymi ocenami. Dostrzegając ograniczenia tego rodzaju dyskursu, ugruntowałam w sobie przekonanie, iż rolą badaczki kina popularnego nie musi, a może nawet wcale nie powinno być dościganie wzorców proponowanych przez ten „dojrzały” model analizy; w związku z tym celowo wycofałam się z pozycji krytyki politycznej czy estetycznej, wykazującej uchybienia filmów gatunkowych.

Żadna praca naukowa nie powstaje w próżni, będąc wystawioną na polityczno-społeczne uwarunkowania swojej epoki. Gdy zaczęłam pisać *Tajemne życie przedmiotów...*, głównonurtowy model analizy filmu kształtował się pod wpływem praktyk dyktowanych przez czwartą falę feminizmu. Choć feminizm czy raczej feminizmy dwudziestego pierwszego wieku nie proponowały jednorodnych postulatów, to publicystyczne (i częściowo również akademickie) metody analizy filmu wyraźnie akcentowały jedną kwestię: reprezentację. Krytyczki, krytycy i światopoglądowo liberalna część publiczności domagała się, by bohaterowie i bohaterki najnowszych filmów zostali uwolnieni od utrwalonych w kinie popularnym stereotypów (dotyczących m.in. płci, rasy, klasy, orientacji seksualnej, pochodzenia etnicznego) oraz aby postaci rekrutujące się z grup mniejszościowych zyskiwały należną im w filmie przestrzeń. Nie sprzeciwiając się tym żądaniom, zaznaczam już na wstępie, że mój projekt lokuje się na marginesie tak rozumianej metody. Mam świadomość, że opisywane w książce filmy nie spełniają wymogów zwolenników i zwolenniczek proporcjonalnej reprezentacji. Nie da się przecież ukryć, że wszyscy bohaterowie to białe dzieci; że większość z nich pochodzi z zamożnej klasy średniej; i że chłopcy liczebnie dominują nad dziewczętami. Sądzę jednak, że dziecięca fantastyka lat osiemdziesiątych realizuje pewien wciąż zbyt rzadko pojawiający się w obecnych debatach postulat: dowartościowuje dziecięcość.

Główną ośią analityczną ustanawiam w pracy relację między dorosłością a niedorosłością. Trzeba odnotować, że oś ta przecina mniejszościowe

strategię kontrreprezentacji. Opozycja dorosły – dziecko dotyczy bowiem także kina feministycznego, afroamerykańskiego, postkolonialnego, gejowsko-lesbijskiego itp. Symptomatyczne jest to, że w monografii *America on Film* Harry'ego M. Benshoffa i Seana Griffina²³, poświęconej przedstawieniom mniejszości w kinie amerykańskim, dzieciństwo pojawia się wyłącznie jako cecha negatywnego i stereotypowego obrazowania kobiet, klasy robotniczej, mniejszości etnicznych, rdzennych Amerykanów i osób nieheteroseksualnych. Rozumiane w ten sposób dzieciństwo kojarzy się z niewinnością, zależnością, irracjonalnością. Autorów nie interesuje natomiast przedstawianie dzieciństwa jako takiego, a tym bardziej dekonstrukcja klisz i uprzedzeń, które wokół niego narosły. Nawet wśród akademików opisujących wykluczenia w kinie dzieciństwo postrzegane bywa w sposób paternalistyczny i dorosłocentryczny. Tymczasem wydaje się, że dopóki infantylizacja będzie jedną ze strategii przedstawiania i demonizowania grup podporządkowanych – niepoważnych kobietek, niesamodzielnych mniejszości, wymagających opieki biednych – dopóty nie będzie możliwa ich estetyczna i polityczna reprezentacja (przyjmując, że estetyczne jest polityczne).

Dowartościowanie dziecięcości może być gestem politycznym również w innym, jeszcze bardziej radykalnym znaczeniu. Oprócz tego, że, jak uczą przedstawiciele *childhood studies*²⁴, dzieciństwo jest jedną z wielu podporządkowanych tożsamości, zmarginalizowanych przez racjonalny, biały, męski podmiot humanizmu, posiada pewien z gruntu nietożsamościowy czy wręcz antytożsamościowy walor. Amerykańskie kino fantastyczne lat osiemdziesiątych pozwala uchwycić owo queerowe dzieciństwo, które niechętnie daje się sprowadzić do jakiegokolwiek ugruntowanej tożsamości poprzez wydzielenie siebie ze świata zewnętrznego. Jest raczej tym światem upojone, zanurzone w nim, podłączone do zachodzących w nim przepływów. Dziecko nie tyle zabiega o określoną reprezentację, co stoi na granicy wszelkich reprezentacji – mediuje między światem oswojonym, a tym, co go nawiedza; co w nim podskórnie obecne i niesamowite. W interesujących mnie filmach ta mediacja zachodzi przede wszystkim na poziomie topograficznym: w zakresie konstruowania domostwa i przestrzeni prywatnych, których czytelne granice ulegają

23 Zob. H.M. Benshoff, S. Griffin, *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies*, Wiley-Blackwell, Chichester 2009.

24 Zob. E. Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa...*, s. 40.

załamaniu. Dzieje się tak, mimo że dzieci regularnie przedstawiane są jako postaci przebywające pod kuratelą dorosłych i często są przez tych dorosłych ignorowane, traktowane protekcyjnie, a nawet upokarzane. Choć wolność i ekspresja najmłodszych podlegają regulacjom opiekunów, dzieci wywalczają sobie własną sprawczość w obrębie danej im (metaforycznie i dosłownie) przestrzeni – nawet wtedy, gdy owa przestrzeń ograniczona jest do czterech ścian pokoju.

Topografia pokoju dziecięcego, jaka mnie interesuje, niewiele ma wspólnego z faktycznym i „obiektywnym” opisem przestrzeni sypialni dziecięcej – takim, który mógłby interesować na przykład architekta czy budowniczego (w każdym razie: kogoś dojrzałego, kto bardzo poważnie podchodzi do kwestii miar). Celem nie jest stworzenie dokładnej mapy, typowej dla „dorosłych” i „naukowych” kartografii, ale wytyczenie schematu zbliżonego do rysunków dziecięcych, na których część elementów zostaje powiększona i wyraźnie zaakcentowana, podczas gdy innych wcale nie widać. Nie jest to „obiektywna” kartografia, ale znawcy tematu przekonują, że zarówno dziecięce, jak i dorosłe reprezentacje przestrzeni zawsze będą mapą nie tylko realnego świata, ale i wewnętrznego świata rysownika²⁵. Jak jednak dokonać pomiaru przestrzeni onirycznej albo fantazmatycznej? Jeśli na moment uda mi się zatrzymać przy jakimś namacalnym elemencie, na przykład nawiedzanej szafie, jeśli uda się odnaleźć któryś z ważnych punktów, choćby magiczne drzwi, to tylko po to, by następnie stracić je z oczu na rzecz innych miejsc na mapie: baśniowego zwierciadła, ożywionej lalki, przytulnej skrytki, latającego łóżka... Topografia sypialni niedorosłych w filmach fantastycznych nie podlega prawom architektów i mierniczych; wytwarzana jest dynamicznie, wedle dziennych marzeń i nocnych lęków dzieci.

Starając się przedstawić wrażliwość, pragnienia i wewnętrzne konflikty dziecięcych bohaterów, filmowcy nieraz uciekają się do kreatywnych technik imitujących specyficzną niedoroślą perspektywę. Takie sekwencje, sceny, a czasem tylko pojedyncze ujęcia muszą przykuć uwagę badacza zainteresowanego kinem dziecięcym. Artystyczne i niekomercyjne realizacje opowiadające o małoletnich bohaterach często były opisywane przez filmoznawców

25 Zob. E. Stratford, *Exploring Gender Differences in Children's Memories of Place*, w: *The Child's World: Triggers for Learning*, eds. M. Robertson, R. Gerber, ACER Press, Melbourne 2000, s. 152.

jako dzieła sterowane strategią dziecięcego spojrzenia. Chciałabym wykazać, że nie tylko wyrafinowane filmy wykorzystują ten model. Pragnę dowieść, że amerykańskie kino fantastyczne lat osiemdziesiątych, w którym pojawia się przestrzeń dziecięcej sypialni, stanowi próbę wdrożenia do dziecięcego spojrzenia – dziecięcego punktu widzenia. Zabiegi imitujące dziecięcą perspektywę, jakie stosują dorośli twórcy filmów, mogą być mniej lub bardziej uświadomionym działaniem. Niezależnie od tego, czy za konkretnymi scenariuszami opowiadającymi o małoletnich bohaterach oraz środkami wyrazu mającymi oddać dziecięcy punkt widzenia stoi głęboki namysł i ściśle określony plan, czy też ich wykorzystanie odbywa się w samorzutny i intuicyjny sposób, uznaję, że próby te często wiążą się z afirmacją tego, co dziecięce.

Horrory, filmy science fiction i fantasy z małoletnim bohaterem pokazują, w jaki sposób można przyjąć dziecięcą perspektywę. Na płaszczyźnie wizualnej zmiana ta dotyczyć będzie prób wdrożenia sposobu widzenia niedorosłego poprzez specyficzne środki wyrazu, np. ustawienie kamery niżej niż w filmach opowiadających o dorosłych, częste stosowanie zbliżeń na rekwizyty i fragmenty scenografii, korzystanie z konwencji miniatury czy wyrazisty światłocien w nocnych scenach. Choć żadne z tych rozwiązań nie jest zarezerwowane wyłącznie dla filmu dziecięcego, regularność i konsekwencja, z jaką powracają w badanych przeze mnie realizacjach, pozwala uznać je za elementy strategii właściwej dla ekranowych opowieści o niedorosłych. Wypowiedzi reżyserów, scenarzystów, scenografów i autorów zdjęć potwierdzają zresztą wspólne im dążenia: intencję wypracowywania w filmie perspektywy innej niż dorosła. Efektem tego są często niepozorne eksperymenty – subtelne przesunięcia, niewykraczające poza konwencje głównego nurtu kina popularnego. Dostrzeżenie ich rangi wymaga od analityka odrobiny dobrej woli oraz swoistej zmiany punktu widzenia: wyczulenia na niuanse, nieufności w stosunku do utartych w filmoznawstwie i krytyce filmowej ustaleń, ignorowania kanonu, ale też poszukiwania w tym, co znajome, załączków niezwykłości.

Podobnie jak bohaterowie odnajdujący w – wydawałoby się – oswojonych sypialniach magiczne portale i przesmyki, pragnęłam przestudiować powszechnie znany i wielokrotnie opisywany okres w historii kina. Rozpoczęłam pracę w nadziei natrafienia na wyłomy: luki i rozstępy wskazujące, że owe filmy nie są jedynie produktem towarzyszącym neokonserwatywnemu zwrotowi politycznemu. Zależało mi też na tym, aby nie ograniczać rozumienia dziecięcej fantastyki do znanych dzieł, lecz ukazać ten okres w dziejach

kinematografii amerykańskiej również poprzez niszowe, zapomniane, drugo- i trzeciologicowe realizacje. Rozgrywające się w dziecięcych pokojach filmy fantastyczne lat osiemdziesiątych to bowiem sieć swobodnych przepływów – pole wspólnej wyobraźni rozciągające się na blockbustery i kino niezależne.

Wybór analizowanych przeze mnie filmów miał oddać wielobarwny pejzaż fantastyki dziecięcej lat osiemdziesiątych. Epoka ta traktowana jest jako przedłużenie zapoczątkowanego w latach siedemdziesiątych triumfu blockbustów – wysokobudżetowych hollywoodzkich produktów, które przynosiły wielomilionowe zyski i przyćmiewały premiery małych i średnich produkcji²⁶; jednocześnie jest to też czas wideokasetowej rewolucji. W wideotekach panowały bardziej egalitarne zasady i kino klasy B, filmy nisko- i średniobudżetowe, niszowe realizacje gatunkowe i pozanurtowe tytuły mogły odnaleźć swoją publiczność i doczekać się sukcesu w alternatywnym obiegu²⁷. Podczas pisanie tej książki istotne było zatem dla mnie zachowanie proporcji pomiędzy kanonicznymi oraz pozakanonicznymi (czasem kultowymi) filmami.

W tej książce analizuję powszechnie znane oraz w wielu środowiskach cenione filmy Stevena Spielberga: *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* (1977), *Ducha* (reż. T. Hooper, 1982) i *E.T.* (1982). Tak zwanej Trylogii przedmieść poświęcam drugą część, zatytułowaną *Wejście do szafy...*, skupioną na omówieniu roli magicznych drzwi, demonicznych szaf i bezpiecznych skrytek ujawniających się w kinie amerykańskiego reżysera. W części trzeciej (*Dzieci, do łóżek!...*) zwracam uwagę na to, co dzieje się, gdy rodzice kładą się spać, a chłopcy i dziewczynki zostają sami w ciemnej sypialni. Proponuję przyjrzenie się trzem nieszczególnie popularnym wśród publiczności i raczej zdawkowo opisanym przez akademików filmom: *Przygodom małego Nemo w krainie snów* (reż. M. Hata i in., 1989), *Małym potworom* (reż. R. Greenberg, 1989) oraz *Oku kota* (reż. L. Teague, 1986). Pierwszy tytuł traktuję jako inkarnację marzeń o onirycznych lotach, w drugim dostrzegam subwersywne przetworzenie narracji dotyczącej potwora spod łóżka, a przy okazji analizy ostatniego opisuję znaczenie miniatury w kinie dziecięcym. W czwartej części (*Urzeczenie...*) interesują mnie relacje dzieci z przedmiotami – zabawkami, bibelotami, rupieciami. Ten fragment książki

26 Zob. W.J. Palmer, *The Films of the Eighties: A Social History*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1993, s. XII–XIII.

27 Zob. C. Benson-Allott, *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File Sharing*, University of California Press, Berkeley 2013, s. 17.

poświęcam między innymi recyklingowym praktykom niedoroslých. Nieprzypadkowo pojawiają się w nim filmy, które można określić mianem towarów z odzysku. Dwa sequele: *Powrót do Krainy Oz* (reż. W. Murch, 1985) i *Powrót laleczki Chucky* (reż. J. Lafia, 1990) oraz film oskarżany o nadmierne, graniczące z plagiatem korzystanie z rozwiązań innych dzieł (*Joey*, reż. R. Emmerich, 1985) służą mi do przedstawienia wyobrażeń o żywych przedmiotach, stających się obrońcami bądź antagonistami kilkulatków.

Choć podstawowa filmografia składa się z dziewięciu tytułów, zależy mi też na przywołaniu szerszego kontekstu fantastyki lat osiemdziesiątych. Analizując *Oko kota*, wspominam zatem również o innych horrorach z trollami i małymi straszylkami. Pisząc o laleczce Chucky, nie zapominam o pozostałych demonicznych zabawkach. A gdy przywołuję motyw nawiedzanej sypialni z *Ducha*, odwołuję się do horrorów z nurtu *haunted house*. Moim celem jest takie ujęcie przedmiotu badań, by nie stracić jego bogactwa, kiczowatego przepychu, obfitości rozwiązań. Ambicja całościowego ujęcia kina fantastycznego lat osiemdziesiątych rozgrywającego się w sypialniach dzieci nie jest tylko obmyśloną „na chłodno” strategią akademicką, lecz wypływa z moich dotychczasowych praktyk kinofilskich, zakładających codzienne, regularne oglądanie filmów w tak dużej liczbie, jak to możliwe, w jak najszerszym przekroju, z poszanowaniem kanonu, ale i niezaspokojonym pociąganiem do odkrywania głęboko ukrytych skarbów.

Po wielomiesięcznych seansach filmów fantastycznych, w których pojawia się dziecięca sypialnia, dostrzegalne są zarówno mnogość kreatywnych pomysłów, jak i multum powtórek. Nawet przy pobieżnym oglądaniu kina gatunkowego, można doświadczyć *déjà vu*. Fantastyka lat osiemdziesiątych nie jest tu wyjątkiem. Więcej nawet: horrory, filmy science fiction i fantasy stanowią podręcznikową realizację zasady powtarzalności, a przy tym są bogate w intertekstualne odniesienia. Bywają one przykładami twórczej inspiracji, aroganckiego plagiatowania, międzyautorskiego dialogu albo zostają zrodzone ze zbiorowych wyobrażeń mitycznych i baśniowych. Popularność przestrzeni sypialni dziecięcej w kinie lat osiemdziesiątych można tłumaczyć na wszystkie wymienione sposoby. Skądkolwiek nie wypływałyby podobieństwa pomiędzy jej przedstawieniami, staram się oddać w tekście „hipertekstową” naturę badanych przeze mnie filmów.

Trzy części analityczne są poprzedzone rozpoznaniem metodologicznym zatytułowanym *Odnaleźć dziecko we mgle...* W pierwszym jego fragmencie

przybliżam kategorii, jakimi będę się posługiwać w książce, takie jak: film dziecięcy, pokój dziecięcy, „słaby opór”, topografia, spojrzenie dziecięce. Streszczam też historię ekranowych sypialni dziecięcych w fantasy, horrorze i filmach science fiction, poczynwszy od epoki kina niemego. Następnie, zastanawiając się nad tym, czy kino może być odbiciem amerykańskiej rzeczywistości lat osiemdziesiątych, przedstawiam socjologiczny rys dotyczący konsumeryzmu dzieci i ich rodziców.

Interesują mnie głównie filmy amerykańskie. Od razu trzeba jednak zauważyć, że w kinematografiach europejskich lat osiemdziesiątych również można dostrzec zainteresowanie niedorosłością, fantastyką i sferą dziecięcej sypialni po zmroku. Z uwagi na konieczność elementarnej selekcji materiału filmowego, rezygnuję z badania kina światowego lat osiemdziesiątych. W podstawowej filmografii oprócz realizacji *stricte* amerykańskich pojawiają się też koprodukcja amerykańsko-japońska, dwie koprodukcje amerykańsko-brytyjskie oraz film niemiecki imitujący kino hollywoodzkie, stworzony z udziałem amerykańskiej obsady i przeznaczony na amerykański rynek.

Ze względu na swobodą traktuję periodyzację „lat osiemdziesiątych”. W podstawowej filmografii znajdują się realizacje, które miały kinową premierę pomiędzy 1977 a 1990 rokiem (a gdyby brać pod uwagę datę amerykańskiej premiery *Przygód małego Nemo...*, przedział czasowy rozciągnąłby się aż do 1992 roku). Czy dekada może trwać kilkanaście lat? W wielu publikacjach dotyczących kina lat osiemdziesiątych, zarówno monografiach gatunku, jak i w całościowych opracowaniach, brane są pod uwagę filmy mające premierę między 1980 a 1989 rokiem²⁸. Skłaniam się jednak ku obserwacji zaczerpniętej z książki Patrycji Włodek: początek i koniec dekady nie musi być terminowy²⁹. Już w latach osiemdziesiątych w sposób samoświadomy wyznaczano nieoczywistą periodyzację dla teraźniejszości. W 1988 roku, po krachu giełdowym i nadciągającym kresie prezydentury Reagana w poczytnych czasopismach zwiastowano koniec dekady chciwości oraz nadejście epoki autorefleksji i pesymizmu³⁰.

28 Zob. J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s*, McFarland & Company, Jefferson-London 2007; K. Smokler, *Brat Pack America: A Love Letter to '80s Teen Movies*, Rare Bird Books, Los Angeles 2016; S. Prince (ed.), *American Cinema of the 1980s: Themes and Variations*, Bloomsbury Publishing Plc, New Brunswick 2007; W.J. Palmer, *The Films of the Eighties...*

29 Zob. P. Włodek, *Kres niewinności...*, s. 12.

30 Zob. B. Barol, *The Eighties Are Over*, „Newsweek”, 4.01.1988, s. 40–48; J. Taylor, *Nervous About the Nineties*, „New York Magazine”, 20.06.1988, s. 28–35.

Bill Barol pisał wówczas: „Dekady nie funkcjonują wedle kalendarza. Są trendami, wartościami i skojarzeniami spiętrzonymi i złączonymi w pamięci narodowej”³¹.

W moim rozpoznaniu filmem symbolicznie inicjującym charakterystyczny dla „lat osiemdziesiątych” model przedstawienia dziecka i jego relacji z domową przestrzenią są *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*; a konkretniej: przypadek trzyletniego Barry’ego, który budzi się w nocy, obserwuje samokaktywujące się zabawki, a później staje przed świetlistymi drzwiami. O ile dziecko w fantastyce lat siedemdziesiątych konotowano często z postaciami demonicznych malców, o tyle kino lat osiemdziesiątych z reguły prezentowało chłopców i dziewczynki pozbawionych odium demonizmu. Otwarcie przez chłopca drzwi traktuję jako symboliczny początek interesujących mnie tendencji. Wyznaczenie kresu epoki jest bardziej skomplikowane. „Lata osiemdziesiąte” mogłyby kończyć się na przełomie 1990 i 1991 roku – po premierze *Kevina samego w domu* (reż. Ch. Columbus, 1990) albo wraz z popularnością *Milczenia owiec* (reż. J. Demme, 1991). Może jednak nigdy nie umarły i nawiedzają teraźniejszość niczym widmo? W *Zakończeniu...* proponuję kilka możliwości zdefiniowania kresu epoki.

Matthew Burgess we wstępie do publikacji na temat dziecięcych przestrzeni cytuje Paula Valery’ego: „Każda teoria jest fragmentem autobiografii”, po czym opisuje swoje dawne doświadczenia chowania się pod stolikiem i zasiedlania małych kąciaków w obrębie domu. Zgadzając się z obserwacją Valery’ego, odnajduję inspirację dla *Tajemnego życia przedmiotów...* w swojej biografii. Pośród wielu wspomnień dotyczących relacji z przestrzenią za kluczowe uznaję popołudnie zimowych wakacji 1992 roku. Ferie spędzałam wówczas w domu dziadków. Podczas pochmurnego styczniowego dnia w paśmie „Kina teleferii” nadawano serial *Kroniki Narnii: Księżę Kaspian* (1989). Bez dodatkowego seansu nie mogłabym po latach odtworzyć przygód dziecięcych bohaterów, ale jeden fragment na stałe utkwiał mi w pamięci. Dwójka chłopców i dziewczyna rozmawiają w sypialni o obrazie przedstawiającym narnijski statek. Dzieci tęsknią za fantastyczną krainą i wyrażają życzenie przeniesienia się do niej. Nastrój psuje kuzyn dwójki rodzeństwa; Eustachy nie był jeszcze w Narnii i wyznania towarzyszy wydają mu się zwykłym

31 B. Barol, *The Eighties Are Over...*, s. 40. Jeśli w źródle przywoływanego cytatu obcojęzyczne nie podano tłumacza, przekład jest mojego autorstwa.

bajkopisarstwem. Gdy bohaterowie przyglądają się statkowi, fale zaczynają się poruszać, wiatr morski wlatuje do sypialni i nagle dzieci przenoszą się do „wnętrza” obrazu. W ten sposób zwyczajne na pozór malowidło z motywem marynistycznym okazuje się magicznym portalem.

O tym, jak wielkie wrażenie zrobiło na mnie wyobrażenie obrazu jako bramy do fantasylandu, świadczy fakt, że błyskawicznie wypróbowałam sztukę, wykorzystując jeden z landszaftów w domu dziadków. Moja starsza i bardziej racjonalna kuzynka, z którą oglądałam serial, nieintencjonalnie odegrała rolę zrzędlivego Eustachego, tłumacząc, że malowidła nie mają magicznych mocy i z pewnością nie powtórzymy sceny z serialu. Choć na poziomie obiektywnych zdarzeń manewr faktycznie się nie powiódł, miałam wrażenie, że ja też czuję wiatr na twarzy i jestem o krok od przedostania się do „wnętrza” zimowego krajobrazu zawieszonego w gościnnym pokoju. Ziarno zostało zasiane, codzienna przestrzeń zyskała swój tajemny wymiar, a iluminacja zrodzona po seansie „Kina teleferii” kazała mi w przyszłości szukać podobnych wrażeń w kolejnych serialach, filmach, powieściach. Odnalazłam je w baśniach, klasycie literatury dla dzieci, a także w ekranowej fantastyce dziecięcej lat osiemdziesiątych; w filmach przedstawiających topografię bogatą w czarodziejskie przesmyki, niesamowite bramy, różnorakie otwarte na inne światy wyłomy. Wierzę, że opisywane przeze mnie filmy same mogą działać jak nanijski obraz, mogą być portalem do wyobraźniowego świata. Gdy zaufa się ich magicznym mocom, można prawie poczuć wiatr na twarzy

CZĘŚĆ I

**ODNALEŹĆ DZIECKO
WE MGLE**

Rozdział 1

Uwierzyć w kłamstwa

Dziecięce przestrzenie i dziecięce kino

Wąż o błyszczących jak diamenty oczach ściga mnie w lesie czy w sypialni. Sen ów tak bardzo mnie przestraszył, że nie miałam odwagi poruszać się w łóżku – również kiedy się obudziłam, wszędzie w pokoju widziałam błyszczące oczy węża, który chciał mnie ukąsić¹.

Marie-Louise von Franz

Filmy o dzieciach tworzą dorośli. Choć niektórzy z nich zapracowali sobie na miano „znawców dziecięcej psychiki” albo „Piotrusiów Panów”, to metryka, pozycja i doświadczenie lokują ich wśród całkiem zwyczajnych dorosłych członków społeczeństwa. Ten paradoks sprawia, że filmy dziecięce nie cieszą się zaufaniem analityków. Autorzy filmów o dzieciach, w odczuciu komentatorów, wydają się przypisywać sobie tożsamość niedorosłych, kreować mity i nieprawdziwe reprezentacje, imitować doświadczenie, które nie jest już ich udziałem. Tadeusz Lubelski twierdzi, że „świat dzieciństwa z jego niepowtarzalnością, dramatyzmem wyborów, wrażliwością dziecięcych bohaterów, należy do najbardziej przez kino zafałszowanych i zmitologizowanych”². Nie jest to odosobniona opinia. Kino dziecięce stale oskarża się o komercyjność, sentymentalizm, nostalgię, melodramatyzm, szkodliwą wymowę ideologiczną, niewłaściwą pedagogikę. Nie ufa się dorosłym opowiadającym o dzieciństwie.

Autorzy komentujący filmowe reprezentacje dzieci niejednokrotnie faworyzują ich konkretny rodzaj: kino realistyczne, artystyczne, „festiwalowe”; nisko- i średniobudżetowe, przepełnione smutkiem lub okrucieństwem³,

- 1 Marzenie senne dziewczynki w wieku dziewięciu lat przywołane przez Marie-Louise von Franz, zob. M.-L. von Franz, *Seminarium 2, 7 listopada 1939*, w: C.G. Jung, *Marzenia senne dzieci. Według notatek z seminariów 1936/1937 – 1940/1941*, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 2003, s. 309.
- 2 T. Lubelski, *Komentarz prof. Tadeusza Lubelskiego – Mali bohaterowie*, <https://filмотekaszkolna.pl/dla-nauczycieli/nasze-lekcje/lekcja-18-mali-bohaterowie>, data dostępu: 10.10.2020.
- 3 Znamienny jest wstępniak Ryszarda Waksmanda do numeru tematycznego „Studiów Filmoznawczych” *Film dziecięcy, dziecko w filmie*, w którym „problemy dziecięce” doczekały się

pozbawione happy endów. Dyskredytuje się natomiast filmy popularne i komercyjne. Lubelski w obręb „filmów fałszujących niepowtarzalność dzieciństwa” wpisuje realizacje kina amerykańskiego, a wśród przykładów „oddających dzieciństwu sprawiedliwość” znajduje europejskie filmy artystyczne⁴. Ian Wojcik-Andrews w książce *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory* atakuje hollywoodzkie kino dziecięce jako przejaw kapitalizmu i manifestację konserwatywnych wartości. Zarówno Lubelski, jak i Wojcik-Andrews za esencję „fałszywego” filmowego dzieciństwa uznają popularną amerykańską komedię *Kevin sam w domu*. Moim zdaniem *Ponette* (reż. J. Doillon, 1996) nie odznacza się moralną wyższością nad *Kevinem...* Jednocześnie odrzucam kryteria prawdy i realizmu w przedstawieniu obrazów dzieciństwa. Parafrazując cytaty z *The 5,000 Fingers of Dr. T.* (reż. R. Rowland, 1953), jednego z ulubionych filmów akademików piszących o reprezentacjach dzieci, twierdzę, że „powinniśmy zawsze wierzyć twórcom kina dziecięcego, powinniśmy wierzyć nawet ich kłamstwom”.

W książce przyglądam się ekranowym obrazom świata niedorosłych na kilku powiązanych ze sobą płaszczyznach. Sądzę, że zbiorczo pozwalają one wyznaczyć kierunek analizy, która w filmowych obrazach dziecięcych pokoi kina fantastycznego lat osiemdziesiątych ukazuje coś więcej niż obszary kontroli rodzicielskiej, kolonizowane przez artefakty popkultury i jednocześnie mitologizowane przez dorosłych twórców jako raje utracone. Płaszczyzny, o których mowa, to: kino dziecięce, pokój dziecięcy, „słaby opór” dzieci, marzenie dziecięce, topografia dziecięca i w końcu – spojrzenie dziecięce. Kategoria filmu dziecięcego jest niezbędna do wyłuskania i dowartościowania podmiotowości dziecięcego bohatera. Pokoje dziecięce charakteryzuję jako obszary

wyliczeń, a „słoneczne strony” ledwie krótkiego wspomnienia. Proporcja ta nie wydaje się odzwierciedlać liczby „ponurych” i „słonecznych” filmów, lecz raczej wskazuje na zainteresowania komentatorów kina gorzką stroną dzieciństwa: „Kino »przedeklinowało« problemy dziecięce przez wszelkie możliwe przypadki indywidualne i zbiorowe: wyzysku, wojny, zbrodni, choroby, lęku, okrucieństwa, przemoc, osamotnienia, egoizmu, deprawacji, manipulacji etc. Do starych zagrożeń doszły nowe, jak zmuszanie do nierządu i wykorzystywanie w konfliktach zbrojnych, zabijanie na »części zamiennie«, rozłaka rodziców, nie mówiąc już o zjawiskach traktowanych jako cywilizacyjny postęp, że wymienimy: telewizję, Internet, gry komputerowe, a nawet nadmierny, demoralizujący dziecko dobrobyt. Na szczęście kino dostrzega także słoneczne strony dzieciństwa, w czym prym wiedzie tzw. kino rodzinne”. R. Waksmund, *Wprowadzenie*, „Studia Filmoznawcze” 2012, t. 33, s. 5.

4 Zob. T. Lubelski, *Komentarz prof. Tadeusza Lubelskiego...*

scalone z życiem wewnętrznym ich mieszkańców i miejsca, gdzie wedle kulturowych wyobrażeń manifestują się magia i nadnaturalność. Istotne są dla mnie praktyki „słabego oporu” wdrażane przez ekranowych bohaterów; taktyki „migania się” i działania angażujące dziecięcy spryt, które rzadko jednak były czytane przez komentatorów kina jako gesty emancypacyjne. A przecież tradycja literacka, kontynuowana później w kinie, pokazuje, że dziecko jako samotny marzyciel bynajmniej nie jest bierne. Aktywnie przekształca swoją domową przestrzeń, używając wyobraźni. Istotne jest w tym kontekście nakreślenie cech charakteryzujących dziecięcą topografię – sposobów doświadczania przestrzeni przez kilkulatków. Twierdzę, że kino stara się imitować takie doświadczenia. Co więcej, wykształca konwencje, które składają się na dziecięcą perspektywę, dziecięcy punkt widzenia czy (powołując się na słownik Laury Mulvey) dziecięce spojrzenie. Wszystkie z omówionych przeze mnie wymiarów dzieciństwa składają się na polemikę z rozpowszechnionymi wyobrażeniami na temat niedorosłości, które dają o sobie znać w ocenach kina dziecięcego lat osiemdziesiątych. Zarzuca się mu promowanie tradycyjnych wartości rodzinnych, patriarchalnego i paternalistycznego wzorca wychowania, romantyzację niedorosłości, polityczny eskapizm czy komercjalizację świata dziecka. Twierdzę, że możliwe jest alternatywne odczytanie interesującego mnie zjawiska – przywołane poniżej perspektywy teoretyczne pozwalają dowartościować specyficznie dziecięcą podmiotowość, sprawczość i autonomię, które stawiają tamę zimnemu, zracjonalizowanemu światu dorosłych i pod tym względem wymykają się nadmiernie krytycznym, redukcyjnym interpretacjom.

Filmy i pokoje dziecięce – odrębne światy niedorosłych

Co to znaczy „film dziecięcy” (*children's film*)? Wspomniany już Wojcik-Andrews twierdzi, że „zdefiniowanie filmu dziecięcego [...] jest w zasadzie niemożliwe”⁵. Dla części badaczy problem definicyjny wiąże się nie tylko z określeniem cech znamionujących samo dzieło, ale też z wyznaczeniem jego docelowej publiczności. Mówiąc inaczej, akademicy zastanawiają się, które filmy dziecięce są przeznaczone dla dzieci. Noel Brown w przewodniku

5 I. Wojcik-Andrews, *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*, Garland Pub., New York 2000, s. 7.

The Children's Film: Genre, Nation, and Narrative zaznacza, że w badaniach filmoznawczych rysuje się podział na autorów zainteresowanych filmami przeznaczonymi dla najmłodszych widzów (o takim przeznaczeniu decyduje nie tylko tematyka, narracja i tonacja, ale i specyficzna strategia promocyjna) oraz na autorów piszących o reprezentacjach dzieciństwa (filmach o dzieciach przeznaczonych dla publiczności w różnym wieku)⁶. *Tajemne życie przedmiotów...* wpisuje się w to drugie podejście, reprezentowane w anglosaskim piśmiennictwie między innymi przez Vicky Lebeau, Karen Lury, Neila Sinyarda, Andrew Scahill i Wojcika-Andrewsa⁷ – badaczki i badaczy piszących o filmach o dzieciach, a nie o filmach dla dzieci. „Film dziecięcy” nie jest zatem w moim rozumieniu tożsamy z „filmem dla dzieci”. Odrzucam tym samym ugruntowaną w polskim piśmiennictwie kategorię filmu adresowanego do najmłodszych widzów⁸. Wskutek tego nie wnikam w specyfikę dzieł oglądanych przez kilku- i kilkunastoletnią publiczność ani też strategię podejmowane przez producentów i marketingowców, mające na celu stworzenie filmu odpowiedniego dla publiczności poniżej dwunastu lat⁹.

Na potrzeby mojego badania przyjmuję, że film dziecięcy (*children's film* lub rzadziej *childhood film*) to film opowiadający o dziecięcym bohaterze – chłopcu lub dziewczynce w okresie poprzedzającym dojrzewanie lub fazie wczesnomłodzieżowej. Część interesujących mnie filmów można traktować jako opowieści inicjacyjne, ale w mniejszym stopniu występują w nich

6 Zob. N. Brown, *The Children's Film: Genre, Nation, and Narrative*, Wallflower Press, London 2017, s. 2–5.

7 Zob. V. Lebeau, *Childhood and the Cinema*, Reaktion Books, London 2008; N. Sinyard, *Children in the Movies*, Batsford, London 1992; K. Lury, *The Child in Film: Tears, Fears and Fairy Tales*, Rutgers University Press, London 2010; A. Scahill, *The Revolting Child in Horror Cinema: Youth Rebellion and Queer Spectatorship*, Palgrave Macmillan, New York 2015; I. Wojcik-Andrews, *Children's Films...*

8 Zob. M. Hendrykowski, *Polski film fabularny dla dzieci i młodzieży*, Ars Nova, Poznań 1994; J. Armata, A. Wróblewska, *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Fundacja Kino, Warszawa 2014; *Twórcy filmu dziecięcego w Polsce*, red. J. Szymański, B. Tyma, Ogólnopolski Ośrodek Sztuki dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, Poznań 1988.

9 Z reguły przyjmuje się, że film dla dzieci to dzieło adresowane do publiczności w wieku nieprzekraczającym mniej więcej dwunastu lat. Zob. C. Bazalgette, T. Staples, *Unshrinking the Kids: Children's Cinema and the Family Film*, w: *In Front of the Children: Screen Entertainment and Young Audiences*, eds. C. Bazalgette, D. Buckingham, BFI Publishing, London 1995, s. 92; N. Brown, *The Children's Film...*, s. 4; M. Hendrykowski, *Leksykon gatunków filmowych*, Wydawnictwo Montevideo, Poznań 2001, s. 39.

elementy typowe dla „nastoletniej” wersji gatunku *coming of age* (np. kultura młodzieżowa, motyw inicjacji romantycznej i seksualnej, nostalgia za młodością ujawniająca się w słodko-gorzkiej tonacji i narracji). Bohaterowie i bohaterki filmów dziecięcych nie chodzą jeszcze na randki czy prywatki; częściej zdarza im się przebywać samotnie w swoich sypialniach. Pokoje stają się dla ekranowych niedorosłych przestrzeniami marzeń i fantazji. Omawiane przeze mnie filmy są w pewnym sensie opowieściami o niedorastaniu. Podczas gdy film o dorastaniu utożsamia dorosłość z racjonalnością i faworyzuje wyzbywanie się mrzonek i fantazji, część filmów dziecięcych (a szczególnie dziecięca ekranowa fantastyka) przedstawia marzycielstwo i zdolność do korzystania z wyobraźni jako najwyższe wartości.

Filmy dziecięce są tworzone przez dorosłych, ale podejmuje się w ich obrębie próby dotarcia do doświadczenia chłopców i dziewczynek. Nie sposób wyrokować, w jakim stopniu te próby pokrywają się z faktycznym doświadczeniem niedorosłych. O tym musieliby orzec psychologowie i pedagodzy, a i oni mieliby zapewne kłopot, zważywszy na imperatyw *childhood studies*, wedle którego nie istnieje uniwersalne doświadczenie dzieciństwa¹⁰. Przedstawiciele nurtu antypedagogiki mogliby natomiast zakwestionować samo opiniowanie dorosłych w sprawie dotyczącej dzieci. Wychodząc z założenia, że dotarcie do „prawdziwego” doświadczenia dzieciństwa jest z góry skazane na porażkę, można próbować odnaleźć dzieciństwo nieprawdziwe: magiczne, fantastyczne, oniryczne. Wojcik-Andrews podaje, że istnienie alternatywnego świata jest „definiującą cechą dziecięcych filmów i dziecięcej kultury w ogóle”; być może dlatego, że samo dzieciństwo jest postrzegane jako odrębny świat¹¹. Wyobraźniowy charakter jest istotnym komponentem filmów dziecięcych i przejawia się nawet w neorealistycznej tradycji portretowania niedorosłych: zarówno w filmach włoskich z lat czterdziestych, przykładowo w „baśniowej” scenie jazdy na koniu w *Dzieciach ulicy*¹² (reż. V. De Sica, 1946) albo subiektywizowanym fragmencie *Dzieci patrzą na nas* rozgrywającym się w pociągu

10 Zob. H. Montgomery, *An Introduction to Childhood: Anthropological Perspectives on Children's Lives*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009, s. 2–3.

11 Zob. I. Wojcik-Andrews, *Children's Films...*, s. 10.

12 P. Adams Sitney odnajduje tropy baśni i realizmu magicznego również w zakończeniu filmu. Zob. P. Adams Sitney, *Vital Crises in Italian Cinema: Iconography, Stylistics, Politics*, University of Texas Press, Austin 1995, s. 82.

(reż. V. De Sica, 1944), jak i nowych inkarnacjach tradycji neorealizmu z *Projektem Floryda* (reż. S. Baker, 2017) na czele¹³.

Z pewnością jednak to filmowa fantastyka i ekranowe baśnie są najbogatszym źródłem reprezentacji dzieciństwa jako „odrębnego świata”. Ciekawi mnie, w jaki sposób w obrębie filmu z dziecięcym bohaterem ujawniają się próby przedstawienia świata z perspektywy niedorosłego. Czy poprzez poetykę, estetykę, ikonografię, atmosferę i motywy narracyjne towarzyszące ekranowym chłopcom i dziewczynkom przemawia jakiś specyficzny „niedorosły” ogląd świata? Część badaczy twierdzi, że tak. Cary Bazalgette i Terry Staples piszą, że „dziecięca perspektywa” jest tym, co definiuje film dziecięcy i zarazem odróżnia go od filmu rodzinnego, operującego perspektywą zarówno dzieci, jak i dorosłych¹⁴. Badacze odmawiają istnienia „dziecięcej perspektywy” w kinie amerykańskim – ich zdaniem, w komercyjnej kinematografii wytwarza się głównie filmy rodzinne przeznaczone dla jak najszerzej grupy widzów, natomiast kino dziecięce jest domeną Europy. W niniejszej pracy pragnę dowieść, że również kino amerykańskie może operować spojrzeniem dziecięcym.

Perspektywa dziecięca, jak już zaznaczyłam, wcale nie musi być zbieżna z faktycznym oglądem pozafilmowych niedorosłych. Godząc się z tym, że „czysta” perspektywa dziecięca być może w kinie nie istnieje (zawsze będzie zapośredniczona przez dorosłego reżysera, operatora czy chociażby sprzęt nagrywający i programy do montażu dostosowane do dorosłych), pragnę tropić strategię jej imitowania. Nie wiem, czy w dziecięcych filmach fantastycznych rzeczywiście udaje się patrzeć na świat oczami dziecka, ale jestem przekonana, że filmowcy takie próby podejmują.

Świadczą o tym już ich wypowiedzi. Alexandre Rockwell – niezależny amerykański autor, w którego onirycznych filmach występują jego własne dzieci, wspomina artystyczny proces tworzenia *Stópek* (2013): „Chciałem wyrazić siebie w czysty, szczerzy sposób. Spojrzałem na dzieci. Były fascynujące. Pomyślałem, że muszę zejść na kolana i nakręcić film z nimi, na ich poziomie, rozumiejąc ten okres życia”¹⁵. „Zejście na kolana” i odnalezienie wspólnego

13 Zob. K. Wilkins, *American Eccentric Cinema*, Bloomsbury Publishing Plc, New York 2019, s. 40.

14 Zob. C. Bazalgette, T. Staples, *Unshrinking the Kids: Children's Cinema and the Family Film*, w: *In Front of the Children...*, s. 92–108.

15 A. Prodeus, A. Rockwell, *Rozmowa z Alexandrem Rockwellem*, <https://www.nowehoryzonty.pl/vod-film.s?id=10516>, data dostępu: 10.10.2020.

„poziomu” z dziecięcymi bohaterami może być metaforą albo dosłownym aktem ułożenia spojrzenia kamery poniżej punktu patrzenia dorosłego. Dla Stevena Spielberga podczas zdjęć do *E.T.* podstawą było ustawienie kamery nisko. Reżyser zaznacza, że „w filmie widać wiele sufitów, bo często perspektywa dziecięca wiąże się ze spoglądaniem w górę”¹⁶. Część twórców poszukujących dziecięcej perspektywy przykłada szczególną uwagę do *mise en scène*. Scott McGehee i David Siegel przy pracy nad *O czym wiedziała Maisie* (2012) pragnęli oddać za pomocą scenografii i delikatnego oświetlenia „dziecięcość” tytułowej bohaterki, „złapać odrobinę tego, jak wygląda, jak jest słyszalne i odczuwalne bycie tą małą dziewczynką. Bycie dzieckiem szukającym swego cichego głosu w obcym głośnym świecie”¹⁷.

O perspektywie dziecięcej w kontekście gatunku filmowego mówi Benh Zeitlin – autor dziecięcych filmów osadzonych w tradycji baśni i folkloru:

Nie traktuję *Bestii z Południowych Krain* jako filmu fantasy. Myślę o nim w kategorii portretu rzeczywistości sześciolatki, w którym nie odcinasz wyobraźni od tego, co namacalne. Emocje Hushpuppy rozlewają się na surrealne przestrzenie i na liryczne poetyckie miejsca. A to dlatego, że staraliśmy się szanować jej punkt widzenia, zamiast mówić „to małe dziecko i coś sobie wymyśla”. Oddaliśmy jej film i pozwoliliśmy jej przemówić. [...] Dla mnie to jak posiadanie wymyślonego przyjaciela, gdy ma się sześć lat – on po prostu istnieje. Tur [przyjaciel bohaterki – K.K.] z punktu widzenia dorosłego może być wymyślonym przyjacielem, ale z punktu widzenia filmu jest on prawdziwy¹⁸.

W wypowiedzi tej dostrzegam specyficzny status bytowy elementów fantastycznych ujawniających się w *Bestiach z Południowych Krain* (2012) i wielu innych filmach dziecięcych. O ile z perspektywy dorosłych wymyślony przyjaciel albo surrealny krajobraz są elementami przynależącymi do fantasy, o tyle

16 G.E. Turner, *Steven Spielberg and E.T. the Extra-Terrestrial*, „American Cinematographer” 1983, nr 1, s. 64.

17 David Siegel and Scott McGehee *What Maisie Knew Interview*, „Female.com.au”, 22.08.2013, <https://www.female.com.au/david-siegel-and-scott-mcgehee-what-maisie-knew-interview.htm>, data dostępu: 10.10.2020.

18 *Interview: Benh Zeitlin, dir. Beasts of the Southern Wild*, „Flixist”, 20.02.2020, <https://www.flixist.com/interview-benh-zeitlin-dir-beasts-of-the-southern-wild>, data dostępu: 10.10.2020.

w oczach dziecka mogą to być fragmenty porządku codzienności. Jeśli zgodzić się z Zeitlinem, że punkt widzenia dziecka zakłada swobodne istnienie imaginacyjnych elementów w codzienności, to ekranowa fantastyka (tj. fantasy, science fiction i horror) wydaje się bardziej odpowiednia dla przedstawienia perspektywy niedorosłych niż kino operujące konwencją realizmu i mimetyzmu.

Rozumienie fantastyki, jakie uważam za najodpowiedniejsze dla moich rozważań, będzie (powołując się na konstatację Rogera Cailloisa): „zerwaniem z ustalonym ładem, wkroczeniem do niezmienniej legalności dnia tego, co niedopuszczalne, a nie zastąpieniem świata realnego przez wyłącznie cudowny”¹⁹. Twórcy fantastyki mają na uwadze, że „świat, w którym wszystko jest niezwyczajne, przestaje być niezwykły”²⁰. Stąd wypływa utożsamienie fantastyki z wyłomem w powszedniości, „wdarciem się niesamowitości w banał”²¹. Co istotne, utwory fantastyczne przedstawiają owe „fantastyczne” rysy, rozerwania, pęknięcia i szczeliny dosłownie – jako materialne elementy świata przedstawionego. Taką rolę mogą pełnić magiczne przedmioty odnalezione pośród codziennych drobiazgów, kolorowe światła i czarodziejskie szkiełka ukazujące inną rzeczywistość. Krzysztof M. Maj upatruje „symbolicznych bram” pozwalających na „uwspólnienie niejednorodnych ontologicznie porządków” w takich elementach różnorodnych tekstów fantastycznych, jak: rozpadlina skalna, sen, samochód, książka, peron $9\frac{3}{4}$, szafa, magiczny lot...²². Często „szczeliny” w fantastyce objawiają się pod postacią cudownych drzwi, wrót i portali. Te i podobne elementy pojawiają się w większości omawianych przeze mnie filmów.

Istotny jest fakt, że twórcy kina dziecięcego zwracają uwagę na funkcjonowanie dziecka w przestrzeni. W opowieści o *Bestiach z Południowych Krain* kluczową rolę odgrywają przyrodnicze krajobrazy Luizjany, a *E.T.* rozgrywa się przede wszystkim w scenografii podmiejskiego domu, a konkretnie – w pokoju

19 R. Caillois, *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2005, s. 149.

20 Tamże, s. 29.

21 R. Caillois, *Od baśni do „science fiction”*, w: tegoż, *Odpowiedzialność i styl. Eseje o formach wyobraźni*, przeł. J. Błoński, K. Dolatowska, A. Frybesowa, L. Kukulski, J. Lisowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2019, s. 32.

22 Zob. K.M. Maj, *Allotopie: topografia światów fikcjonalnych*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2015, s. 55–57.

dziecięcym. W swojej książce wykazuję, że pokój dziecięcy jest esencjonalną lokacją amerykańskiego filmu fantastycznego lat osiemdziesiątych i wówczas powiązany jest z wdrażaną przez filmowców strategią dziecięcej perspektywy. Nie zawsze tak było. Jeszcze w latach siedemdziesiątych sypialnie dziecięce w filmie fantastycznym niejednokrotnie konotowane były z punktem widzenia dorosłych bohaterów.

Przestrzeń obecna w kinie od zarania medium w drugiej połowie dwudziestego wieku znajduje swoje miejsce w horrorze paranormalnym i okultystycznym. Wraz z odrodzeniem anglosaskiego kina grozy wylęgają się postaci złych, niegrzecznych, niepokojących dzieci²³. Należące do nich meble i zabawki stają się przedłużeniem bytności potwornych kilkulatków. Lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte obfitują w całe rzędy strasznych kołyszek i demonicznych łóżek, widocznych między innymi w *Dziecku Rosemary* (reż. R. Polański, 1968), *Egzorcyscie* (reż. W. Friedkin, 1973), *A jednak żyje* (reż. L. Cohen, 1974). W tych realizacjach elementy kojarzące się z dzieciństwem składają się na przerażające rekwizytorium, a same dzieci stają się potworami, wpisując się w tradycję *puer horroris* (czy też maleńkich okropieńskich, jak nazywa ten typ postaci Katarzyna Slany)²⁴.

W kinie grozy lat siedemdziesiątych i początku lat osiemdziesiątych wyjątkowo złowieszcza staje się dziecięca zabawa. „Pobaw się z nami” – zagadują przerażonego pięciolatka bliźniaczki z *Lśnienia* (reż. S. Kubrick, 1980). Przeważnie jednak do zabawy z duchami zachęcani są dorośli. W kanadyjskim horrorze *Zemsta po latach* (reż. P. Medak, 1980) piłeczki toczą się samostannie przed oczyma przerażonego dorosłego protagonisty, a w *Nie oglądaj się teraz* (1973) Nicolasa Roega gumowa piłka doprowadza do tajemniczej śmierci córki głównego bohatera²⁵.

23 Karen J. Renner w *Evil Children in the Popular Imagination* pisze, że trop dziecka jako antagonisty pojawiał się już wcześniej, ale dopiero w latach siedemdziesiątych, po sukcesie powieściowego i ekranowego *Dziecka Rosemary* stał się bardzo wyraźnym i rozpoznawalnym motywem popkulturowym. Zob. K.J. Renner, *Evil Children in the Popular Imagination*, Palgrave Macmillan, London 2016, s. 3–4.

24 Zob. K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016, s. 19.

25 Zob. K. Lindbergs, *Ghost Girls & Bouncing Balls: KILL, BABY KILL! (1966)*, <https://cinebeats.wordpress.com/2017/11/17/ghost-girls-bouncing-balls-kill-baby-kill-1966>, data dostępu: 10.10.2020.

W latach siedemdziesiątych kino grozy operuje podobnymi kodami, wypracowując nawet kostiumowy styl *puer horroris* – dzieci mają na sobie staromodne koszule nocne (*Audrey Rose*, reż. R. Wise, 1977), retro sukienki (*Full Circle*, reż. R. Loncraine, 1977), eleganckie garnitury (*Omen*, reż. R. Donner, 1976) albo wyraziste okrycia wierzchnie, jak np. czerwona peleryna morderczej karlicy (*Nie oglądaj się teraz*), żółta peleryna morderczego dziecka (*Alicjo, słodka Alicjo*, reż. A. Sole, 1976) i kolorowe skafandry morderczych niskorosłych stworów (*Pomiot*, reż. D. Cronenberg, 1979). Matki i ojcowie widzą swoje dzieci jako potwory, straszne istoty ubrane w barwne wdzianka albo eleganckie kostiumiki, co w dowcipny sposób komentuje Grady Hendrix w kontekście popularności tanich horrorowych powieści o morderczych dzieciach: „mordercze dzieci to najlepiej ubrane dzieci”²⁶.

Dziecięce łóżka i kołyski stają się elementami działającymi podobnie jak wampirze trumny – są zrośnięte z potworem, poruszają się zgodnie z wolą spoczywającej w nich istoty, kojarzą się ze złowrogimi mocami. Trzeba wyraźnie zaznaczyć, że kino grozy lat siedemdziesiątych ujawnia przede wszystkim lęki dorosłych, dostrzegających w zabawkach, ubrankach i łóżeczkach manifestacje potworności synów i córek. George Case, który czyta lata siedemdziesiąte w Ameryce jako dekadę okultyzmu, pisze, że jednym z aspektów popularności satanizmu i ezoteryki była ambiwalentna postawa względem dzieci – wówczas „ich niewinność była wszechstronnie kwestionowana, co symbolicznie zaznacza się w *Egzorcystie* i *Omenie*”²⁷. W kontekście kina grozy Robin Wood twierdzi, że dzieci – obok kobiet, proletariatu i innych nieuprzywilejowanych grup – traktowane były w filmach lat siedemdziesiątych jako demonizowany Inny²⁸.

W latach osiemdziesiątych wektor się odwraca; obok nurtu filmów o małych okropieńkach pojawia się fantastyka, w której świat dziecięcy ukazywany jest z perspektywy najmłodszych. O zmianie świadczy już topografia pokoju dziecięcego jako intymnej przestrzeni niedorosłych – to miejsce, w którym chłopcy i dziewczynki samodzielnie doświadczają niezwykłych

26 G. Hendrix, *Paperbacks from Hell. The Twisted History of '70s and '80s Horror Fiction*, Quirk Books, Philadelphia 2017, s. 69.

27 G. Case, *Here's to My Sweet Satan: How the Occult Haunted Music, Movies and Pop Culture, 1966–1980*, Quill Driver Books, Fresno 2016, s. 63.

28 R. Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*, Columbia University Press, New York 2003, s. 67.

fenomenów. Cudowne i straszliwe sytuacje manifestujące się w obrębie sypialni czytać można jako projekcje marzeń i lęków najmłodszych bohaterów.

Według Angusa McFadzeana w dziecięcych filmach lat osiemdziesiątych zabiegi fantastyczne służą ujawnieniu wewnętrznego życia kilku- i kilkunastolatków. O ile po sukcesie *Sprawy Kramerów* (reż. R. Benton, 1979) pragnienia i lęki rodziców często przedstawiane są za pomocą konwencji realizmu, o tyle perspektywa dziecięca zostaje sprzężona z konwencjami horroru, fantasy albo science fiction: „To przejście na zorientowaną na dziecko narrację jest widoczne w *Duchu* i potwierdzone w *E.T.* W tych filmach melodramat nie manifestuje się przez ujawnienie osobistego afrontu albo otwarty konflikt interpersonalny, ale przez fantastyczne i wyobraźniowe przejawy dziecięcych problemów emocjonalnych”²⁹. Fantastyczne i wyobraźniowe manifestacje przeważnie ujawniają się w sypialni dziecka.

Wyjątkowość perspektywy, jaką operuje fantastyka tego okresu, uwiadacznia się poprzez porównanie jej do nurtu filmów „postkramerowskich”³⁰, o których wspomina McFadzean. W latach osiemdziesiątych sypialnia dziecięca jest bowiem znaczącą przestrzenią nie tylko w kinie fantastycznym, ale i w obyczajowych realizacjach opowiadających o rozpadzie rodziny bądź trudach jej scalenia. Dla matek i ojców pokój dziecka jest miejscem sprawdzenia się w roli opiekuna albo też areną rodzicielskiej porażki. Gdy w *Zakochać się* (reż. U. Grosbard, 1984) mąż i ojciec dwójki dzieci zdaje sobie sprawę, że rodzina go opuszcza, siada załamany na łóżku swoich pociech. Tytułowa bohaterka *Dobrej matki* (reż. L. Nimoy, 1988) po przegraniu sprawy sądowej o opiekę nad dzieckiem wykonuje podobny gest. Agresywny ojciec z filmu *Najwyższa stawka* (reż. A. Parker, 1982), nie mogąc spotkać się z dziećmi, wyłamuje drzwi sypialni przerażonych córek. Jednocześnie kino postkramerowskie pokazuje, że to w pokoju dziecięcym dokonuje się pojednanie między rodzicami a ich dziećmi. Usypianie trójki rodzeństwa w *Stoliku dla pięciorga* (reż. R. Lieberman,

29 A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York–Chichester 2019, s. 13.

30 Chris Jordan określa nurt jako filmy o yuppies i dzieciach, a wśród egemplifikacji wymienia: *Sprawę Kramerów*, *Pana mamuszkę* (reż. S. Dragoti, 1983), *Trzech mężczyzn i dziecko* (reż. L. Nimoy, 1987), *Baby Boom* (reż. Ch. Shyer, 1987), *Ona będzie miała dziecko* (reż. J. Hughes, 1988), *Spokojnie, tatuśku* (reż. R. Howard, 1989), *I kto to mówi* (reż. A. Heckling, 1989) oraz *Rodzinę zastępczą*. Zob. Ch. Jordan, *Movies and the Reagan Presidency: Success and Ethics*, Praeger, Westport 2003, s. 133.

1983) to moment, gdy nieokrzesany do tej pory ojciec sprawdza się jako czuły, dobry opiekun. Buckmanów – jedną z par ukazanych w filmie *Spokojnie, tatuśku* (reż. R. Howard, 1989) – widzimy w dwóch scenach usypiania dzieci, gdy małżeństwo wykazuje się cierpliwością i łagodnością. W *Rodzinie zastępczej* (reż. J. Kaplan, 1989) pokój nienarodzonego jeszcze dziecka jest czynnikiem wyzwalamym emocje i decyzje bohaterów. Kolejne wejścia do sypialni przez bezpłodną kobietę i nastoletnią surogatkę wywołują zarówno radosne oczekiwanie, jak i wątpliwości. Ostatnie przekroczenie progu sprawia, że młoda dziewczyna decyduje się oddać syna do adopcji: „To jego miejsce” – mówi.

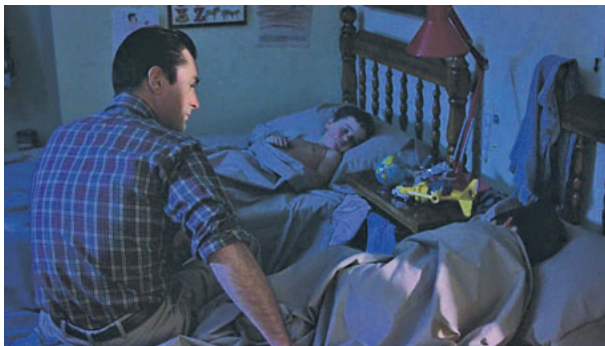
W każdym z wymienionych przykładów sypialnia jest nieobojętną znaczeniowo przestrzenią; to tutaj rodzi się więź rodzica z dzieckiem albo przeciwnie – w pokoju skonstatowana zostaje rozłąka. We wnętrzach tych rodzice cierpią, użalają się nad swoimi słabościami albo odczuwają ulgę, gdy córki i synowie są ukontentowani i bezpieczni. Niezależnie od sytuacji wszystkie wydarzenia w sypialni ukazane są z perspektywy dorosłych. Znamionuje je konwencja obyczajowego realizmu lub melodramatu. Charakterystyczne jest, że w filmach opowiadanych z perspektywy dorosłych scena usypiania dzieci kończy się w momencie, gdy rodzic spełni swój obowiązek: zrealizuje intymną rozmowę, rozbawi dziecko albo wypowie odpowiednią, krzepiącą formułę na dobranoc (zob. fot. 1–4). W fantastycznych filmach dziecięcych jest inaczej – akcja rozpoczyna się dopiero, gdy opiekun opuszcza pokój, nieświadomy, jakie przygody albo strachy czekają na pozostawionego samotnie malca. Kino postkramerskie i kino fantastyczne lat osiemdziesiątych można czytać jako dwie strony tej samej monety. W pierwszym wariantcie mamy do czynienia z perspektywą rodzica, ograniczeniem sprawczości dziecka i konwencją obyczajowego realizmu lub melodramatu rodzinnego. W drugim pojawiają się perspektywa dziecięca, zminimalizowanie roli rodzica i zabiegi fantastyczne. W obydwu wariantach pokój dziecka jest ściśle związany ze sferą uczuciową jego lokatora.

O tym, jak bardzo osobista, intymna, zespolona z dzieckiem jest przestrzeń jego pokoju, przekonuje archetypowy obraz dziecięcej sypialni. Zdaniem Carla Gustava Junga prywatna sypialnia dziecka odpowiada jego nieświadomości osobniczej. W przeciwieństwie do archetypu lasu, oznaczającego obraz nieświadomości zbiorowej, sypialnia wiąże się z tym, co absolutnie osobiste. Wyróżniony w motcie cytat z jungowskich seminariów dotyczących marzeń sennych dzieci przedstawia sytuację zbliżoną do scenariuszy filmów fantastycznych z lat osiemdziesiątych: dziecko widzi w ciemnej sypialni błysk oczu potwora.

Sypialnie dziecięce w kinie „postkramerowskim”



Fot. 1. *Dobra matka*



Fot. 2. *Zakochać się*



Fot. 3. *Spokojnie, tatuśku*



Fot. 4. *Stolik dla pięciorga*

W horrorach i filmach fantasy dziewczynki i chłopcy spotykają w snach straszdyła i przeżywają we własnej sypialni koszmary na jawie. Fakt, że wydarzenia rozgrywają się w tym miejscu, jest nie bez znaczenia. Jung tłumaczy, że gdy „w lesie spotka się węża, to jest to zdarzenie mniej czy bardziej naturalne, jeśli jednak zauważymy węża we własnej sypialni, wpadamy w panikę. [...] W lesie natykam się na węża »przypadkowo«, ale w sypialni incydent tego rodzaju dotyka mnie do żywego, porusza mnie jak najbardziej osobiście”³¹.

Przekładając owo rozróżnienie na tendencje widoczne w amerykańskim dziecięcym filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych, możemy dostrzec, że częściej niż kiedykolwiek wcześniej mamy do czynienia z ekranowymi obrazami „węża w sypialni”. Choć lasy albo ich odpowiedniki wciąż są obecne w niektórych realizacjach (większą liczbą plenerów charakteryzują się np. *Goonies* [reż. R. Donner, 1985] czy *Srebrna kula* [reż. D. Attias, 1985]), to właśnie pokoje dziecięce pełnią funkcję najbardziej wyrazistej lokacji tego okresu. Jeśli wierzyć jungowskiej interpretacji, ekranowa sypialnia może być emanacją indywidualnej nieświadomości dziecka. Wszystko, co się w niej wydarza, dzieje się nieprzypadkowo, dotyka dziecko „do żywego” i jest ściśle związane z życiem wewnętrznym lokatora pokoju. Gdy zatem piszę o obrazach sypialni, nie odczytuję ich jako wnętrza wyabstrahowanych od zamieszkujących je postaci – zamiast tego stwierdzam, że obrazy pokoi dziecięcych w filmach lat osiemdziesiątych wyrażają pewną prawdę o kondycji emocjonalnej ówczesnych niedorośli. Z jednej strony, bohaterowie i bohaterki analizowanych przeze mnie filmów (zważywszy na swą żywą wyobraźnię, lękliwość i społeczne wyobcowanie) mogliby zostać zdiagnozowani jako przypadki ostrych nerwów dziecięcych. Z drugiej jednak, w narracjach na ich temat dopisane zostają pozytywne rozwiązania konfliktów.

O ile sen dziewięciolatki z seminariów jungowskich kończy się tym, że dziewczynka nie może się ze strachu poruszać, o tyle ekranowe dzieci odznaczają się sprawczością. W swoich działaniach są na tyle sprytne, że z pomocą wyobraźni przemeblowują wnętrza, wyszukują alternatywne przejścia, odkrywają mikroświaty, ożywiają to, co nieożywione. Interesujące mnie przestrzenie w filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych to dynamicznie zmieniające się terytoria. Przemierzając je wraz z bohaterami, odkrywamy, że „pokoje dziecięce” to nie tylko zwykłe sypialnie czy bawialnie, w których łóżka służą do spania,

31 C.G. Jung, *Marzenia senne dzieci...*, s. 332.

lalki i misie do przytulania, a garderoby do przechowywania odzieży i kołder. Łóżka pełnią funkcję latającego dywanu, lalki gotowe są udusić milusińskich, a w szafach i garderobach kryją się oślizłe korytarze albo małe krainy marzeń.

Pokoje dziecięce, o jakich piszę, z reguły mieszczą się w sypialniach przedmiejskich domów, ale nie tylko. Dorota z filmu *Powrót do Krainy Oz* zamieszkuje wiejską chatę, a później staje się lokatorką ponurej celi szpitala psychiatrycznego. Kino dziecięce pokazuje, że nawet na pozór niegościnnie miejsca publiczne pozwalają umościć się wygodnie. Jednym z najprzytulniejszych „pokoi” dziecięcych jest przecież szkolny strych z *Niekończącej się opowieści* (reż. W. Petersen, 1984), gdzie pajęczyny, zapalone świece, zakurzone koce i drewniane podłogi tworzą zakątek idealny do czytania i marzeń.

Przestrzeń sypialni może być miejscem odpowiednim do snucia marzeń. Autorka artykułu *Sleeping Around: A History of American Beds and Bedrooms* przekonuje, że sypialnie to miejsca, w których „można wyzwolić się poprzez sny i fantazje”³². Na dowód przytacza wspomnienia dawnych lokatorów dziewiętnastowiecznych sypialni. Pierwszy przypadek dotyczy chłopaka zamieszkującego poddasze internatu. Jego pokój był wielkości szafy, ale wyposażono go w świetlik. Latem lokator mikroskopijnej sypialni oglądał niebo, które w świetle lampy gazowej wydawało się bliskie, jakby patrzył na nie z perspektywy pagórka na wsi. Zimą, gdy spadł śnieg, niebo przybierało zielonkawy kolor, a sypialnia stawała się jeszcze bardziej przytulna. Chłopak fantazjował o tym, że jego pokój jest kajutą statku albo jaskinią, w której chroni się niczym „prymitywny człowiek w dżicy”³³. Inny przypadek dotyczy opowieści dziecięcej bohaterki, która spędziła noc w domu babci. Zasypiając w wielkim mahoniowym łóżu z baldachimem i kurtynami, dziewczynka czuła, jakby miejsce do spania było osobnym pokojem. Wyobrażała sobie, że wewnątrz tego zamkniętego, ciemnego pomieszczenia mieszkają anioły, wróżki i skrzaty. To właśnie odseparowanie od świata zewnętrznego zaowocowało wyzwoleniem fantazji – pisze Elizabeth Collins Cromley.

W fascynującym studium kulturowej historii sypialni autorstwa Michelle Perrot sferze pokoju dziecięcego przyporządkowane jest kształtowanie szczególnej sfery wrażeń: to tutaj samotność i lęki separacyjne spotykają

32 E. Collins Cromley, *Sleeping Around: A History of American Beds and Bedrooms*, „Perspectives in Vernacular Architecture” 1991, vol. 4, s. 185.

33 Tamże.

się z komfortem, jaki daje odosobnienie i pielęgnowanie własnego świata wewnętrznego³⁴. Historyczka, opierając się na dziennikach humanistów i literaturze pięknej (m.in. Marcela Prousta, Anatole'a France'a czy Colette) zwraca uwagę na niebagatelną rolę, jaką prywatne pomieszczenia odgrywają w biografiach artystów. Zaznacza też, że gustownie udekorowany pokój, kształtujący wrażliwość chłopców i dziewcząt może kojarzyć się ze standardem klasy średniej i wyższej, jednak samo oddzielanie dzieci od dorosłych (choćby kurtynką) było także praktyką w klasie pracującej. Od końca XIX wieku ściana separująca nocą rodziców i dzieci powoli staje się normą (częściej nawet w rodzinach proletariackich, podlegających kontroli moralnej ze strony mieszczaństwa)³⁵. Mniej więcej w tym czasie w sypialniach najmłodszych potwory i duchy pojawiają się wraz ze zgaszeniem światła, kolorowe tapety zachęcają do wizualizowania bajkowych scen, łóżka są miejscem nie tylko niezbędnego odpoczynku, ale też czytania książek i snucia marzeń.

Noreen Marshall również łączy sypialnię czy, konkretniej, dziecięce łóżko ze sferą wyobraźniową. Przytacza tajemnicze „łóżkowe sztuki” wystawiane przez dziewięcio- i jedenastoletnią Emily i Charlotte Brontë, gdy siostry godzinami w sekrecie zaczarowywały swoją rzeczywistość³⁶. Dziecięca sypialnia doczekała się wyrazistej reprezentacji w fantasy i baśniach: „Lokując się na czymś w rodzaju ziemi niczyjej między snem a pobudką, kojarzone z marzeniami sennymi, w których wszystko może się zdarzyć, łóżko staje się miejscem przemian, gdzie nadnaturalne sytuacje zdarzają się częściej i są bardziej autentyczne”³⁷. Warto zaznaczyć, że literatura dziecięca to w pewnym sensie odbicie sytuacji odbiorcy, który „czyta do snu”. Zarówno dzieci z kart książek, jak i dzieci czytające owe książki przebywają w swoich łóżkach, przygotowane do snu (albo wielkiej przygody znajdującej początek w sypialni). Z jednej strony opowieści o czarach w pokoju dziecięcym koją małych czytelników fantasy, z drugiej, szczególnie gdy powieści i baśnie są czytane przed snem, mogą nasilić ich nocne lęki³⁸.

34 Zob. M. Perrot, *The Bedroom: An Intimate History*, przeł. L. Elkin, Yale University Press, New Haven 2018, s. 90–111.

35 Zob. tamże, s. 93.

36 Zob. N. Marshall, *The Big Sleep*, w: *Kid Size. The Material World of Childhood*, ed. A. Von Vegesack, Skira, Milan 1997, s. 43–45.

37 Tamże, s. 46.

38 Zob. tamże, s. 48–49.

Opór słabych. Dziecięca sztuka „migania się”

Na pozór przestrzeń pokoju dziecięcego wydaje się nieść regresywną polityczną wymowę. Ryszard Waksmund w historycznoliterackiej publikacji *Literatura pokoju dzieciennego* przyporządkowuje tytułową kategorię siermiężnym, moralizatorskim książkom dla dzieci, które miały za zadanie kształtować młodych czytelników wedle woli opiekunów³⁹: „Organiczną częścią biedermeyerskiej przestrzeni będzie i pokój dziecienny – nieduże pomieszczenie o jasnych tapetach, słoneczne, któremu patronuje Anioł Stróż”⁴⁰. W symbolicznym dla dziewiętnastowiecznej literatury pokoju dzieciennym niedorośli zostają ograniczeni do „małego światka”, kontrolowanego przez opiekunów. Sytuacja zostaje odwrócona w dziecięcym filmie fantastycznym, gdzie dzieci sprawują kontrolę nad swoją przestrzenią, wnętrza toną w mroku, a w miejsce patronującego Anioła Stróża pojawia się demoniczna Laleczka Chucky.

Wojcik-Andrews zauważa, że „filmy dziecięce często rozgrywają się w środku i dokoła małych/lub zamkniętych przestrzeni”. Marksistowski badacz wymienia w tym kontekście przykłady realizacji, których akcja toczy się w domu lub pokoju dziecięcym, co jego zdaniem zawiera wymowę antyfeministyczną; zauważa, że przygody w świecie na zewnątrz przeżywają głównie chłopcy, a domowe wnętrza przypisane są dziewczętom⁴¹. Temu podziałowi wydaje się jednak przeczyć wiele filmów z lat osiemdziesiątych z chłopcami bohaterami „trzymanymi pod kluczem”. Jeden z takich przykładów badacz zresztą przytacza, pisząc o pozytywnym wartościowaniu obrazów domu w *E.T.* W swojej analizie zaznacza, że film Spielberga zaprzecza postulatowi o wolności od prac domowych formułowanemu przez feministki lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych: „Prawdopodobnie *E.T.* jest pierwszą jaskółką tego, co Susan Faludi nazwie później konserwatywnym sprzeciwem wobec praw kobiet”⁴².

Można się zastanowić, czy pozytywne wartościowanie przestrzeni domu rzeczywiście musi nieść antykobiecą wymowę. Warto zauważyć, że w kontrze do liberalnego feminizmu Silvia Federici twierdzi, że dla kobiet praca poza

39 Zob. R. Waksmund, *Literatura pokoju dzieciennego*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1986, s. 9.

40 Tamże, s. 15.

41 Zob. I. Wojcik-Andrews, *Children's Films...*, s. 181–182.

42 Tamże, s. 107.

domem wcale nie musi być wyzwoleniem; wiąże się bowiem z alienacją, nie-
możnością spożycia zdrowego posiłku, koniecznością opłacenia żłobka i środ-
ków transportu⁴³. Federici jednocześnie upatruje wyzwolenia w idei „otwarte-
go” domu, jakiemu przewodziłyby kobiety: „Taki dom byłby przestrzenią dla
wielu ludzi i wielu form kooperacji, dawałby bezpieczeństwo, ale bez izolacji
i wymuszonego przywiązania, umożliwiałby dzielenie się i cyrkulację wspól-
nej własności, ale przede wszystkim dostarczałby środków kolektywnym for-
mom reprodukcji”⁴⁴.

W filmie *E.T.* „otwarty dom” nie jest domeną kobiety – przewodzi mu dziec-
ko. Chłopiec dzieli się z bezdomnym przybyszem swoją przestrzenią, zabaw-
kami i pożywieniem, angażuje we wspólną sprawę nie tylko własne rodzeń-
stwo, ale i okoliczne dzieci; dziesięcioletek „otwiera” prywatną, burżuazyjną
twierdzę dla Obcego. To właśnie dzieci w amerykańskich filmach z lat osiem-
dziesiątych dokonują najbardziej radykalnych politycznie aktów: wyślizgują
się z kręgu rodziny nuklearnej (co znaczone jest przez dosłowne otwieranie
drzwi i przesmyków w obrębie domu), zawiązują przyjaźnie i sojusze z posta-
ciami pochodzącymi z innych ras i gatunków, żywią nieufność w stosunku do
merkantylizmu i racjonalizmu dorosłych.

Dziecięce praktyki nie robią być może wrażenia, jeśli zestawić je z moż-
liwościami, jakimi dysponują silne, heroiczne podmiotowości. Czy w końcu
zabawa, marzycielstwo albo nawet okazyjne sprzeciwienie się woli rodziców
mogą urastać do rangi oporu? Podobne niespektakularne – jak pisze Ewa
Majewska – strategie, taktyki i praktyki nazywane są „słabym oporem”; „sła-
bym” nie dlatego, że nieefektywnym i bezsensownym: „Perspektywa słabości
ze swoim odrzuceniem heroizmu, kulturowej białej, hegemonicznej męskości
i ze swoją tendencją do zamieszkiwania peryferii i marginesu, a nie centrum,
wybrzmiewa jako zapowiedź emancypacji, a nie jej porażki”⁴⁵. Słaby opór nie-
chybnie kojarzy się z dzieckiem. Majewska za Sarą Ahmed przywołuje figu-
rę „krnąbrnego dziecka” z baśni braci Grimm – uparciucha postępującego na

43 Zob. S. Federici, *Beyond the Periphery of the Skin: Rethinking, Remaking, and Reclaiming the Body in Contemporary Capitalism*, PM Press, Oakland 2020, s. 36–37.

44 S. Federici, *Feminizm i polityka dóbr wspólnych w erze akumulacji pierwotnej*, przeł. M. Mar-
szalek, Biblioteka Online Think Tanku Feministycznego 2013, s. 9, http://www.ekologiasztuka.pl/pdf/federici_feminizm_i_polityka_dobr_wspolnych.pdf, data dostępu: 10.10.2020.

45 E. Majewska, *Słaby opór. Obraz, wspólnota i utopia poza paradygmatem heroicznym*, „Prakty-
ka Teoretyczna” 2019, t. 32, nr 2, s. 11–12.

złość opiekunom⁴⁶. Wydaje się jednak, że postępowaniom postaci z interesujących mnie filmów bliżej do „migania się” niż do upartości. Seanse ujawniają, że bohaterowie stale wykorzystują różnorakie fortele w celu przechytrzenia dorosłych i znalezienia przestrzeni dla siebie: symulują chorobę, przykładając termometr do rozgrzanej żarówki, wypychają posłanie ubraniami, gdy chcą wymknąć się z domu, kryją się pod kocem z latarką, aby w spokoju poczytać, wykorzystują nieużywane pomieszczenia jako lokum dla sekretnych przyjaciół, konfabulują, pytani o sprawy, których dorośli nie mogliby zrozumieć. Słaby opór dzieci wyrażony zostaje właśnie w „miganiu się”. O takiej strategii pisze Michał Pospiszyl, czytając *Berlińskie dzieciństwo* Waltera Benjamina:

Benjamin pokazuje nam, że wyzwolenie od rodziców wcale nie musi polegać na rozumianym w prosty sposób exodusie. Co więcej, deterytorializowanie rodzicielskiej władzy zwykle wymaga bardziej skomplikowanych metod, opartych raczej na „miganiu się”, cierpliwym kluczeniu między często sprzecznymi nakazami ojcowskiego prawa, niż na wchodzeniu z tym porządkiem w bezpośrednie starcie. Tej taktyce służyło odpowiednie wykorzystanie świata bibelotów i mebli przytulnie wypełniających burżuazyjne mieszkania⁴⁷.

Bohater autobiograficznej książki *Berlińskie dzieciństwo* penetruje domowe skrytki, jest czuły na oświecenie, wchodzi w interakcje z przedmiotami codziennego użytku, reaguje na nastrojowość wnętrza. To podejście, tak różne od użytecznego stosunku dorosłych do przestrzeni i przedmiotów, odnajdujemy również w filmach fantastycznych z lat osiemdziesiątych. Skąd podobieństwa? Być może chodzi o zbieżność przestrzeni burżuazyjnego mieszkania i amerykańskiego domu klasy średniej.

Istotne jest w tym kontekście to, że współczesne amerykańskie domy na przedmieściach w dużym stopniu bazują na rozwiązaniach burżuazyjnych domostw sprzed ponad wieku⁴⁸. Jednocześnie wydaje się, że w przypadku filmów i innych tekstów o dzieciństwie w znacznej mierze to bohater wytwarza

46 Tamże, s. 12–13.

47 M. Pospiszyl, *Zatrzymać historię: Walter Benjamin i mniejszościowy materializm*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2016, s. 47.

48 Zob. J. Brown, *The Bourgeois Interior*, University of Virginia Press, Charlottesville 2008, s. 11.

swoją przestrzeń (a nie odwrotnie). Wszędobylskość dzieci pozwala im wynajdować „swoje” miejsca niezależnie od możliwości lokalowych; animizm właściwy wczesnemu wiekowi zmienia zwyczajne bibeloty w prawdziwe skarby, ożywione rzeczy i tajemnicze obiekty. Ornamentyka poszczególnych elementów z książki Benjamina i filmów z lat osiemdziesiątych nie jest jednakowa. Przykładowo, ciężki aparat telefoniczny, którego dzwonek wywoływał nerwowość małego berlińczyka, jest różny od plastikowych dziecięcych telefoników z sequela *Ducha* (*Duch II: Druga strona*, reż. B. Gibson, 1986) i filmu *Joey*. Istotne jest jednak to, że każdorazowo telefon staje się czymś wykraczającym ponad przeznaczoną mu funkcję: aparat z berlińskiego mieszkania jest „podobny baśniowemu bohaterowi”⁴⁹, a zabawkowe telefony transmitują głosy duchów. Dziecięce podejście do rzeczy przewraca poukładany przez dorosłych świat, w którym każdy przedmiot posiada wyznaczone miejsce i funkcję.

Tym samym rekwizyty w filmach lat osiemdziesiątych w pewien sposób opierają się logice, jaką kierowana jest korporacyjna sprzedaż zabawek z licencji. Dziecięcy bohaterowie korzystają z całej gamy kolorowych, plastikowych gadżetów, ale używają ich wedle własnych upodobań, często mających niewiele wspólnego z obmyśloną przez marketingowców funkcją. Gadżet do nauki alfabetu służy jako komunikator dla przygarniętego przez chłopca kosmity (*E.T.*), dziecięcy adapter ustawiony na maksymalną prędkość uśmierca potwora (*Oko kota*), automat do gry jest narzędziem pomocnym w emancypacji straumatyzowanego chłopca (*Czarodziej*, reż. T. Holland, 1989). Podobne subwersywne praktyki niedorosłych wskazują na wysoką sprawczość dzieci. Ta grupa w filmach z lat osiemdziesiątych nie jawi się jako „gorsza wersja dorosłych” (bierna, niesamodzielna, wymagająca opieki, omamiona przez popkulturę); dzieci świetnie radzą sobie same. Nie mając dostępu do narzędzi starszego pokolenia, kombinują. Gdy czują samotność z powodu zaniedbań opiekunów, imaginują własnych towarzyszy. Będąc skazanymi na „siedzenie pod kluczem”, poszerzają pokój o nowe korytarze i dodatkowe portale. Opór dzieci jest słaby, ale z pewnością wart uwagi.

Dziecięcy zwrot w kinie lat osiemdziesiątych rzadko bywa odczytywany w kategorii progresywizmu lub oddania głosu grupie podporządkowanej (tak, jak zwykło się czytać filmy o problemach rasowych z lat sześćdziesiątych

49 W. Benjamin, *Berlińskie dzieciństwo na przełomie wieków*, przeł. B. Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010, s. 39–40.

czy kino kobiece albo filmy o klasie ludowej z lat siedemdziesiątych). Jest wręcz przeciwnie – dziecięcość kojarzona jest z naiwnym eskapizmem, „pragnieniem regresji do infantylnizmu”⁵⁰. Robin Wood w 1986 roku charakteryzuje zjawisko następująco: „Kategoria dziecięcych filmów oczywiście istniała zawsze. Jej wariant z lat osiemdziesiątych stanowi ciekawy i niepokojący fenomen filmów dziecięcych tworzonych i produkowanych przede wszystkim dla dorosłych – filmów, które tworzą z dorosłego odbiorcy dziecko, a dokładniej, dziecinne dorosłego, dorosłego, który chciałby być dzieckiem”⁵¹. Autor rozgranicza „dobre” dzieciństwo (romantyczna dziecięcość rozumiana jako odnowa) od „złego” dzieciństwa (wiktoriańskiej dziecinności pojmowanej jako sentymentalizm i ucieczka dorosłych od świata), a także „prawdziwą” wyobraźnię od fantastyki lat osiemdziesiątych: „Jeśli wciąż mamy używać terminu »wyobraźnia« w stosunku do Williama Blake’a, to nie mamy prawa używać go w stosunku do George’a Lucasa”⁵².

Wood nie jest odosobniony w swojej ocenie zjawiska. Peter Biskind w słynnej książce *Easy Riders, Raging Bulls*, afirmującej amerykańskie kino kontestacyjne, pisze, że Spielberg i Lucas zniszczyli dziedzictwo poprzedniej dekady: „zinfantylnizowali publiczność, robiąc z widza na powrót dziecko”⁵³. Konstatacje Wooda i Biskinda są charakterystyczne dla odbioru fantastyki lat osiemdziesiątych przez krytykę filmową, dostrzegającą w dziecięcej orientacji tych filmów odbicie neokonserwatywnej polityki Ronalda Reagana; wedle krytyków kino dla „niedorosłych dorosłych” miało służyć usypianiu politycznego radykalizmu i kreować eskapistyczny, rządzony tradycjonalistycznymi wartościami świat. Andrew Britton w słynnym esej z 1986 roku *Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment* zaznacza, że pozornie apolityczna filmowa rozrywka kreowana przez Spielberga i Lucasa jest niebezpieczna ideologicznie właśnie z uwagi na to, że stara się przekonać widza o braku orientacji politycznej⁵⁴. Jego zdaniem kino lat siedemdziesiątych (jak chociażby

50 R. Wood, *Hollywood...*, s. 147.

51 Tamże, s. 145.

52 Tamże, s. 148.

53 P. Biskind, *Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex-Drugs-and-Rock 'N Roll Generation Saved Hollywood*, Bloomsbury, New York 1999, s. 344.

54 Zob. A. Britton, *Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment*, w: tegoż, *Britton on Film: The Complete Film Criticism of Andrew Britton*, Wayne State University Press, Detroit 2008, s. 100.

horrory o demonicznych dzieciach) reprezentują dużo bardziej zniuansowaną i progresywną wizję świata aniżeli „czysta” rozrywka ery Reagana⁵⁵.

W niniejszej książce chcę uniknąć jednoznacznego wpisywania analizowanych dzieł w obręb kina realizującego postulaty reaganizmu (agresywną politykę zagraniczną, liberalizm gospodarczy, uprzywilejowanie zarówno rodziny nuklearnej, jak i indywidualizmu, wygaszanie progresywnych tendencji społecznych, nieufność w stosunku do mniejszości itd.). Nie neguję bliskich związków i zależności fantastyki lat osiemdziesiątych (czy w ogóle kina hollywoodzkiego przedostatniej dekady dwudziestego wieku) z prezydenturą Republikanina. O ścisłych powiązaniach polityki i biografii Reagana z filmami Stevena Spielberga czy Lucasa przekonuje choćby wydane w ostatnim czasie drobiazgowe studium *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan* Jamesa Hobermana, w którym premiery filmowe lat osiemdziesiątych zestawione są z decyzjami politycznymi, fragmentami wypowiedzi i domowymi seansami prezydenta. Historyk wysnuwa wniosek o ich symbiozie oraz, co za tym idzie, regresywnym charakterze kina tego okresu⁵⁶.

Tajemne życie przedmiotów... nie odmawia słuszności podobnym odczytaniom, ale obiera inny kierunek, proponując subwersywną lekturę dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych. W mojej wykładni dziecięcy bohater (i w pewnym sensie „dziecinny” widz po drugiej stronie ekranu) nie jest oskarżany o naiwność i poddanie się hollywoodzkim strategiom marketingowym, podobnie jak, przykładowo, kobiecym bohaterkom (i widzkom *chick flicków*) przestaje się już wypominać pociąg do niezobowiązujących romansów. Nietrudno dostrzec, że analizy Wooda i Biskinda obarczone są podskórnym elitaryzmem i protekcyjnym nastawieniem do dziecięcości. Krytycy wykazujący troskę o zagubiony w latach osiemdziesiątych radykalny potencjał kina przeocząją fakt, że tym, z czym mamy do czynienia w tej dekadzie, jest swoista ekranowa „rewolucja dziecięca”. Być może fantastyka lat osiemdziesiątych rzeczywiście kreuje widza na dziecko lub dziecinne dorosłego, ale cóż jest złego w byciu dzieckiem?⁵⁷

55 Tamże, s. 111.

56 Zob. J. Hoberman, *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan*, The New Press, New York 2019.

57 W 1996 roku Peggy Orenstein wspomniała, w kontekście filmów z dziewczęcymi bohaterkami, o frazie „film dla dziewczynek” zastosowanej protekcyjnie przez jednego z krytyków. Zdaniem autorki fakt, że główną bohaterką jest dziewczynka, nie powinien

Twórcy popularnego kina dziecięcego lat osiemdziesiątych w pewnym stopniu traktowani są z nieufnością, tak jak chłopcy i dziewczynki z ich filmów. Motywem powracającym w dziecięcej fantastyce jest niewiara dorosłych bohaterów w opowieści dzieci. Kilkulatom obdarzonym fantazją każe się przestać łąć, przyznać, że „to był tylko sen”, zapomnieć o wymyślonym przyjacielu, uspokoić emocje i dorosnąć. Filmy dziecięce ujawniają tym samym atrybuty kojarzone z dorosłością: oświeceniowy racjonalizm, oziębłość, wyższościowe i paternalistyczne nastawienie w stosunku do młodszych. Spójna postawa komentatorów kina lat osiemdziesiątych częściowo pokrywa się z rolą, jaką pełnią dorośli w filmach dziecięcych. Krytycy i analitycy, niczym ekranowi rodzice, tropią „kłamstwa” fantastów: obnażają nieprawdziwe reprezentacje dzieciństwa, ujawniają fałszywą wymowę ideologiczną, a nawet, jak w przypadku Wooda, wykrywają nietrafny rodzaj wyobraźni. Założenie, które przyjmuję, jest poniekąd zbieżne z nastawieniem „dziecięcym”. Staram się zawierzyć fantazji. Nie rozgraniczam „fałszywych” i „prawdziwych” reprezentacji niedorósłoci i nie dzielę wizji dzieciństwa na mniej lub bardziej słuszne czy też wartościowe oraz niegodne z punktu widzenia filmowego aryzmu. Zamiast tego próbuję spojrzeć na przestrzeń ekranowych niedorósłych z perspektywy, jaka w tych filmach się rysuje – perspektywy dziecięcej.

Dziecko – samotny marzyciel

Przyjmując za Walterem Benjaminem, że dziecko ma szczególne upodobanie do drobiazgów, znajduję w swoich analizach miejsce dla tego, co czasem umyka, gdy badamy tylko fabułę i bohatera. Przyglądam się ikonografii, patrzę z bliska na scenografię, obserwuję światło i cień, zaglądam do skrytek i otwieram wszelkie dostępne drzwi, okna, szuflady, portale. Patrzę na elementy, które przyciągają uwagę dziewczynek i chłopców: interesuję się „szumiącym” odbiornikiem telewizyjnym, starą, wyleniałą maskotką i przedmiotami, jakie

sprawiać, że temat staje się mniej istotny. Zob. P. Orenstein, *The Movies Discover The Teen-Age Girl*, „The New York Times”, 11.08.1996, s. 2, <https://www.nytimes.com/1996/08/11/movies/the-movies-discover-the-teen-age-girl.html>, data dostępu: 10.10.2020. Fraza „film dla dziewczynek” czy w ogóle „film dla dzieci” (w swojej pejoratywnej konotacji) wpisuje się w niechlubną, ale wciąż żywą tradycję niskiego wartościowania filmu przez poniżanie jego publiczności ze względu na płeć, wiek lub klasę społeczną (*vide* „film dla kucharek”, „erotyk dla mamusiek”, „film dla bardzo sentymentalnych nastolatków”).

wedle praktycznie zorientowanych dorosłych nie nadają się do użytku. Powołując się na ustalenia badaczy dziecięcych geografii (*children's geographies*), opisują mniejsze obszary w obrębie sypialni – przytulne garderoby, latające łóżka i strefy koszmarów ukryte w mroku sypialni.

Mimo że dotarcie do „czystej” perspektywy dziecięcej może się okazać nie-realizowalne (szczególnie dla badaczki filmu), zawierzam Gastonowi Bachelardowi – cichemu patronowi dziecięcych geografii. Bachelardowska psychoanaliza marzenia zakłada, iż poprzez rojone w samotności marzenie codzienne docieramy do marzeń snutych w dzieciństwie. Chris Philo, w kontekście myśli bachelardowskiej i konfrontowania badań nad dziecięcymi geografiami z własnymi przeżyciami z pierwszych lat życia, przypomina banalny fakt: „jest jednak jakieś połączenie między badaczem a badanym, bo wszyscy na pewnym etapie byliśmy młodszy, mniejszy, pozbawieni doświadczenia, zależni, utrzymywani i zarządzani przez dorosłych”⁵⁸.

Zdaniem Bachelarda dziecięca samotność (zagłębienie się w wyciszeniu w świat marzeń) możliwa jest w chwilach, gdy dorośli zostawiają dziecko w spokoju. Dziecko wciąż musi słuchać naukowych pouczeń dorosłych, ale „cóż za oswobodzenie dla twego marzenia, gdy po lekcjach idziesz na skarpe, na twoją skarpe!”⁵⁹. Bachelardowski marzyciel też jest zatem dzieckiem, które „miga się”, ucieka od dorosłych, by móc doświadczyć samotności. Ten czas wyciszenia i intymności w późniejszym życiu pozostawia ślad na tyle głęboki, że możliwe jest dotarcie do dawnych marzeń w dorosłości, o ile tylko zapomnimy o faktach z naszej partykularnej biografii i zanurzymy się w głębokie „kosmiczne” marzenie – marzenie scalające nas ze światem⁶⁰. Taka operacja jest dziełem poety, ale zainspirowani myślą autora badacze kultury dziecięcej aplikują ową metodę, korzystając z własnej pamięci.

W tej książce brakuje co prawda typowych wtrętów autobiograficznych, ale analiza topografii pokoju dziecięcego na głębszym poziomie poszukuje potwierdzenia we wrażeniowości, emocjonalności i marzeniach, jakie zapamiętałam z własnego dzieciństwa. Wrażliwość, jaka towarzyszy psychoanalizie

58 Ch. Philo, *To Go Back up the Side Hill: Memories, Imaginations and Reveries of Childhood*, „Children's Geographies” 2003, vol. 1, no. 1, s. 9–10.

59 G. Bachelard, *Poetyka marzenia*, przeł. L. Brogowski, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998, s. 148.

60 Zob. tamże, s. 122.

marzenia, nakazuje przecież samemu analitikowi przyjęcie postawy marzyciela, a nie ortodoksyjnego naukowca podchodzącego do przedmiotu badań w zdystansowany, chłodny sposób. Co istotne, psychoanaliza marzenia pomija partykularne doświadczenia (biedy czy dobrobytu; szczęścia albo traum doznanych we wczesnym wieku), a także ignoruje biografię jako wyliczenie dat z kalendarza. Kieruje się natomiast w stronę głębokiego jądra dzieciństwa – wspomnienia zapisanego na przykład w porach roku, atmosferze, świetle:

Kiedy marzenie posuwa się tak daleko, zadziwia nas własna przeszłość, dziwimy się, że byliśmy tym właśnie dzieckiem. Są takie chwile w dzieciństwie, kiedy każde dziecko jest bytem zadziwiającym, który realizuje zdziwienie bytem. I tak właśnie odkrywamy w sobie pewne znieruchomiałe dzieciństwo, dzieciństwo poza stawaniem się, uwolnione z trybów kalendarza. [...] Czyste wspomnienie nie ma dat. Ma za to porę roku. Pora roku jest podstawowym znakiem wspomnienia. Jak świeciło słońce lub jaki wiatr wiał owego pamiętnego dnia? Oto pytanie, które oddaje należyte napięcie reminiscencji⁶¹.

Myśl Bachelarda pomaga określić kluczowy dla niniejszych rozważań wymiar dzieciństwa. Interesuje mnie przede wszystkim dziecko jako samotny marzyciel; nie tylko zresztą w odniesieniu do bohatera, ale też tonacji, historii, poetyki i innych elementów filmu, które zostały podporządkowane dziecięcemu marzeniu. Skoro odczytanie marzeń dzieciństwa należy łączyć również z atmosferą, kieruję optykę nie tylko na fabułę i historię, ale też scenografię i szczególny rodzaj oświetlenia wnętrza. Filmy dziecięce, jakie uznaję za najodpowiedniejsze do analizy marzeń, każdorazowo odznaczają się wyrazistą nastrojowością: aurą cudowności, niesamowitości, horroru. Jakże często ekranowe dziecko to „byt zadziwiający” i jednocześnie postać, której towarzyszy „zdziwienie bytem”.

Bachelard w *Psychoanalizie ognia* przywołuje wspomnienie z dzieciństwa, gdy z okazji świąt zimowych w rodzinie przygotowywano przepalankę – słodką wódkę powstałą przez topienie cukru nad świecą: „Matka gasiła światło. Była to chwila tajemnicy i trochę groźnego święta”⁶². Dorośli rozmawiali

61 Tamże, s. 134.

62 G. Bachelard, *Wyobrażenia poetycka*, przeł. H. Chudak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975, s. 48.

o procesie palenia wódki, a dziecko słuchało tych opowieści przy stole. W komentarzu do Bachelardowskiego opisu rytuału przygotowywania przepalanki Jan Hendrik van den Berg stwierdza:

Na pierwszy rzut oka nie ma w tym tekście nic szczególnego. Wszyscy mamy tego rodzaju wspomnienia, otoczone tym samym tajemniczym blaskiem: pamiętamy, jak odmiennie wyglądał pokój w świetle świątecznej choinki, przypominamy sobie, że rodzinna kolacja stawała się czymś zupełnie innym, gdy w wieczór sylwestrowy matka zapalała świece i na stole pojawiał się indyk. Zachowujemy wspomnienia jesiennych wieczorów spędzanych w parku o zmierzchu czy też szczególnej atmosfery domu, kiedy odmalowywano go na wiosnę. [...] W rzeczywistości dużo się dzieje w czasie wieczoru podpalanki. Dziecko oswaja się z życiem, które niegdyś będzie jego udziałem. Spotyka dorosłych, siedzi z nimi przy stole, widzi, jak wykonują dorosłe gesty, słucha ich rozmowy. Nieprzypadkowo zresztą jest świadkiem tego wszystkiego: bez niego święto podpalanki byłoby niepełne, a nawet w ogóle straciłoby sens. Urok świeczek zapalanych w wieczór sylwestrowy jest mniejszy – albo i całkiem ginie – jeżeli nie cieszy się nimi dziecko. Czyż choinka nie wydaje się czymś fałszywym i nie na miejscu w luksusowych restauracjach? Bez podziwiających ją dzieci traci sens⁶³.

Dla van den Berga fragment *Psychoanalizy ognia* jest pretekstem do skonstruowania argumentu o kondycji nowoczesnego dzieciństwa. O ile niegdyś, zdaniem holenderskiego psychiatry, dzieci należały do świata dorosłych, uczestniczyły w ceremoniach i rytuałach rodziców, przebywały w tych samych pomieszczeniach co oni, o tyle w drugiej połowie dwudziestego wieku dzieciństwo zostało odizolowane, co tym samym „odczarowało” życie chłopców i dziewczynek. Autor, podobnie jak Bachelard, wskazuje na wrażenie zdziwienia i tajemniczości, jakie jest udziałem dziecka. Pisze, że święta i inne elementy świata dorosłych, niezrozumiałe jeszcze dla dzieci, powodują wrażenie „upojenia dziwnością”⁶⁴: „Upojony dziwnością. W tych słowach zamyka się doświadczenie znane nam wszystkim z dzieciństwa, a które skłonniśmy

63 J.H. van den Berg, *Dziecko stało się dzieckiem*, przeł. M. Ochab, w: *Dzieci*, red. M. Janion, S. Chwin, t. II, Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1988, s. 242–244.

64 Zob. tamże, s. 247.

lekceważyć”⁶⁵. „Upojenie dziwnością” to poczucie zdumienia i niesamowitości, jakie niesie z sobą obcowanie dziecka z otoczeniem, które jest dla niego częściowo obce.

Dzieci są jednak stopniowo ograbiane z wrażeń „upojenia dziwnością”. Odgradza się je w osobnych światach i chowa przed ich oczyma śmierć, seksualność czy sacrum. Autor, powołując się na przykład funkcjonowania niedorosłych w przestrzeni domu, zauważa, że dwudziesty wiek to czas, gdy dziewczynki i chłopcy są zamykani w swoich pokojach, ułożonych jak najdalej od sypialni rodziców. Dyskurs psychiatrii dziecięcej każe bowiem odseparowywać niedorosłych od dorosłych – i to dosłownie – przestrzennie. Dzieci zamyka się w dziecięcych sypialniach. Potwierdza to Ingeborg Weber-Kellermann, autorka *Die Kinderstube* – książki o kulturowej historii pokoju dziecięcego. Gdy dzieci zostają rozpoznane jako odrębna, dysponująca własnymi praktykami grupa, pojawia się komenda dorosłych: „Marsz do swego pokoju!”⁶⁶.

Osobny, zamknięty pokój może być jednak tylko pozorną przeszkodą w dostępie do tajemniczych wrażeń. Na podstawie dorobku humanistyki, ustaleń analityków kultury dziecięcej i częściowo własnej pamięci autobiograficznej dotyczącej przestrzeni, twierdzę, że topografia pokoju dziecięcego w filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych odznacza się pewnym uniwersalnym charakterem, to znaczy przywołuje wrażenia, jakie mogą być rozpoznawalne nie tylko dla lokatorów amerykańskich przedmieść dorastających w przedostatniej dekadzie dwudziestego wieku, ale wszystkich, którzy: chowali się kiedyś pod stołem, budowali własne „bazy”, kładli się na dywanie, by rozpoznać fakturę materiału i fantazjować o zmniejszeniu się do rozmiaru figurki LEGO, umierali ze strachu, gdy w sypialni gasło światło i przeczuwali, że lalki i maskotki mogą wieść swoje życie, kiedy tylko spuści się je z oczu. Interesujące mnie filmy dają widzowi wgląd w topograficzne doświadczenie przestrzeni domu, jakie jest udziałem dziecka.

Amerykańskie filmy fantastyczne lat osiemdziesiątych odbieram jako przedłużenie tradycji manifestującej się w baśniach romantycznych, a także dziecięcej literaturze przełomu dziewiętnastego oraz dwudziestego wieku. W powieściach takich jak *Tajemniczy ogród* Frances Hodgson Burnett,

65 Tamże.

66 I. Weber-Kellermann, *Die Kinderstube*, Insel Verlag, Leipzig 1991, s. 30.

Czarodziejskie miasto Edith Nesbit, poezji Roberta Louisa Stevensona i cyklu o Kubusiu Puchatku A.A. Milnego dziecięca przestrzeń jest sferą ciągłych przekształceń:

Przestrzeń jest eksplorowana, ukrywana i odkrywana; wpada się do niej, transformuje ją, przejmuje i przeskalowuje. Wyobraźnia jest potęgą, jako że przepisuje świat dla jego posiadacza; dzieci zostają królami, królowymi, odkrywcami, ogrodnikami, wybawcami i bogami – nie są po prostu „dziećmi”, nie są tylko sobą. A jednak poprzez ich wyobraźniowe interakcje z przestrzenią – transformacje otoczenia, odkrycia i tworzenie sekretnych przestrzeni tylko dla siebie – książkowe dzieci odkrywają siebie i stają się sobą, odrzucając restrykcje, które hamowały wiktoriańskie dziecko (i dziecięcego bohatera) przed staniem się człowiekiem – sobą – na swych własnych zasadach⁶⁷.

Paradoksalnie to właśnie ograniczenie przestrzeni (do zamkniętego ogrodu czy kawałka podłogi) wyzwala działanie wyobraźni. Miniaturowe budowle z klocków stają się prawdziwym miastem, malutka dolinka z trawy jest wąwozem, posłanie pełni funkcję górzystego pola bitew dla ołowianych żołnierzy. Wedle autorki eseju *Chambers of Being* małe kryjówki literackich dzieci służą za miejsca, w których bohaterowie realizują fantazję o swej wszechmocy. To jednocześnie strefy wykuwania własnego „ja”. W pewnej odległości od nadzoru opiekunów (choć nie na tyle daleko, by dziecko czuło się absolutnie opuszczone) dziewczynki i chłopcy znajdują magiczne szafy, ukryte mikrodolinki, tajemne kąci⁶⁸. Autorka przywołuje analizowany przez Bachelarda fragment powieści *Orkan na Jamajce* Richarda Hughesa, w którym czytamy o dziewczynce bawiącej się w dom w zakamarku dziobu na statku morskim. W pewnym momencie bohaterka uświadamia sobie, że „ona to jest ona!”⁶⁹. Intymna przestrzeń, odgradzona od wielkiego statku, staje się zatem wsparciem czy wręcz wyzwoleniem dla procesu indywiduacji.

67 Electra, *Chambers of Being. Secret Space and the Child in English Children's Literature of the Late 19th and Early 20th Centuries*, <https://thefifth.wordpress.com/2017/10/29/5158>, data dostępu: 10.10.2020.

68 Zob. tamże.

69 R. Hughes, *Orkan na Jamajce*, przeł. A. Demkowska-Bohdziewicz, Książka i Wiedza, Warszawa 1979, s. 139.

Czasem dziecięce „kąciki” są naprawdę malutkie. Protoplastką postaci dziecka rozmarzonego przy miniaturowej przestrzeni jest Klara z *Dziadka do orzechów* E.T.A. Hoffmanna. W domu bohaterki stoi kunsztownie wykonana oszklona szafa. Dwie dolne półki służą rodzeństwu do zabawy. Na wyższej z nich chłopiec kwateruje wojsko, niższa służy za dom dla lalek dziewczynki. W wigilijny wieczór zabawa zyskuje wyjątkowy, tajemniczy charakter. Gasną światła, domownicy kładą się spać, czuwa tylko Klara pochłonięta Dziadkiem do orzechów, którego ulokowała w szklanej gablotce: „Kiedy tylko Klara pozostała sama, zajęła się zaraz czymś, co bardzo leżało jej na sercu, a nie wiedząc sama dlaczego, chciała to ukryć przed matką”⁷⁰.

Aby sekretne miejsce mogło zaistnieć, musi mieć właściwą oprawę świetlną. W opowiadaniu Hoffmanna wszystkie świece zostają zgaszone; mrok rozjaśnia tylko jedna lampa rzucająca łagodne światło. W powieści *Czarodziejskie miasto* mały budowniczy miasta z klocków zakrada się nocą do pokoju, by zobaczyć, jak jego dzieło wygląda w blasku księżyca; właśnie w momencie, gdy podziwia budowlę „zalaną księżycowym światłem”, zmniejsza się do rozmiaru kilku centymetrów⁷¹. Teraz chłopiec eksploruje stworzone przez siebie miasto jako jego mieszkaniowiec, a ponad jego głowę rysuje się księżyc. Literackie fragmenty opisujące atmosferę zabawy wskazują, iż szczególne (odświeżające, magiczne, tajemnicze) światło wyzwala dziecięce marzenia i transformuje przestrzeń niedorosłych. Tak jak we wspomnieniu Bachelarda dotyczącym rytuału przepalanki albo wrażeniu, jakie tworzył pokój oświetlony blaskiem choinki, o którym pisze van den Berg, światło pomaga rozbudzić w dzieciach „upojenie dziwnością”. Literatura dziecięca i fragmenty prac teoretyków dzieciństwa odznaczają się w tym wypadku kinogenicznym potencjałem: rysują przed odbiorcą wizualną wrażeniowość, jaka w pełni obrazowo może zmanifestować się w filmie. Topografia pokoju dziecięcego nie będzie kompletna, jeśli zignorujemy blask, mrok i półcień.

70 E.T.A. Hoffmann, *Dziadek do orzechów*, przeł. J. Kramsztyk, MAW – Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1988, s. 23.

71 Zob. E. Nesbit, *Czarodziejskie miasto*, przeł. I. Tuwim, J. Stawiński, Nasza Księgarnia, Warszawa 1973, s. 24.

Topografia. Mapa pokoju dziecięcego

Znałem już wszystkie kryjówki w mieszkaniu i wracałem do nich jak do domu dającego pewność, że stanie się w nim wszystko po staremu. Serce mi waliło. Wstrzymywałem dech. Byłem tu zamknięty w świecie materii⁷².

Walter Benjamin

W niniejszej książce mediatorem doświadczenia topograficznego jest małoletni ekranowy bohater, a przedmiotem analizy stają się zarówno obrazy sypialni widziane przez chłopców i dziewczyny (na przykład „oczy węża” wyłaniające się z ciemności), jak i postać dziecka w kadrze – bohater w scenarii pokoju. Dla wyraźniejszego uwidocznienia dziecięcej topografii przywołuję także praktykowane przez dorosłych bohaterów sposoby widzenia przestrzeni, albo raczej niewidzenia, gdyż patrzenie matek i ojców cechuje częściowa ślepota. Zgodnie z ustaleniami Cary Bazalgette i Davida Buckinghama żaden badacz kultury dziecięcej nie powinien przeoczyć opozycji dzieciństwa i dorosłości⁷³, zwłaszcza że kino lat osiemdziesiątych pokazuje, iż doświadczenia topograficzne dzieci i dorosłych znacząco się różnią.

Mówiąc o doświadczeniu topograficznym, mam na myśli praktykę, definiowaną przez Beatę Frydryczak w kontekście krajobrazu, jako „bycie w krajobrazie”, to znaczy żywe uczestnictwo w przestrzeni, które przeciwstawione jest kontemplacji i *stricte* estetycznemu poznaniu nazywanemu „byciem wobec krajobrazu”⁷⁴. Interesujące mnie filmy nie przedstawiają pokoi dziecięcych tylko jako malowniczej scenarii czy neutralnej znaczeniowo i emotywnie lokacji. Stosuje się w nich raczej strategię umieszczania bohatera (i pośrednio też widza) w samym centrum. Aplikując badania dotyczące pleneru do analizy przestrzeni zamkniętej, możemy zatem mówić o „byciu w” pokoju, co brzmi banalnie i nużąco tylko wtedy, gdy zapominamy, że sypialnie dziecięce w fantastyce to pomieszczenia rodem z nawiedzonych domów albo zaczarowanych posiadłości.

72 W. Benjamin, *Berlińskie dzieciństwo...*, s. 141.

73 Zob. C. Bazalgette, D. Buckingham, *The Invisible Audience*, w: *In Front of the Children...*, s. 11.

74 Zob. B. Frydryczak, *Krajobraz: od estetyki the picturesque do doświadczenia topograficznego*, Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań 2013, s. 50–51.

Oczywiście pokoiki ze standardowym wyposażeniem (łóżko, biurko, ster-ta zabawek, czasem toaletka) to też miejsca codzienne, czyli takie, w któ-rych bohaterowie wykonują prozaiczne czynności, pielęgnują rutynę, nudzą się. Codzienność i niesamowitość są ze sobą splecione. W badanych filmach fantastyka rodzi się właśnie z nudy i samotności (rozumianej dwojako: jako osamotnienie dziecka w rodzinie i/lub środowisku rówieśniczym oraz jako Bachelardowskie wyciszenie marzyciela). Pokój dziecka to zatem miej-sce jednocześnie zwyczajne i zaczarowane, znajome i niesamowite, nudne i pełne możliwości. Podwójna natura sypialni dziecięcej w fantasy i horro-rach jest kuszącym zaproszeniem do badania topografii – „zapisów miejsc w tekstach kultury”⁷⁵.

Każdy z analizowanych przykładów ujawnia swoją własną topografię – swój własny „opis miejsc”⁷⁶, co widać już na przykładzie *E.T.* i *Ducha* – dwóch filmów Spielberga z tego samego okresu⁷⁷. W pierwszym szafa jest bezpiecz-nym kąciem regeneracji, w drugim pełni funkcję przedsionka demonicznego korytarza. W *Topografii obcego* Bernharda Waldenfelsa czytamy, że topogra-fia „ściśle rzecz biorąc możliwa jest tylko w liczbie mnogiej, gdyż selektyw-ne punkty widzenia opisu nie dają się ujednolicić”⁷⁸. Istotne są zatem cechy specyficzne „opisów miejsc” kreślonych w poszczególnych realizacjach. Osta-tecznie jednak traktuję *Małe potwory* czy *Oko kota* jako manifestację wspólnej dla kina lat osiemdziesiątych wizji – przekonania, że w pokojach dzieci tli się „tajemne życie”. Z jednej strony, znamionuje je obcość i niesamowitość

75 A. Kronenberg, *Geopoetyka: związki literatury i środowiska*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014, s. 480.

76 Zob. B. Waldenfels, *Topografia obcego: studia z fenomenologii obcego*, przeł. J. Sidorek, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002, s. 6.

77 Według oficjalnych danych, za scenariusz i produkcję odpowiedzialny był Steven Spielberg, podczas gdy reżyserią zajmował się Tobe Hooper. Dla większości komentatorów autorstwo filmu jest jednak kwestią sporną (zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2008, s. 93–94; J. Kendrick, *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2009, s. 37–39; J. McBride, *Steven Spielberg: A biography: Second Edition*, University Press of Mississippi, Jackson 2010, s. 338–339; J. Szyłak, *Duch (Poltergeist)*, w: J. Szyłak i in., *Kino Nowej Przygody...*, s. 170). Czasem mówi się wręcz o tym, że twórcza rola Hoopera była znikoma. Z uwagi na oficjalne dane w książce traktuję *Ducha* jako film dwóch twórców – Spielberga i Hoopera.

78 Tamże, s. 7.

(freudowskie *Unheimliche*), z drugiej – cudowność i marzycielska intymność. Obcość, o czym pisze Waldenfels, na pewnym etapie dotyka każde dziecko w rodzinie: „w samym wnętrzu własnego świata otwiera się szczelina obcości, by nigdy się już potem w pełni nie zamknąć”⁷⁹. Obcość przynosi też sen⁸⁰ albo idea ożywionych rzeczy: „upiorne ruchy robota, który w figurze Golema albo Goetheańskiego ucznia czarnoksiężnika przybiera postać mistyczną, wydają nam się bardziej obce niż młotek czy miotła, które spokojnie czekają na to, by się nimi posłużyć”⁸¹. Owe otwierające się „szczeliny obcości”, ożywione rzeczy i sny stanowią węzłowe punkty niniejszej pracy. Zarazem jednak pokoje dziecięce to miejsca komfortu, przytulności i kojących marzeń dziennych. Takie sfery bohaterowie odnajdują w mikroświatach: małych, osobistych przestrzeniach.

Interesujące mnie filmy wydają się w naturalny sposób otwarte na topograficzne odczytanie; po pierwsze dlatego, że oddają doświadczenie obcowania z przestrzenią, po drugie, sportretowana w tych realizacjach przestrzeń nie jest obojętnym tłem czy ornamentem, ale miejscem posiadającym swoje symboliczne znaczenie, wymowę i nastrojowość, a czasem wręcz odrębną wolę i własny temperament. Zgodnie z ustaleniami Ilony Copik:

[...] nie wszystkie filmy są i mogą być traktowane w sposób „topograficzny”. Predestynowane do zastosowania tego rodzaju podejścia w pierwszym rzędzie będą dzieła, w których plener filmowy nie stanowi jedynie koniecznego miejsca akcji, konwencjonalnej scenografii, ale „znaczy” – jest równoprawnym aktorem, dzięki któremu kontekst geograficzny ma w filmie szansę dojść do pełni głosu⁸².

Przekładając obserwacje autorki na kontekst tej książki, trzeba mieć na względzie dwie kwestie, które różnią reprezentacje pokoi dziecięcych od ekranowych topografii i krajobrazów Śląska, jakie bada przywołana filmoznawczyni. Po pierwsze, pokój dziecięcy nie jest oczywiście krajobrazem czy pejzażem w znaczeniu lokacji plenerowej. Po drugie, jest to miejsce pozbawione

79 Tamże, s. 40.

80 Zob. tamże, s. 34.

81 Tamże, s. 43.

82 I. Copik, *Topografie krajobrazu filmowego*, „Studia de Cultura” 2017, nr 9, s. 6.

współrzędnych geograficznych i nie posiada swojego wyłącznego odpowiednika w rzeczywistości pozafilmowej (tak jak np. śląskie osiedle Nikiszowiec w badaniach Copik). Mamy raczej do czynienia z „jakimś pokojem”, „bawialnią chłopca”, „sypialnią dziewczynki”, a nie analizowanymi przez autorkę *Topografii krajobrazu filmowego* przestrzeniami lokalności. Sypialnia dziecięca (podobnie jak np. przywołana przez Copik śląska kuchnia z obowiązkowym białym kredensem) to kod wizualny, niosący ze sobą szereg kulturowych wyobrażeń, kontekstów, skojarzeń i tradycji. Tym samym jest to miejsce otwarte na badanie topografii, miejsce, które „ewokuje podjęcie przez filmowców określonej problematyki związanej z przestrzenią i jej symboliczną nadbudową (antropologią, kulturą, historią)”⁸³.

Topografia dziecięca różni się od topografii dorosłych. Małgorzata Nieszczerzewska wskazuje na szereg komponentów organizujących dziecięce doświadczenie przestrzeni⁸⁴. Istotny będzie dla nas żywy stosunek dzieci do przedmiotów; szczególnie we wczesnym dzieciństwie, gdy „każdy przedmiot [...] »ciągnie« dziecko do tego, aby go dotknęło, wzięło do ręki lub, odwrotnie, aby go nie dotykało. Dla każdej rzeczy właściwy jest bowiem jakiś afekt pobudzający”. Autorka podaje, że dzieci przejawiają „postawę twórczą”, gdyż stale zmieniają funkcje przedmiotów⁸⁵. Do czego służy krzesło? Dorosły odpowiedziałby bez wahania, że krzesło służy do siedzenia. Dla dziecka natomiast może pełnić funkcję balkonu albo jednopiętrowego domu dla zabawek, podpórki pod brzuch podczas zabawy w samolot, a także sceny do występów. Poręcze pozwalają się wykorzystać jako niebezpieczne wąskie mosty do wyścigów samochodowych, a przestrzeń między siedziskiem i podłogą tworzy intymny daszek (w zależności od fantazji może być to antresola, przystanek autobusowy albo futurystyczny pałac). Topograficzne doświadczenie dziecka wiązałoby się zatem z ochoczym i nietypowym korzystaniem z przedmiotów (nie tylko bibelotów, ale i mebli oraz elementów konstrukcyjnych). Częścią dziecięcego doświadczenia topograficznego będzie także tworzenie prywatnych, bezpiecznych miejsc w obrębie większego terytorium. Nieszczerzewska,

83 I. Copik, *Topografie i krajobrazy. Filmowy Śląsk*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017, s. 8.

84 Zob. M. Nieszczerzewska, *Topografia dziecięca: od wielkomiejskiej ulicy do miejsc „skrzepowanej wyobraźni”*, „Studia Kulturoznawcze” 2011, nr 1, s. 13–28.

85 Zob. tamże, s. 15.

pisząc o topografii ulicy, wskazuje na budowane na podwórkach ze śmieci i porzuconych rzeczy „domki” i „sklepiki”⁸⁶; podobne strefy można jednak znaleźć w obrębie pokoi dziecięcych, na przykład we wnętrzu szafy. Dodatkowo dziecięce praktyki wiążą się z przetwarzaniem tego, co zastane, na „swój własny świat”. Autorka w ten sposób czyta jedną z fotografii zabawy ulicznej, na której widać dzieci zgromadzone wokół ramy lustra: „Brak tafli lustra odzwierciedlającej uliczną rzeczywistość sprawia, że pozbawiona szkła rama staje się raczej oknem, bramą lub drzwiami do świata dziecięcej zabawy”⁸⁷. Okna, przesmyki i inne magiczne portale są charakterystycznym elementem filmów dziecięcych, a ich rola, na równi ze znaczeniem kryjówek małych bohaterów i ważnych dla chłopców oraz dziewczynek przedmiotów konsekwentnie podkreślana będzie w analizach.

Kto patrzy? Zbliżenie na dziecięce spojrzenie

When children are playing alone on the green,
In comes the playmate that never was seen.
When children are happy and lonely and good,
The Friend of the Children comes out of the wood.

[...]

'Tis he, when at night you go off to your bed,
Bids you go to sleep and not trouble your head;
For wherever they're lying, in cupboard or shelf,
'Tis he will take care of your playthings himself!⁸⁸

Gdy dziecko samo jest w ogrodzie,
Niewidzialny przyjaciel nadchodzi.
Skąd? Może z lasu? Przystaje pod bramą
I dziecko już dłużej nie jest samo.

[...]

A gdy łóżeczko już pościelią,
Mówi: „Dobranoc, śpij, przyjacielu!”
I to on zbiera, chowa do szafki
Porozrzucone twoje zabawki⁸⁹.

Robert Louis Stevenson

Kto patrzy w filmie dziecięcym? Zanim udzielę odpowiedzi, warto zapytać o patrzenie w kinie niedziecięcym. „Mężczyźni patrzą na kobiety. Kobiety patrzą na siebie, będąc przedmiotem oglądu”⁹⁰ – zauważa w 1972 roku John Berger. Niedługo później Laura Mulvey w słynnym eseju *Przyjemność*

86 Zob. tamże, s. 16.

87 Tamże, s. 17.

88 R.L. Stevenson, *A Child's Garden of Verses*, Scribners, London 1914, s. 81.

89 R.L. Stevenson, *Czarodziejski ogród wierszy*, przeł. L. Marjańska, Nasza Księgarnia, Warszawa 1992, s. 2.

90 J. Berger, *Sposoby widzenia: na podstawie cyklu programów telewizyjnych BBC Johna Bergera*, przeł. M. Bryl, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008, s. 47.

wzrokowa a kino narracyjne pyta, z kim identyfikować spojrzenia kamery, widza i bohatera, jakie pojawiają się w klasycznych filmach amerykańskich⁹¹. Wedle krytyczki wszystkie trzy komponenty operują męskim spojrzeniem (*male gaze*). Na podstawie freudowskiej psychoanalizy Mulvey stwierdza, że męski lęk kastracyjny prowadzi w kinie do sadyzmu bądź przemiany kobiety w fetysz – piękny, pociągający, obezwładniony obiekt. W taki sposób patrzy na kobietę nie tylko bohater, ale i publiczność, której spojrzenie nakłada się na spojrzenie bohatera. Patrzy zatem z reguły mężczyzna (aktywny pożądający podmiot), a oglądana jest z reguły kobieta (bierna ekshibicjonistka – obiekt pożądania). Ten nierówny podział dokonuje się z udziałem dopracowanej techniki filmowej i przezroczystego stylu opowiadania. Mulvey pisze o magii stylu hollywoodzkiego, który tuszuje obecność kamery, a tym samym pozbawia widzów wrażenia, że oglądają film. Słynny esej, w zgodzie z tendencjami obecnymi w psychoanalitycznej krytyce kina lat siedemdziesiątych, przedstawia widza jako biernego obserwatora. Wyjściem z tego impasu może być tylko przemiana kina. Spojrzenie musi zostać przełamane, magia hollywoodzkiego stylu ma prysnąć, widz winien zostać skonfrontowany z faktem, że ogląda film⁹².

Od połowy lat siedemdziesiątych, na zasadzie kontry, dialogu czy uzupełnienia teorii męskiego spojrzenia, pojawiały się alternatywne odczytania. Autorzy i autorki wskazywali na obecność w kinie uprzedmiotowienia nie tylko ze względu na płeć, ale też nację, rasę i klasę (m.in. europejskie spojrzenie, imperialne spojrzenie, kolonialne spojrzenie)⁹³. Zwracano także uwagę na sposób, w jaki męskość podporządkowana jest spektaklowi i kobiecemu pożądaniu⁹⁴. Kobiece spojrzenie⁹⁵, jak również homoseksualne spojrzenie, biseksualne spojrzenie⁹⁶ czy queerowe spojrzenie, często opisywane były jako sposoby patrzenia,

91 L. Mulvey, *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, przeł. J. Mach, w: *Panorama współczesnej myśli filmowej*, red. A. Helman, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1992, s. 95–107.

92 Tamże, s. 106.

93 Zob. K. Woodward, *The Short Guide to Gender*, Policy Press, Bristol 2010, s. 119.

94 Zob. S. Cohan, I.R. Hark, *Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema*, Routledge, London 1992; C. Dyhouse, *Heartthrobs: A History of Women and Desire*, Oxford University Press, Oxford 2016.

95 Zob. A. Malone, *The Female Gaze: Essential Movies Made by Women*, Mango, Coral Globes 2018.

96 Zob. T. Modleski, *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*, Taylor & Francis Group, New York 1988.

które nie muszą być zawłaszczające i opresyjne albo przynajmniej oferują jakąś alternatywę dla patriarchalnego męskiego heteroseksualnego spojrzenia. W kontekście podjętych rozważań należy zauważyć, że wszystkimi wymienionymi sposobami patrzenia władają dorosłe podmioty. Można się zastanowić, czy film dziecięcy oferuje sposób patrzenia, który wyłamuje się z relacji podmiot–przedmiot i który jest kontrą dla patrzenia jako narzędzia władzy.

Sprawa nie jest prosta. Przecież filmy o dzieciach tworzą dorośli. Czy jednak oznacza to, że każdorazowo mamy do czynienia ze spojrzeniem dorosłego (*adult gaze*)? Nawet jeśli przyjmimy, że w filmach dziecięcych ujawnia się inny model niż tradycyjne męskie heteroseksualne spojrzenie, to nie jest oczywiste, że musi być to spojrzenie dziecięce. Spojrzenie dorosłego, na wzór spojrzenia męskiego, byłoby narzędziem służącym do zdyscyplinowania i obozwładnienia dziecka (obiektu, na który kierowany jest wzrok). Pod tą kategorią mogą mieścić się paternalizm i dydaktyzm⁹⁷, demonizowanie⁹⁸ albo romantyzowanie dzieciństwa⁹⁹, a nawet seksualna fetyszyzacja małoletnich. Część analityków dopatruje się w filmach z dziećmi tendencji do uprzedmiotawiania i seksualizacji dzieci, co sytuowałoby kamerę i widzów w perspektywie pedofilskiej.

Bazalgette i Staples twierdzą, że w Hollywood seksualizacja rozpoczyna się już na etapie castingu, gdy filmowcy decydują się zatrudnić kilku- i kilkunastoletnich aktorów władających seksapilem, jaki może być atrakcyjny dla dorosłej publiczności¹⁰⁰. To przypadek nie tylko Shirley Temple (już w latach trzydziestych określonej w skandalizującej recenzji Grahama Greene'a jako obiekt pożądania kleru i mężczyzn w średnim wieku¹⁰¹), ale i większości małych gwiazd srebrnego ekranu. Dzieci, nie inaczej niż dorosła obsada, dobierane są na podstawie kryteriów urody: muszą mieć właściwą posturę,

97 Zob. Ch.R. Acland, *Youth, Murder, Spectacle: The Cultural Politics of „Youth in Crisis”*, Taylor & Francis Group, New York 2018, s. 117–118.

98 Zob. D. Lennard, *Bad Seeds and Holy Terrors: The Child Villains of Horror Film*, State University of New York Press, Albany 2014.

99 Zob. K. Lareau, *Nostalgia for a Childhood Without: Implications of the Adult Gaze on Childhood and Young Adult Sexuality*, „Libri & Liberi” 2012, no. 1, s. 236.

100 Zob. C. Bazalgette, T. Staples, *Unshrinking the Kids: Children's Cinema and the Family Film*, w: *In Front of the Children...*, s. 95.

101 G. Greene, *Wee Willie Winkie, The Life of Emile Zola*, w: tegoż, *The Graham Greene Reader: Reviews, Essays, Interviews & Film Stories*, Applause, New York 1995, s. 233–235.

odpowiednio skrojone usta, ładnie rozstawione oczy, zdrowe włosy. Autorzy piszą bez ogródek, że w kinie hollywoodzkim stykamy się z „ponętymi berbeciami”¹⁰². Tego typu krytyka nie jest daleka od intencji Mulvey. Bazalgette i Staples, tak jak autorka eseju o przyjemności wzrokowej, za jedyny ratunek dla nieopresyjnego kina dziecięcego uznają zniszczenie „hollywoodzkiej magii”. Na tej podstawie przychylnie oceniają tradycję europejskiego filmu dziecięcego, w którym mamy do czynienia z aktorami obdarzonymi przeciętną urodą. Naturalność i zwyczajność przewijają się również w innych elementach europejskiego kina z dziecięcym bohaterem.

Warto dłużej zastanowić się nad propozycją brytyjskich autorów. Medionawcy twierdzą, że filmy dziecięce powinny być definiowane przez „operowanie głównie lub w całości dziecięcym punktem widzenia. Mierzą się one z zainteresowaniami, lękami, nieporozumieniami i sprawami dzieci na ich własnych zasadach. Na plan pierwszy wysuwane są kwestie radzenia sobie z dorosłymi albo radzenia sobie bez nich”¹⁰³. Dziecięcy punkt widzenia ma dochodzić do głosu nie tylko przy doborze scenariusza i tematu, ale przede wszystkim poprzez formę i styl. Może na przykład ujawnić się w charakterystycznym, niskim kącie ustawienia kamery (jakby obraz widziany był z punktu widzenia kogoś niewysokiego)¹⁰⁴. Punkt widzenia (*point of view*) nie musi jednak dosłownie oznaczać konkretnego, obranego przez operatora kąta. Bazalgette i Staples wskazują na następujące cechy związane z dziecięcym punktem widzenia: naturalne światło, ograniczona ilość lokacji, niewyszukana praca kamery, łagodny montaż, improwizacja zamiast błyskotliwych dialogów, muzyka, która służy co najwyżej podkreśleniu emocji, a nie kreowaniu dramatyizmu. Takie jakości charakteryzują nisko- lub średniobudżetowe kino europejskie i irańskie, czyli – zdaniem badaczy – jedyne prawdziwe kino dziecięce. Produkcje amerykańskie określane są przez nich mianem filmu rodzinnego, z zasady niechętnego „operowaniu głównie lub w całości dziecięcym punktem widzenia”. Filmy te przez swą komercyjną orientację mają bowiem oferować „coś dla każdego”¹⁰⁵. Autorzy twierdzą, że gdyby film hollywoodzki

102 Zob. C. Bazalgette, T. Staples, *Unshrinking the Kids: Children's Cinema and the Family Film, w: In Front of the Children...*, s. 95.

103 Tamże, s. 96.

104 Zob. tamże, s. 100.

105 Zob. tamże, s. 93.

był prawdziwym filmem dziecięcym, to tytuł znanej komedii fantasy nie brzmiałby *Kochanie zmniejszyłem dzieciaki*, lecz *Siorka, tata nas zmniejszył*¹⁰⁶. Becky Parry w *Children, Film and Literacy* zwraca jednak uwagę, że ten podział jest dyskusyjny; w końcu czołowy hollywoodzki rodzinny film *E.T.* to jednocześnie przykład realizacji stworzonej z punktu widzenia dziecka¹⁰⁷.

Trzeba też zauważyć, że tak wyśrubowane kryteria kina dziecięcego wykluczają większą część ekranowej fantastyki, która zamiast niskobudżetowego realizmu operuje bardziej kreacyjną konwencją. Czy filmy dziecięce mogą opierać się na fikuśnym albo wyszukanym stylu? Noel Brown pisze, że w połowie dwudziestego wieku postulowano, by kino dziecięce korzystało z prostych środków, ale współcześnie jego poetyka stała się odważna i nieszablonowa, co jest w dużym stopniu zasługą amerykańskich produkcji¹⁰⁸. Choć nie zaadaptuję podziału na kino dziecięce (niehollywoodzkie) i rodzinne (amerykańskie), chciałabym, podobnie jak Bazalgette i Staples, położyć akcent na kwestię dziecięcej perspektywy, jaką możemy odnaleźć w wybranych filmach o niedoroslach. Jej istnienie w równym stopniu poświadcza warstwa fabularna, co strategie stylistyczne obecne w filmach amerykańskich (oświetlenie, praca kamery, szczególna nastrojowość). Twierdzę, że w obrębie „hollywoodzkiej magii” mogą pojawić się próby wytworzenia perspektywy dziecięcej, punktu widzenia dziecka czy spojrzenia dziecka. Wszystkie trzy terminy, stosowane przeze mnie synonimicznie, odnoszą się do strategii ukazania świata w sposób imitujący doświadczenie dziecka. Z pewnością nie powinno się oczekiwać od twórców żelaznej konsekwencji w operowaniu taką perspektywą; skoro filmy o dzieciach tworzą dojrzały ludzie, to oczywiste jest, że w mniejszym lub większym stopniu dzieła naznaczone będą spojrzeniem dorosłego. A jednak zdarza się, że filmowcy intencjonalnie lub mimowolnie dopuszczają alternatywne, niedorośle punkty widzenia. Dla badaczy kina dziecięcego takie momenty są szczególnie interesujące.

Dzieci to postaci „niewielkie pod względem fizycznym, ale są z nich bardzo parszywi gapie” – pisze autor *Bad Seeds and Holy Terrors*¹⁰⁹. Choć niniejsze opracowanie w niewielkim stopniu skoncentrowane jest na obrazach

106 Zob. tamże, s. 96.

107 Zob. B. Parry, *Children, Film and Literacy*, Palgrave Macmillan, London 2013, s. 15.

108 Zob. N. Brown, *The Children's Film...*, s. 16–17.

109 Zob. D. Lennard, *Bad Seeds...*, s. 59.

demonicznych malców, to w kontekście refleksji o dziecięcym spojrzeniu wzmianki domaga się szczególnie konwencja przedstawienia widzącego dziecka: milczący, wgapiający się uparcie w kamerę (i przerażonych dorosłych bohaterów) maleńki okropieńki. Dominic Lennard zauważa, że w horrorach o potwornych dzieciach charakterystycznym wyobrażeniem jest wizerunek patrzącego niedorosłego¹¹⁰. *Wioska przeklętych* (reż. W. Rilla, 1960), *Halloween* (reż. J. Carpenter, 1978) i wiele innych realizacji ukazują spojrzenie dziecięce jako zaprzeczenie władzy dorosłych. Zdaniem autora to nie niskie kąty widzenia kamery i „uroczo wykrzywione kadrowanie” wytwarzają dziecięce spojrzenie, ale właśnie wizerunek dziecka gapiącego się w przestrzeń pozakadrową lub w kamerę. W horrorach o złych dzieciach bohater nie jest, analogicznie do kobiety w teorii męskiego spojrzenia, oglądany i fetyszyzowany, ale sam patrzy. Co więcej, patrzy w nieprzyjemny, „bezczelny” sposób, tym samym sprzeciwiając się dyktaturze dorosłych. Dzieci nie mają wielu narzędzi oporu przeciw opiekunom, ale ostatecznie zawsze zostaje im „złe spojrzenie”. Autor *Bad Seeds...* prawdopodobnie nie zgodziłby się z analizą „uroczych” filmów dziecięcych, którą proponuję w kolejnych rozdziałach. Sądzę jednak, że moje odczytanie figury samotnego marzyciela, który częściej odwraca wzrok od rodziców aniżeli patrzy na nich obcesowo, może być dopiskiem do prób subwersywnego odzyskania postaci niedorosłego w kinie popularnym.

Jeśli towarzyszy mi pewna naiwność – wiara, że w amerykańskim kinie komercyjnym, tworzonym przez dorosłych, możliwe jest odnalezienie strategii idących na przekór spojrzeniu dorosłego, to nie jest to naiwność wynikająca z nieznajomości teorii „demaskujących” ideologię tekstów popkultury. Częściowo podzielam wątpliwości Phillipa Lopate’a, który w 1997 roku w artykule *When the ‘I’ In a Film Is a Child’s* wyliczał pułapki, jakie czyhają na twórców i widownię opowieści operujących perspektywą dziecięcą¹¹¹. Pułapki te pojawiają się już na pierwszym etapie, gdy „zarozumiały” dorosły autor twierdzi, że potrafi oddać punkt widzenia dziecka, następnie prowadzą przez szereg fałszywych wyobrażeń o dzieciach, a kończą się na naturze medium kinowego, które nie jest w stanie pogodzić „subiektywnej” narracji dziecka z bardziej „obiektywnym” spojrzeniem kamery. Problem stanowi też samo

110 Zob. tamże, s. 51–66.

111 Zob. P. Lopate, *When the ‘I’ In a Film Is a Child’s*, „The New York Times”, 16.03.1997, s. 13.

ukazywanie dziecka w kadrze – taki zabieg automatycznie uprzedmiotawia bohatera. Krytyk, zgodnie z dyskursem przyjętym przez wielu komentatorów filmu dziecięcego, odnajduje przykłady bardziej słusznych zastosowań punktu widzenia niedorosłych głównie w kinie irańskim i europejskim, gani natomiast „te pozbawione ograniczeń wiekowych familijne filmy rozrywkowe zbudowane wokół postaci dziecka”¹¹². Nie odmawiając zasadności orientacjom krytycznym, które nastawione są na tropienie relacji władzy i zawłaszczania reprezentacji dziecięcych przez dorosłych, obieram inną drogę. Demistyfikacyjne gesty analityków mają tę słabość, że organizuje je założenie o możliwości przedstawienia „prawdziwszej” wizji dzieciństwa. Ta ostatnia wyznaczona jest przez partykularne oraz arbitralne oczekiwania samych komentatorów. Procedura ta przeistacza się w rozliczanie twórców z gotowości i zdolności do sprostania oczekiwaniom krytyka. W efekcie mamy raczej do czynienia z zastępowaniem jednych wizji dzieciństwa (wizji filmowców) przez inne (wizje krytyków), a nie z wyzwoleniem „autentycznej reprezentacji”, cokolwiek miałyby ona znaczyć.

Zamiar dotarcia do „bardziej autentycznego” dzieciństwa jest o tyle chybiony, że kategoria ta lokuje się na granicy przedstawialności. Żeby móc reprezentować niedorosłość, najpierw trzeba dorosnąć, a wtedy opowiada się o niej już w środkach wyrazu typowych dla dorosłej racjonalności – na tym polega paradoks. Jednak, zamiast traktować ów paradoks jako barierę stojącą na drodze do patrzenia oczami dziecka, uznaję go za produktywną przeszkodę. Aby ją pokonać, twórcy zmuszeni są nawet nie tyle do odzyskiwania „zapomnianego” języka dzieciństwa, ile do kreatywnego wynajdowania go. W tym celu filmowcy muszą zerwać z racjonalizującym spojrzeniem dorosłego (w tym podejrzliwego krytyka). Nie stwarza ono bowiem miejsca dla tego, co nieracjonalne, ponadzmysłowe, magiczne.

Przewartościowanie, które mi przyświeca, inspirowane jest do pewnego stopnia praktykami feministycznych krytyczek kina, dopatrujących się perspektywy kobiecej w melodramatach, romansach i komediach romantycznych. Choć trzonu niniejszej pracy nie stanowią publikacje Pam Cook, Jackie Byars lub Grażyny Stachówny, to towarzyszy mi przyświecająca tym badaczkom intencja – próba wyłuskiwania perspektywy grupy zdominowanej w filmach popularnych i gatunkowych. Podobno „specjalność kina dziecięcego leży

112 Tamże.

w jego zdolności do oferowania wyjątkowej perspektywy (dziecięcego punktu widzenia) na kulturę i społeczeństwo...”¹¹³. Pragnę zgłębić tę perspektywę.

Teoria dziecięcego spojrzenia jest rozproszona i trudno wskazać na tekst formacyjny o roli wyjątkowo istotnej dla kolejnych generacji badaczy. Intuicyjnie wydaje się jednak, że autorom, pomimo różnic, towarzyszy wspólna myśl: ekranowe dziecko patrzy na swój własny sposób. Zdaniem Karen Lury: „Dziecko zachęca nas, zgodnie z tym, co głosi komunał, aby *widzieć* świat inaczej”¹¹⁴. Inaczej, to znaczy nie tak, jak widzą go dorośli. Autorzy wskazują często na pewien brak i „niedoskonałość” dziecięcego oglądu świata w stosunku do „rozumiejącego” poznania dorosłych. Gdy w 1995 roku Janet Wondra charakteryzuje spojrzenie dziecięce – „trzeci rodzaj spojrzenia” (bo niemęskie i niekobiece) – pisze o „spojrzeniu zbierającym”, czyli takim, które wiąże się z pozyskiwaniem danych prowadzących najpierw do wiedzy, a później do zrozumienia. W tym znaczeniu narracja wizualna byłaby z początku niejasna, ale ostatecznie prowadziłyby do nauki i usensownienia danych. Peter Baker nie do końca zgadza się z taką nastawioną na cel, ewolucyjną i indukcyjną wykładnią. W jego odczytaniu:

Dziecko właśnie dlatego, że nie może zdać sobie sprawy z pełnego („racjonalnego”) kształtu, rzeczy, których jest świadkiem, prezentuje perspektywę, jaka pozostaje niesamowicie nieuformowana i nieokreślona, godząc w porządek sensu narracyjnego, który to my (dorośli) uparcie projektujemy na to, co dzieje się na ekranie”¹¹⁵.

W tym kontekście autor opisuje figurę „infantylnego świadka” – dziecka, które patrzy, ale jego ogląd nie przekłada się na rozumienie racjonalne. Wraz z taką perspektywą widz otrzymuje niepełną ilość informacji i (jako dorosły) stara się uporządkować rozproszoną historię. Często jednak puzzle nie pozwalają ułożyć się w całość. W tym wypadku dziecięce spojrzenie wiązałoby się z antyracjonalizmem i niemożliwością objęcia narracji spójnym sensem.

113 N. Brown, *The Children's Film...*, s. 104.

114 K. Lury, *The child in film and television: introduction*, „Screen” 2003, vol. 46, no. 3, s. 308.

115 P. Baker, *An Infatile Witness in the New Bolivia*, w: *The Feeling Child: Affect and Politics in Latin American Literature and Film*, eds. I. Selimović, C. Sutherland, P. Page, Lexington Books, Lanham 2018, s. 116.

Uzupełniając spostrzeżenie autora, należałoby dodać, że dziecko jako świadek jednocześnie bywa najlepiej poinformowaną postacią. To przypadek *Straconych złudzeń* (reż. C. Reed, 1948), *The Window* (reż. T. Tetzlaff, 1949) i *Niani* (reż. J. Holt, 1965), w których kilkuletni chłopcy widzą zbrodnie popełnione przez swych opiekunów i sąsiadów. Do roli doskonale widzących bohaterów predestynuje ich położenie wertykalne – dzieci patrzą na dorosłych z góry: w domach wyglądają na parter zza balustrady, a w kamienicach zakradają się schodami pożarowymi na wyższe piętra budynku. W *Strachu przed ciemnością* (reż. M. Peplow, 1991) opowieści, której podstawowym tematem jest dziecięce widzenie, ślepnący chłopiec wyobraża sobie swoją rodzinę jako grupę niewidomych, siebie zaś obsadza w roli podmiotu widzącego. Nieprzypadkowo w otwierającej scenie przedstawiony jest na schodach sytuujących jego postać ponad rodzicami, na których patrzy. Dzieci są niższe od swoich opiekunów, ale w filmach często przestrzennie lokuje się ich postaci ponad dorosłymi.

Wspomniany obraz chłopca czy dziewczynki przysiadających na schodach sprzężony jest z imaginariem kina gotyckiego, sugerującego, że prawda kryje się pod pozorem znajomej rzeczywistości. Ciekawym przykładem wykorzystania tego kodu wizualnego są *Inni* (reż. A. Amenábar, 2001). Sam moment, gdy brat i siostra wtulają się w balustradę, trwa ledwie chwilę (zob. fot. 5–7), ale wizerunek dzieci skulonych przy schodach był na tyle charakterystyczny dla filmu, że wykorzystano go na ilustracji towarzyszącej napisom początkowym i na fotosach promujących dzieło. W horrorze Alejandro Amenábara, tak jak w *Strachu przed ciemnością*, *Straconych złudzeniach*, *The Window* i *Niani* postać niedorosłego obserwatora obrazuje temat historii: zagłębienie pod powierzchnię i odkrywanie tajemnic.

W artykule *Spojrzenie dziecka metaforą kina* Alicja Helman podejmuje między innymi temat dziecka jako świadka. Podobnie jak Baker zwraca uwagę na „ograniczenie horyzontu poznawczego”¹¹⁶, jakie może cechować dziecięce spojrzenie. W jej odczytaniu niedorośli bohaterowie filmów Carlosa Saury „jeszcze nie wiedzą, co właściwie widzą”¹¹⁷. Kamera również wydaje się oglądać świat „nieuprzedzonym okiem”, co wpływa na wymowę filmu. W drugim przytoczonym przez filmoznawczynię wariancie dziecięcego spojrzenia, my – widzowie – „z reguły widzimy i wiemy więcej niż dziecięcy bohater”¹¹⁸.

116 A. Helman, *Spojrzenie dziecka metaforą kina*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 81, s. 26.

117 Tamże, s. 25.

118 Tamże, s. 26.

Dzieci patrzą na dorosłych z góry



Fot. 5.
*Stracone
złudzenia*



Fot. 6.
*Strach przed
ciemnością*



Fot. 7. *Inni*

Helman twierdzi, że dziecięce spojrzenie jest scalone z myśleniem magicznym, co jej zdaniem najlepiej oddają filmy hiszpańskie: *Duch roju* (reż. V. Erice, 1973) i *Nakarmić kruki* (reż. C. Saura, 1976). W tym pierwszym Victor Erice pokazuje spotkanie dziewczynki z monstrem. Kilkulatka po seansie *Frankensteina* (reż. J. Whale, 1931) zaczyna fantazjować o spotkaniu z potworem. Ten, jakby w odpowiedzi na magiczny rytuał wywołania, faktycznie się pojawia w postaci zbiega, nad którym dziecko roztacza opiekę. W filmie *Nakarmić kruki* mamy natomiast do czynienia z urealnieniem dziecięcych fantazji. Z jednej strony widzimy w kadrze zmarłą matkę bohaterki, tak jak widzi ją dziecko: jako pełnoprawną postać. Z drugiej natomiast, przekazuje się nam (między innymi poprzez obraz), że matki nie ma wśród żywych: „podwajanie wizji rozszczepia percepcję widza: odbiorca z jednej strony wie, że matka bohaterki nie żyje, z drugiej – widzi ją nadal żywą oczyma Any”¹¹⁹. Helman zaznacza, że pokazywanie świata w magiczny, naiwny, dziecięcy sposób wcale nie jest „naiwne” z punktu widzenia języka kina – dziecięce spojrzenie wiąże się bowiem ze stosowaniem wyrafinowanych środków wyrazu¹²⁰. Perspektywa dziecięca nie musi być zatem, jak chcą Bazalgette i Staples, umocowana w konwencji przezroczystego realizmu, ale należałoby ją pieczołowicie wypracować poprzez styl i niesztampowe zabiegi narracyjne.

Kino hiszpańskie jest często przywoływane w kontekście analizy dziecięcego spojrzenia. Trzeba jednak zaznaczyć, że pojawiające się w dziełach Saury i Erice zabiegi nie są *novum* dla filmu z dziecięcym bohaterem. „Magiczne” spojrzenie dziecka rezonuje w historii kina szeregiem wspólnych motywów. Przykładowo, brytyjski film Bryana Forbesa *Złudne nadzieje* (1961) przedstawia historię grupki wiejskich dzieci, które natykają się w szopie na zbiega i – jako że nieogolony mężczyzna wygląda podobnie do wizerunku Jezusa z sakralnego obrazka – dzieci biorą go za Chrystusa. Opiekują się uciekinierem, za wszelką cenę chroniąc go przed dorosłymi. Choć widz zdaje sobie sprawę, że „Chrystus” jest w gruncie rzeczy kryminalistą, ufne, emocjonalne podejście dzieci wpływa również na spojrzenie kamery i wymowę dzieła. Żegnając „Chrystusa”, odchodzącego w otoczeniu policji, kamera przyjmuje perspektywę dziecięcą – finał przepojony jest rozpaczą i melodramatyzmem, jakby oplakiwane było odejście prawdziwego przyjaciela niedorosłych. Sam

119 Tamże, s. 37.

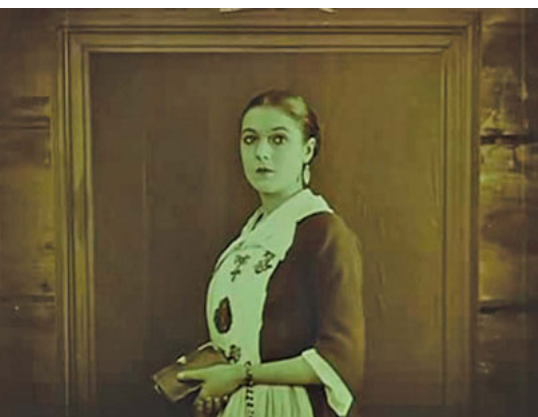
120 Zob. tamże, s. 38.

motyw uciekiniera odnalezionego w chacie przez dzieci ma tyleż wspólnego z *Duchem roju*, co ze Spielbergowskim *E.T.* We wszystkich trzech filmach wraz z obraniem dziecięcej perspektywy obdarzamy uwagę istoty, które pozornie mogą wydawać się niebezpieczne, niepotrzebne albo niewarte zainteresowania.

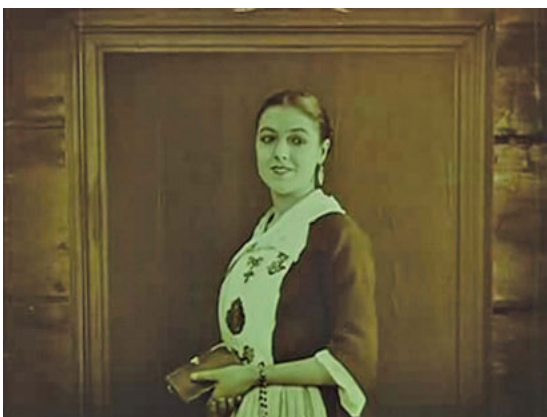
Idąc dalej tropem wyznaczonym przez Helman, warto zauważyć, że dla kina operującego dziecięcym spojrzeniem charakterystyczne może być też „podwajanie wizji” (raz oglądamy świat magiczny widziany oczyma dziecka, później natomiast postrzegamy go poprzez „realną” perspektywę). We wczesnym arcydziele kina dziecięcego *Twarze dzieci* (1925) Jacques'a Feydera mamy do czynienia z podobną sytuacją, co w *Nakarmić kruki*. Chłopiec, który stracił matkę, wpatruje się w portret zmarłej zawieszony w jego sypialni. Bohater widzi (co ukazuje nam kamera), jak wizerunek porusza się i uśmiecha. Matka na moment staje się znów żywa. Jednocześnie po chwili jesteśmy konfrontowani z „obiektywnym” spojrzeniem – portret jest zwyczajnym, nieożywionym obrazem i to wyobraźnia dziecka nadaje mu magiczny wymiar. W tym wariancie subiektywne, magiczne spojrzenie dziecięce jest zestawione z obiektywizującym spojrzeniem dorosłego. Co istotne, racjonalne podejście nie jawi się jako lepszy model poznania.

Kino, niezależnie od epoki, narodowości i stylu autorskiego, przekonuje, że dziecięce spojrzenie jest równie ważne i „prawdziwe”, jak spojrzenie dorosłych. Za dowód mogą służyć realizacje powstałe w odmiennych warunkach i kontekstach historycznych: klasyczny hollywoodzki film grozy *The Curse of the Cat People* (reż. G. von Fritsch, R. Wise, 1944), dramat psychologiczny Jana Batorego *Odwiedziny prezydenta* (1961), włoski horror telewizyjny *Słodki dom horroru* (reż. L. Fulci, 1989), stosunkowo nowa amerykańska produkcja *Come Play* (reż. J. Chase, 2020). We wszystkich realizacjach świat, jaki widzą dorośli, zderzony jest z wizją, w której materializują się wyobrażenia kilkulatków: zjawy matek, duchy obojga rodziców, obraz wymagowanego opiekuna (zob. fot. 8–13). Dzieci widzą to, co niewidzialne. Paradoks dziecięcego spojrzenia najlepiej oddaje otwierający ten podrozdział wiersz Roberta Louisa Stevensona. Niewidzialny przyjaciel staje się widoczny w momentach samotnej dziecięcej zabawy. Swoista bezcelowość, swoboda i zagłębienie się we własny wewnętrzny świat sprzyjają pojawieniu się duchów, zjaw i wymagowanych przyjaciół, którzy są dostrzegani tylko przez dzieci (i kamerę operującą spojrzeniem niedorosłego).

„Podwajanie wizji”



Fot. 8. Martwy portret
(*Twarze dzieci*)



Fot. 9. Uśmiech portretu
(*Twarze dzieci*)



Fot. 10. Sierota
(*Nakarmić kruki*)



Fot. 11. Pod opieką zmarłej matki
(*Nakarmić kruki*)



Fot. 12. Dzieci bawią się same
(*Słodki dom horroru*)



Fot. 13. Z rodzicami-duchami
(*Słodki dom horroru*)

Jak patrzą na świat ekranowe dzieci? Badaczka kina dziecięcego Karen Lury, opierając się na myśli Gastona Bachelarda, określa różnicę między sposobami patrzenia dzieci i dorosłych w kategoriach „widzenia” (*seeing*) i „pokazywania” (*showing*):

Jaka jest różnica między „widzeniem” i „pokazywaniem”? Widzenie sugeruje pewne cechy i konkretną reakcję: to nieregulowane spojrzenie, bezczasowe, ahistoryczne, poza tym sugeruje fascynację oraz zmysł, w którym efekty (to, co jest widziane) są bliższe afektom (to, co jest odczuwane). Widzenie to „oooch!” w reakcji na cudowność fajerwerków nocą albo zaabsorbowane, ale bezcelowe spojrzenie śledzące mrówki i żuki, gdy pracują w trawie, to wracanie raz po raz do strupka na kolanie, badanie parowego oddechu na szybie. „Pokazywanie” dla kontrastu będzie czymś innym, spojrzeniem nakierowanym, celowym, do tego historycznym, będącym częścią narracji, która łączy przyczynę ze skutkiem, demonstrującym, nazywającym i klasyfikującym¹²¹.

Widzenie jest swobodne, otwarte na zaskoczenia, czasem też urzeczone. Pokazywanie łączy się z usensownieniem i klasyfikowaniem. Jak twierdzi Lury, trik kina polega na tym, że to, co tak naprawdę jest pokazywaniem, widzowie odbierają jako widzenie¹²². Figura dziecka w filmie służy natomiast często jako przypomnienie publiczności o różnicy między pokazywaniem i widzeniem. Dla autorki koronnym przykładem jest *Szósty zmysł* (reż. M.N. Shyamalan, 1999), w którym dziewięciolatek „widzi martwych ludzi”. Chłopiec postrzega postaci w sposób chaotyczny i nieuporządkowany, co sprawia, że duchy są dlań wyjątkowo przerażające. Dopiero dorosły psycholog dziecięcy poprzez pokazywanie (w tym wypadku uczenie o historiach i biografiach zmarłych) sprawia, że to, co wcześniej było straszne, staje się bardziej uporządkowane, sensowne, a zatem mniej groźne. Choć nazywanie i klasyfikacja duchów przynosi bohaterowi ulgę, Lury przypomina za Bachelardem, że wraz z zanikiem dziecięcego widzenia, traci się nie tylko lęk, powstały na skutek dostrzegania duchów, zjaw czy potworów, ale i zdolność do oczarowania¹²³. Ekranowe dzieci równie często patrzą na świat urzeczone, jak i otwierają oczy szeroko na skutek strachu.

121 K. Lury, *The child in a film and television...*, s. 308.

122 Zob. tamże, s. 309.

123 Zob. tamże.

Nie sposób wyliczyć wszystkich strategii, jakie ujawniają się w kinie dziecięcym w związku z figurą dziecka, które widzi (w znaczeniu, jakie nadał tej kategorii Bachelard i Lury). Warto jednak przywołać konwencję, która odsłania uniwersalną logikę interesujących mnie filmów – konwencję obecną w filmach o Bożym Narodzeniu. Stałym ich rysem jest ukazywanie świat „oczyma dziecka”. Dziecięcy bohaterowie w świąteczne wieczory albo bożonarodzeniowe poranki patrzą ze swoich okien na odmieniony świat (zob. fot. 14–21). Od spojrzenia za okno na zaśnieżone podwórze zaczyna się *Bałwanek* (reż. D. Jackson, 1982) i *Ekspres polarny* (reż. R. Zemeckis, 2004), a w pierwszych minutach filmu przez zaszyroną szybę patrzy Aleksander z filmu Ingmara Bergmana (*Fanny i Aleksander*, 1982). Spojrzenie za okno i rozmarzenie chłopca nad obrazem domów z oświetlonymi okienkami wieńczy oparty na utworze Dylana Thomasa film *A Child's Christmas in Wales* (reż. D. McBrearty, 1987). Motyw pobudki i spojrzenia na zaśnieżony trawnik dwukrotnie powraca w horrorze *Krampus. Duch Świąt* (reż. M. Dougherty, 2015). Motyw okna przedstawiony jest również na plakatach bożonarodzeniowych filmów: *Opowieści wigilijnej Myszki Miki* (1983, reż. B. Mattinson), *Kevina samego w domu czy Cudu na 34. ulicy* (reż. L. Mayfield, 1994) (zob. fot. 22–25). Motyw ten w filmach o Bożym Narodzeniu pojawia się nieprzypadkowo. Okno oddziela przytulne wnętrze domu od chłodu na zewnątrz, pozwala marzycielowi ukrytemu w pomieszczeniu docenić otaczające go ciepło i komfort. Jednocześnie kamera, obierająca na moment punkt widzenia chłopca lub dziewczynki, przybliża nas do dziecięcej perspektywy. „Subiektywny” widok zza szyby ujawnia cudowny świat. Podobne strategie dostrzeżemy w wielu filmach dziecięcych, nierozgrywających się podczas świąt. Urzeczony oczy dziecka są bowiem jedną z integralnych cech opowieści o niedoroslých.

Filmy dziecięce stale posługują się odnawiającą mocą spojrzenia dzieci; ukazują świat przedstawiony jako odmienny, uroczysty, naznaczony tajemniczą atmosferą. Wystarczy przywołać w pamięci scenę przedostania się dziewczynki do Narnii i jej pierwszy zachwyt spokojną, zimową krainą (*Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa*, reż. A. Adamson, 2005); albo fragment *Stalowego giganta* (reż. B. Bird, 1999), w którym oniemiały chłopiec poznaje ogromnego robota; albo też wzruszenie dziecka, gdy w finale *Czerwonego balonika* (reż. A. Lamorisse, 1956) pojawia się girlanda kolorowych balonów. Królestwo Narnii, stalowy gigant i balony to obiekty, na które kamera patrzy z zachwytem.

Odmieniony świat w filmach o Bożym Narodzeniu



Fot. 14. *Fanny i Aleksander*



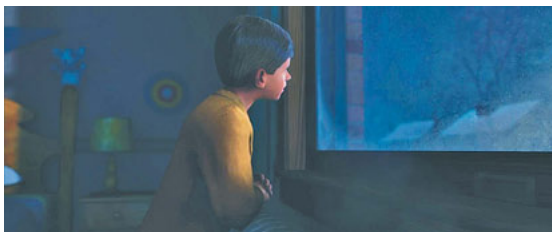
Fot. 15. *Fanny i Aleksander*



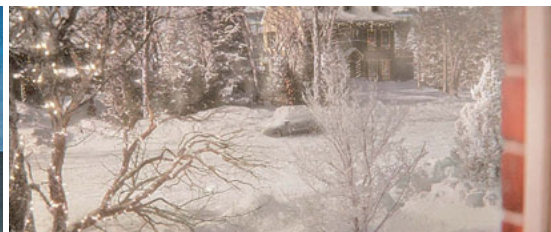
Fot. 16. *Bałwanek*



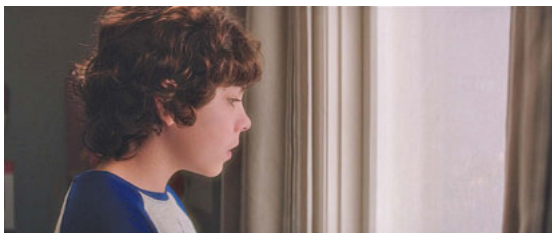
Fot. 17. *Bałwanek*



Fot. 18. *Ekspres polarny*



Fot. 19. *Ekspres polarny*

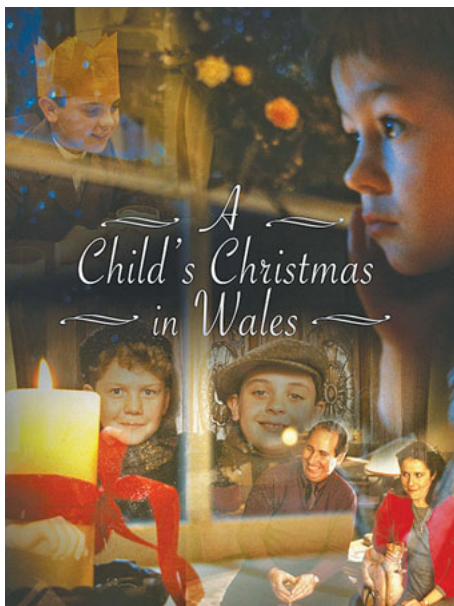


Fot. 20. *Krampus. Duch Świąt*

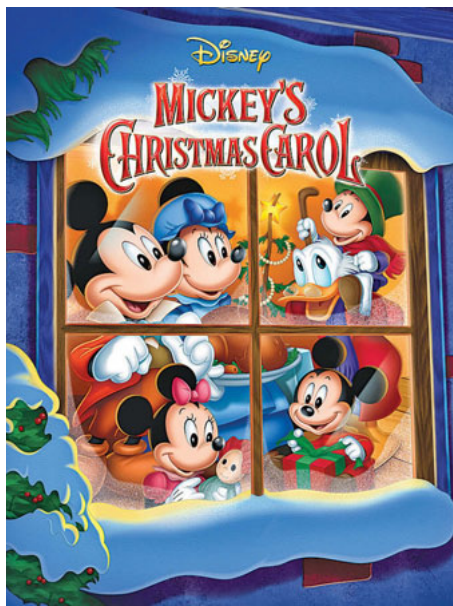


Fot. 21. *Krampus. Duch Świąt*

Motyw okna na plakatach filmów o Bożym Narodzeniu



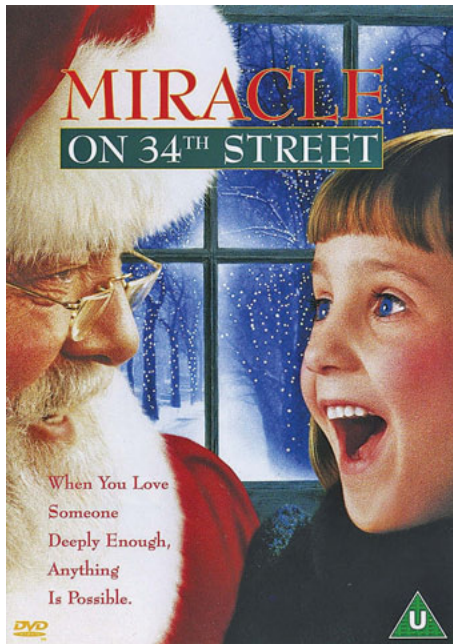
Fot. 22. *A Child's Christmas in Wales*



Fot. 23. *Opowieść wigilijna Myszki Miki*



Fot. 24. *Kevin sam w domu*



Fot. 25. *Cud na 34. ulicy*

Jeśli wedle Mulvey fetyszyzowane ciała kobiece w kinie klasycznym ustanawiają męskie spojrzenie widowni, to w kinie dziecięcym rolę obiektu czci spełniają udekorowane drzewka świąteczne, nieludzkie istoty, statki kosmiczne, migające światła, fantazylandy i magiczne portale. Różnica polegałaby na tym, że o ile męskie spojrzenie ustanawia nad kobiecym ciałem zaborczą relację wiedzy-władzy, o tyle dziwy, którym przygląda się dziecko, mogą żyć własnym życiem – nie są kolonizowane i w pełni udomowiane. Świat w perspektywie dziecka bardziej niż w kategoriach reprezentacji przedmiotów wyraża się w nieoswojonych witalistycznych przepływach.

Motyw sypialni dziecięcej w historii kina fantastycznego

Fantazja jest oczywiście prawdziwa. Nie jest zgodna z faktami, ale jest prawdziwa. Dzieci to wiedzą. Dorośli też to wiedzą i właśnie dlatego wielu z nich obawia się fantazji. Wiedzą, że zawarta w niej prawda jest wyzwaniem, a nawet zagrożeniem dla wszystkiego, co fałszywe, zakłamanie, zbędne i trywialne w życiu, które sobie narzucili. Boją się smoków, bo boją się życia¹²⁴.

Ursula K. Le Guin

Wendy Thompson zauważa w kontekście literatury dziecięcej, iż kluczową cechą charakteryzującą dziecięce opowieści fantasy jest ukazywanie domowych przestrzeni jako podstawowego budulca świata przedstawionego¹²⁵. Badaczka pisze, że w całej literaturze dziecięcej dom stanowi „pierwszy wszechświat dziecka”, przede wszystkim jednak interesują ją historie, w których w obrębie domu uwidacznia się szczególny rodzaj relacji: napięcie pomiędzy znajomym, codziennym światem a fantastycznymi manifestacjami. Dom w dziecięcej literaturze fantasy pełni funkcje przestrzeni ustanawiającej normatywny, burżuazyjny model ideologii, natomiast paranormalne czy magiczne światy bądź to sprzeciwiają się wartościom „domowym”, bądź je

124 U.K. Le Guin, *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*, Women's Press, New York 1989, s. 44.

125 Zob. W. Thompson, *Domestic Spaces in Children's Fantasy Literature*, w: *The Domestic Space Reader*, eds. Ch. Briganti, K. Mezei, University of Toronto Press, Toronto 2012, s. 367.

wspierają¹²⁶. Możemy stwierdzić, że kino fantastyczne z dziecięcym bohaterem dziedziczy po literaturze podobną konstrukcję świata przedstawionego (a być może, co za tym idzie, przejawia zbliżone orientacje ideologiczne).

Należy zaznaczyć, że kino fantastyczne i gatunki wchodzące w jego skład to twórczość kojarzona z dziecięcością (przepojona „dziecięcą” wizją świata i/lub skierowana do najmłodszych widzów). W myśli autorów zajmujących się fantasy, science fiction i horrorem figura dziecka przewija się w różnych porządkach analizy filmu: dotyczy wieku filmowych protagonistów, tematyki dzieł, wyborów kinowych młodej publiczności albo głębokiej esencji fantastycznej twórczości, która ma zasadzać się na dziecięcej wrażliwości. Neil Sinyard twierdzi, że filmy przygodowe i fantasy są podstawowymi gatunkami, w których dziecko obsadzone jest zarówno w roli widza, jak i bohatera¹²⁷. Również James Walters pisze, że duża część filmów fantasy zawiera wyraźne odniesienia do koncepcji dzieciństwa, a niedorosły jest stałym bohaterem historii gatunku, począwszy od pierwszej *Alicji w krainie czarów* (reż. C.M. Hepworth, P. Stow, 1903), poprzez *Czarnoksiężnika z Oz* (reż. V. Fleming, 1939), skończywszy na *Koralinie i tajemniczych drzewiach* (reż. H. Selick, 2009)¹²⁸. Walters zgryźliwie zaznacza, że filmowe fantasy (łącznie nie tylko z dziecięcością, ale również z dziecinnością) ma opinię gatunku, który może sprawiać odbiorczą przyjemność, lecz „nie jest kierowany do dorosłego, krytycznego widza. Mówiąc najprościej, nie możemy brać tych filmów na poważnie: jesteśmy przecież dorośli”¹²⁹. Co ciekawe, mianem fantasy określa się najczęściej twórczość komercyjną i głównonurtową – im dalej od Hollywood, tym częściej stosuje się określenia innych „poważnych” gatunków, nurtów i konwencji (np. realizm magiczny, surrealizm, impresjonizm, awangarda)¹³⁰.

Podobne rzecz ma się w przypadku science fiction – dla Gary’ego Westfahla literacka wersja tego gatunku na stałe sprzęgnięta jest z popkulturą i kulturą dziecięcą. Science fiction apeluje szczególnie mocno do młodych odbiorców, ale „dziecięcy” wymiar gatunku realizuje się w całym jego

126 Zob. tamże, s. 367–370.

127 N. Sinyard, *Children in the Movies...*, s. 16.

128 Zob. J. Walters, *Fantasy Film: A Critical Introduction*, Bloomsbury Publishing Plc, Oxford 2011, s. 73.

129 Tamże, s. 76.

130 Zob. K.A. Fowkes, *The Fantasy Film*, Wiley-Blackwell, Oxford 2010, s. 5.

przekroju. Lektury przeznaczone dla dorosłych czytelników niejednokrotnie przedstawiają bowiem dziecięcych i nastoletnich protagonistów¹³¹. We wstępie do zbioru esejów *The Galaxy Is Rated G* na temat dziecięcego filmu science fiction (według autorów kierowanego do dzieci i/albo oglądanego przez dzieci) czytamy, że choć obecnie fantasy jest najpopularniejsze wśród telewizyjnej i kinowej młodej publiczności, to science fiction również zajmuje istotne miejsce wśród wyborów niedorosłych widzów¹³².

Również horror bywa rozpatrywany jako gatunek, który wspiera się na kulturowych wyobrażeniach dzieciństwa. Stephen King pisze, że horror (literacki, telewizyjny, radiowy, filmowy) angażuje wyobraźnię typową dla niedorósłoci i na moment „spycha [nas – K.K.] z powrotem na zjeżdżalnię wiodącą ku dzieciństwu”¹³³. W swej teoretycznej myśli King wnika tak głęboko w powiązania dzieciństwa z naturą horroru, że wręcz dopatruje się szczególnej „dziecięcej” fizjonomii w twarzach najważniejszych współczesnych pisarzy fantastyki¹³⁴. Przede wszystkim jednak dziecięcy charakter gatunku wyraża się w jego zakorzenieniu w lękach i marzeniach typowych dla wczesnego wieku:

Wyobraźnia to oko, cudowne trzecie oko żeglujące swobodnie w powietrzu. Dzieci widzą nim czysto i wyraźnie. W miarę jednak, jak dorastamy, ów szczególny wzrok zaczyna słabnąć... [...] Zadaniem autora fantasy czy horrorów jest czasowe rozpierzchnięcie ścian owego ograniczającego spojrzenie tunelu i zorganizowanie poruszającego widowiska dla trzeciego oka. Praca pisarza polega na tym, aby znów na krótko uczynić was dziećmi¹³⁵.

Omawiając specyfikę gatunku, King często odwołuje się do metafor związanych z przestrzenią – horror to „rozpierzchnięcie ścian tunelu” albo otwieranie „zakazanych okien i drzwi” niczym w baśni o Sinobrodym. Wśród zainteresowań autora pojawiają się również urządzenia i przestrzenie kojarzące się

131 Zob. G. Westfahl, *Science Fiction, Children's Literature, and Popular Culture: Coming of Age in Fantasyland*, ABC-CLIO, Westport 2000, s. XI–XIV.

132 Zob. *The Galaxy Is Rated G: Essays on Children's Science Fiction Film and Television*, eds. R.C. Neighbors, S. Rankin, McFarland & Company, Jefferson 2011, s. 3–4.

133 S. King, *Danse Macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2018, s. 120.

134 Zob. tamże.

135 Tamże, s. 442.

z dzieciństwem: karuzela¹³⁶, wspomniana wyżej zjeżdżalnia, i w końcu przerażająca sypialnia dziecięca, która nocą nabiera demonicznych cech¹³⁷.

Ikonografia niedorósłości dostarcza analitykom filmu fantastycznego skojarzeń również w tych przypadkach, gdy konkretne utwory nie przedstawiają świata niedorosłych *sensu stricto*; mówiąc inaczej, gdy w filmie nie pojawia się postać dziecka. Siegfried Kracauer, pisząc o pierwszych w historii filmach fantastycznych Georges'a Mélièsa, posługuje się skojarzeniem z dziecięcą zabawką, którą przeciwstawia prawdziwej maszynie z „realistycznego” *Wjazdu pociągu na stację w La Ciotat* (1895) Louisa Lumière'a: „Pociąg w *Wjeździe pociągu...* jest prawdziwy, natomiast jego odpowiednik w *Podróży do krainy niemożliwości* jest pociągiem zabawką, równie nierealną jak sceneria, w której się porusza”¹³⁸. Jednocześnie w swojej analizie fantasy jako gatunku filmowego Walters dopatruje się w Mélièсовskim pociągu elementu znanego z codzienności; to nie pociąg jest „nierealny”, ale jego właściwości. Zdaniem badacza w filmach fantasy zwyczajność co chwilę przeplata się z magią i niezwykłością, o czym świadczy już wczesna historia gatunku.

W kontekście narodzin filmu fantastycznego należy zaznaczyć, że domowe przestrzenie dziecka pojawiały się w nim niemalże od początku istnienia medium. W pionierskiej brytyjskiej realizacji *Święty Mikołaj* (1898) George'a Alberta Smitha sypialnia dziecięca jest miejscem jednocześnie zwyczajnym i magicznym. Jednominutowy film ukazuje pokój chłopca i dziewczynki. Widzimy kominek i łóżko z przymocowanymi do niego skarpetkami na prezenty. Rodzeństwo przed snem zagląda w otwór kominka, wyczekując pojawienia się Świętego Mikołaja, lecz po chwili zostaje zagonione przez nianię do snu. Gdy opiekunka gasi światło, w ciemnym pokoju ujawnia się fantastyczna wizja – z prawej strony kadru, w okrągłym dymku (nałożonym na ujęcie sypialni poprzez podwójną ekspozycję) widzimy tytułową postać wdrapującą się do komina na ośnieżonym dachu. Dymek można interpretować jako wizualizację treści dziecięcych snów albo, jak twierdzi Leigh Wilson, obraz „telepatyczny” – zdaniem badaczki, widownia widzi więcej niż dzieci (zob. fot. 26–33).

136 Zob. tamże, s. 360–361.

137 Zob. tamże, s. 209.

138 S. Kracauer, *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008, s. 58.

Pokój dziecięcy u zarania kina (*Święty Mikołaj*)



Fot. 26. Dzieci zaglądają do kominka



Fot. 27. Dzieci, do łóżek!



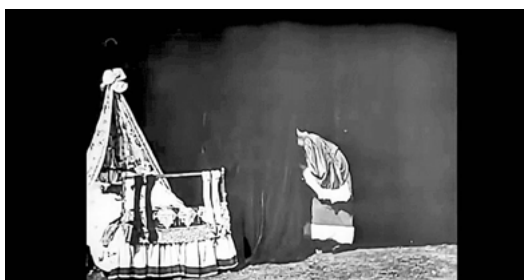
Fot. 28. Gasną światła



Fot. 29. Sypialnia i dach



Fot. 30. Mikołaj wchodzi przez komin



Fot. 31. ...i pojawia się w sypialni



Fot. 32. Mikołaj zostawia podarki



Fot. 33. Dzieci klaszczą

W *Świętym Mikołaju* widz ogląda to, co nie powinno być widzialne. Widownia nie „opuszcza” sypialni, aby przemieścić się na dach, jak będzie się to działo w późniejszych realistycznych filmach. Widownia zostaje w sypialni, ale zarazem „widzi”, co dzieje się gdzieś dalej¹³⁹.

Formalny zabieg sprawia, że *Święty Mikołaj*, na równi z innymi fantastycznymi realizacjami Smitha, stanowi jedną z pierwszych reprezentacji paranormalnej wizji w kinie. Jednocześnie można ją uznać za wczesny przykład kina fantastycznego, w którym pokój dziecięcy staje się miejscem starcia codzienności i niezwykłości. W tym prekursorskim wykorzystaniu montażu równoległego nocny spoczynek rodzeństwa rozgrywa się w tym samym czasie, co przybycie Mikołaja na dach¹⁴⁰. Ostatecznie Mikołaj pojawia się fizycznie (a może tylko jako widmo) w przestrzeni sypialni. Przez chwilę dymek staje się w oczach widzów portalem – postać wydostaje się w tym samym stopniu z komina, co z dymku. Gdy pozostawia prezenty, znika, podobnie jak robili to bohaterowie trikowych filmów Mélièsa. Dzieci budzą się i klaszczą w dłonie (z radości albo w wyrazie uznania dla cudów, jakie dokonały się tej nocy). Istotne, że w jednominutowce z 1898 roku, tak jak w kolejnych realizacjach opowiadających o nawiedzanych przez fantastyczne istoty dziecięcych sypialniach, niezwykle manifestacje mają miejsce wraz z opuszczeniem pomieszczenia przez opiekunów. Niania odganiająca podopiecznych od kominka antycypuje przyszłe role, jakie odegrają w filmach fantastycznych matki i ojcowie małych bohaterów. Dziecko prawie zawsze będzie doświadczać strachu, fascynacji i oczarowania bez udziału dorosłych.

Święty Mikołaj w pionierski sposób wykorzystuje również motyw snu, który towarzyszy fantastyce dziecięcej do dzisiaj. Łóżko, piżama i lampka nocna od dekad przynależą do ikonografii gatunku, a moment przebudzenia (faktycznego bądź fałszywego) jest jednym z podstawowych chwytów w kinie tego rodzaju. Dzieci zasypiają i budzą się, aby doświadczyć magii nie tylko w *stricte* onirycznych realizacjach, takich jak *Przygody małego Nemo w krainie snów*, ale też w filmach, które na pozór nie są tak wyraźnie osadzone w świecie nocnych marzeń (moment przebudzenia dziecka stale ukazywany

139 L. Wilson, *Modernism and Magic: Experiments with Spiritualism, Theosophy and the Occult*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2012, s. 133–134.

140 Zob. tamże, s. 134.

jest np. w twórczości Spielberga). Dla wspomnianego we wstępie Sinyarda struktura snu jest charakterystyczna dla całej „dziecięcej” fantastyki:

Duża część najlepszej fikcji dla dzieci przepojona jest atmosferą snu, co wydaje się podstawowym środkiem, dzięki któremu artysta może przywrócić świat dzieciństwa i królestwo czystej wyobraźni. Wielka literatura przeznaczona dla dzieci i opowiadająca o dzieciństwie często dotyczy wyobraźniowej mocy transformacji, która jest głównym aspektem dziecięcej wytrzymałości, dzięki której niebezpieczeństwa, a nawet terror, mogą zostać zamienione w przygodową opowieść¹⁴¹.

Tradycję wiążącą się z oniryzmem dziecięcej sypialni można dostrzec w amerykańskim filmie Maurice'a Tourneura *Niebieski ptak* (1918). Pierwsza adaptacja sztuki Maurice'a Maeterlincka jest zarazem jednym z pierwszych arcydzieł dziecięcego kina fantastycznego¹⁴². Film opowiada o rodzeństwie wychowującym się w niezamównej rodzinie. Brat i siostra mają kochających rodziców i „dach nad głową”, lecz marzy im się dostatniejsze życie. Zawiść o dobrobyt sąsiadów i znudzenie własnym domem sprawiają, że dzieci stają się zgorzkniałe i zepsute. Ich nastawienie zmienia się pewnej nocy, gdy podczas przygody rozgrywającej się we śnie poznają prawdziwe wartości: liczy się dom i ciepło rodzinne. Mimo wyraźnej wymowy dydaktycznej i ideologicznej opowieść nie sprawia wrażenia moralitetu, co zawdzięcza swej szczególnej poetyce. Film przepojony jest nastrojem cudowności, a jego emocjonalna tonacja sytuuje się blisko strategii wzruszeń i wzniosłości, którą później spopularyzował Spielberg w finale *E.T.* Emfaza, z jaką pisano o *Niebieskim ptaku* w czasie jego premiery, oddaje nastrojowość dzieła. Zdaniem ówczesnych krytyków jest to film „tak piękny od początku do końca, że muskając zmysły, budzi w widzu, jakże długo skrywane i jakże rzadko przeżywane, estetyczne emocje, aż w końcu jaśniejące światło ich przebudzenia tworzy nieomal nazbyt intensywne szczęście”¹⁴³. Owo „nazbyt intensywne szczęście” wypływa z zakończenia, w którym, tak jak w filmie Spielberga, opiewa się „czystość serca” i zdolność do zachwyty pielęgnowane nawet wtedy, gdy cudowna przygoda się skończy.

141 N. Sinyard, *Children in the Movies...*, s. 18.

142 Zob. *American Cinema of the 1910s: Themes and Variations*, eds. Ch. Keil, B. Singer, Rutgers University Press, New Brunswick 2009, s. 222–224.

143 Tamże, s. 224.

Tematyka domowej przestrzeni dzieci wyraża się w doborze „fantastycznych” bohaterów. Podczas cudownego snu personifikują się elementy najbliższe codzienności ludzkich postaci – zwierzęta domowe i żywność. W niezwykłych transformacjach oczom dzieci i widzów ujawniają się w ludzkich postaciach: pies, kot, kominkowy ogieniek, woda z pompy, światło lampy, chleb, cukier i mleko. Pierwsza część snu, rozgrywająca się jeszcze w domu dzieci, ukazuje też wprowadzone w ruch przy pomocy magii sprzęty domowe (zob. fot. 34–37). W pokoju samoistnie przesuwają się szafa, miednica i krzesło. Film stworzony jest (podobnie jak dzieła Spielberga) z warsztatową precyzją, która oddaje poruszenia i przekształcenia w obrębie sypialni dziecięcej. Na ten aspekt dzieła zwraca uwagę Kristian Moen w publikacji poświęconej narodzinom filmowych baśni.

W swoim zainteresowaniu potencjałem ożywienia i fantastyki zawartym w przedmiotach i przestrzeni *Niebieski ptak* przedstawia wizualną fantazję, którą teoretycy filmu uznawali wówczas za szczególnie kinową. Tak jak [Vachel – K.K.] Lindsay zapowiadał transformacje mebli i architektury w filmie, tak też *Niebieski ptak* wizualizuje dom dzieci jako zmienną przestrzeń. Tak jak [Hugo – K.K.] Münsterberg opiewał kinowe możliwości takich elementów języka filmu, jak zbliżenie i ujęcie trickowe, tak też film ukazuje rzeczy i przedmioty zyskujące nowe życie poprzez kino. Tak jak [Émile – K.K.] Vuillermoz widział film jako projekcję fascynującego ożywionego świata, tak też to kino wywodzi swoje czary z codzienności¹⁴⁴.

W analizie Moena nowe spojrzenie na rzeczywistość, o jakiej pisali pierwsi teoretycy kina, a jaka zmanifestowała się w *Niebieskim ptaku*, pokrywa się z percepcją dziecięcych bohaterów filmu, którzy nauczyli się dostrzegać magię w domowej codzienności. Rodzeństwo zauważa, że „ich dom nie jest wcale gorszy od domu bogatych sąsiadów, po prostu wcześniej »patrzyli na niego ze złej strony«”¹⁴⁵. Senna przygoda „otwiera oczy” bohaterów na codzienność i poprzez oniryczne przekształcenia rutynowego środowiska życia pomaga im zintegrować się z rodziną i domem. W zbliżony sposób doświadczą

¹⁴⁴ K. Moen, *Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy*, I.B. Tauris & Co Ltd, London 2013, s. 106.

¹⁴⁵ Tamże, s. 104.

przestrzeni bohaterowie dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych, gdy motyw „ożywających” przedmiotów staje się wiodący dla tej grupy filmów.

Magiczne przemeblowanie (*Niebieski ptak*)



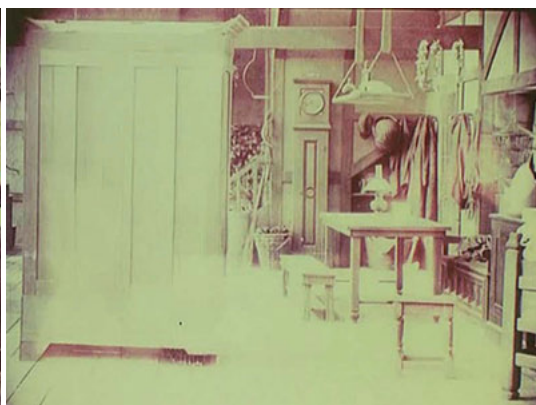
Fot. 34. Falszywa pobudka



Fot. 35. Czary



Fot. 36. Rusza się łóżko



Fot. 37. Tańczy szafa

Zdarza się, że sypialnia dziecięca w fantastyce onirycznej jest lokalizacją jedynie dla scen poprzedzających właściwą przygodę. Później elementy ikonograficzne pokoju towarzyszą bohaterom w dalekich krainach, ale w przekształconej przez wyobraźnię wersji, czego przykładem jest spersonifikowany ogień albo mleko w *Niebieskim ptaku*. W filmie Tourneura dzieci oglądają cuda rozgrywające się w sypialni, by później wylecieć z budynku w stronę nieba. Wylot z domu przez okno albo komin to istotny motyw

onirycznej fantastyki. Senny lot został plastycznie oddany już w *Piotrusiu Panie* (reż. H. Brenon) z 1924 roku. W pierwszej ważnej adaptacji powieści Jamesa Matthew Barriego dziecięcy bohaterowie (tak jak ich rówieśnicy ze *Świętego Mikołaja* i *Niebieskiego ptaka*) udają się na nocny spoczynek. Wówczas w opuszczonym przez opiekunów pokoju pojawiają się wróżka, Piotruś Pan i niesforny cień tytułowego bohatera. Wendy i jej bracia wylatują przez okno z nowymi przyjaciółmi, by później powrócić do sypialni, w objęcia zmarłych rodziców. Pomieszczenie to zatem, tak jak we wcześniejszych realizacjach, jest zarówno przestrzenią fantastycznych zajęć, jak i miejscem umacniania *status quo*. Również w *Czarnoksiężniku* z Oz sypialnia dziecięca jest lokalizacją odpowiednią dla początku i końca przygody. Dorotka nie wylatuje przez okno – jego rama uderza dziewczynkę w głowę, co powoduje utratę przytomności i początek kolorowej przygody za drzwiami domu.

W niektórych fantastycznych opowieściach dzieci, które zasypiają (lub tracą przytomność), opuszczają domy w tradycyjny sposób – przekraczając drzwi wejściowe. Tak jest w duńskim krótkometrażowym filmie *Palle alene i verden* (reż. A. Henning-Jensen, 1949). Pierwsze ujęcie ukazuje obraz zabałaganionej chłopięcej sypialni. Na podłodze leżą zabawki: wóz strażacki, tramwaj, samolot. W łóżku śpi kilkulatek. Po przebudzeniu chłopiec odkrywa, że zniknęli nie tylko jego rodzice (wiemy, że bez tego prawdziwa przygoda nie mogłaby się rozpocząć), ale i wszyscy inni ludzie. Palle, zgodnie z tytułem, został „sam na świecie”. Teraz próbuje smakołyków w cukierni i odwiedza sklep z zabawkami, gdzie szczególnie interesuje go figurka Kaczora Donalda. Najwięcej czasu bohater spędza w środkach transportu. Kieruje tramwajem i jedzie wozem strażackim, a później zostaje pilotem samolotu lecącego na Księżyc. W końcu Palle wyskakuje z samolotu, a przed twardym upadkiem chroni go, pełniąc funkcję spadochronu, parasol. O ile w *Niebieskim ptaku* i *Piotrusiu Panie* wylot z domu kierował bohaterów w stronę „mocniejszego” snu i wyrazistszej fantazji, o tyle w *Palle alene i verden* swobodne lądowanie wiąże się z pobudką. Ujęcia chłopca z parasolem przypominają plastykę filmów Mélièsa, a środki transportu, które pojawiły się w toku akcji, realizują skojarzenie Kracaue-ra dotyczące pociągu zabawki z pierwszych filmów fantastycznych. Okazuje się bowiem, że elementy snu dziecka pozwalają odnaleźć się na jawie w jego pokoju (tyle że w zminiaturyzowanej lub bardziej powszedniej wersji). Na dywanie leżą samochody i zabawkowy samolot, nad łóżkiem góruje figurka Kaczora Donalda, a na podłodze poniewiera się złamany parasol.

Duński film jest częścią bogatej tradycji, w której wejście do świata dziecka prowadzi przez marzenia sennie. Warto zaznaczyć, że sen nie ukazuje skrajnie odmiennej rzeczywistości od tej, jakiej malec doświadcza na jawie. Spojrzenie na sypialnię bohatera informuje nas, że senna perspektywa kilkulatka wspiera się na elementach znanych dziecku ze stanu czuwania. Samochodzik zmienia się w prawdziwy wóz, a miniatura samolotu jest wielką maszyną. Nawet w sklepie z zabawkami (potencjalnie oferującym każdy możliwy towar) wyróżnia się figurka, jaka już stoi na sypialnianej półce Pallego. Sinyard notuje, że sny dziecięce w filmach fantastycznych transformują i zniekształcają rzeczywistość, jaką znamy z ramy narracyjnej¹⁴⁶. Filmoznawca zwraca w tym kontekście uwagę na częste przekształcenie postaci członków rodziny i znajomych dziecka w ich wyobraźniowe odpowiedniki. Uzupełniając myśl badacza, należy dodać, że równie często mamy do czynienia z przeobrażeniem przedmiotów z dziecięcej sypialni w ich fantazyjne wersje – rekwizyty zostają ożywione (*Niebieski ptak*) lub obdarzone większą mocą (*Palle alene i verden*). Zdarza się, że po przebudzeniu przedmioty stają się materialnym dowodem na to, iż fantazja była prawdziwa. Jak inaczej wyjaśnić sprawę zniszczonego parasola w finale duńskiego filmu?

W ostatnim ujęciu *Palle alene i verden* znów zobaczymy rozrzucone na podłodze przedmioty. Nim to się jednak stanie, do pokoju wejdzie matka. Kobieta uspokoi chłopca po burzliwym śnie i zapyta o zniszczony parasol. „Połamał się, gdy spadałem z chmury” – wyjaśni malec. Napięcie, jakie towarzyszy dziecięcej optyce (wedle której sen, fantazja, omamy mają status bytów równy z codziennością) i percepcji rodziców, stale ujawnia się w filmach fantastycznych z dziecięcym bohaterem. Matki i ojcowie w takich wypadkach reagują pobłażliwymi uśmiechami, niecierpliwością albo agresją, kategorycznie wyrażając niezadowolenie z powodu majaków pociechy. Niezależnie od tego, czy reakcja opiekunów jest protekcyjna czy konfrontacyjna, dziecięce wizje prawie zawsze zostają uznane za gorsze, nierzeczywiste, „dziecinne”. Dla Kinga, który dziecięce postrzeganie świata uznaje za podstawę fantastyki, „dorosła” perspektywa wiąże się огоłoceniem świata z żywej emocjonalności:

Jednym z zadziwiających zjawisk kulturowych jest to, że wielu rodziców zdaje się stawiać sobie za punkt honoru wykrzewienie wszystkich tych uroczych

146 Zob. N. Sinyard, *Children in the Movies...*, s. 18–19.

bajeczek z umysłu dziecka tak szybko, jak to tylko możliwe. Mama i tata mogą nie mieć czasu pomóc swoim pociechom odrobić lekcje lub poczytać im bajki na dobranoc [...], ale zadają sobie mnóstwo trudu, żeby zdyskredytować biednego starego Świętego Mikołaja i takie dziwy jak różdżkarstwo czy radieściezja. [...] Bóg jeden wie, czemu tak wielu dorosłych myli oświecenie z rabunkiem skarbów uczuć i wyobraźni, w każdym razie tak właśnie się dzieje. Nie mogą zaznać spokoju, dopóki nie zobaczą, jak w oczach ich dziecka po raz ostatni migocze i gaśnie iskierka naiwnego zachwyty¹⁴⁷.

W filmach fantastycznych dorośli mają za zadanie „wybudzić dziecko ze snów” (choć należy zaznaczyć, że finały niektórych opowieści ukazują rodzinę scaloną poprzez dziecięcą wizję świata). Nawet w tych wypadkach, gdy filmowi dorośli nie zgadzają się w pełni z perspektywą dziecka, wymowa filmów zdaje się wspierać raczej młodych bohaterów. Dowodem potwierdzającym prawdziwy status fantazji stają się przedmioty wyjęte z sennych czy zaczarowanych krain: skarpeta napakowana podarkami (*Święty Mikołaj*) albo zepsuty parasol (*Palle alene i verden*). Sinyard przywołuje w tym kontekście plaster na palcu bohatera filmu *The 5,000 Fingers of Dr. T.*¹⁴⁸ W fantastycznym musicalu na podstawie scenariusza Dr. Seussa chłopiec i mężczyzna pełniący funkcję jego „przyszywanego” ojca budzą się z kolorowego snu. Starszy bohater nie może w pełni uwierzyć w przeżytą przygodę i dopiero po ujrzeniu plastra na palcu (poświadczającego zawarty we śnie pakt krwi) zaczyna dopuszczać do siebie myśl o prawdziwości fantazji. Wymowę *The 5,000 Fingers of Dr. T.* wzmacniają słowa jednej z wyśnionych postaci: „Powinniśmy zawsze wierzyć dzieciom. Powinniśmy wierzyć nawet ich kłamstwom”. Ten afirmujący fantazję film wyraźnie naznaczony jest perspektywą dziecięcą. W rozpoznaniach krytyków i analityków pojawia się on czasem w triadzie dziecięcych filmów onirycznych: *The 5,000 Fingers of Dr. T.*, *Czarnoksiężnik z Oz* i *Najeżdźcy z Marsa* (reż. W.C. Menzies, 1953)¹⁴⁹. W tym ostatnim fantazje chłopca przybierają formę koszmaru sennego.

¹⁴⁷ S. King, *Danse Macabre...*, s. 104–105.

¹⁴⁸ Zob. N. Sinyard, *Children in the Movies...*, s. 22.

¹⁴⁹ Zob. D. Kehr, *Movies That Mattered: More Reviews from a Transformative Decade*, University of Chicago Press, Chicago 2017, s. 16–17; B. Warren, *Keep Watching the Skies! American Science Fiction Movies of the Fifties, The 21st Century Edition*, McFarland & Company, Jefferson 2010, e-book.

Najeźdźcy z Marsa gatunkowo przynależą do science fiction i horroru. To kolejny film fantastyczny, w którym sypialnia dziecięca wyznacza ramę narracyjną. W realizacji Williama Camerona Menziesa pomieszczenie to nie jest miejscem ziszczenia się pozytywnych fantazji, ale pokojem pełnym grozy. Początkowa sekwencja przedstawia chłopca trzykrotnie wybudzonego ze snu. Kamera dostaje się do pokoju Jimmy'ego przez okno (element zwracający uwagę na imaginatywny charakter zdarzeń). Bohater nastawił budzik, aby popatrzeć nocą na gwiazdy, w czym towarzyszy mu ojciec. Opiekun szybko jednak zagania dziecko z powrotem do snu. Kolejny raz tej nocy Jimmy budzi się już bez pomocy alarmu. Na zewnątrz rozpętuje się burza. Światło błyskawicy i cienie ruszanych wiatrem firan uwidaczniają turkusowo-szare lśnienia na buzi dziecka. Jimmy budzi się przerażony. Béla Balázs zauważa, że „kiedy byliśmy dziećmi, straszyły nas meble w ciemnym pokoju”¹⁵⁰, mając na myśli nie tyle nawet poetykę horroru, co szczególnie antropomorfizm, jaki ujawnia się w medium kina. Natomiast w spostrzeżeniach Kinga podobne wspomnienia stają się naturą fikcji grozy. Autor przywołuje doświadczenie dziecięcego lęku przed ciemnością, gdy pisze o oświeceniu filmowego horroru. Fundamentem dla stylu oświeceniowego kina grozy i dziecięcych nocnych lęków jest ciemność przepasana światłem:

Większość z nas pamięta z czasów dzieciństwa, że silne światło ma moc odpędzania wymaglinowanych lęków i strachów, lecz czasami odrobina światła czyni je jeszcze gorszymi. To blask latarni na ulicy sprawiał, że gałęzie pobliskiego drzewa wyglądały jak szpony czarownicy, a promienie księżyca wpadające przez okno powodowały, że stos zabawek upchniętych na półkę szafki upodabniał się nagle do przyczajonego do skoku potwora, który w każdej chwili może rzucić się nam do gardła¹⁵¹.

Kino grozy, w którym stosuje się perspektywę dziecięcą, często przypomina widzom o koszmarach, jakie rozgrywały się, gdy w pokojach gasły światła. Niezwykle podobieństwo wykazują w tym względzie odmienne pod względem autorskiego stylu i czasu powstania realizacje. Gdy ogląda się pierwsze sceny

150 B. Balázs, *Twórcza kamera*, w: tegoż, *Wybór pism*, przeł. K. Jung, R. Porges, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987, s. 92.

151 S. King, *Danse Macabre...*, s. 209.

Cujo (1983), można odnieść wrażenie, że Lewis Teague wzorował się na prologu *Najeźdźców z Marsa*: kamera dostaje się do pokoju wystraszonego kilkulatka przez okno, a cykl wydarzeń (widok cieni, lęk i krzyk dziecka, interwencja rodziców, ponowny lęk) pozostaje niezmienny (zob. fot. 38–45). Wydaje się jednak, że konwencja filmowych reprezentacji nocnych lęków jest silnie zakorzeniona i staje się istotniejszym źródłem inspiracji aniżeli zapożyczenia z konkretnych dzieł. Owa konwencja, w której ukazują się cienie przesuwające się po twarzach wystraszonych kilkulatków i krzyk dzieci, wzywający opiekunów, pojawia się nawet w kinie społecznym i realistycznym, czego przykładem może być scena przebudzenia chłopca w *Three on a Match* (reż. M. LeRoy, 1932) – realizacji stworzonej na długo przed popularnością filmowej dziecięcej fantastyki. W opowieściach przedstawiających nocne dziecięce koszmary dorośli w podobny sposób próbują uśmierzyć lęki podopiecznych. Zgodnie twierdzą, że „potwór” nie istnieje: „Nonsens, wracaj do łóżka” (*Three on a Match*), „Wiesz przecież, że to tylko twoja wyobraźnia” (*Najeźdźcy z Marsa*), „Potworów nie ma, istnieją tylko w opowieściach” (*Cujo*). Dłuższe omówienie rodzicielskich mantr, a także analiza marzeń sennych i nocnych koszmarów dzieci, jest przedmiotem części trzeciej publikacji. Należy jednak zaznaczyć, że elementy związane z oniryzmem dotyczą całego przekroju dziecięcej fantastyki.

W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ikonografia miejsca snu niedoroslých pojawiła się w reżyserowanych przez Roberta Stevensona adaptacjach angielskich powieści dla dzieci. *Mary Poppins* (1964) i *Galki od łóżka i kije od miotły* (1971) przedstawiają losy dzieci, którym niezbędna jest opieka osób spoza rodziny. W filmie o niani z parasolem (*Mary Poppins*, tak jak Palle, używa parasolki do powietrznych podróży) znajduje się scena usypiania rodzeństwa. Krnąbrne dzieci początkowo protestują przeciw wczesnemu zakończeniu ekscytującego dnia. Tytułowa bohaterka wyjątkowo nie używa magii, aby spełnić cel wychowawczy i usypia dzieci za pomocą „tradycyjnej” kołysanki. Wykorzystanie łóżka charakterystyczne dla dziecięcej fantastyki prezentuje za to film *Galki od łóżka i kije od miotły* (już w tytule odwołujący się do elementów domowej przestrzeni). Łóżko staje się w nim zaczarowanym powietrznym i podwodnym pojazdem, na którym podróżuje rodzeństwo wraz z opiekunami. Obydwa dzieła łączy technika zestawiania animacji z filmem aktorskim – zabieg fantastyki, w którym dochodzi do fuzji codzienności (prezentowanej za pomocą elementów *live action*) i niezwykłości (oddanej w formie animacji).

Nocne lęki (*Najeżdźcy z Marsa*)



Fot. 38. Okno pokoju



Fot. 39. Lęk



Fot. 40. Pogadanka



Fot. 41. niespokojny sen

Ten sam podział pojawia się w filmie *The Phantom Tollbooth* (reż. Ch. Jones i in., 1970). Rama narracyjna (dom i codzienne otoczenie chłopca) przedstawiona jest w ujęciach „żywej akcji”, a główna część opowieści, rozgrywająca się za granicami tytułowej budki biletowej, zaprezentowana jest w formie animacji. W opowieści o chłopcu, który z nudów wymarzył sobie przygodę, pojawia się jednak charakterystyczny fragment zestawiający dwa światy w iście fantastycznym zabiegu. Bohater kładzie się na łóżku i przez telefon zwierza się koledze ze swojego zblazowania i frustracji. Wówczas w jego pokoju zjawia się tajemniczy pakunek zawierający zminiaturyzowaną budkę biletową (jak się za chwilę okaże – portal do świata „za granicami wyobraźni”) oraz samochodzik (przy jego pomocy Milo będzie zwiedzał niezwykłą krainę).

Nocne lęki (*Cujo*)



Fot. 42. Okno pokoju



Fot. 43. Lęk



Fot. 44. Pogadanka



Fot. 45. Bezsenność

W momencie, kiedy chłopiec, zasiadając za kierownicą zabawkowego samochodu, przekracza punkt biletowy, część kadru staje się animowana (to przestrzeń „za granicami wyobraźni”), natomiast fragment samochodu znajdujący się w świecie imitującym codzienność ukazany jest za pomocą techniki „żywej akcji”. Najpierw obserwujemy małego kierowcę z profilu, a później kadr zyskuje głębię. Ujęcie ukazujące wjazd do tunelu przypomina (pomimo różnic ornamentacyjnych) film *Święty Mikołaj*, w którym część kadru zajmowana była przez „zwyčajny” pokój dziecięcy, a pozostały fragment ukazywał rzeczywistość „nadzwyczajną”. W kinie fantastycznym portale symbolizują „rozerwanie” rzeczywistości, a w takowym kinie z dziecięcym bohaterem owo „rozerwanie” często lokuje się w sercu dziecięcej domowej przestrzeni: w oknie sypialni (*Piotruś Pan*), przy kominku (*Święty Mikołaj*), na podłodze pokoju chłopcęgo (*The Phantom Tollbooth*). Pomimo różnic historycznych, stylistycznych i narodowych, dzielących konkretne realizacje, zaczarowane przejścia pojawiają się w wielu opowieściach o dzieciach, które odkrywają nowe, magiczne światy.

Dziecięce kino fantastyczne wspiera się na spójnej tradycji wizualnej i znaczeniowej. Należy zwrócić szczególną uwagę na powracające w tej grupie filmów motywy: portale, oniryzm, ożywione przedmioty. Wątki te szczególnie ujawniają się w przedostatniej dekadzie dwudziestego wieku. Portal – „pęknięcie” między światami ukazane wcześniej w *Świątym Mikołaju* i *Phantom Tollbooth* – stanie się jedną z najważniejszych ikon kina fantastycznego lat osiemdziesiątych. Elementy takie jak łóżko, zatopiona w mroku sypialnia i oniryczne loty zostaną zaadaptowane na potrzeby kolejnych opowieści o dziecięcej fantazji, które będą czerpać z tradycji *Piotrusia Pana* i *The 5,000 Fingers of Dr. T.* (w wersji fantasy) albo *Najeźdźców z Marsa* (w przypadku horroru i science fiction). Zabawki i domowe sprzęty, „ożywione” wraz z *Niebieskim ptakiem* i *Palle alene i verden*, staną się z kolei podstawowymi rekwizytami dziecięcego kina fantasy lat osiemdziesiątych.

Gdzie w latach osiemdziesiątych szukać filmowych sypialni dziecięcych? Choć w obrębie tytułów poddawanych szczegółowym analizom znajdują się przede wszystkim realizacje z rezerwuaru kina amerykańskiego i koprodukcji amerykańskich, należy zaznaczyć, że reprezentacje dzieci w przestrzeni domowej można odnaleźć także poza Hollywood. W pierwszej kolejności wśród innych realizacji anglosaskich: w australijskim kinie fantasy (*Frog Dreaming*, reż. B. Trenchard-Smith, 1986; *Celia*, reż. A. Turner, 1989), kanadyjskim filmie

familijskim (*Tajemnica spalonego domu*, reż. M. Rubbo, 1985; *Tomek Oszukaniec i znaczkowy podróżnik*, reż. M. Rubbo, 1988) i kanadyjskim horrorze (*The Pit*, reż. L. Lehman, 1988; *Wrota*, reż. T. Takács, 1988). Obrazy sypialni dziecięcych pojawiają się w kinematografii brytyjskiej, która w latach osiemdziesiątych zrodziła filmy oniryczne (m.in. *Bałwanek*, reż. Dianne Jackson, 1982; *Dom na papierze*, reż. B. Rose, 1988) oraz opowieści rozgrywające się w anturażu lalkowym (m.in. *Magiczny sklep z zabawkami*, reż. D. Wheatley, 1987; twórczość Timothy'ego Quaya i Stephen'a Quaya).

Warto wspomnieć także o kinematografiach krajów socjalistycznych. W filmie czeskosłowackim mistrzem animizacji przestrzeni dziecięcej był Jan Švankmajer, który w *Džabersmoku*¹⁵² (1971), *Do piwnicy* (1983) i pełnometrażowym dziele *Coś z Alicji* (1988) wydobył surrealistyczną grozę z przedmiotów i elementów konstrukcyjnych domowej topografii. Szczególnie ciekawa jest swobodna adaptacja *Alicji w Krainie Czarów*: przygody bohaterki rozgrywają się w całości w pokoju i pobliskich pomieszczeniach, pęczniejących i zmniejszających się wedle kaprysów dziewczynki. W filmie polskim konsekwentne zainteresowanie przedmiotami należącymi do dzieci prezentowała reżyserka poklatkowych animacji Zofia Źłdak. *Plastusiowy pamiętnik* (1980) i inne realizacje przedstawiały czysty i radosny świat, w którym mówiące ołówki, rękawiczki i szmaciane maskotki spełniały funkcje rozrywkowe i wychowawcze.

Szczególnie barwne jest włoskie kino popularne lat osiemdziesiątych, regularnie osadzające akcję w nawiedzonych sypialniach dziecięcych. Wystarczy przywołać twórczość Lucio Fulciego; już w słynnym *Domu przy cmentarzu* (1981) przewijają się obrazy porozrzucanych zabawek i ujęcia chłopca podczas snu. Zainteresowanie reżysera motywem sypialni dziecięcej w pełni ujawnia się w *Dziecku Manhattanu* (1982) i *Słodkim domu horroru* (1989) – realizacjach tematyzujących odmienną perspektywę dzieci i dorosłych. Oniryczny charakter włoskiego kina grozy podkreślany bywa przez motyw przebudzenia dziewczynek i dziewcząt. W twórczości Daria Argenta nastolatki są wybudzane tajemniczą siłą ze snów (*Suspiria*, 1977; *Fenomeny*, 1985), co wpisuje

152 O inspiracji *Džabersmokiem* mówi twórca storyboardów do filmu *Powrót do krainy Oz* analizowanego w rozdziale *Graciarnia*. Zob. H. Selick, *Foreword*, w: K.A. Priebe, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology Cengage Learning, Boston 2011, s. X. Film Waltera Murcha pod względem stylu wizualnego lokuje się blisko scenografii *Džabersmoka* – inscenizacja obydwu dzieł wspiera się na estetyce graciarni, antykwariatu czy starej rekwizytorni.

się w schemat filmu inicjacyjnego, tradycyjnie wykorzystującego motyw przebudzenia jako symbolu wkraczania w nowe życie. W realizacjach mniej znanych reżyserów podobne rozwiązania zostają przedstawione w anturazie charakterystycznym dla filmu dziecięcego. Początek paranormalnego slashera *Streghe* (reż. A. Capone, 1989) ukazuje kilkuletnią bohaterkę poderwaną z łóżka głosem swej zmarłej matki-wiedźmy, a w scenie wprowadzającej z *La Casa dell'orco* (reż. L. Bava, 1988) obudzona w burzową noc dziewczynka wędruje w kierunku zamieszkałej przez ogra piwnicy. Przebudzone dziewczynki, duchy kilkulatek czy zabawkowe piłeczki bielące się niczym czaszki składają się na zestaw motywów wykorzystywanych w historii włoskiego kina już od pierwszych *gialli*. Temat związków włoskiej grozy z figurą dziecka (przede wszystkim maleńkiego okropieńskiego) jest na tyle frapujący, że mógłby z powodzeniem zapełnić karty jakiejś kulturoznawczej książki.

Za materiał badawczy niniejszej książki w znacznej mierze służy kino amerykańskie. Taki dobór egzemplifikacji filmowych wynika z kilku przesłanek. Po pierwsze, to właśnie w kinie amerykańskim tego okresu pojawia się liczna grupa dziecięcych bohaterów, nagromadzenie dziecięcej tematyki i szereg motywów zaczerpniętych z dzieciństwa. Po drugie, w filmach amerykańskich, a szczególnie w produkcjach hollywoodzkich, obserwować można prym kina fantastycznego (zgodnie z zasadą, że im dalej od Hollywood, tym częściej mówi się nie o fantasy czy fantasyce, ale o surrealizmie, realizmie magicznym lub baśniach). Po trzecie, motyw sypialni dziecięcej w filmie nieprzypadkowo stał się wyraźnym elementem pejzażu kinematografii amerykańskiej. W ówczesnej rzeczywistości pozafilmowej objawiła się gloryfikacja popkultury dziecięcej, kult ideologii indywidualizmu i napędzany przez państwo konsumpcjonizm. Szczególne połączenie tych tendencji zaowocowało uprzywilejowaniem przestrzeni „czadowego” pokoju dziecięcego nie tylko w kinie, ale i całej kulturze Ameryki tego okresu. Mówiąc inaczej, „sypialnia dziecięca w filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych” to przede wszystkim sypialnia dziecięca w amerykańskim filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych.

Rozdział 2

Dorosłym wstęp wzbroniony? „Czadowe” sypialnie dziecięce Ameryki lat osiemdziesiątych

Przestrzeń pokoju dziecięcego staje się [...] główną enklawą, miejscem oporu przeciw kontroli dorosłych¹.

Ewa Maciejewska-Mroczek

Sypialnie dziecięce są przestrzeniami, w których manifestuje się stosunek konkretnych epok i kultur do dzieciństwa². To miejsce zmienne historycznie, ale od swych początków stale związane z etosem indywidualizmu wyznawanego przez klasę średnią³. Oddzielenie miejsca pracy od domu i wyparcie rodziny wielopokoleniowej przez nuklearną sprawiło, że dostrzeżono dzieci jako odrębną, potrzebującą własnej przestrzeni grupę⁴. O tym, że dzieciństwo jest konstruktem historycznym, przekonywał Philippe Ariès⁵, zaś kwestię utworzenia sypialni dziecięcej jako odpowiedź na „wynalezienie” dzieciństwa omówiła Ingeborg Weber-Kellermann⁶. Moim zadaniem jest przyjrzenie się sypialniom dziecięcym w dobie reaganizmu. Jak się okazuje, w latach osiemdziesiątych domy amerykańskiej klasy średniej nie różnią się w swojej podstawowej konstrukcji oraz funkcjach od domostw epok wcześniejszych.

-
- 1 E. Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2012, s. 140.
 - 2 Zob. I. Weber-Kellermann, *Die Kinderstube*, Insel Verlag, Leipzig 1991, s. 15.
 - 3 Zob. H. Zinn, *The Influence of Home Environments on the Socialization of Children*, w: *Cities and Housing*, ed. Chiranji S. Yadav, Concept Publishing Company, New Delhi 1987, s. 39; A. Adams, A.A. Van Slyck, *Children's Spaces*, w: *Encyclopedia of Children and Childhood: In History and Society Volume 1: A-E*, ed. P.S. Fass, Gale, New York, Detroit, San Diego, San Francisco, Cleveland, New Haven, Waterville, London, Munich 2004, s. 188.
 - 4 Zob. I. Weber-Kellermann, *Die Kinderstube...*, s. 23–25.
 - 5 Zob. Ph. Ariès, *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, przeł. M. Ochab, Wydawnictwo Marabut, Gdańsk 1995.
 - 6 Zob. I. Weber-Kellermann, *Die Kinderstube...*

W osiemnastowiecznych domach angielskich i dziewiętnastowiecznych domach amerykańskiej burżuazji sypialnie (zarówno dzieci, jak i dorosłych) ulokowane były na piętrze, podczas gdy wspólny salon i kuchnia znajdowały się na dole. Wejście na dół albo na górę „oznaczało nie tylko zmianę piętra, ale także łączenie się z innymi lub ich opuszczanie”⁷. Odrębne pokoje dla dzieci i rodziców były odpowiedzią na potrzebę pielęgnacji własnego życia wewnętrznego, jaka ujawniała się w nowoczesnych kulturach zachodnich⁸. Dorośli dbali o to, by dzieci „nie płątały się pod nogami”. Postulowano, by amerykańskie domy projektowane były w taki sposób, żeby ścieżka, jaką przebywa dziecko od drzwi wejściowych do swej sypialni czy pokoju zabaw, nie zahaczała o salon i kuchnię⁹. Jeśli spojrzeć na konstrukcję współczesnego standardowego amerykańskiego domu na przedmieściach – niewiele się w tym zakresie zmieniło. Dzieci po przekroczeniu progu od razu mogą pobiec „do siebie na górę”.

Najnowsza kulturowa historia pokoju dziecięcego ukazuje pewien paradoks. W Stanach Zjednoczonych pierwszej połowy dwudziestego wieku sypialnia dziecięca miała chronić kilkulatków od zgubnego wpływu komercji i kultury masowej, a ostatecznie stała się przestrzenią wypełnioną popkulturowymi zabawkami i dekoracjami – piszą Claudia Mitchell i Jacqueline Reid-Walsh¹⁰. Kolorowy pokój, w którym ujawnia się bogactwo dziecięcych artefaktów, w późnokapitalistycznej Ameryce stał się symbolem domowej krainy czarów opatrzonej logiem Disneya.

Tego typu wnętrza wyrastają na popkulturowe archetypy, co jest widoczne w kinie dwóch ostatnich dekad dwudziestego wieku. Choć przecież w rzeczywistości nie wszystkie dzieci mają własny pokój, to w wyobrażeniach kreowanych przez filmy hollywoodzkie jedna sypialnia przypada na każdego chłopca i dziewczynkę¹¹. Kino amerykańskie dyktuje przy tym szczególny wystrój, w którym uprzywilejowana zostaje przede wszystkim „chłopcica” dekoracja

7 W. Rybczyński, *Dom. Krótka historia idei*, przeł. K. Husarska, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2019, s. 164.

8 Zob. tamże, s. 165.

9 Zob. tamże, s. 240.

10 Zob. J. Reid-Walsh, C. Mitchell, *Researching Children's Popular Culture: The Cultural Spaces of Childhood*, Routledge, London–New York 2002, s. 122.

11 Zob. tamże.

wnętrz. W pokojach małych bohaterów króluje popkulturowy przepych: półki uginają się od modnych zabawek, biurka wypełnione są modelami statków kosmicznych, na ścianach wiszą plakaty gatunkowych filmów.

Filmy, w których pokój dziecięcy lub wyimki z jego scenografii zyskują istotny status, są dziedzictwem kina lat osiemdziesiątych. Wraz z sygnowanymi nazwiskiem Spielberga produkcjami takimi jak *E.T.*, *Duch* i *Gremliny rozrabiają* przestrzeń sypialni dziecięcej stała się nowym filmowym światem – miejscem nie tylko niebanalnym, ale wręcz fantastycznym, zamieszkałym przez duchy, kosmitów i gnomy. Niektóre powstałe w erze Ronalda Reagana produkcje fantastyczne lokują znaczącą część akcji w dziecięcych sypialniach. Jest to przypadek *Joeya i Małych potworów* oraz *E.T.* Natomiast w *Goonies* i *Ucieczce nawigatora* (reż. R. Kleiser, 1986) sypialnia dziecięca jest tylko punktem startowym lub chwilową odskocznią dla przygody, która rozgrywa się poza domem. Wszystkie przywołane filmy fantastyczne lat osiemdziesiątych operują spójnym kodem wizualnym, zastosowanym do przedstawienia pokoju amerykańskiego chłopca.

Kolejne fragmenty książki mają na celu omówienie scenografii wnętrz filmowych pokoi dziecięcych epoki reaganizmu w kontekście zmian w popkulturze i kulturze konsumenckiej kierowanej do najmłodszych. Poprzez atrakcyjny wystrój pokoi małych bohaterów kino amerykańskie wytwarzało fantazję na temat idealnej przestrzeni życia dla najmłodszego miłośnika kultury komercyjnej. Pokoje dziecięce pełniły w tym wypadku funkcję zarówno sypialni, jak i pokoju zabaw – miejsca przeznaczonego do odpoczynku, rozrywki, pracy. Sypialnie tego okresu określam jako „czadowe”, powołując się na słownik publicystów związanych z „nostalgiczną” blogosferą oraz retorykę autorów publikacji na temat dziecięcej kultury materialnej w Ameryce lat osiemdziesiątych. Pokoje dziecięce w interesujących mnie filmach są „czadowe” w znaczeniu, jakie nadał temu terminowi badacz kultury dziecięcej Gary Cross – są to przestrzenie, które wydają się wolne od wpływu rodziców. Kwestią sporną pozostaje, w jakim stopniu tego typu dziecięca kultura jest prawdziwym terenem autonomii, a na ile „królestwo dwunastolatków” podlega innej władzy – już nie rodzicielskiej, ale związanej z tworzeniem świata dzieci przez dorosłych: producentów licencjonowanych zabawek, nowoczesnych dekoratorów wnętrz i twórców kina fantastycznego.

Powrót do pokoju dziecięcego

Filmowe kadry przedstawiające sypialnie dziecięce regularnie pojawiają się w serwisach przeznaczonych do kolekcjonowania materiałów wizualnych oraz blogach skoncentrowanych na popkulturowej nostalgii. Duża część kadrów i fotosów pochodzi z produkcji epoki reaganizmu. Na blogu *Bedrooms in Movies*, którego założyciel zgromadził ponad pięćset tytułów telewizyjnych i filmowych realizacji z ujęciami sypialni dziecka lub nastolatka, najpopularniejszą dla tego motywu dekadą są lata osiemdziesiąte¹². Choć autorzy blogowych artykułów nie grupują przedmiotów swojego zainteresowania wedle gatunków filmowych, to daje się zauważyć, że często wybierają pokoje młodych bohaterów horrorów i filmów fantasy.

W jednym z tekstów omawiających „retro pokoje” możemy przeczytać, że podczas powtórnych seansów ulubionych filmów (w tym wypadku głównie realizacji z lat osiemdziesiątych) zauważa się więcej niż tylko fabułę i aktorstwo – na przykład: „tło, pokoje, dekorację wnętrz. Czyli te drobne akcenty, po dostrzeżeniu których otwierają się ścieżki podróży sentymentalne”¹³. Niezwykłą w tym zakresie spostrzegawczością może poszczycić się Shawn Robare, odpowiedzialny za cykl piętnastu popularnonaukowych artykułów na temat „czadowych sypialni lat osiemdziesiątych”¹⁴. Robare – przedstawiający się jako popkulturowy bloger, historyk i podcaster – zgromadził na swoim blogu blisko trzysta krótkich opisów do wyimków ze scenografii filmowych sypialni. Zaproponowana przez niego metoda identyfikacji rekwizytów polega na opatrywaniu kadrów przypisami, w których rozpoznane zostają marki zabawek, plakatów, sprzętów i ubrań widocznych w filmowych pokojach dzieci i nastolatków. Swoje semiakademiczne ujęcie zagadnienia autor komentuje żartobliwie: „Powinien istnieć program studiów skupiony wokół tego [obsesji docierania do szczegółów z filmowego tła – K.K.], tytuł na kierunku sztuk pięknych ze specjalizacją w identyfikacji popkulturowych śmieci z dziecięcych filmów lat osiemdziesiątych”¹⁵.

12 Zob. *Bedrooms in Movies*, <https://bedroomsinmovies.wordpress.com>, data dostępu: 19.08.2019.

13 vkimo, *Retro Rooms Part Deux*, <https://www.retro-daze.org/site/article/id/463>, data dostępu: 19.08.2019.

14 S. Robare, *Awesome 80s Bedrooms*, <https://www.brandedinthe80s.com/awesome-80s-bedrooms>, data dostępu: 19.08.2019.

15 S. Robare, *Awesome 80s Bedrooms: Flight of the Navigator Edition*, <https://www.brandedinthe80s.com/12010/awesome-80s-bedrooms-flight-of-the-navigator>, data dostępu: 19.08.2019.

Choć nie sposób odmówić Robaremu wnikliwości, gdy wskazuje na nazwy zestawów puzzli, konkretne wydania komiksów i marki poduszek użytych przez scenografów *Ucieczki nawigatora* czy *Łowców potworów* (reż. F. Dekker, 1987), to samo badanie ma raczej formę ilościową niż jakościową, a analizie zgromadzonego materiału nie towarzyszy refleksja. Dla blogera sypialnie dziecięce są – jak mówi sam tytuł cyklu – czadowe (*awesome*), niesamowite (*amazing*) albo *cool*. W tym sensie postawa założyciela *Branded in the 80s* zbliżona jest raczej do dziecięcego bohatera zamieszkującego pokój niż do badającego tę przestrzeń chłodnym okiem etnografa. Robare potrafi przedstawić wszystkie „popkulturowe śmieci”, którymi obstawione są szafki i dywany, i choć te przedmioty są mu drogie (a może właśnie dlatego), nie analizuje ich tak, jak życzyłby sobie tego socjolog, historyk czy filmoznawca. W jego tekstach pokoje dziecięce z filmów epoki Reagana mogą być „czadowe”, gdy pojawia się w nich ogrom zabawkowych drobiazgów do identyfikacji, lub „totalnie nudne”, jeśli scenografia jest mniej okazała; to przypadek *Czarodzieja* oraz *Gier wojennych* (reż. J. Badham, 1983). Nieprzypadkowo hasło przewodnie portalu prowadzonego przez blogera brzmi: „Pamiętając, jak to było być dzieckiem!”.

O podobnym sposobie uprawiania nostalgicznej refleksji w lekceważącym tonie wypowiada się Simon Reynolds, pisząc, że miłośnicy dawnej popkultury wywołują historyczne nazwy i hasła, ale jedyne, co mogą o nich powiedzieć, to, że były „spoko” (w oryginale – *cool*)¹⁶. Chodzi o tak zwany Syndrom Chrisa Farleya, nazwany przez autora *Retromanii...* imieniem postaci i wcielającego się weń komika ze skeczy *Saturday Night Live* (1975–). Farley grał rolę niezbyt lotnego, znerwicowanego dziennikarza, który większość pytań w wywiadach przeprowadzanych z gwiazdami kina i muzyki rozpoczynał od słów: „A pamiętasz...”. Na odpowiedzi rozmówców, przynających, że owszem, pamiętają swoje filmy lub nagrania, odpowiadał: „To było czadowe”. Zdaniem Reynoldsa we współczesnej kulturze (a szczególnie w Internecie) tego rodzaju przypominanie, skupiające się na jałowym, pozbawionym analitycznego komentarza wywoływaniu nazw zjawisk, jest dominującym stylem mówienia o popkulturowej przeszłości.

W kontekście pamięci o amerykańskiej kulturze dziecięcej lat osiemdziesiątych Syndromem Chrisa Farleya dotknięte są seriale dokumentalne *Toys*

16 Zob. S. Reynolds, *Retromania: Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Kosmos Kosmos, Warszawa 2018, s. 105.

That Made Us (2017–2019) i *Batteries Not Included* (2016–), opisujące historie powstania zabawek z serii *He-Man*, *Transformers* czy *Barbie*. Choć twórcy produkcji zadbali o to, by pojawiło się w nich delikatne spojrzenie z ukosa na legendarne marki, to kulturowe czy socjologiczne obserwacje zastąpiono przede wszystkim anegdotycznymi wspomnieniami twórców lalek, figurek i samochodzików. Dodatkowo każdy z odcinków *Toys That Made Us* zwieńczony jest ciepłym, afirmatywnym komentarzem dotyczącym radości z układania klocków Lego albo zabawy figurką Luke’a Skywalker’a. „To było czadowe” – powiedziałby Chris Farley.

O tym, że zabawki z lat osiemdziesiątych były „czadowe”, świadczą również tytuły książek poświęconych temu fenomenowi, m.in.: *Just Can’t Get Enough: Toys, Games, and Other Stuff from the 80s That Rocked* Matthew Robinsona i Jensena Karpa¹⁷ albo *Totally Tubular ‘80s Toys* Marka Bellomo¹⁸. Na tym tle wyjątkowo wyciszony ton prezentuje przewodnik *Whatever Happened to Pudding Pops?: The Lost Toys, Tastes & Trends of the ‘70s & ‘80s*¹⁹, opisujący trendy i zabawki generacji X. Autorzy zwracają w nim uwagę na osobisty wymiar niegdysiejszej kultury dziecięcej:

„Życie ucieka prędko”, mówił nasz przyjaciel z lat osiemdziesiątych Ferris Bueller. „Jeśli nie zatrzymasz się raz na jakiś czas, żeby się rozejrzeć, możesz coś stracić”. Właśnie taki cel postawiliśmy sobie w tej książce – zatrzymać się, zamknąć oczy i przemeblować pokoje z naszego dzieciństwa²⁰.

Ostatecznie jednak *Whatever Happened to Pudding Pops?...* odznacza się konstrukcją niedaleką od zbioru przypisów do filmowych kadrów Shawna Robarego. Idea przewodnikowych i albumowych pozycji omawiających dziecięcą kulturę materialną lat osiemdziesiątych przypomina nie „przemeblowywanie pokoi”, ale raczej katalogowanie obecnych w nim artefaktów.

17 Zob. M. Robinson, J. Karp, *Just Can’t Get Enough: Toys, Games, and Other Stuff from the 80s That Rocked*, Abrams Image, New York 2007.

18 Zob. M. Bellomo, *Totally Tubular ‘80s Toys*, Krause, Iola 2010.

19 Zob. G. Fashingbauer Cooper, B. Belmont, *Whatever Happened to Pudding Pops?: The Lost Toys, Tastes & Trends of the ‘70s & ‘80s*, Perigee, New York 2011.

20 Tamże, s. VIII–XIX.

Pokój dziecięcy na licencji

Nawet samo katalogowanie przedmiotów z epoki jest niełatwym zadaniem, gdyż w drugiej połowie dwudziestego wieku amerykański rynek zabawkarski, wraz z pojawieniem się niedrogiego plastiku, stał się potężniejszy niż kiedykolwiek wcześniej²¹. Już przed wojną pokoje dziecięce zostały zdominowane przez drobne figurki, które młodzi konsumenci mogli kupić za własne kieszonkowe²², ale dopiero przeniesienie amerykańskich fabryk do „specjalnych stref ekonomicznych” we wschodniej Azji (szczególnie w Chinach) zaowocowało wysypem tanich w produkcji zabawek²³. Zależność amerykańskich firm produkujących plastikowe drobiażdżki od Japonii ilustruje eksperymentalny film Disneya *Where the Toys Come From* (reż. T. Thomas, 1984). Miniaturowe nakręcane ludziki, zamieszkujące pokój małej Robin, zadają w pierwszych scenach niewygodne pytania dotyczące swojego pochodzenia. Choć realizacja Disneya miała w zamierzeniu propagować „nowoczesny” model produkcji fabrycznej, to pojawiły się w niej cokolwiek niepokojące wizje. Ostatnie ujęcie przedstawia Robin siedzącą na swoim łóżku, które obstawione jest dziełkami tandetnych, malutkich przedmiotów. Nakręcone zabawki poruszają się na pościeli i wokół posłania dziewczynki niczym chmara owadów. Jedną z takich figurek Robare zauważa w pokoju bohatera filmu *Joey*²⁴. Zabawkowe, plastikowe stworzonko zamieszkuje przestrzeń filmu razem z artefaktami z licencji *Ulicy Sezamkowej*, *Smerfów*, *E.T.* oraz *Gwiazdnych wojen*.

Angus McFadzean określa tę scenografię mianem „chłopięcej sypialni w stylu amerykańskim” (zob. fot. 46–48), a obecne w niej rekwizyty czyta w kontekście metaodniesień do filmów Spielberga i Lucasa²⁵. Również John

21 Zob. E. Seiter, *Sold Separately: Children and Parents in Consumer Culture*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey 1995, s. 55.

22 Zob. G. Cross, *The Cute and the Cool: Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*, Oxford University Press, New York 2004, s. 142.

23 Zob. S.M. Scott, *Toys and American Culture: An Encyclopedia*, Greenwood, Santa Barbara–Denver–Oxford 2010, s. XXVII.

24 Zob. S. Robare, *Awesome 80s Bedrooms: The Making Contact Edition*, <https://www.brande-dinthe80s.com/15630/awesome-80s-bedrooms-the-making-contact-edition>, data dostępu: 1.09.2019.

25 Zob. A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York–Chichester 2019.

Kenneth Muir, gdy charakteryzuje najbardziej wyraziste konwencje horroru lat osiemdziesiątych, pisze o bazującym na licencjonowanych produktach wystroju „sypialni chłopca”.

Gwiezdne wojny (1977) były tak popularne, a gadżety z tej serii tak wszechobecne, że zabawki z filmu i sequela oraz inne znane ikony popkulturowe zaczęły pojawiać się w horrorach lat osiemdziesiątych. Sypialnia chłopca stała się miejscem bezpieczeństwa i grozy zarazem. Gadżety z *Frankenstein*a dominują w pokoju ukazany w *Lunaparku*, pościel z *Powrotu Jedi* jest widoczna w *Substancji* i tak dalej²⁶.

Niezależenie od tego, czy chodzi o *Gwiezdne wojny*, klasyczne potwory z wytwórni Universal czy słodkie kreskówkowe postaci – przodujące w branży od drugiej połowy lat siedemdziesiątych produkty licencyjne²⁷ zobowiązywały do orientacji w szerokim kontekście, w którym zabawki i gadżety były jedynie częścią opowieści obejmującej seriale animowane, filmy, spoty reklamowe, słodycze, parki rozrywki. W tym sensie dziecięca popkultura jest stosunkowo wsobna. Gary Cross na przykładzie maskotki niedźwiadka zauważa, że o ile na początku dwudziestego wieku urok klasycznego misia przytulanki mógł być doceniony zarówno przez dzieci, jak i rodziców, o tyle w latach osiemdziesiątych *Troskliwe misie* stworzyły świat gościnny tylko dla znających jego reguły kilkulatków²⁸. Jednocześnie poprzez swoją szeroką dostępność i umiarkowaną cenę *Troskliwe misie*, *Ulica Sezamkowa* i disneyowski *Kubuś Puchatek* znane były znacznej części amerykańskich rodzin. Michelle Perrot w książce poświęconej historyczno-kulturowym przemianom sypialni zaznacza, że moment, gdy postaci z francyz rozgościły się w pokojach dzieci, przyniósł estetyczno-afektywną rewolucję we wszechświecie niedoroslých²⁹.

26 J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s*, McFarland & Company, Jefferson 2007, s. 794.

27 Zob. N. Odom Pecora, *The Business of Children's Entertainment*, Guilford Press, New York–London 1998, s. 55.

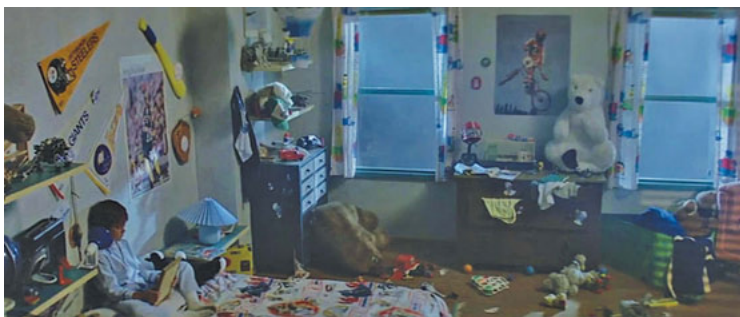
28 Zob. G. Cross, *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*, Harvard University Press, Cambridge–London 1997, s. 9.

29 Zob. M. Perrot, *The Bedroom: An Intimate History*, Yale University Press, New Haven 2018, s. 101.

Pokoje na licencji



Fot. 46. Uciezka nawigatora



Fot. 47. Joey



Fot. 48. Narzeczona dla księcia

Produkty z licencji, opatrzone kolorowymi ilustracjami, dominowały szczególnie w pokojach dzieci z klasy średniej i ludowej. Bardziej zamożni i pragnący odgrodzić dziecko od kultury popularnej rodzice wybierali dla swych pociech klasyczne lub neutralne tapety, pościele i zabawki, które przeważnie były droższe niż krzykliwe produkty z licencji³⁰. Świat wypełniony eleganckim wzornictwem i zabawkami, które nie są sygnowane popularnym logiem, to miejsce, które Robare mógłby określić jako „totalnie nudne” – ustawione na drugim biegunie względem „czadowych” sypialni z filmów z lat osiemdziesiątych.

Pozbawione jaskrawych nadruków artefakty dla miłośników popkultury mogą być nieatrakcyjne, ale w kręgu aspirującej klasy średniej są wyznacznikiem statusu. Estetyczną różnicę między wyposażeniem dziecięcego pokoju, sygnowanym popkulturowymi licencjami, a stylem „klasycznym” lub „retro” opisują wspomniane już Mitchell i Reid-Walsh. W rozdziale omawiającym manifestacje kultury popularnej w dziecięcej sypialni badaczki zauważają, że wzory z serii *Kubusia Puchatka*, która w latach siedemdziesiątych została poddana „disneifikacji”, charakteryzują się żywymi barwami podstawowymi, podczas gdy estetyka przedmiotów z motywem klasycznych ilustracji pochodzących z książek o Stumilowym Lesie jest bardziej subtelna i wyciszona³¹. Podobną opozycję buduje medioznawczyni Ellen Seiter, gdy porównuje gust rodziców z wyższej klasy średniej (klasyczne zabawki, estetyka bazująca na naturalnych materiałach, przedmioty edukacyjne) z upodobaniem do tego, co tworzy dziecięcą kulturę konsumencką ufundowaną na plastiku, komercji i zabawkach związanych z masową telewizją³². Seiter nie neguje przy tym kultury komercyjnej kierowanej do najmłodszych. Zwraca, co prawda, baczną uwagę na „miękkie” rasizm, klasizm i seksizm, jakie wybrzmiewają w serialach animowanych i reklamach zabawek, jednak przede wszystkim czyta owe teksty jako narzędzia pomagające najmłodszym zacieśnić więzy między rówieśnikami. Dziecięca kultura masowa pomaga zatem budować wspólnotę między kolegami i koleżankami. Poprzez porównywanie kolekcji figurek i omawianie produkcji kinowych i telewizyjnych niedorośli mogą uczestniczyć w społeczności, z której rodzice są częściowo lub całkowicie wyłączeni.

30 Zob. E. Seiter, *Sold Separately...*, s. 214–215.

31 Zob. J. Reid-Walsh, C. Mitchell, *Researching Children's Popular Culture...*, s. 126.

32 Zob. E. Seiter, *Sold Separately...*, s. 9.

Gary Cross poświęcił całą książkę omówieniu dwóch ścierających się ze sobą w amerykańskiej kulturze tendencji³³. W publikacji *The Cute and the Cool* zauważa, że pierwsza kategoria wiąże się z odbieraniem dzieci przez dorosłych jako „urocze” stworzenia (*cute*), co łączy się z obdarowywaniem najmłodszych „uroczymi” podarkami, takimi jak pulchne laleczki i kokieteryjne stroje w stylu retro. Elementy tego typu mają podkreślić rozczulającą podległość dzieci dorosłym. Drugi wariant dotyczy kultury dziecięcej określanej przez Crossa jako „czadowa” (*cool*). „Czadowe” dzieciaki zamiast tłściutkich lalek o niemowlęcych rysach preferują modną i zgrabną Barbie. Dziewczyny i chłopcy nie chcą być podporządkowani kreowanej przez starszych wizji „uroczego” dzieciństwa – sami dokonują wyborów konsumenckich, kierując się w stronę komiksowych horrorów, opowiadań science fiction i gier wideo.

W tym sensie dziecięce sypialnie, o których pisze Robare, rzeczywiście są „czadowe” w rozumieniu, jakie nadał temu terminowi Cross. Pokoje z filmów fantastycznych z lat osiemdziesiątych są odbiciem kultury konsumenckiej napędzanej raczej przez pragnienia dzieci, a nie ich rodziców. A przynajmniej w taki sposób przedstawiają te wnętrza twórcy kina. W obrębie diegezy filmowej realizacja marzeń dwunastoletniego bohatera o idealnym pokoju ziściła się w *Dużym* (reż. P. Marshall, 1988) – opowieści fantasy o chłopcu uwięzionym w ciele mężczyzny. Dwunastolatek, mogąc wynająć samodzielnie lokal, wypełnia przestronne loftowe mieszkanie obiektami służącymi rozrywce i zabawie; w oczy rzuca się „czadowy” automat do gry, wielka trampolina i gumowe dinozaury. Nawet praktyczne meble i sprzęty służą frajdzie: Josh mieszka sam, ale śpi na piętrowym łóżku; lodówkę zastępuje mu licencjonowany automat z puszkami Pepsi.

Scenografie w innych filmach są nie mniej wyraziste; osadzono je w chłopięcej kulturze odpowiadającej wczesnomłodzieżowym (*tween*) lub rzadziej nastoletnim hobby. Wydaje się, że bohaterowie produkcji takich jak *Goonies* i *Gremliny rozrabiają* dekorowali swoje pokoje bez pomocy rodziców. Wyjątkowo odważny pod tym względem pokój zamieszkuje ośmiolatek ze slashera *Lunapark* (reż. T. Hooper, 1981): w tych wnętrzach zewsząd straszą gumowe pająki, potworne maski, ostre narzędzia i plakaty z wizerunkami *Universal Monsters*. Również jeden z tytułowych *Badaczy kosmosu* (reż. J. Dante, 1985) zamienił swój pokój w miejsce, które jest hołdem dla klasycznego kina grozy,

33 Zob. G. Cross, *The Cute and the Cool...*

natomiast ściany i łóżko bohatera *Goonies* zdobi plakat Prince'a i świecąca horrorowa czaszka. Dodatkowo w kadrach filmów z lat osiemdziesiątych pojawiają się także zabawki z serii *Gwiazdnych wojen* (przedmioty sygnowane tą marką znajdują się w sypialniach Elliotta z *E.T.* i tytułowego bohatera *Joeya*). Jak pisze Cross, statki kosmiczne i figurki z trylogii Lucasa na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych na dobre zmieniły model zabawy, pozwalając dzieciom odtwarzać w domowym zaciszu sceny z filmu. Wiedza i zaangażowanie rodziców, którzy niegdyś pomagali pociechom na przykład w montowaniu kolejek elektrycznych, teraz stały się zbędne³⁴.

Mitchell i Reid-Walsh zauważają, że w pewnym stopniu realne dziecięce pokoje zależne są od ich filmowych reprezentacji, co jest widoczne w sypialni Andy'ego z *Toy Story* (reż. J. Lasseter, 1995)³⁵. Przykład ten stanowi, zdaniem badaczek, jedną z najbardziej wyrazistych reprezentacji pokoju dziecięcego w popkulturze. Istotne jest, że wykreowane w *Toy Story* wnętrze samo wypełnione jest popkulturowymi artefaktami, takimi jak plakaty, narzuta na łóżko i zabawki pochodzące z licencji istniejących w obrębie filmowego świata przedstawionego. Co więcej, w tym wypadku kultura popularna związana z sypialnią dziecięcą przejawia się na jeszcze jednym poziomie – poprzez parateksty, jakich dostarcza młodym widzom Disney. Publiczność zakochana w scenografii *Toy Story*, dzięki poszewkom, narzutom, plakatom i figurkom z podobiznami Chudego i Buzza, sama może wyposażać swoje domowe otoczenie tak, aby przypominało ono pokój Andy'ego³⁶. Podobne strategie przyjmowane były przez producentów już w latach osiemdziesiątych. W katalogach firm wysyłkowych i pismach kobiecych tego okresu reklamowano między innymi pościele, śpiwory, zasłony i maskotki z wizerunkami bohaterów *Gremlinów* oraz *E.T.* W willi samego Stevena Spielberga sypialnia należąca do jego syna (opisana w 1989 roku przez magazyn „Architectural Digest” jako

34 Zob. tamże, s. 157–158.

35 Wśród innych realizacji kina rodzinnego lat dziewięćdziesiątych, w których podjęty został temat animizacji pokoju dziecięcego, istotnymi tytułami były jeszcze *Indianin w kredensie* (reż. F. Oz, 1995) i *Mali żołnierze* (reż. J. Dante, 1998). Współcześnie kino rodzinne zbliżone do *Indianina w kredensie* i *Małych żołnierzy* zyskuje przedłużenie w filmach *LEGO® PRZYGODA* (reż. P. Lord, Ch. Miller, 2014), *Playmobil. Film* (reż. L. DiSalvo, 2019) i *Toy Story 4* (reż. J. Cooley, 2019) – najnowszej produkcji z serii o zabawkowych kowboju i kosmonaucie.

36 Zob. J. Reid-Walsh, C. Mitchell, *Researching Children's Popular Culture...*, s. 122.

„najcudowniejszy pokój w całym domu”) wyposażona była w dywanik z wizerunkiem E.T.³⁷

Podobne akcesoria pojawiły się także jako rekwizyty w sypialniach dziecięcych z innych filmów epoki, tworząc swego rodzaju uniwersum, w którym wyimki ze scenografii dialogują z wcześniejszymi elementami z dziecięcych wnętrz. Przykładowo, w filmie *Joey* Rolanda Emmericha (określanego w branży jako twórca uprawiający „spielbergowszczyznę”³⁸) pojawia się szafka oklejona tapetą ze wzorem *E.T.* oraz kosz na śmieci z wizerunkiem kosmity z filmu Spielberga (w tej produkcji nawet tak prozaiczny przedmiot jak pojemnik na śmieci wyposażony jest bowiem w swoje logo).

Scenografie filmów z tego okresu ujawniają mnogość dziecięcych rekwizytów, nie tylko zabawek, ale i sprzętów sportowych, elementów dekoracyjnych, prasy dla najmłodszych i przedmiotów praktycznych, które często pochodziły z licencji m.in. *Gwiezdnych wojen* i *G.I. Joe*. W filmie *Uciezka nawigatora* dwunastolatek po kilku latach nieobecności na ziemi otrzymał od NASA w ramach pocieszenia pakiet prezentów odpowiednich dla chłopca w jego wieku. Ponury instytucjonalny pokój wypełniono różnymi, nieopakowanymi jeszcze gadżetami. Widać wśród nich m.in. modele plastikowych rakiet i resoraków, sprzęt grający, śpiwór G.I. Joe i maskotkę Kota Felixa. „To wszystko dla mnie?” – pyta David. Chłopiec, który blisko dekadę spędził na pokładzie statku kosmicznego, nie orientuje się w nowych zasadach dziecięcego konsumpcjonizmu. Teledyski wprawiają go w zakłopotanie, a dylematów dostarcza nawet zakup Coca Coli (w 1986 roku na rynku poza klasycznym napojem dostępne są jeszcze: New Coke, Cherry Coke, Cola dietetyczna i bezkofeinowa).

Pobudka w środku epoki Reagana mogła powodować u bohatera filmu zawroty głowy, ale zdaniem znawcy i entuzjasty przemysłu zabawkarskiego Marka Bellomo (który *notabene* jest jednym z ekspertów zatrudnionych na planach wspomnianych wcześniej seriali dokumentalnych) „nie było lepszego okresu na bycie dzieckiem niż lata osiemdziesiąte”. We wstępie do *Totally Tubular '80s Toys* możemy przeczytać, że „skoro była to jedna z najbardziej

37 Zob. H. Hurt, *Look Inside Steven Spielberg's House in Pacific Palisades*, „Architectural Digest”, May, 1989, <https://www.architecturaldigest.com/story/steven-spielberg-pacific-palisades-home>, data dostępu: 1.09.2019.

38 Zob. G. Solman, *Godzilla's little acre*, „Film Comment” 1998, vol. 34, no. 4, s. 26.

hałaśliwych dekad w historii Ameryki – i ponieważ zabawki nie powstają w próżni – lata osiemdziesiąte zrodziły niektóre z najlepszych zabawek, jakie kiedykolwiek stworzono”³⁹. Mimo że Bellomo nie ukrywa generacyjnej dumy i do przedmiotu swego zainteresowania podchodzi wartościująco, to słusznie zwraca uwagę na fakt, iż amerykańska popkultura lat osiemdziesiątych rozpieszczała małych konsumentów. Duch „hałaśliwej dekady” dawał dzieciom przyzwolenie na zabawę, ale pod warunkiem, że będzie się ona odbywać w domu. Już na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych meble w pokojach dziecięcych zmieniły swój charakter. Szafki, łóżka i fotele nie były już tylko pomniejszonymi kopiami mebli rodziców, ale zostały przystosowane do zabawy i wypoczynku⁴⁰. W ostatnich dekadach dwudziestego wieku sypialnie stawały się coraz bardziej gościnne.

Jak urządzić „nowy świat”

Ilustruje to poszerzająca się przestrzeń służąca do przechowywania mebelków i zabawek dla najmłodszych. W tym okresie znacznie wzrosła liczba wielkopowierzchniowych sklepów, takich jak Toys “R” Us oferujących cały zasób akcesoriów dla dzieci⁴¹. Rosły również domy. W Ameryce już od lat pięćdziesiątych odpowiednie lokum dla rodziny musiało być zaopatrzone w pokój dla dziecka, ale w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych metraż przeznaczony na odrębne przestrzenie dla rodziców i dzieci coraz bardziej się powiększał⁴². Historyczka wsi i miast Pamela Riney-Kehrberg notuje, że w ostatnich dekadach dwudziestego wieku świat dzieci ograniczał się i poszerzał zarazem – najmłodsi bez opieki dorosłych nie spędzali już czasu w miejscach publicznych, ale przebywali w swoich coraz bardziej rozbudowanych domach:

39 M. Bellomo, *Totally Tubular...*, s. 10.

40 Zob. K. Hegner, *Furniture*, w: *Encyclopedia of Children and Childhood. In History and Society Volume 2: F–R*, ed. P.S. Fass, Gale, New York, Detroit, San Diego, San Francisco, Cleveland, New Haven, Waterville, London, Munich 2004, s. 376.

41 Zob. N. Odom Pecora, *The Business of Children's Entertainment...*, s. 19.

42 Zob. P. Riney-Kehrberg, *The Nature of Childhood: An Environmental History of Growing Up in America Since 1865*, University Press of Kansas, Kansas 2014, s. 162–163.

Dostępna powierzchnia mieszkaniowa w Ameryce znacznie się zwiększyła, tworząc miejsce dla niezliczonej liczby nowych, zamkniętych w czterech ścianach aktywności, które można było wykonywać w wydzielonych prywatnych lub pół-prywatnych przestrzeniach. Same dzieci były zadowolone z atrakcji związanych z takimi lub innymi zamkniętymi, kontrolowanymi miejscami zabaw. To był nowy świat⁴³.

W latach osiemdziesiątych dorośli zaczęli dawać dzieciom coraz więcej przestrzeni. W tym czasie pisma kierowane do kobiet i do rodziców apelowały o stworzenie pokoju/miejsca dla dziecka⁴⁴. W artykule z miesięcznika „Working Mother” autorka pouczała przyszłe mamy, że „problem nie w tym, że dziecko samo w sobie jest duże, ale jak sama zrozumiesz, będzie ono potrzebować bardzo wielu rzeczy”⁴⁵. Magazyn „Parents”, dając rady rodzicom kilkuletnich dzieci, zaznaczał, że dziewczynki i chłopcy pragną „indywidualnej” przestrzeni⁴⁶. Dla czytelników, którzy zmagali się z niewielkim metrażem, przeznaczone były „kreatywne” sposoby na optyczne lub rzeczywiste powiększenie powierzchni mieszkaniowej. Parawany pomagały wytworzyć dodatkowy pokój dla tych, którzy mieli „kłopot z przestrzenią w sypialni”⁴⁷. Szafa żaluzjowa mogła być wykorzystana jako jeszcze jeden kącik dla dziecka⁴⁸. Strych nie musiał służyć za przechowalnię domowych gratów, ale był świetnym miejscem na rozległą salę zabaw⁴⁹. Jednocześnie czasopisma dla rodziców w epoce Reagana reklamowały coraz większą liczbę przedmiotów dla dziecka: interaktywne zabawki, pościele, narzuty, kapy i zasłony z *Troskliwymi misiami* albo hamaczki na maskotki, dzięki którym można oszczędzić trochę miejsca w pokoju dziecięcym. W publikacji z połowy lat dziewięćdziesiątych Ellen Seiter pisała, że wypełnione reklamami magazyny dla rodziców przedstawiają „zabawki jako sprawę podstawową dla kultury wczesnego dzieciństwa w Ameryce”⁵⁰.

43 Tamże, s. 163.

44 Autorzy artykułów na temat sypialni dziecięcych często używają idiomu „make room (for)”.

45 K. Wright Wiley, *Make Room!*, „Working Mother” 1986, nr 11, s. 154.

46 Zob. B. Bjorklund, D. Bjorklund, *Making Room for Privacy*, „Parents” 1988, vol. 63, no. 10, s. 218.

47 N. Wing, *Split Spaces*, „Parents” 1988, vol. 63, no. 10, s. 163.

48 Zob. S. Clark, *Closet Success Stories*, „Working Mother” 1986, no. 10, s. 87–94.

49 Zob. N. Wing, *Toys in the Attic*, „Parents” 1988, vol. 63, no. 11, s. 206–207.

50 E. Seiter, *Sold Separately...*, s. 51.

Choć klocki i przytulanki pojawiały się na ilustracjach reklamowych, to w bardzo ograniczonej ilości widać je było na zdjęciach dołączonych do tekstów na temat umeblowania i dekoracji sypialni dziecięcej. Dziecięce pokoje w prasie dla rodziców były „czyste, jasne, praktyczne”⁵¹, przyozdobione jedynie kilkoma akcesoriami, za to wyposażone w „mnóstwo miejsc do przechowywania przedmiotów”⁵². Współczesne studia nad kulturą materialną dzieci potwierdzają, że mniej więcej takich sypialni wciąż życzą sobie rodzice kilku- i kilkunastolatków. Ewa Maciejewska-Mroczek pisze, że „Nadmiar zabawek jest oceniany negatywnie niemal przez wszystkich rodziców”⁵³. Ta wizja skrajnie różni się od estetyki kadrów z filmów lat osiemdziesiątych, w których panuje mniejszy lub większy bałagan, a większość przedmiotów charakteryzuje się kiczową urodą licencjonowanych przedmiotów. Powołując się na słownik architektów i badaczy wnętrz, można powiedzieć, że ekranowe pokoje charakteryzują się „gęstością”, czyli dużą różnorodnością i rozmaitością wzorów w obrębie jednego pomieszczenia⁵⁴. Oglądając ujęcia z filmów *Joey* albo *O chłopcu, który umiał latać* (reż. N. Castle, 1986), można wręcz odnieść wrażenie, że cała „przestrzeń do przechowywania”, tak ceniona w przekazach kierowanych do rodziców, stoi odłogiem, a wszystkie gadżety i zabawki zamieszkują dywan oraz każdy dostępny skrawek blatu. To nie miejsca „czyste, jasne, praktyczne”, lecz przeciwnie – zabałaganione, zacienione, wypełnione mnóstwem niepożytecznych drobiazgów. Wedle logiki przekazów kierowanych do rodziców w Ameryce lat osiemdziesiątych takie wnętrza są antytezą idealnej sypialni dziecięcej. Jeśli natomiast powołać się na rozpoznanie Crosa, faworyzującego „czadową” kulturę dziecięcą, filmowe scenografie wpisują się w pragnienia najmłodszych odbiorców popkultury. Michael A. Johnson w publikacji *A 1980s Childhood*, wspominając pragnienia generacji dorastającej w latach osiemdziesiątych, w dowcipny sposób zwraca uwagę na towarowy przesyt, jaki wówczas panował:

Byliśmy materialistyczni i chciwi i pragnęliśmy mieć więcej zabawek i coraz lepsze zabawki. Mieliśmy tak wiele zabawek, że nie wiadomo było, gdzie je

51 N. Wing, *A Room to Grow In*, „Parents” 1989, vol. 64, no. 2, s. 135.

52 E. Boyd, *The House That Moms Built*, „Working Mother” 1988, no. 2, s. 68.

53 E. Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa...*, s. 137.

54 W. Rybczyński, *Dom...*, s. 284–285.

układać. Pamiętam, że nasi sąsiedzi co roku wyrzucali na wysypisko stare zabawki, żeby mieć miejsce na nowe, które pojawią się na Boże Narodzenie. Lata osiemdziesiąte były czasem, gdy dzieci były rozpieszczone, jak nigdy wcześniej, a dostępna im ilość i różnorodność zabawek była większa niż kiedykolwiek przedtem w historii⁵⁵.

Dziecięcy świat w latach osiemdziesiątych mienił się blaskiem przezroczystego plastiku, który jest dobrze znany malcom otrzymującym prezent w opakowaniu prosto ze sklepu. Dominacja ogromnych supermarketów na rynku, z Toys “R” Us na czele, przyczyniła się do pojawienia się nowego sposobu pakowania zabawek. Lalki i figurki powinny być całkowicie widoczne i dostępne niemal na wyciągnięcie ręki, tak aby kilkuletni konsument mógł ujrzeć upragniony przedmiot przez przezroczyste pudełko. W części przejrzyste, a w części barwne opakowania tworzyły na sklepowych półkach kaskady różu i błękitu⁵⁶. Przed wojną zabawki były umieszczane w brzydlakach, gdyż o ich zakupie decydowali przede wszystkim rodzice, którzy potencjalnie byli mniej podatni na fasadowy urok przedmiotów; podejmując decyzję dotyczącą prezentu dla syna lub córki, prosili sprzedawcę o wyciągnięcie towaru z pudełka. Wszystko zmieniło się w Ameryce późnego kapitalizmu, gdy wyboru zaczęli dokonywać już kilkuletni nabywcy. To dla nich stworzono wyszukane opakowania, niezasłaniające upragnionego przedmiotu⁵⁷. Właśnie w ten sposób prezentowane są podarunki zdobiące sypialnię bohatera *Ucieczki nawigatora*. Rekwizyty włożone są w fabryczne, prześwitujące pudełka, dzięki czemu wydają się wyjątkowo nęcące i świeże.

Choć produkcja Randala Kleisera to jedno z niewielu dzieł, w których wyposażenie filmowej sypialni tak dosłownie przypomina sklepową półkę, to można zaryzykować twierdzenie, że w niektórych filmach fantastycznych z lat osiemdziesiątych wnętrza również mają pewne cechy „sztucznej” handlowej ekspozycji. Scenografie prezentują bowiem swego rodzaju idealne wizje pokoju należącego do dziecka (prawie zawsze płci męskiej) w wieku około dwunastu lat.

55 M.A. Johnson, *A 1980s Childhood: From He-Man to Shell Suits*, The History Press Limited, Gloucestershire 2012, s. 105–106.

56 Zob. E. Seiter, *Sold Separately...*, s. 201.

57 Zob. tamże.

Wrażenie starannego dopasowania wszystkich elementów w dużym stopniu wywołane jest przez spójne kombinacje kolorystyczne. Wyraźnie widać to na przykładzie sypialni z *Ducha*, która to podporządkowana jest czterem kolorom – niebieskiemu, białemu, czerwonemu i żółtemu. W jednym zakątku przypomina barwy amerykańskiej flagi, w innym kojarzy się z blond włosami Carol Anne – sześciolatniej właścicielki części pokoju. To samo zestawienie kolorystyczne bardzo wyraźnie przebija się w *Narzeczonej dla księcia* (reż. R. Reiner, 1987). Połączenie niebieskiego, żółtego i czerwonego jest jednym z najpopularniejszych triadycznych zestawów barw stosowanych w projektach sypialni dziecięcych⁵⁸. Barwy podstawowe, obok prostych kształtów geometrycznych, jak twierdzi badaczka amerykańskiej kultury młodzieżowej Abigail Ayres van Slyck, tworzą główny kod wizualny współczesnego dzieciństwa⁵⁹. Należy jednak dodać, że kolorystyka mebli i dodatków w omawianych filmach nie zawsze jest prosta w identyfikacji, gdyż duża część scen rozgrywa się nocą. Kadry mają zatem często barwę niebieską lub granatową. Czasem zdarza się, że świecące przedmioty (takie jak plastikowa czaszka z *Goonies* albo lampka w kształcie kasku rajdowego z *Joeyą*) roztaczają w tym ciemnym świetle ciepły, pomarańczowy blask.

Scenografia pokoju dziecięcego w *Duchu* nie pretenduje do estetyki realizmu, lecz tworzy wygląd zbliżony do zdjęć z katalogu sklepu wnętrzarskiego. Co prawda w sypialni znajdują się porozrzucane drobiażdżki, sugerujące, że to miejsce zamieszkałe, ale zabawki i przedmioty użytkowe wydają się nietknięte dłonią dziecka. Pokój wygląda na prawie nowy. Chłopcę baza zaprezentowana w *Łowcach potworów* jest urządzona w innym, bardziej geekowskim i popkulturowym stylu, podobnie jak sypialnie z filmów *Gremliny rozrabiają*, *Goonies* i *Badacze kosmosu* (zob. fot. 49–51). W tych miejscach na pierwszy rzut oka widoczne są nawiązania do kultury science fiction i filmowych horrorów – ściany zdobią sztuczne czaszki i gęsto rozwieszone plakaty ze starych filmów grozy. McFadzean twierdzi, że horrorowe plakaty w pokojach bohaterów *Ducha*, *Gremliny rozrabiają* czy *Mac i ja* (reż. S. Raffill, 1988) „wskazują na gatunkowe więzi łączące filmy z plakatów z produkcjami, które oglądamy”⁶⁰.

58 Zob. Editors of Time-Life Books, *Living Spaces for Children*, Time-Life Books, Alexandria 1988, s. 27.

59 Zob. A.A. van Slyck, *Kid Size: The Material World of Childhood: An Exhibition Review*, „Winterthur Portfolio” 2004, vol. 39, no. 1, s. 71, 72, 77.

60 A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema...*, s. 73–34.

Groźne pokoje



Fot. 49. *Goonies*



Fot. 50. *Neonowi maniacy*



Fot. 51. *Łowcy potworów*

Nie w każdym przypadku taki „chłopięcy” pokój zasiedla chłopięcy bohater. W jednej ze scen filmu *Neonowi maniacy* (reż. J. Mangine, 1986) kamera wykonuje panoramę, prezentując pokój dziewczyny: wypełniają go maski potworów oraz fotosy i plakaty z filmów science fiction. Bohaterka prezentowana jest jednak jako postać queerowa; jej swobodny styl bycia i sposób ubierania (dżinsy, dresowa kurtka i charakterystyczna przekrzywiona czapka z daszkiem) lokalizują ją jako chłopczycę, horrorowa sypialnia zaś jest odbiciem jej genderowego nonkonformizmu.

Zdaniem Johna Kennetha Muira popularność horrorowych sypialni w kinie lat osiemdziesiątych była wynikiem nie tylko nowych technik lokowania produktu w filmach, ale przede wszystkim nowego rodzaju kina-filii, jaka ujawniła się wśród twórców i częściowo też publiczności⁶¹. Twórcy tacy jak Tobe Hooper czy Joe Dante rekrutowali się z pokolenia miłośników fantastyki, grozy i potworów. Dlatego też, przykładowo, pełna plakatów i figurek z klasycznych filmów grozy sypialnia młodego bohatera *Miasteczka Salem* (1979) stanowi swego rodzaju ołtarz, wystawiany dla gatunku przez Hoopera. Co więcej, Muir zaznacza, że pokoje młodych miłośników fantastyki są dla dorosłych już geeków i nerdów formą powetowania sobie przeszłości, gdy ze względu na głęboką miłość do horroru mogli być wyszydzani przez kolegów i rodziców. „Nie jest to więc tylko hołd dla E.C. Comics czy figurek Aurory. To coś więcej. Przedstawiając sypialnie w tych filmach – sypialnie wypełnione plakatami lub modelami potworów – reżyserzy podkreślają, że horror w rzeczywistości nie jest czymś dziwnym i ma swoją wartość”, pisze Muir⁶².

W artykule o znamienym tytule *This Boy's Bedroom: Product Placement, a New Masculinity, and the Rise of Geek Culture in the 1980s* autor rozwija tę myśl, stwierdzając, że filmowe scenografie miały potencjał emancypacyjny dla całej generacji widzów dorastających w latach osiemdziesiątych⁶³. Po pierwsze, prezentowanie figurek i komiksów jako rzeczy, których nie trzeba

61 Zob. J.K. Muir, *The Horror Lexicon #7: This Boy's Bedroom*, <https://johnkennethmuir.wordpress.com/2012/03/27/the-horror-lexicon-7-this-boys-bedroom>, data dostępu: 26.08.2024.

62 Tamże.

63 Zob. J.K. Muir, *This Boy's Bedroom: Product Placement, a New Masculinity, and the Rise of Geek Culture in the 1980s*, w: *We Are What We Sell: How Advertising Shapes American Life, and Always Has*, eds. D. Sarver Coombs, B. Batchelor, Vol. 3, Praeger, New York 2014, s. 227–238.

się wstydzić, pozwoliło młodym geekom poczuć się pewniej ze swoimi zainteresowaniami; jeszcze do niedawna uznawanymi za żałosne i zniewieściale. Po drugie, zabawkowe stwory i roboty o różnorodnej fizjonomii i pochodzeniu zaszczipiały w chłopcach (filmowych bohaterach i widowni kina lat osiemdziesiątych) przekonanie o akceptacji albo nawet miłości do tego, co inne. Tym samym ekranowy model sypialni chłopca przyczynił się do wykształcenia nowego typu męskości uosabianej przez entuzjastycznych i wrażliwych amatorów popkultury⁶⁴.

Na drugim biegunie lokuje się nietypowy dla gatunku, bo dziewczęcy i mniej krzykliwy pod względem odniesień do kultury młodzieżowej, pokój Sary z *Labiryntu* (reż. J. Henson, 1986). Otoczenie, w którym mieszka nastolatka, na tle sypialni jej rówieśników z innych filmów, ma charakter retro i jawi się jako przestrzeń bardziej „urocza” i dziecięca, niemal zbyt infantylna dla piętnastoletniej dziewczyny. W pomieszczeniu znajduje się dziewczęce łóżko z baldachimem i kobieca toaletka, ale ściany i parapety wypełnione są pluszakami. Również Amanda z *Oka kota* mieszka w pokoju w stylu retro. W kadrach widoczne są staromodna, kwiatowa tapeta, drewniany konik na biegunach i porcelanowe lalki. Choć gdzieś tam przewijają się produkty z licencji, a nieopodal łóżka dziewczynki zawieszony jest młodzieżowy plakat zespołu The Police, sypialnia dziecka nie różni się znacząco od pokoju, który pod koniec *Powrotu do Krainy Oz* zasiedla Dorotka – bohaterka filmu rozgrywającego się w 1889 roku. Filmowe dziewczynki i dziewczęta w dobie późnego kapitalizmu mieszkają we wnętrzach przypominających sypialnie sprzed stu lat (albo przynajmniej ich wyobrażenia; zob. fot. 52–54). W tym wypadku scenografia kina fantastycznego lat osiemdziesiątych jest odbiciem genderowych dyferencji w wyglądzie pokoi należących do dziewczynek i chłopców z rzeczywistości pozafilmowej.

64 Zob. tamże.

Staromodne pokoje dziewcząt



Fot. 52. Chmara pluszaków (*Labirynt*)



Fot. 53. Kwiatowe ornamenty (*Oko kota*)



Fot. 54. Delikatne firany (*Powrót do krainy Oz*)

Groźne pokoje ośmiolatków

Irene Cieraad, antropolożka badająca domową przestrzeń, notuje, że różnice widoczne są już na pierwszy rzut oka⁶⁵. W pokojach dziewczynek, jak twierdzi, spotyka się „bardziej realistyczne” popkulturowe postaci, a „dziwne stwory” w rodzaju Wojowniczych Żółwi Ninja, Gremlinów i dinozaurów z serii *Jurassic Park* pojawiają się jedynie w sypialniach chłopców⁶⁶. Domo-we otoczenie ośmiolatek bywa różowe lub pastelowe, natomiast sypialnia chłopca w tym samym wieku nie ma sprecyzowanego dominującego koloru, lecz widocznych jest w niej kilka mocnych barw, takich jak czarny, czerwony i odcienie niebieskiego. Charakter chłopięcych wnętrz dobrze ilustruje poczyniony przez badaczkę opis pokoju holenderskiego kilkulatka, który nie różni się szczególnie od tego, co można zastać w pokojach zamieszkałych przez małych bohaterów amerykańskiego kina lat osiemdziesiątych:

Ostrzeżona przez szkielecik wiszący na drzwiach, wkraczam do niebezpiecznego świata: kosmiczne pojazdy przesuwają się po ścianach, co znaczy, że *Gwiezdne wojny* trwają w najlepsze. Narzuta na łóżko przedstawiająca samochód wyścigowy przykrywa sekretnego kolegę: pluszowego misia. On [chłopiec – K.K.] zaprasza mnie na pokaz siły robota, wystrzeliwującej ręki miniaturowego supermana i zawrotnego tempa naddźwiękowych wyścigówek, pouczając, jak nacisnąć guzik, żeby uzyskać upragnione efekty⁶⁷.

W bardzo podobny sposób zaaranżowane jest pomieszczenie, w którym mieszka ośmioletni Louis z filmu *O chłopcu, który umiał latać*. Tapety pokrywają motocyklowe nadruki, a wśród zabawek pojawiają się robot, gumowy rekin, statek kosmiczny i dinozaur. Jedynie na szafce nocnej stoi lampka nocna z motywem „uroczego” białego misia – przedmiot wyróżniający się wśród chmary „groźnych” postaci zamieszkujących sypialnię bohatera. Większość elementów podporządkowana jest tematowi militarnemu i motoryzacyjnemu oraz motywom „dziwnych stworów”.

65 Zob. I. Cieraad, *Gender at Play: Décor Differences Between Boys' and Girls' Bedrooms*, w: *Gender and Consumption: Domestic Cultures and the Commercialisation of Everyday Life*, eds. E. Casey, L. Martens, Taylor & Francis Group, Burlington 2007, s. 197.

66 Zob. tamże, s. 211.

67 Tamże, s. 197.

Cieraad opisuje chłopięcą sypialnię jako krainę dziwów. Otoczenie „czadowych” sypialni zaprezentowane w filmach lat osiemdziesiątych również ma rodowód wywodzący się z fantastyki – z horrorów (to przypadek *Goonies* i *Łowców potworów*) i (przede wszystkim) z science fiction. Mały geniusz z *Badaczy kosmosu* ma wręcz do swej dyspozycji całą piwnicę, która służy mu za laboratorium, a większość dziecięcych pokoi wypełniona jest popularno-naukowymi pomocami, takimi jak modele planet (*Ostatni gwiazdny wojownik*, reż. N. Castle, 1984), teleskop (*Ucieczka nawigatora*), mapa (*Duży*), globus (*E.T.*), plansza z wizualizacją kosmosu (*Najeżdźcy z Marsa*, reż. T. Hooper, 1986) i plakat z podobiznami astronautów (*O chłopcu, który umiał latać*). Zarówno elementy horrorowe, jak i „pomoc naukowe” składają się na obraz sypialni jako miejsca manifestowania się kultury geeków⁶⁸. Tak urządzone filmowe sypialnie poprzez rekwizyty dla małych entuzjastów nauki budują ikonografię gatunku. Ikonografia science fiction w kinie dziecięcym częściej może bowiem przybierać formę zabawkowych statków kosmicznych i plastikowych modeli Układu Słonecznego, aniżeli urastać do monumentalnych „dorosłych” rozmiarów (zob. fot. 55–57).

„Naukowy” lub „kosmiczny” styl wpisywał się w jakiejś części w proponowaną wówczas przez dekoratorów wnętrz estetykę. W publikacji *Kids' Rooms: Imaginative Ideas for Creating the Perfect Space for Your Child* na blisko stu fotografiach zaprezentowane są pokoje urządzone w różnych stylach (m.in. skandynawskim, *high-tech*, eleganckim i romantycznym, geometrycznym), ale tylko jeden pokój odznacza się wystrojem odpowiednim dla małych geeków⁶⁹ – to wnętrze, którego ściany wyłożone są tapetą ukazującą rakiety w locie, a na biurku ustawiony jest komputer i zabawkowy robot. Pokój podporządkowany jest kolorom: granatowemu, białemu i czerwonemu. W tych samych barwach ukazany jest prom kosmiczny z ilustracji poradnika dla majsterkujących rodziców. Mebel stylizowany na wahadłowiec NASA służyć ma zarazem za łóżko, bawidło i szafkę⁷⁰. Innego przykładu kosmicznej dekoracji wnętrz dostarcza książka *Rooms to Grow Up in*.

68 J.K. Muir, *This Boy's Bedroom...*, s. 227–238.

69 Zob. J. Maguire, *Kids' Rooms: Imaginative Ideas for Creating the Perfect Space for Your Child*, Elm Tree, New York 1987, s. 10–11.

70 Zob. Editors of Sunset Books and Sunset Magazine, *Things You Can Make for Children*, Lane Publishing Co., Menlo Park 1986, s. 74–75.

Rekwizyty science fiction na dziecięcą skalę



Fot. 55. Klasyka gatunku (*Badacze kosmosu*)



Fot. 56. Globus (*E.T.*)



Fot. 57. Modele i teleskop (*Ucieczka nawigatora*)

Dominują w niej propozycje porównywalne do delikatnej urody pokoju Sary z *Labiryntu*, jednakże jeden z murali przedstawia raketę w przestrzeni kosmicznej. Autorka zwraca się do rodzica: „Nie ograniczaj się do współczesności, kiedy twoje dziecko może z impetem wylądować w kosmicznej erze”⁷¹. Należy jednak zauważyć, że książki poradnikowe kierowane do rodziców, którzy mają czas i fundusze, aby zapewnić swym pociechom piękne pokoje, ukazują „kosmiczną erę” raczej jako elegancki retrofuturyzm niż miejsce wypełnione pojazdami z *Gwiezdnych wojen* albo postaciami zbliżonymi do tytułowego kosmity z *E.T.* Bardziej otwarte na dziecięcą popkulturę stanowisko prezentuje artykuł *Kid's Rooms Even Parents Can Love* z lifestyle'owego czasopisma „Cincinnati Magazine”⁷². Jego autorka przekonuje rodziców, że kolekcje lalek albo figurek G.I. Joe, tak uwielbianych przez malców, powinny mieć odpowiednią ekspozycję, co pozwoli zachować kompromis między zainteresowaniami dzieci a wizją rodziców. Ostatecznie jednak kapitułuje: „Pamiętaj również, że dzieci często mają dziwaczne pomysły dotyczące tego, jak powinien wyglądać szałowy pokój. Jeżeli plakaty i pościel z najnowszym stworem Stevena Spielberga są w modzie, to musisz po prostu się z tym pogodzić”⁷³.

Przestrzeń pokoi dziecięcych, w kontekście manifestacji popkultury i kultury konsumenckiej lat osiemdziesiątych, można interpretować jako symboliczne pole bitwy, na którym ścierają się dziecięce i rodzicielskie dążenia. Dylemat, którego dostarcza urządzenie sypialni dla najmłodszych, koncentruje się wokół dziecięcego indywidualizmu i rodzicielskich reguł, mających ten indywidualizm stłamsić. Choć filmowe sypialnie z pewnością są bardziej „czadowe” niż schludne, praktyczne i „urocze”, to uznanie ich za strefę, do której rodzice nie mają wstępu, byłoby zbyt daleko idącym wnioskiem. W 1991 roku czasopismo „The Futurist” zamieściło artykuł Davida Pesanelliego, w którym autor zaznacza, że w ostatnich latach gotowe produkty, takie jak tapety i meble z motywami znanymi z baśni i filmów akcji, zdominowały pokoje dziecięce⁷⁴. Tego rodzaju domowe otoczenie dzieci, zdaniem projektanta, jest częścią staroświeckiego, nieciekawego sposobu aranżowania wnętrz.

71 R. Fisher, *Rooms to Grow Up in*, Ebury Press, Salem 1985, s. 74.

72 Zob. P. Hillis Carro, *Kid's Rooms Even Parents Can Love*, „Cincinnati Magazine” 1986, no. 2, s. 100–101.

73 Tamże, s. 100.

74 Zob. D. Pesanelli, *Reinventing the Children's Room*, „The Futurist” 1991, vol. 25, no. 5, s. 28–29.

Sypialnie dziecięce służą przy tym za jeden z mechanizmów mających przystosować najmłodszych do reguł dyktowanych przez dorosłych. To „formalne i sztywne” miejsca, w których młodzi domownicy uczą się dyscypliny i porządku. Choć nazwa pomieszczenia sugeruje, że pokój dziecięcy powinien należeć do dzieci, to dziewczęta i chłopcy mają bardzo niewielki wpływ na to, jak on wygląda – twierdzi Pesanelli. Autor nie dostrzega „czadowego” potencjału w ówczesnych sypialniach dziecięcych. Twierdzi wręcz, że samo sprowadzanie domowej przestrzeni dziecięcej do „sypialni” może skutkować nieciekawymi rozwiązaniami. Wyzwolenia od zasad kierujących urządzeniem wnętrza szuka zaś w „futurystycznych” projektach, które pozwoliłyby zmieniać otoczenie w zależności od pory dnia, pogody albo samopoczucia małego mieszkańca pokoju. Autor zapewnia, że takie pokoje nie będą kosztowały rodziców z średniej klasy więcej, niż wydają oni na zabawki⁷⁵.

W ostatnich dekadach dwudziestego wieku realne sypialnie małych Amerykanów stały się rynkiem zbytu dla producentów zabawek i mebelków oraz propagatorów pedagogiki głoszonej w magazynach i poradnikach dla matek i ojców. W tym czasie kino obierało przestrzeń pokoju dziecięcego nie tylko za miejsce akcji, ale również temat filmów opisujących losy chłopców i dziewczyn w wieku wczesnomłodzieżowym. W kinie w pewnym stopniu odbijała się pozafilmowa rzeczywistość epoki reaganizmu, jednakże realizacje Spielberga i pozostałych twórców tego okresu kreowały własne wizje domowej przestrzeni kilku- i kilkunastoletków. Przemawia za tym fakt, że omówione w artykule filmowe sypialnie wydają się nie mieć dokładnego odpowiednika wśród innych reprezentacji tej przestrzeni w latach osiemdziesiątych. Kadry z produkcji takich jak *Gremliny rozrabiają*, *O chłopcu, który umiał latać* albo *Naręczona dla księcia* prezentują otoczenie zabałaganione przedmiotami, wśród których zaszczytne miejsce zajmują zabawki pochodzące z licencji oraz artefakty związane z horrorem i science fiction. W optyce badań Crossa tego typu wizja kultury najmłodszych wpisywałaby filmowe reprezentacje w obręb obrazów dziecięcej autonomii. W podobnym kontekście ujęty jest motyw sypialni dziecięcej w cyklu blogowych artykułów Robarego – autora, który „pamięta, jak to było być dzieckiem”. Dla Pesanelliego natomiast sypialnie lat osiemdziesiątych są pochodną staromodnego gustu rodziców rekrutujących się z klasy średniej.

⁷⁵ Zob. tamże, s. 28–32.

Autonomia, którą cieszyć mieli się niedorośli domownicy, wydaje się względna – ograniczona ofertą kompleksu zabawkarsko-filmowego, kolonizującego nowe światy, odkrywane przez dziecięcą wyobraźnię. Oferta ta odpowiadałaby za nowy model kontroli rodzicielskiej, uciekający się w coraz mniejszym stopniu do typowo represyjnych i paternalistycznych metod, a w coraz większym do zmyślnych i subtelnych technologii kontroli, zapośredniczonych przez licencjonowane produkty. Z tego względu konserwatywny strach przed elektronicznymi figurkami, gramy wideo i komiksowymi stworami nosiłby znamiona nietrafionej paniki moralnej. Jeśli kolonizacja pokoi dziecięcych przez obce moce czemuś zagrażała, to nie reprodukcji rodziny, porządku i dyscypliny, lecz niesubordynowanej wyobraźni i kreatywności, którą próbowała pochwyć i utemperować.

CZĘŚĆ II

WEJŚCIE DO SZAFY
DRZWI I WNĘTRZA
W TRYLOGII PRZEDMIEŚĆ
STEVENA SPIELBERGA

Steven Spielberg zrewolucjonizował kino podejmujące temat dzieciństwa. Wpływ twórcy na amerykańskie i światowe kino gatunkowe obejmuje między innymi transformację modelu produkcji i dystrybucji. Dla globalnego rynku Hollywood najistotniejsze zmiany wiążą się ze zwiększeniem budżetów oraz skierowaniem filmów do publiczności w szerokim przedziale wiekowym, na co wpływał charakter tych realizacji. Atrakcyjna fabuła i magiczna poetyka¹ dzieł Spielberga miały apelować do dzieci i dorosłych o „dziecięcej duszy”. Utarte stwierdzenie mówi, że twórczość Spielberga (a także George’a Lucasa czy Roberta Zemekisa) adresowana jest do dzieci, z tym że przynależność do tej grupy widzów nie jest mierzona metryką, lecz otwartością na przygodę, fantazję, cudowność. Inkluzywne charakter filmów autora sprawia, że spotykają się one czasem z protekcyjnym podejściem komentatorów. W polskiej prasie Spielberg bywał nazywany: „dorosłym dzieckiem”, „brodatym dzieciakiem”, „czarującym niedorostkiem”² czy osobą „podszytą dzieckiem”³ i choć żadne z tych określeń nie jest jednoznacznie pejoratywne, to ujawnia się w nich wyższościowy stosunek krytyków do dorobku reżysera. Zbliżony odbiór twórczości filmowca można zauważyć na gruncie akademickim. Joanna Malicka w artykule *Steven Spielberg – Piotruś Pan w szponach komercji* pisze, że być może „Spielberg tworzy filmowe baśnie. Często naiwne i banalne, ale też takie, w które chcemy wierzyć”⁴.

1 Zob. M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku: przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 160–161.

2 Zob. M. Jankun-Dopartowa, *Czarujący niedorostek i rumieńce krytyki*, „Kino” 1988, nr 3, s. 33–38.

3 D. Rossano, *Dorośle dziecko*, „Przekrój” 2002, nr 42, s. 46–50; W. Orliński, *Brodaty dzieciak*, „Gazeta Wyborcza” 2002, nr 220 (20.09), s. 4; J. Niecikowski, *Spielberg dzieckiem podszyty*, „FILM” 1985, nr 18, s. 10–11.

4 J. Malicka, *Steven Spielberg – Piotruś Pan w szponach komercji*, w: *Mistrzowie kina amerykańskiego. Bunt i nostalgia*, red. Ł.A. Plesnar, R. Syska, Rabid, Kraków 2007, s. 503.

Ta popularna opinia umiejscawia dzieła amerykańskiego filmowca w spektrum ujmujących, ale też bezpiecznych, infantylnych opowieści. Czy taki pogląd jest uzasadniony?

W niniejszym rozdziale wykazuję, iż dzieła Spielberga z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych w istocie czerpią wzorce estetyczne i tonację emocjonalną z kulturowych wyobrażeń niedorósłości, jednak filmy takie jak *E.T.*, *Duch* i poniekąd również *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* nie pozwalają się czytać jedynie jako przykłady „naiwnych i banalnych”, krzepiących opowieści. Afirmacja dzieciństwa zawarta w tych realizacjach wiąże się z głęboką, zniuansowaną treścią emocjonalną. W *E.T.* wyraża się ona na przykład w „przyjaznym dla dzieci” oświetleniu i przytulnej konstrukcji garderoby. Nastrojowość tej przestrzeni poddana zostanie analizie w podrozdziale *Szafa marzeń*. W filmach Spielberga wartościowana pozytywnie niedorósłość nie jest elementem regresywnym; stanowi ona raczej formę buntu przeciw samotności dziecka w rodzinie lub tworzy kontrę do surowej, uporządkowanej, pozbawionej magii rzeczywistości dorosłych. Jak już wspominałam, Angus McFadzean zauważa, że *Duch* i *E.T.* stanowią reprezentację niepokojów dzieci z przedmieść na podobnej zasadzie, na jakiej kino realistyczne portretowało lęki mężów i żon z klasy średniej, z tą jednak różnicą, że wewnętrzne dylematy nie są, jak w tradycyjnych „dorosłych” melodramatach, ukazywane jako jawny konflikt osobowościowy, lecz zostają zastąpione przez fantastyczne i paranormalne manifestacje⁵. Dzieła reżysera operują spojrzeniem dziecięcym – spojrzeniem tożsamości podporządkowanej. Zachęca to do ich odczytywania (wbrew pozornemu konserwatyzmowi i eskapizmowi, o które są oskarżane) w sposób subwersywny – analogicznie do podejść feministycznych, antyrasistowskich, prozwierzęcych i innych, które stawiają sobie za cel ujawnienie i demontaż relacji władzy. W tym wypadku chodzi o zakwestionowanie władzy rodzicielskiej, u Spielberga związanej z wartościowaną negatywnie dorosłością. Jego dziecięce spojrzenie nie prowadzi do poszukiwania bardziej „odpowiedzialnej” czy „dojrzałej” dorosłości – cokolwiek miałyby to znaczyć – ani też do infantylizacji świata dorosłych, lecz do podminowania wspierających ją składowych: zimnej racjonalności, przyziemności, zaabsorbowania codziennym biegiem spraw.

5 A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York–Chichester 2019, s. 12–13.

Granice między światami dorosłych i niedorosłych rozpisane są raczej przy pomocy rozproszonej topografii aniżeli czytelnej dychotomii. O ile bowiem w *E.T.* pokój dziecięcy stanowi przede wszystkim królestwo chłopca i kosmity, o tyle w *Duchu* sypialnia najmłodszych członków rodziny jest bardziej otwarta. Paranormalne portale i szczeliny łączą ją z niebezpiecznym ogrodem i salonem okupowanym przez dorosłych. Specyficzna konstrukcja domu, która metaforyzuje rozmiągające się światy dzieci i rodziców, zostanie omówiona w części *Uwaga, pułapki na dzieci*. Choć w rozdziale przywołuję wybrane filmy z całego dorobku reżysera, to za podstawowy materiał analizy posłuży mi Spielbergowska *Trylogia przedmieść*.

Na tak zwaną *Trylogię przedmieść* składają się wspomniane już filmy: *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*, *E.T.*⁶ oraz współtworzony z Tobem Hooperem *Duch*. Kategoria, jaką znawcy i entuzjaści dorobku autora nadali filmom opowiadającym o nawiedzanych i odwiedzanych przez fantastyczne byty suburbiach, przypisana będzie przede wszystkim spójnej wizji dziecięcej przestrzeni manifestującej się w dziełach Spielberga z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Pokoje dziecięce z tych realizacji łączy wiele wspólnych motywów. Przykładowo, na poziomie rozwiązań szczegółowych, we wszystkich trzech filmach pojawia się scena, w której przedmioty z sypialni zostają samoistnie wprowadzone w ruch. Natomiast na poziomie całościowej analizy rola sypialni dziecięcej w *Trylogii przedmieść* wiąże się z pobudzaniem najmłodszych bohaterów do snucia wzniosłych (*Bliskie*

6 Określenie *suburban trilogy* zostało zaproponowane przez Andrew M. Gordona i przyjęte przez kolejnych badaczy. Zob. A. Schober, *Unconditional Love, Hysterical Motherhood, and the Lost / Possessed Child: Steven Spielberg's Something Evil*, w: *Children in the Films of Steven Spielberg*, red. A. Schober, D. Olson, Lexington Books, Lanham 2016, s. 50; J. Kendrick, *Darkness in the Bliss-Out: A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, Bloomsbury Academic, London 2014, s. 23–68; F. Wasser, *Spielberg and Rockwell: Realism and the Liberal Imagination*, w: *A Companion to Steven Spielberg*, ed. N. Morris, Wiley-Blackwell, Oxford 2017, s. 285. Gordon pisze, że *Bliskie spotkania...*, *Duch* i *E.T.* są ściśle powiązane na kilku płaszczyznach: tematyki („współczesna amerykańska rodzina z przedmieść w sytuacji kryzysowej, porwania dzieci, paranormalne manifestacje”), tonacji emocjonalnej („połączenie tajemnicy, suspensu, strachu, komedii, ciepła, natężonego oczekiwania i cudowności”), warsztatu („porażanie widza siłą światła, dźwięku, spektaklu i efektów specjalnych”), kwestii psychologicznych („lęk separacyjny, lęk przed śmiercią, powrót stłumionego w nadnaturalnej postaci kosmitów lub duchów”). A.M. Gordon, *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2008, s. 55–56.

spotkania...), mrocznych (*Duch*) i czarownych (*E.T.*) fantazji. Zaznaczyć trzeba, że choć Spielberg „nie wynalazł” dla kina amerykańskiego motywu sypialni dziecięcej, to jego działalność z pewnością spopularyzowała kreatywne wykorzystanie tej przestrzeni w filmach fantastycznych lat osiemdziesiątych. Wybrane realizacje inspirowane spielbergowską poetyką zostaną przywołane w niniejszym rozdziale.

W Trylogii przedmieść światy chłopców i dziewczynek są metaforycznie i dosłownie oddzielone od sfer funkcjonowania ich rodziców. Choć opiekunowie zaglądają do przestrzeni zajmowanych przez pociechy, to często nie patrzą na wnętrza w sposób, jaki znamionuje wizję najmłodszych. W dowcipny sposób wyraża to słynna scena z *E.T.*, w której matka otwiera szafę zamieszkałą przez tytułowego kosmitę i w stercie maskotek nie dostrzega pyszczka żywej istoty. Państwo Freeling z filmu *Duch* z konsternacją obserwują rozmowę córki z „ludźmi telewizji”, ale w pierwszym odruchu zrzucają nietypowe zachowanie dziewczynki na karb lunatykowania. Trylogia przedmieść pokazuje, że rodzice nie patrzą uważnie. W *Bliskich spotkaniach...* trzylatek jako pierwszy zauważa statek kosmiczny. Barry, spoglądając w niebo przez okno swego pokoju, krzyczy radośnie: „Zabawki!”. Tam, gdzie dziecko widzi okazję do zabawy, matka dostrzega zagrożenie.

W obrębie samych sypialni istnieje pewna wariantowość. Pokoje dziecięce ukazane są w tonacji tajemnicy (*Bliskie spotkania...*), barwnej grozy właściwej horrorowi lat osiemdziesiątych (*Duch*) oraz w przytulnej atmosferze charakterystycznej dla intymnych skrytek dziecięcych (*E.T.*). W najciekawszy sposób dopełniają się obrazy pokoiów z *Ducha* i *E.T.* – filmów, w których wnętrza stają się niemal bohaterami opowieści. Obydwie realizacje w centrum stawiają szafę – głęboką żaluzjową garderobę kryjącą dwie alternatywy: demoniczny korytarz (*Duch*) i ciepły zakątek (*E.T.*). Całościowo *E.T.* i *Duch* przedstawiają (zgodnie z życzeniem twórcy⁷ i komentarzami krytyków⁸) uzupełniające

7 Zob. M. Kakutani, *The Two Faces of Spielberg: Horror vs. Hope*, „The New York Times”, 20.05.1982, s. 30.

8 Obydwie produkcje weszły na ekrany kin latem 1982 roku i w części multipleksów były wyświetlane jednocześnie. Krytyk filmowy Vincent Canby zauważa, że *Duch* i *E.T.* „stopiły się w jedno dzieło artystyczne podejmujące temat świata w optyce wyobraźni dziecka”. Pauline Kael w recenzji zatytułowanej *Czyste i Nieczyste* tę pierwszą jakość przypisuje *E.T.* – filmowi, który jest przykładem prawdziwej fantazji dla dzieci. *Duch*, zdaniem autorki, jest jedynie „straszakiem na wakacje”. Zob. V. Canby, *Amid Gloom, Good Comedy Staged an*

się światy dziecięce. Ich szczegółowe rysy zostaną omówione w kolejnych rozdziałach.

Sypialnię trzyletniego Barry'ego z *Bliskich spotkań...* traktować należy jako preludium do późniejszych wyobrażeń o nawiedzonych pokojach. Moment, w którym poznajemy chłopca, to chwila przebudzenia, gdy sen dziecka zostaje zakłócony przez melodię adaptera i hałas nakręcanych zabawek. Te sprzęty w pewnym sensie również zostały „obudzone”. Przepasane cieniami wnętrza sypialni odznacza się dramatycznym charakterem i można odnieść wrażenie, że migotliwa przestrzeń „ożywa”. Taki sposób ukazywania wnętrza dziecięcej sypialni będzie znamionował kolejne dzieła reżysera. W *Bliskich spotkaniach...* Barry reaguje na niezwykle manifestacje zaciekawieniem. Opuści pokój, a później wychodzi z domu na polanę. Tym razem zostanie odnaleziony przez matkę; w kolejnej scenie jednakże uda się mu uciec. Choć w filmie z 1977 roku wątek chłopca jest drugoplanowy, a w całym dziele pojawiają się zaledwie dwie sceny, których treść stanowi funkcjonowanie dziecka w przestrzeni domu, to fragmenty te są na tyle wymowne, że domagają się pewnej uwagi. Szczególnie istotne jest konkretne ujęcie z drugiej sceny z udziałem bohatera. W otwierającym podrozdziale przyglądam się obrazowi dziecka u drzwi.

Exhilarating Comeback, „New York Times”, 26.10.1982, s. 17; P. Kael, *The Current Cinema: The Pure and the Impure*, „New Yorker”, 14.06.1982, s. 119. Więcej o odbiorze obydwu filmów przez krytykę pisze James Kendrick: J. Kendrick, *Darkness in the Bliss-Out...*, s. 24.

Rozdział 3

Dziecko u drzwi

(Bliskie spotkania trzeciego stopnia)

Dzieci kochają drzwi, a te mogą być albo otwarte, albo zamknięte. Zresztą odsłaniają one dwie potrzeby ludzkiego ducha: potrzebę misterium i potrzebę zagłębienia. Alternatywą dla drzwi są ściana i miejsce, zwykle zamknięcie i zwykle otwarcie. Żadne z nich nie jest tak cudowne, jak cudowne są drzwi. Dzieci i dorośli nie lubią ścian, bo wywołują poczucie separacji i bywają źródłem frustracji. Klaustrofobia drzemie w każdym z nas. Ale dzieci, w przeciwieństwie do dorosłych, nie lubią także miejsc bez drzwi, bez podziału na pokoje; nie lubią otwartych domów, gdzie nie ma wyraźnie oddzielonych pomieszczeń, gdzie wszystko jest obnażone, otwarte, gdzie wystarczy tylko jedno spojrzenie, by ogarnąć cały dom¹.

Peter Kreeft

Zapytany o jeden, esencjonalny dla swej twórczości obraz Steven Spielberg wybrał ujęcie z dzieckiem stojącym przed świetlistymi drzwiami, jakie pojawia się w *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia*². Reżyser podkreślił niezwykłą, baśniową ekspresję emanującą z własnego dzieła: „Chłopiec, otwierając drzwi, staje przed pięknym, lecz strasliwym światłem, przypominającym ogień wydobywający się z wejścia. On jest malutki, a drzwi ogromne, a za drzwiami kryją się liczne obietnice albo niebezpieczeństwa”³. W perspektywie Spielberga ten obraz jest fundamentem całej jego twórczości; to swoisty początek, obraz idealny. Z tego względu to właśnie tutaj – przy drzwiach – rozpoczniemy kreślenie

-
- 1 P. Kreeft, *Miłość silniejsza niż śmierć*, przeł. M. Nowosielska, Wydawnictwo Księży Marianów PROMIC, Warszawa 2010, s. 137.
 - 2 Zob. R. Ebert, G. Siskel, *The Future of the Movies: Interview with Martin Scorsese, Steven Spielberg, and George Lucas*, Andrews and McMeel, Kansas City 1991, s. 72.
 - 3 Tamże.

topografii pokoju dziecięcego w filmach Spielberga. Wspomniane ujęcie z *Bliskich spotkań...* nie ukazuje, co prawda, chłopca (Cary Guffey) we wnętrzu jego sypialni, jednak w tym wypadku wizję tę potraktować należy jako symboliczne przedstawienie i matrycę do tworzenia kolejnych obrazów. Istotne jest, że w następnych odsłonach *Trylogii przedmieść* obraz z *Bliskich spotkań...* został przeistoczony w serię podobnych ujęć. Przykładowo w *Duchu* będzie to wizerunek dziewczynki wpatrzonych w telewizor, a w *E.T.* fragment, w którym główni bohaterowie obserwują świat z wnętrza garderoby. Obraz dziecka w świetlistej przestrzeni granicznej określa zatem temat wizualny trzech interesujących mnie dzieł reżysera, zaś przekraczanie przez niedorosłych progów drzwi (wejściowych i garderobianych) wyznacza treść niniejszych filmów.

Ujęcie z *Bliskich spotkań...*, które na pozór stanowi mikrofragment Spielbergowskiej spuścizny, w słowach samego twórcy urasta do elementu o randze wyższej niż tylko składowa filmu. Jest to obraz wspomnienie czy obraz (nie)pamięci. O takich filmowych urywkach (raczej krótkich ujęciach lub GIF-ach, a nie nieruchomych kadrach) Łucja Demby pisała następująco: „choć intelekt podpowiada nam, że na film składa się niezliczona ilość przemykających przed naszymi oczami obrazów, w naszej pamięci emocjonalnej pozostają, tak jak po marzeniu sennym, tylko nieliczne, te najbardziej wyraziste; czasem tylko jeden”⁴. Obraz wspomnienie jest tyleż osobisty, co uniwersalny. Intensywna moc konkretnego fragmentu filmu może zatem zapisać się w pamięci większych grup widzów. Wybrany przez Spielberga wizerunek chłopca stojącego przed świetlistymi drzwiami z jednej strony wpisał się w pamięć należącą do samego twórcy. Z drugiej natomiast antycypował popkulturowe reprezentacje dzieci lat osiemdziesiątych. Na następnych stronach wykażę, że wizerunek niedorosłego stojącego przed świetlistymi wrotami jest charakterystyczny nie tylko dla twórczości Spielberga, ale również dla kina i amerykańskiej kultury popularnej lat osiemdziesiątych. W tym czasie w tekstach kultury traktujących o dzieciach widoczny jest wspólny sposób reprezentacji niedorosłych: chłopcy i dziewczynki zostają ukazani zza pleców, ich twarze zwrócone są w kierunku jasności dobywającej się z wnętrza (niezwykłego pokoju, tajemniczego świata poza domem, ekranu konsoli, telewizora itp.). Obraz, który w epoce *Trylogii przedmieść* zyskał szczególną popularność, był już rzecz

4 Ł. Demby, *Obrazy twórcze, obrazy (nie)pamięci. O fascynacji obrazem filmowym*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64, s. 81.

jasna obecny we wcześniejszej historii amerykańskiego kina fantastycznego. W zakończeniu podrozdziału przywołam kluczową scenę jednej z najbardziej doniosłych filmowych opowieści o dziecku otwierającym „magiczne drzwi”.

Należy zaznaczyć, że popularny w amerykańskiej popkulturze lat osiemdziesiątych obraz dziecka przed drzwiami jako taki nie stanowi *novum*. Różnorodność funkcji tego elementu widać w obrębie literatury. Motyw „magicznych drzwi” jest stale wykorzystywany w fikcji fantastycznej podejmującej temat podwójnych światów, wyrastając z wzorców baśniowych⁵. Baśniowy motyw ukrytych drzwi, za którymi znajdują się schody, przywołuje jungistka Marie-Louise von Franz. Wedle psychoanalityczki, schody prowadzące w dół kierują w stronę nieświadomości⁶. Z reguły krytycy literaccy są zgodni co do tego, że młodzi bohaterowie przekraczający progi wykonują gesty symboliczne. W dawnych powieściach gotyckich, które analizuje Margarita Georgieva, drzwi i klucze, oprócz kilku innych elementów ikonograficznych, służyły symbolicznie inicjacyjnej – przejście bohaterów i bohaterek ze stanu dzieciństwa do dorosłości nie realizowało się w konkretnych rytuałach dojrzałościowych, ale wyrażane było poprzez odnajdywane przez nich rekwizyty i narzędzia: lampy, obrazy, drzwi, gobeliny⁷. Choć lektura *Trylogii przedmieść* w duchu jungowskim zezwalałaby na wyznaczenie w filmach (a szczególnie w *E.T.*) podobnych wątków i symboli inicjacyjnych, to w swoim odczytaniu tych dzieł unikam aplikowania teorii gatunku *coming of age*. Wydaje się, że *Bliskie spotkania...*, *Duch* i *E.T.* prezentują raczej wymowę antydojrzałościową, skoncentrowaną na ukazywaniu wizji pogłębionego dzieciństwa, a nie logice inicjacyjnej.

Katarzyna Slany pisze, że w *Piotrusiu Panie* oraz innych dwudziestowiecznych powieściach wyobraźniowych z dziecięcym bohaterem drzwi i inne „szczytliny domu” (takie jak okna, lustra, tunele, szafy) stają się „symbolicznymi progami mediacji”. Nie są jednak (jak w fikcji fantastycznej opisującej istnienie dwóch światów) portalami podkreślającymi osobność tych przestrzeni, lecz służą zobrazowaniu transgresji bohatera. Według badaczki drzwi lustra i inne „progi mediacji” są odpowiednikami baśniowych lasów, które służyły bohaterom

5 Zob. *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. D. Haase, Volumes 1–3, ABC-CLIO, Westport 2007, s. 332.

6 Zob. M.-L. von Franz, *Archetypal Patterns in Fairy Tales*, Inner City Books, Toronto 1997, s. 54–55.

7 Zob. M. Georgieva, *The Gothic Child*, Palgrave Macmillan, New York 2013, s. 89.

do wnikięcia w głąb siebie⁸. Propozycja Slany przystaje do kina spielbergowskiego, podejmującego motywy dziecka w przestrzeni granicznej. W *Trylogii przedmiędzy* wykorzystane zostaje zarówno tradycyjne rekwizytorium „progów mediacji” (drzwi, okno, szafa), jak i jego uaktualniona wersja na czele z odbiornikiem telewizyjnym. Wszystkie te elementy są przedmiotem fascynacji dzieci.

Drzwi pierwsze: świetlisty styl wizualny filmów Spielberga

W *Bliskich spotkaniach...* moment otwarcia drzwi trwa zaledwie pięć sekund. Matka ciekawskiego kilkulatka w pośpiechu dopada klamki i odgradza dziecko od „pięknych, lecz straszliwych” mocy. Jej starania tylko nieznacznie opóźniają wymknięcie się Barry’ego w stronę światła. Wejście jest zaryglowane, więc malec podchodzi do kominka – innej „szczeliny” otwierającej dom na niesamowite manifestacje z zewnątrz. „Możesz teraz wejść i się pobawić. Wejdź przez drzwi” – woła dziecko. Widzowie *Ducha* rozpoznają w tej gadaninie jednostronną rozmowę, jaką Carol Anne na początku filmu prowadzi z „ludźmi telewizji”. Obydwa dzieła w podobny sposób ukazują też wnętrza mieszkalne (zob. fot. 58–60). W *Bliskich spotkaniach...* Spielberg piętrzy kolejne portale, przez które rażąca jasność dostaje się do środka. Otwór kominka, telewizor i okno żarzą się niebieskim światłem. Nieożywiona materia zyskuje własne życie; meble i elementy konstrukcyjne domu wydają się sprzyjać pragnieniom dziecka, które marzy o „otwarciu drzwi”. Andrew M. Butler umieszcza całą scenę w imaginariu horrorów lat siedemdziesiątych opowiadających o niedoroslých obdarzonych zdolnościami telekinetycznymi. Choć Barry nie posiada potężnej demonicznej sprawczości, jak np. bohaterka *Egzorcysty*, to przestrzeń domu dopasowuje się zrećźnie do zamiarów dziecka (antynomicznych względem celów jego matki). Najpierw zsuwają się rolety z okien, później wypada kratka wentylacyjna w podłodze. Wreszcie ostatnią przeszkodą dla malca stają się mamine ramiona, ale i one nie są na tyle silne, by uchronić syna. Chłopczyk jeszcze raz mówi, że trzeba „wejść przez drzwi” i bez trudu przeciąga swoje drobne ciało przez drzwiczki dla psa. Kobieta chwytając uciekiniera za stopy, jednak syn ponownie wyslizguje się z jej uścisku i ostatecznie znika w promieniach niezwykłego światła.

8 Zob. K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016, s. 160–161.



Fot. 58. *Bliskie spotkania trzeciego stopnia*



Fot. 59. *Duch*



Fot. 60. *E.T.*

W filmie Spielberga chłopiec zwraca się w stronę światła i zarazem odwraca plecami do rodzica. Z czyjej perspektywy kreślony jest obraz dziecka u drzwi? W przypadku ujęcia z *Bliskich spotkań...* słynne pytanie Laury Mulvey: „kto patrzy?”, nie znajduje jednoznacznej odpowiedzi. Logika montażowa wskazuje, że patrzy matka Barry’ego – w poprzedzającym ujęciu kobieta zauważa przecież dziecko sięgające do klamki. Jeśli jednak przystać na stwierdzenie Spielberga, że światło za drzwiami jest równie niebezpieczne (tak widzi je rodzicielka), co zachwycające (w perspektywie chłopca), to nie jest jasne, kto w tym wypadku staje się władcą spojrzenia. Z pewnością ujęcie jest wyrazem zainteresowania twórcy antynomiczną parą niedorośli – dorosły. Na to, że gest dziecka wyraża również postawę wobec dorosłych, wskazują słowa samego twórcy. W jednym z wywiadów reżyser rozwinął istotę symbolicznego przedstawienia chłopca u drzwi:

Obraz, o którym myślę przed zaśnięciem, gdy przypominam sobie *Bliskie spotkania* (w zasadzie nie muszę nawet o nim myśleć, sam przychodzi mi do głowy) to ten, na którym mały chłopiec otwiera drzwi i całe to pomarańczowo-żółte światło rozpościera się przed nim. Kiedy projektowałem to ujęcie i pisałem scenariusz, był to dla mnie wyraźny symbol tego, co leży jedynie w możliwościach dziecka, czyli zaufania światłu i otwierania drzwi, podczas gdy dorośli uciekają, kryją się i mówią: nie otwieraj drzwi, zamknij drzwi, na zewnątrz są rzeczy, których nie pojmujemy i które zmieniają nas albo zabijają. Natomiast optymizm dzieciństwa zakłada otwieranie drzwi i przyjmowanie obecności światła. [...] To światło było czymś, co ciekawi chłopca. Zatem dla mnie, tematycznie, *Bliskie spotkania...* opowiadają o dzieciach otwierających drzwi na źródło pięknego światła⁹.

Chłopiec u drzwi w autointerpretacji autora *Bliskich spotkań...* jest afirmacją potencji tkwiącej w niedorósłości. Nie należy tej potencji rozumieć jako gotowości do realizacji z góry założonej konieczności „dorastania”, lecz – przeciwnie – wiąże się ona z wydeptywaniem nowych ścieżek. Dziecięcy gest „otwierania drzwi” przeciwstawiony zostaje zalęknionej dorosłości, która odgradza się od tajemnicy, co dosadnie oddaje zatraskiwanie drzwi i okien przez matkę Barry’ego. Analogiczne sceny z dziećmi bohaterami,

9 Steven Spielberg: *30 Years of Close Encounters* (reż. L. Bouzereau, 2007).

wydstającymi się swobodnie lub przemocą spod kurateli opiekunów, będą powracać w dwóch kolejnych odsłonach *Trylogii przedmieść*. Przy tym zarówno w *Bliskich spotkaniach...*, jak i *Duchu* powtarzają się momenty, w których matki wyszarpują swoje dzieci ze szczelin domu. W horrorze Spielberga i Hoopera drzwi wejściowe zastąpione są portalem ulokowanym między sypialnią dziecięcą a salonem. James Kendrick, komentując scenę ucieczki Barry'ego, zauważa, iż motyw walki o dziecko w obrębie domu jest kluczowy dla *Trylogii przedmieść*: „Owa pierwotna scena, w której matka bezskutecznie próbuje ochronić swoje dziecko przed napastliwą siłą w obrębie jej własnego domu, jest powtórzona zarówno w *E.T.*, jak i *Duchu*, co sugeruje, że wszystkie trzy filmy funkcjonują jako równoległe koszmary, w jakich rodzice nie potrafią obronić swoich dzieci”¹⁰. Motyw walki o kuszone nadnaturalnymi siłami dziecko już wcześniej towarzyszył twórczości reżysera; jego pierwszą odsłonę stanowi finał telewizyjnego filmu grozy *Something Evil* (1972), w którym główna bohaterka wyciąga syna z nawiedzonej sypialni dziecięcej. Panujący wewnątrz wicher wprawia w ruch zabawki i tłucze okienne szyby. Owa nieprzyjazna dla rodziców aura dziecięcego pokoju jest typowa dla Spielbergowskiej wizji domu rodzinnego z fantastycznych filmów z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Znamienny wydaje się fakt, że reżyser za bazowy dla swego kina obraz wybrał właśnie moment wyjęty z „domowej burzy”. Takie paranormalne wyładowania poprzedzają lub stają się następstwem przekroczenia przez dziecko przestrzeni granicznej.

Zarówno *Duch*, jak i *E.T.* operują rozwiązaniami wizualnymi przedstawiającymi temat „dziecka u drzwi”. Jedno ze słynniejszych ujęć z *E.T.* ukazuje chłopca podchodzącego do świecącej w mroku ogrodowej altany. Kompozycja kadru wygląda inaczej niż w *Bliskich spotkaniach...*, jednak symboliczny wymiar i estetyka baśniowego odrealnienia zostają zachowane. W *Duchu* natomiast zawarta jest bardziej demoniczna (z perspektywy rodziców) wizja niedorosłego kuszonego przez promieniste portale. Mała Carol Anne wpatrzona w odbiornik telewizyjny transmitujący „biały szum” jest duchowo spokrewniona z zafascynowanym światłem trzylatkiem z wcześniejszego dzieła reżysera. Andrew M. Gordon w *Empire of Dreams* pisze, że obraz dziecka u drzwi zaprezentowany w *Bliskich spotkaniach...* jest charakterystyczny dla dzieł Spielberga między innymi dlatego, że zawiera opozycje typowe dla

10 J. Kendrick, *Darkness in the Bliss-Out...*, s. 58.

wszystkich jego filmów fantastycznych (zestawienie wnętrza i zewnątrz; światła i ciemności; tego, co małe i duże)¹¹. Dodatkowo to ujęcie można odczytywać w sposób bliski interpretacjom innych filmów autora. Gordon wymienia cztery propozycje rozumienia tego motywu. Po pierwsze, chłopiec stojący przy świetlistych drzwiach w oczywisty sposób odnosi się do obrazu boskości lub wizji zaświatów. Po drugie, liminalna pozycja przed framugą przywołuje na myśl model zabawy dziecięcej – aktywności, która nie rozgrywa się ani w pełni na zewnątrz, ani jedynie w obrębie psychiki, lecz w przestrzeni pomiędzy środowiskiem a wnętrzem jednostki. Dla Gordona zarówno motyw poszukiwania epifanicznych doznań, jak i figura dziecka podczas zabawy stanowią podstawowe klucze interpretacyjne dzieł Spielberga. Jednocześnie, powołując się na koncepcję obiektu przekształcającego Christophera Bollasa, filmoznawca zauważa, że obraz chłopca u wrót unaocznia poczucie niesamowitości, jakie wiąże się z odnalezieniem obiektu znanego z wczesnego dzieciństwa, z którym podmiot czuł nierozzerwalną więź. Zdaniem autora *Empire of Dreams* trzylatek wpatrujący się w ogień widzi swój własny „ekran marzeń”, natomiast widzowie, obserwując wspomniane ujęcie, mają szansę doświadczyć estetycznego poruszenia, jakie jest udziałem filmowego chłopca. W tym sensie „ekran marzeń”, o którym pisze Gordon, posiada właściwości podobne do obrazów wspomnień opisywanych przez Demby. Autorka, przytaczając teorię psychoanalityka Guya Rosalto na temat „ekranów” zasłaniających treść fantazmatu, zaznaczyła, że niezależnie od tego, czy zgodzimy się, by obraz wspomnienie czytać w kluczu psychoanalizy, to pewne jest, że zetknięcie się z nim zawsze wywoła „głębokie poruszenie uczuciowe”¹².

Ostatnia przywołana przez Gordona propozycja interpretacyjna wiąże się z autotematycznym wymiarem *mise en scène*: „Framuga drzwi w tym właśnie ujęciu tworzy kadr w kadrze, a chłopiec jest wielkości widza kinowego, oczarowanego obrazami rzucanymi przez światło nad olbrzymim ekranem”¹³. Uwaga Gordona dotyczy nie tylko identyfikacji metafory filmowego autotematyzmu, ale również istoty wizualnego stylu Spielberga z okresu *Trylogii przedmieść*. Ujęcie z trzylatkiem stojącym w przejściu jest zapowiedzią późniejszych estetycznych wyborów reżysera.

11 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 273–274.

12 Ł. Demby, *Obrazy twórcze, obrazy (nie)pamięci...*, s. 81.

13 A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 274.

Drzwi drugie: jaśniejące prostokąty w kulturze wizualnej lat osiemdziesiątych

Trylogię przedmieść współtworzą ujęcia powierzchni emitujących światło, które są tłem bądź obiektem zainteresowania dzieci. Do świetlistego rekwizytorium, poza rozżarzonymi drzwiami, należą m.in.: włączony telewizor w ciemnym pokoju, demoniczna szafa, fluorescencyjna postać demona, okrągły księżyc na granatowym niebie, świecące serce kosmity, statek kosmiczny i witraż w garderobie. Taka iluminacyjna estetyka w niektórych przypadkach może kojarzyć się z wyglądem srebrnego ekranu. Jeśli jednak odczytać Spielbergowskie obrazy jaśniejących obiektów w szerszym kontekście amerykańskiej kultury wizualnej przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, dostrzeżemy w nich nie tylko powtórzenie sytuacji kinowej. W istocie prasowe, filmowe i reklamowe reprezentacje dzieci z tego okresu często ukazują niedorostłych wpatrzonych w jaśniejący ekran, ale przeważnie są to wyświetlacz gier, gadżetów i elektronicznych zabawek edukacyjnych, a także kineskopy telewizora. Być może zatem rozżarzone drzwi z *Bliskich spotkań...* nie tyle przypominają ekran kinowy, ile stanowią antycypację podłużnych automatów z salonów gier (stanowiska *arcade games* ulokowane w centrach handlowych oświetlane były właśnie uwielbianą przez dzieci pomarańczową poświatą¹⁴).

W latach osiemdziesiątych reprezentacje dzieci ukazują młodych ludzi filmowanych i fotografowanych z profilu lub zza pleców, tak iż zdarza się, że stają się oni figurami pozbawionymi twarzy. Od frontu widzimy za to błyszczące ekrany. O ile w przypadku fotografii reklamowej, wykorzystywanej przy sprzedaży gier i zabawek elektronicznych, częste stosowanie tego typu kompozycji wydaje się uzasadnione kwestiami praktycznymi (dajmy na to ekspozycją towaru), o tyle notoryczne ukazywanie w filmach odwróconych w stronę ekranów postaci dziecięcych jest mniej oczywiste. Angus McFadzean zauważa, że w amerykańskim kinie lat osiemdziesiątych dziecięcy i młodzieżowi bohaterowie zaprządnięci są przede wszystkim komputerami i telewizją¹⁵. Autor upatruje szczególnego znaczenia w powtarzających się scenach z chłopięcymi bohaterami oglądającymi telewizję. W takich realizacjach, jak

14 Zob. G. Cross, *The Cute and the Cool: Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*, Oxford University Press, New York 2004, s. 159.

15 Zob. A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema...*, s. 71–89.

D.A.R.Y.L. (reż. S. Wincer, 1985), *Badacze kosmosu* czy *Impuls* (reż. P. Golding, 1988) element niezwykłości przenika do świata dzieci poprzez niepokojące, niesamowite i baśniowe obrazy z telewizji; „akt patrzenia symbolicznie łączy się z nieuchronnym nadejściem fantastycznego”¹⁶. Podobnie jak w przypadku obrazu z *Bliskich spotkań...* wizerunki dziecka patrzącego na „szklany ekran” wyrażają gotowość małych bohaterów do oddania się nieznanemu. Kino Spielberga tworzyło ikoniczne obrazy epoki, ale również wpisywało się w estetyczne trendy swych czasów. W przypadku reprezentacji dziecka z lat osiemdziesiątych niełatwo orzec, w jakim stopniu są one dziełem inspiracji, na przykład *Bliskimi spotkaniami...*, a na ile realizują ogólne tendencje charakterystyczne dla tego okresu.

Wspólne rysy można dostrzec już w obrębie filmowych paratekstów. To nie przypadek, że plakaty filmów fantastycznych lat osiemdziesiątych niejednokrotnie przedstawiają dziecko stojące u progu jaśniejących drzwi. Niedorośli ukazywani przez plakacistów ponownie ujmowani są w „standardowej” pozycji z za pleców. Dotyczy to zarówno plakatów i okładek kaset VHS tworzonych w epoce, jak i materiałów promocyjnych kolejnych wydań filmów przeznaczonych na nośniki cyfrowe. Chłopcy i dziewczynki stający przed „pięknym, lecz straszliwym światłem”, wydobywającym się z za drzwi, dublują zawarty w *Bliskich spotkaniach...* obraz granicznego momentu. Na poszczególnych grafikach widać jednakże pewne przesunięcia znaczeniowe i estetyczne.

Surowy schemat zastosowano przy projekcie okładki DVD horroru *Impuls*, na której widzimy chłopca stojącego przed na wpół otwartymi wrotami. Od wewnątrz emitowane jest białe światło, pochodzące z wyładowań elektrycznych. Mowa ciała bohatera wskazuje, że jest on oniemiały, ale nie przerażony. Wyraźnie zainteresowana przestrzenią za drzwiami wydaje się natomiast kilkulatka z plakatu holenderskiej produkcji *De Lift* (reż. D. Maas, 1983). O tym, że szyb windy jest niebezpieczny, świadczy dłoń nieszczęśnika, który ostatkiem sił trzyma się podłogi. Dziecko zagląda w przestwór, ale nie wydaje się ani wystraszone, ani też szczególnie przejęte losem mężczyzny. W przypadku tego plakatu światło z wnętrza nie przypomina ekspresywnego ognia czy błysków elektryczności; jest stonowane i oniryczne. Plakat horroru *Lalki* (reż. S. Gordon, 1987), rozwijającego charakterystyczny dla epoki motyw żyjących zabawek, przedstawia dziewczynkę stojącą na progu pokoju. Wewnątrz

16 Tamże, s. 72.

malują się niewyraźne kształty pacynek, a z centrum pomieszczenia dobywa się oślepiająca jasność przypominająca lampę błyskową. Dziewczynka ubrana w nocną koszulę jedną dłonią dotyka klamki, w drugiej przytrzymuje złowieszczą zabawkę¹⁷. Twarz bohaterki, tak jak w przypadku innych dzieci urzeczonych blaskiem za drzwiami, nie jest widoczna (zob. fot. 61–64). W paskudnym grymasie mizdrzy się za to do widza demoniczna lalka. Znamienne, że postura dziewczynki wyraża ufność w stosunku do bytów lokujących się za framugą. Podobna ikonografia pojawia się na plakacie filmu *Joey*, na którym demoniczna kukielka ukazana jest frontalnie, a chłopięcego bohatera widzimy standardowo, zza pleców. Jaśniejące wrota (żaluzjowe drzwi szafy) nie są gościnne dla dziecka, jednakże neonowy blask wnętrza wydaje się raczej cudowny niż złowieszczy.

Co ciekawe, w filmie Rolanda Emmericha wielokrotnie powracają ujęcia drzwi otwierających się przed tytułowym bohaterem. W opowieści o osieroconym przez ojca chłopcu (Joshua Morrell) dziewięciolatek konfrontuje się z dobrymi i złymi mocami, czego efektem są między innymi telekinetyczne i animistyczne przeobrażenia w obrębie dziecięcej sypialni. Sprzyjające dziecku siły symbolizuje zabawkowy telefon – mediumiczny przedmiot służący do zaświatowego kontaktu z ojcem. Zła energia ulokowana jest natomiast w kukle należącej do zmarłego przed laty magika. Denis Fischer pisze, że film przypomina „spielbergowską fantastykę dla dzieci, w której w zasadzie nic się nie zgadza”, a trawestacja imaginarium znanego reżysera wydaje się bardziej „irytująca niż angażująca”¹⁸. Choć niemiecka produkcja rzeczywiście nie posiada klarownej struktury (stanowi raczej typowy dla kina klasy B konglomerat semispielbergowskich rozwiązań¹⁹), to możliwe jest wyróżnienie przewodnich motywów.

17 Plakaty filmowe są w tym wypadku częścią szerszej, popkulturowej tendencji. Grady Hendrix pisze, że w przypadku okładek pulpowych powieści grozy z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych „zabawkowa” ikonografia jest niezwykle popularna: „Klauny [...] i tradycyjne lalki [...] były najciężej pracującymi modelami okładkowymi w branży pulpowej, wespół z kościotrupami”. G. Hendrix, *Paperbacks from Hell. The Twisted History of '70s and '80s Horror Fiction*, Quirk Books, Philadelphia 2017, s. 89.

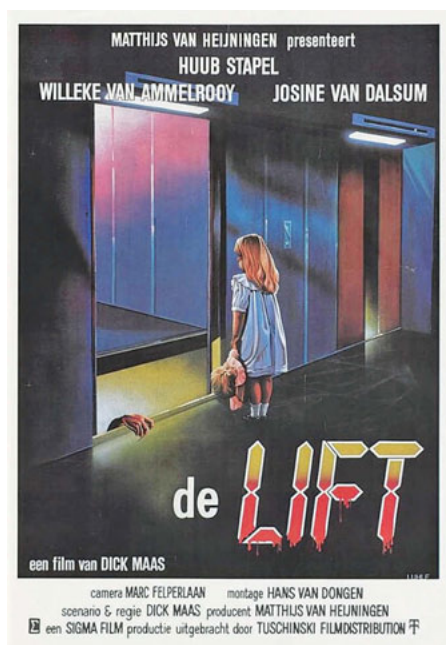
18 D. Fischer, *Science Fiction Film Directors, 1895–1998*, McFarland & Company, Jefferson 2000, s. 170.

19 Emmericha i jego dorobek w rodzinnym kraju określano mianem „spielbergowszczyzny” i „szwabskiego Spielberga”. Krytyczny wobec twórczości reżysera Gregory Solman pisze, że jest to dowód na to, że niemiecka prasa nie rozumie samego Spielberga w równym stopniu, co amerykańska. G. Solman, *Godzilla's little acre*, „Film Comment” 1998, vol. 34, no. 4, s. 26.

„Piękne, lecz straszliwe światło”



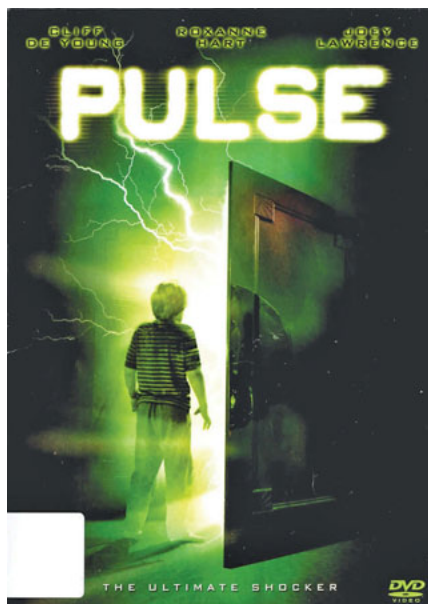
Fot. 61. Joey



Fot. 62. De Lift



Fot. 63. Lalki



Fot. 64. Impuls

Analizując topografię zarysowaną w dziele, dostrzeżemy, że centra dobrych i złych oddziaływań mieszczą się za trzema drzwiami. Pierwsze wrota stanowią drzwi żaluzjowej szafy w sypialni Joeeya. We wnętrzu garderoby, która przypomina wejście do piwnicznego korytarza, miga zielone światło. Drugie drzwi ulokowane są w labiryncie mieszczącym się w opuszczonym domu magika. Ich przekroczenie wiąże się z przebyciem bram życia pozaziemskiego. Gdy chłopiec decyduje się otworzyć drzwi, pojawiają się abstrakcyjne ujęcia wielokolorowych błysków. Zakończenie ukazuje jeszcze jeden portal, który jest zarazem powrotem do początku opowieści – to drzwi sypialni chłopca. W finale niemieckojęzycznej wersji koleżanka tytułowego bohatera staje na progu pokoju, z którego bije niezwykle blask. Dorośli ostrzegają dziewczynkę przed przestąpieniem niebezpiecznej bariery, ale kilkulatka zapewnia, że się nie boi. Moment, w którym bohaterka przekracza próg, zostaje zatrzymany w finałowej stopklatce. Zakończenie amerykańskiej wersji przedstawia natomiast dorosłych przestępujących próg pokoju Joeeya i następujące później ujęcie budzącego się chłopca. Poza trzema głównymi wrotami, w filmie wielokrotnie widzimy postaci dziecięce „przekraczające progi” jasnych wrót. Co ciekawe, Emmerich wyznał, że *Bliskie spotkania...* „w zasadzie odmieniły jego życie”, sprawiając, że zdecydował się tworzyć filmy science fiction, kierowane do widowni, której sam był niegdyś częścią²⁰. Niemal obsesyjnie powracający w filmie motyw dziecka u progu jaśniejących drzwi może być zatem bezpośrednim przeniesieniem Spielbergowskiego ekranu-wspomnienia.

Drzwi trzecie: technikolorowe przejście

Obraz dziecka stojącego przed drzwiami nawiedzał kino na długo przed działalnością Spielberga, Emmericha i innych twórców lat osiemdziesiątych. Czyż Dorotka (Judy Garland) otwierająca kolorowe drzwi w *Czarnoksiężniku z Oz* nie wykonuje analogicznego gestu do Barry'ego z *Bliskich spotkań...*? Trzylatek nie przedostaje się co prawda do fantasylandu, lecz chwila, w której dwójka odważnych dzieci decyduje się na pociągnięcie klamki i spojrzenie w kierunku kolorowych przestworzy, upodabnia do siebie sytuacje bohaterów. Gdy Dorotka uchyła drzwi, przez chwilę w jednym ujęciu widzimy dziecko

20 Zob. V. Engel, R. Aberly, *The Making of Independence Day*, Harper Paperbacks, New York 1996, s. 10.

po między dwoma światami; nieatrakcyjne brązowe domostwo tworzy ramę dla wyrazistej, kuszącej krainy na zewnątrz. Taki kod wizualny pojawia się także w *Bliskich spotkaniach...* W obydwu arcydziełach kina fantastycznego postaci kierują się w głąb kolorowych krain, jednakże Spielberg prezentuje ostrożniejszą wizję – widzowie nigdy nie przedostają się do „innego świata”, lecz jedynie stają u jego progu. Wyraźnie obrazuje to finał filmu ukazujący dziesiątki postaci wpatrzonych w świetlisty obiekt latający. Reżyser, uskarżający się, że podczas powtórnego wydania filmu studio nakazało mu „dokrecenie” do zakończenia ujęć z wnętrza statku kosmicznego, stwierdził, że takie obrazy nigdy nie powinny zostać pokazane, gdyż ich przedstawienie niszczy fantazję²¹. W *Czarnoksiężniku z Oz* miejsce za drzwiami jest kluczowe dla akcji. Kamera ustawiona za plecami Dorotki wnika we wnętrze soczystego krajobrazu, a później przystaje, dając się wyprzedzić dziewczynce. Od tego momentu widzowie są świadkami wyprawy.

Esencjalny dla filmu jest jednak obraz bohaterki przekraczającej próg. Literaturoznawczyni Suzanne Rahn zauważa, że „każdy, kto oglądał *Czarnoksiężnika*, wie, że sednem tej opowieści jest otwarcie drzwi”²². Przejście do barwnej Krainy Munchkinów wyrasta na filmowy obraz-wspomnienie. W antologii esejów filozoficznych *The Wizard of Oz and Philosophy* autorzy, niezależnie od orientacji badawczej, powracają do obrazu Dorotki otwierającej drzwi²³. Luke Dick zaczyna swój esej od przywołania prywatnej opowieści związanej z tym momentem filmu: „Jako że byłem dzieckiem patrzącym na świat w zadziwieniu, najbardziej lubiłem fragment z Dorotką otwierającą drzwi, a mój coroczny rytuał oglądania filmu tak naprawdę zaczynał się od przekroczenia tego technicolorowego progu. To w istocie przejście do innego świata”²⁴.

Scenariusz potwierdza, że to wyjątkowy moment – żaden inny fragment nie został opisany z takim bogactwem scenograficznych szczegółów, jak chwila, gdy dziewczynka otwiera drzwi²⁵. W *Czarnoksiężniku z Oz* (*notabene* jednym

21 Zob. Steven Spielberg: *30 Years of Close Encounters...*

22 S. Rahn, *The Wizard of Oz: Shaping an Imaginary World*, Twayne Publishers Inc., New York 1998, s. 75.

23 *The Wizard of Oz and Philosophy: Wicked Wisdom of the West*, eds. R.E. Auxier, P. Seng, Open Court, Chicago 2008, e-book.

24 L. Dick, *Somewhere Over the Rainbow: A Moral Odyssey*, w: *The Wizard of Oz and Philosophy...*, s. 31–61.

25 S. Rahn, *The Wizard of Oz...*, s. 114.

z ważniejszych dla Spielberga filmów²⁶) moment otwarcia drzwi przeddefiniuje dotychczasową estetykę kolorystyczną – świat przedstawiony, wcześniej ukazany w sepii, zmienia barwy na technikolorowe. Wedle Davida J. Hogana, w czasie powstania filmu sepia była kojarzona przez Amerykanów z tak zwanymi wartościami rodzinnymi; choć od dawna nie stosowano jej przy rodzinnych portretach fotograficznych, wciąż nosła emocjonalne znaczenia związane z bezpieczeństwem i nostalgią²⁷. Po wyjściu z domu Dorotka odwraca się plecami do „wartości rodzinnych” i kieruje w stronę ekscytującej, barwnej krainy. W interpretacji Rahn bohaterka filmu wraz z przekroczeniem progu staje się inną osobą, „zamyka za sobą drzwi i od tej chwili nie ma już mowy o ponurym, szarym domu”²⁸. Estetyka kolorystyczna *Czarnoksiężnika z Oz* ma niebagatelne znaczenie – soczysta ekstrawagancja technikoloru jest zerwaniem z przestrzenią domowej nudy. Podobnie jest w *Bliskich spotkaniach...*, gdzie „piękne, lecz straszliwe” światło również znamionuje pozarodzinną sferę. „Niesamowity i obezwładniający obraz” (jak określa ujęcie z Barrym autor albumu na temat *Bliskich spotkań...*) stworzono przy użyciu specjalnej kompozycji światła, kolorowych filtrów oraz mgły²⁹.

Choć ujęcie z *Bliskich spotkań...* znaczeniowo może być duchowym spadkobiercą *Czarnoksiężnika z Oz*, to obydwie realizacje odznaczają się własnymi (charakterystycznymi dla swych epok, gatunków i autorów) stylami estetycznymi: technikolorowym bogactwem i wyrazistym zastosowaniem światła. W tym kontekście interesujące przesunięcie znajdziemy w zrealizowanym w 1985 roku *Powrocie do Krainy Oz*, na podstawie drugiej i trzeciej części

26 Reżyser przyznał, że przed nakręceniem filmu o chłopcu i kosmicie powtórzył seans *Czarnoksiężnika z Oz*. Analitycy jego twórczości dopatrują się wielowymiarowych analogii między przygodami ekranowej Dorotki a *E.T.* G. Reiter, *Fathers and Sons in Cinema*, McFarland & Company, Jefferson 2008, s. 112; D. Peary, *Cult Sci-Fi Movies: Discover the 10 Best Intergalactic, Astonishing, Far-Out, and Epic Cinema Classics*, Workman Publishing Company, New York 2014, s. 131; T.A. Sebeok, *I Think I Am a Verb: More Contributions to the Doctrine of Signs*, Springer, Bloomington 1986, s. 186. Podobieństwa między *Czarnoksiężnikiem z Oz* i całą twórczością Spielberga w szczegółowy sposób opisuje Patricia Deshinsky na stronie poświęconej tropieniu tych analogii: <https://noplacelikeoz.com/>, data dostępu: 29.03.2020.

27 D.J. Hogan, *The Wizard of Oz FAQ: All That's Left to Know About Life According to Oz*, Applause Theatre & Cinema Books, Milwaukee 2014, s. 266.

28 S. Rahn, *The Wizard of Oz...*, s. 75.

29 Zob. M. Klastorin, *Close Encounters of the Third Kind: The Ultimate Visual History*, Harper Design, New York 2017, s. 208.

cyklu powieściowego L. Franka Bauma. Podczas wędrówki przez Krainę Oz (w filmie Murcha szarą i martwą jeszcze bardziej niż Kansas) Dorotka wielokrotnie przekracza progi i używa kluczy do drzwi i gablotek. Najważniejszym portalem okazuje się jednak lustro z toaletki stojącej w jej sypialni. Dziewczynka odkrywa jego moc, gdy wraca z Oz (lub – wedle realistycznej interpretacji płaszczyzny fabularnej – zostaje przywieziona ze szpitala psychiatrycznego). W finale zwierciadło okazuje się płaszczyzną transmitującą obraz z fantastycznej Krainy. W swoim srebrnym blasku, rodem z urządzenia elektronicznego, lustro przypomina jeden z ekranów, na które patrzyli filmowi i popkulturowi niedorośli w latach osiemdziesiątych. W filmie z 1985 roku obraz dziecka stojącego u progu jaśniejących wrót realizuje się również w kodzie wizualnym, w którym framugę drzwi zastępuje rama ekranu lub wyświetlacza urządzenia. Fundamentalnym dla epoki przykładem zastosowania tego kodu jest *Duch*.

Rozdział 4

Uwaga, pułapki na dzieci! (*Duch*)

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

[...] w tym samym stopniu, co koszmarem dzieci, *Duch* jest również rodzicielskim koszmarem².

James Kendrick

Kadry z filmu *Duch*, ukazujące blondwłosą dziewczynkę (Heather O'Rourke) wpatrzoną w telewizyjny „biały szum”, są ikoniczne dla amerykańskiego kina lat osiemdziesiątych. Wizerunek kilkulatki zafascynowanej obrazem na ekranie odbiornika wywołuje ambiwalentne wrażenia, prowokując filmoznawców do kreślenia różnorodnych, często antynomicznych analiz. Na kolejnych stronach 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: Carol Anne – bohaterka dzieła Stevena Spielberga i Tobe'a Hoopera, znajduje się bowiem zarówno w domu, jak i poza nim; funkcjonuje w strefie żywych i w strefie martwych; jej głos słychać 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 Robins) oraz ich rodziców 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 wyrwywają najmłodszych z okowów

1 B. Martin, *Poltergeist. An Interview with Producer Frank Marshall*, „Fangoria” 1982, no. 19, s. 62.

2 J. Kendrick, *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2009, s. 179.

rodziny. W scenach ukazujących nadprzyrodzoną agresję lub uwiedzenie małych bohaterów przez ożywione paranormalnymi mocami domowe sprzęty i elementy konstrukcyjne budynku, częściowo zaadaptowany zostaje punkt widzenia dziecka. Szczególnie istotna dla całokształtu *Ducha* jest 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 koncentruje się na odtworzeniu topografii nawiedzonego domu oraz wyróżnieniu podziałów generacyjnych zarysowanych w dziele Spielberga i Hoopera. Rafał Syska twierdzi, że w amerykańskim horrorze lat osiemdziesiątych „złagodzone (przynajmniej na poziomie fabuły) generacyjne konflikty”³. 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 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 rozwydrzone duchy

Trzeba zaznaczyć, że scenariusz *Ducha* – opowiadający o kilkulatce, która przebywając we własnym domu, gubi się w innym, nieludzkim wymiarze – nie jest całkiem oryginalny. Pomysł, jak pisze Andrew M. Gordon, został zapożyczony z serialu *Strefa mroku* (1959–1964)⁴. W odcinku *Little Girl Lost* (reż. P. Stewart, 1962)⁵ małżeństwo budzone jest w środku nocy przez odgłosy

3 R. Syska, *Zmory, które straszą na jawie. Motyw dziecka w amerykańskim horrorze lat 80.*, „Studia Filmoznawcze” 2012, nr 33, s. 62.

4 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2008, s. 96.

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

płaczu córki. Rodzice słyszą w pokoju dziecinnym i salonowej szafce szloch małej Tiny, lecz nie mogą dotrzeć do źródła dźwięku. Okazuje się, że wystraszona pięciolatka wpadła do „strefy mroku”, która otwarła się w jej pokoju. Miejsce pobytu dziecka przypomina spowite gwiazdami i mgłą niebo – przestrzeń miękką i migotliwą, odbijającą echem głos dziewczynki⁶. 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 pięciolatka jest już bezpieczna, matka zabiera ją daleko od groźnego pokoju dziecięcego. Odcinek *Little Girl Lost* został uznany przez jednego z krytyków za „zapadającą w pamięć”⁷. W tym świetle nie dziwi, że niemal dwie dekady po emisji serialu, przed pisaniem scenariusza do *Ducha*, Spielberg poprosił twórców o kasetę z nagraniem⁸.

W obydwu wariantach narracji o małych zaginionych dziewczynkach ujawnia się wizja domu rodzinnego (ściślej zaś – sypialni dziecięcej) jako miejsca niezbadanego, wciągającego najmłodszych do „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). Wyobrażenia 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. Gdy przy okazji promocji *Ducha* Spielberg wspominał o swoich dziecięcych lękach i fascynacjach, przywoływał zbliżone wizje przestrzeni domowej jako wnętrza otwierających się w niespodziewanych punktach. Oświetlane światłem z korytarza pęknięcie w ścianie jego sypialni wydawało się mieścić potwory wyrwane z wizji Hieronima Boscha. Reżyser wyznał, że w jego wyobrażeniach małe istoty zdawały się „wyglądać z wnętrza i podszeptować, abym

6 Upiornie brzmią wołania przerażonej Tiny, dubbingowane przez ponadtrzydziestoletnią wówczas Rhodę 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. Czy inny wymiar, w którym znajduje się dziecko, sprawia, że Tina potwornieje?

7 M. Grams Jr., *The Twilight Zone: Unlocking the Door to a Television Classic*, BearManor Media, Churchville 2014, e-book.

8 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 96.

przeszedł na miejsce zabaw w szczelinie i dał się wciągnąć w nieznane tam, za ścianami mojego domu w New Jersey”⁹.

W *Duchu* 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. Rozbicie między dorosłym (rodzicielskim) a dziecięcym postrzeganiem pozaludzkich bytów wprost wyraża Tangina Barrons – medium parapsychologiczne. Kobieta twierdzi, że najgroźniejszy z duchów „dla niej [dziewczynki – K.K.] jest po prostu zwykłym dzieckiem, dla nas [rodziców i opiekunów – K.K.] jest bestią”. 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”, że ma pięć lat. Jest radosna, pobudzona i uśmiechnięta w grymasie sprawiającym, że ledwo rusza ustami przy mówieniu. Bohaterka w końcu przykładą dłonie do mieniącego się „białym szumem” ekranu. 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 wyciszony¹⁰. Nieruchoma postawa i nienaturalna mimika pięciolatki wydają się jednak niepokojące.

Matka, aby zracjonalizować nietypowe zachowanie dziewczynki, zrzuca później nocny incydent na karb somnambulizmu, analizując przy tym własne perypetie z dzieciństwa. „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, nieświadom 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

9 M. Kakutani, *The Two Faces of Spielberg: Horror vs. Hope*, „The New York Times”, 20.05.1982, s. 30.

10 Zob. H.J. Hermans, E. Hermans-Jansen, *Dialogical Processes and Development of the Self*, w: *Handbook of Developmental Psychology*, eds. J. Valsiner, K.J. Connolly, Sage Publications, London-Thousand Oaks-New Delhi 2003, s. 534.

insynuacje związane z pedofilią). „Było mi wtedy strasznie wstyd” – wyzna ze śmiechem bohaterka, skręcając dla męża jointa. Motyw dziecięcego oddalania się z sypialni jako aktywności, której praktykowanie przenosi się z matki na córkę¹¹, 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, 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 dzieciństwa¹². Poszczególni chłopcy i dziewczynki dorastają wprawdzie, zapominając o nocnych ucieczkach, ale zastępują ich następni żądni przygód niedorośli:

Jane jest już teraz zwykłą dorosłą osobą i ma córkę o imieniu Margaret. I w czasie każdych 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 wesole, niewinne i bezduszne¹³.

Barrie oraz Spielberg i Hooper zwracają uwagę na rozziw pomiędzy 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. Barrieowski wątek porwania lub odejścia potomstwa z pokoju dziecięcego (czyli przestrzeni na pozór najbezpieczniejszej) zostaje przez Spielberga powtórzony w *Hooku*

- 11 W sequele *Ducha*, filmie *Duch II. Druga strona*, zależności łączące kobiety zostają rozciągnięte na wcześniejsze pokolenie. Babcia informuje Carol Anne o rodzinnym darze widzenia drugiej strony, który dziewczynka po niej odziedziczyła.
- 12 Zob. M. Nikolajewa, *From Mythic to Linear: Time in Children's Literature*, Children's Literature Association and Scarecrow Press, Lanham-London 2004, s. 93.
- 13 J.M. Barrie, *Piotruś Pan i Wendy*, przeł. M. Rusinek, Wydawnictwo Wilga, Kraków 2014, s. 322–323.

(1991)¹⁴ – wykreowanej przez reżysera kontynuacji przygód Piotrusia Pana. W obu filmach podobnie rozegrano scenę uprowadzenia małoletnich przez złe moce: rozpęta w sypialni wichura zapowiada nadejście fantastycznych przybyszów, rodzeństwo zostaje wciągnięte w wir, sam moment znikania jest jednak niedostępny spojrzeniu widza. W późniejszej realizacji uprowadzenie Jacka i Maggie przez piratów zostaje jedynie zasygnalizowane – o powodzeniu tego aktu dowiadujemy się z listu kidnaperów. Sam moment zniknięcia Carol Anne w czeluściach szafy jest niewidoczny, gdyż postać dziecka zostaje zasłonięta przez znajdujące się w pokoju łóżeczko.

Wraz z pięcioletką 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, wcześniej upstrzone 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 kilkulatków¹⁵) 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 застаје sypialnię córki i syna wyziębioną wiatrem dmuchającym przez otwarte na oścież okno. Okno, symbol niezwykle istotny dla imaginarium Piotrusia Pana¹⁶,

14 Innym przykładem przewijającego się w twórczości Spielberga motywu porwania dziecka z sypialni jest początek *BFG. Bardzo Fajnego Giganta* (2016). W filmie cierpiąca na bezsenność wychowanka 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”. Słowa, które nie pojawiają się w pierwowzorze literackim Roalda Dahla, w wersji filmowej zdają się ostrzeżeniem dla ciekawskich dzieci, wskazującym na sposoby bezpiecznego użytkowania sypialni.

15 Zob. J. Moorhead, *Missing Kids and Their Empty Rooms*, „The Guardian”, 20.09.2008, <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2008/sep/20/family.children>, data dostępu: 18.11.2021.

16 Zob. D. Rudd, *The Blot of Peter Pan*, w: J.M. Barrie's *Peter Pan In and Out of Time: A Children's Classic at 100*, eds. D.R. White, A.C. Tarr, Scarecrow Press, Lanham-Toronto-Oxford 2006, s. 268.

powraca w filmie Spielberga wielokrotnie. Jego znaczenie podkreśla Wendy, 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”. 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 uciezkach niedorosłych postaci. Katarzyna Slany zauważa, że w powieściach onirycznych i fantazmatycznych z dziecięcym bohaterem pojawia się szereg „symbolicznych progów mediacji”¹⁷, do których należą m.in.: okna, tunele, lustra, drzwi i szafy. Tego rodzaju przedśionki służą przede wszystkim jako symbole transgresji, zagłębienia się w wewnętrzne światy marzeń i snów¹⁸.

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* na podstawie powieści Stephena Kinga. 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*, demoniczna dziewczynka ze świńskim rykiem z *Horroru Amityville* (reż. S. Rosenberg, 1979), tytułowa bohaterka *Białej damy* (reż. F. LaLoggia, 1988). W *Duchu* ukazano bardziej abstrakcyjne strachy (zob. fot. 65–67). Rozgorączkowany syn państwa Freelingów nie może zasnąć w obawie przed złowieszczym drzewem z przydomowego ogródka. Gdy posiadłość opanowują dusze spoczywających pod fundamentami zmarłych, spełniają się najgorsze obawy, jakie żywił chłopiec. Drzewo ożywa, wyszarpując załknionego Robbiego przez wybitą szybę. Ten fragment filmu, omawiany często w kontekście prywatnych lęków, jakie nawiedzały jego twórcę (kilkuletni Spielberg bał się drzewa

17 K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016, s. 160.

18 Zob. tamże, s. 160–161.

za oknem¹⁹), potwierdza, podobnie jak pierwsze minuty *Hooka*, prawidłowość 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 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 własnego²⁰.

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 film w ramach reprezentacji rodzicielskich lęków przed pedofilią²¹, tłumaczą tym, że bohaterka przedstawiana jest jako aktywna seksualnie, a zatem nieatrakcyjna dla „bestii”²². Jakkolwiek nie rysowałyby się 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”²³.

19 J. Baxter, *Spielberg. Nieautoryzowana biografia*, przeł. B. Hrycak, Europa, Wrocław 2000, s. 319.

20 Zob. J. Baxter, *Spielberg...*, s. 323–324.

21 Zob. J.R. Kincaid, *Erotic Innocence: The Culture of Child Molesting*, Duke University Press, Durham–London 1998, s. 84.

22 Zob. B.M. Murphy, *The Suburban Gothic in American Popular Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2009, s. 131.

23 Tamże.

Strachy za oknem



Fot. 65. Dawny kolega (*Miasteczko Salem*)



Fot. 66. Matka zmarłej dziewczynki (*Biała dama*)



Fot. 67. Potworne drzewo (*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 nasilane przez ciemność. 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: wraz 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 światła, nie było ono tak łagodne, jak to, do którego przyzwyczaili widzów dwudziestopierwszowieczne 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 zaznaczał 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”²⁴. W filmie *mise en scène* odznacza się srebrnąwą poświatą. Dominującymi kolorami w *Duchu* są barwy flagi amerykańskiej²⁵, 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 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

24 M. Leonetti, R. Edlund, *Poltergeist (1982) / Episode #6*, „American Cinematographer”, 31.10.2008, <https://ascmag.com/podcasts/poltergeist-matthew-leonetti-asc-richard-edlund-asc>, data dostępu: 12.12.2020.

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

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 miejsc, które mogą porwać wasze dzieci²⁶.

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 M. Gordon w jednym ze swych odczytań filmu zauważa, że byty nazywane za pomocą tytułowego określenia można interpretować jako niegrzeczne dzieci²⁷. *Poltergeist* (jak brzmi oryginalny tytuł filmu) to inaczej „rozwydrzony duch”. Jego aktywność skoncentrowana jest na płataniu figli i dokuczaniu domownikom w sposób bliski zachowaniom niesfornych kulaków²⁸. 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 zabrał w pośpiechu pojazd swej pociechy), ukazuje w komediowej tonacji motyw dziecięcych złośliwości, powracający w całej opowieści²⁹. 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. Gdy mężczyźni oglądają mecz, matka Carol Anne sprząta pokój pociech. Potyka się o wrotki, co stanowi odzwierciedlenie gagu z zabawkowymi autami, które blokują przejazd mężczyzny na rowerze. Dziecięce zabawy albo przedmioty należące do małych przeszkadzają dorosłym – dosłownie wchodzi im pod nogi. Dodatkowo pasmo dla najmłodszej widowni, nadawane w tym samym czasie co football, mać ważne plany mężczyzn. Wieczory są równie kłopotliwe, gdyż zabiegające

26 J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s*, McFarland & Company, Jefferson–London 2007, s. 270.

27 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 102–103.

28 Spielberg wyznał, że traktuje *Ducha* jako ewokację własnego dzieciństwa, kiedy dla zabawy straszył swoje siostry. Zob. J. McBride, *Steven Spielberg: A biography: Second Edition*, University Press of Mississippi, Jackson 2010, s. 89–90.

29 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 102.

o uwagę potomstwo nie pozwala Steve'owi i Diane znaleźć spokojnej chwili na małżeńską intymność albo wypalenie skręta (rodzice palą wieczorem trawkę wspomagającą 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 fabularny trzon 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* (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 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 nuklearny³⁰. W *Testamencie* kilkakrotnie pojawia się nawiązanie do legendy o fleciście z Hameln, która poniekąd koresponduje z treścią *Ducha*. Legenda jest wyraźnie obecna we współczesnej kulturze popularnej³¹. 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 w opisie baśniowego motywu zauroczonego dziecka wskazuje na

30 Zob. W.J. Palmer, *The Films of the Eighties: A Social History*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1995, s. 193.

31 Zob. K. Kowalczyk, *Różne wcielenia Szczurołapa. O sposobach przetwarzania legendy*, „Literatura Ludowa” 2015, nr 59(3), s. 29–41.

nieoczywiste wnioski, jakie płyną z legendy³². Opowieść można oczywiście interpretować jako napomnienie, że karą za długi są najcenniejsze dobra posiadane przez dorosłych – dzieci. Francuski humanista zauważa jednak pewną ambiwalencję zawartą w podaniu³³. 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 podkradanym jadem; z drugiej strony uosabiają wysoką wartość, gdyż same w sobie są bogactwem, przyszłą siłą i źródłem obfitości, będąc jak pieniądź³⁴.

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*, w której paskudne stwory przypominają złośliwe, agresywne niedorostki³⁵. Gremliny, tak jak dzieci, bywają słodkie i rozkoszne, ale przy okazji są też małymi złośliwymi potworami, 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 rządzonym racjonalistycznymi zasadami światem dorosłych znaczone jest przez przypisanie

32 Zob. P. Péju, *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*, przeł. M. Pluta, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008, s. 40.

33 Zob. tamże, s. 102–103.

34 Tamże, s. 41.

35 Zob. A.M. Gordon, *Empire of Dreams...*, s. 103.

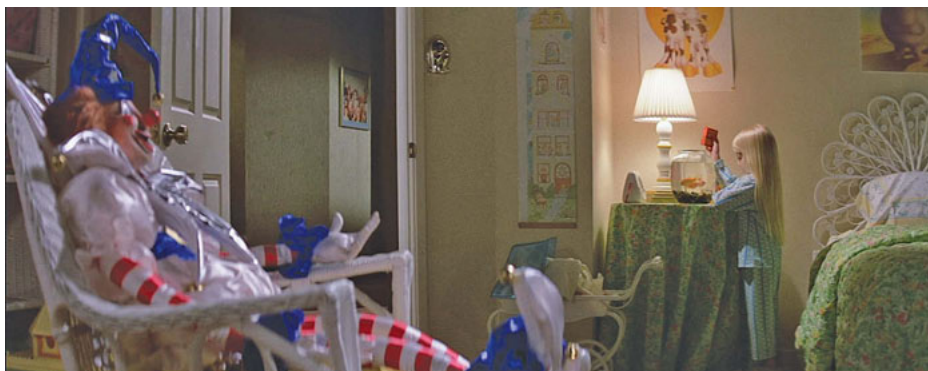
tym grupom konkretnych punktów domowej topografii: salonu i pokoju dziecięcego. W salonie Steve ogląda z kolegami mecz albo przysypia na fotelu przed telewizorem. Tutaj lokuje się na noc ekipa badaczy zjawisk paranormalnych, kiedy jej członkowie uznają, że spanie na piętrze jest zbyt niebezpieczne. Salon jest centrum życia dorosłych: nie tylko przyziemnych rodziców, lecz także specjalistów od sił nadprzyrodzonych, którzy przywracają porządek i logikę w nawiedzonym domu. Przeciwnieństwem 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 chaosu panującego we wnętrzach zajmowanych przez rozwyrzone istoty. Dorosli zmuszeni są posprzątać ten nieporządek. To nie przypadek, że specjaliści od zjawisk paranormalnych używają retoryki właściwej sprzątaczym i czyszcicielom: Tangina jest znakomitą fachowczynią, gdyż „wysprzątała już wiele domów”³⁶.

Scena, w której dorośli zaglądają do nawiedzonej sypialni należącej niegdyś do Robbiego i Carol Anne, obecnie zaś zajmowanej przez duchy, przedstawia pokój dziecięcy jako groteskową karuzelę. 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 (zob. fot. 68–70). Mechaniczny 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 osiemdziesiątych³⁷).

36 Bernice M. Murphy wskazuje, że taki język pozwala udomowić paranormalne zjawiska. Zob. B.M. Murphy, *The Suburban Gothic...*, s. 131.

37 Zob. J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s...*, s. 795.

Pokój dzieci w trzech odsłonach (*Duch*)



Fot. 68. Cisza przed burzą



Fot. 69. Nadejście duchów



Fot. 70. Groteskowa karuzela

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*³⁸, dokonali w ramach podgatunku *haunted house horror* przesunięcia estetycznego w kierunku konwencji psoty i niepowagi. Choć *Ducha* i opowieść o nawiedzonej posiadłości Amityville dzieł zaledwie trzy lata, a film Stuarta Rosenberga eksploruje podobne przejawy dziwnego sojuszu między kilkuletnią dziewczynką a duchami zamieszkującymi jej pokój (przykładowo, przekraczanie progu sypialni zachęca dziecko do rozmów i śpiewów z niematerialnymi przyjaciółmi), to obydwie realizacje znacząco różnią się stylem. Starszy film, pomimo upodobania twórców do pokazywania efektownych przejawów aktywności duchów, znamionują umowny realizm i surowość – atrybuty kojarzone z amerykańskim kinem grozy lat siedemdziesiątych. 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* (reż. U. Lenzi, 1988) rozgrywa się w nawiedzonej sypialni dziecięcej, w której elementy takie jak demoniczny klaun, lewitujące zabawki i rozpętany we wnętrzu wichur 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 wichur poduszkowe pierze i pluszaki atakują intruzkę. Ponownie więc nieobecność dziecka w jego pokoju skutkuje wymierzoną w dorosłych agresją wewnątrz. Film, określony przez Kima Newmana mianem „nudnawej imitacji *Ducha*”³⁹, korzysta również z najbardziej charakterystycznego dla oryginału

38 Zob. R. Ebert, *Poltergeist*, 1982, <https://www.rogerebert.com/reviews/poltergeist-1982>, data dostępu: 18.11.2021. Zob. P. Kael, *The Current Cinema: The Pure and the Impure*, „New Yorker”, 14.06.1982, s. 119–122.

39 K. Newman, *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s*, Bloomsbury, London 2011, s. 262.

motywu: nawiedzonego telewizora, w którym manifestuje się obecność kilkulatniej dziewczynki. Na oczach gości nawiedzonego domu w telewizji samoistnie pojawia się obraz upiornej „dziewczynki z pajacem”. W *Duchu* odbiornik transmituje natomiast jedynie głos dziecka.

Nawiedzone pudła i otwarte prostopadłościany

Znawca twórczości Spielberga James Kendrick stwierdza, że już w pierwszej scenie *Ducha* telewizor jawi się jako potencjalny portal prowadzący do innego wymiaru⁴⁰. Przez tę bramę przedostają się paranormalne byty, o czym najbardziej 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 w końcu wbija się gwałtownie w ścianę sypialni i budzi rodziców.

Dziwna fascynacja, jaką kilkulatka przejawia w stosunku do odbiornika telewizyjnego, jest wariacją na temat motywu dziecka zaintrygowanego sprzętem audiowizualnym, który w wyobraźni najmłodszych nie jest jedynie medium rozrywki. Telewizor, ze względu na pudełkową budowę i emitowane światło, może stać się obiektem marzeń. Ten sprzęt – jak stwierdza Anne Friedberg – jest również „przestrzenią wirtualną, innym miejscem zajmującym nowy wymiar”⁴¹. Peter Hughes Jachimiak analizuje 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

40 Zob. J. Kendrick, *Ambiguous Loss: The Depiction of Child Abduction in Spielberg's Early Films, w: Children in the Films of Steven Spielberg*, eds. A. Schober, D. Olson, Lexington Books, Lanham 2016, s. 82.

41 A. Friedberg, *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012, s. 323.

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 palcach, próbuję zerkać do otworu wentylacyjnego u góry i wgapiam się w ponure głębiny. Zawory zaczynają świecić w zakurzonej, wyłożonej pajęczyną wnętrzu. Wdycham delikatny zapach ciepłych obwodów. Dotykam wymodelowanej tylnej obudowy i czuję elektryczne ciepło. To świat wewnątrz pudełka wewnątrz pokoju⁴².

Zdaniem Hughesa Jachimiaka dzieci pociąga pudełkowa budowa telewizora zaprojektowanego w ich skali i zachęcającego, aby wnikać do środka⁴³. 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 niszczycielski wpływ na ich pociechy⁴⁴ albo z ogólnym wyrzutem czynionym pod adresem niskojakościowej rozrywki⁴⁵. 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.

42 P. Hughes Jachimiak, *Remembering the Cultural Geographies of a Childhood Home*, Ashgate Pub Co, Farnham 2014, s. 65.

43 Zob. tamże.

44 Zob. E.D. Brook, *Un/Queering Family in the Media*, w: A.M. Harris, S. Holman Jones, S.L. Faulkner, E.D. Brook, *Queering Families, Schooling Publics: Keywords*, Routledge, New York 2018, s. 53.

45 Zob. K. Sternheimer, *Connecting Social Problems and Popular Culture: Why Media is Not the Answer*, Westview Press, Boulder 2017, s. 1.

Horror i, szerzej, kino fantastyczne lat osiemdziesiątych pokazuje, że dzieci predestynowane są do odbioru „nawiedzonej” telewizji⁴⁶. Fabuła *Halloween 3. Sezonu czarownic* (reż. T.L. Wallace, 1982) skoncentrowana jest wokół skierowanego do najmłodszej widowni pasma halloweenowych programów, które – w połączeniu z nałożonymi na twarz świątecznymi maskami – dosłownie roztapiają głowy oglądającej je młodej publiczności. W horrorze Tommy’ego Lee Wallace’a rolę wabika na małych telewizzów przyjmuje prosta animacja dyniowej głowy (zob. fot. 71–73) z melodią towarzyszącą znanej rymowance *London Bridge is Falling Down*. Przerywnik, 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. 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 zakłócane „białym szumem” albo „szum” będący następstwem zakończenia ostatniego programu w danym dniu.

Spielberg i Hooper na wstępie zachęcają widzów do wiary w nawiedzone pułda. Standardowe dla amerykańskiej telewizji tamtego okresu zwieńczenie ramówki⁴⁷ przedstawia patriotyczne symbole zmontowane do melodii *Gwieździstego sztandaru*, tyle że obraz oglądamy w mikrodetału. Roger Ebert zaraz po premierze *Ducha* zastanawiał się nad znaczeniem tych „złowieszczych” zbliżeń: „Dlaczego aż tak blisko? W zasadzie zaprasza się nas do spojrzenia

46 Fantazje o przeniesieniu się do wnętrza telewizora były obecne w wielu filmach. Ten motyw pojawiał się przede wszystkim w realizacjach humorystycznych, m.in. w komedii grozy *Potwór z kosmosu* (reż. T. Nicolaou, 1986), polskim filmie familijnym *Smaczego, telewizorku* (reż. P. Trzaska, 1992) i niszowej produkcji *Andy Colby w świecie wideo* (reż. D. Brock, 1988). Punkt wyjściowy tego ostatniego filmu, w którym brat udaje się na ratunek wessanej do wnętrza telewizora siostrzyczce, może budzić skojarzenia z fabułą *Ducha*. Dodatkowo *Andy Colby w świecie wideo* w humorystyczny sposób 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*, w którym chłopiec zostaje zmuszony do zmierzenia się z pragnącym jego zguby inteligentnym impulsem elektrycznym znajdującym się w piecyku, pralce i telewizorze.

47 Kendrick zauważa, że dziś, w czasach całodobowych transmisji telewizyjnych, scena z *Ducha* jest anachroniczna. Zob. J. Kendrick, *Darkness in the Bliss-Out: A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, Bloomsbury Academic, London 2014, s. 42.

po między kropki na ekranie, żeby znaleźć tam coś więcej”⁴⁸. Choć wzrok nie przebija 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, pragnąc zajrzeć w głąb „świata wewnątrz pudełka wewnątrz pokoju”⁴⁹.

Kineskopowy telewizor może niepokoić nawet wtedy, gdy nie działa. Decyduje o tym jego specyficzna budowa, jeszcze do niedawna utożsamiana z pudełkiem – skrzynką zaaranżowaną na kształt „elektronicznego teatru kukiełkowego”, twierdzi znawca nowych mediów Paul Frosh⁵⁰. Wyświetlane na ekranie obrazy są jedynie częścią maszynierii napędzanej przez niewidoczny dla oka telewizzasta system, który (podtrzymując metaforę teatru kukiełkowego) można nazwać kulisami. Wspomniany badacz podkreśla rolę niepokojących przestrzeni skrytych za ekranową sceną:

Wyobrażenie o pozaekranowych kulisach, miejscu, skąd wychodzą obrazy, zasilalo niektóre niesamowite następstwa pojmowania telewizji jako oddzielnego, strasznego, 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 wydostać⁵¹.

Jeffrey Sconce, znawca fenomenu nawiedzonych mediów w kulturze, przekonuje, że idea odbiornika telewizyjnego jako „żywej maszyny” ma tradycję rozpoczynającą się na długo przed premierą *Ducha*⁵². Analizując przykłady paranormalnych pudełk telewizyjnych, oprócz fikcji serialowej i komiksowej opowiadającej o odbiornikach pożerających widzów, autor podaje także

48 R. Ebert, *Poltergeist...*

49 P. Hughes Jachimiak, *Remembering the Cultural Geographies...*, s. 65.

50 P. Frosh, *The Face of the Television*, „The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science” 2009, no. 625 (1), s. 96.

51 Tamże.

52 Zob. J. Sconce, *Haunted Networks*, w: *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*, ed. K. Lacefield, Ashgate, Farnham 2010, s. 215.

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* [wypowiedz wizję]. Telewizor, zdaniem pacjentki, domagał się, aby przekazywać mu wciąż nowe informacje⁵³. Zdaniem Sconce'a przypadki psychiatryczne oraz liczne fikcyjne i realne telewizyjne „nawiedzenia” 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”⁵⁴.

Przypadek pacjentki identyfikującej telewizję z poleceniem *tell a vision* dotyczy lat pięćdziesiątych, kiedy szklany ekran był *novum* w domowej przestrzeni. Obecność nawiedzonych telewizorów w kinie popularnym przypada jednak dopiero na pierwszą połowę lat osiemdziesiątych, kiedy w kinach poza *Duchem* pojawił się także *Wideodrom* Davida Cronenberga (1983). Anonimowy komentator filmu *The Video Dead* (1987, reż. R. Scott), opowiadającego o zombie wychodzących z telewizora, podzielił się spostrzeżeniem na temat niebezpiecznej natury ówczesnych odbiorników: „[...] w latach osiemdziesiątych takie sytuacje zdarzały się cały czas, dopiero płaskie ekrany położyły temu kres”⁵⁵. Świadczyć o tym może zła opinia, jaką wśród krytyków⁵⁶ i widzów⁵⁷ ma współczesny remake *Ducha* (*Poltergeist*, 2015, reż. G. Kenan), 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 być może mniejszym potencjałem grozotwórczym niż analogowy kineskop.

53 Zob. tamże.

54 Tamże, s. 215–216.

55 Vhs Horror, *The Video Dead 1987 Gr subs*, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=Z8hioTPq1YU>, data dostępu: 25.02.2019.

56 https://www.rottentomatoes.com/m/poltergeist_2009, data dostępu: 25.02.2019.

57 Na portalach Filmweb oraz IMDB film uzyskał ocenę poniżej 5,0. Zob. <https://www.imdb.com/title/tt1029360/>; <https://www.filmweb.pl/film/Poltergeist-2015-266532>, data dostępu: 25.02.2019.

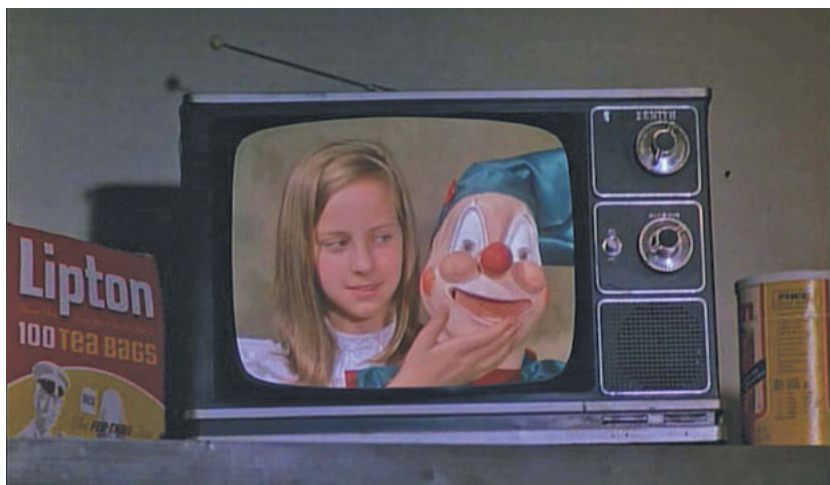
„Nawiedzone” telewizory



Fot. 71. *Duch*



Fot. 72. *Halloween 3. Sezon czarownic*



Fot. 73. *Dziewczynka z pajacem*

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 faktem 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!”. 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 przez przedmiot łączność podziemia ze światem żywych⁵⁸. 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 samodzielnie wypelzają z trumiennych skrzyń, a willa Freelingów zostaje zmiażdżona. Ostatnim sygnałem działania sił paranormalnych jest dobywający się z ruin rezydencji niebieskawy błysk. Czy jest to światło telewizora?

Konstrukcją przestrzenną, na której wspiera się imaginariusz *Ducha*, jest zatem otwarte pudło albo skrzynia – te formy są właściwe dla trumien, szafy w pokoju dziecięcym oraz telewizyjnego odbiornika. 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. 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 napelni się płynem – mulistą cmentarną wilgocią wciągającą kobietę pod powierzchnię szlamu.

58 Zob. J. Straczuk, *Cmentarz i stół: Pogranicze prawosławno-katolickie w Polsce i na Białorusi*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013, s. 83.

Scena topienia się kobiety wśród paskudnych szkieletów 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 turbanem. 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 rozwiązaniem częstym w kinie grozy), 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 korytarze⁵⁹. Spielberg i Hooper, obierając za *locus horridus* zwyczajną nieruchomość na przedmieściach, zmuszeni byli zrezygnować z części charakterystycznych dla toposu nawiedzonego domu atrybutów, takich 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*”. Dom Freelingów również jest systemem, w którym

59 Zob. H. Kubicka, *Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu*, „Literatura i Kultura Popularna” 2010, nr 16, s. 82–84.

krążą osobliwe prądy, używające niewidocznych gołym okiem połączeń między oddalonymi od siebie pokojami i sprzętami domowymi. Dzieci lepiej niż dorośli rozumieją taką logikę wnętrza⁶⁰.

Dzieło Spielberga i Hoopera kreśli dwie mapy wnętrza. Pierwsza związana jest z tradycyjnym podziałem domu na konkretne, zaprojektowane w planie architektonicznym pomieszczenia połączone z sobą drzwiami, korytarzami 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 i salonowym suficie. 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”. 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 przenoszenia 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 jej

60 W filmowym domostwie odtwarza się charakterystyczny dla baśni bieg wydarzeń: dziecko, z pozoru bezpieczne w czterech ścianach, z nudów, podczas zabawy, odkrywa nieznane lub zapomniane przez opiekunów korytarze, których fantastyczne przestrzenie metaforycznie i dosłownie oddalają małego bohatera lub bohaterkę od matki i ojca. Powieść *Królowna i goblin* George’a MacDonalda sytuuje takie przejście w komnacie ośmioletniej dziewczynki, a za punkt zainteresowania obiera podziemne jamy i kopalnie. Zob. G. MacDonald, *Królowna i goblin*, przeł. M. Sobolewska, Wydawnictwo Muchomor, Warszawa 2012. Jedna z wersji *Śpiącej królowny* lokuje tajemnicze przejście na szczycie zamku. Zob. V. Manferto De Fabianis, *Śpiąca królowna*, w: *Najpiękniejsze baśnie Charles’a Perrault*, przeł. P. Lange, Wydawnictwo Olesiejuk, Ożarów Mazowiecki 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.

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 osiemdziesiątych jest ona nie tyle eteryczna, ile cielesna, śliska, wilgotna (zob. fot. 74–75). 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. Choć finał tej historii prezentuje pozytywne rozwiązanie konfliktu (rodzina zostaje na powrót scalona, podobnie jak zazwyczaj dzieje się w filmach rodzinnych), 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 niedorosłych 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 wyrazisty przykład stanowi 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.

Tunel łączący sypialnię dzieci z salonem (*Duch*)



Fot. 74. Nawiedzona szafa



Fot. 75. Otwarty salon

Rozdział 5

Szafa marzeń (*E.T.*)

Domy budowane zgodnie z potrzebami dzieci składałyby się wyłącznie ze strychów i okapów, wielkich szaf i małych drzwiczek, regałów i wnęk i mrocznych, zacienionych miejsc oraz zsyków na pranie, wind kuchennych, przestrzeni tajemnicy i eksploracji¹.

S. Bartlett, L. Chawla

Omawiając film *E.T.*, analitycy, recenzenci i biografowie Stevena Spielberga często powołują się na metafory związane z bezpieczną przestrzenią. Ciepłe „domowe” skojarzenia rodzą się u badaczy mierzących się z fenomenem filmu prezentującego wizję kosmosu, „w którym każda istota ma swoje przytulne i bezpieczne miejsce”². Zważywszy na to, że sam reżyser wielokrotnie podkreślał, iż opowieść o chłopcu i kosmicie jest jego najbardziej osobistym filmem, dzieło i twórca opisywani są poprzez paralele, wedle których wraz z *E.T.*, „kryjącym się w garderobianej szafie, Spielberg sam wyszedł ze swojej emocjonalnej szafy”³. Również reżyser uciekał się do cokolwiek osobliwych sformułowań związanych z bezpiecznymi wnętrzami. Pracę na planie pośród kobiet i dzieci porównał do matczynego łona: „tworzenie tego filmu odbywało się jakby w łonie. Bardzo, bardzo ciepłym łonie”⁴. W innych, bardziej konwencjonalnych skojarzeniach łączących się z nastrojowością *E.T.*, twórca przywoływał ukojenie, jakie dawało mu w dzieciństwie „zasypianie w swoim leżaku ze szklanką lemoniady w dłoni”⁵. Podobną sferę wrażeń opisała współscenarzystka Melissa Mathison w 1980 roku podczas spotkania koncepcyjnego ze

-
- 1 S. Bartlett, L. Chawla, *INTRODUCTION*, „Children’s Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4, s. 3.
 - 2 H. Ruppersberg, *The Alien Messiah*, w: *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, ed. A. Kuhn, Verso, London–New York 1990, s. 36.
 - 3 G. Reiter, *Fathers and Sons in Cinema*, McFarland & Company, Jefferson 2008, s. 112.
 - 4 F. Sanello, *Spielberg: The Man, the Movies, the Mythology*, Taylor Trade Publishing, Lanham–New York–Oxford 2002, s. 109.
 - 5 J. Hoberman, *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan*, The New Press, New York 2019, s. 177.

Spielbergiem: „Jeden z moich ulubionych obrazów w *Heidi*, właściwie jedyny, który mogę przywołać, to ten, gdy kładzie się ona spać na strychu. Przez małe okno oglądała gwiazdy. To było niewielkie okienko i nie dało się dojrzeć ziemi. Zasypiała, patrząc na gwiazdy”⁶.

Metaforyka domu współgra z tematem historii – powrotem do domu i aklimatyzacją w przestrzeni rozpościerającej się poza nim. Na płaszczyźnie tych archetypalnych, również dla filmowej popkultury, motywów twórcy *E.T.* wprowadzili do kina amerykańskiego *novum* – domem były już nie tylko użytkowane głównie przez dorosłych wnętrza (takie jak salon i kuchnia), lecz także – a może nawet przede wszystkim – przestrzenie zamieszkiwane przez dzieci. Choć konstrukcja pokoju filmowego Elliotta (Henry Thomas) jest odwzorowaniem dawnej sypialni Spielberga⁷, to rdzeń filmu sięga poza jednostkowe doświadczenie twórcy, a nawet poza krąg wrażeń dziecka wychowanego na amerykańskich przedmieściach. Domowa przestrzeń w *E.T.* jest bowiem wyrazem wspólnej wszystkim dzieciom potrzeby odnalezienia przytulnego, ale i stymulującego wyobraźnię kąta – bezpiecznej bazy zbudowanej z koca i krzeseł, sekretnego pomieszczenia na strychu, szafy, w której można ukryć się przed dorosłymi.

Widzowie *E.T.* z pewnością pamiętają, że akcja filmu nie rozgrywa się wyłącznie w domu, ale również w lesie, na podmiejskich drogach i w innych otwartych przestrzeniach. Najbardziej ikoniczne kadry przedstawiają przecież rowerową przejażdżkę po niebie podczas pełni księżyca. O wadze tego motywu świadczy również to, że lot zostaje zdublowany w trakcie finałowego pościgu. Obydwie sceny wprowadzają do filmowego świata oddech otwartych przestrzeni. Las i polana pełnią natomiast funkcję baśniowego otoczenia, w którym po raz pierwszy i ostatni widzimy tytułowego kosmitę. Co jednak istotne, to nie plenery, lecz domowe pomieszczenia będą głównym tłem historii i podstawowym źródłem tonacji filmu. Nastrojowość *E.T.* realizuje się w zacienionych wnętrzach dziecięcej sypialni i ciepłym świetle szafy wyłożonej pluszowymi maskotkami.

6 M. Mathison, *Concept Meeting*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial: From Concept to Classic; The Illustrated Story of the Film and the Filmmakers*, eds. L. Bouzereau, L. Sunshine, Newmarket Press, London 2002, s. 100.

7 Zob. P.M. Taylor, *Steven Spielberg: The Man, His Movies, and Their Meaning*, Continuum, London-Basford 1999, s. 56.

Wejście do pokoju

W obrębie domowej przestrzeni utarte zwyczaje, jakie są udziałem szczęśliwych dzieci (kąpiel, zabawa, czytanie bajek na dobranoc), nabierają cech magicznych, a iście fantastyczne zdarzenia wtapiają się w codzienność. W zaczarowywaniu codzienności i urealistycznieniu magii pomógł twórcom wybór odpowiedniego domu – budynku znajdującego się na szczycie wysokiego podjazdu, w bezpośredniej bliskości gór⁸. Podmiejski dom, w jakim zatrzymał się przybysz, miał być „trochę jak portal”⁹. Scenograf filmu Jim Bissell chciał, żeby było to lokum na styku zwyczajnego i niezwykłego miejsca, takiego, które jest odpowiednim tłem dla rutynowych dziecięcych czynności, ale ma też w sobie coś magicznego¹⁰. Góry malujące się na dalszym planie ujęć plenerowych nadały okolicy romantycznego charakteru. Szczególnie istotne było jednak stworzenie czarodziejskiej atmosfery we wnętrzach¹¹.

W momencie gdy ścieżka usypana z czekoladowych draży zaprowadziła E.T. do dziecięcego pokoju, to miejsce stało się także jego własną przestrzenią. Na drzwiach sypialni chłopca znajduje się napis „WEJŚCIE”. Widoczna w kilku ujęciach tabliczka informuje nas, że właśnie za progiem tego pomieszczenia rozpocznie się coś wielkiego. Pierwszym ruchem Elliotta jest przykrycie przybysza kocem i zamknięcie drzwi sypialni. Sekretny charakter przedsięwzięcia podkreśli doklejony na drzwiach już w późniejszych scenach świstek z napisem „WZBRONIONE”. Dorosłym wstęp wzbroniony – ta przestrzeń należy wyłącznie do dzieci. John W. Wright pisze, że to właśnie intymna sfera sypialni dziecięcej pozwala zacieśnić więzy między tytułowym bohaterem a trójką rodzeństwa¹².

Pokój Elliotta jest nieuporządkowany, a przez to bardziej swojski. Na ścianach wiszą wizerunki superbohaterów, tarcze do gry w rzutki i plakat

8 Zob. J.C. Tibbetts, *Those Who Made It: Speaking with the Legends of Hollywood*, Palgrave Macmillan, New York 2015, s. 106.

9 F. Halligan, *Filmcraft: Production Design*, Taylor & Francis Group, London 2013, s. 24.

10 Zob. tamże.

11 Zob. A.D. Lowell, *Production Design for E.T.*, „American Cinematographer” 1983, vol. 64, no. 1, s. 51.

12 Zob. J.W. Wright, *Levinasian Ethics of Alterity: The Face of the Other in Spielberg's Cinematic Language*, w: Steven Spielberg and Philosophy: *We're Gonna Need a Bigger Book*, ed. D.A. Kowalski, University Press of Kentucky, Lexington 2008, s. 58.

Elvisa Costello. Biurko i szafki zastawione są zabawkami, pomocami naukowymi i sprzętami elektronicznymi. Pomieszczenie urządzono, jak mówił reżyser, w guście chłopca z przedmieść¹³. Znajdują się tam między innymi zabawki będące intertekstualnymi odniesieniami do dwóch pierwszych części *Gwiezdných wojen*. Taki styl scenograficzny, w którym faworyzowane są sypialnie bogate w popkulturowe rekwizyty, będzie charakterystyczny dla kolejnych produkcji wytwórni Amblin Entertainment, m.in. *Gremliny rozrabiają* i *Goonies*, a także filmów imitujących Spielbergowskie rozwiązania, czego przykład stanowią *Łowcy potworów* i *Joey*. Angus McFadzean stwierdza, że jeden z wyróżników „fantastyki przedmieść” stanowi właśnie charakterystycznie urządzona sypialnia dziecięca – chłopięcy pokój „w stylu amerykańskim”, pełen zabawek oraz filmowych i naukowych plakatów¹⁴. Po premierze *E.T.* podobne przestrzenie widoczne będą w amerykańskich filmach z dziecięcym protagonistą – czasem jako tło, innym razem w roli pełnoprawnego bohatera. Jednakże w porównaniu do pozostałych produkcji fantastyki przedmieść dzieło Spielberga wyjątkowo czule portretuje sypialnię dziecięcą. Według Fredericka Wassera w tym filmie „kamera większym szacunkiem obdarza zabawki i inne istotne dla dzieci przedmioty niż rzeczy dorosłych”¹⁵.

Dla chłopięcego bohatera ważny jest każdy element tego zacisznego królestwa. Kiedy zaprasza do środka nowego kolegę, szybko zapoznaje go z ważnymi przedmiotami: „Patrz, to Cola, taki napój; żywność; a to zabawki; małe ludziki; to Greedo, a tutaj jest Hammerhead, zobacz [...]; patrz na rybkę; ona je jedzenie dla rybek; a rekin je rybkę; ale rekina nikt nie zjada [...]”. Kwestie improwizowane przez dziesięcioletniego Henry’ego Thomasa miały lokować się możliwie blisko pozaekranowego języka dziecięcego i były spontaniczną reakcją aktora, jak mówi on sam po latach, na widok biurka zastawionego „różnymi gratami – zabawkami z *Gwiezdných wojen*, małymi gadżetami i wszystkim innym”¹⁶.

13 Zob. G.E. Turner, *Steven Spielberg and E.T. the Extra-Terrestrial*, „American Cinematographer” 1983, nr 1, s. 80.

14 Zob. A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York-Chichester 2019, s. 44, 84, 112.

15 F. Wasser, *Steven Spielberg’s America*, Polity, Cambridge-Malden 2010, s. 104.

16 H. Thomas, *Kid Talk*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial...*, s. 69.

W dziecięcej hierarchii przedmiotów drobiazgi zajmują wysokie miejsce¹⁷. W myśli Waltera Benjamina taki stosunek do rzeczy wiąże się z praktykowaniem kolekcjonerstwa pozwalającego samodzielnie tworzyć małe światy – pomysłowe struktury, odmienne od kompozycji dorosłych¹⁸. Specyficzne zbieractwo, jakiego podejmują się niedorośli, ujawnione jest we fragmencie filmu ukazującym Gertie (Drew Barrymore) ciągnącą do pokoju Elliotta wózek z lalką i przywiedłym kwiatem. Najbardziej twórczym kolekcjonerem jest jednak tytułowy bohater, który z parasola, widelca, puszki po kawie i elektronicznej zabawki *Speak & Spell* konstruuje kosmiczny „telefon”. W pokoju dziecięcym opatrzone rzeczy i znajome miejsca nabierają nowych znaczeń. Widać to między innymi w scenie ukazującej lewitujące owoce, które poprzez swój ruch symulują obroty planet. Pokój Elliotta (zob. fot. 76–78) nabiera wtedy kosmicznego wymiaru – dzięki magicznym sztuczkom budzi się w nim nowe życie¹⁹.

Intymne oświetlenie

W *E.T.* poszczególne części domu miały tchnąć inną nastrojowością. Pomieszczenia, w których przebywa matka trójki rodzeństwa, to „pokoje dorosłych”, jak określa je scenograf: raczej zimne, eleganckie i nieatrakcyjne dla dziecka²⁰.

17 Zob. H. Böhme, *Fetyzizm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 117, 206.

18 Zob. W. Benjamin, *Paryż – stolica dziewiętnastego wieku*, w: tegoż, *Anioł historii*, tłum. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996, s. 327.

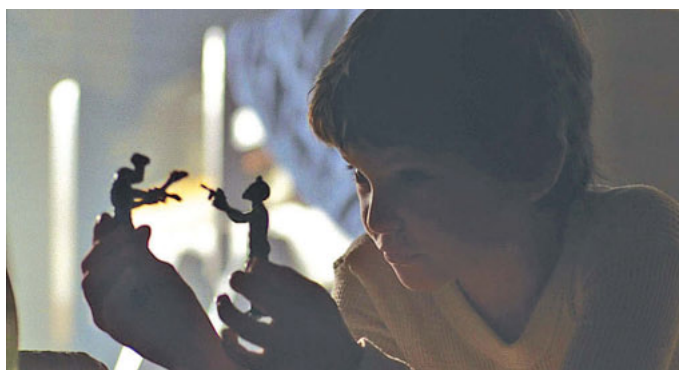
19 Motyw telekinetycznych przekształceń dziecięcej przestrzeni prawdopodobnie został podpatrzony przez Spielberga w ekranizacji *Ucieczki na górę czarownic* (reż. J. Hough, 1975), w której kilkuletnie bliźnięta z kosmosu bawią się w swojej sypialni, unosząc zabawki i przybory plastyczne, a w finale, uciekając przed złoczyńcami chcącymi wykorzystać ich siły, wzbijają się w niebo furgonetką. O ile jednak disnejowska produkcja przedstawia fantastyczne sztuczki przybyszów w raczej realistycznej i beznamiętnej tonacji, o tyle Spielberg ukazuje niezwykle sytuacje w poetyce cudowności. Zaaranżowane w podobny sposób sceny z wirującymi w powietrzu kulami będą powracać w filmach jego naśladowców. W *Ostatnim gwiazdnym wojowniku* nastolatek będzie ze zdziwieniem przyglądał się poruszanemu wiatrem modeli układu planetarnego, a w pierwszej sekwencji horroru *Cameron* (reż. A. Mastroianni, 1988), opowiadającego o chłopcu i potworze z szafy, mały bohater przeniesie w powietrzu kolorowe piłki za pomocą siły umysłu. Więcej o psychokinezie oraz kinie dziecięcym i młodzieżowym piszę w rozdziale *Zabawki stają na głowie*.

20 Zob. A.D. Lowell, *Production Design for E.T. ...*, s. 51.

Oprowadzanie po pokoju (*E.T.*)



Fot. 76. Ja jestem Elliott



Fot. 77. To są zabawki



Fot. 78. A to rybki

Wnętrza zamieszkiwane przez Elliotta i Gertie są ich przeciwieństwem – wypełniają je ciepłe dywany i ciepłe światło. Bissel podkreśla, że: „pokoje dziecięce były zaprojektowane jako miejsce reprezentujące ucieczkę od okrutnej, szarej rzeczywistości. Moim najważniejszym celem było stworzenie domu, który będzie małym, uroczym gniazdkiem”²¹. Szczególnie należąca do Elliotta sypialnia z garderobą kreowana jest na wygodny i intymny zakątek. Pomarańczowo-brązowa kolorystyka pokoju, który stale przepasany jest cieniami, przypomina konwencję, w jakiej czasem prezentuje się w filmach tajemnicze księgarnie, biblioteki i sklepy z antykami. W kontekście dziecięcego widzenia świata poetyka *E.T.* pełni istotną funkcję. Filmowa strategia, w której starannie kształtuje się nastrojowość dziecięcej przestrzeni, współgra z perspektywą, z jakiej wnętrza postrzegane są przez ludzi przed okresem dojrzewania. Znamca dziecięcej przestrzeni Christopher Day twierdzi, że niedorośli odczuwają wrażenia płynące z przebywania w przestrzeni głównie poprzez ich nastrój. O ile dla dorosłych konkretne pomieszczenie przeważnie łączy się z jedną nastrojowością, o tyle dla dzieci jeden pokój może być wypełniony całą gamą różnych doznań. Wynika to z mniejszego rozmiaru patrzącego, a co za tym idzie z większej skali przedmiotów, a także bardziej emocjonalnego niż praktycznego stosunku młodszych ludzi do otoczenia²². Dzieci wiedzą, w jaki sposób każdy fragment podłogi wygląda przy konkretnej pogodzie i są bardziej niż dorośli zaznajomione z przeobrażeniami swej przestrzeni mieszkalnej w zależności od pory dnia²³. Taki sposób odnajdywania się w otoczeniu odznacza się czułością na obecne w nim niuanse związane ze światłem i kolorem. W filmie Spielberga kluczem do wskrzeszenia domowej magii było właśnie światło.

Seanse *E.T.* połączone z czytaniem wspomnień jego twórców przekonują, że w tym filmie perspektywa kamery pokrywa się ze sposobem patrzenia dziecka. Roger Ebert w jednym ze swych listów pisał, że „w żadnym istotnym dla filmu momencie kamera nie przejmuje roli dorosłego. Cały czas patrzymy na świat oczyma dziecka albo obcego”²⁴. W specjalistycznych wywiadach

21 Tamże.

22 Zob. C. Day, *Environment and Children: Passive Lessons from the Everyday Environment*, Architectural, Boston–Heidelberg–London–New York–Oxford–Paris–San Diego–San Francisco–Singapore–Sydney–Tokyo 2005, s. 5.

23 Zob. tamże, s. 8.

24 R. Ebert, *The Great Movies*, Three Rivers Press, New York 2002, s. 254.

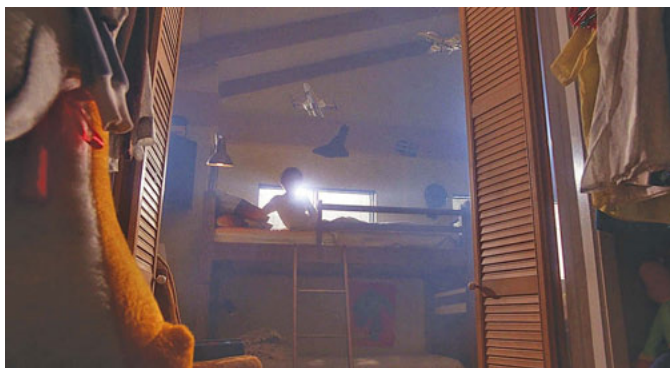
reżyser wraz z operatorem Allenem Daviau zaznaczali, że chodziło im o „realizm” i pietystyczne podejście do kwestii warsztatowych. Spielberg, opisując współpracę z autorem zdjęć, podkreśla dbałość o metamorfozy sypialni Elliotta w zależności od położenia słońca:

Na bardzo wczesnym etapie naszej współpracy rozmawialiśmy o pomysłach na styl oświetleniowy. Chciałem, żeby film wyglądał bardzo realistycznie, co znaczy, że jeśli jest 10 rano, to światło w sypialni Elliotta wpada prosto przez obydwa okna i rolety, które będą bardzo gorące w przeciwieństwie do pozostałej części pokoju okrytej mrokiem [...]. Allen był bardzo, bardzo czujny, jeśli chodzi o porę dnia, a nawet o to, jak się ona zmienia. Widać to po wyglądzie pokoju Elliotta, kiedy chłopiec symuluje chorobę z termometrem w ustach, a matka kładzie go do łóżka, to znaczy jeszcze zanim zaczynają się lekcje, koło 8:30 rano, gdy słońce naprawdę mocno przedziera się przez wszystkie warstwy i razi w oczy. W czasie, kiedy skończyły się lekcje i Michael, brat Elliotta, wrócił do domu, by po raz pierwszy spotkać E.T., całe źródło światła przesunęło się i nie płynęło już z okien nad łóżkiem Elliotta, ale z okien przy biurku, przemieszczając się przez całe niebo. Allen bardzo pilnował położenia słońca²⁵.

Dzięki uchwyceniu położenia słońca w konkretnych porach dnia udało się odtworzyć zmysłową atmosferę wnętrza, które – przykładowo – dla dziecka unikającego dnia w szkole, mogły wydać się przestrzenią niemal odświętną. Istotne jest, że w pokoju Elliotta nigdy nie jest w pełni jasno ani całkowicie ciemno (zob. fot. 79–81). W ciągu dnia smugi światła wpadają do środka przez nagie okiennice i tęczowe żaluzje, jednak nawet wtedy duża część pomieszczenia zanurzona jest w półmroku. Sceny nocne i wieczorne ukazują natomiast sypialnię częściowo oświetloną ciepłymi promieniami płynącymi z porozstawianych gdzieś tam lampek biurowych (czasem przykrytych pomarańczową chustką). W jeden z wiszących kloszy E.T. zaplącze się w wyniku zdenerwowania towarzyszącego pierwszemu spotkaniu. Ruszająca się lampa rzuci migające cienie na twarze chłopca i kosmity. Oświetlenie w pokoju raz płata figle, a raz jest miarowe. Przedzierające się przez ciemność światło żarówek tworzy kameralną aurę.

25 G.E. Turner, *Steven Spielberg...*, s. 80–82.

Światło w pokoju Elliotta (*E.T.*)



Fot. 79. Poranek



Fot. 80. Popołudnie



Fot. 81. Wieczór

Day twierdzi, że właśnie taka nastrojowość jest idealnym tłem dla dzieci, które mają ochotę zaszyć się w kocu, snuć marzenia i przebywać w świecie „pomiędzy”: „Z trollami, fantastycznymi krainami i marzeniami dziennymi jest tak, że w pełnym świetle dnia zamieniają się w kamień. Potrzebny jest im magiczny nastrój – rodzaj zmierzchu, ale nie nazbyt mroczny”²⁶. W *E.T.* lampy, lampiony i świece ogrzewają dom po zmroku. Ekipa filmowa wspominała, że dekoratorki wnętrz przyniosły na plan tuziny stojących i biurowych lamp. Chodziło o stworzenie fantastycznych barw, sprawiających jednak wrażenie, że kolory pochodzą z naturalnego źródła²⁷. W pokoju Elliotta standardowe oświetlenie sufitowe zostało pokazane tylko w jednej scenie, która ostatecznie nie została wykorzystana w filmie. Autor zdjęć z zalem wspomina fragment mieniący się blaskiem domowych iluminacji:

Dochodzi pierwsza, kiedy matka Elliotta wzywa go na górę. Jedyny raz w całym filmie widzimy górne światło. W trakcie wysłuchiwanie pouczeń, Elliott gasi górne światło tak, że jego matka zostaje zredukowana do obrysu postaci, a później chłopiec zapala wszystkie małe światełka, które umieścił w pokoju, dostrajając oświetlenie do swoich wymagań. Wycięli tę scenę, cholera, ale była cudowna, bo ustanowiła punkt, z jakiego będzie pochodzić całe światło użyte w scenach rozgrywających się w tym pokoju²⁸.

Nie tylko pokój Elliotta rozjaśniany jest lampkami. Charakterystyczne przebitki ukazujące małe światełka otwierają i zamykają niektóre sceny przedstawiające życie w pozostałej części domu. Jedno z takich ujęć koresponduje z fragmentem przywoływanym przez Daviau. Tym razem to matka chłopca zmienia świetlną oprawę domu. Kiedy w halloweenową noc Mary zamartwia się, że dzieci jeszcze nie wróciły, zdmuchuje płomień dekoracyjnych świeczek. Zdenerwowana kobieta próbuje zgasić niziutkie, stopione już świece poprzez uderzanie w nie różdżką będącą częścią jej przebrania. Różdżka nie działa jednak od razu i płomień gaśnie dopiero, gdy zirytowana bohaterka uderza w niego pięty raz. Inne ujęcie, ukazujące *jack-o'-lantern*,

26 C. Day, *Environment and Children...*, s. 24.

27 Zob. L. Kent, *The Cinematography of E.T.*, „American Cinematographer” 1983, vol. 64, no. 1, s. 88.

28 Tamże.

będzie natomiast zapowiedzią przejęcia domu przez rządowych funkcjonariuszy. Najpierw w korytarzu, a później w pokoju Gertie ujrzymy przesuwające się cienie, znajome każdemu dziecku, które z niepokojem obserwuje ruch odbić świetlnych migających na ścianie swego pokoju.

Sekwencja halloweenowa zajmuje mniej niż kwadrans filmu, ale nastrojowość tego święta przyświeca całemu dziełu. Lisa Morton w książce *Trick or Treat. A History of Halloween* pisze, że Halloween ujęte w „ciepłym blasku nostalgii” ustanawia w filmie tonację magii i cudowności²⁹. Podobne spostrzeżenia znajdziemy w recenzji Pauline Kael, często przywoływanej przez analityków *E.T.* Krytyczka zauważa, że rodzaj wyobraźni wizualnej znamionującej cały film zaczerpnięty jest z ikonografii Halloween i w takim otoczeniu nawet statek kosmiczny wygląda jak „dyniowy lampion zawieszony na niebie”³⁰. Czy w tym sensie elementem świetlnej estetyki październikowego święta nie byłoby także migocące ciało tytułowego bohatera? Jesienne imaginarium *E.T.* było na tyle sugestywne, że w latach osiemdziesiątych zainspirowało estetykę amerykańskiego kina grozy. John Kenneth Muir w kontekście horroru *Biała dama*, dotkniętego, jak mówi, „syndromem Piotrusia Pana”, opisuje specyficzną tonację tej pseudospielbergowskiej produkcji: trwa Halloween, w powietrzu unosi się jesienna atmosfera, kadry wypełnia pomarańczowe światło³¹. Polemizując z opinią Jerzego Szyłaka, który w *Kinie Nowej Przygody* z niesmakiem charakteryzuje symbolikę wizualną filmu jako „wulgarną trawestację ikonografii chrześcijańskiej”³², stwierdzimy, że dzieło Spielberga odwoływać może się w równym stopniu do wyobrażeń chrześcijańskich, co do obrazów zakorzenionych w baśniach i estetyce współczesnego Halloween. W perspektywie wizualnej kultury dziecięcej jarzący się palec pozaziemskiej istoty imituje magiczną różdżkę³³, a rozniecone pomarańczowym blaskiem serce przypominać może jeszcze jeden lampion (zob. fot. 82–84).

29 Zob. L. Morton, *Trick or Treat. A History of Halloween*, Reaktion Books, London 2012, s. 97, 188.

30 P. Kael, *Taking it All in*, Henry Holt & Co, New York 1984, s. 348.

31 Zob. J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s...*, s. 671.

32 J. Szyłak, *E.T. (E.T.: The Extra Terrestrial)*, w: J. Szyłak i in., *Kino Nowej Przygody*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2012, s. 169.

33 Zob. P. Krämer, *'I'll be right here!' Dealing with Emotional Trauma in and through E.T. The Extra-Terrestrial*, w: *Children in the Films of Steven Spielberg*, Lexington Books, eds. A. Schober, D. Olson, Lanham 2016, s. 103.

Lampiony (*E.T.*)



Fot. 82. Jack-o'-lantern



Fot. 83. Serce



Fot. 84. Statek kosmiczny

Brzuch domu albo szafa marzeń

Kolejnym niekonwencjonalnym źródłem światła jest okrągły witraż w szafie, służącej przybyszowi za kryjówkę. Kolorowe okienko zostało zamontowane, aby można było rozróżnić pory dnia i uzasadnić pochodzenie rozproszonego pomarańczowego światła, w jakim skąpane jest wnętrze garderoby. Widoczna w kadrze lampa z położoną na kloszu żółtą chustką stworzyła efekt określony przez Spielberga „figlarnym zachodem słońca”³⁴. Szafa kryje niezwykłą przestrzeń, ale z zewnątrz prezentuje się jak każda inna żaluzjowa garderoba, popularna w sypialniach przedmiejskich domów. Konstrukcja zaprojektowana jest tak, że podwójne drzwi otwierają się z obydwu stron na sypialnie Elliotta i Gertie. Garderoba jest zatem chroniona przez okalające ją pokoje dzieci i nie ma styczności z żadnym z pomieszczeń należących do matki. Wprawdzie pokój Michaela (Robert MacNaughton) mieści się w innej części budynku, wiemy jednak, że dziecięca kryjówka w szafie należy również do najstarszego z trójki rodzeństwa. Kiedy naukowcy przejmują dom rodzinny, przestrzeń mieszkalna przeobraża się w zimny aseptyczny szpital; oficjalne źródła podają, że w tej partii filmu „styl oświetleniowy radykalnie zmienia się z ciepłego i przytulnego na ostry i rażący”³⁵. Wówczas garderoba zdaje się ostatnią bezpieczną przestrzenią. W jej miękkim, przyjaznym wnętrzu zasmucony nastolatek kuli się w kłębek i zasypia – bardziej jak kilkuletni chłopiec niż prawie dorosły mężczyzna. Szafa jest przestrzenią dzieci.

Urządzenie tych przytulnych wnętrz było dla twórców wyzwaniem. Spielberg stwierdził, że potrzebna była improwizacja, gdyż „dotychczas niewiele filmów rozgrywało się w dziecięcej szafie”³⁶. W twórczości reżysera szafa, jako istotny punkt domu, będzie powracać w opowieściach dotyczących rodzinnego życia małych bohaterów. Oczywistym przykładem jest *Duch*, gdzie ten element spełni odwrotną niż w *E.T.* funkcję – zamieni się w demoniczną jamę wciągającą dziewczynkę do swego wnętrza. W późniejszych realizacjach, *A.I. Sztuczna inteligencja* (2001) i *Fabelmanowie* (2022), garderobiana szafa będzie punktem katalizującym napięcia między matką a synem. Starsza realizacja przedstawia moment, gdy zniecierpliwiona matka umieszcza wewnątrz

34 G.E. Turner, *Steven Spielberg...*, s. 80.

35 *Production Notes*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial...*, s. 125.

36 Tamże, s. 82.

wchodzącego jej pod nogi chłopca-androida, a autobiograficzne dzieło Spielberga pokazuje odwrotną sytuację – chłopak zamyka drzwi za matką, oglądającą w tej wąskiej przestrzeni urywki z rodzinnego filmu³⁷. Najbliższy *E.T.* sposób ukazywania domowej przestrzeni z perspektywy dziecka proponuje scenarzystka Melissa Mathison w filmie *Indianin w kredensie*, w którym dziecięca tematyka, styl oświetleniowy i motyw czarodziejskiej skrytki będą świadczyć o próbie wskrzeszenia dawnej magii produkcji Spielberga.

Choć, jak sugerował sam reżyser, przed latami osiemdziesiątymi szafa nie pełniła w amerykańskim kinie głównego nurtu roli istotnej scenerii, to twórcy *E.T.* mieli do dyspozycji blisko dwusetletnią tradycję literatury dziecięcej i fantastycznej, w której ten element domowej przestrzeni był popularnym motywem. Kanonicznym tekstem jest *Lew, czarownica i stara szafa* C.S. Lewisa, ale jak wykazuje Maria Nikolajeva, magiczne szafy i garderoby pojawiały się także w powieściach i opowiadaniach Edith Nesbit, George'a MacDonalda, E.T.A. Hoffmanna i innych autorów eksplorujących temat fantastycznego dzieciństwa³⁸. *E.T.* tym jednak różni się od literatury, w której zwyczajowo traktowano szafę jako portal (drzwi do magicznych światów, wehikuł czasu lub czarodziejskie pudło), że w filmie akcentuje się raczej „realistyczno-magiczne” istnienie szafy niż jej efektowne paranormalne funkcje. Szafa nie

37 To moment, kiedy chłopiec wyjawia swojej matce, jaką żywi wobec niej urazę: na ścinkach *home movie*, który wyświetla dla niej w szafie, znajdują się zarejestrowane momenty drobnych czułości między matką a jej kochankiem. Scena, podobnie jak znaczna część fabuły *Fabelmanów*, jest odwzorowaniem wspomnień reżysera z okresu dzieciństwa i dorostania. W rozmowie z „Los Angeles Times” Spielberg zaznaczył, że wydarzenie faktycznie rozegrało się w zbliżony sposób i położyło się cieniem na przyszłe stosunki rodzinne: „Byłem przekonany, że wszystko zostanie mi wyjaśnione w niewinny sposób i poczuję ulgę i wstyd, że ją oskarżyłem. [...] Pokazałem jej film w szafie, a ona zaczęła płakać, a potem załamała się i upadła na podłogę, szlochając. Moje życie skończyło się w tym momencie. Wszystko się zatrzymało. To była stopklatka. Zachowałem się jak ludzie, którym przytrafiają się straszne sytuacje, licząc, że to był tylko sen i że się obudzę, miałem nadzieję, że moja mama wyjdzie z pozycji embrionalnej i roześmieje się histerycznie, mówiąc: »Ha, nabrałam cię!«. Ale nie wyszła z tej pozycji embrionalnej. [...] Leżała na podłodze, szlochając, mówiąc: »Proszę, nie mów ojcu! Proszę, nie mów ojcu!«. G. Whipp, *Steven Spielberg gave his sisters veto power on 'The Fabelmans.' They gave him their trust*, „Los Angeles Times”, 21.02.2023, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2023-02-21/steven-spielberg-gave-his-sisters-veto-power-on-the-fabelmans-they-gave-him-their-trust>, data dostępu: 17.08.2024.

38 Zob. M. Nikolajeva, *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic*, Routledge, London–New York 1996, s. 183–184.

proceedzi do innych krain, lecz sama staje się małą, zakłęą krainą. Dla dorosłych jest to zwyczajne miejsce. Mary otwiera i zamyka garderobę ślepa na cuda, jakie odbywają się w jej wnętrzu. Taka bezmyślność jest typowa dla dorosłych, którzy wiedzeni szalem sprząwania potrafią na przykład zetrzeć magiczne ślady w szafie – pisze Nikolajeva³⁹.

W oczach dorosłych szafy i garderoby spełniają funkcje praktyczne. Jednak nawet ich powszednie użytkowanie jest w pewnym sensie związane z domowymi sekretami. Jadwiga Mizińska, omawiając niezwykły charakter codziennych przestrzeni domu, zauważa, że szafa przywodzi na myśl tajemnicę⁴⁰. Trzyma się tam przedmioty, które albo są zbyt intymne czy nieatrakcyjne i nie wypada prezentować ich na zewnątrz, albo są na tyle odświętne, że nie chcemy, aby banalizowały się, niszczyły i kurzyły w świetle dnia. Dobra szafa powinna być głęboka i pojemna niczym „brzuch domu”, zdolny skryć w swym wnętrzu nie tylko pierzyny, płaszcze i kosztowności, ale też „potrzebujących Jonaszy”⁴¹. Choć metaforyka filozofki odnosi się w dużym stopniu do mebli, w których podczas drugiej wojny światowej ukrywano Żydów, to opiekuńczy i sekretny charakter tych punktów na mapie domu jest wyobrażeniem kulturowym o szerszym charakterze. Jedną z jego inkarnacji jest film Spielberga.

W *E.T.* garderobiana szafa została stworzona na wzór zaczarowanej skrytki. Spielberg tłumaczył, że ujęcia w jej wnętrzu musiały różnić się od fragmentów kręconych w pokoju Elliotta – magia *E.T.* powinna przecież szczególnie intensywnie roztaczać się w tymczasowej siedzibie kosmity. Ten zakątek jest zatem, cytując słowa twórcy, „cudowną krainą” i „magiczną kryjówką”⁴². W myśli Gastona Bachelarda taki „pokój w głębi” jest obrazem przywoływanym, gdy snuje się marzenia o domu. Francuski filozof, pisząc o domu onirycznym, analizuje obrazy, jakie łączą się z marzeniami dziennymi krążącymi wokół schronienia i bezpiecznej samotności – dziecięcych wspomnień tych momentów, gdy zaszywali się w ciemnych, ciasnych zakamarkach, by w samotności marzyć⁴³. Z takim ukojeniem łączy się widok chatki z zapalonymi

39 Zob. tamże, s. 184.

40 Zob. J. Mizińska, *Duchy domu*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2006, s. 50.

41 Tamże, s. 50–52.

42 G.E. Turner, *Steven Spielberg...*, s. 80.

43 Zob. G. Bachelard, *Wyobrażenia poetycka*, przeł. H. Chudak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975, s. 301–330.

światłami, wewnątrz dziupli i właśnie „najszybsze izdebki” domu. Dziecięca samotność wewnątrz domu pozwala snuć twórcze fantazje. Gdy zatem Elliott na początku filmu zatrzaskuje drzwi sypialni, zagłębia się w sferę wyobraźni i odnajduje w przybytku siebie samego. Co prawda E.T. odgrywa w filmie rolę pełnoprawnego bohatera, nie jest jednak przypadkiem, że chłopiec i kosmita dzielą emocje, doznania fizyczne, gesty, a nawet imiona (skrót od *Extra Terrestrial* pokrywa się z pierwszą i ostatnią literą imienia chłopca). Elliott i najbliższa mu istota żyją również we wspólnej przestrzeni mieszkalnej, której najgłębszym i najintymniejszym punktem jest szafa. Z psychoanalizy marzeń Bachelarda dowiemy się, że „dziecko zamykając się, pragnie żyć wyobraźnią; mogłoby się здаwać, że sny są tym śmielsze im azyl ciaśniejszy”⁴⁴. Podobne obserwacje znajdziemy u antropologów, pedagogów, eseistów.

Wizja przestrzenna uprzywilejowująca miejsca niewielkie, zacienione i nie zawsze pierwotnie zaplanowane jako małe pokoiki, jest zbieżna z upodobaniami architektonicznymi dzieci. W jakich wnętrzach niedorośli czują się naprawdę dobrze? Badacze przestrzeni dziecięcej określają takie przestrzenie różnymi terminami. Christopher Day pisze o „gniazdo-zakątkach”⁴⁵, David Sobel w kontekście tworzenia baz analizuje „wyjątkowe miejsca dzieci”⁴⁶, Matthew Burgess wybiera poetyckie określenie „szafa marzeń”⁴⁷. Pomimo odmiennych podejść metodologicznych i warsztatowych, wyraźnie rysują się wspólne dla nich konstatacje. W ostatnich dziesięcioleciach na polach różnych dyscyplin oscylujących wokół odbioru środowiska lokalnego (domu, szkoły, podwórka) przez dzieci zauważalne było zainteresowanie tymi miejscami, które chłopcy i dziewczynki uznawali za wyjątkowe, ulubione, przesycone najprzyjemniejszą atmosferą. Praca na biografiach i metody statystyczne ujawniły, że w przypadku dzieci mniej więcej w wieku dziesięcioletniego bohatera filmu ważną rolę odgrywają różnego rodzaju dziuple, kąciaki, zakamarki i głębokie meble (zob. fot. 85–90). Olivier Marc twierdzi, że „jeśli dać dziecku karton o odpowiednich wymiarach, to z pewnością będzie próbowało

⁴⁴ Tamże, s. 314.

⁴⁵ C. Day, *Environment and Children...*, s. 124–126.

⁴⁶ D. Sobel, *Children's Special Places: Exploring the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood*, Wayne State University Press, Detroit 1993.

⁴⁷ Zob. *Dream Closet. Meditations on Childhood Space*, ed. M. Burgess, Secretary Press, New York 2016.

wdrapać się do środka”⁴⁸. Czy podobne pragnienie można przypisać tytułowemu bohaterowi, gdy kryje się w przydomowym schowku na narzędzia?

Znamienne, że jedyna – przedwczesna – próba opuszczenia bezpiecznej szafy kończy się dla kosmity agonią. Powrót do życia realizuje się natomiast dopiero w momencie, gdy ciało E.T. zostaje złożone w pudle zamrażarki. Tego rodzaju filmowe metafory czytane są przez analityków filmu jako obrazy „powrotu do łona”, którego sfinalizowaniem jest zagłębienie się bohatera we wnętrzach „statku matki”⁴⁹. Symbole, czytane zgodnie z klasyczną freudowską wykładnią, świadczyłyby o regresywnej wizji dzieciństwa, jaka uwidacznia się w filmie Spielberga. W kontekście sekretnych miejsc badacze przestrzeni dziecięcej chętniej zwracają jednak uwagę na fakt, że kryjówki są nie tylko „strefami komfortu”, ale też przestrzeniami eksperymentów i eksploracji⁵⁰. Przebywanie w tego rodzaju miejscach wiąże się z odnajdywaniem własnego kawałka ziemi, prywatnego domu, należącego tylko do dziecka, co pozwala bardzo młodym ludziom odpocząć i snuć marzenia. To tryb bliski regeneracji określanej przez introwertyków jako „ładowanie baterii życiowych”, tyle że przebiega ona w atmosferze tajemnicy, magii, a nawet przygody. Dawna rezydentka ulokowanego w piwnicy kącika nazywanego przez nią czule *The Hole* opisuje znajomą dzieciom nastrojowość: „Czułam, że to miejsce tak bezpieczne jak schron bombowy i ekscytujące niczym inna planeta”⁵¹. Podobne spostrzeżenia na temat dziecięcych „szaf marzeń” snuje Matthew Burgess. Jego dawne skrytki nie tylko oddzielały go od intruzów, ale posiadały też magiczne moce – w każdej chwili mogły stać się latającym dywanem, rakieta kosmiczną albo lampą dzina⁵².

Pociąg niedorosłych do odkrywania na własny użytek miejsc dostosowanych do swego rozmiaru może wyrażać się poprzez budowanie – tworzenie na wolnym powietrzu szałasów, fortów i baz – albo przejmowanie przestrzeni już istniejących: kufrów i kredensów, wolnego miejsca pod biurkiem, nieatrakcyjnych dla dorosłych dziwnych otworów w piwnicy i na strychu.

48 O. Marc, *Birth of the House*, w: *The Domestic Space Reader*, eds. K. Mezei, C. Briganti, University of Toronto Press, Toronto 2012, s. 259.

49 P. Krämer, *I'll be right here!*..., s. 112.

50 Zob. D. Sobel, *Children's Special Places...*, s. 72–73.

51 D. Sobel, *A Place in the World: Adults' Memories of Childhood's Special Places*, „Children's Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4, s. 9.

52 Zob. M. Burgess, *Dream Closet...*, s. 12.

E.T. w szafie (*E.T.*)



Fot. 85. Kryjówka



Fot. 86. Regeneracja



Fot. 87. Psychokineza



Fot. 88. Kino domowe



Fot. 89. Punkt widzenia kosmity



Fot. 90. Michael zasypia w szafie

Szafa często wymieniana jest pośród „wyjątkowych miejsc dzieci”. We wspomnieniach na temat skrytek wewnątrz domu, jakie analizuje architektka Clare Cooper Marcus, pojawia się wypowiedź dawnej lokatorki takiego przytulnego wnętrza. Kobieta wspomina, że w dzieciństwie jej ulubioną kryjówką była garderoba: „Miała drzwi, które dało się otwierać zarówno z zewnątrz, jak i od środka, a wewnątrz było światło. Była na tyle duża, że mieściło się w niej troje ludzi, ale często wołałam zatrzasknąć drzwi i zamknąć się w środku, żeby pobawić się »w dom« albo poczytać książki”⁵³. W artykule Kimberly Dovey jednym z miejsc „odpoczynku i fantazji” była szafa, którą jej niegdyś właścicielka pamięta jako absolutnie bezpieczną przestrzeń: „Spędzałam w szafie samotnie wiele godzin – tam czytałam, marzyłam, płakałam [...]. W środku było tak spokojnie, że mogłam skupić się na tym, czego ja sama pragnęłam, a nie czego wymagali ode mnie inni. Oddawałam się marzeniom i snułam plany na przyszłość”⁵⁴. Szafa w filmie Spielberga zachęca do podejmowania podobnych introwertycznych aktywności. Czynnością, której E.T. z największym zaangażowaniem oddaje się w swoim „domu wewnątrz domu”, jest czytanie komiksów. We wnętrzu szafy można też schować swój smutek, tak jak robił to Michael, albo bawić się w „przebieranki” na wzór Gertie, która przyozdobiła przybysza dziewczęcymi ubraniami.

Opiekuńczy charakter tego miejsca sugestywnie wyraża czuła scena, w której E.T. leczy zraniony palec chłopca, a Elliott okrywa przybysza kocem i szalikiem. Z sąsiedniego pokoju słychać fragment *Piotrusia Pana* – innej historii o magicznej postaci, która pojawia się niespodziewanie w dziecięcej sypialni. Elliott i E.T. spleceni w uścisku, prawie jak jedna istota, słuchają bajki, którą mama Gertie czyta jej na dobranoc. Siedząc w ciemności, obserwują przez uchylone żaluzje garderoby pokój dziewczynki. Ta niemal kinowa sytuacja⁵⁵ będzie jedną z ostatnich spokojnych chwil przyjaciół. Niedługo później pokoje dziecięce zostaną przejęte przez pozbawionych twarzy naukowców. Neil Sinyard w *Children in the Movies* pisze, że w momencie „gdy

53 C. Cooper Marcus, *Environmental Memories*, w: *Place Attachment*, eds. I. Altman, S.M. Low, Springer US, New York–London 1992, s. 91.

54 K. Dovey, *Refuge and Imagination: Places of Peace in Childhood*, „Children’s Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4, s. 15.

55 Zob. N. Morris, *The Cinema of Steven Spielberg: Empire of Light*, Wallflower Press, London–New York 2007, s. 90.

ludzie z NASA zjawiają się w filmie, by przebadać E.T. jako naukowy fenomen, dziecięcy sposób patrzenia jest już tak bardzo nasz, że naukowcy wydają się nam bardziej obcy niż sam obcy”⁵⁶. Spielberg już przy pierwszych szkicach scenariusza zamierzał pokazywać dorosłych jako czarne charaktery⁵⁷ i zarazem postaci, których punkt widzenia nie zostaje uwzględniony w kadrowaniu: „Zamierzałem jedynie sugerować obecność dorosłych, jak w kreskówce *Tom i Jerry*, gdzie mamę widać tylko od pasa w dół. [...] Nie chciałem, by ten świat był skażony czymkolwiek wykraczającym poza punkt widzenia młodszego nastolatka”⁵⁸.

Wyjście z szafy

Prace badaczy zainteresowanych sekretnymi dziecięcymi miejscami ujawniają, że w pewnym wieku tajemnicze szafy i przytulne bazy są porzucane na rzecz bardziej przestronnych przestrzeni⁵⁹. Dwunasto- czy czternastolatki coraz chętniej skłaniają się ku miejscom pełnym witalizmu i żywiołowej rówieśniczej energii aniżeli intymnym, magicznym zakątkom. Starsze dzieci preferują też inny rodzaj oświetlenia – jasne światło sprzyjające raczej czujności i myśleniu, a nie półmrok odpowiedni do zagłębiania się w marzenia⁶⁰. Ciasne, ciemne kąty zamieniane są na bardziej otwarte przestrzenie, które odpowiadają rozmiarowi patrzącego – już nie postaci o wymiarach E.T. i Elliotta, lecz osoby o wzroście naukowców i matki chłopca.

Dorośli widzą przestrzeń inaczej niż dzieci, co dotyczy się również kina. Niektórzy twórcy decydują się jednak na strategię dziecięcego spojrzenia. Założenie, że filmowiec (a także antropolog, pedagog, poeta) dysponuje pełnym dostępem do doświadczeń i wrażliwości dziecka, jest z całą pewnością błędne, jednak głęboka artystyczna intuicja i osobista pamięć mogą pomóc w obraniu spojrzenia dziecka. Przypomnijmy, że Alicja Helman dostrzega je zarówno w kinowym dyspozytywie, jak i w szczególnej konstrukcji narracji z punktu widzenia dziecka (dominuje w niej układanie własnego świata ze strzępków

56 N. Sinyard, *Children in the Movies*, London 1992, s. 34.

57 *Rules of E.T.'s Universe*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial...*, s. 16.

58 S. Spielberg, *Early Ideas*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial...*, s. 15.

59 Zob. C. Day, *Environment and Children...*, s. 30; D. Sobel, *Children's Special Places...*, s. 35.

60 Zob. tamże, s. 102.

niezrozumiałego świata dorosłych)⁶¹. Wśród wymienionych przez badaczkę filmów pojawiają się *Pokuta* (reż. J. Wright, 2007), *Błękitny latawiec* (reż. Zhuangzhuang Tian, 1993) oraz dzieła Carlosa Saury i Victora Erice – często przywoływane również przez innych analityków zainteresowanych filmami o dzieciństwie⁶². Na słynnego *Ducha roju* powołuje się również Mark Cousins w eseju dokumentalnym *Opowieść o dzieciach i filmie* (2013). Mówiąc o istotnej dla przedstawiania dziecięcego świata roli kadrowania, poświęca on uwagę realizacjom, w których subiektywna kamera obiera punkt widzenia dziecka, czego przykłady stanowią *Gasman* (1997) Lynne Ramsay oraz *Ja, Julinka i koniec wojny* (1965) Karela Kachyňy. W tych filmach dorośli ukazywani są fragmentarycznie – w brytyjskim „krótkim metrażu” chwilami nie widać ich twarzy, a w czechosłowackiej realizacji matka małego bohatera okolona jest szerokim sufitem, który jej syn ogląda, zasypiając w łóżku. Podobne rozwiązania stosuje Spielberg, gdy decyduje się pozbawić twarzy prawie wszystkich dorosłych bohaterów i filmuje sufity, „jak gdyby Elliott spoglądał na swojego starszego brata”⁶³. W *E.T.* pojawiają się też ujęcia z punktu widzenia dziecka lub kosmity, w których, tak jak podczas sekwencji halloweenowej albo słuchania opowieści o Piotrusiu Panie, przestrzeń jest częściowo zakryta (przez kostium ducha lub listwy rolety). Filmowe dziecięce spojrzenie nie musi być jednak definiowane przez jego deficyty (formułowane w stosunku do spojrzenia dorosłych), lecz może służyć za pełnoprawną, autonomiczną strategię przedstawienia, co dobrze widać w większości scen rozgrywających się w pokoju i szafie Elliotta.

A jednak historia kina pokazuje, że bardzo często to wedle spojrzenia dorosłego buduje się filmowy świat przedstawiony. W kontekście niniejszej analizy właścicielem spojrzenia dorosłego byłby ktoś, kto, mówiąc metaforycznie, wyszedł z szafy, zapalił górne światło i poukładał zabawki. Ktoś, kto operuje niemagicznym sposobem widzenia. Hartmut Böhme pisze, że ten, kto pragnie być dorosły, musi podzielić świat na żywe i martwe przedmioty

61 Zob. A. Helman, *Spojrzenie dziecka metaforą kina*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 81, s. 24–38.

62 Zob. S. Thomas, *Inhabiting the In-Between: Childhood and Cinema in Spain's Long Transition*, University of Toronto Press, Toronto–Buffalo–London 2019, s. 120; V. Lebeau, *Childhood...*, s. 50–55.

63 G.E. Turner, *Steven Spielberg...*, s. 80.

i przeciwstawić je sobie jako konstytuującemu podmiotowi⁶⁴. Dla dorosłych świat przedmiotów jest poukładany: szafa nie jest mieszkaniem, lecz służy do przechowywania ubrań, parasolka to nie żaden kosmiczny telefon, a ochrona przed deszczem, jedzenie nie jest do zabawy, rower nie ma prawa lewitować. W kinie owo spojrzenie dorosłego przekłada się na „przezroczystą” poetykę. Nierzadko nawet w filmach opowiadających o dzieciństwie to właśnie preferencje dorosłych wyznaczają kąty ustawienia kamery, styl oświetleniowy, lokalizacje, pomysły scenograficzne, sposób traktowania rekwizytów. Spojrzenie dorosłego (wyznaczone w kontrze do omówionej w tekście propozycji czytania wnętrza w filmie Spielberga) byłoby zatem nieczułe na „nastrój” przestrzeni – obojętne na detale związane ze światłem i fakturą miejsca.

Im przestrzeń jest bardziej konwencjonalna i użytkowana zgodnie ze swoim pierwotnym przeznaczeniem, tym mniej atrakcyjna w oczach dziecka. Schowki, zagłębienia pod schodami albo wielkie szafy są oczywiście tylko kilkoma punktami, jakie mogą pojawić się na filmowej mapie studiowanej spojrzeniem dziecka. Takich niezwykłych miejsc jest nieskończenie wiele, gdyż ich odnalezienie zależy raczej od sposobu patrzenia na przestrzeń niż od lokalizacji jako takiej. Filmowy sposób patrzenia niedorosłego jest zatem strategią dostrzegania niezwykłości w tym, co codzienne. To wizja ujawniająca intrygujące zakątki, nastrojowe światło, fantazyjne cienie, ekscytujące przedmioty.

Stwierdzenie, że w *E.T.* ukazana jest dziecięca wizja świata, może wydać się banałem. O ile jednak film Spielberga czytany jest przez analityków jako konserwatywny (bo afirmujący przedmieścia i życie rodzinne, czym ma wpiasywać się w ducha reaganizmu), o tyle jego lektura czuła na nastrój i urodę kadrów przedstawia dzieło w nieco innym świetle. Jeśli wierzyć ustaleniom badaczy intymnej przestrzeni dzieci, „szafa marzeń” w *E.T.* odpowiada wrazliwości typowo dziecięcej – często spychanej na margines przez racjonalizujące, obiektywizujące oko dorosłego. Taka intymna kryjówka jest miejscem egalitarnym i zabezpieczającym autonomię dziecka. To przestrzeń znana kilkulatkom niezależnie od ich płci, kultury i pochodzenia społecznego. David Sobel twierdzi nawet, że jest ona odpowiedzią na niemalże uniwersalną dla wszystkich dzieci potrzebę znalezienia swojego własnego, intymnego

64 Zob. H. Böhme, *Fetyszyzm i kultura...*, s. 36.

miejsca⁶⁵. Z biografii byłych lokatorów takich zakątków wynika jednocześnie, że te wnętrza są gościnne zarówno dla szczęśliwych, jak i nieszczęśliwych dzieci. Mając zatem na uwadze, że *E.T.* przedstawia, rzecz jasna, otoczenie chłopca mieszkającego na amerykańskich przedmieściach doby Ronalda Reagana, możemy stwierdzić, że dzieło Spielberga, wbrew pozorom, naznaczone jest stosunkowo wspólnotową orientacją. Linia podziału kreślona jest w nim między dziecięcością a dorosłością, przy czym wykluczeniu poddana jest dorosłość mierzona nie metryką, ale dobrą pamięcią autobiograficzną. Patrząc na *E.T.* przez pryzmat spojrzenia dziecka, dostrzeżemy głęboko osobisty, ale i uniwersalny wymiar, w jakim usytuowana jest magiczna szafa – miejsce marzeń i odpoczynku.

65 Zob. D. Sobel, *Children's Special Places...*, s. 6–7.

CZĘŚĆ III

DZIECI, DO ŁÓŻEK! PRZESTRZEŃ W FILMACH ONIRYCZNYCH I HORRORACH O LĘKACH NOCNYCH

W pierwszej części przywołany został wyimek z jungowskich seminariów, na których analizowano przypadek dziecka obudzonego w swojej sypialni. Pacjentka przeżywała koszmar senny o wężu, a po przebudzeniu wciąż widziała w pokoju straszne oczy potwora. Ten moment wydaje się znajomy. Jeśli nie doświadczyło się podobnej sytuacji we własnej biografii, to z pewnością kojarzy się ją z kina popularnego. W każdym z analizowanych w tej książce filmów pojawia się scena przedstawiająca przebudzenie dziecka ze snu. Przebudzenia te rzadko mają charakter powrotu do jawy i porządku racjonalnego. Częściej (szczególnie gdy odbywają się w środku nocy) jest to wstęp do spotkania z niesamowitością, magią, siłami paranormalnymi. Podobną rolę odgrywają powtarzające się momenty, w których dziecięcy bohater, otoczony mrokiem sypialni, nie może zasnąć. Ciemność sprawia, że pokój zamienia się w nową, straszną przestrzeń. Znikają kontury rzeczy i zaciera się dzielący je dystans. Co więcej, przytłumienie zmysłu wzroku rehabilituje zmysł słuchu i dom zaczyna wydawać nieznane, dziwne dźwięki¹. W takich chwilach wrażliwość bohatera jest wyczulona na wszelkiego rodzaju nietypowe zdarzenia – do powołania potwora wystarczy skrzypnięcie podłogi lub mgnienie światła. Paulina Małochleb w kontekście literatury dziecięcej, której akcja rozgrywa się nocą, pisze „Lubię książki o nocy dla dzieci, ponieważ otwierają przestrzeń rządzącą się innym porządkiem logicznym, groteskowe światy z nierealistycznymi stworami”². W filmach fantastycznych jest podobnie – noc otwiera przestrzeń transgresji.

Dość wspomnieć, że na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych wykształca się w kinie grozy charakterystyczny prolog przedstawiający nocne

1 Zob. E.M. Simms, *The Child in the World: Embodiment, Time, and Language in Early Childhood*, Wayne State University Press, Detroit 2008, s. 53–54.

2 P. Małochleb, *Pchły na noc*, „Przekrój”, 11.11.2020, <https://przekroj.pl/kultura/pchly-na-noc>, data dostępu: 28.03.2021.

życie domu z perspektywy dziecka. Schemat zdarzeń jest następujący: dziecko opuszcza swoją sypialnię w środku nocy i jest świadkiem nieprzyjemnej, a czasem wręcz traumatycznej dla niego sceny. W *Boogey Manie* (reż. U. Lommel, 1980) kilkuletnie rodzeństwo podpatruje akt seksualny matki i jej partnera, a gdy dzieci zdradzają swoją obecność, chłopiec zostaje za karę przywiązany do łóżka. W filmie *Świąteczne zło* (reż. L. Jackson, 1980) ciekawski kilkulatek, pragnący dowiedzieć się, czy to ojciec przebiera się za Świętego Mikołaja, widzi w salonie zbliżenie matki z postacią w czerwonym kubraku. Poza sceną pierwotną obserwujemy także przykre sytuacje innego rodzaju – wprowadzająca sekwencja *Domu kłownów* (reż. V. Salva, 1989) przedstawia chłopca, który po przebudzeniu wędruje do drzwi wejściowych, gdzie dostrzega wizerunek straszliwego klauna, zaś początek horroru satyrycznego *Substancja* (reż. L. Cohen, 1985) stanowi ostrzeżenie przed nocnym podjadaniem. W filmie Larry'ego Cohena chłopięcy bohater w bezsenną noc zagląda do lodówki; jego oczom ukazuje się obłeśna, żyjąca substancja wypływająca z kubeczka z jogurtem. Horrory tej dekady pokazują, że dzieci, które nie śpią grzecznie w swoich łóżkach, spotykają „potwory” (potworem może stać się rodzic, postać z zewnątrz, a ostatecznie też samo dziecko, które natknęło się na przerażające obrazy).

W latach osiemdziesiątych mało który dziecięcy bohater filmu fantastycznego śpi dobrze i zdrowo. O niebezpieczeństwach czyhających na dzieci w nocy ostrzegają już tytuły horrorów z tej epoki: *Don't Go to Sleep* (reż. R. Lang, 1982), *There's a Nightmare in My Closet* (reż. G. Templeton, 1987), *The Boogeyman* (reż. J. Schiro, 1982). Tym samym łóżko rzadko służy jako miejsce relaksu i odpoczynku – jest to przede wszystkim pole walki z potworami. W pierwszym z wymienionych przykładów łóżko z baldachimem ulega samoistnemu zapłonowi. W drugim wystraszony chłopiec tworzy w łóżku strażnicę pomocną w walce z monstrem z szafy. W ostatnim, wyjątkowo brutalnym filmie, łóżeczka rodzeństwa zamieniają się w miejsca ich śmierci, za co osierocony ojciec obwinia potwora z szafy. W łóżkach chłopcy i dziewczynki doświadczają lęków nocnych; zawijają stopy pod prześcieradło, a później zamierają w bezruchu. Łóżko to punkt, do którego ciągną wszelkie nocne mary – duże straszdyła lokują się pod spodem, gotowe złapać stopę niesubordynowanego śpiocha. Małe potwory niezdarnie wdrapują się na posłanie i atakują, gdy leżący najmniej się tego spodziewa. Część trzecia dedykowana jest w dużej mierze potworom, bez których fantastyczne kino dziecięce nie istniałoby w swoim kształcie.

Na temat potworów nawiedzających sypialnie dzieci pisałam już w rozdziale skoncentrowanym na *Duchu* – horrorze *haunted house*, w którym ujawnia się konstrukcja topografii domu rodzinnego z szeregiem ukrytych korytarzy i niewidocznych gołym okiem przejść. Zaproponowane w tej części próby analityczne poświęcone *Małym potworom* i *Oku kota* konsekwentnie eksplorują podobne systemy. Film Richarda Greenberga, opowiadający o chłopcu, który z pomocą potwora spod łóżka odkrywa sieć podziemnych korytarzy, jest przykładem kreatywnego korzystania z architektonicznej dziecięcej wyobraźni – idei, w której za ścianą czają się straszysła, pod łóżkiem chowa się potwór, a podziemia skrywają mnóstwo atrakcji. *Małe potwory* to jednocześnie stosunkowo odważna jak na horror familijny opowieść o „niegrzecznym” dziecku – „małym potworze”, który nocami rozrabia, zamiast spać grzecznie w łóżku.

W *Oku kota* najważniejsze wydarzenia w sypialni dziecięcej rozgrywają się, gdy bohaterka filmu śpi albo nieruchomo leży na swoim pościeli. Tuż obok niej, na podłodze, ponad ziemią, na adapterze, wokół zabawek i w końcu na kołderce, kilkucentymetrowy troll toczy boje z kocurem imieniem Generał. Małutki troll, podobnie jak inne potwory z filmów fantastycznych lat osiemdziesiątych, wydostaje się z wnętrza sypialni; istota mieszka za ścianą pokoju Amandy. Niewielki rozmiar straszysła pełni w filmie niebagatelną rolę – widz ogląda pokój z jego perspektywy, obserwując okazałych rozmia-
rów zabawki, wysokie meble, rozległą podłogę. To jeden z wielu miniaturowych światów obecnych w tekstach kultury opowiadających o dzieciach, tyle że w *Oku kota* spotykamy się z miniaturą w mrocznej wersji wyjętej z nocnych lęków chłopców i dziewczynek. Przed snem bohaterka powtarza po ojcu mantrę zaklinającą koszmary: „Żadnych złych snów”. Gdy jednak gaśnie światło, Amanda, tak jak wiele dzieci z filmów fantastycznych, narażona jest na atak potwora. Nie ulega wątpliwości, że gatunkiem filmowym najlepiej odzwierciedlającym nocną atmosferę, w jakiej przebywają dzieci z filmów lat osiemdziesiątych, jest horror.

Istotna jest jednak również tradycja, jaką kino odziedziczyło po literaturze fantasy. Patronuje jej figura Piotrusia Pana – wiecznego chłopca, który zachęca dzieci, by wyleciały ze swojej sypialni w przestrzeń nocnego nieba. W filmach fantasy konsekwentnie portretuje się podobne sytuacje: dzieci latają o własnych siłach, wznoszą się na grzbiecie magicznych przyjaciół albo odrywają od ziemi na swoim łóżku. W marzeniach niedoroslých łóżko może

stać się bowiem powietrzną maszyną – bezpiecznym, przytulnym środkiem transportu otoczonym ze wszystkich stron nieprzyjaznym otoczeniem. Nie są to ponure wizje – kołdra, maskotka i obramowanie łóżka chronią śpiącego od chłodu i mroku nocy. Marzenie o latającym łóżku najwyraźniej manifestuje się w filmie *Przygody małego Nemo w krainie snów*. Bohater tej opowieści, nie inaczej niż postaci z *Małych potworów* i *Oka kota*, instruowany jest przez rodziców na temat higieny snu. W porównaniu do nich („niegrzecznego” chłopca i sprytnej dziewczynki, która w finale szantażuje rodziców hipokrytów), Nemo nie wydaje się dzieckiem podważającym zasady dorosłych. Jak jednak przekonują ustalenia badaczy zajmujących się wyobrażeniami o onirycznym locie – unoszenie się nad ziemią jest sprzeciwem wobec dorosłości jako takiej. Już w opowieści o Piotrusiu Panie „powietrzna mobilność to dodatek do młodości, a utrata lekkości jest nieuniknioną ceną dorastania”³. Szybowanie po nocnym niebie przypisane jest wiecznym chłopcom. Na kolejnych stronach będzie można towarzyszyć im w sennych podróżach, by później wrócić do mrocznej sypialni dziecięcej – siedliska nocnych straszydeł.

3 J. Griswold, *Feeling Like a Kid: Childhood and Children's Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006, s. 81.

Rozdział 6

Słodkie sny o lataniu

(Przygody małego Nemo w krainie snów)

Bed, where are you flying to?
I went to sleep
nearly an hour ago,
and now I'm on a porch
open to the stars!¹

Rita Dove

Fantastyka dziecięca lat osiemdziesiątych odrywa bohaterów od ziemi. Czarodziejskie moce i wyobraźniowe przekształcenia sprawiają, że niedorośli latają. Za tło aeronautycznych wędrówek służą im obłoki, rozgwieżdżone niebo, księżyc i miasto widziane z lotu ptaka. Latanie jawi się jako jedno z najważniejszych marzeń przewijających się w filmach tego okresu. Motyw ten, obecny od dekad w powieściach i kinie dziecięcym, w latach osiemdziesiątych wyrasta na kluczowy topos służący ukazywaniu zetknięcia dziecka ze światem fantazji. W samym tylko 1982 roku pojawiają się trzy filmy dziecięce, w których wyraziście manifestuje się marzenie o lataniu. Pierwszym jest produkcja 3D *Magic Journeys* (reż. M. Lerner), dystrybuowana w kinach Disneylandu, ukazująca loty dzieci ponad morzami i łąkami. W brytyjskim animowanym filmie *Bałwanek* kulminacyjnym punktem akcji jest wylot chłopca i tytułowego bohatera z przydomowego ogrodu. Postacie szybują ponad ośnieżonym krajobrazem, a ich wojażom przygląda się dziewczynka wypatrująca sań Świętego Mikołaja. Trzeci, najbardziej legendarny przykład dotyczy nadziemnych przejazdów rowerowych ze Spielbergowskiego *E.T.* W każdej z tych wizji mamy do czynienia z poetyką wzniosłości i kondensacją konwencji fantasy. Co szczególnie istotne, we wszystkich sytuacjach dzieci odrywają się od ziemi na skutek zatracenia w fantazji; wiara w istnienie magicznych przyjaciół oraz oczarowanie możliwościami, jakie daje imaginacja, unoszą bohaterów. Lot przebiega zgodnie z instrukcją Piotrusia Pana: „Trzeba po prostu pomyśleć o czymś

1 R. Dove, *Sic itur ad Astra*, w: *The New Bread Loaf Anthology of Contemporary American Poetry*, eds. M. Collier, S. Plumly, Middlebury College Press, Hanover 1999, s. 65.

przyjemnym i cudownym. I takie myśli uniosą was w powietrze”². W filmach z lat osiemdziesiątych dzieci latają z pomocą smoków, kosmitów, niesamowitych maszyn transportowych albo samoistnie, niesione antygrawitacyjną siłą. Zawsze jednak szybują, myśląc „o czymś cudownym”. Jeśli zaś nie mogą latać, fantazjują o tym; nieraz przed snem, otoczone modelami samolotów.

Modele aeroplanów i latające łóżka

Latanie na pozór nie wydaje się przystawać do aktywności realizowanej w obrębie sypialni dziecięcej. Lot kojarzy się przecież z otwartymi przestrzeniami, bezgraniczną wolnością, świeżym powietrzem. A jednak ekranowa fantastyka przekonuje, że aeronautyczny marzyciel często jest dzieckiem cięśleń zakotwiczonym w swoim łóżku. Aeronautyczną orientację mają wieczorne rytuały, jakie możemy zaobserwować w scenach rozgrywających się w sypialniach chłopców. Jeden z takich momentów pojawia się w *Imperium słońca* (1987) Stevena Spielberga. Choć nie jest to film fantastyczny, zawiera elementy charakterystyczne dla wrażliwości, jaką można kojarzyć ze Spielbergowskim fantasy. Andrew Gordon zauważa, że niektóre fragmenty znamionuje szczególna jakość; wybrane sceny mają „fantastyczny albo oniryczny charakter”, a całe dzieło przypomina „sen na jawie”³.

W istocie Spielberg przede wszystkim zainteresowany jest wizualnym potencjałem historii – specyficzną perspektywą dziecka przedstawianą konsekwentnie w powieściowym oryginale J.G. Ballarda⁴. W filmie konwencja

2 J.M. Barrie, *Piotruś Pan i Wendy*, przeł. M. Rusinek, Wydawnictwo Wilga, Kraków 2014, s. 46.

3 A. Gordon, *Steven Spielberg's Empire of the Sun: A Boy's Dream of War*, w: *The Films of Steven Spielberg*, ed. C.L.P. Silet, Scarecrow Press, Lanham 2002, s. 112.

4 Spielberg w komentarzu do *Imperium słońca* zwrócił uwagę na wizualny potencjał powieści: „Chciałem po prostu pokazać punkt widzenia dziecka. [...] Jedną z rzeczy, które zaciękały mnie w powieści, było wyselekcjonowanie tego, co dziecko wyłapuje wzrokiem w porównaniu do rzeczy, na jakie patrzy dorosły. Dziecko może zafascynować się ogonem strąconego samolotu B-29 i pomyśleć, że ten ogon wygląda ciekawie, natomiast dorosły patrzy, skąd przybędą ziemniaki na kolejny posiłek. Powieść była naszpikowana wizualnymi motywami, a ja je wyłapywałem. Chodziło o opowiedzenie tej historii oczyma dziecka, a potem pokazanie, jak dziecko traci tę perspektywę. Ta historia więcej pewnie mówi o śmierci dzieciństwa niż cokolwiek, co nakręciłem wcześniej i później. W mojej opinii, gdy bohater wraca do rodziców, niedługo już z nimi zostanie. Pod koniec zamyka oczy

komunikowana jest w początkowym fragmencie: iskrzenie i widok samolotów może kojarzyć się ze sceną batalistyczną, ale po chwili okazuje się, że mamy do czynienia ze zbliżeniami zabawkowych modeli samolotów z sypialni chłopca. Kiedy Jim (Christian Bale) leży w łóżku, nad jego głową i głowami rodziców widać latawce oraz rzędy szybowców. Temat latania pojawia się też w dialogu bohaterów. Wybudzony chłopiec zwierza się ze snu o Bogu i zadaje pytania: „Czy jutro mogę wziąć z sobą mój szybowiec?”; „Skoro Bóg jest ponad nami, to czy znaczy to, że lata?”. Matka stara się uciąć rozmowę: „Śnij o lataniu” – życzy chłopcu na dobranoc. Gdy rodzice wychodzą, marzyciel patrzy w górę. Samolociki bujają się pod sufitem, poruszane powstałym na skutek zamknięcia drzwi podmuchem powietrza. A może porusza nimi wyobraźnia jedenastolatka?

W pierwszych minutach disnejowskiego filmu *Otchłań czasu* (reż. M. Rosman, 1985) widzimy podobną sytuację. Scenę zasypiania otwiera ujęcie samolotu – jest to zbliżenie plakatu zawieszonego w sypialni chłopca. Ściany pokoju wypełnione są zdjęciami szybowców, a z sufitu zwisają modele samolotów. Właściciel tej sypialni (Huckleberry Fox), tak jak jego rówieśnik z *Imperium słońca*, marzy o lataniu (zob. fot. 91–93). W dalszej części filmu przeniesie się do przeszłości, gdzie zrealizuje fantazje o locie szybowcem u boku swego dziadka. Nim to się stanie, Jonathan otacza się miniaturami obiektów, o których marzy. Przed snem maluje na niebiesko skrzydła małego aeroplanu. Na matczyną komendę: „no, pilocie, pakuj się pod kołdrę”, reaguje niechętnie. Gdy jest już w łóżku, nakrywa się, formuje z posłania „namiot” i przy świetle latarki podziwia fotografie swego dziadka pilota. Scena kończy się niemal identycznie jak w filmie Spielberga. Kamera delikatnie porusza się, „podziwiając” model samolotu otulony mrokiem dziecięcej sypialni. Można odnieść wrażenie, że miniatura zaraz poderwie się w powietrze. Autor jednej z recenzji prasowych zwrócił uwagę na marzycielski wymiar *Otchłani czasu* – historii, w której spełniają się „słodkie sny” o lataniu: „Film zaczyna się w chmurach i tak naprawdę nigdy nie schodzi na ziemię, tak jak powinno się to odbywać w słodkiej fantazji”⁵.

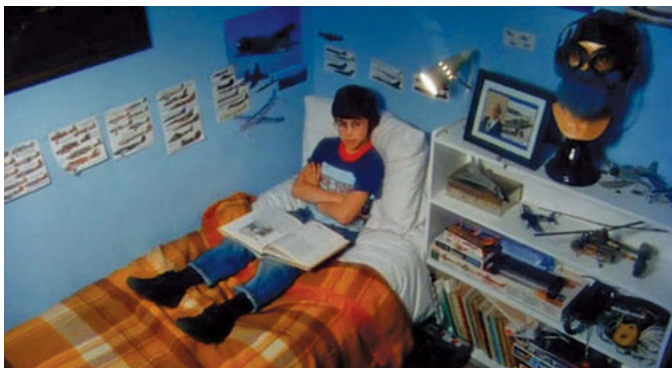
i są to oczy starca, który nie zabawi już długo w domu rodzinnym”. Wypowiedź z filmu dokumentalnego *Spielberg o Spielbergu* (reż. R. Schickel, 2007).

5 *Soaring into the Past on Sweet Dreams*, „Newsday”, 2.08.1986, cyt. za: <http://www.petercoyote.com/yonder.html>, data dostępu: 4.02.2020.

Pokoje aeronautycznych marzycieli



Fot. 91. *Imperium słońca*



Fot. 92. *Tail of a Tiger*



Fot. 93. *Przygody małego Nemo w krainie snów*

Konwencja, naśladownictwo albo po prostu wspólne marzenie przenikało przez opowieści o małych pilotach. Rok przed premierą *Otchłani czasu* w niebo wyfrunął chłopiec, którego historia przypominała losy bohatera disneyowskiej realizacji. Australijski *Tail of a Tiger* (reż. R. De Heer, 1984) też zaczyna się w chmurach; podobnie jak *Imperium słońca* i *Otchłań czasu* wykorzystuje obraz samolotu, aby wprowadzić temat marzeń i iluzji. W tym wypadku widoczne w pierwszych ujęciach samoloty przemierzające energiczne niebieskie przestworza okazują się zdalnie sterowanymi modelami. Z ziemi podziwia je Orville (Grant Navin), osamotniony uczeń szkoły podstawowej. Nie wie jeszcze, że niedługo wraz z emerytowanym pilotem dwupłatowca, postacią, która odegra w jego życiu rolę dziadka, oraz duchami lotników, odnowi zaniebany samolot. Pokój chłopca to świątynia lotnictwa: na błękitnych ścianach wiszą plakaty i broszury z wizerunkami samolotów; na półkach widać miniaturowe szybowce, gogle, czapkę pilotkę; zasłony ozdobi wzór balonów i obłoków; biurko zaś nie służy do nauki, ale składania modeli. Na to ostatnie narzeka matka Orville'a, gdy orientuje się, że pulpit ubrudzony jest klejem do modeli: „Piloci w tych czasach muszą być wykształceni”, mówi. Ostatecznie jednak z wyrozumiałością pozwala dokończyć synowi malowanie dwupłatowca. Wieczorem, gdy całość jest gotowa, bohater przygląda się swemu dziełu z odległości kilku centymetrów, po czym gasi górne światło i usadowiony w łóżku, nakierowuje lampkę nocną na przedmiot. Jeszcze nie chce zasypiać.

Reprezentatywny przykład „słodkich snów” o lataniu odnajdziemy w amerykańsko-japońskiej animacji *Przygody małego Nemo w krainie snów*. Tytułowe przygody to senne marzenia chłopca – fantazje o latającym łóżku, maszynach powietrznych, ciastkach, magicznych przedmiotach i ślicznej królewnie. Film znany jest jako wyjątkowo pechowy projekt; był tworzony przez blisko dekadę i odrzucany przez kolejnych amerykańskich i japońskich twórców fantastyki, od George'a Lucasa po Hayao Miyazakiego⁶. Ostatecznie ukazał się sygnowany nazwiskami między innymi Chrisa Columbusa, Raya Bradbury'ego i Masamiego Haty (choć – jak zaznaczyła prasa – trudno się zorientować, na czym polegał wkład konkretnych autorów)⁷. *Przygody małego Nemo...* spotkały się z chłodną reakcją widowni i krytyki. Roger Ebert

6 Zob. R. Greenberg, *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*, Bloomsbury Publishing, New York 2018, s. 107.

7 Zob. M. Caro, *Dreamy 'Nemo' Jumps to the Big Screen*, „Chicago Tribune”, 21.08.1992, s. 7.

nie pozostawia suchej nitki na konstrukcji bohatera: „Ciągłe tylko paraduje w pidżamie, pędzi przez nieskończoność i krzyczy: »Ochhhhhhhh«”⁸. Gene Siskel z kolei krytycznie odnosi się do nieudanego zwizualizowania fantazji o lataniu: „Kiedy w pierwszej scenie bohater lata, film nie potrafi nas ponieść. Latanie to jedna z największych fantazji nas wszystkich, a szczególnie dzieci. A chłopiec mówi tylko: »ale fajnie«. To naprawdę beznadziejne”⁹.

Film o złej sławie jest swobodną adaptacją komiksów Winsora McCaya – komiksiarza i pioniera filmowej animacji, którego działalność przypadła na początek dwudziestego wieku. Zarówno w kinie, jak i komiksie McCay dał się poznać jako onirysta. W jego świecie najniezwyklejsze sytuacje (latające domy i łóżka, postaci rozpadające się na drobniotkie puzzle, tonięcie w podwodnych lasach, zagubienie w budowlach o cudacznej perspektywie) wydarzały się we śnie. Przestrzeń nigdy nie była stała. Mogła rozciągać się jak guma, bujać jak mechaniczny byk, rozpadać pod stopami niczym spróchniały most, co skutkowało ustawicznym spadaniem, balansowaniem i unoszeniem się śniącego. Szczególną sławę przyniosły autorowi kolorowe komiksy o Nemo.

Scenariusz ukazujących się co tydzień pasków jest powtarzalny: chłopiec śni o monarchicznej krainie albo fantazyjnym wielkim mieście, a ostatecznie budzi się, gdy marzenie staje się zbyt intensywne. Czasem na początku historyjki widzimy Nemo w jego łóżku, otoczonego przez postaci ze snów, jakby fantazja wdzierала się do pokoju stopniowo, łącząc elementy jawy (przestrzeń pokoju) z marzeniem sennym (wyobraźniowe fenomeny). Na jednym z pasków wróżka wychyla się zza sypialnianej kotary; na innym chłopiec sam zagląda za zasłonę, gdzie znajduje cudowną szklaną jaskinię. „Ciekawe, nigdy nie widziałem tego w naszym domu” – komentuje¹⁰. O ile jednak początek historyjki nie zawsze rozgrywa się w przestrzeni pokoju, o tyle w ostatnim kadrze każdorazowo widzimy Nemo w łóżku. Bohater jest już co prawda obudzony, ale ciągle przeżywa sen, skacząc po materacu, ześlizgując się z pościeli albo patrząc nieprzytomnym wzrokiem w przestrzeń. Powtarzalnym elementem jest też upominanie małego śpiocha przez rodziców: za rozlazłość, zbyt

8 R. Ebert, *Little Nemo: Adventures in Slumberland*, „Chicago Sun-Times”, 21.08.1992, <https://www.rogerebert.com/reviews/little-nemo-adventures-in-slumberland-1992>, data dostępu: 26.03.2021.

9 Odcinek *Single White Female/Little Nemo: Adventures in Slumberland/Light Sleeper/Rapid Fire/Diggstown* (1992) programu *At the Movies* (1986–2010).

10 W. McCay, *Little Nemo: 1905–1914*, Taschen, New York 2000, s. 13–14.

mocny sen, wiercenie się w łóżku, nocne łakomstwo. Perspektywa rodzicielska i dziecięca stale się rozmiągają. Widać to między innymi w sposobie doświadczania przestrzeni domu przez chłopca i rodziców. Pisz o tym Scott Bukatman, określając komiks jako:

[...] reprezentację nie tylko dziecięcej wyobraźniowej wrażliwości, ale też dziecięcego doświadczenia przestrzeni z jego dialektyką bezpieczeństwa i niebezpieczeństwa, swojskiego (*heimlich*) i niesamowitego (*unheimlich*). Bachelard pisze, że poeta czy autor „przyciąga nas do środka domu niczym do środka siły magnetycznej wprost do głównej strefy ochronnej”. W *Małym Nemo* ta główna strefa ochronna to z pewnością łóżko chłopca. Tak naprawdę jest to w zasadzie jedyna część domu, z którą jesteśmy zaznajomieni. Łóżko – ze swoimi grubymi kołdrami i ścianą poduszek, bezpieczeństwem, jakie lokuje się pod przykryciem, a także zachętą do marzeń, jaką oferuje – jest miejscem głębokiej kateksji. Podobnie jak w późnych paskach rodzice Calvina [ze znanego komiksu o chłopcu i tygrysie *Calvin i Hobbes* – K.K.] nigdy nie widzą Hobbesa jako czegokolwiek więcej niż pluszowej maskotki, podczas gdy dla Calvina jest on nie tylko prawdziwym tygrysem, ale też najlepszym przyjacielem i lojalnym sojusznikiem, rodzina Nemo nie widzi jego łóżka jako czegokolwiek innego niż łóżko, natomiast dla Nemo jest ono wehikułem, czasem metaforycznym, czasem dosłownym, który przenosi go do cudownej Krainy Snów¹¹.

Komiksy amerykańskiego rysownika zawierają charakterystyczny scenariusz i ramę narracyjną (zasypianie i pobudka okalające niesamowitą przygodę), a także ideologię (dziecko jako marzyciel, rodzice jako strażnicy porządku jawy i trzeźwości), które wciąż odnajdujemy w kinie dziecięcym. Pouczany na temat higieny snu albo nazbyt gorączkowego przeżywania marzeń sennych, Nemo wpisuje się w poczet bohaterów obdarzonych wyobraźnią i nierozumianych przez opiekunów. Według badaczki kultury dziecięcej Lary Saguisag seria pasków o śniącym chłopcu prezentuje dziecko jako fantastę, który penetruje sekretne, niedostępne dorosłym światy¹². Co istotne, komiks, jako

11 S. Bukatman, *The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit*, University of California Press, Berkeley 2012, s. 96.

12 L. Saguisag, *Incorrigibles and Innocents: Constructing Childhood and Citizenship in Progressive Era Comics*, Rutgers University Press, New Brunswick 2018, s. 114–141.

medium wizualne, obrazuje owe „rzadko widoczne i niedostępne dla dorosłego” obszary dziecięcej wyobraźni. Podobną rolę odgrywa film – uwidacznia dziecięce fantazje, wyobraźniowe przekształcenia, magiczne wizje, koszmary, słodkie sny¹³.

Początkowa sekwencja adaptacji komiksu przedstawia rozdźwięk w pojmowaniu przestrzeni przez dziecko i jego opiekunów, przede wszystkim jednak film koncentruje się na marzeniach chłopca. Łóżko, o którym Bukatman pisze w kontekście komiksu, w filmie pełni podobną funkcję – jest zarówno bezpiecznym, ciepłym gniazdkiem, jak i ekscytującym pojazdem latającym. W pierwszych ujęciach widzimy sypialnię dziecięcą i śpiącego w łóżku chłopca. W pomieszczeniu panuje uroczysta, tajemnicza atmosfera. Część pokoju tonie w mroku i tylko z jednej strony przez okno dostaje się do środka smuga księżycowego światła. Okno w narracjach o snach dzieci jest, zdaniem Katarzyny Slany, „klasycznym progiem mediacji między »pokojem dziecięcym« a krainą snu”¹⁴. W filmach z lat osiemdziesiątych z motywem onirycznego lotu samoistnie otwiera się ono przed marzycielem albo – będąc już uchylone – zachęca do wydostania się na zewnątrz.

Okno i łóżko w dziecięcej sypialni stanowią naturalną parę; tworzą system wyzwalający lot. W animacji *In the Night Kitchen* (reż. G. Deitch, 1987) mały Mickey po zaśnięciu unosi się w kierunku okna, by później szybować samolotem pod gwiazdami. Slany pisze, że literacki oryginał Maurice’a Sendaka ujawnia fantazję o dziecięcym onirycznym locie, który jest „sposobem na zmysłowe poznawanie tajemnic nocnego świata”¹⁵. Okno zachęcające marzyciela do lotu pojawia się też w filmie *Biała dama*. Wyjątkowo nie jest to okno sypialniane, ale szkolne, umieszczone w upiornym przedsionku, gdzie przebywa zamknięty w budynku Frankie. Za szybą widać cmentarz zalany księ-

13 Szczególną rolę w prezentowaniu dziecięcej fantazji o lataniu odegrał film animowany. Dopiero w Disneyowskiej, animowanej wersji Piotrusia Pana (*Piotruś Pan*, reż. H. Luske i in., 1953) udało się przekonująco przedstawić tego typu lot. Wcześniej, zarówno na scenie, jak i w ekranowych adaptacjach *live action*, wrażenie psuły widoczne w kadrach liny podtrzymujące „latających” aktorów. Zob. T. Staples, *Peter Pan Films*, w: *The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. D. Haase, Vol. 1–3, ABC-CLIO, Westport 2007, s. 741.

14 K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016, s. 243.

15 Tamże.

życowym światłem. W jednej ze scen chłopiec po zaśnięciu wznosi się ponad miasteczkiem w towarzystwie duchów. W *Przygodach małego Nemo...* okno stanowi jeden z istotniejszych motywów. Nie tylko jest „bramą wyjazdową” dla łóżka wehikułu, ale też wrotami, przez które do pokoju dostają się postaci ze snu. Obraz okna stanowi też klamrę spajającą pierwsze ujęcie z finałem.

We wprowadzającej sekwencji kamera delikatnie sunie po suficie, ukazując modele samolotów i statków powietrznych. Śmigła kręcą się leciutko, skrzydła wykonują powolne ruchy. Fantazje o lataniu, tak jak w przypadku *Imperium słońca* i *Otchłani czasu*, komunikowane są poprzez miniatury samolotów i statków powietrznych. Stephen Holden pisze w recenzji dla „The New York Timesa” o udanej próbie odtworzenia atmosfery komikсового pierwowzoru, na którą składa się właśnie domowa scenografia – zabawkowe modele samolotów i maszyn latających¹⁶. W pierwszej scenie poruszają się nie tylko modele, ale i zabawki leżące na podłodze: pociąg, automobil, konik na biegunach. Jest to rozwiązanie znane z filmów Spielberga (m.in. ze sceny przebudzenia dziecka z *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*), w którym wprowadzona w ruch materia pokoju dziecięcego zapowiada, iż zaraz wydarzy się coś niezwykłego. W *Przygodach małego Nemo...* niezwykłym fenomenem jest unoszące się łóżko. Nogi mebla odrywają się od podłogi, śpiące dziecko szybuje na wysokości zwisających z sufitu aeroplanów, okno zostaje otwarte i latający pojazd jest już na zewnątrz. Nemo budzi się (pod koniec sekwencji okaże się, iż była to fałszywa pobudka), podziwia uśpione miasto, odnajduje przyjemność w łatwej sterowności mebla, który szusuje nad chmurami, by w końcu wlecieć wprost pod koła pędzącego pociągu. W tym momencie chłopiec budzi się (tym razem naprawdę) w swoim pokoju, z zabawkową lokomotywą leżącą u stóp. Czy to ten wielki pociąg z koszmaru? Nemo otrzymuje rytualną reprimendę od rodziców i tak kończy się sekwencja wprowadzająca. W dalszej części filmu łóżko ulegnie transformacji w statek płynący po wodach Krainy Snów i długonogą istotę kroczącą przez uśpione miasto. Mały model sterowca urośnie natomiast do rozmiarów prawdziwego statku powietrznego. Tak jak w przywoływanym już filmie *Palle alene i verden* praca marzenia sennego zmienia zabawki ze świata jawy w wielkie, wysnzione środki transportu. O ile jednak w duńskim filmie łóżko służy tylko jako mebel do spania, o tyle

16 Zob. S. Holden, *Young Hero in Pajamas Braves Nightmare Land*, „The New York Times”, 21.08.1992, s. 13.

w marzeniach sennych Nemo wchodzi ono w skład onirycznych środków lokomocji.

Latające łóżko to stosunkowo nowy obraz w dziecięcych tekstach kultury. Maria Nikolajewa dostrzega go w literaturze dla najmłodszych powstałej w połowie dwudziestego wieku. Od razu też zaznacza, że latające łóżko, tak jak latający bujany fotel czy mechaniczne urządzenia w funkcji obiektów magicznych, nie tyle stanowi całkowitą nowość, ile podejmuje grę z archetypami z dawnych baśni, legend i mitów. Takie „nowe obrazy”, charakterystyczne dla praktyk postmodernizmu, literaturoznawczynie nazywa kenotypami:

Wyjątkowym użyciem kenotypu jest pojawienie się nowoczesnych wynalazków jako obiektów magicznych: pociągi zabierające bohaterów do przeszłości, windy jadące wprost do innych światów, latające łóżko w *Galce od łóżka* Mary Northon (1945) albo latający fotel bujany w *The Kingdom of Carbonel* Barbary Sleight (1960). Te motywy transformują albo jeszcze lepiej: dekonstruują, archetypowe elementy narracyjne, takie jak konie, łodzie, latające dywany – to znaczy tradycyjne środki transportu z mitów i legend¹⁷.

Zgodnie z intuicją autorki latające łóżko byłoby nowoczesną wersją latającego dywanu. Podobną propozycję wysuwa Marina Warner. Autorka książki o transformacjach elementów narracyjnych z *Księgi tysiąca i jednej nocy* zwraca baczną uwagę na magiczny motyw latania¹⁸. Unoszenie się nad ziemią bywa treścią snów, a jego charakter przywołuje konkretne doznania: upojenia, bezcielesności, rozkoszy, zawrotu głowy¹⁹. Motyw wykorzystany w opowieściach może być metaforą snu, ekstazy, spełnienia marzeń, erotycznej przyjemności czy transformacji²⁰. W *Księdze tysiąca i jednej nocy* aktywność tę podejmują dorośli podróżujący na sofach albo dywanach. Z czasem jednak latanie staje się domeną dzieci. Zmienia się też wiek czytelnika baśni o lataniu. Gdy nauka i technika zaczynają spełniać marzenia o wzbiciu się

17 M. Nikolajewa, *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic*, Routledge, London–New York 1996, s. 150.

18 Zob. M. Warner, *Stranger Magic. Charmed States and the Arabian Nights*, Harvard University Press, Cambridge 2012.

19 Zob. tamże, s. 330–331.

20 Zob. tamże, s. 77–78.

w powietrzu, literackie fantazje „przenoszą się z buduaru i salonu do sypialni dziecięcej”²¹. Warner pisze, że aeronautyczne rozwiązania z arabskich baśni kontynuują tacy bohaterowie, jak: Piotruś Pan, Wendy i jej bracia, Mary Poppins podróżująca ze swą parasolką, dzieci z powieści *Feniks i dywan* Edith Nesbit oraz Nemo z komiksu McCaya. Nie sposób zresztą wyliczyć wszystkich latających postaci niedorosłych; od początku dwudziestego wieku operująca tym motywem literatura dla najmłodszych „wściekle się namnożyła”²². Latanie to zatem prastary motyw baśni i mitów, ale jako typowo dziecięca predyspozycja rodzi się mniej więcej wtedy, gdy Piotruś Pan zagląda do sypialni Darlingów, a Nemo udaje się na nocny spoczynek. Szybko zostaje też zaadaptowany przez kino dziecięce, co wiemy choćby z seansu *Niebieskiego ptaka* Maurice'a Tourneura.

W latach osiemdziesiątych dziecięce loty nic nie tracą ze swej mocy. W popkulturze tego okresu, tak jak w literaturze dla najmłodszych z początku dwudziestego wieku, lot często ma początek w sypialni chłopca lub dziewczynki. Inicjowany jest we śnie lub tuż przed zaśnięciem; łączy się zatem z łóżkiem jako sferą snu, odpoczynku, marzeń. Entuzjasta fantastyki Christoph Roos pisze na swoim blogu, że motyw latających łóżek pojawia się w tekstach kultury częściej, niż mogłoby się wydawać. Na dowód przytacza przede wszystkim przykłady z fantastyki dziecięcej²³. Nietypową egzemplifikacją jest komiks *Dreamer!* z 1981 roku, w którym latające łóżko staje się preludium do koszmaru tytułowego marzyciela²⁴. Komiksowy chłopiec, przeżony ciemnością pokoju, stara się przywołać miłe, bezpieczne wspomnienie; wybiera pejzaż małej wioski widziany z lotu ptaka. Ma przecież z nim radosne skojarzenia: gdy oglądał wioskę na jawie, podczas podróży samolotem, pomyślał, że to nie prawdziwe miejsce, lecz zabawka. Urocza miniatura-wa makieta, zgodnie z logiką snu, musi się jednak przekształcić – czarujący widok szybko staje się krajobrazem koszmaru, a zawieszone nad dachami domów latające łóżko prowadzi marzyciela na stracenie. Komiks odróżnia się

21 Tamże, s. 354.

22 Tamże, s. 356.

23 Zob. Ch. Roos, *Das fliegende Bett – Flying Bed, Phantastische Bilder zwischen Traum und Wirklichkeit*, <http://rooschristoph.blogspot.com/2014/11/das-fliegende-bett-flying-bed.html>, data dostępu: 21.01.2021.

24 Zob. N. Cuti, F. Carrillo, *The Dreamer!*, „Creepy” 1981, nr 126, s. 48–55.

od innych tekstów, w których możemy dostrzec dzieci wylatujące z sypialni na swych łóżkach. Przeważnie bowiem mamy do czynienia z konwencją nie horroru, lecz cudowności.

Kojące skojarzenia, jakie łączą się z obrazem dziecka na latającym łóżku, wykorzystano między innymi w filmie promocyjnym maskotki Misia Ruxpina, która była kierowana do młodszych dzieci, mających problemy z zasypianiem²⁵. W krótkiej realizacji *The World of Teddy Ruxpin: Come Dream with Me Tonight* (reż. Ch.J. Brough, 1987) łagodny, flegmatyczny niedźwiadek zabiera krnąbrne rodzeństwo w podróż łóżkiem po niebie. Lot jest monotony, w tle słyszymy kołysanki, a cała wyprawa zostaje okraszona dobrymi radami na temat higieny snu i radzenia sobie z nocnymi lękami. Film zamyka ujęcie otwartego okna i obraz malców śpiących w najlepsze u boku Misia Ruxpina. W innym filmie promującym maskotki dla młodszych dzieci (*Pieski Fluppy*, reż. F. Wolf, 1986) wylot przez okno na sypialnianym łóżku (zob. fot. 94–99) odbywa się po pogłaskaniu głowy „miękkiego pieska” (choć tym razem przebiega w poetyce przygodowej wzniosłości). Marzenia o latającym łóżku ujawniane w obydwu produkcjach związane są z tym, co miękkie, ciepłe, przytulne. Jakości te zyskują wyrazistość, zestawione z chłodem i otwartą przestrzenią na zewnątrz. Solidne ramy mebla, ciepła pościel, czasem też pluszak (towarzysz dziecka) stanowią małą bezpieczną enklawę, w której zasypiający może skulić się i rozkoszować osłoną od zimna i wiatru.

W tym kontekście podobną fantazją jest wyobrażenie łóżka jako łodzi lub statku na wodzie. Bachelard, nie mogąc zasnąć w głośnym Paryżu, wizualizował sobie łóżko jako łódeczkę skazaną na kaprysy morza: „Śpij pomimo burzy. Śpij w burzy. Śpij odważnie, ciesząc się z tego, że atakują cię wiatry i fale”²⁶. Tego typu fantazja o latającym albo pływającym łóżku więcej ma wspólnego z marzeniami rojonymi tuż przed zaśnięciem niż z typowymi marzeniami sennymi. Wiąże się z potrzebą umoszczenia się w pościeli i wdzięczności za własny skrawek ciepła ulokowany pośrodku chłodnego, niegościnnego świata. Obrazy łóżka jako małego azylu otoczonego ze wszystkich stron ciemnością i chłodem pojawiają się w filmach, baśniach i literaturze dziecięcej.

25 *Whitaker's Little Book of Knowledge*, ed. Bloomsbury Publishing, Bloomsbury Publishing, London 2018, s. 165.

26 G. Bachelard, *The Poetics of Space*, trans. M. Jolas, Beacon Press, Boston 1994, s. 28.

Przebieg onirycznego lotu (*Przygody małego Nemo w krainie snów i Pieski Fluppy*)



↑ Fot. 94. Łóżko

Fot. 95. Łóżko →



↑ Fot. 96. Okno

Fot. 97. Okno →



↑ Fot. 98. Lot

Fot. 99. Lot →



Podmiot wiersza *Moje łóżeczko* Roberta Louisa Stevensona wyobraża sobie swoje dziecięce łóżko jako statek wypływający nocą na morskie wody, a ranniem przybijający do bezpiecznego portu. W wierszu zwyczajne przedmioty (łóżko, pidżama, zabawki) zamieniają się w: statek, mundur żeglarski, morski ładunek. Ciemność nocy i doznanie snu przynoszą natomiast kojącą samotność; dryfowanie w odmętach szerokich wód. Dzieci wypływają i wylatują ze swoich domów. Dorotka z *Powrotu do Krainy Oz* zasypia podczas nocnego lotu cudacznym, stworzonym z rupieci rydwanem. Układa się na sfatygowanej sofie, a głowę opiera o miękkie pierze swojej towarzyszkii – kury. Latająca sofa na czas snu jest małym gniazdkiem zawieszonym ponad rozległą, niebezpieczną krainą. W *Niekończącej się opowieści* skojarzenie snu z lotem jest bardziej subtelne. Atreyu odbywa regeneracyjny sen, co prawda na lądzie, ale pod gwiazdami i w ramionach futrzanego smoka, który posłuży chłopcu później za transport lotniczy²⁷.

Z głową w chmurach – latające wieczne dzieci

Utożsamianie dziecięcego snu z lataniem może mieć kilka źródeł. Istotne jest już wyobrażenie dzieci o tym, jak wygląda marzenie senne i gdzie się ono znajduje. Jean Piaget wykazał, że kilkulatek w pewnym okresie życia lokalizują swoje sny w obrębie własnego pokoju²⁸. Nowsze badania pokazują, iż dzieci prośzone o rysowanie swoich snów prezentują je często w formie „balonika”, zawieszonego ponad łóżkiem śniącego²⁹. Rysunki dziecięce ujawniają sytua-

27 *Niekończąca się opowieść* ujawnia jeszcze jedną sferę związaną z wyobrażeniami aeronautycznymi – czytanie. Po tym jak Bastian, całkiem zwyczajny chłopiec, pogrąży się bez reszty w lekturze magicznej książki, spotyka go fantastyczna przygoda. Ukoronowaniem przeistoczenia zwyczajnego chłopca w marzyciela i fantastę jest lot na barkach smoka szczęścia. Ponad chmurami spełnia się jego życzenie. Bastian długo nie zejdzie z ramion Falkora; zakończenie ukazuje go szusującego w powietrzu. O tym, że dzieci, które kochają książki, mogą latać, przekonywała Tom Seidmann-Freud – autorka i ilustratorka książek dla dzieci (a prywatnie siostrzenica znanego psychoanalityka). W *Das Zauberboot* (1929), jednej ze swych interaktywnych książeczek, zamieściła ilustrację chłopca leżącego na łóżku z lekturą. Po przyłożeniu kawałka czerwonej bibuły okazywało się, że łóżko znika, a ułożony na nim czytelnik unosi się w powietrzu. Książka o magicznych transformacjach pokazuje, że „czytanie i marzenie może oderwać nas od ziemi”. M. Warner, *Stranger Magic...*, s. 423.

28 Zob. J. Piaget, *Jak sobie dziecko wyobraża świat*, przeł. M. Gawlik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 83.

29 Zob. C. Colace, *Children's Dreams. From Freud's Observations to Modern Dream Research*, Karnac, London 2010, s. 77.

cję podobną do kompozycji wizualnej filmu *Święty Mikołaj* George'a Alberta Smitha, gdzie część kadru pokazuje rodzeństwo śpiące w łóżku, a pozostały fragment przedstawia w „dymku” treść ich snu (tyle że na obrazkach dzieci marzenie senne unosi się wyżej). W reprezentacjach snu z dziecięcych rysunków marzenia senne „lewitują”.

Jednocześnie fantazja o lataniu stanowi częstą treść snu zarówno dzieci, jak i dorosłych³⁰. Zygmunta Freud zadał niegdyś pytanie: „Dlaczego [...] tylu ludzi śni, że potrafi latać?”³¹. Powołując się na konotacje aktu seksualnego i latania, jakie dorośli przekazują dzieciom (niemowlęta przynoszone przez bociany, prącie określane mianem „ptaka”), psychoanalityk stwierdza, że dziecięce sny o lataniu zakrywają inną fantazję – pragnienie, by być zdolnym, tak jak dorośli, do uprawiania seksu. Według Freuda dzieci nie trwają wcale w jakimś idyllicznym stanie zaspokojenia wszelkich życzeń; tak naprawdę dziecko pragnie dorosnąć, by być zdolnym do robienia tego, co robią dorośli. Infantylnie marzenie o lataniu jest zatem fantazją o predyspozycji do stosunku seksualnego³². Zgodnie z freudowską wykładnią dziecięce marzenie senne zaspokaja niezrealizowane na jawie pragnienie³³. Przykład takiej prostej kompensacji można zaobserwować w jednym z fragmentów filmu o Nemo, gdy chłopiec śni o kuferku pełnym słodyczy, po tym jak odmówiono mu ciasta. Czy sen o latającym łóżku należy rozpatrywać jako pragnienie, aby „robić to, co robią dorośli” (tj. uprawiać seks)?

W kontekście poetyki, wrażliwości i tematyki interesujących mnie filmów bardziej trafna wydaje się hipoteza sytuująca się w kontrze do freudowskiego rozpoznania. Gaston Bachelard pisze, że „lot oniryczny bardzo często – na przekór wszelkim pouczeniom psychoanalizy klasycznej – wyraża p o ż ą d a n i e c z y s t o ś c i”³⁴. Wyobraźnia związana z powietrzem korzysta z marzeń młodzieńczych, poczucia nieważkości, jakie można było odczuć niegdyś

30 Zob. K.T. Craig, *The Fabric of Dreams – Dream Lore and Dream Interpretation*, Franklin Classics, Mineola 2018, s. 172; B. Szmigielska, *Marzenia senne dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2002, s. 167.

31 Z. Freud, *Leonarda da Vinci wspomnienia z dzieciństwa*, w: tegoż, *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, Vis-à-Vis/Etiuda, Warszawa 2000, s. 313.

32 Zob. tamże, s. 313–314.

33 Zob. B. Szmigielska, *Marzenia senne dzieci...*, s. 22–23.

34 G. Bachelard, *Wyobraźnia poetycka*, przeł. H. Chudak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975, s. 186.

w snach: „Dla wyobraźni dynamicznej pierwszą istotą latającą we śnie jest sam śniący. Jeśli ktoś towarzyszy mu w locie, to przede wszystkim sylf, sylfida, obłok, cień; zasłona, kształt powietrzny spowinięty spowijający, szczęśliwy dlatego, iż żyje na pograniczu tego, co widzialne i co niewidzialne”³⁵. W wersji dziecięcej i popkulturowej rolę sylfa przejmuje Piotruś Pan albo inny magiczny kompan niedoroslých.

Marzenie o lataniu świadczy o pragnieniu niedorastania – twierdzi Brigitte Brun. Psychoanalityczka pracująca z użyciem narracji baśniowych opiewała się kiedyś pacjentką, która wyobrażała sobie, że jest zdolna do latania. Przeświadczenie było na tyle intensywne, że Ruth czuła, iż w każdej chwili zdolna jest oderwać się od ziemi i poszybować w górę:

Symptom „fruwania”, bo tak go możemy nazwać, sprawiał nam początkowo trudności, ale gdy połączyliśmy go z postacią Piotrusia Pana, okazał się o wiele łatwiejszy do przepracowania [...]. Kiedy wprowadziłam tę bajkową postać, pytając Ruth: Czy znasz *Piotrusia Pana*?, odpowiedziała spontanicznie: „Ja kocham tę bajkę!”, w jej głosie zabrzmiało coś jak ogromna ulga³⁶.

Zdaniem terapeutki, fantazje o lataniu świadczyły o potrzebie regresji do dzieciństwa. Składały się też na obraz pacjentki jako osoby mającej bliski kontakt z „istniejącym w jej psychice dzieckiem”³⁷. Brun, powołując się na Barrieowski słownik, pisze o wewnętrznej Nibylandii – prywatnym królestwie dziecka, które z czasem jednak należy opuszczać, by nie tracić kontaktu z rzeczywistością. Ruth nie chciała rezygnować ze swojej Nibylandii; zamiast stąpać twardo po ziemi, latała. Na pewnym etapie terapii pacjentka przyniosła na sesję pocztówkę z reprodukcją obrazu Marca Chagalla – malarza podniebnych lotów, który był równie niechętny dorastaniu, co Ruth i Piotruś Pan. Brun, opierając się na wypowiedzi artysty, notuje, że Chagall jako dziecko stojące u progu dojrzewania wzbraniał się przed dorosłością i „leżał pod sofą, wyobrażając sobie, że fruwa nad dachami”³⁸.

35 Tamże, s. 191–192.

36 B. Brun, *Piotruś Pan – wiecznie fruwające dziecko*, w: B. Brun, E.W. Pedersen, M. Runberg, *Symbole duszy*, przeł. A. Hunca-Bednarska, Jacek Santorski & Co, Warszawa 1995, s. 151.

37 Tamże, s. 146.

38 B. Brun, *Piotruś Pan...*, s. 171. Podobne spostrzeżenie – kojarzenie latania z buntem przeciw dorastaniu – znajdziemy w psychobiografii *Fantasies of Flight* Daniela M. Ogilvie’a,

Teza o związku fantazji o lataniu z niedorastaniem odbija się w kinie fantastycznym lat osiemdziesiątych; niekoniecznie tym *stricte* dziecięcym. W filmach tego okresu moc szybowania w powietrzu posiadają nie tylko dzieci, ale i nastoletni chłopcy, którzy portretowani są jako postaci wiecznie młode. Komedia fantasy *Facet z nieba* (reż. C. Medoway, 1985) zawiera scenę, w której Anioł Stróż (podczas ziemskiego żywota licealna miłość dorosłej już teraz bohaterki) zjawia się w sypialni dawnej dziewczyny i zabiera ją w sentymentalną podróż po niebie. Tytułowy bohater, podobnie jak Piotruś Pan, wyprowadza swoją „Wandę” przez okno, w kierunku gwiazd. Podobną scenę znajdujemy w *O chłopcu, który umiał latać* – młodzieżowym filmie fantasy, który konsekwentnie podejmuje temat fantazji o lataniu. Moc unoszenia się w powietrzu przyporządkowana jest chłopcu w spektrum autyzmu, w filmie pokazywanym jako postać konotowana z wizerunkiem nie nastolatka czy młodzieńca, ale dziecka. O kilkunastoletnim Ericu (Jay Underwood) wiemy, że po katastrofie lotniczej, w której zginęli jego rodzice, zaczął „udawać samolot”. Z rękami uniesionymi po bokach siadał na dachu i imitował lot. W końcu naprawdę nauczył się latać. Marzenie o lataniu podzieliła z nim rówieśnica (Lucy Deakins), obserwująca sąsiada z okna swojej sypialni. W filmie fantazje o lataniu prezentowane są poprzez *mise en scène* kojarzące się z subtelnością i lekkością. Stale widzimy białe obłoki, samoloty z papieru, okna otwarte na szeroką przestrzeń, włosy smagane wiatrem. Wraz z obecnością Erica sypialnia Millie nabiera feerycznego charakteru, a sama bohaterka zmienia się wewnętrznie. U boku łagodnego wiecznego chłopca puszcza latawce, czyta opowieści o Piotrusiu Panie i latającym słoniu Dumbo, a w końcu wznosi się w powietrze. Po raz pierwszy dzieje się to w nocy, po przebudzeniu, gdy застаје Erica siedzącego na parapecie okna. Kiedy całe miasto śpi, dwójka nastolatków szybuje ponad chmurami. W finale wieczny chłopiec znika na dobre na niebie, a Millie wyraża nadzieję, że „choć nie wszyscy możemy wzbić się w chmury, to w głębi duszy każdy z nas może latać”. O zachowaniu zdolności do magicznych lotów mówiła też Ruth, która po zakończeniu terapii określiła miniony okres swego życia jako „magiczny”; jednocześnie wyrażając życzenie, „by w jej życiu zawsze było troszkę magii”³⁹.

w której życie i twórczość Chagalla czy Barriego zostają opisane poprzez przyświecające artystom marzenie o lataniu. Zob. D.M. Ogilvie, *Fantasies of Flight*, Oxford University Press, Oxford 2004.

39 B. Brun, *Piotruś Pan...*, s. 172.

Kino lat osiemdziesiątych częściowo dotknięte jest syndromem Piotrusia Pana (albo fikcją Chagalla czy chorobą Ruth). Fantazja o lataniu, jaka ujawnia się w filmach onirycznych tego okresu, świadczy – inaczej niż chce Freud – o niechęci do „bycia jak dorośli”. Cóż jest bowiem pociągającego w świecie, w którym sen ma służyć tylko wypoczynkowi przed kolejnym ciężkim dniem, i w którym trzeba zamykać i otwierać oczy w ściśle wyznaczonych godzinach? Mali protagoniści na jawie spotykają się z rodzicielskimi upomnieniami co do tego, kiedy i w jaki sposób powinni zasypiać: „Miałeś koszmar? Och, Nemo, czyżbyś znów podkraść ciasto?” (*Przygody małego Nemo...*); „Jeszcze nie śpisz?” (*Pieski Fluppy*); „Idź już spać” (*Imperium słońca*); „Dziesięć minut temu zwoziliś mnie, że jeszcze dziesięć minut; czas spać” (*Otchłań czasu*). Dzieciom pozostaje „migać się” od tak rozumianego snu; zapalać latarkę w namiocie zbudowanym z kołdry albo wpatrywać się w samolociki, by później zasypiać na własnych zasadach. Bohaterowie portretowani w swoich pidżamach, przytuleni do maskotek, trzymający się ciepłych kołder, w sferze marzeń i snów odznaczają się na tyle wysoką sprawczością, że mogą latać. Opór przeciw dorastaniu, jaki realizuje się w obrazie onirycznego lotu, jest siłą pozytywną, kierującą marzyciela ku fantazji, rozumianej jako wewnętrzne wzbogacenie.

W latach osiemdziesiątych na niebie roi się od postaci niedorośli⁴⁰. W przypadku wielu bohaterów latanie wydaje się niemal naturalną konsekwencją ich stanu duchowego – oddania się fantazji i bezgranicznej wiary w cuda. Lot Bastiana na smoku szczęścia realizuje się, gdy chłopiec wypowiada swoje pierwsze życzenie (z takich życzeń i snów zbudowana jest magiczna kraina Fantazja). Hasło dystrybutora filmu *O chłopcu, który umiał latać* głosi: „Jeśli życzysz sobie czegoś wystarczająco mocno, i kochasz wystarczająco długo... wszystko jest możliwe”. W filmach z lat osiemdziesiątych, tak jak w powieści Barriego, życzenia, marzenia i wszelkiego rodzaju „cudowne myśli” same unoszą bohaterów. Wystarczy tylko przed zaśnięciem zostawić w sypialni otwarte okno.

40 Motyw latania w kinie dziecięcym nie jest oczywiście typowy tylko dla anglosaskich filmów z lat osiemdziesiątych; świadczą o tym takie realizacje jak: *Szklane obłoki* (1958) Františka Vlácil'a albo *Papierowy ptak* (1972) i *Nauka latania* (1978) Sławomira Idziaka, w których w liryczny sposób ukazuje się dziecięce fantazje o lataniu. W kinie europejskim przedostatniej dekady dwudziestego wieku marzenie o lataniu ujawniło się natomiast w *Mio mój Mio* (reż. V. Grammatikov, 1987), w którym samotny chłopiec przedostał się do fantastycznej krainy wczepiony w brodę dżinna.

Rozdział 7

Potwór pod łóżkiem (*Małe potwory*)

Film jest szkodliwy, spaczony i naprawdę niepokojący. Podczas seansu nie czułem frajdy ani przez sekundę, a po wszystkim dziękowałem Bogu, że nie jestem ośmiolatkiem, bo po tym doświadczeniu nie mógłbym już wrócić do swojej sypialni¹.

Roger Ebert

Gdy Ted Elliott i Terry Rossio tworzyli scenariusz *Małych potworów*, instynktownie wybrali temat, który funkcjonował w świadomości widzów, ale jeszcze nie doczekał się osobnego przedstawienia w filmie. Motyw potwora pod łóżkiem, wedle Rossio, był „mentalną bazą” – obszarem zagospodarowanym przez powszechne wyobrażenia, lecz nieskolonizowanym dotąd przez kino². Historia chłopca, który zaprzyjaźnia się z cudacznym stworem, odkrywa świat pod podłogą sypialni, a w finale sam prawie staje się monstrem, wpisuje się w poetykę i problematykę filmów epoki. Jarret Gahan w oficjalnym komentarzu do wydania Blu-ray umieszcza film reżyserowany przez Richarda Greenberga pośród horrorów dziecięcych w rodzaju *Joeya*, *Łowców potworów* i *Cameron* (reż. A. Mastroianni, 1988)³. Z wymienionymi tytułami łączy *Małe potwory* nie tylko styl (mariaż cudowności, grozy i elementów obyczajowego kina dziecięcego) czy tematyka (dziecko nawiązujące kontakt z paranormalnymi bytami). Wszystkie te dzieła odznaczają się podobnym statusem w historii kina. To porażki kasowe lub produkcje z ograniczoną dystrybucją kinową; filmy niepopularne w trakcie premiery, które obecnie doczekały się umiarkowanej rozpoznawalności w obiegu kultowym. Mało kto wyraża bezgraniczny zachwyt nad *Małymi potworami*. Jeśli wczytać się w recenzje krytyków i komentarze twórców, zauważyć można, że pada w nich określenie:

- 1 Zob. odcinek *The Package/Wired/Cookie/Little Monsters/The Little Thief* (1989) programu *At the Movies*.
- 2 Zob. odcinek *Writing the Hollywood Blockbuster* (2011) programu *Conversations with Hollywood* (2011–2013).
- 3 Zob. *Little Monsters Blu-ray Special Feature: Audio Commentary with Jarret Gahan*, Editor-in-Chief of CultofMonster.com.

dziwny⁴. Jeden z nielicznych artykułów o filmie, jaki opublikowano w fachowym magazynie filmowym, rozpoczyna się od stwierdzenia: „Rzeczywistość może być dziwniejsza niż fikcja, ale nie ma nic dziwniejszego niż produkcja niskobudżetowego filmu”⁵.

Zarysowana w tym „dziwnym” filmie topografia przedstawia jedną z ciekawszych dla kina lat osiemdziesiątych konstrukcji pokoju dziecięcego: wielki system usieciowionych sypialni. Wejście do podziemi mieści się pod łóżkiem protagonisty (i jak się później okazuje, w każdym dziecięcym pokoju, gdzie tylko znajduje się kołdra i poduszka). Po odchyleniu mebla pojawia się portal prowadzący do podziemi. Tam, w rozległych lochach, widać dziesiątki drabin, schodków i podestów prowadzących do pokoi dzieci. Chłopięcy bohater, wędrując co noc podziemnymi korytarzami, dostaje się do domów znanych ze szkoły. Zwiedza ich sypialnie i płata złośliwe figle. Lochy biegnące pod domostwami chłopców i dziewczynek są tak rozbudowane, że pozwalają nawet przekroczyć granice stanów. W przypadku filmu Greenberga wyobrażenie potwora pod łóżkiem prowokuje do stworzenia wizji alternatywnego świata: splątanych sieciowych struktur. Docierają tam tylko nieposłuszne dzieci.

Grzeczne dzieci zastygają w swoich łóżkach

Choć *Małe potwory* rzeczywiście mogą być pierwszą hollywoodzką produkcją podejmującą temat potwora spod łóżka, załączki idei pojawiały się w horrorach powstałych w całej przedostatniej dekadzie dwudziestego wieku. *Koszmar z ulicy Wiązów* (reż. W. Craven, 1984) i wiele innych slasherów pokazywało, iż najmniej bezpiecznym miejscem dla nastolatka jest jego własne łóżko. Marc Olivier określa pierwszą część serii o Freddym Kruegerze mianem „materacowego horroru”, w którym morderca ze snów przecina strukturę domu, pokoju, łóżka i skóry tak, że wszystko staje się materią o konsystencji pianki

4 David Newman – kompozytor muzyki do *Małych potworów* – stwierdza, że film jest dziwny, jeśli chodzi o strukturę (*very odd film*); Jarret Gahan w kontekście sceny z erotycznym talk-showem, który ogląda Brian, mówi, że film składa się z podobnego rodzaju dziwnych elementów (*true oddness*). Zob. *Little Monsters Blu-ray Special Feature: Audio Commentary with Jarret Gahan*, Editor-in-Chief of CultofMonster.com; *Little Monsters Blu-ray Special Feature: Isolated Score Selections and Audio Interview with Composer David Newman*.

5 D. Persons, *Little Monsters*, „Cinefantastique” 1989, vol. 20, no. 1–2, s. 96.

wypełniającej materace⁶. W *Koszmarze z ulicy Wiązów* nadejście potwora przebiega wedle konkretnych reguł – straszna postać wyłania się ze snów. Potwór spod łóżka to innego rodzaju bestia – ten z reguły straszy i krzywdzi na jawie, gdy leży się przy zgaszonym świetle, a wysoki poziom adrenaliny nie pozwala zmrużyć oka. Bojaźliwcy wierzący w potwora pod łóżkiem zastygają w bezruchu; jakiegokolwiek drgnienie mogłoby spowodować atak strasydła. Na takie prywatne doświadczenia powoływał się reżyser slashera *Alone in the Dark* (1982). W horrorze Jacka Sholdera dziewczynka i nastolatka rozmawiają o lęku przed ciemnością i potworze spod łóżka – najstraszniejszym z sypialnianych monstrów. Później pod łóżkiem jednej z drugoplanowych bohatererek rzeczywiście pojawia się groźna postać. Koncepcja zabójcy, który przecina materac nożem, oraz jego znieruchomiałej ze strachu ofiary ma umocowanie w dziecięcej percepcji:

Bohaterka nie wie, co się stanie, gdy zeskoczy z łóżka. Posłużyłem się tym pomysłem, bo jako dziecko, zdaje się, obejrzałem odcinek *Strefy mroku* z kosmicznym stworem chowającym się pod łóżkiem. Bałem się, że coś czai się pod moim łóżkiem. Niby wiedziałem, że nic tam nie ma, ale gdyby kazać mi wystawić stopę poza posłanie, za nic bym tego nie zrobił! Opatulałem się pościelą. Zatem [podczas pracy przy filmie – K.K.] starałem się nawiązać kontakt z tym wyobrażeniem potwora spod łóżka⁷.

Jedna z reguł dotyczących logiki działania potwora spod łóżka mówi, że ten atakuje dopiero wtedy, gdy wystawi się kończynę na skraj⁸. Bezruch, zawinięcie ciała w kołdrę i skulenie w sobie mogą odroczyć napaść o kilka chwil, ale nie zniwelują zagrożenia ze strony nocnego monstrum. Dzieci wciąż muszą mieć się na baczności. Gdy strasydło czai się pod spodem, nie ma przyzwolenia na spacer po pokoju, wiercenie się czy komfortowe rozłożenie na posłaniu. W filmie *Małe potwory* te niepisane, funkcjonujące

6 Zob. M. Olivier, *Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects*, Indiana University Press, Bloomington 2020, s. 192–201.

7 M. Edwards, *Twisted Visions: Interviews with Cult Horror Filmmakers*, McFarland & Company, Jefferson 2017, s. 85.

8 Zob. R. Ebert, *Ebert's Bigger Little Movie Glossary: A Greatly Expanded and Much Improved Compendium of Movie Clichés, Stereotypes, Obligatory Scenes, Hackneyed Shopworn Conventions, and Outdated Archetypes*, Andrews McMeel Publishing, Kansas City 2013, e-book.

w folklorze dziecięcym zasady są wyrażone eksplicitnie. Już w pierwszych minutach filmu skomasowana zostaje logika (i pedagogika) dotycząca sfery zasypiania załęcznionych dzieci. Oglądamy dwa sposoby przetrwania nocy na przykładzie zachowań pary chłopców: jedenastoletniego Briana (Fred Savage) i jego młodszego brata (Ben Savage). Wcześniej słyszymy, co trzeba zrobić, aby sprowokować potwora do ataku. Po pierwsze, nie można zmrużyć oka, po drugie, drzwi powinny być zamknięte, a po trzecie, stopy muszą wystawać spod kołdry. Wówczas straszdyło dopadnie nieszczęśnika.

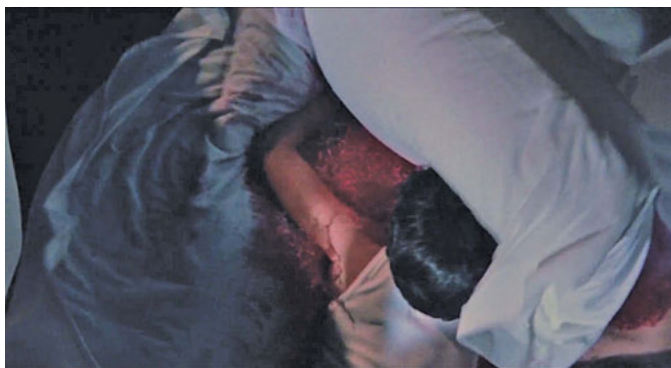
Skąd biorą się potwory stacjonujące pod łózkami dzieci? Laura Kauffman przywołuje dwie teorie: pierwsza odnosi się do ewolucji i zaprogramowanych w ludziach lęków przed dzikimi zwierzętami gotowymi rzucić się na śpiącego; druga, kulturowa, mówi, że potwora pod łóżkiem wymyślili rodzice w celu sprawowania kontroli nad dziećmi⁹. Gdy gasną światła, dorośli udają się na spoczynek i nie są w stanie pilnować swoich pociech; nad zachowaniem dziecka pieczę sprawuje wówczas monstrum, śledzące każdy ruch leżącego (zob. fot. 100–102). Tezę tę potwierdzają folklorysty. W zbiorze amerykańskich opowieści krążących w rodzinach czytamy, że częściej niż o Mikołaju czy innych sympatycznych postaciach nagradzających dobre zachowanie, rodzice opowiadają o potworach, wymierzających kary chłopcom i dziewczynkom¹⁰. Znawca folkloru dziecięcego Simon J. Bronner twierdzi, że nie tylko rodzice, ale cała grupa wychowawców odpowiedzialna jest za zrodzenie mitów o boogeymanie:

Rodzice, kadra obozowa i niańki przyczynili się do wypełnienia świata dzieci opowieściami mającymi na celu ostrzeżenie ich przed niebezpieczeństwami oraz pewien nadzór nad ich wędrówkami. Wiele osób pamięta na przykład przerażającą figurę boogeymana, który „dopada cię”, gdy jesteś niegrzeczny albo opuścisz swoje łóżko. Rodzice spali nieco lepiej, wiedząc, że opowiastka trzymała ich dzieci w ryzach, gdy te były poza zasięgiem słuchu¹¹.

9 Zob. Ch. Thomson, *The History of That Monster Under the Bed*, <https://www.dreams.co.uk/sleep-matters-club/the-history-of-that-monster-who-lives-under-your-bed>, data dostępu: 26.02.2021.

10 Zob. S.J. Zeitlin, H. Cutting Baker, A.J. Kotkin, *A Celebration of American Family Folklore: Tales and Traditions from the Smithsonian Collection*, Yellow Moon Press, New York 1992, s. 126.

11 S.J. Bronner, *American Children's Folklore*, August House, Little Rock 1988, s. 143.



Fot. 100. Łoże krwi (*Rodzice*)



Fot. 101. Obserwatorzy (*Przyczapjeni*)



Fot. 102. Potwór z szafy (*There's a Nightmare in My Closet*)

Potwór wymyślony przez dorosłych nie pozwala dzieciom ruszyć się z łóżka, a nawet ruszać się w łóżku. Strzeże najmłodszych przed – niewinnym w gruncie rzeczy – urwisowaniem (chodzeniem po sypialni, czytaniem komiksów po zmroku), ale też zmysłowością, jaką może zrodzić nocne poczucie sekretności i samotności. To, co nie wybrzmiewa w rozpoznaniach folklorystów, zostaje dopowiedziane w refleksji Michela Foucaulta, który ujawnia subtelny aparat władzy we wszystkim, co wiąże się ze sferą funkcjonowania niedorosłych w instytucjach; między innymi „układ sypialni (stosowanie lub niestosowanie przepierzeń i zasłon), reguły nadzoru dotyczące układania się do snu i spania, wszystko to mówi, straszliwie rozwlekając, o seksualności dzieci”¹². Opowiadka o potworze pod łóżkiem, czyhającym na nieposłusznych wiercipiętów, boogeymanie odgryzającym kończyny, które nie są ułożone jak należy, tak naprawdę zbliża się do słynnej reguły: „ręce na kołderce”. Obydwie zasady zostały wymyślone przez dorosłych pragnących unieruchomić dziecko w łóżku. Wiadomo, że monstrum jest szczególnie aktywne, gdy drzwi są zamknięte, a światło zgaszone. Niedostrzegalny gołym okiem aparat władzy ciążyący nad dzieckiem sprawia, że kontroluje się ono tym bardziej, im dalej znajduje się od wychowawców. Potwór – zastępca rodziców – każe dzieciom zastygnąć.

W amerykańskich filmach fantastycznych z lat osiemdziesiątych rzadko mamy do czynienia z bezpośrednio płynącymi z ust rodziców opowieściami o sypialnianych potworach. Takie rozwiązanie pojawia się na przykład w *Przyczajonych* (reż. R. Findlay, 1988), niezależnym horrorze reżyserki znanej z kina eksploatacji. W prologu widzimy, jak dziewczynka grymasząca przy jedzeniu dowiadyuje się od matki o istnieniu straszylek. Wieczorem, gdy kładzie się spać, zapala latarkę, ale światelko nie jest w stanie uchronić jej przed „przyczajonymi”, których nadejście zapowiedziała sadystyczna rodzicielka. Z reguły jednak (nawet w horrorach klasy B i realizacjach spoza głównego nurtu) model pedagogiczny nie zakłada tak jednoznacznych taktyk straszenia dzieci przez dorosłych. Pojawia się za to inna sytuacja – matki i ojcowie nieskutecznie odpędzają nocne lęki potomstwa. Wchodzą do pokoju dziecka, odprawiają bezcelowe rytuały i zostawiają malca równie przerażonego, co przed swoim nadejściem. Przykłady dostarczają sceny z Erikiem z *Małych potworów*.

12 M. Foucault, *Historia seksualności*, przeł. B. Banasiak, T. Komendant, K. Matuszewski, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 28.

Młodszy z braci nie lubi ciemności. Zamknięty na noc w pokoju panikuje i wzywa matkę. Scenariusz przyzywania rodziców przez przerażone dziecko jest identyczny ze schematem zarysowanym przy okazji omówienia *Najeźdźców z Marsa* i *Cujo* oraz analizy *Ducha*. Dziecko woła opiekunów, opiekun przeprowadza krótką rozmowę o profilu racjonalistycznym lub humorystycznym i przekonany, że kwestia potwora, koszmaru nocnego czy innej fantasmagorii została załatwiona, opuszcza pokój. Dziecko wie jednak swoje i gdy na powrót gaśnie światło, jest nie mniej wystraszone niż przed przyjściem rodziców. Na dobitkę możliwość przywołania matki i ojca została już wykorzystana; kolejne wizyty będą wiązać się dla kilkulatka z inną nieprzyjemnością – narażeniem się na gniew lub zniecierpliwienie dorosłych.

Rozmowa Erika z rodzicami przebiega wedle typowego dla fantastycznych filmów dziecięcych rozkładu sił. Chłopiec zapewnia, że nie spał i poczuł dotyk potwora na stopie. Matka uspokaja, że to tylko senny koszmar, ojciec z rozbawieniem zagląda pod łóżko, gdzie znajduje jedynie brudną skarpetkę. Czy w dziecięcym filmie fantastycznym nocna interwencja rodziców przyniosła kiedykolwiek skutek? Kino lat osiemdziesiątych pokazuje, że dopóki rodzice dowcipkują i zbywają problem, dopóty potwór z pokoju dziecięcego sieje grozę. Humorystyczny komentarz na temat krótkowzroczności opiekunów znajdujemy w *Łowcach potworów*, gdzie ojciec kilkulatka automatycznie otwiera szafę, by udowodnić, że nie ma w niej monstrum. Choć widzowie i chłopiec dostrzegają w środku paskudną mumię, skupiony na błaznowaniu rodzic („Ojoj, patrzcie no, co za wielki, straszny potwór!”) nie widzi straszdyła, choć to stoi tuż obok niego. W filmach opiekunowie nie chcą lub nie umieją odpedzić strachów. Czasem wręcz sami je wywołują. Satyryczny horror *Rodzice* (reż. B. Balaban, 1989) w prologu przedstawia wieczorny rytuał nerwowego chłopca, który z niepokojem obserwuje czułości wymieniane przez rodziców; dziecko nie ufa też pochodzeniu posiłków, jakie szykuje jego matka. W domu wyjętym z wykoślawionych wyobrażeń o perfekcyjnym życiu na przedmieściach lat pięćdziesiątych wszystko wygląda niepokojąco. „Boisz się własnego pokoju?” – pyta ojciec. Po czym przymilnym, lecz nieznoszącym sprzeciwu tonem wygłasza wykład na temat tego, że ze strachliwych chłopców wyrosną kiedyś silni mężczyźni, a jedyny mrok, jakiego powinien obawiać się syn, znajduje się w nim samym: „Tak naprawdę lubisz ciemność, możesz wtedy być sobą”. Grzeczne dzieci nie powinny czuć się zbyt swobodnie w ciemności. Ziarno zostało zasiane. Gdy opiekun wychodzi, Michael sprawdza, czy pod

łóżkiem jest bezpiecznie, zdejmuje szlafrok i rzuca się na prześcieradło, które momentalnie zapada się pod nim, przeistaczając posłanie w jezioro krwi. Chłopiec powoli zanurza się w czerwonej cieczy. Trudno o bardziej wyrazisty przykład sięjących niepokój rodzicielskich rozmów przed snem.

Powtarzalny wzorzec nieskutecznego odpędzania nocnych lęków niedorośli (albo celowego ich wzmagania) nie jest typowy tylko dla kina. Maria Nikolajeva i Liz Taylor twierdzą, że w zachodnich książkach obrazkowych dla dzieci z gatunku bajek na dobranoc (*bedtime story*) archetypem jest scenariusz, w którym samotne, pozostawione w pokoju dziecko przeżywa koszmary na jawie. To typowa sytuacja dla narracji z zachodniego kręgu kulturowego, gdzie w roli bohatera obsadza się nuklearną rodzinę z klasy średniej¹³. Osobna sypialnia dla dziecka (luksus, na jaki nie każda rodzina jest w stanie sobie pozwolić) z miejsca komfortu staje się źródłem lęków i koszmarów. Podstawowym punktem takiej przestrzeni jest łóżko. Ten topos, sam w sobie konotujący ambiwalentne znaczenia, w kontekście literatury dziecięcej domaga się osobnego odczytania. W książkach obrazkowych jest to sfera, w której poczucie bezpieczeństwa spotyka się z grozą. Łóżko to zarazem „pole bitwy”. Właśnie tutaj rodzice i dzieci toczą boje o porę snu, warunki zasypiania czy status bytowy potworów. W tej przestrzeni dzieci zmuszone są również podejmować samotną walkę z nocnymi bestiami:

Łóżko jako pole bitwy między manifestacjami władzy dziecka i rodzica przejawia się w dziesiątkach książek obrazkowych. Kwestie władzy są ustanawiane zarówno między dorosłym a dzieckiem, jak i między dzieckiem a obrazami fantazji, którym przypisuje się władzę poprzez strach, co jest przypadkiem potworów pod łóżkiem¹⁴.

Autorki zaznaczają, że w książkach obrazkowych postawa rodziców często może budzić wątpliwości etyczne. Matki i ojcowie bywają nieczuli, niedomyślni albo autorytatywni. „Okrucieństwo” znamionujące zachowanie rodziców jest pochodną perspektywy dziecięcej, jaka cechuje narrację bajek na dobranoc¹⁵.

13 Zob. M. Nikolajeva, L. Taylor, „Must We to Bed Indeed?” *Beds as Cultural Signifiers in Picture-books for Children*, „New Review of Children's Literature and Librarianship” 2011, vol. 17, s. 152.

14 Tamże, s. 156–157.

15 Tamże, s. 156.

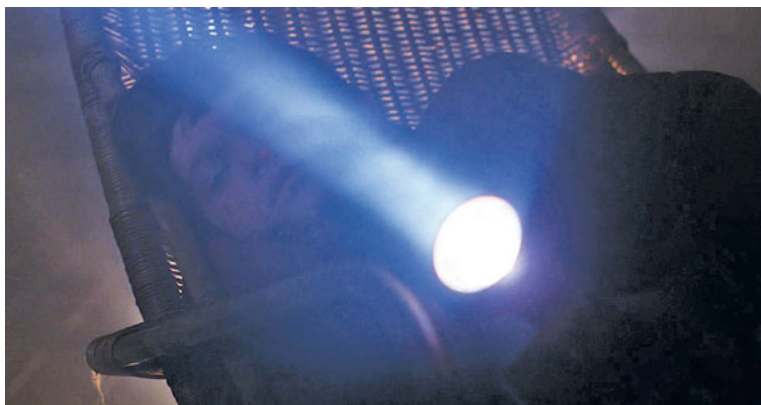
Wyraźnie widać, że teksty te ujawniają podobne spojrzenie i wzorce scenariuszowe, co dziecięce filmy fantastyczne z lat osiemdziesiątych. W filmach z motywem interwencji w pokoju dziecięcym rodzic przedstawiany jest jako postać, która, choć miewa dobre intencje, nie rozumie i nie słucha dziecka. Co jednak ciekawe, metody wychowawcze stosowane przez opiekunów z pozoru nie powinny budzić zastrzeżeń.

W *Małych potworach* zachowanie ekranowych rodziców przebiega wedle wzorca proponowanego przez pedagogikę głównego nurtu. Przykładowo, *Encyclopedia of Sleep and Sleeping Disorders* radzi, by w przypadku, gdy dziecko stwierdza obecność potwora w szafie lub pod łóżkiem, zapewnić je, że „nie ma się czego bać” i ewentualnie zostawić zapaloną lampkę i uchylić drzwi wejściowe¹⁶. W *Małych potworach* drzwi zostają otwarte, a chłopcu wręcza się latarkę. W dalszej części filmu latarka w rękę Briana – starszego z braci – będzie bronią unieszkodliwiającą potwory. Noszona pod ręką przypomina sposób traktowania pistoletów w filmach akcji, gdzie „trzyma się na muszce” przeciwnika, a w razie potrzeby naciska spust (tj. włącznik światła). Latarki stale towarzyszą dziecięcemu kinu fantastycznemu (zob. fot. 103–105), choć ich rola rzadko komunikowana jest tak bezpośrednio, jak w *Małych potworach*¹⁷. Przykładowo, w jednej ze scen *E.T.* Elliott, wyczekując w ogrodzie na kosmitę, zasypia z włączoną latarką. Sen ze światelkiem „pod ręką” wydaje się bezpieczniejszy. W jednym z poradników dla rodziców jadących na kemping zachwala się znaczenie latarki poza jej typowo praktyczną funkcją:

Sila latarki jest niesamowita. Nie chodzi o natężenie światła. Odnoszę się do efektu uspokojenia, jaki wywiera na zestresowane dzieci. Każde dziecko powinno dysponować własną latarką. Ów jeden tylko przedmiot daje wystarczająco dużo bezpieczeństwa i poczucia niezależności, by przeprowadzić twoje dziecko nawet przez najbardziej upiorne noce¹⁸.

- 16 Zob. *Night fears*, w: Ch.P. Pollak, M.J. Thorpy, J. Yager, *The Encyclopedia of Sleep and Sleep Disorders*, Facts on File, New York 1991, s. 147.
- 17 Kompozycje kadru przedstawiające wizerunki dzieci z latarkami można uznać za przedłużenie znanego z horrorów gotyckich kodu wizualnego – obrazu kobiety przedzierającej się przez ciemność z lampą lub świecą por. *The Uninvited*, reż. L. Allen, 1944; *Duch i pani Muir*, reż. J.L. Mankiewicz, 1947; *W kleszczach lęku*, reż. J. Clayton, 1961; *Inni*; *Crimson Peak*. *Wzgórze krwi*, reż. G. del Toro, 2015; C. Lester; *Horror Films for Children: Fear and Pleasure in American Cinema*, Bloomsbury Academic, London 2023, s. 131.
- 18 K. Woodson, R. Woodson, *The Parent's Guide to Camping With Children*, Betterway Books, Cincinnati 1995, s. 19.

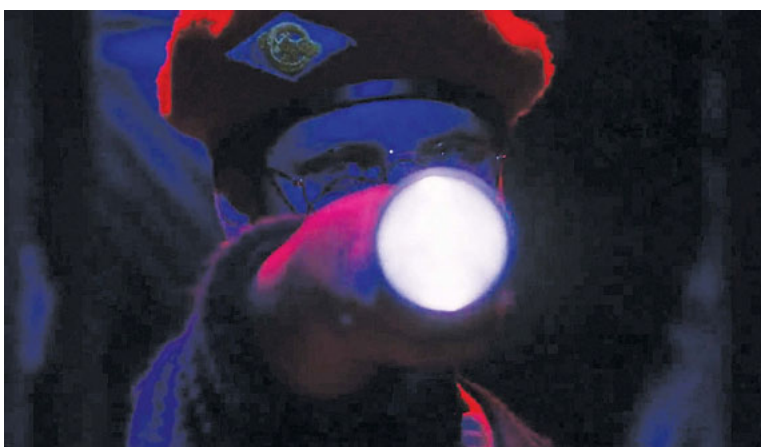
Latarki w rękach dzieci



Fot. 103. *E.T.*



Fot. 104. *Joey*



Fot. 105. *Małe potwory*

Choć Eric dysponuje już swoją latarką, małe światelko nie jest w stanie ukoić jego lęków. Co więcej, przy punktowym świetle cienie zabawek z sypialni wyostają się i na ścianach malują się teraz zarysy czarnych straszdeł. Pokój bojaźliwego chłopca w perspektywie dziecięcej jawi się jako przestrzeń, w której straszne są nawet codzienne sprzęty. Kilkulatek stanowi idealną ofiarę – jest lękliwy, wrażliwy, niewinny. „Mięczak. Umrze na zawał, nim skończy dziesięć lat” – powie o nim później potwór. Postać Erika przypomina o scenach z *Ducha*, których bohaterem był znerwicowany Robbie. Obaj chłopcy cierpią na lęki nocne, obaj drżą na widok każdego, najmniejszego cienia w sypialni, obaj są nieefektywnie pokrzepiani przez rodziców. Łączy ich jeszcze jedno. Strachliwi chłopcy posiadają rodzeństwo o odmiennym usposobieniu. Brian (starszy brat Erika), tak jak Carol Anne, będzie wędrował przez tajemne korytarze w towarzystwie paranormalnych stworzeń. Co ciekawe, w jednej z początkowych scen *Małych potworów* wytyczona zostaje ta sama ścieżka, którą pokonała bohaterka *Ducha* we wstępie filmu. W realizacji Greenberga chłopiec wychodzi ze swojej sypialni, pokonuje schody i rozsiada się przed salonowym telewizorem.

Niegrzeczne dzieci idą do piekła

Od pierwszych minut wiemy, że Brian czuje się swobodnie w przestrzeni domu. Budzik dzwoni w środku nocy. Dziecko śmiało kładzie stopy przy łóżku (tuż obok lokum potwora), bez obaw przechodzi przez sypialnię, wędruje na dół, pałaszuje w ciemności niezdrową przekąskę, a na koniec włącza telewizyjny kanał z erotycznym talk-showem. Przez drzwi sypialni słyszą kłótnię rodziców. „Nie jestem potworem, tylko mężczyzną” – krzyczy ojciec. „Dla mnie to żadna różnica” – kontruje matka. To pierwszy moment, gdy pada słowo „potwór”. Potwór w wersji materialnej ujawni się później. Wraz z jego przybyciem otworzy się dla Briana nowy świat.

Wejście do podziemi znajduje się pod łóżkiem. Wizja odkrywania przez nieposłuszne dziecko odrębnej krainy we wnętrzu własnego domu opisana jest przez Mateusza Kwaterko: to charakterystyczna dla dziecięcej perspektywy postawa; sytuacjonistyczny dryf i przygodowa orientacja odmieniają nudne przestrzenie w nowe, nieznanne krainy¹⁹. Kwaterko przywołuje fragmenty

19 M. Kwaterko, *Bojownicy Szwabramanii*, w: *Przewodnik dla dryfujących. Antologia sytuacjonistycznych tekstów o mieście*, red. M. Kwaterko, P. Krzaczkowski, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2016, s. 13–15.

powieści *Szwambrania* Lwa Kassila, w której dwójka braci zostaje ukarana za zgubienie figury szachowej ojca. Chłopcy, stojąc karnie w nieoświetlonej komórce, narzekają na brak wyobraźni dorosłych. Po chwili konstruują własny łąd – Szwambranie:

Już nie trzeba było nigdzie uciekać, nie trzeba już było szukać ziemi obiecanej. Była tuż, obok nas, w nas samych. Należało ją tylko wymyślić. Widziałem ją już wyraźnie w ciemnościach – ot tam, gdzie są drzwi do ustępu... palmy, okręty, pałace, góry... Ośka, łąd!... – zawołałem zdyszany. – łąd, ziemia! Nowa zabawa na całe życie²⁰.

„Nowa zabawa na całe życie” – w podobnym tonie potwór zachęca Briana do zejścia do podziemi. Lochy są, jak mówi, rajem dla „dzieci, które chcą się dobrze bawić”. To sfera pozbawiona nauczycieli, rodziców, zasad, bogata za to we wszelkie przyjemności: od oglądania kanału telewizyjnego Playboya po jedzenie bez konieczności zmywania naczyń – istne królestwo dziecięcej anarchii. Jakie symboliczne funkcje sprawuje podziemna przestrzeń? Twórca muzyki do filmu określił podziemia jako dantejskie piekło, a wspomniany już znawca *monster movies* Jarret Gahan dostrzegł w nim czyściec dla niegrzecznych dzieci²¹. Jeśli posłużyć się wykładnią Victorii Nelson, topografia *Małych potworów* wpisuje się w charakterystyczny dla zachodniego kina sposób przedstawiania mitycznych wyobrażeń zaświatów:

Przypomnijmy sobie najniższy poziom parkingu w ostatnich dziesięciu filmach akcji, jakie obejrzaliśmy; taki parking nieodmiennie stanowi siedlisko niebezpieczeństwa i chaosu, gdzie bohatera lub bohaterkę filmu śledzi i atakuje psychopata; gdzie trzymający w napięciu pościg samochodowy kończy się całkowitą destrukcją. Pomyślmy o tajemniczych zakamarkach metra, gdzie dusze śmiertelników antycznego świata jawią się nam jako hordy bezdomnych, albo o labiryntach, które zwykle pojawiają się pod wymyśloną chińską dzielnicą. Pamiętajmy o każdym z niezliczonych światów równoległych bądź alternatywnych, jakimi obdarzył nas gatunek science fiction...²²

20 L. Kassil, *Szwambrania*, przeł. J.K. Wende, Nasza Księgarnia, Warszawa 1958, s. 11.

21 Zob. *Little Monsters Blu-ray Special Feature: Audio Commentary with Jarret Gahan...*

22 V. Nelson, *Sekretne życie lalek*, przeł. A. Kowalcze-Pawlik, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009, s. 6–7.

Fantastyczne filmy dziecięce z lat osiemdziesiątych konsekwentnie ukazują spotkanie dziecka z podziemnym światem. Rolę takich mitycznych przestrzeni przejmują zwyczajne (na pozór) wyrwy w ziemi. U bohaterów horroru *Wrota* zainteresowanie wzbudza dziura w przydomowym ogrodzie, z którego wykopano stare drzewo. Po tym, jak rodzice wyjeżdżają, okazuje się, że wewnątrz ziemi jest kłębowskiem małych, wstrętnych demonów. Zdaniem reżysera, Tibora Takácsa, znalezienie w ziemi dziury prowadzącej do piekieł jest *stricte* dziecięcą fantazją²³. Potwory żyjące w szczelinie ziemi pojawiają się także w kanadyjskim horrorze *The Pit*, w którym zainteresowanie dwunastolatka głębinowym światem prastarych istot skorelowane jest z jego sadystycznymi skłonnościami i nadmierną ciekawością seksualną. Głębinę ziemi – w postaci piwnicznego labiryntu – przyzywają dzieci z filmu *Joey*, a w *Goonies* obserwujemy przygodę rozgrywającą się niemal w całości w podziemnych korytarzach i jaskiniach (zob. fot. 106–109).

Małe potwory przedstawiają szczególną konstrukcję, w której przejścia do lochów ulokowano w dziecięcych sypialniach. Podobny system zaprezentowany został trzy lata wcześniej w odcinku *Prawdziwych ducholapów* (1986–1991) poświęconemu sprawie boogeymana siejącego postrach w sypialniach dzieci (*The Boogiemana Cometh*). Po tym jak Pogromcy duchów dzięki portalowi w szafie przeniknęli do wymiaru zamieszkiwanego przez potwora, oczom widzów ukazała się surrealna przestrzeń pełna drzwi do pokoi dzieci. „To coś w rodzaju sfery pośredniej, połączonej z pokojami dzieci z całego świata” – tłumaczy jeden z bohaterów, niegdyś sam nawiedzany przez boogeymana. W ten sam sposób funkcjonują podziemia w *Małych potworach*.

Sieciowa konstrukcja przypomina opisywaną przez Gastona Bachelarda ultrapiwnicę, strukturę scharakteryzowaną jako „niezliczone piwnice, sieć korytarzy i grupę pojedynczych cel z drzwiami zamykanymi często na kłódkę”²⁴. System pokoi złączonych z krainą potworów pokazuje, że każde dziecko potencjalnie dysponuje dostępem do świata podziemi (co znaczy, że może być straszone przez potwory, ale też dane jest mu przeżyć przygodę we własnej „Szwambranii”). Ernst W. Pedersen w kontekście dziecięcego lęku przed ciemnością pisze „Aby zająć się głębiej tematem symboli i mitów, nie

23 T. Takács za: F. Antunes, *Children Beware!: Childhood, Horror and the PG-13 Rating*, McFarland & Company, Jefferson 2020, s. 79.

24 G. Bachelard, *The Poetics of Space*, trans. M. Jolas, Beacon Press, Boston 1994, s. 21.

musimy koniecznie wpatrywać się w antyczne teksty czy badać prymitywne plemiona. Możemy po prostu wejść do sypialni naszych dzieci”²⁵.

Sypialnia Briana jest podwójnie nacechowana znaczeniowo – znajduje się na strychu (nad łóżkiem chłopca wisi charakterystyczna ukośna ściana), będąc zarazem miejscem, gdzie lokuje się „przedsionek *grotto*”²⁶. Jest to zatem z jednej strony wierzchołek domu, z drugiej zaś zejście do piwnicy. Christopher Day pisze, że strychy i piwnice w oglądzie dziecięcym wiele łączy i jeszcze więcej dzieli. Są to miejsca:

[...] pełne tajemnic i (często kusząco zakazanych) rzeczy, jakie stymulują pomysłowe zabawy, ale znamionuje je bardzo różna nastrojowość. Piwnice to podziemia. Podobnie do jaskiń przywołują archetypowe korzenie, magiczną, lecz zatrważającą przeszłość oraz podludzkie potwory. Z reguły są ciemne, chłodne i zatęchłe – klimat jest niezależny od pogody. Natomiast strychy go potęgują; skwar czy deszcz uderzający o dach, szron i przeciąg, prześwity słoneczne, gołe żarówki i głębokie cienie. Choć pełno w środku gratów z przeszłości, strychy są *ponad* światem – to miejsca, gdzie wyobraźnia może poszybować²⁷.

Wyobraźnia Briana skłania się bardziej ku zatęchłym piwnicom niż strychom odpowiednim do wzniosłych marzeń. Inaczej niż w przypadku dzieci wylatujących przez okno na magicznym łóżku chłopiec interesuje się tym, co oferują podziemia (zob. fot. 110–112). W filmach o onirycznych lotach chłopcy i dziewczynki unosili się dzięki cudownym myślom i spełnionym życzeniom; Brian już na początku znajomości z potworem dowiaduje się, że tego rodzaju przyjemności nie są domeną piwnic. „Spełnisz moje trzy życzenia?” – pyta dziecko. „Życzenia to jakieś bzdury dla krasnoludków. Potwory nie spełniają życzeń” – słyszy w odpowiedzi. Potwory po prostu dobrze się bawią.

25 E.W. Pedersen, *Konwersatoria na temat bajek*, w: B. Brun, E.W. Pedersen, M. Runberg, *Symbole duszy*, przeł. A. Hunca-Bednarska, Jacek Santorski & Co, Warszawa 1995, s. 141.

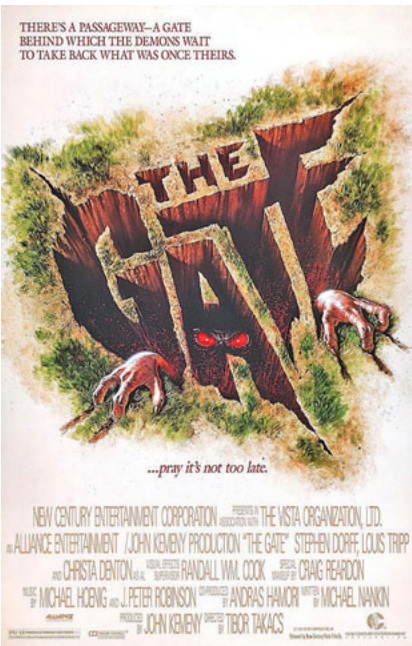
26 Zob. K. Slany, *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016, s. 160.

27 Ch. Day, *Environment and Children: Passive Lessons from the Everyday Environment*, Architectural, Boston–Heidelberg–London–New York–Oxford–Paris–San Diego–San Francisco–Singapore–Sydney–Tokyo 2005, s. 124.

Podziemia na plakatach



Fot. 106. *The Pit*



Fot. 107. *Wrota*



Fot. 108. *Goonies*



Fot. 109. *Male potwory*

Z góry na dół (*Małe potwory*)



Fot. 110. Pokój dziecięcy na strychu



Fot. 111. Przejście pod łóżkiem



Fot. 112. Podziemna impreza

Brian podejmuje wszelkie aktywności, jakie nie przeszłyby przez myśl tchórzliwym dzieciom. Jednocześnie, rozrabiając po zmroku, łamie zasady narzucone przez rodziców. Dobrze wie, czego od niego oczekują – powinien spoważnieć. Chodzić spać o odpowiedniej porze, nie jeść po nocach, stronić od telewizyjnych programów dla dorosłych, zachowywać porządek, opiekować się bratem. Jedenastolatek natomiast kłamie, zwodzi, miga się; wchodzi w konflikt z ojcem, dyrektorem szkoły i rówieśnikami. To właśnie do jego postawy i zachowania podobnych mu dzieci odnosi się tytuł filmu. *Małe potwory* to przecież inaczej niegrzeczni chłopcy i niegrzeczne dziewczynki. Cary Bazalgette i David Buckingham zauważają, że mówiąc o dzieciach, „często określa się je, jakby nie były nawet ludźmi, jako potwory, diabły, bestie”²⁸.

Ludzki i nieludzki bohater różni się od postaci kreowanych chociażby przez Spielberga. O ile przyjacielem łagodnego, osamotniałego Elliotta musiała być równie dobroduszna i wzbudzająca współczucie istota, o tyle kompanem krnąbrnego Briana został wredny anarchista Maurice (Howie Mandel). Jego imię odziedziczone zostało najpewniej po Maurice Sendaku – autorze *Tam, gdzie żyją dzikie stwory* (opowieści o chłopcu bratającym się z potworami). Z kolei, jak wskazuje prasa, temperament monstrum zrodził się z inspiracji postacią Beetlejuice’a z filmu *Sok z żuka* (reż. T. Burton, 1988)²⁹. Maurice nie jest przerażającym potworem, jakiego można spotkać w horrorach dedykowanych starszej widowni. To raczej czupiradło wyjęte z książek obrazkowych opisywanych przez Nikolajewę i Taylor. Postać o gabarytach dorosłego mężczyzny wyposażona została w ostre zębiska i pazury, zakręcone rogi, a jej ciało pokrywa niebieska, poplamiona pieprzykami skóra. Straszdyło przyodziane jest w stylu punkowym, a jego życiowa postawa uosabia sposób zachowania postaci podobnej Sidowi Viciousowi: Maurice podważa autorytety, nie przejmuje się normami, zachęca do obijania się, uprzykrza życie spokojnym obywatelom, popełnia plugastwa. Jest nadmiernie energiczny i niezbyt lotny. Kolekcjonuje magazyny erotyczne, a dla rozrywki bałagani i dokucza dzieciom. Ma jedenaście lat – tyle co Brian.

28 C. Bazalgette, D. Buckingham, *The Invisible Audience*, w: *In Front of the Children: Screen Entertainment and Young Audiences*, eds. C. Bazalgette, D. Buckingham, BFI Publishing, London 1995, s. 1.

29 Zob. Ch. Willman, *A Lighthearted 'Little Monsters'*, „Los Angeles Times”, 26.08.1989, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1989-08-26-ca-864-story.html>, data dostępu: 26.02.2020.

Wiekowy status Briana może wydawać się niejednoznaczny. Jeffery P. Dennis zauważa pewną ambiwalencję w rysie bohatera – chłopiec „jest na tyle niedojrzały, że tata nosi go na barana [...], a jednak ochoczo ogląda w telewizji kobietę w stroju bikini...”³⁰. W filmie ciekawość erotyczna i rubaszość nie są jednak kojarzone z adolescencją czy dorosłością, lecz przeciwnie – łączy się je z dzieciństwem, a nawet orientacją antyrozwojową (to nie przypadek, że chłopiec po kilku nocach pod ziemią zaczyna się kurczyć). Z czasem jedenastolatek staje się prawdziwym „małym potworem”. Pod przewodnictwem swojej sypialnianej bestii przechodzi kurs; nie tylko uczy się, jak straszyć grzeczne dzieci, wyrządzać psikusy i bałaganić w domach, ale też aluzyjnie przedstawia się mu potencjalne przyjemności seksualne. W jednej z internetowych analiz filmu czytamy, że „poza dziwną obsesją straszenia dzieci, Maurice czasami wydaje się oblesny w zupełnie innym sensie, zrozumiałym tylko dla dorosłych”³¹. W pewnym momencie ręka stwora zmienia się w ujadającego psa, którego straszycie lubieżnie oblizuje. „Najlepszym przyjacielem człowieka jest jego prawa ręka” – dowcipkuje niebieski stwór, głaszcząc jednocześnie swoją dłoń. Jeśli potwór pod łóżkiem faktycznie strzeże dzieci przed pokusą masturbacji, to film jawi się jako subwersywne odwrócenie stworzonej przez rodziców legendy. Brian nie boi się potworów; co więcej, zawiera z nimi sojusz i korzysta z wszelkich uciech, jakie noc oferuje nieposłusznym dzieciom.

Małe potwory jako horror dziecięcy³² stroni od obrazowych przedstawień seksu, ale jednocześnie proponuje wizję niedorobłości, którą część krytyków uznała za wulgarną i niegodną kina dziecięcego. „To rozrywka tylko dla dzieci, które wsiąknęły już w różnego rodzaju wynaturzone treści. Wolę nawet nie myśleć, że im się to spodoba” – deklaruje Roger Ebert³³. „Złym smakiem

30 J.P. Dennis, „Do you like girls yet?” *Heterosexual Presumption, Homophobia, and Pubescence*, w: *Perceiving Gender Locally, Globally, and Intersectionally*, eds. M.T. Segal, V.P. Demos, Emerald Group Publishing, Bingley 2009, s. 69.

31 A. Bell, *Things You Forgot Happened in Little Monsters*, <https://www.looper.com/279751/things-you-forgot-happened-in-little-monsters>, data dostępu: 26.02.2021.

32 Film określony został przez Jarreta Gahana jako *gateway horror* (horror brama). W ten sposób nazywa się filmy, które wpisują się w bardziej familijne, przygodowe lub komedio-owe przykłady kina grozy, takie jak: *Gremliny rozrabiają*, *Wiedźmy* (reż. N. Roeg, 1990), *Upiorne opowieści po zmroku* (reż. A. Øvredal, 2019). Tego typu filmy „z dreszczykiem”, stroniące od mrocznej nastrojowości i wyrazistych scen *gore*, częstokroć są dla dziecięcej publiczności pierwszą okazją do zetknięcia się z horrorem. Zob. *Little Monsters Blu-ray Special Feature: Audio Commentary with Jarret Gahan...*

33 Odcinek *The Package/Wired/Cookie/Little Monsters/The Little Thief...*

ocieka prymitywny, a czasem obrzydliwy humor” – ostrzega się w katolickim przewodniku filmowym³⁴. Chris Willman w „Los Angeles Times” stwierdza, że niektóre dowcipy mogą być całkiem zabawne dla dorosłych, którzy wciąż mają w sobie „coś z bachora”³⁵. Poza tzw. komedią obrzydliwości (rezonującą wokół oddawania moczu do soku jabłkowego spożywanego później przez jedno z dzieci), komentatorzy filmu dostrzegają także bardziej mroczne oblicze *Małych potworów* – pochwałę seksualizacji dzieci. „Niepokojący koszmar senny w płaszczyku filmu dziecięcego” – głosi tytuł jednej z popkulturowych analiz, na jakie można natknąć się w Internecie³⁶.

Nie da się ukryć, że odnaleziony przez Briana podziemny świat (zob. fot. 113–115) rządzony jest przez bandę libertyńskich potworów. Przewodzi mu antagonistą przebywający w piwnicznym pokoju dziecięcym, do którego wchodzi się przez podłogę pełną maskotek. Straszdyło, typ „starego maleńkiego”, przyodziane jest w szkolny mundur i krótkie, dziecięce spodenki. Jego imitująca chłopięce rysy twarz okazuje się maską wczepioną w oślizłą gębę przerażającego monstrem. Władca podziemi nosi wymowne imię Chłopiec. „Mamy z sobą wiele wspólnego” – zagaduje Briana infantylna bestia. Czy tak skończyłby jedenastolatek, gdyby w porę nie opuścił podziemnej krainy?

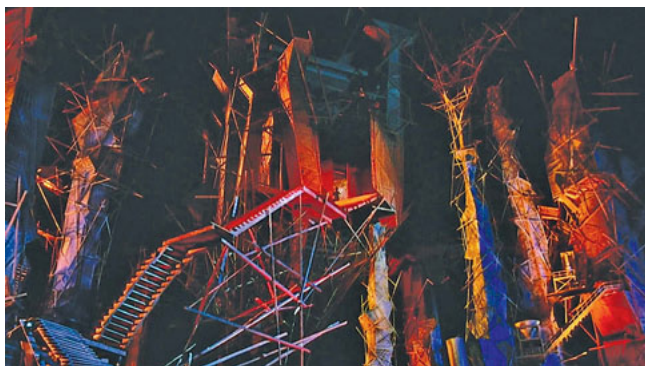
Postać antagonisty sugeruje, że niegrzeczne dzieci kończą jako wieczne dzieci – dziwaczni, przerośnięci chłopcy, potwory kryjące się za maską niedorostków, skulone pod ziemią wybryki natury. W kinie najnowszym podobne rozwiązanie, łączące specyficzny rodzaj topografii i konstrukcji antagonisty, reprezentowane jest przez horror *The Boy* (reż. W.B. Bell, 2016). Tytułowy Chłopiec to potwór kryjący się pod maską dziecięcej lalki – dorosły mężczyzna zamieszkujący ciasne przestrzenie za ścianami starej posiadłości. W *Pajęczynie* (reż. S. Bodin, 2023) pojawia się podobny pomysł: zdeformowana siostra ośmioletniego bohatera zmuszona jest dorastać, poruszając się w ciemności – za ścianami i w piwnicach domu. Za ścianami i pod podłogą domu pary sadomasochistycznych morderców żyją też kanibalistyczne istoty z filmu *W mroku pod schodami* (1991).

34 *Our Sunday Visitor's Family Guide to Movies and Videos*, ed. H. Herx, Our Sunday Visitor, Huntington 1999, s. 447.

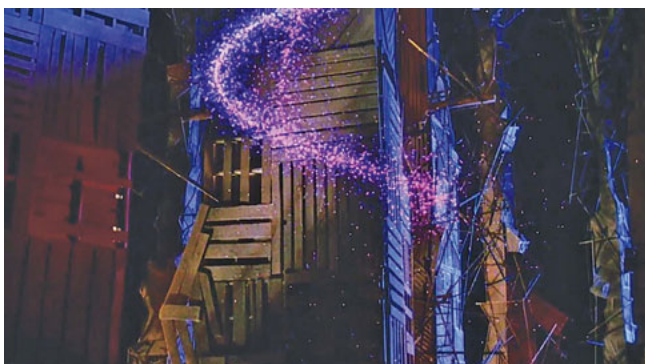
35 Ch. Willman, *A Lighthearted 'Little Monsters'...*

36 Zob. N. Gibson, *'Little Monsters' Was A Creepy Fever Dream Disguised as a Children's Film*, <https://www.ranker.com/list/why-little-monsters-was-so-creepy/nathan-gibson>, data dostępu: 26.02.2021.

Podziemia (*Małe potwory*)



Fot. 113. *À la Caligari*



Fot. 114. *Magiczne podziemia*



Fot. 115. *Potwór w krótkich spodenkach*

W horrorze Wesa Cravena, tak jak w *Małych potworach*, dziecięcy bohaterowie zawierają specyficzny sojusz ze stworzeniami ukrytymi na niższych poziomach. W tajemnicy przed przybraną matką dziewczynka dokarmia jedną z pokrak przez otwór w ścianie sypialni. W finale natomiast okaleczone stwory wydostają się ze swego lokum pod schodami i zabijają zagrażającą dziecku kobietę.

Nieprzypadkowo w horrorach podejmujących temat dzieciństwa ujawnia się konstrukcja domu jako przestrzeni wypełnionej ukrytymi wnękami i przejściami podziemnymi. Wedle Margarity Georgiev taki obraz jest typowy dla dziecięcego spojrzenia. W książce *The Gothic Child* autorka analizuje tytułową kategorię, odnosząc ją między innymi do opisaną w gotyckich powieściach architektury – budowli rozrastających się w wyobraźni niedorosłego do setek korytarzy i coraz to nowych elementów konstrukcyjnych:

Ciągnące się w nieskończoność korytarze, niekończące się sklepienia, wysokie komnaty reprezentują nie dorosłe, lecz dziecięce spojrzenie na przestrzeń gotycką. Gdy tylko autor używa efektu rozciągłości i ogromu, niekończących się korytarzy, tajemniczych przejść, alejek i stromych schodów, sięga po dziecięcą percepcję świata. Reprezentacja gotyckiej architektury jest zatem złączona z dziecięcą percepcją przestrzeni i gdybyśmy usunęli tę dziecięcą perspektywę, nic nie zostałoby z gotyckiego świata³⁷.

Zdaniem Georgiev lęki i fascynacje dzieciństwa tworzą świat, który nie jest stały, lecz podlega ciągłym przekształceniom, sam w swoim obrębie rozbudowuje się i poszerza (tak jak ukazane w *The Boy* korytarzyki i ukryte pokoje za ścianami albo przedstawiona w horrorze Cravena piwnica i przyścienna luka). Przestrzenie niewidoczne przy pierwszym spojrzeniu ujawniają się z czasem, „rozciągając” wnętrze domu do nieznanych wcześniej rozmiarów i tym samym oferując widzowi wejrzenie w perspektywę dziecka, które podejrzewa, że szafa może być przedsionkiem wielkiego tunelu, a miejsce pod łóżkiem to łęgowski straszylek:

Gotycki świat to tak naprawdę świat dzieciństwa. Przede wszystkim jest to świat dziecięcych lęków i przygód. Rozciągłość gotyckiej budowli, olbrzymiej

37 M. Georgieva, *The Gothic Child*, Palgrave Macmillan, New York 2013, s. 175.

od wewnątrz i niewielkiej z zewnątrz, to idealny obraz domu rodzinnego widzianego z punktu widzenia małego dziecka, dla którego wnęką pod łóżkiem czy stołem może mieścić tysiąc potworów grzechoczących łańcuchami³⁸.

Pod względem wielkości „dobudowanej” za pomocą perspektywy dziecka przestrzeni *Małe potwory* kierują się maksymalizmem. Lochy rozciągają się wzdłuż całej Ameryki (trzeba jednak zaznaczyć – długa droga daje się przemierzyć w ciągu jednej nocy). Dokąd prowadzi sieć podziemnych przejść? Brian wydostaje się z lochów, żegna z niebieskim stworem i ochoczo pędzi na plażę przywitać poranek. Zgodnie z konwencją, jaką rządzą się horrory, świt przywraca porządek i racjonalizm. „Mały potwór” staje się grzecznym dzieckiem i kończy praktykowanie niepokojących nocnych aktywności. Warstwa audialna sprzeciwia się jednak prostej inicjacyjnej wykładni: „Jesteśmy na drodze donikąd” – informuje piosenka postpunkowego zespołu Talking Heads, jaką słyszymy w finałowej scenie.

38 Tamże, s. 60.

Rozdział 8

Małe potwory raz jeszcze (*Oko kota*)

Pokój dziecięcy doskonale nadaje się do [...] ciągłego grzebania przy czymś, tutaj lalki i domki dla lalek tworzą mniejszą wersję świata, bardziej nawet niż gry, które zwykle wymagają kilku zawodników i wystarczającej ilości miejsca. Co za radość móc zatracić się w tych instalacjach i ich nieskończonych opowieściach!

Michelle Perrot

Krytycy filmowi piszący o *Oku kota* zachwycają się wybudowaną na planie zdjęciowym konstrukcją pokoju dziecięcego. W antologii grozy wspartej na opowiadaniach i scenariuszu Stephena Kinga ta przestrzeń pojawia się w trzecim segmencie, przedstawiającym nocną walkę kota i malutkiego trolla. W ujęciach z potworem oglądamy (niby w powiększeniu) scenografię sypialni dziewczynki: lalki, książki, łóżko. W istocie rekwizyty były kilkukrotnie większe niż ich pierwowzory. Reżyser, Lewis Teague, stroniący od efektów specjalnych w filmach fantastycznych zakorzenionych w codzienności, stworzył „wrażenie” zbliżenia². Z technicznego punktu widzenia nie oglądamy bowiem detali, ale ośmiokrotnie większe rekwizyty: ogromne zabawki, gigantyczne książki, łóżko o wysokości siedmiu metrów („największe łóżko świata”, jak określa je dziennikarz z magazynu „Cinefantastique”³). Sypialnia tradycyjnych rozmiarów wykorzystywana jest przy ujęciach niewymagających od trolla samodzielnego poruszania się, natomiast powiększona kopia pokoju służy do przedstawienia potwora podejmującego wyteżoną motoryczną

- 1 M. Perrot, *The Bedroom: An Intimate History*, przeł. L. Elkin, Yale University Press, New Haven 2018, s. 108–109.
- 2 Teague wyznał: „Mimo że w ostatnich paru latach zrobiono niesamowite rzeczy z optycznymi efektami specjalnymi, zwykle da się je zidentyfikować; publiczność z reguły jest na tyle obyta, że potrafi je dostrzec. W totalnym filmie fantasy można zaakceptować efekty optyczne; w *Powrocie Jedi* pojawiają się efekty optyczne i jeśli odkryjesz, że jakieś ujęcie nagrywane było na tle, nic się nie stanie. Ale w *Oku kota*, które jest filmem fantasy we współczesnym realistycznym sztafażu, chciałem stworzyć efekty tak realistyczne, jak to tylko możliwe. Zatem wystrzegam się niebieskich ekranów i kaszet jak plagi”. Zob. D. Everett, *To Direct a Cat*, „Fangoria” 1985, no. 43, s. 23–24.
- 3 T. Hewitt, *Stephen King’s Cat Eye*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 4, s. 37.

aktywność. Wówczas kostium trolla przywdziewa aktor z niskorosłością grający na tle olbrzymiej scenografii (a dla oka widza: malutki troll biegnący po zwyczajnym dziecięcym pokoju). Metoda stosowana przy niektórych filmach o małych istotach daje poczucie oglądania niewielkiego świata w powiększeniu, podczas gdy w rzeczywistości pokazuje się ogromne rekwizyty i gigantyczną scenografię w planach pełnych i ogólnych (zob. fot. 116–117). John Kenneth Muir, chwając techniczne aspekty filmu, zaznacza, że między ujęciami w powiększonej i tradycyjnej sypialni „nie widać żadnych szwów”⁴. Na ekranie dostrzegamy po prostu miniaturę. Film z gigantyczną scenografią przedstawia wycinek małego świata dziecka.

Małe potwory w powiększeniu

Gdyby uszeregować potwory z horrorów lat osiemdziesiątych pod względem gabarytów, troll z *Oka kota* stałby jako jeden z ostatnich. Mierzy ledwie kilka centymetrów⁵ i prawie niknie w przestronnej dziecięcej sypialni, którą co noc nawiedza. Drobniotka poczwara nie może się równać z bestią z *Ducha* czy nawet witalistycznym Maurice’em z *Małych potworów*. W momencie, kiedy troll staje na klatce piersiowej dziewczynki, aby pozbawić ją oddechu, nie wydaje się szczególnie groźny; być może nawet wzbudza politowanie⁶. Śmiertelne zagrożenie stanowią dla niego domowy kocur, wprawiona w ruch płyta winylowa i śmigło wiatraka, w którym ostatecznie ginie rozszarpany na kawałki. Troll jest śmieszny i żałosny, ale twórcy filmu poniekąd dowartościliwali

4 J.K. Muir, *Horror Films of the 1980s*, McFarland & Company, Jefferson–London 2007, s. 426.

5 Zob. *Cat’s Eye Blu-ray Special Feature: Audio Commentary by director Lewis Teague*.

6 Troll zaprojektowany przez Carlo Rambaldiego (twórcę m.in. postaci E.T.) charakteryzowany jest przez niego jako z jednej strony „straszliwy”, z drugiej „sympatyczny”. Tim Hewitt w reportażu z planu zdjęciowego zauważa podobieństwo trolla do kosmity z filmu Stevena Spielberga. Gdy Rambaldi steruje mimiką kukły, stwór „staje jest cudaczny, niemal czarujący, jak E.T. z zębami”. T. Hewitt, *Stephen King’s Cat’s Eye...*, s. 37. Mark Browning charakteryzuje postać potwora jako absurdalną: „Jego sylwetka widziana z wnętrza dziury może wzbudzić współczucie, a może nawet empatię w stosunku do stworzenia. Jednakże obraz »potwora« jest z gruntu absurdalny. Charczy i chichocze jak mieszanek Chewbacki, [...] Diabła Tasmańskiego i Beavisa imitującego postać Great Cornholio. Jest coś kreskówkowego nie tylko w jego »głosie«, ale także w jego działaniach, gdy wyłania się jak mysz Jerry z dziury w listwie przypodłogowej i wspina się jak kot Sylvester do klatki z ptaszkiem”. Zob. M. Browning, *Stephen King on the Big Screen*, Intellect, Bristol 2009, s. 76.

jego jestestwo – wyposażyli go we własne spojrzenie. Kilkukrotnie oglądaliśmy bowiem sypialnię Amandy z punktu widzenia drobnego stwora. Drugą istotą, która wprowadza perspektywę lokującą kamerę blisko ziemi, jest kot.

Na planie filmowym (*Oko kota*)



Fot. 116. Powiększony pokój dziecięcy



Fot. 117. Carlo Rambaldi i troll

Co ciekawe, punkt widzenia dziewczynki, lokatorki sypialni, na pozór wydaje się ignorowany. Amanda (Drew Barrymore), w porównaniu do innych dziecięcych postaci kina fantastycznego lat osiemdziesiątych, sprawia wrażenie biernej. Zamiast rozrabiać po zmroku (*Małe potwory*), podróżować po nocnym niebie (*Przygody małego Nemo w krainie snów*) czy ratować przyjaciela w opresji (*E.T.*), obserwuje tylko starcia kocura z trollem, a czasem wręcz przesypia sensacyjne wydarzenia rozgrywające się w jej własnym pokoju. Następnego dnia odtwarza je jednak jako sny. Choć bohaterka wydaje się pozbawiona zewnętrznej sprawczości, włada pewną subtelną siłą – jej wewnętrzny głos wołający o pomoc telepatycznie sprowadza kocura w progi jej domu.

Istotniejsze jest jednak to, co manifestuje się w stylu wizualnym filmu: często oglądamy rzeczywistość z punktu widzenia małej istoty. Zdjęcia legendarnego brytyjskiego operatora Jacka Cardiffa konsekwentnie ujawniają wejrzenie w przestrzeń okiem kogoś, kto jest zainteresowany skalą mikro: pyszczkiem kota, dziurą w ścianie, kolekcją lalek, twarzą dziecka w zbliżeniu. Tytuł filmu świadczy o tym, że widzenie pełni w tej realizacji niebagatelną funkcję; w scenach rozgrywających się w sypialni uprzywilejowane zostaje widzenie istoty fantastycznej, widzenie kota i pośrednio również widzenie dziecka. Nic dziwnego, że Roger Ebert określa opowieść jako prowadzoną „z perspektywy małej dziewczynki”⁷. Amanda nie jest, co prawda, aktywną bohaterką i czynną władczynią spojrzenia, lecz boje kota i trolla – miniaturowe przedstawienie wystawiane nocą w jej sypialni – wydają się stworzone dla jej oczu; stworzone dla oczu dziecka. Jak bowiem przekonują filozofowie zajmujący się miniaturą, marzenie o tym, co małe, jest domeną niedorośłych. Bachelard pisze, że „»miniaturowe« przedmioty wyobraźni przywracają nas po prostu dzieciństwom i zabawkom – przenoszą nas w świat zabawek [wyróż. – G.B.]”⁸. Susan Steward w eseju poświęconym miniaturze bada domki dla lalek, miniaturowe książki produkowane na użytek dzieci oraz dziecięce wyobrażenia o wróżkach⁹. W istocie miniatura w tekstach kultury

7 R. Ebert, *Cat's Eye*, „Chicago Sun-Times”, 16.04.1985, <https://www.rogerebert.com/reviews/cats-eye-1985>, data dostępu: 25.03.2021.

8 G. Bachelard, *Miniatura*, przeł. K. Mokry, T. Markiewka, „Literatura na Świecie” 1999, nr 9 (338), s. 155.

9 Zob. S. Stuart, *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham 1993.

adresowanych do dzieci pełni ważniejsze funkcje niż w tekstach kierowanych do dorosłych¹⁰.

Motyw pomniejszenia towarzyszy kinu fantastycznemu lat osiemdziesiątych. W czołówce filmów tej dekady najchętniej oglądanych wówczas przez amerykańską publiczność pojawia się komedia familijna *Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki*¹¹. Jej bohaterowie, trzech chłopców i dziewczyna, przypadkowo zostają pomniejszeni promieniami z maszyny ojca dwójki z nich – gapowatego wynalazcy zamieszkującego podmiejski dom z ogrodem. Teraz mikroskopijska grupka młodzieży przedziera się przez trawnik. Z perspektywy malutętkich postaci zwyczajne kępy trawy ciągną się w górę niczym prastare drzewa, mrówka jest wielkości słonia, a faktura ziemi jest postrzępiona i nierówna na wzór górskiego obszaru. Jak zostało zaznaczone w pierwszej części książki, znawcy kina dziecięcego zaklasyfikowali tę produkcję jako antyprzekład dziecięcej perspektywy. Być może było to nazbyt pochopne odczytanie. W poszukiwaniu filmowych strategii perspektywy dziecięcej nie można przecież tracić z oczu tego, co małe (albo powiększone – zależy, jak na to spojrzeć). Zgodnie ze słowami Roberta Louisa Stevensona, ten, kto przeżył dzieciństwo, będzie pamiętał „leżenie z głową w trawie, wgapienie się w nieskończenie mały las i ujrzanie go jako zaludnionego wrózków”¹².

Zbliżenie i skupienie na szczególe to jeden z elementów cechujących spojrzenie dziecięce. W refleksji Gastona Bachelarda na temat marzenia o miniaturze „powiększenie” jest właściwością sposobu patrzenia botaników i dzieci. Ci pierwsi badają kielichy i słupki kwiatów, jakby były odrębnymi światami; niedorośli natomiast skupiają uwagę na zabawkach, domkach dla lalek i innych drobiażdżkach. Jedni i drudzy widzą małe światy jako wielkie światy: „Człowiek z lupą po prostu odgradza się od codziennego świata. Jest zupełnie świeżym spojrzeniem na nowy przedmiot. Lupa botanika pozwala odzyskać dzieciństwo. Przywraca powiększające wszystko spojrzenie dziecka. Ze szkłem w dłoni przyrodnik wraca do ogrodu, »gdzie dzieci widzą wszystko powiększone«”¹³. „Powiększające wszystko spojrzenie dziecka”

10 Zob. J. Griswold, *Feeling Like a Kid: Childhood and Children's Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006, s. 51–53.

11 Zob. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl978880001/weekend>, data dostępu: 25.03.2021.

12 R.L. Stevenson, *My First Book – "Treasure Island"*, „McClure's Magazine” 1894, vol. 3, no. 4, s. 287.

13 G. Bachelard, *Miniatura...*, s. 161.

z reguły kojarzone jest z czarującymi i wyrafinowanymi treściami: śliczną krainą zamieszkałą przez drobne zabawki, delikatne wróżki albo myszki urzędujące w porcelanowych filiżankach. W kinie manifestacją spojrzenia dziecka przez „lupę” może być pierwsze ujęcie *Fanny i Aleksander*, w którym papierowy teatr – zabawka chłopca – początkowo wydaje się prawdziwą wielką sceną. Słynne Bergmanowskie ujęcie powraca w kolejnych filmach dziecięcych. Podobną kompozycję kadru i skalowanie widzimy w duńskim *Cieniu Emmy* (reż. S. Kragh-Jacobsen, 1988), w wersji z dziewczynką, domkiem dla lalek i kotem, brytyjskiej *Nadziei i chwale* (reż. J. Boorman, 1987) w scenie zabawy figurkami w ogrodzie albo amerykańskim *Szachowym dzieciństwie* (reż. S. Zaillian, 1993) ukazującym chłopca zaangażowanego w budowę zamku z klocków (zob. fot. 118–121). Spojrzenie przez „lupę” nie jest jednak tylko domeną artystycznego kina z dziecięcym bohaterem. Dowodzi tego film *Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki*, a także cała lista horrorów z małymi potworami.

Małe potwory gęsto zagnieździły się w przestrzeniach amerykańskiego horroru lat osiemdziesiątych. Po sukcesie filmu *Gremliny rozrabiają* na ekranach kin zagościły kolejne tytuły, których bohaterami były drobne, złośliwe stwory¹⁴. Podtyp horroru reprezentowany przez kosmiczne „jeżowce” i wszędobylskie, wredne postaci o aparycji szczurów, określa się jako „małe strachy” (*tiny terrors*¹⁵) albo „horror/film małych stworzeń” (*small creature horror/movie/feature*¹⁶). W kontekście moich badań kluczową rolę odgrywa nie tyle niewielki rozmiar potworów, co szczególny sposób prezentowania ich obecności w przestrzeni. Malutcy antagoniści pojawiają się w niespodziewanych miejscach:

14 Zob. J.K. Muir, *Horror Films...*, s. 577.

15 Okładkę magazynku „Fangoria” z 1984 roku, na której umieszczono zdjęcie Gremlina, zdobi napis: „Steven Spielberg’s Tiny Terrors!”. Zob. „Fangoria” 1984, no. 37; P. Vogl, *Das große Buch des kleinen Horrors: Eine Film-Enzyklopädie*, Mühlbeyer Filmbuchverlag, Frankenthal 2018, s. 13; Z. Gass, *Tiny Terrors: 20 Greatest Miniature Movie Monsters, Ranked*, <https://www.cbr.com/mini-small-movie-monsters-ranked>, data dostępu: 25.03.2021; L.S. Godfrey, *I Know What I Saw: Modern-Day Encounters with Monsters of New Urban Legend and Ancient Lore*, Tarcherperigee, New York 2019, s. 158.

16 Zob. D. Schweigert, *Small Creature Movies of the 1980s: A Complete List (Gremlins, Critters, Ghoulies etc.)*, <https://www.80shorror.net/index/2015/10/6/small-creature-movies-of-the-1980s-a-complete-list-gremlins-critters-ghoulies-etc>, data dostępu: 25.03.2021; N. Caruso, *Class of 88: GHOULIES II and the Explosion of Small Creature Features*, <https://dailydead.com/class-of-88-ghoulies-ii-capitalizing-on-the-explosion-of-small-creature-features>, data dostępu: 25.03.2021.

Zabawa na małą skalę



Fot. 118.
Teatrzyk
(*Fanny i Aleksander*)



Fot. 119.
Kociątko w domku
dla lalek (*Cień Emmy*)



Fot. 120.
Zamek z klocków
(*Szachowe dzieciństwo*)



Fot. 121.
Kocur (*Oko kota*)

w mikrofalówce (*Gremliny rozrabiają*) i muszli toaletowej (*Ghoulies II*, reż. A. Band, 1987); zalegają się w wiejskich domach (*Critters*, reż. S. Herek, 1986), apartamentowcach (*Troll*, reż. J.C. Buechler, 1986), domach na przedmieściach (*The Gate*) i starych posiadłościach (*Ghoulies*, reż. L. Bercovici, 1985). Gremliny, trolle i gobliny, a także zaliczane w poczet małych potworów lalki często atakują w grupie, wychylają się zza bibelotów na półkach albo podgryzają z poziomu ziemi, niezauważone przez górujące nad nimi ofiary. W kinie grozy lat osiemdziesiątych to, co małe, staje się niebezpieczne; choć, trzeba zaznaczyć, że w wymienionych filmach groza często łączy się z przaśnym dowcipem. John Kenneth Muir wymienia konwencję „małych potworów siejących spustoszenie” pośród najpopularniejszych dla horroru lat osiemdziesiątych rozwiązań¹⁷.

Czy to przypadek, że dekada, w której dziecko stało się uprzywilejowanym bohaterem filmowym, zaowocowała także produkcją filmów o innych „małych” istotach? Pewne jest, że horrory o małych potworach często tematycznie nawiązywały do dzieciństwa. W afirmującym niedorosłość filmie *Lalki* jedyne ocalałe po ataku małych zabawek są dziewczynka i naiwny, dobroduszny mężczyzna: „dziecko i dorosły o duszy dziecka”, jak określa ich mordercza lalkarka. *Troll* przedstawia historię dziewczynki, w której ciało wstąpił tytułowy stwór i tym samym bezpośrednio konotuje niedorosłość z „małymi strachami”. „Dziecięca” orientacja filmów o drobnych monstrach manifestuje się także w nastrojowości i charakterystycznym, antyintelektualnym typie rozrywki. Peter Vogl w książce poświęconej „małym strachom” zaznacza, że „horrory z lalkami i małymi stworzeniami są zwykle świadomie dziecinne i mają na celu bezpretensjonalną zabawę”¹⁸. Nie tylko humor, bezwstydną ludyczność i wątki tematyczne wpisują horrory z małymi potworami w obręb kina, któremu bliska jest dziecięca wrażliwość – chodzi również o perspektywę.

„Małe strachy” są częścią tradycji miniaturyzacji obecnej w baśniach, literaturze dla dzieci i kinie familijnym. Od Tomcia Palucha, poprzez ród Pożyczalskich, aż po zabawki z *Toy Story* teksty kultury dziecięcej zaludnione są przez małych i mikroskopijnych bohaterów. Jerry Griswold wymienia „małeństwo” jako jeden z podstawowych komponentów wrażeniowych zawartych w książkach (i filmach) dziecięcych¹⁹. Oczywista wydaje się korelacja dzieci

17 Zob. J.K. Muir, *Horror Films...*, s. 787.

18 P. Vogl, *Das große Buch des kleinen Horrors...*, s. 13.

19 Zob. J. Griswold, *Feeling Like a Kid...*, s. 51-73.

i malutkich postaci ze względu na wspólne im niewielkie gabaryty; kilkuletni ludzie funkcjonują pośród zbyt wysokich dla nich krzeseł, strzelistych schodów czy stołów, znad których wystaje im tylko broda. W tej przerośniętej przestrzeni zmuszone są „kombinować”, tak jak robią to na przykład Pożyczalscy. Pomniejszone postaci stale przewijają się w opowieściach dla dzieci również z uwagi na swój status w świecie olbrzymów – podobny do statusu chłopców i dziewczynek w otoczeniu zarządzanym przez dorosłych. Dzieci, tak jak krasnoludki, myszki i zabaweczki, dysponują niewielką siłą²⁰. Interesującego przeciwstawienia w tym zakresie dostarcza „horror małych stworzeń”, w którym drobny potwór jest w stanie przechytrzyć i pokonać olbrzymów. Co ciekawe, zdarzało się, że postaci „małych strachów” były projektowane na podobieństwo dzieci. Tom Savini, czołowy twórca efektów specjalnych w horrorach lat osiemdziesiątych, zaznaczał, że Lizzie z serialu grozy *Opowieści z ciemnej strony* (1983–1988) była wzorowana na figurze krzywonogiego dziecka (jakim był niegdyś sam Savini). Potworzyca musiała być koniecznie mała, aby zmieścić się do szafy – miejsca, z którego straszyla²¹.

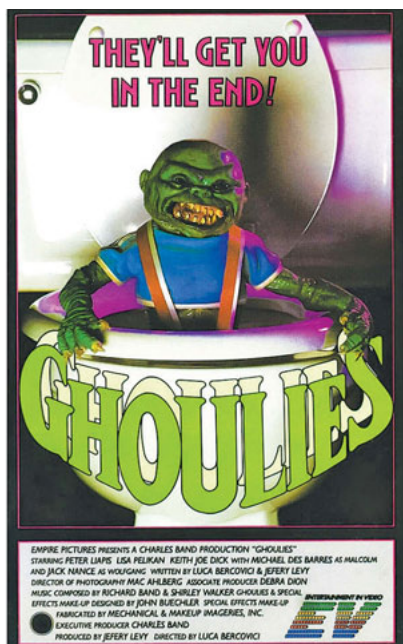
W klasycznym studium baśni Laury Fry Kready czytamy o przyjemności, jakiej dostarcza dziecku myśl o zminiaturyzowanych bohaterach i przedmiotach – tak drobnusieńkich, że można je złożyć i schować do kieszeni²². W „horrorze małych stworzeń” gabaryty potworów często wielokrotnie przewyższają wysokość Calineczki, jednak nawet stwory mierzące ponad pół metra klasyfikowane są jako „małe”. Ich „małość” jest bowiem wyznaczana w stosunku do wysokości dorosłego człowieka. Potwory może nie mieszczą się w kieszeni albo łupince orzecha, ale z powodzeniem można je upchnąć do średniej wielkości pudełka prezentowego, co pokazuje początek filmu *Gremliny rozrabiają* oraz plakaty niskobudżetowych horrorów z małymi stworzeniami (*The Devil's Gift*, reż. K.J. Berton, 1984; *Elfy*, reż. J. Mandel, 1989) (zob. fot. 122–125).

20 Zob. tamże, s. 53.

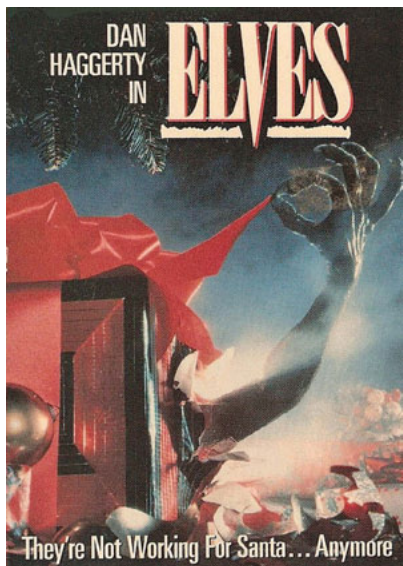
21 Zob. film dokumentalny *Stephen King's World of Horror* (reż. R. Marchesano, J. Simmons, 1986).

22 Zob. L.F. Kready, *A Study of Fairy Tales*, Houghton Mifflin Company, Boston 1916, s. 25–26.

Gdzie kryją się małe strachy?



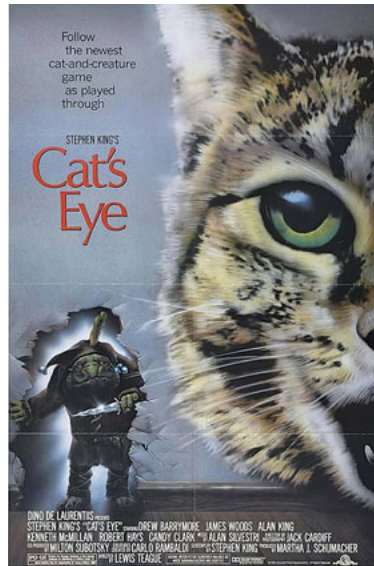
Fot. 122. W muszli klozetowej
(Ghoulies)



Fot. 124. W kolejnym pudełku (Elfy)



Fot. 123. W pudełku prezentowym
(Gremliny rozrabiają)



Fot. 125. Za ścianą (Oko kota)

Oko kota, oko trolla

Stephen King, autor scenariusza *Oka kota*, porównał tę realizację do filmu *Gremliny* rozrabiają ze względu na łączący je złośliwy humor i horror – zestawienie ubóstwiane przez dzieci, ale nie zawsze cenione wśród dorosłych: „Dzieciaki kochają *Gremliny*..., ale wydaje mi się, że wielu dorosłych czuje się zaniepokojonych nimi, z uwagi na ponurą wymowę etyczną. To coś jak kartka świąteczna autorstwa Gahana Wilsona, prawda? *Oko kota* jest właśnie takie. Etyka tego filmu, moim zdaniem, jest zmałconą”²³. Nowelowa realizacja kontynuowała zapoczątkowany w *Creepshow* (reż. G.A. Romero, 1982) pomysł na dowcipną antologię grozy opartą na twórczości Kinga.

W *Oku kota* ramą narracyjną, podobnie jak w filmie George’a A. Romero (i innych nowelowych horrorach epoki²⁴), miały być wydarzenia koncentrujące się wokół dziecięcego bohatera. Ostatecznie, z racji na zbyt szokujący w treści prolog²⁵, zrezygnowano ze wstępu, a postać dziecka pojawiła się dopiero w ostatnich trzydziestu minutach. Na całość składają się trzy segmenty. Pierwsze dwa, *Quitters, Inc.* i *Gzysms*, to adaptacje opowiadań Kinga ze zbioru *Nocna zmiana*. *Quitters, Inc.* w satyryczny sposób przedstawia walkę z nałogiem nikotynowym, a *Gzysms* buduje napięcie poprzez odwołanie się do

23 T. Hewitt, *Stephen King’s Cat’s Eye...*, s. 11.

24 Stałym motywem filmowych antologii grozy jest zemsta dzieci na starszych bohaterach. W *Creepshow* ramą narracyjną są zmagania małego miłośnika horroru z despotycznym ojcem, którego dziecko ostatecznie uśmierca za pomocą magii voodoo. *Creepshow 2 – Opowieści z dreszczykiem* (reż. M. Gornick, 1987) zaczyna się i kończy na historii chłopca, który rozpakuje paczkę z komiksami grozy, a później z zadowoleniem przygląda się, jak gigantyczne muchołapki pożerają jego starszych kolegów. Również w *Opowieściach z ciemnej strony* (reż. J. Harrison, 1990) pojawia się rama narracyjna z motywem dziecięcej zemsty. Intro przedstawia sytuację chłopca uwięzionego przez dzieckożerczynię. W epilogu bohater (tak jak dzieje się to w baśni *Jaś i Małgosia*) przechytrza wiedźmę i wypycha ją do jej własnego pieca.

25 Film miał rozpoczynać się prologiem zatytułowanym *A Death in the Family*. Scena przedstawiała rodziców, którzy znaleźli swoją córkę martwą w łóżku i obarczyli winą kota, zgodnie z przesądem dotyczącym tego, że koty kradną oddech śpiących ludzi. Matka zmarłego dziecka na akcie zemsty zaczęła strzelać z automatycznej broni, niszcząc cały dom. Kot ostatecznie uciekł. Po latach reżyser stwierdził, że szkoda mu usuniętego prologu, ale oczywiście był on „przeszarżowany” pod względem etycznym. Zob. S. von Doviak, *Stephen King Films FAQ: All That’s Left to Know About the King of Horror on Film*, Applause Theatre & Cinema Books, Milwaukee 2014, s. 199.

lęku wysokości. Postacią wspólną dla odmiennych fabularnie i nie zawsze spójnych pod względem stylu nowel jest szary kocur. Zwierzę przemyka pod nogami ludzi, odwraca ich uwagę, zostaje rażone prądem, biega ulicami Nowego Jorku, a ostatecznie ucieka na przedmieścia, wiedzione instynktem pomocy dziewczynce – bohaterce ostatniej opowieści.

Finałowy segment, *General*, napisany przez Kinga jako nowy, stworzony specjalnie na potrzeby filmu scenariusz, trwa pół godziny i pod względem metrażu klasyfikuje się jako „filmowa miniatura”. Opowieść przedstawia starcie mające miejsce w sypialni dziecięcej. Jego uczestnikami jest piątka ludzkich i nieludzkich bohaterów: dziewczynka, jej rodzice, kot i kilkucentymetrowy troll. Amanda nie sypia dobrze. Nocą do jej pokoju zakrada się przecież wysysający oddech troll. W tym samym czasie dziewczynka przygarnia szarego kocura. Dachowiec o imieniu General walczy z małym potworem i sprawuje funkcję strażnika snu bohaterki – trąca łapą trolla, drapie go, a w końcu przełącza pstryczek adaptera, wrzucając żalostną poczwarę wprost pod śmigło wentylatora.

Filmy fantastyczne, w których wykorzystano motyw miniatury, już wcześniej prezentowały koty jako śmiertelne zagrożenie dla drobnych bohaterów. *Rzecz niesamowita* (reż. D. Héroux, 1977), inna antologia grozy koncentrująca się wokół kotów, przedstawia niepokojącą wizję – złośliwa dziewczynka, która przyczyniła się do tego, że jej koleżance został odebrany kot, zostaje pomniejszona do rozmiaru myszy, złapana w pułapkę na gryzonie, zamęczana przez kota, a finalnie zgnieciona pod butem rozgniewanej właścicielki dachowca. Historia drapieżnych kotów w kinie grozy sięga jeszcze głębiej. Po tym, jak upokorzony swoim losem mężczyzna z filmu *Człowiek, który się nieprawdopodobnie zmniejsza* (reż. J. Arnold, 1957) zamieszkuje w domku dla lalek, przytrafia mu się kolejna hańbiąca sytuacja – zostaje zaatakowany przez kota. Zwierzę wkłada łapę do okienek i drzwiczek domku i zaciekle trąca łapą swego dawnego właściciela. Koci bohater *Oka kota*, tak jak jego zwierzęcy poprzednicy, walczy z małymi ruszającymi się „punkcikami”, jednak tym razem nie jest przedstawiony jako okrutne zwierzę, lecz postać heroiczna.

Kocur wyręcza tym samym biologicznych opiekunów Amandy, którzy nieudolnie pokrzepiają córkę. Ich marne wysiłki widać na przykładzie typowej dla kina lat osiemdziesiątych sceny wieczornej rozmowy w sypialni zwiędzonej racjonalistycznym napomnieniem: „Amando, wiesz, że w rzeczywistości potwory nie istnieją, prawda?”. W *Oku kota* sypialnia znów staje się „polem bitwy” między dzieckiem a rodzicem. Dziewczynka, wedle jej opiekunów,

winna sobie uświadomić, że ani potwór, ani kocur nie mają prawa zjawić się w jej pokoju – ten pierwszy ze względu na swój status bytowy, ten drugi natomiast dlatego, że w oczach matki uchodzi za szkodnika: przewraca zabawki, a na pościeli zostawia mnóstwo sierści. Rozkład sił nie różni się znacząco od opisywanych we wcześniejszych partiach pracy pozycji bohaterów: dzieci wierzą w potwory i bratają się z innymi słabszymi istotami, dorośli mają podejście racjonalistyczne, choć niewolne od przesądów.

Gdy matka sprzeciwia się przygarnięciu Generała, a potem (z satysfakcją właściwą najbardziej podłemu hyclowi) oddaje kocura do schroniska, powołuje się między innymi na zabobon, wedle którego koty kradną oddech śpiących ludzi. W kinie dziecięcym i rodzinnym niechęć dorosłych do zwierząt swoich dzieci wspiera się na długiej tradycji, widocznej szczególnie wyraźnie w klasycznym filmie rodzinnym. Matki i ojcowie (częściej mężczyźni) ku rozpaczycy swoich pociech konsekwentnie pozbywali się z gospodarstwa domowego psów, koni, jelonków. Horrory reżyserowane przez Teague'a w latach osiemdziesiątych zawierają interesującą grę z tą konwencją. O ile w klasycznych filmach rodzinnych wyrzeczenie się zwierzęcia miało przywracać rodzinną równowagę, o tyle *Aligator* (1980) i *Oko kota* pokazują, że pozbycie się pupila może zemścić się na dzieciach i rodzicach. We wstępie *Aligatora* dziewczynka kupuje od ulicznego handlarza małego aligatora, którego umieszcza w akwarium wraz ze swoimi zabawkami. Jej ojciec, zirytowany obecnością gada, wyrzuca go do muszli klozetowej, co prowadzi do nieprzewidzianych skutków – zwierzę zagnieżdża się w kanałach i rośnie do monstrualnych rozmiarów, terroryzując mieszkańców okolicy. W *Oku kota* rolę agresora przejmuje troll, gotowy zabić dziewczynkę, gdy Generał zostaje oddany do schroniska. W *Cujo* niewłaściwa postawa rodziców pośrednio skorelowana jest z atakiem wściekłego psa²⁶. Odwołanie do tego filmu pojawia się zresztą w pierwszych minutach *Oka kota*, gdy kocur goniony jest przez agresywnego bernardyna²⁷.

Co ciekawe, wszystkie trzy filmy ujawniają podobnie pomyślaną topografię domu. Horrory reżyserowane przez Teague'a pokazują, że w szafach (*Cujo*), rurach kanalizacyjnych (*Aligator*) i ścianach (*Oko kota*) lęgną się potwory. Jak już pisałam, tego typu konstrukcja domu dotyczy kina fantastycznego

26 Zob. *Cat's Eye Blu-ray Special Feature...*

27 Kolejne nawiązanie do Kingowskiego „zwierzęcego” uniwersum można zauważyć we fragmencie rozgrywanym się w sypialni rodziców. Matka Amandy przed snem czyta powieść Stephena Kinga *Smętarz dla zwierzków*.

lat osiemdziesiątych jako całości. Straszdyła mogą wydostać się przez kratki wentylacyjne, dziury w ścianie, garderoby, a nawet muszle klozetowe – wszelkiego rodzaju wyrwy i szczeliny tworzą potencjalne zagrożenie dla dziecka obawiającego się ataku złowrogich istot. „Małe strachy”, ze względu na swój rozmiar, mają ułatwione zadanie – mogą załęgnąć się praktycznie wszędzie.

Specyfika „horroru małych stworzeń” bazuje na pomysłowości charakterystycznej dla dziecięcego podejścia do przestrzeni domu, które zakłada, że za ścianą i pod podłogą kryje się odrębne życie. O tym, że wyobrażenia niedorosłych jest czuła na ideę potwora czyhającego w dziurach i szczelinach, w pewnym stopniu świadczy pozaekranowa rzeczywistość związana z promocją *Ghoulies*. Na ikonicznym obrazku z plakatu i ujęciu ze zwiastuna widzimy oślizłego „małego stracha” wyłaniającego się z muszli klozetowej. Producent serii Charles Band wspominał, że jeszcze przed premierą studio zostało zasypane listami od rodziców, którzy skarżyli się, że ich dzieci boją się wchodzić do łazienki, odkąd wyobraziły sobie, że w toalecie może pojawić się Toad Boy²⁸. John Kenneth Muir pisał w kontekście popularności motywu łazienki w horrorach lat osiemdziesiątych: „Nie tylko prysznic może uchodzić za straszny. Cała łazienka jest niebezpieczna, a już w szczególności toalety!”²⁹. Akurat w *Oku kota* łazienka służy tylko jako przestrzeń, w której kilkulatka zostaje napomniana odnośnie do wieczornej higieny. „Umyj zęby też z tyłu” – instruuje przed snem matka, ignorując prawdziwy problem dziecka – potwora mieszkającego za ścianą.

King, zapytany o pokrewieństwo trolla z *Oka kota* z potworami ze swojej wcześniejszej twórczości, stwierdził: „Myślałem o tej historii wczoraj, kiedy kładłem się spać. Jak zwykle schowałem stopy pod kołdrę, żeby nic pod łóżkiem nie mogło ich schwycić. Stwierdziłem, że niezależnie od tego, czy to znajduje się pod łóżkiem, w szafie czy za ścianą, jest to zawsze ta sama istota”³⁰. Z jednej strony, nocne lęki dzieci przed straszdyłem z szafy albo duchem kryjącym się w kącie pokoju objawiają się w podobny sposób, a potwór (tak jak Kingowskie „To”) jest w stanie przybierać różne formy, transformować swoją postać w zależności od indywidualnych niepokojów straszonego. Z drugiej zaś, miejsce bytowania potwora w kontekście badań nad topografią pokoju jest

28 Zob. P. Vogl, *Das große Buch des kleinen Horrors...*, s. 181.

29 J.K. Muir, *Horror Films...*, s. 784.

30 S. King, *King's Eye*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 2, s. 10.

kluczowe. W *Oko kota* toaleta czy szafa to akurat punkty neutralne – obce życie lęgnie się za ścianą. Jerry Griswold w kontekście opowiadania Beatrix Potter *Krawiec z Gloucester* (w którym kluczową rolę odgrywają mieszkające za ścianą myszy) notuje interesujące spostrzeżenie. Świątek myszy lokowany poza pomieszczeniami ludzi przypomina usytuowanie dziecięcych sypialni wewnątrz domu:

Istnienie kompletnego i oddzielnego świata za ścianami i w obrębie naszego własnego świata może również przystawać do sytuacji dzieci w świecie dorosłych: skoro sypialnia dziecka jest pokojem oddzielnym od innych w domu, skoro dzieci „mają być widziane, ale nie słyszane” czy (jak w przypadku myszy) „słyszane, ale nie widziane”, oddzielny, lecz równy podział między młodymi a starymi odbija się w segregacji między zwierzętami a ludźmi³¹.

W *Oko kota*, inaczej niż w książce Potter, nie zaglądamy do „mysiej norki”. Zaściennej lokatora oglądamy tylko wtedy, gdy wychodzi on ze swej kryjówki. Po rozszarpaniu ściany kieruje się wprost do łóżka śpiącej dziewczynki. Małe potwory mają swoją szczególną taktykę dopadania ofiary. Kino fantastyczne lat osiemdziesiątych pokazuje, że często stosują strategię, jaką społeczność Liliputów przetestowała na Guliwerze – atakują leżącego, gdy ten jest nieświadomy. Bohaterowie kładący się na łóżkach zostają zaatakowani mikroskopijnymi narzędziami: nożykami, wiertłkami, drobnymi strzałami z łuków. We *Władcy lalek* (reż. D. Schmoeller, 1989) marionetkowa kobieta pijawka wdrapuje się na łóżko, by zamordować bezbronnego mężczyznę, który, nieświadom zagrożenia, pozwolił związać się swojej seksualnej partnerce. Podobną scenę obserwujemy w filmie *Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki* (reż. M. Kitrosser, 1991). Para nastolatków zajęta pettingiem zostaje okrażona przez tytułowych antagonistów. W ich kierunku wymierzone są ostrza pojazdów kosmicznych, pociski z miniaturowej armatki i zęby gumowych stworów. Troll z *Oko kota* również włada bronią – w swojej dłoni dzierży drobnusieńki mieczyk.

Oko kota, *Władca lalek*, *...Mordercze zabawki* (i wiele innych horrorów o „małych strachach”) wraz z wprowadzeniem niewielkich wzrostem czarnych charakterów operują również podobnymi środkami, wśród których najbardziej

31 J. Griswold, *Feeling Like a Kid...*, s. 58.

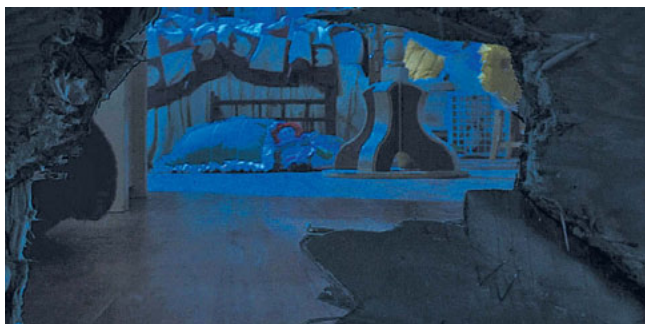
charakterystycznym dla „podgatunku” jest umieszczenie kamery bardzo nisko nad ziemią. Ujęcie z zsubiektywizowanego punktu widzenia lalki albo widok kilkucentymetrowych antagonistów w perspektywie bliskiej małemu potworkowi (który, by zobaczyć ofiary na łóżku, musi „zadrzeć głowę”) to rozwiązania typowe dla horrorów o demonicznych lalkach i innych morderczych „mikrusach” (zob. fot. 126–128). W *Oku kota* początek noweli opowiadającej o dziewczynce, kocie i trollu wprowadza wrażenie obserwowania rzeczywistości z niższej niż tradycyjna wysokości. Wstęp ukazuje ujęcie z punktu widzenia trolla, który przedostaje się przez las i kieruje w stronę domu dziewczynki. Imitujący jego perspektywę *steadicam* zawieszony jest kilkanaście centymetrów na ziemi³². Krytyk filmowy Jason Bailey zwraca uwagę na ten moment: „Antagonista po raz pierwszy zostaje ujawniony wraz z ciężkim oddechem i dynamicznym ujęciem z punktu widzenia, które wyszło prawie jak parodia wówczas nieodzownej estetyki slashera – parodia, ponieważ ten potwór to malutki, wredny troll”³³. To tylko początek – dalszej grze z perspektywą służą sceny rozgrywające się w pokoju Amandy.

Wraz z pojawieniem się w pokoju trolla, oglądamy zwyczajną przestrzeń sypialni dziecka jako obcy świat. Obserwujemy strzelisty stojak na klatkę dla ptaka, lalki, które oglądane z poziomu podłogi robią wrażenie potężnych, zabawkowy domek ledwie mieszczący się w kadrze i pokazywany niczym prawdziwy dom mieszkalny. W przestrzeni znajdują się też drobiażdżki: kredka świecowa i porozrzucane kolorowe kulki. Rzeczy, które dorośli widzą tylko wtedy, gdy niemal się o nie potykają (co pokazuje scena, w której mama dziewczynki sprząta bałagan po nocnej bitwie), tutaj, w powiększeniu, urastają do rangi pełnoprawnych artefaktów. Sposób korzystania z przestrzeni pokoju dziecka przez małe istoty wskazuje, że miejsce to, aby ujawnić swoje drugie oblicze, wcale nie musi być poddane paranormalnym transformacjom (*Duch*) czy służyć jako przejście do ciekawszego świata (*Małe potwory*). Wystarczy spojrzeć bliżej na to, co codzienne. Wówczas łóżeczko dla lalek może stać się trampoliną, płyta winylowa służy za niebezpieczną ruchliwą platformę, baloniki rosną do wielkości statku powietrznego, a domowy kocur zostaje mianowany dzielnym Generałem.

32 Zob. *Cat's Eye Blu-ray Special Feature...*

33 J. Bailey, *Second Glance: Stephen King's Clever, Overlooked Horror Anthology 'Cat's Eye', 'Flavorwire'*, <https://www.flavorwire.com/589548/second-glance-stephen-kings-clever-overlooked-horror-anthology-cats-eye>, data dostępu: 25.03.2021.

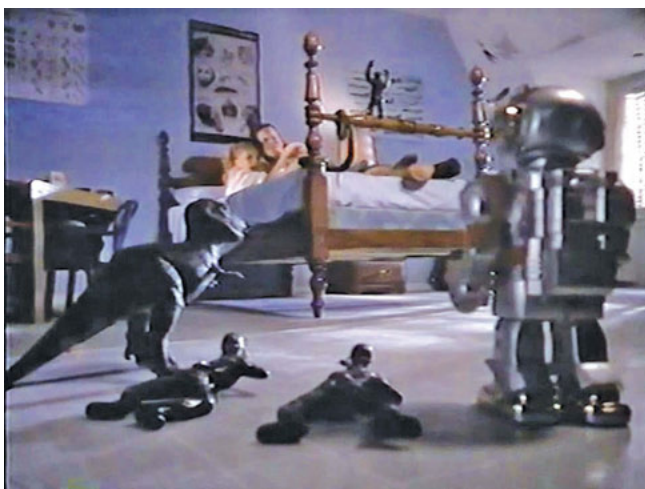
Z punktu widzenia małego potwora



Fot. 126. POV trolla (*Oko kota*)



Fot. 127. POV kukielki (*Władca lalek*)



Fot. 128. POV zabawki (*Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki*)

Miniaturowe światy przywodzą na myśl sposób widzenia charakterystyczny dla dzieci, które, jak pisze autor *Feeling Like a Kid*, „spędzają całe godziny na zabawie polegającej na poruszaniu małymi ludzikami po dywanie”³⁴. Do takiej zabawy wykorzystują zresztą nie tylko specjalnie zaprojektowane do tego celu drobne figurki czy klocki, ale też elementy zwyczajnej wielkości, które na ten moment mogą służyć za rozległe podia czy rampy. Zdjęcia i pomysły na wykorzystanie przestrzeni, jakie widzimy w *Oku kota*, wspierają się na rodzaju wyobraźni charakterystycznym dla dziecięcej zabawy. O tym, że tego typu zabawa polega nie tyle na zewnętrznej aktywności, co na wytężonej pracy wyobraźni, pisze pedagoga pracująca z użyciem makiet miniaturowych miast:

Moje dzieci zwykły nazywać to „zabawą na małą skalę”. Nie znam bardziej eleganckiego określenia. Zabawa na małą skalę wykracza poza zabawę zabawkami lub budowanie modeli w idealnej skali. Oznacza, że widzimy w małej skali, a także stajemy się mali. Aby dostać się do tego świata, trzeba przejść transformację. Ta zdolność jest dostępna tylko ludziom, którzy zachowali żywą wyobraźnię i potrafią wślizgnąć się i wydostać ze świata poniżej, stając się miniaturową postacią na krótki moment „czasowego zgięcia”³⁵.

Miniaturowe światy pozwalają dzieciom sprawować kontrolę nad niewielkim kawałkiem przestrzeni, zarządzać i „zadomowić się” w domku dla lalek lub pudełku po zapalnicach zamienionym na łóżeczko jakiejś małej istoty³⁶. Taką zabawę na małą skalę można zakończyć w dowolnym momencie, „wydostać się ze świata poniżej” i zadomowić ponownie w przestrzeni dorosłych. W filmie pojawienie się matki i ojca wprowadza tradycyjną perspektywę z ludzką sylwetką w planie amerykańskim lub ogólnym. Znów znajdujemy się na wysokości dorosłych bohaterów i „dorosłego” spojrzenia kamery.

W finale rodzice, wcześniej niechętni kocurowi i niedający wiary w istnienie potwora, przekonują się o swym błędzie. Przebudzeni krzykiem

34 J. Griswold, *Feeling Like a Kid...*, s. 56.

35 D. Sobel, *Children's Special Places: Exploring the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood*, Wayne State University Press, Detroit 1993, s. 141.

36 Zob. tamże, s. 83; Electra, *Chambers of Being. Secret Space and the Child in English Children's Literature of the Late 19th and Early 20th Centuries*, <https://thefifththewordpress.com/2017/10/29/5158>, data dostępu: 10.10.2020.

dziecka, wkraczają do pokoju córki wyraźnie zniecierpliwieni. Skoro był tu jakiś potwór, „to gdzie się podział?” – pyta ojciec, nie oczekując odpowiedzi. Amanda wskazuje na wentylator, gdzie, ku zaskoczeniu dorosłych, faktycznie znajdują się szczątki małego potwora. Odsłonięta zostaje też trollowa nora w ścianie. Matka i ojciec odnajdują inny świat, widoczny po schyleniu się, przykucnięciu, uważnym spojrzeniu w dół. Teraz już wierzycie? Teraz wierzą, ale postanawiają udawać, że nic się nie stało. W opinii Marka Browninga, „te postaci w obrębie fikcji mierzą się z próbą zrozumienia wszechświata i, co ciekawe, ich reakcja wspiera się wyłącznie na kwestii pozycji społecznej i obawie, że dziewczynka komuś się zwierzy”³⁷. Amanda proponuje układ, na który przystają – ona nie powie nikomu o zdarzeniach tej nocy, oni pozwolą jej zatrzymać Generała i zgodzą się, by sypiał w jej pokoju. Dziewczynka sprytnie wykorzystuje hipokryzję rodziców, którzy dają wiarę mitowi o kotach wysysających oddech, ale spotkawszy się z materialnym dowodem na istnienie „prawdziwych” potworów, pozostają na swych dawnych, wyniosłych pozycjach. Jeśli początkowo Amanda wydaje się bierna, w finale daje się poznać jako dziewczynka stosująca strategię „małego oporu”. Dzięki kilkulatce dom zyskuje nowego mieszkańca – szarego kocura.

Choć w zasadzie nie oglądamy przestrzeni *stricte* z perspektywy Amandy, kilkakrotnie widzimy w kadrze dziewczynkę, która obserwuje rzeczywistość z odległości paru centymetrów (zob. fot. 129–132). W kilku ujęciach z przerażeniem ogląda bitwę trolla z Generałem rozgrywającą się na jej kołdrze. Jest wtedy podobna do Bergmanowskiego Aleksandra wystawiającego papierowe przedstawienie albo właścicielki kota z duńskiego filmu *Cień Emmy*. Przede wszystkim jednak zbliżenia z udziałem Amandy wykorzystane są do przedstawienia momentów czułości między nią a Generałem. Dwukrotnie widzimy, jak mała dziewczynka i małe stworzenie stają z sobą „oko w oko”, dzieląc wspólny miniaturowy kawałek przestrzeni. Pierwszy raz zdarza się to, gdy bohaterka leży na ziemi i „dyskutuje” z kotem chłepcącym mleko. Ponownie pyszczek kota obok twarzy dziecka pokazany jest w ostatniej minucie. Szary dachowiec wskazuje na łóżko, rozsiada się na klatce piersiowej śpiącej bohaterki i przez moment mamy wrażenie, że być może to jednak kocur jest złodziejem oddechu dzieci. Kot obdarowuje jednak dziewczynkę liźnięciem w brodę, ona budzi się i obejmuje swego opiekuna. „Mały strach” został pokonany, ale

37 M. Browning, *Stephen King...*, s. 77.

widzenie przez lupę wciąż towarzyszy filmowi: Amanda patrzy z odległości kilku centymetrów na Generała, a kamera obserwuje w zbliżeniu tych dwoje.

Pokój dziecięcy w zbliżeniu (*Oko kota*)



Fot. 129. Walka na łóżku



Fot. 130. Mieczyk



Fot. 131. Na dachu domku dla lalek



Fot. 132. Trollowa nora

Ekranowe „zabawy na małą skalę” (operowanie punktem widzenia małej istoty czy stosowanie pozorowanych lub rzeczywistych zbliżeń na drobiazgi z pokoju dziecięcego) to nie tylko atrakcyjne triki. Zainteresowanie tym, co małe, i powiększanie w kadrze niezauważanych przez dorosłych elementów można traktować jako wyraz troski o dzieci, „braci mniejszych”, a nawet nieco żalosne „małe strachy”. W *Oku kota* sprawy „małych” bohaterów są równie wielkie i ważne, jak wydarzenia ze świata „olbrzymów”. „Psychologia dziecka to psychologia, która nie zapomina o dziecku”, zauważa Jan Hendrik

van den Berg, zwracając uwagę na konieczność badania przedmiotów i przestrzeni dzieciństwa: pokoiku, ogródka, gdzie chodzi kot, piwnicy z charakterystycznym zapachem, ciemnych zakątków, kufrów na strychu i miejsca pod stołem, gdzie dziewczynki i chłopcy obserwują zabawne tańce stóp dorosłych³⁸. W filmach opowiadających o dzieciach co jakiś czas widzimy nogi dorosłych grabieżczo przemierzające przestrzeń najmłodszych (wyrazistym tego przykładem jest *E.T.*). W realizacji Teague'a i Kinga odziane w szpilki stopy matki stąpają po podłodze, na której znajdują się zabawki i kot, by po chwili ich właścicielka namierzyła i uporządkowała dobytek dziecka. Kot wędruje do schroniska, kolorowe kulki zostają włożone do słoja (można się tylko domyślać, co stanie się z malutkim mieczem i odrąbanym ramionkiem trolla). Drobne elementy powinny zostać uprzątnięte, aby nie plątały się dorosłym pod nogami. Ileż ciekawego zamieszania w tym uporządkowanym świecie wprowadzają małe potwory! Podążające za nimi oko kamery to prawdziwe magiczne szkło powiększające.

38 Zob. J.H. van den Berg, *The Human Body and the Significance of Human Movement: A Phenomenological Study*, w: *Psychoanalysis and Existential Philosophy*, ed. H.M. Ruitenbeek, publ. E.P. Dutton, New York 1962, s. 101.

CZĘŚĆ IV

**URZECZENIE
ZABAWKI I BIBELOTY
W FILMACH FANTASTYCZNYCH
LAT OSIEMDZIESIĄTYCH**

Z filmu dokumentalnego *Chłopcy science fiction* (reż. P. Davids, 2006) wyłania się wspólne dla twórców współczesnego kina fantastycznego doświadczenie: w ich pierwszych amatorskich realizacjach pojawiały się dzieci i animowane przedmioty z codziennego otoczenia. Dzięki ośmiomilimetrowej kamerze, która była dostępna w wielu domach reprezentantów pokolenia wyżu demograficznego, powstawały wprawki tworzone przez dziesięcio- i dwunastoletnich chłopców. Gdy decydowali się oni na kręcenie filmu aktorskiego, obsadzali w nim swoich szkolnych kolegów. Równie często eksperymentowali z animacją poklatkową, której bohaterami były zabawki, a za scenografię służyły pomysłowo wykorzystane drobiazgi. Do stworzenia horroru lub filmu science fiction przy pomocy domowej kamery potrzebne były spryt i kreatywność. Bitwę morską rozgrywano za pomocą modelu pancernika, sierść King Konga pochodziła ze znalezionej w szafie futrzanego płaszcza, w różnorakie relacje wchodziły z sobą zabawkowe żołnierzyki, gumowe dinozaury i postaci ulepione z plasteliny. Film Paula Davidsa przedstawia intrygującą w kontekście tej książki wizję: amatorska ekranowa fantastyka rodzi się w pokoju dziecięcym wypełnionym bibelotami. Później w naturalny sposób zrasta się z tą przestrzenią w komercyjnej twórczości autorów amerykańskiego kina. W dziełach dorosłego już pokolenia „chłopców science fiction” znaleźć możemy te same elementy, które cechują ich wprawki: na pierwszym planie pojawiają się zabawki i dzieci.

Część czwarta książki poświęcona jest właśnie zabawkom. W kinie fantastycznym lat osiemdziesiątych nie wszystkie sypialnie dziecięce wyposażone są w ukryte korytarze i tajemnicze szafy. Nie w każdym filmie musi się też pojawić scena rozgrywająca się nocą. Trudno sobie jednak wyobrazić pokój dziecięcy pozbawiony zabawek. W *Joeyu*, wyjątkowo efektownym wizualnie, każdy zakątek sypialni zastawiony jest jakimś licencjonowanym produktem dla najmłodszych. Nawet skromniej urządzone pomieszczenia najmłodszych lokatorów będą zaopatrzone w lalkę, misia albo miniaturowego robota.

W dużym stopniu to przecież zabawki tworzą wyobrażenie o pokoju dziecięcym. W realizacjach ekranowej fantastyki lat osiemdziesiątych misie i pajace nie stanowią jedynie ozdoby; ich ranga daleko wykracza poza funkcje scenograficzne i ornamentacyjne. Zabawki zostają ożywione! Nocą lalki rzucają złowieszcze spojrzenia, automaty wygrywają melodie, a kukielki przygotowują się do uduszenia swego właściciela. Czasem, tak jak w *Duchu*, ożywienie rzeczy jest niezaprzeczalne, innym razem tajemne życie przedmiotów zostaje jedynie zasugerowane wymownym zbliżeniem na nieprzyjaźnie rysującą się w mroku zabawkę (*Małe potwory*). Choć zabawki równie często są sprzymierzeńcami niedorośliwych, zwyczajowo towarzyszy im atmosfera niesamowitości, grozy oraz groteski.

Spśród czterech motywów zaproponowanych przez Lois R. Kuznets w książce o literaturze dotyczącej ożywionych zabawek (ożywiona zabawka prowokująca do filozoficznych pytań o podmiotowość; zabawka w rękach człowieka jako symbol władzy; zabawka stworzona przez człowieka wcielającego się w Boga; ożywiona zabawka ucieleśniająca „tajemnice nocy”)¹ w interesujących mnie filmach fantastycznych najwyraźniej manifestuje się ten związany z Freudowskim niesamowitym i atmosferą tajemniczości. Jak pisze autorka, nocna odsłona życia zabawek ujawnia się w przestrzeniach domków dla lalek, zamkniętych sklepach, nieopodal bożonarodzeniowych choinek², a także, trzeba dodać, w owianych mrokiem sypialniach chłopców i dziewczynek.

Taki „niesamowity” sposób przedstawienia zabawek widać już w *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia* – filmie antycypującym formułę portretowania sypialni dziecięcych w latach osiemdziesiątych. Ożywione zabawki z pokoju Barry’ego są jednym z pierwszych obrazów, jaki pojawia się we fragmencie dotyczącym chłopca. Dziecko budzi się i od razu spogląda na uderzającą w talerze małpkę Jolly Chimp. Aktywowanie się automatów z sypialni trzylatka w obrębie historii jest zwiastunem nadejścia Obcych, natomiast na bardziej abstrakcyjnym poziomie antycypuje ono różnorakie rewolucje, jakie wydarzą się w sypialniach.

Spowite aurą niesamowitości zabawki jednocześnie zamykają tę epokę. Fantastyczny pierwiastek zawarty w portretowaniu ożywionych przedmiotów z pokoju dziecięcego zaniknie w latach dziewięćdziesiątych wraz z regresem

1 Zob. L.R. Kuznets, *When Toys Come Alive*, Yale University Press, New Haven 1994, s. 2.

2 Zob. tamże.

horroru paranormalnego. Łabędzim śpiewem tendencji charakterystycznych dla kina epoki reaganizmu są horrory obsadzające zabawki w roli antagonistów. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych możemy zaobserwować pochod łalkowych potworów, któremu przewodził popularny Chucky. Filmy takie jak *Władca lalek* z 1989, *Ukochana laleczka* (reż. M. Lease) z 1991, *Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki* i *Szatańskie zabawki* (reż. P. Manoogian) z 1992 roku realizowały wytworzone w latach osiemdziesiątych zapotrzebowanie na cudaczną grozę wywodzącą się z dziecięcych wyobrażeń. W tym kręgu realizacją najciekawszą pod względem topografii jest z pewnością *Powrót laleczki Chucky* – sequel opowieści o morderczej lalce, urastający w słowach jego twórców do pierwszej (i być może jedynej) części serii wyraźnie akcentującej dziecięcą perspektywę. Przejawia się ona między innymi w sposobie przedstawienia domu: odrealnionej, cukierkowej, gotyckiej przestrzeni, zastawionej kolekcjonerskimi zabawkami. W *Powrocie Laleczki Chucky* dorośli stają się zimnymi kolekcjonerami lalek. Gdzie zatem lokuje się postać dziecka?

Nie w każdym przypadku dzieci będą wykorzystywać do zabawy przedmioty stworzone przez fabrykantów specjalnie w tym celu. Dorota Gale z *Powrotu do Krainy Oz* w sposób bliski eksperymentom „chłopców science fiction” wynajduje potencjalnie mało zabawowe przedmioty, ożywia je i obdarza uczuciem. Może się wydawać, że maszyna, która ma posłużyć do terapii elektrowstrząsowej jedenastoletniego dziecka, pozbawiona jest komponentu ludycznego; Dorocie sprzęt z kliniki psychiatrycznej przypomina jednak nie groźną rzecz, lecz przyjaznego robota. W dziele Waltera Murcha dziecięca wyobraźnia łączy się z profanicznym wymiarem zabawy. Choć nieformalny sequel *Czarnoksiężnika z Oz* estetycznie różni się od analizowanych w tej książce realizacji, to w swojej głębszej warstwie ujawnia zbliżone do pozostałych filmów dziecięcych podejście do przedmiotów. W fantastycznych filmach dziecięcych zawsze można „zrobić coś z niczego”. Niezależnie od tego, czy do zabawy służy licencjonowany, nowoczesny produkt, czy też zwykłe lustro albo stary mebel, ekranowi bohaterowie konsekwentnie wykorzystują przedmioty na przekór ich podstawowej funkcji.

Owa zdolność do recyklingu, która jest udziałem filmowych niedoroslých oraz dzieci z rzeczywistości pozaekranowej („chłopców science fiction”), posłużyła za inspirację przy wyborze materiału omawianego w tej części książki. Nieprzypadkowo zdecydowałam się poddać analizie filmy, które same niejako

są materiałem zrecyklingowanym. *Powrót do Krainy Oz* i *Powrót laleczki Chucky* to sequele popularnych wśród widzów i cenionych przez krytykę pierwowzorów, które jednakże same nie spotkały się z pozytywnym odbiorem. Stosunkowo rzadko też przywoływane są jako odrębne przykłady, godne akademickiej analizy. Jeszcze mniejszym zainteresowaniem cieszy się *Joey* wspominany zdawkowo tylko w kontekście jego graniczącego z plagiatem podobieństwa do *Trylogii przedmieść* Spielberga. Moim celem jest ujęcie wspomnianych realizacji (ze szczególnym wskazaniem na obydwa „Powroty”) jako dzieł pełnowartościowych i nie mniej interesujących od oryginałów. W związku z tym, że w latach osiemdziesiątych filmowe franczyzy na dobre rozpoczęły swoją ofensywę, wybór sequeli traktuję również jako probierz tendencji obecnych w całej epoce. Wbrew powszechnej opinii, wedle której kontynuacje filmów popularnych są jedynie echem dawnych dzieł i elementem cynicznie wdrażanego przez marketingowców planu zarobku³, pragnę opisać *Powrót do Krainy Oz* i *Powrót laleczki Chucky* również w kontekście dokonanego w nich przekroczenia względem oryginałów: obydwa filmy odważniej niż dzieła z 1939 i 1988 roku wykorzystują strategię dziecięcej perspektywy.

3 Zob. C. Jess-Cooke, *Film Sequels: Theory and Practice from Hollywood to Bollywood*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009, s. VI.

Rozdział 9

Zabawki stają na głowie (Joey)

Nierzadko słyszy się o elektronice z niewiadomych przyczyn włączającej się bez źródła energii. Przede wszystkim dotyczy to dziecięcych zabawek. Znam wiele mrozących krew historii o „nawiedzonych” zabawkach nieoczekiwanie aktywujących się w nocy. W niektórych przypadkach trzeba było je zniszczyć¹.

Joshua P. Warren

W filmowych dziecięcych sypialniach czasem wytwarza się szczególne poruszenie. Nagle zaobserwować można mechaniczny chód robota albo taniec nakręcanego klauna. Regularnie słychać też dźwięk syren samochodzików i stukot bębenków nakręcanych figurek. Lalki otwierają oczy, samochodziki suną po podłodze, pozytywki wygrywają melodie. Powstanie zabawek jest niespodziewane – nikt przecież nie nacisnął włącznika; nikt nie pociągnął za sznurek. W sypialniach dziecięcych lat osiemdziesiątych, wbrew prawom logiki, martwe przedmioty zostają ożywione. Jak stwierdza Julian Rice, nawiązując do sceny pobudki trzylatka z *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*: ruch zabawek, czy też w ogóle samoczynny ruch przedmiotów, jest objawem życia².

Cały pokój tańczy

Czy to przypadek, że magiczne ożywienie jest udziałem zabawek? Zdaniem Ewy Maciejewskiej-Mroczeck w naukowych opracowaniach dotyczących zabawek jak echo powraca kwestia ich genealogii: autorzy podkreślają, iż zabawka była niegdyś przedmiotem kultu³. Henri Lefebvre pisze, że:

-
- 1 J.P. Warren, *How to Hunt Ghosts: Practical Guide*, Atria Books, New York 2003, s. 141.
 - 2 Zob. J. Rice, *Kubrick's Story, Spielberg's Film: A.I. Artificial Intelligence*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2017, s. 97.
 - 3 Zob. E. Maciejewska-Mroczeck, *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2012, s. 70–71.

[...] zabawki oraz gry to niedydysiejsze przedmioty magiczne i rytuały. Czy to dziecięce hula hop czy lalki, zwykła piłka albo karty do gry i szachy, wszystkie one są „kosmicznymi” przedmiotami, które zostały zdegradowane (w jednym sensie) oraz (w innym sensie) przekształcone i otoczone nowym znaczeniem społecznym⁴.

Ożywienie zabawek w filmach można by czytać jako reprezentację wyobrażeń kulturowych związanych z dawną funkcją tych obiektów. Taką wizję zabawki przedstawia na przykład horror Johna Schlesingera *Wyznawcy zła* (1987), w którym lalkę tuloną do snu przez chłopca prezentuje się jako jeden z niebezpiecznych okultystycznych obiektów. Istotne jest jednak to, że w kinie lat osiemdziesiątych zabawki dodatkowo wyposażone są w znaczenia charakterystyczne dla epoki późnego kapitalizmu – licencjonowane figurki i pojazdy oraz pstrokate gadżety są pokłosiem utowarowienia dzieciństwa. Gdy przytulanki i lalki budzą się do życia, by figlować, tańczyć i zdumiewać dzieci, wykonują manewry podobne do słynnego tańczącego stołu, o którym pisał Karol Marks w analizie fetyszyzmu towarowego. W myśli niemieckiego filozofa towary fetysze „stają na głowie” i mają konsumentów towarzyszącą im tajemniczą atmosferą. Filmy fantastyczne z lat osiemdziesiątych, w których istotną rolę odgrywa dziecięca perspektywa, nie są wyzbyte fetyszyzmu. Obejmuje on przede wszystkim przedmioty z sypialni, przejawia się zaś w charakterystycznej konwencji przedstawienia momentu animizacji zabawek.

Obecny niemal w całej historii kina motyw samoistnie aktywującej się zabawki w przedostatniej dekadzie dwudziestego wieku uwidacznia się w specyficznej spielbergowskiej konwencji. Wnętrza dziecięcej sypialni utrzymane są w niskim kluczu oświetleniowym. Przeważa kolorystyka ciemna, granatowa, przepasana plamami srebrnego światła. Cały dom zapada w sen, przytomne jest tylko dziecko, które intuicyjnie wyczuwa niecodzienną atmosferę. Wtem cisza zostaje przerwana hukiem wydawanym przez mechaniczną zabawkę. Dziecko nie ma czasu na interwencję, bo momentalnie aktywują się kolejne dudniące pajace, małpki i radyjka. Liczne zbliżenia na chybotające się figurki sugerują, że zabawki zostały nagle ożywione jakąś nową, tajemną energią.

4 H. Lefebvre, *Critique of Everyday Life*, Verso, London 2014, s. 138.

W filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych samoistnie uruchamiająca się zabawka antycypuje nadejście duchów, kosmitów i onirycznych przeobrażeń. To motyw analogiczny do nawiedzonych pianin, odbiorników radiowych i gramofonów odtwarzających niespodziewanie płyty (*Martwe zło*, reż. S. Raimi, 1981; *1408*, reż. M. Håfström, 2007; *Naznaczony: Rozdział 2*, reż. J. Wan, 2013). Częściej jest to zwiastun, wstęp do prawdziwego nawiedzenia aniżeli odrębny wątek, wokół którego osnuta została opowieść. Zarazem jednak samoczynnie włączająca się zabawka skupia w sobie znaczenia i estetykę dziecięcego kina fantastycznego lat osiemdziesiątych. Sypialnie goszczące ożywione przedmioty same niejako budzą się do życia (zob. fot. 133–140). Nawet w horrorach pozornie wyzbytych paranormalnych elementów uparte zbliżenie na zabawki sugeruje, że nie są to zwyczajne przedmioty; tli się w nich jakieś życie (*The Attic*, reż. G. Edwards, G. Graver, 1980).

Gdy nocą pajace i figurki rozrabiają w pokojach dzieci, topografia zwyczajnej do tej pory sypialni przeobraża się – wnętrza wydają się tańczyć, bujać do groteskowej melodii wygrywanej przez szum zabawkowych mechanizmów. W tym momencie pokój zamienia się w przestrzeń relacyjną, która jest wytwarzana przez system powiązań między obiektami⁵. Zabawki oddziałują na siebie nawzajem: najpierw aktywuje się pojedynczy mechanizm, później, jakby ośmielone tym przebudzeniem, włączają się kolejne. Czasem pacynki wydają się drwić z dzieci, innym razem prezentują spektakl oczarowujący młodych widzów. Jarzące się zabawkowe telefony migają, błyszczące syreny samochodzików rozjaśniają mrok; na ścianach tańczą cienie, kolorystyka staje się surrealna. Pokój nie jest w tym wypadku tylko „kontenerem” mieszczącym sumę obiektów: cała sypialnia, włącznie z okalającymi wnętrza podłogami, ścianami, sufitem, bierze udział w wystawieniu dziwnego widowiska.

Takie rozwiązanie opisane było już przy okazji analizy *Ducha*, gdzie pokój Carol Anne zamienił się w groteskową karuzelę ożywionych przedmiotów. Obudzone zabawki znamy też ze sceny pobudki bohatera z *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*. Natomiast w filmach o onirycznych lotach smagane wiatrem modele samolotów prowokowały aeronautycznych marzycieli do snucia fantazji. Niecodzienna sytuacja manifestuje się w sypialni bohatera *Mac i ja*.

5 Zob. D. Harvey, *Przestrzenie globalnego kapitalizmu*, przeł. J.P. Listwan, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2016, s. 175–182.

Ożywienie zabawek (*Duch II*)



Fot. 133.
Dzwonek



Fot. 134.
Pobudka



Fot. 135.
Kto mówi?



Fot. 136.
Lalka
otwiera
oczy



Fot. 137.
Cześć,
maluchu!



Fot. 138.
Duchy
przemawiają



Fot. 139.
Nawiedzony
telefon



Fot. 140.
Nawiedzona
sypialnia

W jednej ze scen zdalnie sterowany samochódzik sunie po podłodze, mimo iż urządzenie nie zostało wyposażone w baterie. Ożywione zabawki o groźniejszych inklinacjach pojawiają się w filmie *Duch II: Druga strona*: w dziecięcym telefoniku odzywa się głos ducha, lalka porusza powiekami, a zabawkowy robot deklaruje chęć przejścia duszy dziecka. Chyboczą się i trzeszczą najróżniejsze elementy wnętrza.

Sugestywność motywu ożywionej zabawki jest na tyle duża, że podobne pomysły pozwalają się odnaleźć również poza obrębem kina amerykańskiego (rozumianego w kategoriach geograficznych). Być może najśmielsze wizje powstania zabawek były dziełem twórców europejskich, zainspirowanych lub jawnie żerujących na hollywoodzkim stylu. Już w 1974 roku w amerykańsko-włoskim horrorze *Chi sei?* (reż. O.G. Assonitis, R. Piazzoli), który określony został przez Kima Newmana jako tania imitacja *Egzorcysty*⁶, pojawiła się efektowna sekwencja ożywienia zabawek z pokoju rodzeństwa. Po tym, jak starsza siostra opowiada bratu, że lalki śledzą każdy ich ruch, oczy zabawek rozbłyskują, rzeczy zaczynają lewitować, a cały pokój buja się niczym kajuta statku niesionego sztormem. Podłoga przestaje pełnić swoją funkcję i zamienia się w podest przypominający kolorowe, podświetlone cymbalki. Inną wizję odnajdziemy w brytyjskim horrorze science fiction *Xtro* (reż. H.B. Davenport, 1982), który dzieli pewne cechy z kinem Spielberga⁷. W scenie pobudki chłopca zabawkowy klaun-akrobata wykonuje przewrotki, po czym materializuje się w człowieczej postaci, prezentując hipnotyczny pokaz z użyciem błyszczącego jojo i bączka. Pokój przeistacza się w scenę oświetlaną wyrazistymi błyskami. Harmider wytworzony przez zabawki jest tak wielki, że mieszkająca niżej sąsiadka dopomina się o ciszę, stukając miotłą w sufit.

Psychokineza i zabawa

Żadne z zabawkowych „zmartwychwstań” nie przewyższa rozmachem wizji zaproponowanej przez Rolanda Emmericha w *Joeyu*. Tutaj najmniejszy nawet element wnętrza bierze udział w nadzwyczajnym, ruchomym widowis-

6 Zob. K. Newman, *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s*, Bloomsbury, London 2011, s. 62.

7 Zob. I. Fryer, *The British Horror Film: From the Silent to the Multiplex*, Fonthill Media Limited, Oxford 2017, s. 162.

ku. Pokój chłopca (Joshua Morrell) wypełniony jest mnóstwem kolorowych gadżetów ze sklepowych katalogów. Na pierwszy plan wybijają się rzeczy rozłożone na półkach, w szafie, na podłodze. Ta sypialnia mogłaby być magazynem sklepu z licencjonowanymi zabawkami. Peter Vogl zauważa w kontekście tego filmu: „Więcej nie zawsze znaczy lepiej, ale sądzę, że tym razem tak jest. Zabawki (wyłączając Pixara) nigdy nie były przedstawiane tak obrazowo i rzadko tak entuzjastycznie, jak w tym przypadku”⁸. Obfitość charakteryzująca inscenizację fragmentów rozgrywających się w pokoju chłopca jest jedną z głównych cech wizualnego stylu *Joeya*. Na wrażenie estetycznego dostatku ma też wpływ oświetlenie imitujące „amerykański” styl (szczególnie sceny filmowane we wnętrzach przypominają rozwiązania zaproponowane przez Spielberga w *Trylogii przedmieść*). Jak wyznał Emmerich, w Europie styl oświetleniowy jest znacznie skromniejszy⁹.

Trzon fabularny stanowi historia dziewięciolatka, który po śmierci ojca zmagą się z paranormalnymi manifestacjami; niektóre z nich są cudowne, inne groźne. Jednocześnie chłopiec odkrywa w sobie zdolność telekinetyczną – jest w stanie „siłą umysłu” przesuwać przedmioty. Być może z powodu samotności bohatera w rodzinie i wykluczenia w środowisku rówieśniczym Joey bardziej skupiony jest na relacjach z przedmiotami niż ludźmi. W swoim pokoju układa rozmaite konstelacje z piłek i figurek, rozmawia z ojcem przez telefon zabawkę, prowadzi interakcję z robotem podobnym do R2-D2, obserwuje samoistnie włączający się telewizor, uczy się psychokinezy, walczy z demoniczną kukielką... Liczba fantastycznych przekształceń, jakie dokonują się w sypialni dziewięciolatka, znacznie przewyższa rozwiązania zaproponowane w każdym z analizowanych do tej pory filmów. Przykładowo w jednym ujęciu widzimy, jak piłeczki formują kompozycję przypominającą kwiat; później tworzą strzałkę wskazującą na szafę. Istotne role przypisano też robotowi, telefonikowi i złej kukle. Nawet kołdra przybrana w pościel ze wzorem z *Gwiezdnych wojen* nie służy chłopcu jedynie jako przykrycie do spania, ale staje się peleryną maga albo „namiotem” chroniącym go przed grozą własnej sypialni.

8 P. Vogl, *Das große Buch des kleinen Horrors: Eine Film-Enzyklopädie*, Mühlbeyer Filmbuchverlag, Frankenthal 2018, s. 241.

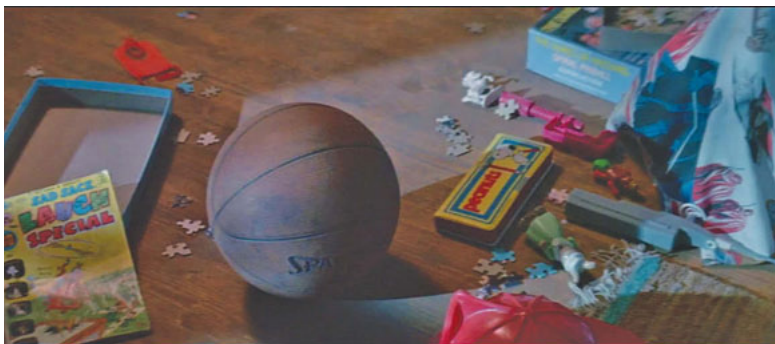
9 Zob. J. Müller, Roland Emmerich: *Die offizielle Biografie*, Hannibal, Höfen 2016, s. 48.

Joey jest realizacją skupioną na eksplorowaniu kreacyjnej strony dziecięcej zabawy. Jasno wybrzmiewa to w niemieckojęzycznej wersji filmu¹⁰. Zaraz na początku dziecko wyznaje, że po śmierci ojca nie ma ochoty na zabawę, po czym prosi zmarłego, aby powrócił. Na to wołanie odpowiadają obudzone do życia przedmioty; najpierw piłka do koszykówki, która toczy się w stronę chłopca. „Zatrzymaj się” – rozkazuje bohater, a rozpędzona piłka rzeczywiście staje (zob. fot. 141–148). Później ruszają się, tańczą i rozbłyskują najróżniejsze zabawki, lampki i gadżety. Dla Joeya to nagle ożywienie jest zbyt intensywne. „Kiedy otworzę oczy, wszystko się skończy” – zaklina raz jeszcze. I wówczas sypialnia na moment znów staje się spokojnym miejscem. W tym wypadku dziecięce spojrzenie konotuje moc sprawczą – dziecko jest w stanie samodzielnie przekształcać domowe otoczenie, „bawić się” przedmiotami, zmieniać ich ustawienie albo zakończyć proces w dowolnym momencie.

Joey – kreator swego sypialnianego świata – okazuje się dzieckiem obdarzonym darem psychokinetycznym. Zdolność do przemieszczania przedmiotów za pomocą „siły umysłu” wyobrażona jest w popkulturze jako moc drzemiąca w oczach: gdy psychokinetyk pragnie oddziaływać na jakąś rzecz, musi intensywnie się weń wpatrzeć. W kinie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych psychokinetyczne zdolności równie często przypisane były nastolatkom (*Carrie*, reż. B. De Palma, 1976; *Furia*, reż. B. De Palma, 1976; *Piątek, trzynastego VII: Nowa krew*, reż. J.C. Buechler, 1988), co dzieciom (*Ucieczka na Górę Czarownic*, reż. J. Hough, 1975; *Powrót z Góry Czarownic*, reż. J. Hough, 1978; *Zemsta zombie*, reż. P. Regan, 1981). Co ciekawe, nawet w filmach opisujących losy dorastających bohaterów pojawiały się sceny z przemieszczającymi się zabawkami.

10 Istnieją dwie wersje filmu: niemiecka, kinowa zatytułowana *Joey* (98 minut) i amerykańska, przeznaczona na rynek wideo, zatytułowana *Making Contact* (79 minut). Wersja amerykańska została nie tylko skrócona, ale też przemontowana i wyposażona w nową warstwę audialną. Wersje różnią się też zakończeniami: w amerykańskiej chłopiec otwiera oczy; w niemieckiej jego powrót do życia jest jedynie zasugerowany. Ponadto w zdubbingowanej wersji niemieckiej (film kręcony był po angielsku) pojawiają się odmiennie przetłumaczone kwestie i nowa ścieżka dźwiękowa. Można odnieść wrażenie, że wersja amerykańska jest bardziej dosłowna i bogatsza w dialogi. Żadna z wersji nie wyjaśnia jednak wszystkich fabularnych i narracyjnych wątpliwości. Sam reżyser twierdzi, że przy amerykańskim przemontowaniu jego dzieło zostało zniszczone. Zob. D. Fischer, *Science Fiction Film Directors, 1895–1998*, McFarland & Company, Jefferson 2000, s. 170. Obecnie film wydawany jest w Stanach Zjednoczonych na nośnikach DVD i Blu-ray zawierających obydwie wersje. W Polsce był on dystrybuowany na kasetach VHS w wersji amerykańskiej, opatrzonej, jednakże niemieckim tytułem *Joey*.

Ożywienie zabawek (Joey)



Fot. 141.
Pierwszy
sygnał
zza światów



Fot. 142.
Melodia
nawiedzenia



Fot. 143.
Ruszają się
najmniejsze
zabawki

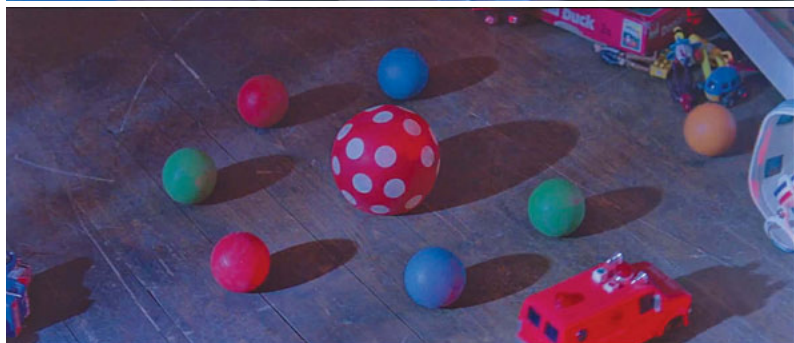


Fot. 144.
Ożywa dużych
robot

Ożywienie zabawek (Joey)



Fot. 145.
Przerwa



Fot. 146.
Nowe
konstelacje



Fot. 147.
Strzałka



Fot. 148.
Rozmowa
z duchem

Przykładem może być seks komedia *Chłopak o bombowym wzroku* (reż. R.J. Rosenthal, 1982), w której uczeń liceum „bawi się” latającym w sypialni modelem statku kosmicznego albo *Furia Briana De Palmy*, gdzie nastolatka bierze udział w eksperymencie z użyciem zabawkowego pociągu.

Charakterystyczny dla fantastyki lat osiemdziesiątych jest wizerunek dziecka wpatzonego w lewitujące lub przesuwane się przedmioty. Tytułowego bohatera filmu *Cameron* poznajemy podczas eksperymentów – chłopiec bezdotykowo unosi w powietrzu kubek i piłeczki oraz przestawia kolorowe literki. Początkowa sekwencja bezpośrednio komunikuje, jak zrodził się dar dziecka: stało się to, gdy chłopiec bawił się w samotności zabawkami. Psychokinetykiem jest też E.T., który robi w sypialni pokaz „latających” piłeczek, oczarowując dzieci (co ciekawe, tytułowy bohater *Joeya* ujawnia swoje umiejętności, przesuując po stole szklankę z wizerunkiem... kosmity z filmu Stevena Spielberga). Przedmioty bezdotykowo unoszone lub przesuwane są prezentowane w scenach tak, jakby były wyabstrahowane z otoczenia, są wyjątkowe, obdarzone cudownością (zob. fot. 149–151). Taki model ich przedstawienia znajduje odbicie w ostatniej scenie filmu *Emmericha*. Chłopiec po starciu z władającym złą kukłą czarnoksiężnikiem prawie umiera, ale po chwili okazuje się, że w sposób niematerialny wciąż jest obecny w pokoju. Zabawki lewitują wokół drzwi do sypialni, zadziwiając gapiów. W cudownym blasku światel prezentują się statek kosmiczny, lampka i licencjonowane drobiazgi.

Emmerich, który już na wczesnym etapie kariery identyfikował się jako twórca skupiony na stylu i stroniący od kina dialogowego, czuł, by przedstawiony w filmie konflikt kreowały w głównej mierze narzędzia i środki wizualne (ze wskazaniem na ruchy kamery)¹¹. Co ciekawe, w komentarzach odautorskich reżyser obsadzał siebie w roli bawiącego się dziecka. Podlegającą sobie komórkę zajmującą się efektami specjalnymi określał mianem „sklepu z zabawkami”¹², funkcję reżysera porównał natomiast do postaci dziecka zarządzającego przedmiotami w swoim pokoju. W kontekście filmu o dziewięcioletnim psychokinetyku wyznał:

Zawsze fascynowało mnie, jak mocno dziecko jest zanurzone w swoim własnym świecie, w jaki dziwny dla nas dorosłych sposób bawi się swoimi

¹¹ Zob. J. Müller, *Roland Emmerich...*, s. 45–46.

¹² Zob. U. Luserke, *Making Contact*, „Cinefantastique” 1986, vol. 16, no. 3, s. 12.

zabawkami. W tym filmie mały chłopczyk za pomocą swojego szczególnego talentu kreuje świat tak, jak reżyser tworzy film¹³.

Samoidentyfikacja Emmericha jako filmowca dziecka, a nie „poważnego” twórcy (reżyser wielokrotnie podkreślał swój brak więzi z europejskim kinem artystycznym¹⁴), stanowi ciekawą odpowiedź na rodzime debaty toczące się wokół Kina Nowej Przygody, w których autorom filmów popularnych wytykano infantylizm, zaś ich dzieła deprecjonowano jako „zabawki”. Emmerich wyznawał wiarę w „kino atrakcji”, uchodzące (tak w Polsce, jak i w Niemczech Zachodnich) za produkt gorszy, bo importowany, komercyjny, niezgodny z tradycją narodowej kinematografii artystycznej. Zarówno postawa, jak i wczesna twórczość reżysera nie spotkały się z dobrym przyjęciem krytyki. *Joey*, produkcja stworzona przez niemieckiego reżysera z użyciem środków finansowych Niemiec Zachodnich i wykorzystaniem obsady częściowo rekrutującej się spośród amerykańskich aktorów, nie spotkała się z dobrym przyjęciem ani w Europie, ani w Ameryce. Film znienawidzony w ojczyźnie Emmericha za nazbyt komercyjną orientację¹⁵, a w Stanach Zjednoczonych pogardzany ze względu na nieoryginalność¹⁶, obecnie jest pozycją zapomnianą, przywoływaną jedynie przez miłośników niszowego kina gatunkowego. W bardziej przychylnych komentarzach *Joeyowi* towarzyszy etykieta filmu nieudanego, choć relatywnie intrygującego. Píše się w jego kontekście o „braku sensu” i „paranormalnych bredniach”, ale też o zdolności do tworzenia nastroju cudowności¹⁷.

13 E. Królikowska-Avis, R. Emmerich, *Kocham potwory*, „FILM” 1998, nr 8, s. 66.

14 Emmerich lokował się w kontrze do niemieckiego kina artystycznego. W jednym z wywiadów wspominał swoje początki w Niemczech Zachodnich: Wówczas „powstawały filmy Wima Wendersa i inna tego rodzaju twórczość niemiecka, a ja po prostu nie mogłem robić takiego kina. Chciałem tworzyć filmy takie jak Steven Spielberg i George Lucas. Kiedy się tym zająłem, odniosły one jako taki sukces, ale były coraz bardziej nienawidzone przez krytykę. Usłyszałem: »Dlaczego on tutaj robi takie filmy?«. H. Whiteman, *Roland Emmerich, the accidental director*, CNN, <https://edition.cnn.com/2008/SHOWBIZ/02/28/emmerich.history>, data dostępu: 30.08.2021.

15 Zob. tamże; U. Luserke, *Making Contact...*, s. 12.

16 Zob. U. Luserke, *Making Contact...*, s. 12.

17 Zob. D. Taylor, *The Films of Roland Emmerich: From Worst to Best*, „IndieWire”, <https://www.indiewire.com/2013/06/the-films-of-roland-emmerich-from-worst-to-best-96613>, data dostępu: 29.08.2021.

Psychokineza



Fot. 149. Cameron



Fot. 150. E.T.



Fot. 151. Joey

„To bałagan”, „mieszasz motywów”, ale efektowny warsztat robi wrażenie – komentują internetowi analitycy, jednocześnie próbując rozwikłać mętłą narrację filmu¹⁸. Peter Vogl stwierdza, że aby docenić tę chaotyczną opowieść, trzeba pogodzić się z niejasnościami i wczuć się w dziecięcy odbiór, w którym od zrozumienia istotniejsza jest wrażeniowość.

Zabawki-towary

Zabawki były w kinie „ożywiane” niemal od jego zarania¹⁹. Częściowo animowany brytyjski film *Dreams of Toyland* (reż. A.M. Cooper, 1908) ukazuje wizytę chłopca w sklepie z zabawkami i następujący po niej sen: na miniaturowej uliczce pojazdy i nakręcane figurki wchodzą w relacje i wykonują samodzielne piruety. W tej pionierskiej wizji nakręcane pieski i samochodziki były związane tyle z przestrzenią pokoju dziecięcego, co ze sklepowymi półkami; ukazywane zarówno jako przedmiot pragnień i fantazji dziecka, co jako przedmiot biorący udział w procesie produkcji towarowej. Figura dziecka natomiast kojarzona była z jednej strony ze skłonnością do marzeń i zamiłowaniem do zabawy, z drugiej natomiast z uleganiem konsumpcyjnym pokusom.

W kinie amerykańskim prawdziwy wysyp filmów portretujących „ożywione” mechaniczne zabawki przyniosły lata trzydzieste, gdy pojawiły się krótkometrażowe realizacje, takie jak *Północ w sklepie z zabawkami* (reż. W. Jackson, 1930), *Red-Headed Baby* (reż. R. Ising, 1931), *Parade of the Wooden Soldiers* (reż. D. Fleischer, 1933), *Zepsute zabawki* (reż. B. Sharpsteen, 1935)²⁰. Częściowo afabularne opowiadanki prezentowały widowiska, w których całe wnętrza wprowadzane były w ruch; zabawki, niczym roje nadaktywnych małych zwierząt, wypełniały kadry swymi podrygami. Można było odnieść wrażenie, że sznureczki przedmiotów samoistnie się pociągały, a pokrętła przekręcały. W żadnym z tych filmów nie wykorzystywano przestrzeni sypialni dziecięcej, lecz ukazywano miejsca produkcji i sprzedaży zabawek (bądź też śmietniska konsumpcji): sklep, fabrykę, wytwórnię Świętego Mikołaja, złomowisko.

18 Zob. 2 Guys And A Chainsaw, *Episode #207: Making Contact* (1985), <https://www.youtube.com/watch?v=MJvMKvyqpUo>, data dostępu: 29.08.2021.

19 Zob. R. Quintieri, *Dolls, Photography and the Late Lacan: Doubles Beyond the Uncanny*, Routledge, London 2021, s. 149.

20 Zob. H. Sartin, *From Vaudeville to Hollywood, From Silence to Sound: Warner Bros. Cartoons of the Early Sound Era*, w: *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, ed. K.S. Sandler, Rutgers University Press, New Brunswick 1998, s. 79.

To tam, najczęściej nocą, rzeczy przeistaczały się w tancerzy, muzyków orkiestry i wykonawców *peep show* (przypadek seksualizowanych lalek). Dla kogo wystawiany był ten pokaz? „Ożywione” lalki, wańki-wstańki i nakręcane małpki w ogóle nie ujawniały się oczom dzieci. Obserwatorami ich poczyznań były co najwyżej pająki chroniące się we wnętrzu lokalu. Zdaniem Scotta Bukatmana, ówczesne filmy animowane o ożywających przedmiotach prezentują jednak właśnie odtworzenie dziecięcych fantazji:

Powtarzająca się fabuła kreskówek dotyczy ożywiania zabawek w sklepie z zabawkami lub książek w księgarni lub figurek z porcelany... Wiecie, o co chodzi. A to zawsze dzieje się nocą – zwykle o północy. Ma to sens, o ile zależy nam na szukaniu sensu: sklep jest zamknięty, więc ożywione zabawki nie straszą klientów – ale wszystko zgadza się również dlatego, że noc to czas marzeń, a tu chodzi właśnie o marzenie dziecka o sklepie z zabawkami²¹.

Przedwojenne amerykańskie filmy animowane proponują zatem wizję będącą ziszczeniem dziecięcych marzeń (w której, jednakże sama postać dziecka jest nieobecna). Natomiast w filmach z lat osiemdziesiątych, w przeciwieństwie do realizacji z lat trzydziestych, niedorośły bohater często jest świadkiem ożycia przedmiotów²². Znamienny dla ekranowej fantastyki doby

21 S. Bukatman, *The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit*, University of California Press, Berkeley 2012, s. 3.

22 W przewodniku dedykowanym początkującym autorom książek dla dzieci *Creating Characters Kids Will Love* czytamy, że opowieści o ożywających zabawkach są stosunkowo oczywistą konwencją ze względu na to, że większość dzieci roi przekonanie, iż ich lalki i przytulanki chodzą i mówią, gdy zostają same. Problem zaczyna się, kiedy do świata ożywionych zabawek zechce się wprowadzić ludzkiego bohatera. Wówczas, jak pisze autorka, dziecięcy bohater powinien być zaskoczony tą fantastyczną metamorfozą przedmiotów. Zob. E.M. Alphin, *Creating Characters Kids Will Love*, Writer's Digest Books, Cincinnati 2000, s. 159–160. Możemy zauważyć, że w filmach fantastycznych z lat osiemdziesiątych dziecko jest więcej niż zaskoczone. Chłopcy i dziewczynki nieraz chowają się pod kołdrą albo krzyczą wniebogłosy; rzadziej są urzeczeni.

Należy zaznaczyć, że obydwie konwencje (zabawki ożywające na oczach dziecka i zabawki ożywające pod jego nieobecność) raczej współlistnieją w historii kina, niż się wykluczają. Przykładowo, w kinie europejskim pojawiały się opowieści, w jakich dziewczynki marzycielki świadcowały ożywieniu zabawek (m.in. *Maskotka*, reż. W. Starewicz, 1934; *Sen wigilijny*, reż. B. Zeman, K. Zeman, 1945). Jednocześnie w kinie amerykańskim w latach osiemdziesiątych wciąż powstawały filmy wykorzystujące koncept sklepu z zabawkami po

reaganizmu jest fragment serialu *Opowieści z ciemnej strony*. Bohaterem odcinka *Potwory w moim pokoju* jest chłopiec upokarzany przez ojczyma. Partner matki wymaga, by ośmiolatek „zachowywał się jak mężczyzna”, co ma również wiązać się z wyborem odpowiednich zabawek. W świąteczny poranek Timmy dostaje od opiekuna replikę pistoletu. Prezent wzbudza jednak mniejszy entuzjazm niż подарowana przez matkę pluszowa panda. Wieczorem, gdy w pokoju dziecięcym gasną światła, panda zaczyna bujać się w fotelu. Później powstają pozostałe zabawki: miś uderza w bębenek, klaun potrząsa dzwonkiem, małpka buja się na lianie. Stukot automatycznych zabawek wygrywa melodię szanty, którą wcześniej pijackim głosem śpiewał zły ojczym. *Opowieści z ciemnej strony* pokazują, jak sypialnia dziecięca zamienia się w salę koncertową dla groteskowej orkiestry złożonej z automatów. Analogiczna sytuacja ma miejsce na początku filmu *Joey*, gdy w pokoju pośród szmeru robotów słychać słowa osobliwej piosenki skierowanej do tytułowego bohatera: „Hej, drogi Joeyu, odbierz telefon!”.

W krótkometrażowych filmach animowanych z lat trzydziestych lalki i misie również wystawiały muzyczne widowisko, jednak w obrębie świata przedstawionego nie uwzględniano dziecięcego obserwatora. Nikt nie dziwił się spektaklowi zabawek. W latach osiemdziesiątych natomiast ożywienie zabawek odbywa się jakby specjalnie dla dziecka. Seanse *Joeya*, *Opowieści z ciemnej strony* i innych realizacji fantastycznych tej dekady nasuwają pytanie: czego chcą od dzieci zabawkowe automaty? Dlaczego miniaturowe roboty, samochody i radyjka samoistnie aktywują się w sypialniach chłopców i dziewczynek?

godzinach. Krótkometrażowa historia o misiu Sztruksiku (*Corduroy*, reż. G. Templeton, 1984) tym jednak różniła się od wcześniejszych filmów animowanych, że w sposób bardziej samoświadomy akcentowała „reguły” przyświecające ożywaniu przytulanki. Gdy miś pozostawał sam, zwiedzał sklep w poszukiwaniu zagubionego guzika od spodni. Kiedy jednak w pomieszczeniu zjawiał się zaniepokojony hałasami stróż nocny, Sztruksik zamierał. Zasada ta obowiązywała również w *Gwiazdkowym prezencie* (reż. E. Till) z 1986 roku. Film telewizyjny z Muppetami ukazywał przygody zabawek z pokoju dziecięcego, proponując cały zestaw reguł obowiązujących ożywione misie i lalki. Kodeks zabraniał na przykład przedmiotom udawać się poza obszar bawialni i przede wszystkim nakazywał unikanie wzroku ludzi. Jeśli jakaś zabawka została zauważona poza pokojem dziecięcym, zamierała na wieki. Tytułowy bohater *Tin Toy* (reż. J. Lasseter, 1988), pierwowzoru *Toy Story*, krył się natomiast przed dzieckiem z innych względów – niemowlak, portretowany jako potężny, obślizniony destruktor zabawek, był śmiertelnym zagrożeniem dla drobnego żołnierzyka.

Medioznawczyni Jyotsna Kapur proponuje dwa warianty odczytania motywu ożywiających zabawek. Pierwszy – psychoanalityczny, wywiedziony z myśli Marka Postera – skupia się na ujawniających się w burżuazyjnej rodzinie napięciach między dziećmi a dorosłymi. Powstające nocą zabawki, owiane aurą tajemniczości i niesamowitości, symbolizują rodziców, których świat jest dla dzieci niedostępny, niezrozumiały, odległy. W drugim, marksistowskim wariancie, który obiera sama autorka, zabawki odgrywają raczej rolę dzieci dorastających w warunkach kapitalizmu²³. Nieprzypadkowo w narracjach o animizowanych zabawkach powracają refleksje nad tym: „Co znaczy być człowiekiem, a nie towarem; podmiotem, a nie przedmiotem; agentem, a nie zwykłą zabawką; dorosłym, a nie dzieckiem” – wszystkie te wątpliwości określają kondycję wyalienowanego dzieciństwa doby kapitalizmu²⁴. Trzeba jednak zaznaczyć, że wśród analizowanych przez Kapur tekstów pojawiają się przede wszystkim opowieści antropomorfizujące zabawki. Zabawne postaci z filmu *Toy Story* i smutna maskotka z książki Margery Williams *Aksamitny Królik, czyli jak zabawki stają się prawdziwe* wzbudzają litość, sympatię i nijak nie przystają do niesamowitych, wywołujących niepokój automatów. Myśl marksowska okazuje się jednak przydatna, gdy idzie o analizę nawiedzonych pokoi dziecięcych.

Tajemnicze pląsy zabawek zbiegają się z *passusem* z *Kapitału* dotyczącym fetyszyzmu towarowego. W myśli Marksa towar nie tylko posiada wartość użytkową (jakości w rodzaju trwałości, pożywności, giętkości itd.) i wymienną (ilościowy stosunek do innych przedmiotów wystawianych na rynku), ale jest też obdarzony „mistycznym charakterem”, „mgłą tajemniczości i czarów”²⁵. Ów naddatek to jakość pobudzająca wyobraźnię; coś, co można porównać jedynie z aurą religijną lub animizmem. Przykładowo, stół wyabstrahowany z wymiany towarowej będzie po prostu stołem, lecz „gdy tylko stół występuje jako towar, przeobraża się w rzecz jednocześnie zmysłową i nadzmysłową. Nie tylko stoi nogami na podłodze, ale staje na głowie, przeciwstawiając się wszystkim innym towarom, i wysnuwa z swej drewnianej głowy fantazje dziwniejsze, niż gdyby się puścił nagle w tany”²⁶.

23 Zob. J. Kapur, *Coining for Capital: Movies, Marketing, and the Transformation of Childhood*, Rutgers University Press, New Brunswick 2005, s. 95–96.

24 Tamże, s. 94.

25 Zob. K. Marks, *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej*, przeł. zespół tłumaczy, t. 1, Książka i Wiedza, Warszawa 1951, s. 76, 81.

26 Tamże, s. 76.

Zamiarem Marksa nie było, rzecz jasna, eksplorowanie dziecięcej wyobraźni. Wytykał on dziewiętnastowiecznej ekonomii klasycznej to, że pomimo swojego upodobania do rygoryzmu i racjonalności, nie może obejść się bez fetyszyzmu, który zachodzi w wymianie towarów na rynku. Spostrzeżenie to wydaje się nawet bardziej aktualne w kolejnych dekadach rozwoju konsumpcjonizmu, strategii marketingowych i wszelkich form opakowywania przedmiotów użytkowych w ich towarową szatę (coraz bardziej strojną i uwodzącą potencjalnego nabywcę). Ostatecznie również dzieci znalazły się pod rosnącym wpływem fetyszyzmu towarowego, gdy dedykowane im zabawki na poziomie ekspozycji i reklamy, przy użyciu coraz zmyślniejszych technik, miały pobudzać ich wyobraźnię.

Filmy z lat osiemdziesiątych bodaj najchętniej w historii dziecięcego kina popularnego tematyzowały relacje niedorośli bohaterów ze światem towarów. Angus McFadzean wysuwa wręcz tezę, wedle której element fantastyczny w horrorach i filmach fantasy z dziecięcym bohaterem jest ściśle powiązany z przedmiotem towarem (może być to nawiedzony telewizor, ożywająca zabawka itp.); rolą dziecka jest zaś utrzymanie w ryzach świata realnego poprzez powstrzymanie „mistycznej siły towarów, ich zdolności uwodzenia konsumentów i bycia konsumowanymi”²⁷. Zdaniem autora liczne w kinie tej dekady sceny z ożywającymi zabawkami, poza tym że wspierają się na „uniwersalnym” animizmie, jaki przejawiają niedorośli, czerpią również ze specyficznej socjologicznej rzeczywistości lat osiemdziesiątych. Obudzone do życia zabawki często są bowiem imitacjami zabawek dostępnych w tym czasie na rynku²⁸. Według McFadzeana, dziecko – konsument – może wymykać się oddziaływaniu przemysłu towarowego przez uwolnienie się od „mistycznej” mocy emanującej z przedmiotów. Osłabienie pierwiastka fantastycznego (wyegzorcyzmowanie demonów z nawiedzonego telewizora czy zabawki) wiąże się z powstrzymaniem „złego czaru” fetyszyzmu towarowego. Konflikt dziecięcego bohatera zostaje tym samym zażegnany, gdy stół przestaje stać na głowie i zamienia się w zwyczajny przedmiot użytkowy. W tym sensie dziecięce filmy fantastyczne z lat osiemdziesiątych są przede wszystkim opowieściami o dorastaniu i wyzbywaniu się myślenia magicznego.

27 A. McFadzean, *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York–Chichester 2019, s. 94.

28 Zob. tamże, s. 35–36.

O tym, w jaki sposób interpretować sceny i sekwencje z ożywającymi zabawkami (czy w ogóle dziecięce filmy fantastyczne lat osiemdziesiątych), decyduje przede wszystkim pogląd na dziecko w roli konsumenta. Jeśli postrzegamy niedorosłych jako osoby bierne, ulegające wszelkim pokusom przemysłu zabawkarskiego, to również produkowane dla najmłodszych towary-fetysze jawić się będą jako zagrożenia. Przykładowo, zarysowane w filmie dokumentalnym *Consuming Kids: The Commercialization of Childhood* (reż. A. Barbaro, J. Earp, 2008) historyczne ujęcie utowarowienia niedorósłości jasno wyznacza jako cezurę ostatecznej „degeneracji” dzieciństwa początek lat osiemdziesiątych – wówczas w Stanach Zjednoczonych wprowadzono deregulację reklamy i mediów dla najmłodszych, a zabawa została ograbiona z komponentu wyobraźniowego. Jedna z wypowiadających się ekspertek, pedagogka Nancy Carlsson-Paige nie ma wątpliwości co do jakości zabawy w erze późnego kapitalizmu: „To nie jest prawdziwa zabawa. Ich [dzieci – K.K.] wyobraźnia i doświadczenia są na dalszym planie. Tak naprawdę to imitacja tego, co już widzieli”. Krytyce podlegają również dostępne na rynku przedmioty, które nie stymulują wyobraźni, gdyż są jedynie odtworzeniem filmowych czy bajkowych obiektów. Pogląd ten wywodzi się z długiej tradycji.

Choć teorie dotyczące dziecięcych zabawek podążają w wielu kierunkach, to wśród najznamienitszych myślicieli zainteresowanych tym tematem często powraca ta sama myśl – dobra zabawka nie powinna przypominać przedmiotu znanego z rzeczywistości. Walter Benjamin faworyzuje proste zabawki, gdyż „im bardziej wymowne w zwyczajnym sensie są zabawki, tym dalej im do prawdziwych przedmiotów służących do zabawy; im swobodniej dochodzi w nich do głosu naśladownictwo, tym dalej odchodzą od żywej zabawy”²⁹. W podobnym tonie pisze Charles Baudelaire, przedkładając zwyczajne, nawet prymitywne rzeczy ponad towary wyprodukowane specjalnie dla dzieci³⁰. Zamiast dosiadać konia na biegunach, ciekawiej jest więc użyć kija od miotły; zamiast lokować swoje lalki w kunsztownie wykonanym domku, korzystniej dla wyobraźni będzie zasiedlić nieużywany kartonik. Umowny kształt

29 W. Benjamin, *Kulturgeschichte des Spielzeugs*, w: tegoż, *Gesammelte Schriften*, t. 3, Frankfurt am Main 1972, s. 117, cyt. za: A. Lipszyc, *Zabawki dla dialektyków. Walter Benjamin w pokoju dziecięcym*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2013, nr 1, <https://www.pismowidok.org/assets/files/article-pdf/issue-01/lipszyc.pdf>, data dostępu: 20.08.2021.

30 Zob. C. Baudelaire, *Morał zabawki*, w: tegoż, *Rozmaitości estetyczne*, przeł. J. Guze, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 199.

pozwała na dowolne zmiany funkcji przedmiotu, przeciwnie do zabawki odwzorowującej wiernie konia, dom, miecz, żołnierza. Kino fantastyczne lat osiemdziesiątych wydaje się jednak przeczyć tym rozpoznaniom. W filmach tego okresu dziecięca wyobraźnia zostaje wyzwolona przy pomocy zabawek w żaden sposób nie przystających do prostoty i umowności, o którą upominają się Benjamin i Baudelaire. Licencjonowany zabawkowy telefon z imitacją tarczy i kabla albo „mówiąca” lalka wielkości żywego kulka co prawda nie przeistaczają się w pociąg czy wóz strażacki, ale z pewnością realizują funkcje niezaplanowane przez ich producenta. Czy ktokolwiek zresztą mógłby przewidzieć, że w kolorowej słuchawce odezwie się głos ducha, a pocieszna lalka będzie dążyć do przejęcia duszy swego właściciela? Zabawki w kinie lat osiemdziesiątych są krnąbrne i nie spełniają ról, jakie zostały im nadane przez fabrykantów.

Choć dzieci mogą wydawać się łatwym celem przemysłu zabawkarskiego, to filmowym bohaterom przysługuje postawa, która stoi w sprzeczności z mieszczańskimi wartościami: instrumentalizmem, efektywnością, użytecznością. Dzieje się tak nie tylko dlatego, że dzieci za nic mają wartość wymienną zabawek i kiedy domagają się zakupu wypatrzonej lalki, zakładają, że „cena nie gra roli”. Dzieci zdolne są uderzyć w kapitalistyczne ujęcie towaru (tak jak je wyłożył Marks) na jeszcze głębszym poziomie: wartości użytkowej. Jeśli przypisać dorosłym typowe dla *homo oeconomicus* rachujące nastawienie, nakierowane na zaspokajanie potrzeb związanych z użytecznością danych dóbr, to poza pewnymi wyjątkami (jak w przypadku konsumpcji luksusowej, wystawnej czy symbolicznej) nie nabywaliby oni rzeczy nieużytecznych. Mogą przepłacić za towar albo źle ocenić jego przydatność, ale świadome i celowe abstrahowanie od jego jakości świadczy o byciu na bakier z „rozumem ekonomicznym”. Inny jest dziecięcy stosunek do towarów, co widać właśnie na przykładzie zabawek.

Dzieci, co prawda, oceniają zabawki pod kątem użyteczności: tego, jakiego rodzaju pobudzenie w ich wyobraźni oferują. Jednak, w związku z tym że do istoty zabawy należy profanacja i pogwałcenie reguł, a rolą wyobraźni jest przekraczanie granic tego, co możliwe, chłopcy i dziewczynki niekoniecznie widzą w zabawce wyłącznie funkcję, jaką założył jej producent. Taką wizję proponują filmy z lat osiemdziesiątych. Sfabrykowana wartość użytkowa może zostać przez dziecko odczytana na opak, jak wtedy, gdy robot przypominający postać ze znanego filmu chroni chłopca od złych mocy (*Joey*), zabawka

edukacyjna tworzy kosmiczny komunikator (*E.T.*), a zabawkowy klaun staje się groźnym antagonistą (*Duch*). Dziecięca zdolność do rozkładania i składania przedmiotów, tworzenia z ich pomocą rozmaitych konstelacji i używania ich na opak czyni z nich tyleż wymarzonych, bo nienasyconych konsumentów zabawek, co bezwzględnych rewolucjonistów zdolnych zniszczyć wszelkie marketingowe strategie producentów. Jest tak właśnie dlatego, że dla dziecka nawet stół „wysnuwa z swej drewnianej głowy fantazje dziwniejsze, niż gdyby się puścił nagle w tany”.

Nieprzypadkowo funkcję fabryki czy sklepu z zabawkami – przestrzeni obecnych w filmach animowanych lat trzydziestych – w latach osiemdziesiątych przejmuje pokój dziecięcy. Sypialnie chłopców i dziewczynek stanowią przecież składowisko licencjonowanych, prawie nowych zabawek. Z domowych półek zerkają na dzieci dziwaczne pajace, nakręcane cudaki i urządzenia z pozytywką gotowe zagrać swoją melodię w najmniej oczekiwanej chwili. Moment nawiedzenia sypialni przez ożywające zabawki jest swego rodzaju „reklamą” obecnych w nim obiektów: ukazane w zbliżeniach rzeczy są wyróżnione, przedstawione jako absolutnie wyjątkowe, emanujące magiczną wręcz siłą. Wszystkie one zwracają się do dziecka, czasem werbalnie, jak w *Joeyu* („Hej, Joey”) czy *Duchu II...* („Cześć, maluchu”); wszystkie pragną pokazać swoją sztuczkę, zadziwić albo przestraszyć bohatera, zaprezentować ukryty w świetle dnia talent. Towary „stają na głowie”, by zwrócić na siebie uwagę dzieci. Wraz z nimi pokój ze zwyczajnej sypialni zmienia się w scenę rozsadaną energią automatów.

Bujająca się w rytm płaśów zabawek sypialnia wciąż pozostaje obiektem pragnień. Nawet w kontekście źle przyjętego filmu Emmericha komentatorzy nie szczędzą pochwał dla wnętrza i scenografii: „Prawdopodobnie najlepsze, co pojawia się w tym filmie, to [...] sypialnia Joeya. Jest jak skarbnica trofeów popkultury lat osiemdziesiątych”³¹; „w zasadzie każdy zakamarek jest esencją popkultury lat osiemdziesiątych”³²; „dom jest tak wypełniony zabawkami, że niemalże wzbudza zazdrość”³³. Niestabilna topografia poko-

31 Everything Cinemassacre, o8. *Making Contact*, <https://www.youtube.com/watch?v=oo2FsNeh5uw>, data dostępu: 1.09.2021.

32 The Incredibly Strange Creature, *Making Contact* (1985), <https://orringrey.com/2016/03/21/making-contact-1985>, data dostępu: 1.09.2021.

33 P. Vogl, *Das große Buch...*, s. 240.

ju, na którą składają się elementy samoistnie zmieniające miejsce, niespodziewanie poruszające się, zaburzające zdroworozsądkowo wyznaczone granice, jest atrakcyjna wizualnie i apeluje do wyobraźni. Być może zatem „towarem”, który w kinie fantastycznym lat osiemdziesiątych zyskuje najznakomitszą reklamę, jest sam pokój dziecięcy: siedlisko najdziwniejszych fetyszystycznych fantazji.

Rozdział 10

Graciarnia (*Powrót do Krainy Oz*)

Jako dziecko miałem, delikatnie mówiąc, obsesję na punkcie *Powrotu do Krainy Oz* Waltera Murcha, zaskakującego sequela z 1985 roku do klasycznego musicalu MGM. [...] Oglądałem go raz po raz na kasecie VHS, kiedy pojawił się w wideotekach, pewnie nazbyt wcześniej, jak na mój wiek. Film, który miał premierę w roku, gdy się urodziłem, wpisał się w moją dziecięcą wyobraźnię jak żaden inny. Złoczyńcze pacholki z filmu – Kolarze – zainspirowały mnie do chodzenia po domu z wałkiem do ciasta w dłoniach i używania go do sunięcia po wykładzinie podłogowej¹.

Sam Twyford-Moore

Powrót do Krainy Oz Waltera Murcha znany jest jako film, który w latach osiemdziesiątych doprowadzał do płaczu kilkuletnich widzów². Skonsternowani byli również rodzice, którzy kojarzyli Krainę Oz z technikolorowym musicaliem z 1939 roku³. Realizacja Murcha w wielu aspektach jest zaprzeczeniem *Czarnoksiężnika z Oz* – bajkowej i w gruncie rzeczy optymistycznej adaptacji powieści L. Franka Bauma. Reżyser nowej wersji podkreślał, że zależało mu na zachowaniu wierności w stosunku do literackiego oryginału⁴. Gdy prasa i publiczność wysunęły skargi przeciw filmowi, któremu bliżej było

-
- 1 S. Twyford-Moore, *The Rapids: Ways of Looking at Mania*, University of Toronto Press, Toronto 2018, s. 223.
 - 2 Rick Burin, podsumowując recepcję filmu, pisze: „Mój kuzyn został zabrany do kina na siódme urodziny, aby zobaczyć *Powrót do Krainy Oz*, ale wyprowadzono go po pół godziny, ponieważ nie mógł przestać krzyczeć. Tak mniej więcej recenzowano film”. R. Burin, *Hear me out: why Return to Oz isn't a bad movie*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2021/feb/11/hear-me-out-why-return-to-oz-isnt-a-bad-movie>, data dostępu: 10.05.2021.
 - 3 Zob. K. Drummond, S. Aronstein, T.L. Rittenburg, *The Road to Wicked: The Marketing and Consumption of Oz from L. Frank Baum to Broadway*, Springer International Publishing, London 2018, s. 39.
 - 4 Zob. A. Jones, *Return to Oz*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 3, s. 28.

do horroru niż do tradycyjnego kina rodzinnego, nieliczne głosy wsparcia wskazywały na grozę zawartą w samych powieściach: „Mogę zeznawać przed sądem, że są tam rzeczy straszniejsze niż makijaż Boya George’a” – pisała Rachel Jones⁵.

Kto się boi filmu dziecięcego

Murch oparł scenariusz na motywach z drugiego i trzeciego tomu cyklu Bauma: *W krainie Czarnoksiężnika Oza* i *Dorota u króla Gnomów*. O ile jednak w powieściach (jeśli chodzi o nastrojowość świata przedstawionego i poetykę języka) nie widać znacznego przeskoku między pierwszą a kolejnymi częściami, o tyle musical MGM i nieoficjalny sequel Disneya⁶ ujawniają dwie odmienne wizje: marzenie i dystopię, słodycz i horror, wielobarwność i szarzyznę. „To najupiorniejszy film Disneya, jaki kiedykolwiek zagościł na ekranach”, zauważa Charlotte Richardson Andrews⁷. W pewnym sensie „upiorny” film może wydawać się bliższy melancholijnemu kinu fantastycznemu w rodzaju *Labiryntu*⁸, realistyczno-wyobraźniowemu *Dziecku z marzeń* (reż. G. Millar, 1985) albo fragmentom *Niekończącej się opowieści* rozgrywającym się na Bagnach Smutku aniżeli disnejowskiej formule. W istocie jednak *Powrót do Krainy Oz* jest częścią zapomnianego dziś nurtu mrocznych i relatywnie eksperymentalnych produkcji, w jakie wytwórnia angażowała się w latach osiemdziesiątych. Można w tym kontekście wymienić choćby młodzieżowy horror

5 R. Jones, *The Real Oz is a Slice of Life*, „Chicago Tribune”, 11.08.1985, s. 34.

6 Choć od 1910 roku powstało wiele filmów i seriali na podstawie książek Bauma (szczególnie pierwszej części serii), to musical z 1939 roku wciąż pozostaje najważniejszym punktem odniesienia dla adaptacji tego uniwersum. Autorzy książki o marketingu związanym z Krainą Oz określają dzieło Murcha jako „pierwszą wysokobudżetową filmową próbę wymyślenia Oz na nowo, zamiast żerowania na filmie MGM”. K. Drummond, S. Aronstein, T.L. Rittenburg, *The Road to Wicked...*, s. 140.

7 Ch. Richardson Andrews, *Let the music lead you back to Return to Oz*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2015/dec/15/let-the-music-lead-you-back-to-return-to-oz>, data dostępu: 10.05.2021.

8 Asystent producenta Colin Michael Kitchens wymienia *Powrót do Krainy Oz* obok *Labiryntu* i *Ciemnego kryształu* (reż. J. Henson, F. Oz, 1982) – innych „niezwykle mrocznych baśni” z epoki. Zaznacza również, że Murch, decydując się na uczynienie opowieści straszną i ponurą, inspirował się teorią baśni Bruno Bettelheima. Wypowiedź z filmu dokumentalnego *Remembering Return to Oz* (reż. A. Schultz, 2021).

paranormalny *Obserwator* (reż. J. Hough, 1980) czy adaptację powieści Raya Bradury'ego *Coś paskudnego tu nadchodzi* (reż. J. Clayton, 1983)⁹. Filmy te nie odniosły sukcesu, ale też nie zostały osądzone tak surowo, jak kontynuacja opowieści o Dorocie.

Niemal pół wieku po tym, jak heroina uosabiana przez Judy Garland otwarła magiczne drzwi, w Oz zaszły duże zmiany. W filmie z 1985 roku przedmioty porastają pajęczynami, Tchórzliwy Lew i Błaznany Drwal zostali zaklęci w kamień, a żółta ceglana droga zamieniła się w zachwaszczone gruzowisko. Przede wszystkim jednak zmieniła się sytuacja Doroty Gale (Fairuza Balk). Teraz dziewczynka, która nie może zapomnieć przygody z czasu, gdy w Kansas rozpętało się tornado, uznana zostaje przez dorosłych za osobę chorą psychicznie. W sekwencji wprowadzającej ciotka Em powierza dziecko klinice psychiatrycznej, gdzie Dorotka ma zostać poddana terapii elektro-wstrząsowej, by raz na zawsze „wybić jej z głowy” fantazje i nonsensy.

Roger Ebert i Gene Siskel z niesmakiem komentowali „szokujący” pomysł twórców na zawiązanie akcji poprzez ukazanie „małej Dorotki przypiętej pasami do łóżka w szpitalu psychiatrycznym”¹⁰. To znaczące, że Siskel określił bohaterkę jako „małą”. Gdy bowiem po latach Murch komentował reakcje krytyków i publiczności niechętnych jego dziełu, stwierdził, że częściowo wynikały one z faktu, iż w Dorotkę wcieliła się dziecięca aktorka (dziewięcioletnia Balk), a nie udająca dziecko nastolatka „z obwiązanymi bandażem piersiami”, jak to miało miejsce w przypadku Garland¹¹. Zdaniem twórcy „udawany” charakter *Czarnoksiężnika z Oz* (na który, poza castingiem, składała się też studyjna scenografia i konwencja musicalu), sprawiał, że publiczności przyjemnie było śledzić niebezpieczne albo dziwaczne zdarzenia – wszystko wydawało się bowiem sztuczne, wodewilowe, dalekie od codzienności, a przez to mniej groźne. *Powrót do Krainy Oz* proponuje fantazję w dużo bardziej realistycznej i – dodajmy – dziecięcej, a nie młodzieżowej, odsłonie.

Dziecięcy charakter filmu uzyskano nie tylko dzięki wiernym literackiemu materiałowi decyzjom obsadowym, ale też kontrrodzicielskiej wymowie,

9 Zob. A.J. Sergeant, *High Fantasy Disney: Recontextualising The Black Cauldron*, w: *Discussing Disney*, ed. A.M. Davis, Indiana University Press, New Barnet 2019, s. 55.

10 Zob. odcinek *D.A.R.Y.L./Cocoon/Return to Oz* (1985) programu *At the Movies*.

11 Zob. *Walter Murch – Why 'Return to Oz' seems scary (127/320)*, https://www.youtube.com/watch?v=SpaV2_vT4Ps, data dostępu: 10.05.2021.

jakże charakterystycznej dla filmów z lat osiemdziesiątych opowiadających o bohaterach w wieku przedadolescencyjnym. W literackich pierwowzorach wątek opiekunów, którzy nie wierzą swoim dzieciom (i na których nie można liczyć), jest ledwie widoczny. Choć druga część cyklu opowiada o dziecku uciekającym od złośliwej wiedźmy, dosadne podkreślenie motywu niegodnych zaufania dorosłych, jest dziełem Murcha (a pośrednio z pewnością również wynikiem „klimatu epoki”). Autor mówi wprost, że chciał przekazać dzieciom myśl, która nie odpowiadała dorosłym widzom: „przerażającą podwalinę tej historii stanowi podtekst, mówiący, że dorośli potencjalnie mogą cię skrzywdzić, również wtedy, gdy próbują ci pomóc”¹². Richardson Andrews, komentując niepowodzenie filmu, zwraca uwagę na ten sam wątek:

Nietrudno zrozumieć, dlaczego widzowie uznali *Powrót* za przykry; to opowieść o strauatyzowanych dzieciach poruszających się po świecie, w którym rządzą okrutni (siostra Wilson), słabi (wujek Henry) i zmęczeni (ciocia Em) dorośli. Obecna jest tu też gorzka tęsknota; Dorota desperacko pragnie, by dorośli jej uwierzyli, pragnie istnieć „w dwóch miejscach jednocześnie”¹³.

Pragnienie bycia w dwóch miejscach jednocześnie odnosi się do potrzeby fantazjowania, które nie byłoby okupione opuszczaniem świata codziennego (wuja, ciotki i własnej sypialni) i które nie sytuowałoby dziewczynki jako chorej. Zarówno w filmie z 1939 roku, jak i w realizacji z lat osiemdziesiątych przebywanie w Krainie Oz łączy się dla bohaterki z utratą przytomności. Finał *Powrotu do Krainy Oz* ujawnia jednak wymowę z gruntu odmienną od tej z klasycznego musicalu – Dorotka wraca do domu, ale nie dorasta w znaczeniu, do jakiego przyzwyczały nas amerykańskie filmy *coming of age* (dojrzenie jako wyzbywanie się rojeń i fantazji; dojrzenie jako priorytetowe potraktowanie rodziny itp.). Strategia Murcha przedkłada okres przedadolescencyjny ponad nastoletniość. W jednej z wypowiedzi autor wyznał:

To, co lubisz w wieku dziesięciu lat, to coś głęboko twojego. W tym wieku wiesz już dość o świecie, żeby formułować własne opinie, ale nie zwodzą cię

12 Walter Murch – *The underlying message in 'Return to Oz' (128/320)*, <https://www.youtube.com/watch?v=xQ-W2yw7IvU>, data dostępu: 10.05.2021.

13 Ch. Richardson Andrews, *Let the music...*

jeszcze opinie innych. To czas, gdy otwiera się małe okienko, które daje prześlysk tego, kim naprawdę jesteś. W wieku dorastania to okienko się zamyka¹⁴.

Czy zobrazowaniem „okienka” mogłoby być magiczne lustro w pokoju Doroty? Poprzez zwierciadło-ekran protagonistka komunikuje się z Ozma, władczynią Krainy Oz. Co więcej, uczy się dziecięcych taktyk „słabego oporu” – w tym wypadku przemilczania przed opiekunami „magicznej” części swego życia. Nie opowiada już ciotce o fantastycznych przyjaciółach; fantazje o Oz pielęgnuje jako wewnętrzny skarb. Konstrukcją bohaterki, która „nie składa w ofierze swej dziecięcej wrażliwości”, zachwyca się Frank Kelleter: „To może być najcudowniejszą jej cechą: uczy się sprytu, ale nie dorasta, to znaczy nie staje się twardsza ani nie popada w szaleństwo”¹⁵. Magiczne zwierciadło umieszczone w pokoju, tak jak kot Generał, który zostaje z Amandą, stanowi materialny dowód triumfu dziecięcego podejścia nad utylitaryzmem dorosłych.

Gabinet luster

Obsługa zwierciadła-ekranu odnosi się do umiejętności panowania nad wyobraźnią (zob. fot. 152–155). Panowania nie w znaczeniu okiełznania fantazji, ale swobodnego zeń korzystania. W założeniu Murcha cały film opowiada o konieczności ochrony własnych marzeń przed wpływami z zewnątrz. „Musisz bronić swoich marzeń, nie możesz pozwolić, aby inni ci je odebrali” – komentuje reżyser¹⁶. Po latach również wcielająca się w główną bohaterkę Fairuza Balk stwierdziła, że *Powrót do Krainy Oz* koncentruje się na próbie ochrony dziecięcej fantazji i kreatywności: „Świat potrzebuje magii. Próbuje się ją wyrugować ze świata dzieci. Są one ograbiane ze zdolności do wyobraźni, nadziei, dostrzegania piękna i magii w otoczeniu i wytworach swojej własnej kreatywności. [...] Ten film opowiada o wierze w magię [...] i mam nadzieję, że to właśnie daje widowni”¹⁷.

14 Walter Murch – *The perfect age is 10* (13/320), https://www.youtube.com/watch?v=98_Mo6UERsg, data dostępu: 14.05.2021.

15 K. Look, C. Verevis, *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions: Remake/Remodel*, Palgrave Macmillan, London 2012, s. 31.

16 Walter Murch – *The underlying message...*

17 Wypowiedź z filmu dokumentalnego *Remembering Return to Oz...*

Dorota i lustra (*Powrót do krainy Oz*)



Fot. 152.
Lustro
w zagraconym pokoiku



Fot. 153.
Lustro w szpitalu
psychiatrycznym



Fot. 154.
Lustrzana komnata



Fot. 155.
Lustro-transmitter
w nowej sypialni

Utwierdzeniem tego przesłania jest ostatnia scena, gdy Dorotka zauważa w swoim lusterku Ozme i w pierwszym odruchu chce podzielić się z ciotką odkryciem. Przyjaciółka wykonuje jednak gest nakazujący zachowanie milczenia – sprytni fantaści nie powinni zwierzać się niedowiarkom. Po tym, jak ciotka wchodzi do sypialni, Dorotka „wyłącza” transmisję z Oz; ustawia lustro toaletki w pozycji poziomej, aby opiekunka nie mogła dostrzec w nim wizerunku księżniczki. Ciotka Em od razu prosi, by ustawić zwierciadło prosto. Ku ucieście Doroty odbicie nie ujawnia teraz nic, co mogłoby zdradzić, że dziewczynka wciąż komunikuje się ze światem Oz. Magiczne zwierciadło można „włączyć” i „wyłączyć”, podobnie jak odbiornik telewizyjny. Taka funkcja magicznego narzędzia jest znakiem, że bohaterka panuje nad swoim światem wewnętrznym.

Podobne zakończenie pojawia się w filmie *Labirynt*. Po tym, jak Sarah chowa do szuflad swoje dziecięce szpargały, zerka ze smutkiem w lustro toaletki. Ukazują się tam przyjaciele z krainy fantazji, którzy pragną pożegnać dziewczynę. Bohaterka, patrząc w lustrzane odbicie, zapewnia, że nie chce definitywnie zrywać kontaktów: „Nie wiem czemu, ale co jakiś czas, ot tak po prostu, będę was potrzebować”. Na te słowa cudaczne stwory zjawiają się w jej sypialni, już nie jako lustrzane fantomy, ale zmateriałizowane byty. Choć musical Jima Hensona wyraźnie poucza o konieczności dorostania, to dzieli z *Powrotem do Krainy Oz* krzepiącą myśl: upodobanie do fantazjowania można pogodzić z życiem rodzinnym.

W filmach Murcha i Hensona zwierciadło (element nieprzeciętnie istotny dla tradycji baśni i fantastyki) jest symbolem sfery wyobraźni. Wedle Junga dzieci obdarzone wyobraźniową zdolnością przemiany jednej rzeczy w inną noszą w swoim wnętrzu podobne magiczne zwierciadła, narzędzia pozwalające transformować codzienną rzeczywistość w jej nadzwyczajne odbicia. Podczas seminarium na temat analizy marzenia sennego dziewczynki, w którym to marzeniu pojawiło się zaczarowane lustro, psychoanalityk przywołał przypadek innego pacjenta. O chłopcu „obdarzonym nader żywą wyobraźnią” mówił:

Pewnego razu opowiedział on matce, że widział wielkiego konia – zwierzę tak wielkie, że w rzeczywistości nie istniejące, wielkie jak dom. „To przecież niemożliwe” – powiedziała matka. A na to chłopiec: „Mam żółte okulary. Kiedy przez nie patrzę, rzeczy robią się ogromne”. „Gdzie masz te okulary” – spytała

matka. „Tutaj” – rzekł chłopczyk, wskazując na samego siebie. To właśnie on był owym magicznym zwierciadłem!¹⁸

W dziecięcym filmie fantastycznym lat osiemdziesiątych, podobnie jak w przypadku jungowskich pacjentów z „nader żywą wyobraźnią”, magiczne zwierciadła zwracają uwagę na magiczny sposób patrzenia samych dzieci. Lustro staje się emanacją ich wrażliwości, ekranem wyświetlającym prze-transformowany obraz rzeczywistości. Z takich zwierciadeł w kinie dziecięcym korzystają przede wszystkim bohaterki (co może być przedłużeniem ikonografii Carrollowskiej). Odbicia natomiast często ukazują spotworniałe wersje patrzących albo przeciwnie – ich piękniejsze oblicza. Interesująca jest trzecia część *Ducha* (*Duch III*, reż. G. Sherman, 1988), w całości rozgrywająca się pośród szklanych i lustrzanych wnętrz. Ekran telewizora z części pierwszej zostaje tu zastąpiony innymi taflami – szybami nowoczesnego wieżowca i eleganckimi lustrzanymi szafami, których wnętrza są równie przerażające, co odbijające powierzchnie. To właśnie w odbiciu z lustrzanej garderoby Carol Anne dostrzega zwyrodniałą wersję swej twarzy. W *Coś paskudnego tu nadchodzi* i *Obserwatorze* (wspomnianych na wstępie filmach z mrocznego okresu Disneya) istotną rolę odgrywają gabinety luster i zwierciadła sypialnianych toalet. W pierwszym filmie dorosła bohaterka dostrzega w odbiciu swoją odmłodzoną twarz. W drugim zwierciadła uparcie ukazują nastolatce zbliżoną do niej wyglądem dziewczynę z zakrytymi oczyma. Dorota wpatrująca się w odbicie Ozmy – innej (choć podobnej do niej) dziewczynki – wpisuje się w krąg bohaterek korzystających z transformujących luster (zob. fot. 156–158).

Otwierające ujęcie *Powrotu do Krainy Oz* ukazuje obraz odbity w lustrze sypialnianej toaletki, z czego w pierwszej chwili widz nie zdaje sobie sprawy. Najpierw widoczne jest rozgwieżdżone niebo. Następnie kamera cofa się i w dalszym planie kawałek nieba okazuje się widokiem zza szyby. Kamera znów oddala się i ujawnia, że okno ujęte jest w kolejną ramę – listwę lustra. Zdaniem Any Salzberg to zaskakujące ujęcie stanowi odwrócenie tradycyjnego sposobu kadrowania i prowadzenia narracji w filmach fantastycznych, w których portale (technikolorowe drzwi albo magiczne książki) wyraźnie oddzielają rzeczywistość i fantazję; w filmie Murcha zaś to, co rzeczywiste,

18 C.G. Jung, *Marzenia senne dzieci. Według notatek z seminariów 1936/1937 – 1940/1941*, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 2003, s. 102.

okazuje się niematerialne (i na odwrót)¹⁹. Lustro nie przenosi bohaterki na drugą stronę – nie jest bramą, lecz raczej ekranem. W pierwszej scenie dziewczynka nie może zasnąć i ze smutkiem wpatruje się w rozgwieżdżone lustro. Pokoik dziecka jest ciasny, ponury i zabałaganiony meblami, które nie mieszczą się w pozostałej części domu. Widok w lustrze – granatowe niebo wysadzone lśniącymi gwiazdami – stanowi jedyny baśniowy element widoczny w sypialni marzycielki.

Podobnie jak w innych opisanych przeze mnie filmach scena zasypiania jest okazją do konfrontowania dziecięcej wrażliwości z podejściem dorosłych. Ciotka Em, zmartwiona bezsennością wychowanki, zachodzi do dziewczynki i informuje ją, że wkrótce będzie mogła się wyspać. O konkretnych planach opiekunki dziecko słyszy później przez drzwi, gdy poddenerwowana kobieta zwraca się do męża: „Od czasu tornada minęło już pół roku, a Dorota ciągle nie jest sobą. Zabieram ją jutro do Cottonwood Falls, żeby dowiedzieć się, czy można jej pomóc. Wszystko, o czym tylko mówi, to jakieś miejsce, które nie istnieje; gadający blaszani ludzie, chodzące strachy na wróble, czerwone pantofle...”. Dorotka już nie słucha, w zwierciadle widzi bowiem spadającą gwiazdę – znak od przyjaciół z Krainy Oz.

W filmie lustra i inne odbijające tafle ukazują zarówno cudne, jak i niepokojące widoki. Gdy Dorota przebywa w gabinecie psychiatry, w szybie maszyny do elektrowstrząsów widać odbicie Ozmy. Później lustrzana przestrzeń staje się domeną wiedzy Mombi – próżnej, skupionej na swoim wizerunku istoty, która przechowuje w szafkach rzędy pięknych głów na wymianę. Jej suknia przy poruszeniu wydaje dźwięk tłuczonego szkła, a przestrzeń, w której się pojawia, jest błyszcząca i odbijająca. Sala tronowa i garderoba na czerepy wyłożone są szybami i lustrami. Lustrzana podłoga odbija sylwetki kroczących po niej postaci, na mieniącym się suficie piętrzą się kolejne refleksy. Ściany, kolumny i drzwi wyposażone są w mniejsze lusterka zwielokrotniające blaski i wrażenie lodowego chłodu. Cały parter pałacu jest miejscem podobnym do gabinetu luster, gdzie można stracić orientację, zapatrzwszy się w odbicia. Wydaje się, że bogata sala pałacu królewskiego niewiele ma wspólnego z domowymi przestrzeniami.

19 Zob. A. Salzberg, *(Indivi)duality in Return to Oz: Reflection and Revision*, w: *Diversity in Disney Films: Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, ed. J. Cheu, McFarland & Company, Jefferson 2013, s. 227–228.

Odbicia w lustrach



Fot. 156. *Coś paskudnego tu nadchodzi*



Fot. 157. *Obserwator*



Fot. 158. *Duch III*

A jednak na podobne doświadczenie – uwięzienia pośród gry luster – wskazuje Peter Hughes Jachimiak, który jako dziecko tworzył w jednej z domowych sypialni własną „salę luster”:

Wchodzę do sypialni. Jest południe, a ponieważ do wczesnego wieczora w tym pomieszczeniu nie pojawia się światło słoneczne, jest ciemno i chłodno. Podchodzę do toaletki. Jest pomalowana na białą, a na jej szczycie znajduje się przymocowane na stałe centralne lustro, zaś po obu stronach zawiasów są dwa lusterka boczne. Wpatruję się w swoją twarz w lustrze przede mną. Następnie, pochylając się do przodu, jednocześnie ustawiam dwa boczne lusterka naprzeciw siebie. Wtedy – z rosnącym niepokojem – patrzę w bok. I tam to widzę: ten niekończący się korytarz odbić, który ciągnie się i ciągnie. Chcąc patrzeć – ale zarazem obawiając się patrzeć – zastanawiam się, co jest na samym końcu tego „korytarza”. Czy on w ogóle ma koniec? Widząc siebie – swoją twarz i tył głowy – nieprzerwanie w koło, zaczynam panikować... Rzucając się do tyłu, udaje mi się wyrwać z tego wiru – popychając w trakcie oba boczne lusterka z powrotem na ich pierwotne pozycje²⁰.

Autor wpisuje swoje wspomnienia w kontekst literatury dziecięcej, w której stale pojawia się motyw zwierciadła²¹. Lustra grają zresztą istotną rolę nie tylko w tekstach kultury dla dzieci, ale i w dyskursie psychoanalitycznym oraz pedagogicznym dotyczącym niedorosłych. Zaproponowana przez Jacques'a Lacana teoria „fazy lustra” (niezwykle wpływowa na gruncie filmoznawstwa) opisuje narcystyczną radość, jaką małe, niepanujące jeszcze nad swym ciałem, dzieci czerpią z obcowania ze swoim odbiciem²². W poradniku wystroju wnętrz pokoi dziecięcych stawia się sprawę prosto: „Dzieci i zwierzęta są zafascynowane swoimi odbiciami”²³. A o tym, co jest potrzebne, by stworzyć własny gabinet luster, informuje poradnik zabawy z lustrami

20 P. Hughes Jachimiak, *Remembering the Cultural Geographies of a Childhood Home*, Ashgate Pub Co, Farnham 2014, s. 62–63.

21 Zob. tamże, s. 63.

22 Zob. J. Lacan, *Stadium zwierciadła jako czynnik kształtujący funkcję Ja, w świetle doświadczenia psychoanalitycznego. Referat na XVI Międzynarodowym Kongresie Psychoanalitycznym, Zurich, 17 lipca 1949*, przeł. J.W. Aleksandrowicz, „Psychoterapia” 1987, nr 4, s. 5–9.

23 N. Wydra, *Feng Shui for Children's Spaces: A Parent's Guide to Designing Environments in which Children Will Thrive*, Contemporary Books, Chicago 2001, s. 156.

adresowany do dzieci. Triki z odbiciami można wyczarować przy pomocy kilku lusterek, latarki, kartonu – wszystkie te rzeczy znajdują się w domu²⁴.

Aby wkroczyć do niezwykle zwierciadlanego świata, co pokazują wspomnienia Jachimiaka i opowieść o Dorocie, potrzebne są tylko domowe lustro i bogata fantazja. Co istotne, głównym fundatorem tego rodzaju wyobraźni, jaki ujawnia się w filmie Murcha, jest koncept, zgodnie z którym Kraina Oz wypełniona jest przedmiotami i bohaterami istniejącymi już w Kansas. Od wiaderka, drewnianego konika i szpitalnego łóżka, poprzez kurę czy dynię, aż po personel szpitala psychiatrycznego – wszystkie te elementy mają swoje odbicia w świecie fantazji. Nic dziwnego, że lustro – przedmiot codziennego użytku, z którym jednak łączą się wyobrażenia magiczne²⁵ – zajmuje poczesne miejsce wśród światotwórczych składników Oz.

Życie rzeczy i śmierć rzeczy

Motyw ożywiania przedmiotów jest kluczowy dla powieści o Oz. Strach na wróble, dyniogłowy jegomość, drewniany konik, patchworkowa lalka czy groteskowy podniebny pojazd to tylko część rupieciarni, która składa się na rzeczywistość wykreowaną przez Bauma. W tym świecie rzeczy otrzymują drugie życie, tracą pierwotne przeznaczenie, stając się częścią ciała cudacznej postaci: banknoty wysokiej wartości okazują się zamiennikiem trocin w brzuchu Stracha na wróble; dynia nie jest składnikiem placka, ale facjatą sympatycznego Jacka, a kawałek drewna może posłużyć za brakującą kończynę któregoś z bardziej łamliwych bohaterów. W Krainie Oz roi się od wszelakich form bytowych – żywych, ożywionych, niegdyś żywych, ale teraz zaklętych w rzeczy, nieżywych, ale myślących, mówiących i chodzących, a także zmechanizowanych i nakręcanych.

Ideę ożywionych rzeczy Baum zaczerpnął z utworów Hansa Christiana Andersena (pioniera opowieści o przedmiotach)²⁶, a także swoich zainteresowań seansami spirytystycznymi. Zarówno w baśniach literackich, jak

24 Zob. B. Zubrowski, *Mirrors: Finding Out about the Properties of Light*, Morrow Junior Books, New York 1992, s. 8–9.

25 Zob. J.E. Cirlot, *Lustro*, w: tegoż, *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Wydawnictwo Znak, Kraków 2001, s. 237–238.

26 Zob. S. Rahn, *The Wizard of Oz: Shaping an Imaginary World*, Twayne Publishers Inc., New York 1998, s. 29.

i podczas „wywoływania duchów” codzienne przedmioty mogły poruszać się i komunikować ze światem – o funkcjach tych przedmiotów pisze biografka Bauma następująco:

W baśniach wszystko jest żywe. Zwierzęta mówią, podobnie jak przedmioty takie jak lustro, miotła, butelka, wiadro. Magia przepływa przez zwyczajne rzeczy, na przykład blaszany kufer, dywan, wrzeczono. Logika baśni zgrywa się z dziecięcym spojrzeniem na świat; młodsze dzieci nie potrafią zawsze jasno rozgraniczyć tego, co jest żywe, a co nie. Nietrudno jest im tchnąć życie w swoje nieożywione zabawki. Jednak stare prawa baśni, wedle których jedna rzecz może zmienić się w inną (żaba w księcia, czarownica w chatkę na kurzej nóżce), oraz siła życiowa przepływająca i zadamawiająca się w przedmiotach pasuje także do nowych praw spirytystycznych aktywności [...]. Podczas seansów duchy wkraczały w najzwyklejsze rzeczy i sprawiały, że te mówiły; inną nazwą na seans był choćby „mówiący stolik”. Niewidzialne siły zdawały się podnosić stoły i krzesła w powietrzu, grały też na instrumentach muzycznych, a ze ścian dobywały się głosy²⁷.

Codziennosc i magia stale przeplatają się w świecie przedstawionym Oz. Jak mówi anegdota, sama etymologia nazwy Krainy wywodzi się z prozaicznej szufladki na dokumenty z napisem „O-Z”, którą Baum zauważył podczas opowiadania bajek dzieciom²⁸. Jeśli spojrzy się na taką szufladkę okiem urzędnika, widać jedynie, że wewnątrz kryje dokumenty posegregowane alfabetycznie od O do Z; jeśli jednak padnie na nią wzrok bajkopisarza (albo dziecka), etykietę należy czytać jako egzotycznie brzmiącą nazwę „Oz”. W twórczości Bauma gest „profanacji” tego, co poważne i uporządkowane, odnosi się do sfery dziecięcej zabawy. Jak pisze Giorgio Agamben, niedorośli, którzy „bawią się każdym śmieciem, jaki im wpadnie w ręce”, traktują jak zabawkę elementy na pozór nienależące do obszaru zabawy²⁹. Dziecko może wykorzystać do zabawy bunkier wojenny, zwłoki zwierzęcia, ważną urzędniczą pieczęć czy

27 R. Loncraine, *The Real Wizard of Oz: The Life and Times of L. Frank Baum*, Gotham Books, New York 2009, s. 22–23.

28 Zob. tamże, s. 195.

29 G. Agamben, *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006, s. 97.

„poważną” szufladę na dokumenty. Podobne gesty „profanacji” pojawiają się w filmie Murcha. Robot Tik-Tok, przyjaciel dziewczynki, jest przecież kopią przerażającej maszyny do elektrowstrząsów. Surowy pielęgniarz pchający szpitalne łóżko na kółkach transformuje się w Kolarza (pół-człowieka, pół-pojazd), z pozoru groźną, ale ostatecznie żalosną istotę. Drogocenny szmaragd staje się z kolei wypełnionym słomą strachem na wróble. „Profanacja” przez zabawę stale towarzyszy działaniom Doroty.

„To tylko recykling innych filmów” – stwierdza Siskel, a Ebert kończy jego myśl: „a szczególnie filmów Disneya; nawet ta dziwna latająca rzecz jest wzięta z *Galek od łóżka i kijów od mioty*, gdzie pojawiło się latające łóżko”³⁰. Tak naprawdę Rzecz, to znaczy ożywiony podniebny powóz złożony z rupieci, zrodziła się już w książce Bauma. Koncepcja Rzeczy (nazywanej też Cudakiem) wyrasta z dziecięcej wizji, wedle której przedmiot może zmieniać swoją funkcję w zależności od fantazji użytkownika³¹. W filmie pół bohater, pół rekwizyt stworzony jest z tego, co Dorotka i jej kompani mają akurat pod ręką. W celi na szczycie wieży, w której zostali zamknięci przez wiedźmę Mombi, drobiazgów i szpargałów jest pod dostatkiem. Trzeba tylko zastanowić się, jak ich użyć. W dziecięcym kinie lat osiemdziesiątych widz nieraz jest świadkiem tworzenia konstrukcji z elementów pozornie do siebie niepasujących. Kosmiczny komunikator w *E.T.* (elektroniczna zabawka, puszka, widelec), urządzenie otwierające bramę w *Goonies* (kula do kręgli, sznurek, wiaderko), pułapka na potwora w *Małych potworach* (sznurek, garść chipsów, koło zębate z roweru, budzik) (zob. fot. 159–161), a nawet statek kosmiczny stworzony ze starego wagonika lunaparkowej kolejki, jaki pojawia się w *Badaczach kosmosu*, pokazują, że rekwizytorium fantastyki lat osiemdziesiątych skompletowane jest z tworów powstałych dzięki wynalazczości niedorosłych.

W przypadku Cudaka na elementy maszyny składają się meble i nad-szarpięte zębem czasu ozdobne przedmioty. Dwie złęczone sznurkiem sofy tworzą korpus – wygodne miejsce do podróżowania. Za skrzydła służą liście rośliny doniczkowej, a ogon to miotła. Groteskowy pojazd posiada też swoją głowę – przykurzone trofeum myśliwskie. Najważniejszym elementem jest magiczny proszek w szmaragdowym kolorze. Po tym, jak dziewczynka posypuje błyszczącymi drobinkami pojazd, ten ożywa i wylatuje przez okno.

30 Zob. odcinek *D.A.R.Y.L./Cocoon/Return to Oz* (1985)...

31 Zob. E. Maciejewska-Mroczek, *Mrówcza zabawa...*, s. 78.

Zrób to sam



Fot. 159. Komunikator (*E.T.*)



Fot. 160. Powietrzny pojazd (*Powrót do krainy Oz*)



Fot. 161. Pułapka (*Małe potwory*)

Podobnie jak Cudak stworzony jest ze zwyczajnych rzeczy, tak magia w Krainie Oz wywodzi się z powszednich praktyk niedorosłych. Czymże innym bowiem jest proszek życia, jak nie symbolem właściwej dzieciom potencji do animizacji przedmiotów?

Dziecięcy animizm, czyli wiara, że elementy nieożywione odznaczają się życiem i wolą, w badaniach Jeana Piageta cechuje wyobrażenia dzieci (tj. osób w wieku nieprzekraczającym mniej więcej dwunastu lat)³². Przekonanie, że lalka, stolik albo myśliwskie trofeum mogą wieść własną egzystencję, stanowi, zdaniem pedagoga, etap na drodze małego do dorosłości, która charakteryzuje się m.in. klarownym oddzieleniem tego, co żywe, od tego, co nieożywione. W filmie Murcha regularnie podaje się w wątpliwość status bytowy konkretnych elementów, a samo ich życie jest kruche, wystawiane na działanie sił zewnętrznych; łatwo jest połamać się, poddać procesowi gnilnemu, zastygnąć z braku energii albo przeistoczyć w martwą rzecz. Gdy Dorotka wkracza do Szmaragdowego Miasta, dostrzega, że jej dawni przyjaciele zostali zamienieni w kamienne posągi. W dalszej części historii inne postaci stają się bibelotami, dekorującymi komnatę Króla Gnomów, a dziewczynka jest o krok od podzielenia ich losu. W Oz wciąż ścierają się z sobą dwie postawy: dorosła (zgodnie z którą dynie i strachy na wróble to nieożywione rzeczy) i dziecięca, animistyczna wizja, oparta na dostrzeganiu w rzeczach myślących i czujących istot. W dialogach dają się usłyszeć strzępy retoryki dorosłych, mówiących, że rzeczy nie są żywe. Na pytanie, kim jest, Cudak słyszy: „jesteś zwykłą rzeczą...”, a Tik-Tok z dumą ogłasza: „nie jestem żywy i nigdy nie będę, Bogu dzięki”. Subwersywne przejście logiki dorosłych pozwala na ciekawe przesunięcie – rzeczy mówią, komunikują swoje emocje, posiadają własne osobowości – wydaje się zatem, że są żywe. Jednocześnie eksplicytnie wyrażają treści podobne do tych głoszonych przez ciotkę Em, która ze zniecierpliwieniem stwierdza, że nie ma żadnego zaczarowanego klucza, jest „tylko klucz”. W świadomości Doroty mogą kołatać się pouczenia opiekunki, ale nie zostają one w pełni zinternalizowane. Może jest to „tylko rzecz”, ale to też dobry kompan podróży, przyjaciel wymagający pocieszenia, podmiot wyzwalający empatię. Już w studiach Piageta pojawia się stwierdzenie, że dzieci znają zapatrywania dorosłych, ale ostatecznie „widzą lepiej”, jak wygląda życie przedmiotów³³.

32 Zob. J. Piaget, *Jak sobie dziecko wyobraża świat*, przeł. M. Gawlik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 147.

33 Zob. tamże, s. 294.

O ile ewolucyjna wykładnia etapów kształtowania się myślenia w piśmiennictwie Piageta przekazywana jest w tonie przychylnym dla tych zmian (lub przynajmniej neutralnym), o tyle przez współczesnych filozofów podejmujących problem relacji dzieci ze światem niehumanistycznym zerwanie więzi z żywą lalką, mówiącym trofeum myśliwskim czy czującym stolikiem odbierane jest jako przykre i ogoławające egzystencję. Timothy Morton zwraca uwagę, że dzieci równie mocno przeżywają krzywdę, jaką czyni się w obrębie domu nie-ludziom (przedmiotom i zwierzętom), jak i ludziom³⁴. Z czasem jednak dorastający chłopcy i dziewczęta porzucają świat mówiących zwierząt i przedmiotów, co ostatecznie okazuje się procesem bolesnym i nieodwracalnym. O idei, zgodnie z którą dorastanie znaczone jest zmianą stosunku do przedmiotów, pisze także Grzegorz Leszczyński:

Dopiero dorosłość „wyzwala” człowieka z mimowolnej, spontanicznej i żywiołowej gry wyobraźni. Lokuje nas ona w innej niż dziecięca galaktyce. Nie ma tam miejsca na antropomorfizację przedmiotów. Zastępuje ją zdrowy racjonalizm, oparty na zobiektywizowanej wiedzy o rzeczywistości, pozwalający na chłodne, zdystansowane poznawanie świata³⁵.

Co ciekawe, kino dziecięce przywołuje czasem nie tylko smutek dorosłego zmuszonego zerwać więzi z przedmiotami, ale i smutek przedmiotów pozostawionych samym sobie. Poza obecnością tego tematu w znanej serii *Toy Story* o żalu porzuconych przedmiotów opowiada film *Dzielny mały toster* (reż. J. Rees, 1987). Kocyk, lampa, radio, odkurzacz i toster, swego czasu używane przez chłopca, po wydorosleniu właściciela cierpią zapomniane w starym domu. Ostatecznie jednak młody mężczyzna przypadkiem trafia na złomowisko, gdzie utylizacji mają zostać poddane jego dawne sprzęty i wiedziony sentymentem na powrót przygarnia je. W tym i kolejnym filmie serii (*Dzielny mały toster ratuje przyjaciół*, reż. R.C. Ramirez, 1997) Rob uznawany jest przez innych za nieszkodliwego dziwaka, który z niewiadomych względów woli

34 Zob. T. Morton, *Humankind: Solidarity with Non-Human People*, Verso, New York 2017, s. 20.

35 G. Leszczyński, *Przedmioty z rozwianą grzywą. Dziecięcy performans Joanny Kulmowej*, w: *O czym mówią rzeczy? Świat przedmiotów w literaturze dziecięcej i młodzieżowej*, red. G. Leszczyński, E. Rąbkowska, A. Mik, M. Niewieczerał, Wydawnictwo Naukowe i Edukacyjne SBP, Warszawa 2019, s. 32.

otaczać się rupieciami niż kupić nowe rzeczy. Nieprzypadkowo też w seque-lu ten empatyk okazuje się nie tylko litościwy dla starych przedmiotów, ale i opiekuńczy w stosunku do bezdomnych i skrzywdzonych zwierząt. Zarówno przedmioty, jak i zwierzęta w perspektywie dziecięcej domagają się miłosierdzia. Postawa Roba jawi się jednak jako nietypowa dla dorosłości.

Zmianę w podejściu dzieci i dorosłych do nie ludzi dobrze widać w literaturze. W książkach dla najmłodszych roi się od mówiących, myślących i czujących przytulane, samochodów, luster, lisów, psów, natomiast „funkcjonalna definicja książki dla dorosłych to ta, wedle której nie ludzie nie mówią i nie są na równej stopie z ludźmi”³⁶. Między innymi w tym sensie *Powrót do Krainy Oz* to dzieło na wskroś dziecięce; w magicznej krainie przemówić mogą odcięte czerepy, kamienie, kury, zwierciadła. Dorota natomiast wchodzi w sojusze (lub konfrontacje) z rzeczami, których dorośli używają utylitarnie bądź je ignorują. Andrzej Marzec w komentarzu do Mortona pisze, że z uwagi na to, iż świat dzieci pełen jest przeróżnych, traktowanych na równi stworów (przedmiotów, zwierząt, fantastycznych istot), sprawczość dziecięca staje się mniej spektakularna niż mocna podmiotowość dorosłych³⁷. Dziecko raczej współlistnieje ze środowiskiem niż podbija je, co w świetle filozofii antropocenu urasta do najbardziej pożądanej postawy.

Niepozorna polityczność *Powrotu do Krainy Oz* zostaje wzmocniona przez wybór bohaterów przedmiotów rekrutujących się „z drugiej ręki”. W przeciwieństwie do filmów fantastycznych z lat osiemdziesiątych, prezentujących inscenizację wypełnioną kolorowym przepychem (nowymi zabawkami i gadżetami, modnymi meblami), opowieść o Dorotce rozgrywa się w swego rodzaju rupieciarni, gdzie każda rzecz ma swoją historię. Największymi składowiskami są z pewnością sale z ornamentami – należące do Króla Gnomów przechowalnie bibelotów. Komnaty kolekcjonera są zimne i bezduszne, podobne do muzeum, gdzie z przedmiotami nie wchodzi się w interakcje, lecz jedynie się je podziwia. Poza tym Dorotka odwiedza przestrzenie podobne strychom i składnikom – miejsca, gdzie zachodzi „śmierć rzeczy”³⁸:

36 T. Morton, *Humankind...*, s. 20.

37 Zob. A. Marzec, *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021, s. 78.

38 H. Böhme, *Fetyszyzm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012, s. 114.

trafia na strych na szczycie wieży; widzi swój własny, zdewastowany dom; wchodzi do schowka, gdzie znajduje się pokryty pajęczynami Tik-Tok. Jej działania skupiają się na ocaleniu rzeczy, przywróceniu ich do życia. Dziewczynka przekręca zegarowy mechanizm robota, by ten mógł na powrót działać, przemienia smutne bibeloty w żyjące istoty, zabiera z sobą dyniową kukłę, konstruuje ze śmieci Cudaka, uwalnia księżniczkę z lustrzanego więzienia. Gdziekolwiek się nie pojawia, dostrzega jakiś rupieć godny odratowania (zob. fot. 162–164). Większość rzeczy czeka na „śmierć” na śmietniku lub dogorywa w rupieciarniach, pisze Hartmut Böhme; czasem jednak zdarza się, że niektóre z nich zostają wskrzeszone, by wieść swoje drugie życie:

Spędzają swój żywot w zapomnieniu, w piwnicach, na poddaszach, w kartonach, pudłach, szafach. Gdyby przez przypadek ktoś znów wziął je do ręki, ich los mógłby się odwrócić – oto dla wnuka bezużyteczne narzędzie dziadka stanie się antykiem; może też je sprzedać na targu staroci, wtedy niewykluczone, że ktoś zacznie go używać; ktoś inny z kolei posprząta strych, i tak jak wcześniej kolekcjoner rupieci raz jeszcze nie pozwoli, aby zużyty przedmiot trafił tam, gdzie już dawno być może powinien, czyli na śmietnik³⁹.

Strychy, złomowiska i sklepy z antykami nieprzypadkowo pojawiają się w filmach dziecięcych. W perspektywie niedoroslých są to bowiem nie przestrzenie magazynujące to, co niepotrzebne, lecz przeciwnie – skarbcę. W *Niekończącej się opowieści* chłopiec odnajduje w antykwariacie księgę, którą później czyta na strychu. Strych jest też miejscem, gdzie bohaterowie *Goonies* odkrywają starą mapę, gdzie dziewczynka z *Amityville 4 – Ucieczki Diabła* (reż. S. Stern, 1989) przesiaduje, wpatrując się w tajemniczą lampę i gdzie dwunastolatka z *Morderstw w domu lalek* (reż. D. Haak, 1992) znajduje nawiedzony domek dla lalek, a uwięzione rodzeństwo z *Kwiatów na poddaszu* (reż. J. Bloom, 1987) może na moment oderwać się od rozpacz. W książce poświęconej kulturowej historii zabawy, w której zgromadzono wspomnienia dawnych miłośników strychów, znajdziemy wyznacznik: „W tajemniczym, słabym świetle magazynu Lone Oak zawsze można było odkryć nieoczekiwany skarb.

39 Tamże.

Graciarne (*Powrót do krainy Oz*)



Fot. 162. Dawny dom Doroty



Fot. 163. Schowek



Fot. 164. Pałacowy strych

To było repozytorium historii. Godziny spędzone na strychu były fascynującą podróżą w przeszłość⁴⁰. Również złomowiska oferują niedorośłym masę potencjalnych skarbów (*Badacze kosmosu; Stalowy gigant*). W filmie *Labirynt* bohaterka z królewskiego balu trafia wprost na składowisko odpadów. Znajduje tam nie tylko swojego misia przytulankę, ale również... własną sypialnię. Pod stertą śmieci kryje się wejście do pokoju Sary.

Miło jest mieć własny pokój

Murch (choć dążył do wierności literackiemu oryginałowi) nadał postaci Dorotki i jej domowemu otoczeniu rysów charakterystycznych dla filmowej fantastyki lat osiemdziesiątych. Wyrazem zakotwiczenia filmu w konwencjach epoki było wyposażenie bohaterki we własną sypialnię (przestrzeń nieobecną w książkach, na których wspierał się scenariusz). W Kansas protagonistka staje się lokatorką aż trzech pokoi: małego kątku w niegotowym jeszcze domu, celi w szpitalu psychiatrycznym i w końcu nowiutkiej, słonecznej sypialni na piętrze. We wszystkich trzech miejscach pojawia się ta sama para elementów: toaletka z lustrem oraz okno. W przypadku ciasnego schowka z początku filmu zwierciadło toaletki odbija obraz rozgwieżdżonego nieba. W celi szpitalnej lustro jest zalepione gazetami i brudem, a okno wyposażone zostało w kraty. I tutaj jednak pojawia się motyw magiczny – biurko toaletki służy za stół na wydrążoną halloweenową dynię.

Ostatni pokój jest najweselszy. Gdy bohaterka zerka przez szybę, widzi pejzaż podwórka i sylwetkę wuja wykańczającego dom. Dawny dom został zdewastowany przez tornado, a celi szpitalnej już nie ma; cały budynek spalił się przez uderzenie pioruna. Nowy dom i sypialnia Doroty zapowiadają pomyślną przyszłość. We wnętrzu pokoju, wyłożonego kremową tapetą, umeblowanego w lekkim, dziewczęcym stylu, panuje harmonia. „Miło jest mieć własny pokój, prawda?” – zagaja ciotka Em. Uwaga ta nie odnosi się tylko do oczywistej kwestii mieszkaniowej. Sypialnia z prawdziwego zdarzenia, jakiej lokatorką jest teraz Dorota, ustanawia korzystny rozkład rodzinnej dynamiki: dziewczynka będzie miała wreszcie własną przestrzeń do snucia marzeń. Trafnie podsumowuje to zakończenie James Walters, pisząc:

40 H.P. Chudacoff, *Children at Play: An American History*, New York University Press, New York 2007, s. 134.

[...] można odnieść wrażenie, iż nowa przestrzeń młodej dziewczyny jest nie tylko fizycznie oddalona od jej dorosłych opiekunów, ale także psychicznie: tutaj można folgować wyobraźni, ale nie dzielić jej z nikim. *Powrót do Krainy Oz* dziedziczy i pogłębia temat różnic między światem dorosłych a dzieci z *Czarnoksiężnika z Oz*, ale równoważy go, pozwalając Dorocie znaleźć własne miejsce w swoim świecie, gdzie istnieje wyobraźnia. Fakt, że ta przestrzeń jest fizycznie i psychicznie oddzielona od świata dorosłych, tylko wzmacnia ukazane w filmie pęknięcie między dorosłym a dzieckiem⁴¹.

W *Powrocie do Krainy Oz* sypialnia dziecięca spełnia zatem podobną funkcję, jak w wielu filmach fantastycznych z lat osiemdziesiątych. Jest to miejsce zapewniające dzieciom bezpieczną przestrzeń do snucia marzeń i rojenia fantazji. W swoim pokoju Dorota ma możliwość bycia „w dwóch miejscach jednocześnie” – jest obecna w domu rodzinnym, ale w dowolnym momencie może odwiedzać wyobraźniową krainę. Tutaj lustro jest tylko lustrem, ale bywa też magicznym zwierciadłem. Okno ujawnia pospolity widok albo pokazuje spadającą gwiazdkę. Dorota Gale jest zwyczajną, korzystającą ze swego gustownego pokoju dziewczynką, a czasem staje się sojuszniczką przedmiotów, zbawczynią niechcianych rzeczy, współwładczynią Krainy Oz.

41 J. Walters, *Fantasy Film: A Critical Introduction*, Bloomsbury Publishing Plc, Oxford 2011, s. 91.

Rozdział 11

Dom lalek (*Powrót laleczki Chucky*)

Przed wszystkim odnalazłem zabawkę. Tam, między gęstymi igłami, buńczucznie wpycha do kieszeni ręce wańka-wstańka, którego niepodobna ułożyć na płask, tak bowiem się poderwie i będzie się kiwał, aż w końcu zastygnie wyprostowany, wlepiając we mnie swe homarowe ślepiska, na co odpowiadam rozgłośnym śmiechem, aczkolwiek w głębi serca jestem go niepewny¹.

Charles Dickens

Strategia twórcza Johna Lafii, reżysera *Powrotu laleczki Chucky* (1990), miała na celu uczynienie sequela bardziej wyrazistym stylistycznie od pierwszej części². *Laleczka Chucky* odznaczała się estetycznym umiarkowaniem – formą stosunkowo przezroczystą jak na kino grozy, właściwą dla obrazowania ponurego, miejskiego horroru (bliższego już poetyce kina lat dziewięćdziesiątych niż stylowi swojej dekady). W pewnym sensie w filmie z 1990 roku wykonany został krok wstecz w stosunku do realizacji sprzed dwóch lat. Kadrowanie, kolorystyka, ikonografia nasyczone były wyrazistym stylem wizualnym lat osiemdziesiątych; w tym kontekście reżyser powoływał się w głównej mierze na inspiracje autorami stylistami, takimi jak Brian De Palma, Sam Raimi oraz John Carpenter³. Co więcej, akcja została przeniesiona z dotkniętego wykluczeniami śródmieścia Chicago na średnioklasowe przedmieścia – lokalizację typową dla fantastyki lat osiemdziesiątych⁴. Co szczególnie istotne,

1 Ch. Dickens, *Choinka*, w: tegoż, *Opowieści wigilijne. Czym jest dla nas Boże Narodzenie*, przeł. J. Łoziński, Zysk i S-ka, Poznań 2017, s. 25.

2 Zob. M.P. Carducci, *Don't Toy with Chuck*, „Fangoria” 1990, no. 98, s. 24.

3 Zob. tamże.

4 Pod względem krytyki miejskich, społecznych wykluczeń (i zastosowania surowej, „szorstkiej” estetyki), *Laleczka Chucky* bliżej jest do *Candymana* (reż. B. Rose, 1992) – innego slahera rozgrywającego się w zgettoizowanym Chicago – aniżeli do *Powrotu laleczki Chucky*. *Candyman* nie jest przedłużeniem tradycji lat osiemdziesiątych, lecz wpisuje się w trendy charakterystyczne dla swojej dekady (m.in. tematyzuje napięcia rasowe, odwołuje się do

w *Powrocie laleczki Chucky*, w sposób typowy dla kina przedostatniej dekad dwudziestego wieku, dziecięcy bohater stał się postacią uprzywilejowaną, posiadającą pogłębiony rys psychologiczny, podczas gdy część pierwsza dość subtelnie przedstawiała Andy'ego (w obu rolach Alex Vincent), a znaczną część ekranowego czasu rezerwowała dla wątku śledztwa prowadzonego przez dorosłych⁵. *Powrót laleczki Chucky* był zatem powrotem do formuły kina fantastycznego, która w czasie premiery filmu ulegała już wyczerpaniu.

Jednocześnie jest to realizacja ujawniająca konsekwentną strategię operowania dziecięcą perspektywą. Reżyser koncentrował się na tym, aby w odróżnieniu od części pierwszej odsłaniać przede wszystkim lęki chłopca, a nie otaczających go dorosłych. Komentarze Lafii ujawniają próbę stworzenia sequela będącego pod pewnymi względami zaprzeczeniem oryginału. Efektowny styl wizualny *Powrotu laleczki Chucky* kontrastuje z surowym *mise en scène* realizacji sprzed dwóch lat. Wraz ze zmianą estetyki ewoluuje także wymowa serii. Matkę Andy'ego w pierwszej części poznaliśmy jako osobę ciężko pracującą, niemającą, samotnie wychowującą syna. Wraz z ukazaniem jej perspektywy przedstawiono wgląd w rodzicielskie niepokoje związane z koniecznością zrzucenia „opieki” nad dzieckiem na zabawki i media. Jak ujawniają badania, w latach osiemdziesiątych duża część samotnych matek odczuwała wyrzuty sumienia spowodowane niewystarczającą ilością czasu poświęcanego dzieciom, co skutkowało nabywaniem przez nie kolejnych produktów dla najmłodszych; rzeczy (a także massmedia) miały zastąpić malcom „opiekę” i rekompensować nieobecność rodzicielki⁶. Trzeba zaznaczyć, że *Laleczka Chucky* często była czytana jako komentarz do rozдутego w latach osiemdziesiątych rynku zabawkarskiego i postępującej komercjalizacji kultury dziecięcej.

miejskich legend). Zob. J.K. Muir, *Horror Films of the 1990s*, McFarland & Company, Jefferson 2011, s. 30, 32, 36.

- 5 Don Mancini w wywiadzie z Williamem Bibbianim zgadza się z rozmówcą co do tego, że dopiero sequel rozwija postać dziecięcego bohatera. Bibbiani mówi: „W drugiej części wyraźniej widzimy Andy'ego jako bohatera. W pierwszej części jest nieco pustą postacią – to po prostu niewinne dziecko. W sequele czujemy już frustrację i strach”. Po czym Mancini dodaje, że wraz z rozwojem akcji *Laleczka Chucky* staje się „dziwną opowieścią detektywistyczną, jakimś filmem policyjnym”. *The Chucky Files – Don Mancini on CHILD'S PLAY 2 (1990)*, <https://www.youtube.com/watch?v=MnjWj4hwrXo>, data dostępu: 29.07.2021.
- 6 Zob. E. Seiter, *Sold Separately: Children and Parents in Consumer Culture*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey 1995, s. 8, 26, 52, 122, 190.

Lalka pozbawiająca kilkulatka duszy odpowiadała w takich interpretacjach za rodzicielskie lęki przed konsumeryzmem najmłodszych⁷.

W kolejnych dwóch częściach metafora lalki zyskała nowe znaczenia. Choć w *Powrocie laleczki Chucky* i *Laleczce Chucky 3* (reż. J. Bender, 1991) cyniczny rynek zabawkarski wciąż jest istotnym punktem odniesienia, to wraz z „przejściem” perspektywy przez niedorośłego bohatera, wróg zostaje zdefiniowany inaczej. W trzeciej części, sytuującej się w schemacie kina inicjacyjnego, krytykuje się konserwatywne, wojskowe wychowanie młodych mężczyzn, wykpiwające chłopców „bawiących się lalkami”⁸. W części drugiej (najbardziej „dziecięcej” z całej serii) oskarża się dorosłych, którzy powinni stać na straży

7 Zob. T.S. Kord, *Little Horrors: How Cinema's Evil Children Play on Our Guilt*, McFarland & Company, Jefferson 2016, s. 127; Zob. D. Lennard, *Bad Seeds and Holy Terrors: The Child Villains of Horror Film*, State University of New York Press, Albany 2014, s. 131–144. Odczytania *Laleczki Chucky* jako komentarza na temat konsumeryzmu zbiegają się z ideą autora filmu. Jako że ojciec Dona Manciniego pracował w sektorze reklamy, twórca postaci morderczej lalki już we wczesnym wieku był świadomy cynizmu i manipulacji branży zabawkarskiej. Mancini przyznaje, że jego pierwotną intencją było stworzenie „mrocznej satyry na temat tego, jak reklama wpływa na dzieci”. L.E. Williams, „I always cry at weddings”. *Bride of Chucky, Seed of Chucky and the Horror of the American Family at the Millennium*, w: *Our Fears Made Manifest: Essays on Terror, Trauma and Loss in Film, 1998–2019*, ed. A.J. Carranza, McFarland & Company, Jefferson 2021, s. 75.

8 Pierwsze trzy części stanowią relatywnie spójną tematycznie trylogię przedstawiającą dzieciństwo i dorastanie Andy'ego. Kolejne: *Narieczona laleczki Chucky* (reż. R. Yu, 1998) i *Laleczka Chucky: Następne pokolenie* (reż. D. Mancini, 2004), choć pomijają losy chłopca i stworzone są w odmiennej tonacji (wpisując się w model *queer* horroru i autotematyczne trendy filmowego postmodernizmu), w pewnym sensie przedłużają rozpoczęty na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych pomysł portretowania kolejnych stadiów życia (w czwartej części pojawia się wątek ślubu, a w piątej narodzin dziecka). Następne dwie części: *Kłątwa laleczki Chucky* (reż. D. Mancini, 2013) i *Kult laleczki Chucky* (reż. D. Mancini, 2017) opisują już odrębne historie, w których jednak kolejno pojawiają się motywy kryzysu małżeńskiego i choroby. Najnowsza realizacja – serial *Chucky* (reż. D. Mancini, 2021–2024) stanowi kompilację wątków i bohaterów z całego uniwersum. Pod względem tematyki i wymowy lokuje się jednak najbliżej pierwszych trzech części. Główni bohaterowie rekrutują się z grupy dorastającej młodzieży (vide *Laleczka Chucky 3*). Ich problemy, tak jak w pierwszej i drugiej części, dotyczą między innymi relacji z rodzicami. W toku akcji matki i ojcowie giną za sprawą lalki. Tak jak w filmach z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych zabawka staje się synonimem uwolnionego *id*. Finał pierwszego sezonu *Chucky* (w roli gawędziarza wzorowanego na The CryptKeeperze ze słynnego serialu grozy) podsumowuje następująco: „Cóż, przynajmniej dzieciaki doczekały się szczęśliwego zakończenia. Prawdziwa miłość, wielka przyjaźń i cała masa martwych rodziców!”.

najmłodszych, a w istocie nie wywiązują się ze swojego zadania. Mordercza zabawka powoduje co prawda lęk chłopca, ale to nie dziecko doznaje realnej krzywdy, a dorośli, którzy uczynili je nieszczęśliwym. Figura lalki z sequelą popularnej serii wyrasta na postać ambiwalentną – Chucky jest zarazem strażnikiem, jak i adwersarzem Andy'ego.

Homarowe ślepiska zabawki

Powrót Laleczki Chucky rozpoczyna się podobnie jak *Oko kota* – w pierwszym ujęciu widzimy zbliżenie oka. Należy ono do spalonej lalki. Pozostałości po Chuckym (Brad Dourif), który w pierwszej części filmu został wrzucony do ognia, są teraz własnością firmy zabawkarskiej, próbującej ocalić swoje dobre imię. Pracownicy odbudowują lalkę, by przekonać opinię publiczną, że ta działa, jak należy (sterują nią ustawienia fabryczne, a nie demoniczne moce). „Trup” zabawki zostaje odnowiony. Szklana gałka oczna jest wyłuszczona za pomocą łopatk. Choć oślepiiony czarny czerep wygląda makabrycznie, to w tym stanie mordercza lalka jest unieszkodliwiona. Pozostanie nieaktywna nawet wtedy, gdy przedstawiciele firmy zabawkarskiej zdrapią z niej warstwę stopionego plastiku, zamontują nowe części, ubiorą w czyste ubrania i wypożyczą w baterie. Dopiero w chwili, kiedy Chucky otrzyma nową parę oczu, na powrót stanie się potworem. W trakcie pierwszego morderstwa ślepią lalki zaświecą się na czerwono (zob. fot. 165–168).

Chucky – lalka o „złych” oczach – jest dziedzicem wyobrażeń na temat widzących zabawek, marionetek i automatów. W eseju *Efekt lalki* Radosława Filipa Muniaka czytamy:

Nie bez powodu cechą lalek, która wzbudza wśród ludzi największy niepokój, są otwarte, nieruchome oczy (*casus* laleczki Chucky z horrorów). [...] Tym czymś cennym, co posiada człowiek, a czego lalka mu domniemanie zazdrości, jest życie, dlatego rzuca mu „złe spojrzenie”⁹.

Wrażenie, że lalki obserwują nas swoimi pustymi oczami, znajduje wyraz w scenie ataku marionetkowego pajaca z *Ducha*. Wystraszony chłopiec, przeczuwając, że zabawka przygląda się mu podczas zasypiania, nakrywa ją kurtką.

9 R.F. Muniak, *Efekt lalki. Lalka jako obraz i rzecz*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010, s. 32.

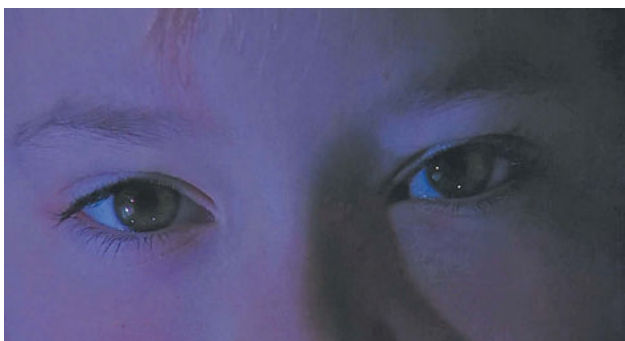
Spojrzenia (*Powrót laleczki Chucky*)



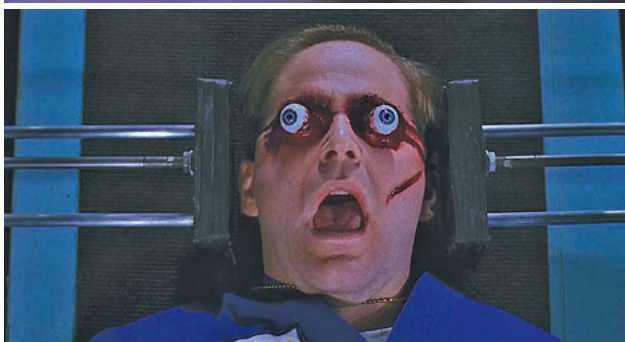
Fot. 165.
Spalony czerep



Fot. 166.
Mordercze spojrzenie



Fot. 167.
Oczy dziecka



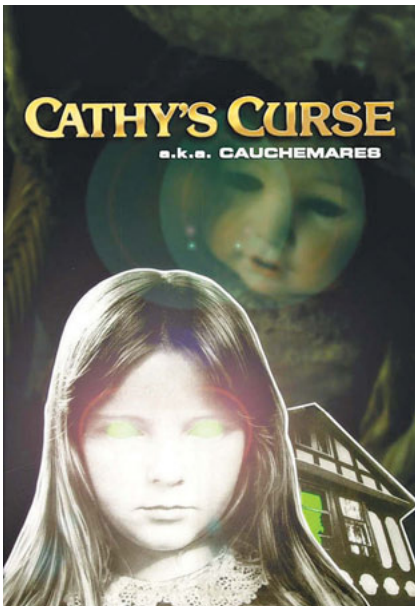
Fot. 168.
Maszyna do aplikacji oczu

Niestety, materiał zsuwa się, uaktywniając ruch kończyn marionetki. Pajac znów ma Robbiego na oku. Odpowiednie ułożenie lalki w topografii pokoju dziecięcego powinno uwzględniać zakrycie jej oczu. Lalkę można schować pod materiałem, włożyć do szafy albo odwrócić w kierunku ściany. Wyznania jednej z kolekcjonerek lalek, która nie rozstała się z zabawkami z dzieciństwa, zazębiają się ze sceną z *Ducha* i przekonują, jak mocno zakorzenione jest przeświadczenie o niepokojącej sile małych oczek:

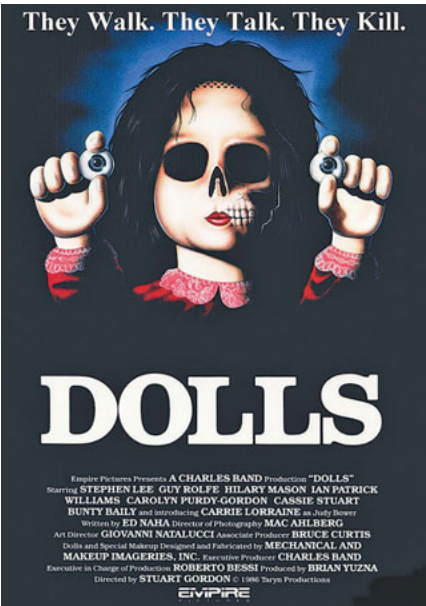
Odprawiam wieczorny rytuał obracania lalek w kierunku ściany. Jeśli tylko zamknę oczy, czuję, jakby na mnie patrzyły, a ja za nic w świecie nie mogłabym zasnąć z uczuciem, że moje lalki patrzą i czekają, aż zasnę. Mam wrażenie, że jeśli mnie nie widzą, to nie wiedzą, kiedy śpię... Nie mają mocy, skoro nie widzą, kiedy jestem absolutnie bezbronna. Jeśli nie pozwolisz im zobaczyć cię w stanie bezbronności, nie będą mogły zaatakować¹⁰.

Horrorzy korzystają z poczucia zagrożenia, jakie może wywołać zasypianie z uczuciem bycia śledzonym przez oczy lalek. Co więcej, oczy lalek w kinie grozy są na tyle wymownym elementem ikonograficznym, że stale eksponuje się je na plakatach i okładkach filmów. Przypomnijmy, że w przypadku plakatów z motywem „dziecka u drzwi” nie można było dostrzec twarzy chłopców i dziewczynek, za to zabawki ustawione były frontalnie. Dosadnego przedstawienia „złego spojrzenia” lalki dostarcza plakat pierwszej części serii o Chuckym, na którym nienawistne spojrzenie zabawki wydaje się strącać kobietę z budynku. Na dwóch plakatach *Lalek* podstawowy koncept stanowi przetworzenie makabrycznej sceny z filmu: gałki oczne lalki trzymane są w dłoniach (raz kobiecych, raz zabawkowych). Natomiast plakat *Cathy's Curse* (reż. E. Matalon, 1977) – kanadyjskiego horroru o dziecku będącym pod kontrolą lalki znalezionej na strychu – ukazuje „złe spojrzenie” jako straszliwy refleks oczu dziewczynki lalki. Nawet na prostej kompozycji z plakatu *Morderczej lalki* (reż. W. Mims, 1989) widzimy głowę paskudnej kukły z oczami nabiegłymi czerwienią. Oczy lalek zewsząd rzucają surowe błyski; nie przestają bacznie się przyglądać, nawet gdy wypadają z oczodołów (zob. fot. 169–172).

10 A.F. Robertson, *Life Like Dolls. The Collector Doll Phenomenon and the Lives of the Women Who Love Them*, Routledge, London 2004, s. 219.



Fot. 169. Cathy's Curse



Fot. 170. Lalki



Fot. 171. Mordercza lalka



Fot. 172. Laleczka Chucky

W rozprawie *Niesamowite* Zygmunta Freuda analizuje opowiadanie *Piaskun* E.T.A. Hoffmana – opowieść o mężczyźnie prześladowanym od małości przez potworną postać wydłubującą dzieciom oczy. W końcu Piaskowy Dziadek zastawia pułapkę na bohatera: konstruuje lalkę automat, w której nieszczęsny młodzieniec zakochuje się, a z której ostatecznie zostają mu tylko wydłubane gałki oczne. Freud, skupiając się na kwestiach ożywionej lalki i utraty oczu, stwierdza, że ten drugi motyw jest wyrazem dziecięcego lęku przed kastracją; motyw ożywionej lalki natomiast nie łączy się z lękiem, lecz raczej z pragnieniem:

[...] dziecko we wczesnym okresie zabaw w ogóle nie rozróżnia wyraźnie pomiędzy tym, co ożywione, a tym, co martwe, i szczególnie chętnie traktuje swą lalkę jak istotę żywą. Ba, niekiedy słyszy się od pacjentki, że jeszcze w wieku ośmiu lat żywiła przekonanie, iż jeśli w specyficzny sposób, możliwie jak najwnikliwiej będzie spoglądać na swe lalki, to muszą one ożyć. [...] w wypadku lalki nie ma jednak mowy o lęku, dziecko nie obawiało się ożywienia swych lalek, być może wręcz sobie tego życzyło¹¹.

Filmy i opowieści fantastyczne wydają się jednak proponować stanowisko nie całkiem zgodne z freudowskim rozpoznaniem. „Lalka, która ożywa, to koszmar wszystkich dzieci” – mówił o koncepcie stojącym za *Laleczką Chucky* aktor Chris Sarandon¹². „Za dnia dzieci fantazjują i udają. W nocy nawiedza je najmroczniejsza wyobraźnia”, stwierdził producent David Kirschner¹³, w dzieciństwie dotknięty fobią na punkcie lalek¹⁴. Dzieci w chwilach rozluźnienia mogą życzyć sobie, by ich lalki ożyły. Jednocześnie zachowują wobec

11 Z. Freud, *Niesamowite*, w: tegoż, *Pisma psychologiczne*, t. 3, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997, s. 246.

12 *The Making of Child's Play! The Birth of Chucky/Creating the Horror/Unleashed*, <https://www.youtube.com/watch?v=ogCa2IGiguA>, data dostępu: 29.07.2021.

13 Wypowiedź z filmu dokumentalnego *Żyjąc z laleczką Chucky* (reż. K.E. Gardner, 2022).

14 Kirschner, producent filmów dziecięcych różnych gatunków, w kontekście *Laleczki Chucky* wyznał: „Zawsze bałam się lalek mojej siostry, choć prawda jest taka, że bałam się wszystkiego. Uwielbiałam oglądać różne przerażające rzeczy w ciągu dnia, a nocą płaciłam za to cenę, razem z resztą rodziny, bo każde światło w domu musiało być włączone, kiedy ja miałam na sobie dwanaście koców w San Fernando Valley, bez klimatyzacji, w latach sześćdziesiątych. Nie wiem, dlaczego, ale po prostu to kochałam. Cała ta sprawa z lalkami i klaunami należy dla mnie do tej samej dziwnej sfery”. Ch. Radish, D. Kirschner, *How*

nich wzmożoną ostrożność, tak jak narrator zaproponowanego w motcie tego rozdziału fragmentu opowiadania *Choinka*. Gdy uparta wańka-wstańka łypie na niego „homarowymi ślepiskami”, chłopiec śmieje się dla zachowania pozorów dobrego nastroju, ale podobnie do wielu innych dzieci nie ufa zabawce o dziwnych oczach.

Warto zwrócić uwagę na trop, jaki pojawia się w uwagach Freuda: dzieci mogą wierzyć w to, że ich spojrzenie jest w stanie ożywić lalki. Na marginesie myśli Waltera Benjamina widać podobną intuicję. W przytaczanej przez niego bajce Friedricha Wilhelma Hackländera lalka ożywa na widok dziecka. „Dzieci mogą nic nie wiedzieć o istnieniu żywych zabawek, ale przecież zły czar tej śliskiej drogi jeszcze dziś często wciela się w kształt dużej, chodzącej lalki”¹⁵ – komentuje filozof. Podczas seansów filmów o lalkach potworach można odnieść wrażenie, że przeświadczenie o możliwości ożywienia zabawki dzięki rzuconemu nań specyficznemu spojrzeniu towarzyszy również oku kamery. Przypadek pacjentki Freuda, przekonanej, że jeśli przenikliwie popatrzy na lalki, może obudzić je do życia, znajduje odzwierciedlenie w konwencji, jaką posługują się horrory o żywych lalkach. Niejednokrotnie kamera imituje wzrok gapia, który tak długo i natrętnie śledzi zabawkę, aż dopatrzy się w niej oznak życia. W *Powrocie laleczki Chucky* trwające pół minuty ujęcie ukazuje pokój dziecięcy po zmroku. Kamera powoli panoramuje przestrzeń: od łóżka, w którym śpi chłopiec, do półki z lalką. Gdy w kadrze pojawia się Chucky, następuje zbliżenie i w tym momencie potwór przekrzywia główkę i mruga. Podobny moment pojawia się w *Ukochanej laleczce*. Kiedy dziecięca właścicielka zabawki mości się w łóżku, kamera spogląda na siedzącą nieopodal lalkę, a ta odwzajemnia spojrzenie (zob. fot. 173–175). Zarówno popularne kino grozy, jak i rozprawy z zakresu filozofii i estetyki stale wracają do wnętrza dziecięcej sypialni jako podstawowej przestrzeni, w jakiej ujawnia się „złe spojrzenie” lalek. Muniak charakteryzuje to miejsce nocą:

Kto z nas nie przeżył chwil grozy, gdy jako dziecko obudził się w środku nocy i spotkał ten nieruchomy, skupiony i martwy wzrok lalki wpatrzonyj w nas? Czuje się wtedy po trzykroć silniej jej obecność niż w czasie zabawy,

¹⁵ *‘Child’s Play’ Producer Turned His Fear of Dolls Into a Killer Franchise*, „Collider”, <https://collider.com/childs-play-producer-david-kirschner>, data dostępu: 22.08.2024.

15 W. Benjamin, *Pasaże*, przeł. I. Kania, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005, s. 742.

choć wtedy właśnie lalka była dla nas kimś, ustanawiała obecność, tylko że w obrębie ról, które łaskawie jej nadaliśmy. Tylko gdy nikt jej nie rusza, lalka naprawdę staje się żywa¹⁶.

Cykl dobowy lalek przebiega podobnie do rytmu straszenia potworów spod łóżka – przerażający potencjał zabawek uaktywnia się szczególnie w nocy, po zgaszeniu światła. W kontekście horroru z lalkami autorzy przewodnika po podgatunkach kina grozy przywołują niepokój związany z nocnymi lękami posiadaczy antropomorficznych zabawek:

Na moment, nim zgasną światła w dziecięcej sypialni, dziecko widzi kukiełkę albo lalkę położoną na pudle z zabawkami, z odwróconą, pustą twarzą. Wtem, ciemność zalewa pokój i dziecko nie może odgonić tej myśli: Gdzie teraz patrzy lalka? Ja jej nie widzę, ale czy ona widzi mnie?¹⁷

Tego rodzaju nocne wspomnienia konsekwentnie przywoływane są w kontekście motywu ożywionych lalek. W książce Magdaleny Radkowskiej-Walkowicz o wizerunkach lalek i automatów znajdujemy potwierdzenie obserwacji dotyczących budzenia się zabawek w czasie, kiedy cały dom zasypia. Zdaniem autorki groza związana z ożywieniem tego, co nieożywione, jest uniwersalna, a z tych powszechnie kojarzonych wrażeń wypływa popularność horrorów „lalkowych”. Znany wielu ludziom lęk „ma swoje źródło zapewne w dziecięcym pokoju – kiedy mama gasi światło i nie słysząc już jej kroków, zabawki pozwalają sobie na zbyt wiele”¹⁸.

Należy jednak zaznaczyć, że choć wrażenia związane z dziecięcymi lękami powracają w opracowaniach dotyczących motywu ożywionych lalek, to historia horrorów z lalkowymi i marionetkowymi potworami nie jest tradycyjnie związana z filmami portretującymi dziecięcych bohaterów. Do lat osiemdziesiątych w kinie amerykańskim ożywione lalki były przeważnie własnością dorosłych (szalonych naukowców zmniejszających ludzi czy zdziwaczałych marionetkarzy), a polem ich działania również było środowisko dorosłych.

16 R.F. Muniak, *Efekt lalki...*, s. 68–69.

17 C. Vander Kaay, K. Fernandez-Vander Kaay, *Horror Films by Subgenre: A Viewer's Guide*, McFarland & Company, Jefferson 2016, s. 74.

18 M. Radkowska-Walkowicz, *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 198.

Widzimy cię!



Fot. 173. *Powrót Laleczki Chucky*



Fot. 174. *Lalki*



Fot. 175. *Ukochana laleczka*

Dopiero przełom lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych usytuował niepokojące lalki w przestrzeni dziecięcej sypialni. Chłopcom i dziewczynkom kolejno objawiały się ręcznie robione zabawki z *Lalek*, laleczka Chucky z serii Manciniego, potwór w czerwonej sukience z *Ukochanej laleczki*, „małe strachy” z filmu *Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki* i ruchliwe figurki z horroru *Morderstwa w domu lalek*. W tym samym czasie *Władca lalek* i *Szatańskie zabawki* dały początek seriom filmów z reguły stroniących od dziecięcych postaci oraz nocnych lęków charakterystycznych dla niedorosłości. Horror „lalkowe” nie są zatem automatycznie przypisane do przestrzeni pokoju dziecięcego. Filozofka Victoria Nelson twierdzi jednak, że wszelkie filmy z morderczymi lalkami zasadzają się na kontraście wynikającym z brutalnego ożywienia rzeczy na pozór niegroźnych, przesyconych „aurą dziecięcej niewinności”¹⁹.

Zepsute zabawki w domu lalek

Andy i Chucky mają z sobą wiele wspólnego. Początkowo chłopiec i lalka są własnościami instytucji, które stawiają sobie za cel „podreperowanie” podopiecznych. Chucky jest czyszczony i odnawiany przez firmę produkującą serię „fajnych chłopców” (*Good Guys*); Andy podlega opiece ośrodka adopcyjnego. Kiedy chłopiec po raz pierwszy pojawia się na ekranie, jest przepytwany przez psychologa. Po namowach zwierza się z „koszmaru sennego”, który w istocie stanowi fabułę poprzedniej części: dusza mordercy dostała się do wnętrza lalki i pragnęła wcielić się w ciało chłopca. „To straszny sen” – próbuje pocieszać psycholog, po czym dodaje: „Sny nie mogą cię skrzywdzić; są nieprawdziwe”. W rozmowie z dorosłym lalka zostaje sprowadzona do pracy marzenia sennego przykrywającego jakieś realne, niefantastyczne wydarzenie, dziecko natomiast traktowane jest jako traumatyk wymagający dozoru i leczenia. Takie zawiązanie akcji jest podobne do pierwszych scen *Powrotu do Krainy Oz*, a także innych kontynuacji filmów, w których niedorośli stykali się z niesamowitymi i przerażającymi sytuacjami (*Koszmar z ulicy Wiązów 3: Wojownicy snów*, reż. Ch. Russell, 1987; *Mordercze kuleczki II*, reż. D. Coscarelli, 1988; *Halloween 5: Zemsta Michaela Myersa*, reż. D. Othenin-Girard, 1989).

19 V. Nelson, *Sekretne życie lalek*, przeł. A. Kowalcze-Pawlik, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009, s. 289.

W kolejnych częściach serii dzieci i nastolatki, wcześniej konfrontowane z czymś niewytłumaczalnym, uznawane były za osoby wymagające leczenia. Szpital psychiatryczny jako punkt wyjścia dla drugiej, trzeciej czy piątej części filmowej franczyzy wskazuje na sposób, w jaki rysowały się relacje między podporządkowanymi (dziećmi i młodzieżą) a władzą reprezentowaną przez dorosłe, oświecone podmioty. Niedorośli w oczach reprezentantów systemu opieki wymagają „podreperowania”. Dla Andy’ego lekarstwem ma być, zgodnie ze słowami pracownicy opieki społecznej, „normalne środowisko rodzinne, nowy start oraz możliwość zapomnienia o przeszłości”. Chłopiec – tak jak bohaterka *Powrotu do Krainy Oz* – ma zatem wyprzeć z pamięci przykre wydarzenia, zapomnieć o „bajce” (bo tak określone zostają w ośrodku opiekuńczym wspomnienia dziecka).

Gdy ogląda się scenę omawiania z rodzicami zastępczymi stanu zdrowotnego chłopca, można odnieść wrażenie, że para wybiera sobie dziecko niczym towar – lalkę, której mocne strony zachwala sprzedawca. Wrażenie to potęguje układ przestrzenny. Architektura ośrodka opiekuńczego powieli rozkład pomieszczeń Play Pals Corporation, w których odbudowywany jest Chucky. Pracownik i dyrektor korporacji zerkają na proces naprawiania zabawki przez szybę. Andy i psycholog zamknięci są natomiast w pokoiku odgrodzonym od przyszłych opiekunów lustrem weneckim, tak że ci mogą przetestować zachowanie i wygląd potencjalnego syna zastępczego jeszcze przed „podpisaniem papierów”. Montaż równoległy wzmacnia analogie między dzieckiem a lalką. „Odbudowaliśmy ją” – zapewnia szefa asystent. „W tym wieku dzieci szybko dochodzą do siebie” – mówi o chłopcu pracownica instytucji opieki.

Z biegiem akcji podobieństwo chłopca i lalki staje się coraz wyraźniejsze. Zarówno Andy, jak i Chucky okazują się przecież wadliwi – to „zepsute zabawki”, ściągające nieszczęścia na swoich dysponentów. Obaj w toku historii zostają odseparowani i zamknięci w osobnych pomieszczeniach, obu wymierzane są kary, obaj traktowani są przez większość czasu jako pozbawione sprawczości zawalidrog. Nieprzypadkowo mający doświadczenie w opiece nad dziećmi państwo Simpson (*sic!*) dają się poznać jako kolekcjonerzy lalek – w ich salonie znajdują się porcelanowe figurki, a w piwnicy walają się dziwne, antropomorficzne rzeźby. Czy Andy jest ich nowym eksponatem? „Zawsze znajdzie się miejsce na jeszcze jedno” – orzeka pani Simpson po zapoznaniu się z przypadkiem chłopca. Dom Simpsonów, zgodnie z obserwacjami Grady’ego Hendrixa, ukazuje ich jako podejrzanego indywidua:

Jeśli dom, do którego się właśnie wprowadziłeś, ma piwnicę wypełnioną starymi manekinami, uciekaj. Jeśli jest w nim bawialnia wypełniona marionetkami klaunów, biegnij szybciej. Ponieważ jedyna rzecz straszniejsza od dzieci to ich zabawki²⁰.

Nocą salon Simpsonów filmowany jest w konwencji, jaka z reguły przynależy do obrazowania przestrzeni sypialni dziecięcych: nakręcana figurka samoistnie się porusza, zabaweczki rzucają cienie, pacynki straszą w ciemności swą groteskową fizjonomią. Wraz z wejściem do domu tych miłośników zabawek Andy otrzymuje zakaz dotykania lalek należących do dorosłych. Nietrudno zauważyć, że w swoim stosunku do przedmiotów para z *Powrotu laleczki Chucky* przypomina Króla Gnomów z *Powrotu do Krainy Oz* – traktują oni bibeloty z pietyzmem, jakże dalekim od profanicznej zabawy dziecięcej. Analogicznie do filmu Waltera Murcha nadejście dziecka (dostrzegającego w rzeczach nie ornamenty, ale obiekty obdarzone życiem) burzy ład w domu zimnych kolekcjonerów antyków. Andy wszystko „psuje”; chce brać do ręki rzeczy, które nie służą do zabawy, panicznie boi się natomiast zabawki przeznaczonej dla jego grupy wiekowej.

Choć chłopiec na pozór może uchodzić za bohatera targanego lękami i w znacznej mierze pozbawionego inicjatywy, trzeba zaznaczyć, że jego spojrzenie na swój sposób kształtuje świat przedstawiony; styl *Powrotu laleczki Chucky* dyktowany jest przecież przez dziecięcą perspektywę. Szczególnie ujawnia się ona w lokalizacji domu Simpsonów. Po przekroczeniu progu przedmiejskiej willi bohater zostaje oprowadzony po pokojach. W scenie poznawania domu kamera umieszczona jest nisko – na wysokości wzroku dziecka (albo oczu lalki). Strategia wizualna *Powrotu laleczki Chucky* została skrupulatnie zaplanowana, a projekt ujęć był niemal tak rozbudowany, jak scenariusz. Lafia wyznawał wówczas zasadę, że filmy dźwiękowe powinny przypominać kino nieme, czyli w głównej mierze wykorzystywać wizualne środki wyrazu:

Dużo myślę o kamerze i publiczności, która staje się kamerą – czyją perspektywę widzimy? Olbrzymią część tego filmu nakręciłem z niskich kątów, które

20 G. Hendrix, *Paperbacks from Hell. The Twisted History of '70s and '80s Horror Fiction*, Quirk Books, Philadelphia 2017, s. 84.

reprezentują zarówno perspektywę Andy'ego, jak i Chucky'ego. Mam wrażenie, że nie widzieliście tyłu sufitów od czasów *Obywatela Kane'a*²¹.

Zabieg znany z przedstawienia wnętrza w *E.T.*, gdzie kamera imitowała perspektywę Elliotta i kosmity, w *Powrocie laleczki Chucky* nie wytwarza wrażenia przytulności i kameralności. Jest wręcz przeciwnie: tym razem świat widziany oczyma dziecka jawi się jako przytłaczający i obcy (zob. fot. 176–181). Piszący dla magazynu „Fangoria” Mark Patrick Carducci określa scenografię mianem „caligaryjskiego koszmaru dziecięcego”²². Zaskakują przede wszystkim kolory – dominacja popielu, błękitu i brudnego różu w salonie, korytarzu i pokojach dziecięcych sprawia, że miejsce wygląda surrealnie, niczym powiększony domek z klocków albo (powołując się na skojarzenia baśniowe) chatka z piernika²³. Nie jest to zwyczajny, przedmiejski dom przedstawicieli amerykańskiej klasy średniej; wnętrza ujawniają coś koślawego i niegościnnego dla dziecięcego lokatora. Sufity chylą się złowieszczo, szafy są nieporęczne, drzwi sprawiają wrażenie za ciężkich dla małych rączek. O podobnych rozstrzelonych, rozciągliwych, nazbyt obszernych wnętrzach Margarita Georgieva pisze w kontekście architektury obrazowanej w powieściach gotyckich; z analizy *Małych potworów* wiemy już, że takie przedstawienie wnętrza jest prowadzone z perspektywy dziecięcej²⁴.

W *Powrocie laleczki Chucky* efekt defamiliaryzacji potęgują niedzisiejsze meble i bibeloty. Nawet pokój zastępczej siostry chłopca nie przypomina sypialni nastolatki (przestrzeni silnie skodyfikowanej w amerykańskim kinie), lecz osobiwą komnatę. Pokój chłopca wypełniony jest natomiast w głównej mierze staroświeckimi zabawkami stworzonymi z naturalnych materiałów. Łóżeczko z drewnianym zagłówkiem i patchworkową narzutą wydaje się wyjęte z nostalgicznych wyobrażeń na temat dziecięcych mebli i niewiele ma wspólnego z masowym wystrojem wnętrza Ameryki lat osiemdziesiątych²⁵.

21 K. Counts, *Child's Play* 2, „Cinefantastique” 1990, vol. 21, no. 3, s. 14.

22 M.P. Carducci, *Don't Toy with Chuck...*, s. 59.

23 Zob. B. Keiper, *Fairy Tales and Killer Dolls: John Lafia and CHILD'S PLAY* 2, „Dread Central”, <https://www.dreadcentral.com/editorials/331532/fairy-tales-and-killer-dolls-john-lafia-and-childs-play-2>, data dostępu: 29.07.2021.

24 Zob. M. Georgieva, *The Gothic Child*, Palgrave Macmillan, New York 2013, s. 175.

25 Maria Nikolajewa i Liz Taylor, badając bajki na dobranoc (*bedtime story*), zwracają uwagę na specyficzną ikonografię książek obrazkowych. Łóżka nie przypominają w nich

Caligaryjski koszmar dziecięcy (*Powrót laleczki Chucky*)



Fot. 176.
Ogromne schody



Fot. 177.
Długi korytarz



Fot. 178.
Pokój klaunów

nowoczesnych, dziecięcych mebli, ale staromodne, cenione przez dorosłych drewniane łóża z dużym zagłówkiem i wyrazistym kantem. Zob. M. Nikolajeva, L. Taylor, *"Must We to Bed Indeed?" Beds as Cultural Signifiers in Picturebooks for Children*, „New Review of Children's Literature and Librarianship” 2011, vol. 17, s. 149.

„Nie widzieliście tyłu sufitów od czasów *Obywatela Kane’a*” (*Powrót laleczki Chucky*)



Fot. 179.
Salon



Fot. 180.
Pokój nastolatki



Fot. 181.
Szkola

W smutnawym, niemal w całości zatopionym w popielatym błękitcie pomieszczeniu usadowione są gdzieś figurki pająków i klaunów. Lalka do złudzenia przypominająca Chucky'ego kryje się zaś w szafie – tam, gdzie często lokowane są potwory w dziecięcych filmach fantastycznych. Chwilę po

wejściu do swej sypialni Andy ucieka z przerażeniem. Szybko jednak zostaje przywołany do porządku przez zastępczego ojca: „W tym domu nie biegamy”.

Swoista niegustowność i archaiczność przestrzeni domu wywołuje nieprzyjemne odczucia, ale trzeba zaznaczyć, że scenografia i wystrój wnętrz nie są w filmie dobitnie nacechowane negatywnie – innymi słowy, wrażenie, że „coś tu nie gra”, jest raczej podskórne aniżeli w pełni uświadomione. Devon Elson w swojej recenzji zwraca uwagę na rolę estetyki przestrzeni w kształtowaniu świata z dziecięcego punktu widzenia:

Terapeutka określa przeżycia Andy'ego mianem bajki i na tym zbudowane są znakomite zdjęcia Stefana Czapsky'ego, który filmuje za pomocą szerokokątnego obiektywu, *delikatnie* [wyróż. – D.L.] wypaczającego zakres otoczenia Andy'ego. W obcym nowym domu, z obcą nową rodziną, ściany są jakby przesunięte, a meble wydają się wisieć nad nim. Oczywiście jest, że Andy stracił bezpieczeństwo rodzinne i jest teraz sam w wielkim świecie²⁶.

Zdjęcia Stefana Czapsky'ego, który w tym samym czasie odpowiedzialny był także za reżyserię obrazu w *Edwardzie Nożycorękim* (reż. T. Burton, 1990), innym filmie o gotyckich przedmieściach, ukazują przedmiejski dom w sposób nieprzypominający żadnej z przywołanych w tej rozprawie przestrzeni domu rodzinnego. Z reguły w dziecięcym kinie fantastycznym lat osiemdziesiątych to pokoje najmłodszych były sferą niesamowitości, obcości i odrealniania, podczas gdy reszta domu w większości przypadków jawiła się jako teren codzienny czy wręcz nudny. *Powrót laleczki Chucky* pokazuje nietypową sytuację – pomieszczenia przeznaczone dla rodziców i części wspólne domu ukazywane są jako równie ekscentryczne, kolorowe i niepokojące, co sypialnia dziecka. Dla reżysera jednym z aspektów wdrożenia dziecięcej perspektywy było przedstawienie całego świata jako „wesołego miasteczka”:

Laleczka Chucky była kręcona z punktu widzenia dorosłego, głównie z punktu widzenia postaci Catherine Hicks. Natomiast przy drugiej części bardzo, bardzo zależało mi na tym, aby film był prowadzony z perspektywy Andy'ego i Chucky'ego. Sporo osób przyznaje, że gdy w dzieciństwie widzieli film, utkwili

26 D. Elson, *Child's Play 2* (1990), „Frame Rated”, <https://www.framerated.co.uk/childs-play-2-1990>, data dostępu: 29.07.2021.

im on w głowie. Było tak pewnie dlatego, że dużą część materiału kręciłem z bardzo niskich kątów, za pomocą szerokokątnego obiektywu. Pamiętam, że w dzieciństwie świat wyglądał dla mnie właśnie w taki sposób. Dodatkowo użyłem krzykliwych kolorów. Fabryka z finału nie miała wyglądać jak realistyczna wytwórnia zabawek, ale fabryka Willy'ego Wonki. Mam wrażenie, że to niesztampowe dla horroru, a przecież horror nie musi być mroczny i ponury – może być równie przerażający, gdy jawi się w barwach wesołego miasteczka²⁷.

Styl wizualny zasadzający się na skojarzeniach związanych z estetyką kultury dziecięcej w najbardziej efektowny sposób ujawnił się w zakończeniu. Znow, tak jak w *Powrocie do Krainy Oz*, miejsce zażegnania konfliktu dziecka stanowi pomieszczenie, gdzie wytwarza i magazynuje się przedmioty; w przypadku *Powrotu laleczki Chucky* jest to fabryka zabawek. Hala wypełniona rzędami identycznych pudełek z „fajnymi chłopcami” tworzy wrażenie barwnego labiryntu, a platformy montażowe Play Pals Corporation przypominają raczej zjeżdżalnię i podesty placu zabaw aniżeli fabryczne urządzenia. Jedną z bardziej makabrycznych maszyn (choć, zdaniem Johna Kennetha Muira, niepozabawioną komediowego potencjału²⁸) jest przyrząd do aplikowania lalkom gałek ocznych. Gdy Chucky spycha jednego z pracowników pod szpikulce przytwierdzające sztuczne ślepia, oczy lalki znów okazują się groźną bronią. Mężczyzna ginie od razu, a jego zwłoki, z przytwierdzonymi doń zabawkowymi oczyma, stanowią teraz hybrydę lalki i człowieka. Chwilę później z rąk Andy'ego i jego tymczasowej siostry ginie Chucky. Całe ciało potwora zalane jest gorącym plastikiem. Topi się każda jego część, poza zębami i oczami.

Syndrom Pinokia, czyli zemsta zabawek

Don Mancini, pomysłodawca *Laleczki Chucky* i stały współtwórca serii, początkowo inaczej wyobrażał sobie motywację potwora zabawki. Chucky miał być materializacją gniewu samotnego chłopca, *id* zamkniętym w plastikowym ciałku lalki, uaktywniającym się, gdy dziecko spało. Pomysł, wedle

27 Director John Lafia on Child's Play 2, <https://www.youtube.com/watch?v=bAdMJmZzXvU>, data dostępu: 29.07.2021.

28 Zob. J.K. Muir, *Horror Films of the 1990s...*, s. 70.

którego matka i nauczycielka narażone były na co prawda nieświadomy i nie-bezpośredni, ale bardzo brutalny atak zaniedbywanego kilkulatka, wydał się producentom nazbyt ryzykowny. Ostatecznie w *Laleczce Chucky* zaproponowano bardziej bezpieczny, „nieskomplikowany” etycznie rodowód potwora – z pomocą rytuału *voodoo* w postać lalki wcieliła się dusza seryjnego zabójcy Charlesa Lee Raya²⁹. Część niewykorzystanych w pierwszej części rozwiązań została jednak użyta w sequele³⁰. W *Powrocie laleczki Chucky* zabawka wciąż jest napędzana agresją mordercy, ale jako że jej głównymi ofiarami stają się postaci nieprzyjazne dziecku lub zawodzące je, pierwotna wizja Manciniego zostaje spełniona; rudowłosa, gumowa kreatura wymierza karę złym opiekunom. Poza anonimowymi pracownikami fabryki zabawek giną zatem surowa nauczycielka, oschły ojciec zastępczy i jego żona po tym, jak wypiera się dziecka. Lalka „oszczędza” za to siostrę zastępczą Andy’ego. Pomimo krnąbrnego usposobienia, nastolatka wspiera chłopca. Para zdanych na siebie sierot przypomina Jasia i Małgosię.

Motyw zemsty na złych opiekunach przewija się w kinie grozy i literaturze z wątkiem ożywionych zabawek³¹. W amerykańskich filmach fantastycznych zabawki niejednokrotnie odgrywały rolę rzeczników nieszczęśliwych dzieci. Gdy sprawczość chłopców i dziewczynek była zbyt słaba, a agresja i zaniedbania rodzicielskie rosły w siłę, lalki i misie mściły się na oprawcach kilkulatków. „Niepedagogiczny” wydźwięk, jaki niosła krwawa ofensywa zabawek, łagodzony był częściowo przez znany z baśni zabieg. Postacie biologicznej matki i ojca zastępowane były przez „złą macochę” i „złego ojczyma” – groźnych obcych, którzy zajęli miejsce „dobrych”, kochających rodziców. To przypadek *Powrotu laleczki Chucky*, *Lalek* i jednego z odcinków *Strefy mroku*.

Legendarną zabawką wymierzającą karę nieudolnym opiekunom była Talky Tina z serialu *Strefa mroku*. W odcinku *Living Doll* w roli potwora obsadzona jest lalka należąca do nieakceptowanej przez swego ojczyma dziewczynki. Nakręcana zabawka o słodkich rysach i szczebiotliwym głosiku początkowo tylko werbalizuje swój emocjonalny stosunek do mężczyzny (który, jak się domyślamy, podziela też dziecko). Mechanizm nakręcanej zabawki

29 Zob. L. Bouzereau, *Ultraviolet Movies. From Sam Peckinpah to Quentin Tarantino*, Carol Pub. Group, Secaucus 1996, s. 224.

30 Zob. *The Chucky Files...*

31 Zob. L.R. Kuznets, *When Toys...*, s. 107–108.

wygłasza w kierunku ojczyzna coraz bardziej niepokojące deklaracje: „Jestem Rozgadana Tina i chyba cię nie lubię”; „Jestem Rozgadana Tina i zaczynam cię nienawidzić”; „Jestem Rozgadana Tina i mam zamiar cię zabić”. W końcu lalka rzeczywiście przyczynia się do śmierci mężczyzny, a matkę poucza: „Jestem Rozgadana Tina i lepiej, żebyś była dla mnie miła”. Po latach David Kirschner powie, że odcinek *Living Doll* absolutnie przeraził go w dzieciństwie, co przyczyniło się do jego zainteresowania strasznymi lalkami, spełnionego ostatecznie dzięki wyprodukowaniu filmów z Chuckym³². Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, gdy horrory „lalkowe” zyskały szczególną popularność, powróciły również scenariusze, w których dorośli karani byli przez dziecięce zabawki.

Pierwsze minuty *Lalek* ukazują sugestywną scenę. Karcona przez macochę i odrzucona przez zimnego ojca dziewczynka (Carrie Lorraine) widzi, jak z lasu wyłania się wielki pluszowy miś. To powiększona kilkukrotnie maskotka, którą „zła macocha” wyrzuciła, aby sprawić dziecku przykrość. Ogromny, drapieżny niedźwiadek za pomocą kłów odgryza rękę kobiety, a ojca rani pazurami. W stosunku do dziecka potwór natomiast zachowuje się grzecznie i służalczo. Jak się okazuje, starcie jest fantazją dziewczynki; równocześnie jednak antycypuje ono zemstę zabawek. W dalszej części filmu, rozgrywającej się w posiadłości należącej do lalkarzy, ręcznie robione zabawki uwolnią w końcu dziewczynkę od dysfunkcyjnych opiekunów. *Lalki*, oparte na scenariuszu Eda Nahy (scenarzysty takich dziecięcych filmów fantastycznych, jak *Troll* i *Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki*), bywają interpretowane jako dzieło krytyczne bądź subwersywne. Zdaniem Craiga Iana Manna w filmie rozsiane są kontrkapitalistyczne i antyreaganowskie tropy i nieprzypadkowo oziębli, materialistyczni rodzice (karykatury kultury *yuppie*) zostają ukarani przez potwory, kierujące się „dawnymi zasadami” – sercem, poczciwością, dobrem dziecka³³. Choć na paradoks może wyrastać przypisywanie dobroduszości „małym strachom”, zdolnym w okrutny sposób traktować swoje ofiary, to w istocie lalki nacechowane są raczej pozytywnie – ich zbrodnie wsparte są na etycznym kodeksie, a zachowanie w stosunku do dzieci i szlachetnych

32 Zob. Ch. Radish, D. Kirschner, *How 'Child's Play'...*

33 Zob. C.I. Mann, *They Don't Make 'Em Like That Anymore: Dolls vs. Modernity*, w: *Toy Stories. The Toy as Hero in Literature, Comics and Film*, ed. T. Jones, McFarland & Company, Jefferson 2017, s. 69, 72.

dorosłych odznacza się kurtuazją, życzliwością i pewną dozą nieśmiałości. W świecie przedstawionym atak zabawek (które nie zabijają, lecz zmieniają ofiary w lalki) wydaje się zresztą usprawiedliwiony. Jak piszą autorzy przewodnika po niszowych horrorach: „W tym subwersywnym świecie widzimy z perspektywy dziecka, jak źli dorośli dostają to, na co sobie zasłużyli”³⁴.

Napięcia pomiędzy dorosłymi a dziećmi w horrorach z lalkowymi antagonistami wzmacniane są przez odwołania do baśni – tekstów kultury, które wedle Bruno Bettelheima w sposób niedosłowny zaznajamiają niedorosłych z ambivalencją ich stosunku do rodziców³⁵. Mancini określa *Powrót laleczki Chucky* mianem „odwróconej baśni”³⁶, a Stuart Gordon przyznaje, że inspirował się lekturą klasycznej rozprawy Bettelheima *Cudowne i pożyteczne*³⁷. Zarówno *Lalki*, jak i sequel *Laleczki Chucky* opowiadają o niedorosłych bohaterach pozbawionych domu rodzinnego i zmuszonych do nocowania w dziwnym, obcym miejscu. Obydwa filmy w obrębie diegezy przywołują *Jasia i Małgosię* – baśń ufundowaną na schemacie wygnania dzieci z domu. W *Lalkach* chwila, gdy dziewczynka czyta przed snem historię, poprzedzona jest sceną rozmowy jej opiekunów. Bezceremonialnie decydują się oni na krok, jaki wykonali rodzice Jasia i Małgosi: należy pozbyć się „bachora”, który komplikuje życie małżeństwa. W horrorze Lafii zastępcza matka, gdy jeszcze nie jest zrażona do chłopca, czyta mu na dobranoc grimmowską opowieść. Kiedy pojawia się fragment, w którym macocha zostawia dzieci w lesie, kobieta przerywa czytanie i kwituje nerwowo: „A potem żyli długo i szczęśliwie”. „Wcale nie” – odpowiada Andy.

34 Zob. A. Lukeman, *Fangoria Magazine*, *Fangoria's 101 Best Horror Movies You've Never Seen: A Celebration of the World's Most Unheralded Fright Flicks*, Crown, New York 2011, s. 60.

35 Zob. B. Bettelheim, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996, s. 58–59.

36 Zob. *The Chucky Files...*

37 Stuart Gordon opisuje, czym inspirował się przy pracy nad *Lalkami*: „Czytałem sporo Bruno Bettelheima, szczególnie *Cudowne i pożyteczne*, w którym porusza się kwestię znaczenia baśni. On faktycznie spiera się z tymi, którzy mówią, że baśnie są zbyt brutalne. Jego podejście jest takie, że świat jest przerażający, a baśnie pokazują dzieciom, jak przygotować się do życia w tym świecie. Poprzez baśnie uczy się nas, że owszem, istnieją potwory i mogą nas spotkać straszne sytuacje, ale jeśli jest się dzielny, silny i dobrym, to nie warto się poddawać, w końcu będzie dobrze. Twierdzi, że takie lekcje są ważne, a ich redukcja pozbawia baśnie siły i sensu. Pomyśl na film, w którym zamiast ograniczać te elementy, potęguje się je do ekstremum, bardzo mnie pociągał”. J.A. Gallagher, *Film Directors on Directing*, Praeger, Westport 1989, s. 96–97.

W dalszej części filmu chłopiec wysłucha jeszcze fragmentu *Pinokia*, w którym ujawnia się moralizatorska wymowa powieści Carlo Collodiego: chłopcy powinni być grzeczni i prawdomówni; niezdyscyplinowane dzieci zawsze żałują swoich czynów. Zaraz po czytance kilkulatek zostaje zrugany przez niesympatyczną nauczycielkę. Wedle dorosłych bohaterów Andy nie jest grzecznym chłopcem. Aby być traktowanym jak „człowiek”, musi on (podobnie jak Pinokio) pozbyć się brzydkich nawyków i wyeliminować impulsywne działania. Film pokazuje przy tym wyraźnie, że formułowane względem dziecka oczekiwania pedagogiczne są dla niego niejasne; komunikaty pogłębiają jedynie samotność bohatera.

Interesującego odwrócenia moralistyki *Pinokia* dostarcza horror *Syndrom Pinocchia* (reż. K. Tenney, 1996), w którym drewniana marionetka, stworzona przez skazanego na karę śmierci mężczyznę, staje się własnością dziewczynki (Brittany Alyse Smith). Pilna uczennica nie znajduje zrozumienia wśród rówieśników i cierpi na niedostatek uwagi ze strony zapracowanej, samotnej matki. „Odetnij mi sznurki” – prosi marionetka. Uwolniona lalka kolejno morduje przyszłego ojczya dziewczynki, opiekunkę i prawie zabija matkę. Zakończenie sugeruje jednak, że niejasne jest, czy sprawczynią zabójstw rzeczywiście była marionetka, czy też jej małoletnia właścicielka. W świetle takiej fabuły „syndrom Pinocchia” (albo „zemsta Pinocchia”, oryginalny tytuł brzmi bowiem *Pinocchio's Revenge*) wiązałby się z potrzebą autonomizacji dziecka od więzów rodzinnych – pragnieniem „odcięcia sznurków” i wyzwolenia swych popędów. Zatem zabawka – jak w przypadku pierwotnego konceptu stojącego za postacią laleczki Chucky – stanowi emanację gniewu dziecka.

Subwersywny charakter *Powrotu laleczki Chucky* nie przysporzył filmowi przychylności komentatorów. O ile pierwsza część serii o morderczej lalce doczekała się relatywnie ciepłego przyjęcia wśród amerykańskiej krytyki, o tyle sequel spotkał się z opiniami nacechowanymi niechęcią lub ambiwalencją. Pomijając recenzje koncentrujące się na jakości artystycznej *Powrotu laleczki Chucky* (punktowano np. nielogiczne rozwiązania fabularne i typową dla kontynuacji powtarzalność pomysłów³⁸), warto zwrócić uwagę na

38 Opinie na temat *Powrotu laleczki Chucky* były szczególnie surowe po premierze. James Cameron-Wilson pisze o zastosowaniu nazbyt ogranych klisz, nielogicznych rozwiązań fabularnych, a film określa mianem „spektakularnie głupiego sequela”. W recenzji Steve’a Newtona pada określenie „zrzynka!”. Autor twierdzi, że w drugiej części (bazując na rozwiązaniach oryginału) usprawniono jedynie mechanikę działania lalki, podczas

stanowisko etyczne Rogera Eberta. O filmie z 1988 roku krytyk wypowiadał się afirmatywnie, zwracając między innymi uwagę na sprytnie wykorzystanie „podskórnej traumy”, jaką noszą w sobie dorośli, którzy w dzieciństwie obawiali się, że ich zabawki nocą ożywają³⁹. Kontynuacja została natomiast ujęta w słowach padających już w ebertowskich recenzjach subwersywnych filmów dziecięcych (m.in. *Powrotu do Krainy Oz* i *Małych potworów*). Krytyk wylicza etyczne uchybienia realizacji: film jest „chory i wypaczony”; „udany warsztatowo, ale sprawił, że poczułem się brudny, zaniepokojony i można sobie dopowiedzieć, jaki wpływ będzie miał na dzieci”; „fakt, że jest sprawnie zrobiony, tylko pogarsza sprawę”; „wołałbym go nigdy nie obejrzeć”⁴⁰. Można zapytać: co się zmieniło na poziomie wymowy między pierwszą a drugą częścią? Dlaczego *Laleczka Chucky* nie wzbudzała wątpliwości, jakie pojawiają się w przypadku *Powrotu laleczki Chucky*? Stanowisko Eberta nie wybrzmiewa w pełni. Uzupełnienie argumentu etycznego możemy odnaleźć w recenzji innego głównonurtowego krytyka. Kevin Thomas wskazuje na przekaz „znakomicie wyprodukowanego, ale makabrycznego i nieprzyjemnego w odbiorze” filmu:

Powrót laleczki Chucky jedynie powtarza i wzmacnia do ekstremum tematykę pierwszego filmu: odwieczny problem dzieci z niewierzącymi im dorosłymi. Film przedstawia świat, w którym dzieci są naprawdę samotne i mogą polegać jedynie na sobie i innych dzieciach. Zagmatwany przekaz jest taki, że ekranowi dorośli, których Chucky strąca jak kręgle, są w zasadzie zatroskani

gdy całościowy warsztat pozostawia wiele do życzenia. W „Time Out” skarżono się na brak napięcia. Obecnie na portalu Rotten Tomatoes, który gromadzi nie tylko opinie prasowych krytyków, ale również recenzje ze stron poświęconych kinu popularnemu, film uzyskał 40% pozytywnych recenzji. Warto dodać, że wśród fanów serii *Powrót laleczki Chucky* cieszy się największym uznaniem. Zob. J. Cameron-Wilson, F.M. Speed, *Film Review 1991-2, Including Video Releases*, St. Martin's Press, London 1991, s. 28; S. Newton, *Horror Review: Child's Play 2*, „The Georgia Straight”, 15.11.1990, <https://earofnewt.com/2014/01/28/horror-review-childs-play-2>, data dostępu: 29.07.2021; MK, *Child's Play 2*, „Time Out”, <https://www.timeout.com/movies/child-s-play-2>, data dostępu: 29.07.2021; *The Final Note – Alex Vincent interviews John Lafia – Director of Child's Play 2*, <https://www.youtube.com/watch?v=9UpQ9r2xJ3g>, data dostępu: 29.07.2021.

39 R. Ebert, *Child's Play*, „Chicago Sun-Times”, 9.11.1988, <https://www.rogerebert.com/reviews/child-s-play-1988>, https://www.rottentomatoes.com/m/child-s_play_2, data dostępu: 29.07.2021.

40 Odcinek *Rocky V/Child's Play 2/Home Alone/The Nasty Girl* (1990) programu *At the Movies*.

i mają dobre intencje, nie są czarnymi charakterami. Kto by uwierzył w istnienie morderczej lalki?⁴¹

Nietrudno zauważyć, że argumenty etyczne padające w recenzjach Eberta i Thomasa formułowane są z perspektywy dorosłego podmiotu. Ebert, dystansujący się względem filmów dziecięcych podejmujących tematy tabuizowane, i Thomas, sympatyzujący z bohaterami, którzy w świecie przedstawionym ukazani są jako nieprzychylni dziecku, przyjmują postawę rodzicielską, paternalizującą i zatrwożoną autonomią niedorosłych. Wywrotowość, która przeszkadza im w drugiej części serii o morderczej lalce, wynika być może ze stopnia obłędu i destrukcji, jakie przypisywane są buntowi nierozumianych dzieci. Zrewoltowane dziecko przypomina tutaj raczej niebezpiecznego przestępcę, który uciekł z więzienia, albo zwyrodnialca zbiegłego ze szpitala psychiatrycznego; trudno trzymać jego stronę. Andy i Chucky należą do tych, którzy są zbyt pomyleni i nieestetyczni, żeby powstawać przeciwko racjonalnym instytucjom nowoczesnego świata. Można uznać realność doświadczanych przez nich krzywd, ale sposób, w jaki przedstawiają oni swoje roszczenia (i w jaki nadają im moc), jawi się jako bezsensowna, ślepa przemoc.

Bunt Andy'ego i Chucky'ego rodzi się w świecie, w którym możliwości stosowania „słabego oporu”, wykorzystywania dziecięcych trików, „migania się” od władzy rodzicielskiej i profanowania jej insygniów zostają mocno ograniczone. W surowych realiach dziecko i zabawka podlegają oczyszczeniu ze wszystkiego, co brudne, chaotyczne i niezdnośne (mają stać się sterylne, programuje się ich na taśmie montażowej fabryki albo w instytucjach opiekuńczych). Takie podejście najlepiej wyraża dom rodziców adopcyjnych naszpikowany zabawkami, których nie można dotykać. W jego topografii wycofane z obiegu, chronione zabawki mają pełnić rolę ornamentu dla średnioklasowej idylli. Analogiczna rola przypada wybranemu przez nich dziecku, mającemu stać się zwieńczeniem rodzinnego szczęścia. Z tej perspektywy zażyły sojusz chłopca i zabawek to już nie „słaby opór”, lecz krwawa rewolucja. I w filmie rzeczywiście do niej dochodzi, gdy dziecko-towar i zabawka-towar postanawiają wspólnie zbić szybkę i wydostać się z pozycji strzeżonego, ujarzmionego eksponatu.

41 K. Thomas, 'Child's Play 2' Plays Up the Horror, „Los Angeles Times”, 9.11.1990, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1990-11-09-ca-4160-story.html>, data dostępu: 29.07.2021.

Zakończenie

Droga do pokoju dziecięcego

Jakżebym chciała znowu być dzieckiem; półdzikim, odważnym i wolnym...¹

Emily Brontë

Mapa pokoju dziecięcego z filmów lat osiemdziesiątych nie mogłaby być zwykłym przedstawieniem graficznym. Powinna być ruchoma niczym interaktywna książeczka albo ożywione portrety w serii *Harry Potter*; wówczas możliwe byłoby ujrzenie motoryki zabawek, ruchów mebli, trzaskania skrzydeł szafy, otwierania się drzwi wejściowych. Łóżko wznosiłoby się i sunęło w stronę okna, ujawniając pod podłogą siedzibę potwora. Lustro migałoby raz po raz, pokazując czarodziejskie obrazy. Aby w pełni odczytać mapę, należałoby sięgnąć po magiczne szkło powiększające, w którego soczewce ujrzeliśmyby wewnątrz z perspektywy myszki albo kilkucentymetrowego trolla, a także przyrząd do prześwietlania ścian kryjących korytarze niewidoczne gołym okiem. Konieczne byłoby też zastosowanie optycznego triku ukazującego pokój w różnych świetlnych wariantach: w jasności dnia, przytulnym ciepłym świetle bocznych lampek i przerażającym mroku nocy. Naprawdę udana mapa powinna być wyposażona w jeszcze jedną funkcję – powinna być portalem umożliwiającym jej czytelnikowi samodzielne przeniesienie się do pokoju; mogłaby działać tak, jak robiły to czarodziejskie książki (*Niekończąca się opowieść*), rysunki (*Dom na papierze*) i kasety wideo (*Andy Colby w świetle wideo*) w filmach z lat osiemdziesiątych. Podsumowując, mapa fantastycznego pokoju sama powinna być zabawką.

Moją ambicją było zgromadzenie materiału, który w swojej strukturze i treści choć odrobinę przypominałby taką mapę zabawkę. Chciałam przedstawić filmową sypialnię dziecięcą lat osiemdziesiątych w całym jej nieokrzestaniu, przekształcaniach, bogactwie pomysłów. Jednocześnie potraktowałam *Tajemne życie przedmiotów...* tak, jak dziecko może traktować najdroższą przytulankę czy ulubiony samochodzik: absolutnie poważnie i z pełnym oddaniem. Zabawka nie musi być synonimem błahostki czy głupstwa. O tym, że

1 E. Brontë, *Wichrowe wzgórze*, przeł. H. Pasierska, Prószyński Media, Warszawa 2013, s. 110.

jej roli nie należy bagatelizować, pouczają przecież świadectwa dzieci, najznakomitsze humanistyczne piśmiennictwo oraz horrory klasy B, w których pojawiają się mordercze lalki.

Kończąc mój projekt, chciałabym sprawdzić, czy jest on użyteczny do czytania przestrzeni innych niż dziecięce fantastyczne kino lat osiemdziesiątych. Czy zaproponowane tutaj ustalenia można z powodzeniem zastosować do analiz pewnych obszarów kina najnowszego, a może odpowiadają one jedynie konkretnym tendencjom w kinematografii jednej epoki. Aby ocenić użyteczność mojej propozycji, przywołuję dwa przypadki manifestujące się w kinie – głównie amerykańskim – ostatnich dziesięciu lat. Pierwszym są produkcje, które określam mianem filmu nostalgicznego (*nostalgia film*) w rozumieniu zaproponowanym przez Fredrica Jamesona². Popularność filmów i seriali nostalgicznych, w których powraca się do rozwiązań dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych, na pozór powinna świadczyć na korzyść rozpisanej w tej książce propozycji. Skoro bowiem kino okresu *Trylogii przedmieść* wciąż jest ważnym punktem odniesienia, to jego odczytanie zaprezentowane tutaj może mieć bardziej uniwersalne zastosowanie. Przy bliższym przyjrzeniu się filmom nostalgicznym okazuje się jednak, że korzystają one jedynie wyrywkowo z opisanych przeze mnie aspektów dziecięcego kina lat osiemdziesiątych. Co więcej, w „kinie najnowszej przygody” w dużej mierze podważa się dziecięcy charakter dawnej fantastyki, odwołując się raczej do formuły narracji inicjacyjnych i kina młodzieżowego.

Drugim interesującym mnie przypadkiem jest odłam horroru opowiadającego o rodzinie i wykorzystującego rozwiązania zaczerpnięte z gotyckich narracji. W przywołanych przeze mnie filmach już nie tylko dzieci, ale i kobiety – matki małoletnich synów i córek – stają oko w oko z potworami z dziecięcych sypialni. Aby odróżnić najnowsze horrory gotyckie od ich prekursorskiego wcielenia z okresu kina klasycznego, stosuję pojęcie horroru neogotyckiego, używane przez autorów koncentrujących się na współczesnej inkarnacji filmowego gotyku³. Różnica między najnowszymi filmami o rodzinie

2 Zob. F. Jameson, *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. XVIII–XIX.

3 Zob. H. Hanson, *Hollywood Heroines: Women in Film Noir and the Female Gothic Film*, I.B. Tauris, London 2007, s. 194–219; R.J. Hand, *Danny's Endless Tricycle Ride: The Gothic and Adaptation*, w: *Gothic Film*, eds. R.J. Hand, J. McRoy, Edinburgh University Press, Edinburgh 2020, s. 99; A. West, *The Neo-Gothic Horror Of James Wan*, „Coming Soon”,

a nurtem klasycznym (jak również późniejszymi horrorami, takimi jak *Dziecko Rosemary* czy *Łsnienie*) zasadza się między innymi na odmiennych strategiach męskiej władzy – kwestii niezwykle istotnej dla gotyckich narracji. Podczas gdy amerykańskie filmy gotyckie lat czterdziestych (np. *Dragonwyck*, reż. J.L. Mankiewicz, 1946 czy *The Two Mrs. Carrolls*, reż. P. Godfrey, 1947) ukazują patriarchat jako niebezpieczny, demoniczny i wprost zagrażający życiu kobiet, większość nowych realizacji w mniej dosłowny sposób rozpisuje nierówność płciową w małżeństwie. W klasycznych filmach gotyckich mężowie i figury ojcowskie stosują gaslighting, w nowej odsłonie natomiast dyskredytowanie świadectwa kobiet i dzieci w większości przypadków nie wydaje się cynicznie zamierzoną strategią. Istotą męskiej władzy, tak jak w przypadku władzy rodzicielskiej w filmach z lat osiemdziesiątych, okazuje się kwestionowanie doświadczeń podporządkowanych.

Nie wyprzedzając jednak faktów, należy najpierw zdiagnozować sytuację kina fantastycznego w latach dziewięćdziesiątych. Wówczas wykazywało ono oznaki obumierania. Zamieranie – nie tylko zresztą znamionujące kino – było nieodwracalne. Już pod koniec lat osiemdziesiątych zwiastowano kres epoki dobrej zabawy. „Zaniepokojeni latami dziewięćdziesiątymi?”, pytał w 1988 roku John Taylor w „New York Magazine”, wyliczając przykłady potwierdzające pesymistyczny zwrot w polityce, biznesie i kulturze popularnej⁴. Okładka magazynu przedstawiająca rodzinę wkraczającą do mrocznego portalu (strasznych lat dziewięćdziesiątych) przypominała wyobrażenia zaczerpnięte z kina Stevena Spielberga (zob. fot. 182).

Korytarz donikąd

W filmie *Zaginiony świat: Jurassic Park* (reż. S. Spielberg, 1997) pojawia się charakterystyczny, opisywany po wielokroć w tej rozprawie scenariusz: dziecko budzi się w środku nocy i jest świadkiem niesamowitej manifestacji. Przez okno pokoju chłopca widać olbrzymi łeb dinozaura. Zaalarmowani przez malca rodzice początkowo nie przyjmują do wiadomości istnienia potwora. Po chwili na własne oczy przekonują się, że ich podwórze zostało nawiedzone

https://www.comingsoon.net/horror/pb_article_type/747738-neo-gothic-horror-james-wan, data dostępu: 29.10.2021.

4 J. Taylor, *Nervous About the Nineties*, „New York Magazine”, 20.06.1988, s. 28–35.

przez pradawnego olbrzyma. Gdy po dwudziestu latach od premiery pierwszej odsłony *Trylogii przedmieść* Steven Spielberg ponownie przedstawił moment przebudzenia dziecka, amerykańskie kino było już w innym miejscu.

Niepokoje końca dekady



Fot. 182. „New York Magazine”, 20.06.1988

Ekranowa fantastyka obumarła i ustąpiła miejsca widowiskowym filmom katastroficznym oraz mrocznemu kinu science fiction. Cudowność i niesamowitość manifestująca się w pokojach chłopców i dziewczynek powracała w pojedynczych filmach zakorzenionych w wyobraźni poprzedniej dekady (*Indianin w kredensie*; *Mali żołnierze*), jednak symbolem kina dziecięcego lat dziewięćdziesiątych stały się zabawki ze zgoła niefantastycznej serii *Toy Story*. W ostatniej dekadzie dwudziestego wieku lalki i figurki utraciły aurę tajemniczości i zamieniły się w bohaterów swojskich, ciepłych, w pełni

udomowionych. Dobitnym potwierdzeniem tego stanu rzeczy była scena z *Toy Story* rozebrana w konwencji horroru o upiornych zabawkach: nie tyle był to moment faktycznej grozy, ile hołd; bezpieczna zabawa z ogranymi już rozwiązaniami.

Kiedy dokonał się ten zwrot? Rok 1990 mógł jeszcze zwiastować rozwój tendencji obecnych w poprzedniej dekadzie. *Kevin sam w domu* – film o osamotnionym, zignorowanym przez rodziców chłopcu, który przepracowuje osierocenie dzięki sprytowi i znajomości domu, może być odczytywany jako dziedzictwo kina lat osiemdziesiątych. Duchy i potwory spod łóżka zostały co prawda zastąpione parą ciamajdowatych kryminalistów, ale rozwiązania topograficzne oraz wykorzystywanie przedmiotów w sposób typowy dla dziecięcej wynalazczości sytuowały realizację blisko filmów takich jak *E.T.* czy *Oko kota*. Przede wszystkim jednak emocjonalny trzon dzieła, bazujący na wątku samotności dziecka w rodzinie, stanowił kontynuację tradycji kina lat osiemdziesiątych⁵. Ostatecznie jednak spektakularny sukces komedii przygodowej Chrisa Columbusa nie okazał się nowym początkiem kina dziecięcego, lecz raczej efektownym końcem epoki.

Filipa Antunes twierdzi, że całą ostatnią dekadę dwudziestego wieku określić można jako ostrą reakcję (*backlash*) – sprzeciw wobec kina dziecięcego lat osiemdziesiątych. Zdaniem badaczki, upatrującej w kulturze popularnej formy emancypacji niedorosłych, zastąpienie horrorów dziecięcych przez kino „dla dorosłych” należy interpretować jako regres. Kino grozy lat dziewięćdziesiątych było „odmienione, dojrzałe, wyrafinowane i elitarne, a przede wszystkim nieprzeznaczone dla dzieci”⁶. Za jego zwiastun uznać należy *Milczenie owiec* (reż. J. Demme, 1991), wychwalane przez krytyków stęsknionych za „prawdziwą” i „poważną” odsłoną strasznych filmów⁷.

5 W eseju na temat dylogii o Kevinie Joe L. Kincheloe stwierdza, że obydwa filmy reprezentują smutek dzieci z generacji zapracowanych rodziców. „Choć *Kevin sam w domu* i *Kevin sam w Nowym Jorku* starają się, jak mogą, aby to ukryć, tak naprawdę opowiadają o odrzuceniu przez rodzinę dziecku – podobnie jak wiele filmów z lat osiemdziesiątych i wczesnych lat dziewięćdziesiątych. Komediowa forma filmów na pozór stępią ostrość tematu odrzucenia, ujawniając współczesne spojrzenie na kwestie rodzicielstwa i porzucenia dzieci”. J.L. Kincheloe, *The New Childhood: Home Alone As a Way of Life*, w: *The Children's Culture Reader*, ed. H. Jenkins, New York University Press, New York 1998.

6 F. Antunes, *Children Beware!: Childhood, Horror and the PG-13 Rating*, McFarland & Company, Jefferson 2020, s. 91.

7 Zob. tamże, s. 90–91.

W epilogu *Paperbacks From Hell* Grady Hendrix zauważa, że lekcja, jaką dają nam horrory, jest następująca: wszystko umiera⁸. Nie powinno zatem dziwić, że opisywane przez autora powieści grozowe z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych z czasem utraciły popularność. Zmieniło się tło społeczne i rynek wydawniczy, a czytelnicy nasycili się historiami o ożywających zabawkach i groteskowych potworach. Hendrix, podobnie jak Antunes, określa sukces *Milczenia owiec* (zarówno książki, jak i rychłej adaptacji filmowej) jako „gwóźdź do trumny” kiczowatych, rozrywkowych horrorów. To właśnie z jego powodu wydawcy zaprzestali drukowania strasznych powiastek w kolorowych okładkach; lata dziewięćdziesiąte należały do ponurych thrillerów o seryjnych mordercach. Zdając sprawę z końca pewnej epoki, autor lamentuje: „Rzeczy się zmieniają, ciała gniją, domy niszczeją i popadają w ruinę – narzekanie na to niczego nie zmieni. A jednak utracona kreatywność sprawia, że masz ochotę krzyczeć i walić w wewnętrzną stronę pokrywy trumny, podczas gdy jest ona przybijana z powrotem na miejsce”⁹.

Co ciekawe, Hendrix zaznacza, że w latach dziewięćdziesiątych horror nie zniknął całkowicie z półek księgarń, lecz znalazł swoją niszę w dziale z literaturą dziecięcą i młodzieżową (reprezentowaną przez takich autorów, jak R.L. Stine czy Christopher Pike)¹⁰. Ten łańcuch jest potwierdzeniem teorii Philippe’a Ariès’a, zgodnie z którą elementy kultury przedawniające się w świecie dorosłych, naturalnie wędrują do świata dzieci¹¹. Wiatrak zamienia się w miniaturową na patyku, koń przeobraża się w drewnianego konika, latający dywan z baśni o erotycznych konotacjach przekształca się w lewitujące łóżko z bajek dla dzieci, rytualna kukła zamienia się w laleczkę, horror staje się horrorem rodzinnym. To, co poważne, przeistacza się w zabawkę. Pytanie jednak, co dzieje się z zabawkami, których już nikt nie chce? Czy wymarłe elementy kultury dziecięcej wędrują do jakichś zaświatów? Gdzie upatrywać należy drugiego życia kina lat osiemdziesiątych? Z jednej strony, jak pisze Hendrix, horrory uczą nas, że wszystko umiera; z drugiej jednak, horrorowe

8 Zob. G. Hendrix, *Paperbacks from Hell. The Twisted History of '70s and '80s Horror Fiction*, Quirk Books, Philadelphia 2017, s. 279.

9 Tamże, s. 279.

10 Zob. tamże, s. 267.

11 Zob. Ph. Ariès, *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, przeł. M. Ochab, Wydawnictwo Marabut, Gdańsk 1995, s. 74.

serie lat osiemdziesiątych pokazały, że każdy trup może zostać wskrzeszony, czego dowodem są liczne sequele, pastisze i trawestacje.

Zaświaty. Gdzie są dzieci?

W ostatniej dekadzie kino lat osiemdziesiątych ponownie odrodziło się w postaci remake'ów. W 2015 roku pojawił się *Poltergeist* – nowa odsłona pierwszej części *Ducha*, a cztery lata później na ekranach zagościła *Laleczka* (reż. L. Klevberg, 2019). Obydwie realizacje proponowały uaktualnioną wersję starszych opowieści, kierując uwagę na kwestie zagrożeń technologicznych czyhających na dzieci w dwudziestym pierwszym wieku. W obrębie stylu i motywów nowe odsłony jedynie subtelnie nawiązywały do fantastyki lat osiemdziesiątych. Reżyser *Laleczki* przyznał co prawda, że chciał stworzyć horror przypominający „*E.T. na kwasie*” (również znajdujący się w pokoju chłopięcego bohatera plakat z *Ducha III* miał wskazywać na inspiracje kinem tego okresu)¹², jednak remake nie wpisywał się we wzorzec typowego retro-mańskiego hołdu dla epoki. Dla *Krainy Snów* (reż. F. Lawrence, 2022), nowej adaptacji komiksów Winsora McCay'a z dziewczynką w roli Nemo, starszy film nie stanowił żadnego punktu odniesienia.

Co innego filmy nostalgiczne – realizacje, które korzystają z dawnych rozwiązań lub prezentują kulturowe wyobrażenia o latach osiemdziesiątych¹³.

12 Zob. 'Child's Play' Director Lars Klevberg on How the Remake Is 'E.T.' on Acid, <https://www.movieone.com/2019/06/20/childs-play-director-lars-klevberg-interview>, data dostępu: 28.10.2021.

13 Istotne, że realizacje zakorzenione w tradycji dziecięcej fantastyki są jedynie częścią różnorodnych strategii retoromańskich ujawniających się w kinie hollywoodzkim. Kinematografia amerykańska już w latach dziewięćdziesiątych zrodziła pierwsze filmy nostalgiczne, w których zauważalna była tęsknota za wybranymi aspektami epoki reaganizmu. Początkowo lata osiemdziesiąte przedstawiano w konwencji komediowej, łączącej żal za minionym okresem z drwiną – wykpiwaniem ówczesnych fryzur, muzyki, stylów życia. W tym kontekście należałoby wyróżnić komedie romantyczne (*Od wesela do wesela*, reż. F. Coraci, 1998; *Prosto w serce*, reż. M. Lawrence, 2007; *Dziś 13, jutro 30*, reż. G. Winick, 2004) i komedie opowiadające o prywatkach (*200 papierosów*, reż. R.B. Garcia, 1999; *Jutro będzie jutro*, reż. S. Pink, 2010; *Szalona noc*, reż. M. Dowse, 2011). Inny model realizowały stylowe filmy *neo-noir*, sięgające do wyobrażeń lat osiemdziesiątych jako okresu nasyconego seksapilem i mroczną atmosferą. Pionierem kina określanego jako „neonowe” (ze względu na stylizacyjny eksces towarzyszący paletce barwnej i oświetleniu) był Nicolas Winding Refn – twórca *Drive* (2011), *Tylko Bóg wybacza* (2013) i *Neon Demon* (2016). W innych realizacjach

Koronnym przykładem jest *Player One* (2018) Stevena Spielberga – dzieło nawiązujące do „przedmiejskiego” okresu twórczości reżysera. W jednej z ostatnich scen nastoletni bohater w nagrodę za ukończenie gry przenosi się do wirtualnej przestrzeni, którą jego idol uznał za symboliczny początek i koniec przygody: to pokój dziecięcy. Miejsce zaaranżowane jest podobnie jak wnętrza domu bohaterów *E.T.* W przestrzeni panuje charakterystyczny rozgardiasz, na ścianach wiszą popkulturowe plakaty i tarcze do gry w rzutki. Przytulna pomarańczowa pościła przypomina dawne techniki oświetleniowe wykorzystywane przez Spielberga. Jest to miejsce wygenerowane przez komputer, fantazmatyczne; w zasadzie symulakrum, a nie prawdziwa przestrzeń. Peter Bradshaw, recenzujący film dla „Guardiana”, nie ma wątpliwości: sypialnia wygląda jak „park rozrywki w stylu retro”¹⁴.

Dziecięce pokoje zaaranżowane w „stylu retro” czasem pojawiają się też w innych realizacjach nawiązujących do fantastyki lat osiemdziesiątych. W rozgrywającym się w 1979 roku *Super 8* (reż. J.J. Abrams, 2011) para nastolatków zwierza się sobie z kłopotów właśnie w takiej „popkulturowej” sypialni. Chwilę później bohaterowie obserwują samoistnie poruszający się przedmiot – taki motyw mógłby się pojawić w filmie dziecięcym ery Reagana. W pierwszych minutach serialu *Stranger Things* (reż. M. Duffer, R. Duffer, 2016–2025) widzimy natomiast piwnicę służącą dwunastolatkom za chłopięcy klub. Oświetlenie i dekoracja niechybnie kojarzą się

powstałych w obrębie nurtu zauważalna była inspiracja thrillerami Refna: muzyka syntezatorowa i wyraziste kolory towarzyszyły wizerunkom podobnych do siebie, milczących, surowych antybohaterów (*Gość*, reż. A. Wingard, 2014; *John Wick*, reż. Ch. Stahelski, 2014; *Lost River*, reż. R. Gosling, 2014; *Atomic Blonde*, reż. D. Leitch, 2017). Niektóre środki wyrazu kina „neonowego” zostały także wdrożone do filmów i seriali przypominających o tradycji slasherów z przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. *Coś za mną chodzi* (reż. D.R. Mitchell, 2014), *Dziewczyny śmierci* (reż. T. Strauss-Schulson, 2015) oraz dziewiąty sezon *American Horror Story* z podtytułem *1984* (reż. R. Murphy, B. Falchuk, 2019) skupione były, tak jak wiele klasycznych slasherów, na bohaterach wkraczających w dorosłość. Jednocześnie epoka wykorzystywana była jako tło dla melancholijnych komediodramatów o dojrzewaniu (*Luzaki i kujony*, reż. P. Feig, 1999; *Adventureland*, reż. G. Mottola, 2009; *Najlepsze najgorsze wakacje*, reż. N. Faxon, J. Rash, 2013). Powrót do lat osiemdziesiątych w kinie najnowszym realizowany był nierzadko właśnie w formule kina inicjacyjnego: dotyczyło to zarówno horrorów i filmów fantasy, jak i dramatów obyczajowych.

14 P. Bradshaw, *Ready Player One Review – Spielberg Spins a Dizzying VR Yarn*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/28/ready-player-one-review-steven-spielberg-tye-sheridan-mark-rylance>, data dostępu: 28.10.2021.

wnętrzem domu z największego przeboju kinowego 1982 roku (akcja pierwszego sezonu rozgrywa się jesienią 1983 roku). Pokoje młodych bohaterów co rusz widoczne są w tle w filmach takich jak *Lato 84* (reż. A. Whissell, F. Simard, Y.-K. Whissell, 2018) oraz *Bumblebee* (reż. T. Knight, 2018), odsyłającego widza do 1987 roku (zob. fot. 183–185). W żadnym z przywołanych tytułów nie jest to jednak przestrzeń znacząca, żyjąca odrębnym życiem, zachęcająca bohatera do eksploracji szaf, skrytek, ciemnych zakamarków. W filmach nostalgicznych pokój młodego człowieka – jeśli w ogóle jest pokazany – pełni funkcję drugiego planu, nie zaś centrum topograficznego doświadczenia. Wybrane pokoje mogą ewentualnie stać się przedłużeniem osobowości lokatora. O sypialni protagonistki *Bumblebee* Piotr Pluciński pisze z zachwytem:

30 sekund w pokoju Charlie i wiemy, kim jest: wyklejka z postpunkowych i new wave'owych bandów (od Joy Division i The Pretenders, po Adama Anta) przełamana markowym popem (Wham!, Eurythmics), świeca zapłonowa jako brelok do kluczy, kolekcja resoraków, stare, zaniedbane trofea sportowe, zdjęcie z ojcem. Charlie ma określoną osobowość. Swoje zainteresowania i cele, pragnienia i tęsknoty¹⁵.

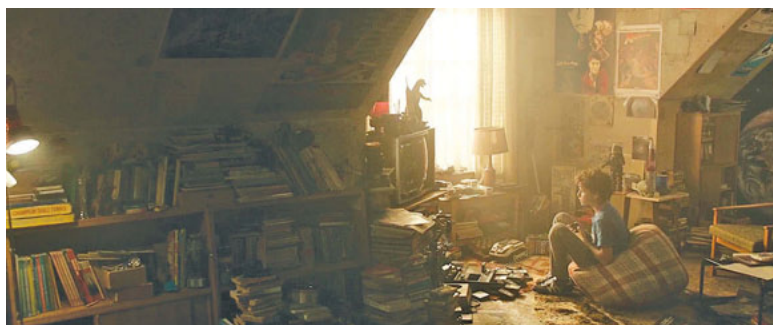
W świetle tych słów jasne staje się, że mamy do czynienia z pokojem nastolatki – przestrzenią nie mniej istotną dla amerykańskiego kina gatunkowego niż pokój dziecka, jednak znaczeniowo i estetycznie odrębną. Istotną funkcją pokoju dziecięcego w ekranowej fantastyce lat osiemdziesiątych było zaznajamianie bohatera z obcością. Zwyczajne na pozór pomieszczenie najeżone było niebezpieczeństwami i cudami – począwszy od złych lalek i potworów pod łóżkiem, na magicznych zwierciadłach skończywszy. Pokoje nastolatków (z wyłączeniem pojedynczych horrorowych realizacji, np. *Koszmar z ulicy Wiązów*, reż. Wes Craven, 1984; *Bal naturalny II: Witaj Mary Lou*, reż. B. Pittman, 1987) są raczej królestwem rządzonym młodzieńczym ego, samotnią, punktem ucieczki od przedstawicieli starszego pokolenia albo miejscem erotycznych schadzek. Popkulturowe referencje w pokoju Charlie bardzo wyraźnie sytuują ją jako reprezentantkę popowo-alternatywnej kultury młodzieżowej.

15 P. Pluciński, „Bumblebee”, „Pop Glitch”, https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=2887107777972837&id=133301466686829, data dostępu: 28.10.2021.

Sypialnie w stylu retro



Fot. 183. W stylu 1979 roku (*Super 8*)



Fot. 184. Pokój geeka (*Player One*)



Fot. 185. Sypialnia postpunkowa (*Bumblebee*)

Jednocześnie losy osiemnastoletniej protagonistki przedstawione są w poetyce zaczerpniętej z niegdysiejszego kina dziecięcego. To znamienne, gdyż najnowsze filmy nostalgiczne, odwołujące się do horrorów i fantasy opisanych w tej rozprawie, nierzadko zaludniane są nie przez dzieci, lecz przez nastolatków i młodych dorosłych.

W ostatnich dziesięciu latach dziecięca fantastyka epoki reaganizmu stała się źródłem inspiracji, punktem odniesienia bądź też materiałem do kopiowania dla twórców kina najnowszego. Powody powrotu do lat osiemdziesiątych w kinie najnowszym są różne. Często przywoływany jest argument, zgodnie z którym sięganie do tradycji minionych epok przez młodszych twórców wynika z naturalnej kolejności wymiany generacyjnej¹⁶. Pokolenie filmowców dorastających w epoce reaganizmu obecnie próbuje wskrzesić na ekranie seanse ze swej młodości (tak jak niegdyś Spielberg i Lucas pragnęli ożywić ducha dawnego kina przygodowego). Jednocześnie nie wszyscy twórcy najnowszych filmów nostalgicznych rekrutują się z pokolenia milenialsów.

Redaktor *Uncovering Stranger Things* zwraca uwagę, że prawdziwy początek popkultury reanimującej lata osiemdziesiąte nastąpił po zamachu na World Trade Center, gdy Amerykanie zatęsknili do łatwiejszych, niewinnych i bardziej zabawowych czasów. Epoka reaganizmu ma zatem pełnić funkcję bezpiecznej przystani, marzenia o utraconym spokoju¹⁷ (w podobny sposób w przedostatniej dekadzie dwudziestego wieku przywoływano fantazję o erze Dwighta Eisenhowera). Jednakże zdaniem Angusa McFadzeana najnowsze opowieści sięgające do tradycji fantastyki przedmieść nie są w pełni pokrzepiające¹⁸. W realizacjach tych utopijne wizje dzieciństwa na przedmieściach

16 Zob. G. Cross, *Historical Roots of Consumption-Based Nostalgia for Childhood in the US*, w: *Reinventing Childhood Nostalgia: Books, Toys, and Contemporary Media Culture*, ed. E. Wesseling, Taylor & Francis Group, London 2018, s. 66–83; P. Metzger, *The Nostalgia Pendulum: A Rolling 30-Year Cycle of Pop Culture Trends*, „The Patterning”, <http://thepatterning.com/2017/02/13/the-nostalgia-pendulum-a-rolling-30-year-cycle-of-pop-culture-trends>, data dostępu: 28.10.2021.

17 Zob. K.J. Wetmore Jr., *Introduction: Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?*, w: *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, ed. K.J. Wetmore Jr., McFarland & Company, Jefferson 2018, s. 2.

18 Zob. A. McFadzean, *Historicizing Dystopia: Suburban Fantastic Media and White Millennial Childhood*, „Los Angeles Review of Books”, <https://www.lareviewofbooks.org/article/historicizing-dystopia-suburban-fantastic-media-and-white-millennial-childhood>, data dostępu: 28.10.2021.

odgrywają co prawda istotną funkcję, jednak równie ważnym ich komponentem jest niepokój: lata osiemdziesiąte ukazywane są jako wczesna faza zepsucia, wstęp do niepożądanych zjawisk towarzyszących współczesnej kulturze. Spojrzenie w przeszłość pozwala odnaleźć „pierwsze oznaki przepowiadające niepokoje naszych czasów”: nadmierną technologizację, mizoginię czy przemoc w mediach.

Filmy nostalgiczne, w których zauważalne są inspiracje dziecięcą fantastyką epoki *E.T.*, częściowo realizują postulaty krytyków kina lat osiemdziesiątych i proponują „doroślejszą” wersję opowieści o niedoroslých. Zmiana ta dotyczy choćby socjologicznego rysu bohaterów. Niegdysiejsze filmy o chłopcach i dziewczynkach w wieku przedadolescencyjnym zostają przepisane na nowo, a ukazani w nich bohaterowie są dojrzalsi. Jednym z pierwszych głośnych filmów jawnie odwołujących się do dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych był współprodukowany przez Spielberga *Super 8*¹⁹, opowiadający o czternastolatku i jego rówieśniczej paczce. Wśród postaci wyróżniała się niepokorna dziewczyna, będąca zarazem obiektem romantycznych uczuć protagonisty. Realizacja wyznaczała kierunek, jakim podążyła część bliźniaczych tytułów: autorzy kina najnowszego nie portretowali już samotnych dzieci przeżywających przygody w swoich pokojach; przedstawiano przede wszystkim młodzików i dorastające dziewczęta w otoczeniu plenerów lub nawiedzonych domów na skraju miasta (*To*, reż. A. Muschietti, 2017; *Upiorne opowieści po zmroku*, reż. A. Øvredal, 2019).

W filmach opowiadających o nastolatkach wnętrza sypialni nie odgrywają już znaczącej roli. Horyzont bohaterów rozciąga się daleko poza dom: za tło nowych filmów służą lasy, nieużytki, szkolne łazienki. Otwarta i publiczna przestrzeń współgra ze zmianami w społecznych relacjach protagonistów. Domyślny model nowego kina fantastycznego zakłada prezentację losów nie tyle pojedynczego bohatera, ile koleżeńskiej grupki w dynamice znanej z *Goonies*, *Stań przy mnie*, *Łowców potworów* bądź też pojedynczych sekwencji *E.T.* i *Małych potworów*. Sojusze z duchami, kotami i potworami spod łóżka tracą na wartości, gdy są zestawiane z więzami z ludźmi – przyjaźnią z rówieśnikami i rówieśniczkami przeżywającymi te same koszmary i olśnienia. Rzadkim przypadkiem w najnowszym kinie nostalgicznym jest *Dżin* (reż. D. Charbonnier, J. Powell, 2021), horror rozgrywający się w całości w mieszkaniu. Jego

19 Zob. tamże.

bohater to nie błyskotliwy młodzik, lecz mały, zalęknięty chłopiec, osierocony przez matkę i osamotniony pod nieobecność ojca. Po tym, jak kilkulatek zostaje na noc sam w domu, jest świadkiem ożywiania zabawek, samoistnego włączania się odbiornika telewizyjnego i innych niesamowitych wydarzeń, jakich doświadczali bohaterowie filmów lat osiemdziesiątych. Specyficzna dziecięca topografia rysuje się już w pierwszych ujęciach, gdy wentylator sufitowy widziany oczyma chłopca prezentowany jest niczym paszcza potwora. Dla reżyserskiego duetu inspiracją była tradycja horrorów lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, z *Laleczką Chucky* na czele²⁰.

Źródła inspiracji w fantastycznych filmach w konwencji retro nie zawsze są przejrzyste. *Upiorne opowieści po zmroku* oraz *Ulica Strachu – część 1: 1994* (reż. L. Janiak, 2021) w równym stopniu czerpią z dziedzictwa kina lat osiemdziesiątych, jak i rodzinnych seriali grozy lat dziewięćdziesiątych. W obrębie odwołań filmu nostalgicznego do kinematografii epoki reaganizmu sąsiadują ze sobą zresztą zróżnicowane gatunki i tendencje, jakie można kojarzyć z dekadą: slashery, kino spielbergowskie, *neo-noir*, *teen movie* w stylu Johna Hughesa. Znaczenia, konwencje narracyjne i style estetyczne dekad zostają tym samym zmaćcone.

Niejednokrotnie w realizacjach korzystających (przynajmniej częściowo) z rozwiązań dziecięcej fantastyki lat osiemdziesiątych mamy do czynienia z licealistami, a nie dziećmi. Choć na przykład poetyka i atmosfera *Trylogii przedmieść* służą za budulec *Lata 84* i *Bumblebee*, to ich bohaterowie i bohaterki wiekiem nie przystają do postaci ze starszych filmów (w tym pierwszym pojawiają się piętnastoletni chłopcy oraz dziewczyna rekrutująca się na studia, zaś w przypadku współprodukowanego przez Spielberga *Bumblebee* protagonistką jest osiemnastolatka). W kontekście narracji inicjacyjnych szczególnie ciekawym przypadkiem jest popularny serial *Stranger Things*, który w kolejnych sezonach ukazuje proces dojrzewania dwunastolatków oraz wchodzenie w dorosłość grupki licealistów. Podobne zjawisko w kontekście horroru dziecięcego (*children's horror*), reprezentowanego w latach osiemdziesiątych przez filmy takie jak *Gremliny rozrabiają*, *Powrót do Krainy Oz* czy *Małe potwory*, diagnozuje Filipa Antunes, pisząc, że kino w ostatnim

20 Zob. J. Powell, D. Charbonier, *Interview With 'The Djinn' Filmmakers Justin Powell And David Charbonier*, <https://www.pophorror.com/interview-with-the-djinn-filmmakers-justin-powell-and-david-charbonier>, data dostępu: 28.10.2021.

czasie tylko powierzchownie odwołuje się do rozwiązań fantastyki dziecięcej. W obrębie nowych realizacji tak naprawdę zredukowany jest bowiem komponent dziecięcy, jako mniej poważny i niedostatecznie atrakcyjny dla dorosłej widowni²¹.

Jednym z kluczowych wątków omawianych w książce jest brak zrozumienia między pokoleniami dzieci i ich rodziców. W najnowszych narracjach (co charakterystyczne dla znacznej części współczesnego kina młodzieżowego) rodzice stają się mniej widoczni. Na wyrazistą postać wyrasta natomiast babysitterka – atrakcyjna nastolatka z sąsiedztwa, która dotychczas opiekowała się protagonistą. W zakorzenionej we wzorcach lat osiemdziesiątych *Opiekunce* (reż. McG, 2017) tytułowa postać okazuje się członkinią satanistycznej sekty, która zagraża chłopcu. W *Uważaj, kochanie* (reż. Ch. Peckover, 2016), filmie odwołującym się do *Kevina samego w domu*, nastoletnia niańka zmuszona jest walczyć z sadystycznym dwunastolatkiem. Miłosne pojednanie między młodszym chłopcem a opiekunką proponuje zaś *Lato 84*. We wszystkich trzech filmach babysitterki konotowane są z seksapilem, kobiecością i niedostępnością. Jasne jest, że opozycja dorosłości i niedorosłości zostaje rozegrana poprzez asocjacje inne niż w latach osiemdziesiątych: dorosłość nie jest już kojarzona z racjonalizmem, brakiem wyobraźni i codziennym reżimem, ale z seksualizmem i siłą sprawczą. Postaci babysitterek obecne były również w kinie lat osiemdziesiątych, ale raczej nie przenikały do fantastycznego kina dziecięcego. Miriam Forman-Brunell w książce o kulturowej historii babysittingu zauważa, że już wówczas w popkulturze postać młodziutkiej opiekunki wyrażała ambiwalencję związaną z dziewczęcą siłą – babysitterki niczym złe macochy władały mocą ekonomiczną, społeczną, seksualną²². W najnowszych filmach, podejmujących wątek spotkania dorastających chłopców z ich starszymi opiekunkami, wyemancypowane młode kobiety są dla nastolatków wyzwaniem – w finale stają się one śmiertelnymi wrogami bądź sojuszniczkami, które można pozyskać, jeśli wykaże się dojrzałe podejście. Przesunięcie konfliktu generacyjnego z postaci rodziców na starszą o kilka lat od protagonisty opiekunkę jest jedną z manifestacji zmian, które dokonały się między kinem lat osiemdziesiątych a jego renesansem.

21 Zob. F. Antunes, *Children Beware!...*, s. 159–160.

22 Zob. M. Forman-Brunell, *Babysitter: An American History*, New York University Press, New York 2011, s. 161.

Feministyczny zwrot, jaki można odnotować w kinie hollywoodzkim ostatnich lat, pozostawił swój ślad również w filmach nostalgicznych. Za swoiste „dorastanie” i rewizyjne przepracowywanie historii kina można uznać zmiany w rysie filmowych bohaterek czy w ogóle wyeksponowanie ich postaci. Choć dziewczynki nie były wcale rzadkimi bywalczyniami fantastycznych światów lat osiemdziesiątych, a ich roli generalnie nie wartościowano niżej niż chłopców postaci (Carol Anne jest odważniejsza od brata, Gertie uczy kosmitę języka, Amanda odznacza się sprytem i empatią, Dorota Gale to ikoniczna protagonistka fantasy), to ówczesne kino dziecięce, szczególnie w spielbergowskiej odsłonie, uchodzi za chłopackie²³ i patriarchalne²⁴. Już w 1983 roku Phyllis Deutsch pisze, że krytycy i publiczność pozytywnie opiniujący filmy autora *E.T.* przeocząją seksistowską wymowę tej twórczości: „Wszyscy powinniśmy przestać wierzyć w baśnie, do momentu aż ktoś stworzy film, w którym dziewczynki też przeżyją przygody na rowerach”²⁵. Dojrzałość, wyzbywanie się mrzonek i fantazji oraz orientacja na przytomność umysłu (niezbędną w świecie rządzonym niewidocznymi często na pierwszy rzut oka nierównościami) znaczący tor krytyki feministycznej wymierzonej w kino popularne lat osiemdziesiątych. Hadley Freeman w tekście o rewizji kina popularnego epoki reaganizmu przez soczewki ruchu *Me Too* podkreśla znaczenie dojrzałego odbioru historycznych dzieł: „Kochasz rzeczy z przeszłości swoim sercem dziecka, ale możesz je symultanicznie postrzegać oczyma dorosłego”²⁶.

Czy nowe filmy i seriale fantastyczne są odpowiedzią na apele feministycznych krytyczek? Niektóre z nich z pewnością spełniają postulat Deutsch. Bohaterka *Bumblebee* dysponuje motorem, prawem jazdy oraz kosmicznym robotem transformującym się w samochód, natomiast Jedenastka ze *Stranger Things* włada mocą pozwalającą latać na rowerze, podobnie jak niegdyś robił

23 Zob. M. Pomerance, *The Man-Boys of Steven Spielberg*, w: *Where the Boys Are: Cinemas of Masculinity and Youth*, eds. F. Gateward, M. Pomerance, Wayne State University Press, Detroit 2005, s. 133–154.

24 A. Britton, *Blissing Out: The Politics of Reaganite Entertainment*, w: tegoż, *Britton on Film: The Complete Film Criticism of Andrew Britton*, Wayne State University Press, Detroit 2008, s. 150–153.

25 Ph. Deutsch, *E.T. The Ultimate Patriarch*, „Jump Cut” 1983, no. 28, s. 12–13.

26 H. Freeman, *Times Move Pretty Fast! Rewatching 80s Favourites in the Age of #MeToo*, „The Guardian”, 13.04.2018, <https://www.theguardian.com/film/2018/apr/13/80s-films-molly-ringwald-john-hughes-metoo>, data dostępu: 28.10.2021.

to E.T. Pod adresem serialu padały co prawda uwagi dotyczące niesprostania wszystkim standardom polityki tożsamości²⁷, jednak dowartościowanie postaci dziewczyny spotykało się z aprobatą liberalnych krytyczek. „*Stranger Things* nie jest dla dzieci, ale Jedenastka jest feministycznym wzorem do naśladowania, jakiego potrzebują młode dziewczęta” – tytułuje swój tekst autorka „Chicago Tribune”²⁸. Nawet jeśli filmy nostalgiczne odwołujące się do epoki reaganizmu nie zyskują jednoznacznego poparcia w kwestii politycznej, nierzadko chwalone są za podejmowanie prób „naprawienia” seksistowskiego, rasistowskiego, homofobicznego czy klasistowskiego wydzwiku fantastyki lat osiemdziesiątych²⁹.

W podobnym duchu pisze Michał Oleszczyk, gdy określa tytułowego bohatera *Bumblebee* mianem „kontrkulturowego proroka, przywracającego wypartą pamięć buntu lat sześćdziesiątych”³⁰. Wskazując na sceny demolowania domu przez kosmicznego robota, krytyk komentuje subwersywny potencjał nowej odsłony *Transformersów* – filmu rzekomo sprzeciwiającego się konsumpcyjnym, patriarchalnym wartościom lat osiemdziesiątych. Zniszczone w jednej ze scen domowe sprzęty mają symbolizować rewoltę w obrębie reaganowskiego neoliberalnego modelu. Czym jednak różni się zdemolowany przez niezdarne robota dom od zabałaganionej przez kosmitę kuchni (*E.T.*), przedstawianych przez potwora przedmiotów (*Małe potwory*) czy niszczycielskiego chaosu powstałego w pokojach dziecięcych (*Duch; Oko kota*)? Jeśli doszukiwać się w motywie destrukcji domu negacji wartości reaganowskiej Ameryki,

27 Zob. K. Sturgeon-Dodsworth, *Flirting with the Final Girl: Stranger Things and the Inconsistent Representation of Female Empowerment*, w: *Investigating Stranger Things: Upside Down in the World of Mainstream Cult Entertainment*, eds. T. Mollet, L. Scott, Palgrave Macmillan, Cham 2021, s. 75–76.

28 S.L. Bostedt, ‘*Stranger Things* Isn’t for Kids, but Eleven Is the Feminist Role Model Young Girls Need’, „Chicago Tribune”, <https://www.chicagotribune.com/redeye/redeye-stranger-things-eleven-feminist-role-model-little-girls-need-20160815-story.html>, data dostępu: 28.10.2021.

29 N. Wilson, *Super 8’s ‘Super Pussy’*, „Ms. Magazine”, <https://msmagazine.com/2011/06/18/super-8s-super-pussy>, data dostępu: 29.10.2021; A. West, *Stranger Things Finally Introduced an LGBT Character*, „Pink News”, <https://www.pinknews.co.uk/2019/07/07/stranger-things-3-netflix-first-openly-lgbt-character>, data dostępu: 29.10.2021; P. Phillips, *The Main Message Of Vampires Vs The Bronx Might Not Be What You Think*, „Looper”, <https://www.looper.com/258259/the-main-message-of-vampires-vs-the-bronx-might-not-be-what-you-think>, data dostępu: 29.10.2021.

30 M. Oleszczyk, *Bardzo Fajny Garbus*, „Filmweb”, <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Bumblebee-22080>, data dostępu: 28.10.2021.

to kino dziecięce lat osiemdziesiątych wyrasta na w pełni wichrzycielskie. Najnowsze realizacje są natomiast tylko powtórzeniem wykonanych już gestów. Nie dostrzeżemy tego jednak, jeśli najnowsze „samoświadome” dzieła z zasady przedkładane będą ponad – w założeniu – naiwne filmy z epoki reaganizmu.

W popkulturze dorastanie często przedstawia się jako utratę: wyzbycie się młodzieńczego idealizmu, wyczerpanie witalizmu, koniec niewinności. Przyjmując, że formuła fantastyki lat osiemdziesiątych sama przeszła swoisty proces dorastania (przechodząc od kina dziecięcego do filmu inicjacyjnego oraz od dzieł niespełniających kryteriów równościowych do politycznie poprawnych realizacji), możemy zapytać, czy również w tym wypadku coś zostało utracone? Przypuszczalnie upowszednieniu uległa magia. Jako że fantastyka opiera się na motywie zderzenia tego, co znajome, zwyczajne, codzienne z elementem niesamowitym, magicznym, nadnaturalnym, stwierdzić można, że filmy i seriale nostalgiczne co prawda dokonują czegoś takiego w świecie przedstawionym, ale już nie w obrębie poetyki. Znaczy to tyle, że atmosfera i środki wyrazu nostalgicznych filmów fantastycznych zaczerpnięte są z historycznych realizacji: dzieł sprzed trzydziestu, czterdziestu lat. Niesamowitość wyraża się zatem w dobrze znanym nastroju i nieoryginalnej poetyce. Przykładowo, w serialu *Stranger Things* styl dawnej fantastyki dziecięcej ulega pewnym przemianom (wyjaskrawieniu, remiksowaniu z innymi estetycznymi wyobrażeniami epoki itp.), lecz formalne rozwiązania mają przede wszystkim przypominać o tym, co już znane. W tym kontekście Chuck Bowen pisze, że nastrojowość *Stranger Things* jest „zużyta”³¹, a Klara Cykorz dokonuje znaczeniowej negacji tytułu serialu w recenzji: *Nic dziwnego nie nadchodzi*³².

Dzieci z dawnych filmów ustępują miejsca nastolatkom i nie jest to tylko powierzchowna zmiana, gdyż wraz z wydoroseniem bohaterów przeistacza się również perspektywa. „Zużyty” styl przekłada się nie tylko na kwestię jakości artystycznej, ale też na sposób patrzenia. Kto patrzy w filmie nostalgicznym? Najnowsze kino, powołując się na frazę Hadley Freeman, patrzy „oczyma dorosłego”. Ten dorosły jest figurą nostalgika, niepozbawionego

31 C. Bowen, *Review: Stranger Things: Season One*, „Slant”, <https://www.slantmagazine.com/tv/stranger-things-season-one>, data dostępu: 29.10.2021.

32 K. Cykorz, *Nic dziwnego nie nadchodzi*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6704-nic-dziwnego-nie-nadchodzi.html>, data dostępu: 29.10.2021.

jednak politycznych ciągów rewizyjnych. Na próżno szukać w obrębie filmów nostalgicznych prób kreowania nowej i własnej perspektywy dziecięcej. Jeżeli takowa w ogóle się pojawia, to przeważnie jest zapożyczeniem. *Stranger Things* pod względem wizualnym stanowi replikę dawnych technik inscenizacyjnych³³, a *Player One* w większości powtarza rozwiązania estetyczne z dwudziestopierwszowiecznych filmów Spielberga³⁴. Niejednokrotnie zresztą wizualne inspiracje zasadzają się nie tylko na tradycji kina dziecięcego: przykładowo, w *Bumblebee* sięgano do estetyki *Terminatora* (reż. J. Cameron, 1984) i *Gier wojennych*³⁵. Operator kamery w *To* definiował natomiast swój materiał w kategorii nie horroru, lecz realistycznego filmu o dorastaniu³⁶. W filmach nostalgicznych perspektywa dziecięca jako szczególnie „nie-dorosły” sposób widzenia jest zapożyczona, szczątkowa lub w ogóle nieistotna.

Odrodzenie. Między sypialnią dziecięcą a pokojem matki

Podczas gdy dzieci dorastają, rodzice dziecinnieją. Wyzbywając się nazbyt ortodoksyjnego podejścia do tego, kto w obrębie świata przedstawionego uchodzi za dziecko, być może dojrzymy charakterystyczną postać niedorosłego w kręgu bohaterów, których metryka zobowiązywałaby do bycia dojrzałymi. W pierwszym sezonie *Stranger Things* postacią wyposażoną w cechy, jakie przypisywane były dzieciom w filmach lat osiemdziesiątych, jest Joyce Byers – ponad trzydziestoletnia matka dwójki dzieci. Wzorem chłopców i dziewczynek z dawnych horrorów i filmów fantasy jest ona świadkinią niesamowitych wyładowań elektrycznych, samoistnie aktywujących się sprzętów domowych i manifestacji potwora mieszkającego za ścianą dziecięcego pokoju. Gdy jej syn zostaje uznany za zaginionego, kobieta wykorzystuje

33 Zob. *Stranger Things: Spotlight; Cinematography; Netflix*, <https://www.youtube.com/watch?v=LwVxUFusE8U>, data dostępu: 29.10.2021.

34 Zob. J. Kamiński, *Janusz Kaminski on 'The Post', Steven Spielberg, and Why the Art of Cinematography Is Disappearing*, „Collider”, <https://collider.com/janusz-kaminski-interview-the-post-steven-spielberg>, data dostępu: 29.10.2021.

35 Zob. *Bumblebee*, <https://cantinacreative.com/bumblebee>, data dostępu: 29.10.2021.

36 Zob. C. Chung-hoon, S. Soon-jin, *Interview*, „Korean Film”, http://koreanfilm.or.kr/eng/news/interview.jsp?blbdComCd=601019&seq=282&mode=INTERVIEW_VIEW, data dostępu: 29.10.2021.

niestandardowe metody dotarcia do dziecka. Jej praktyka przypomina działania medium komunikującego się z duchami przez tabliczkę *ouija*: Joyce rozwiesza w salonie swego domu światełka choinkowe, którym przypisany jest alfabet; kolejno zapalające się lampki formułują słowa kierowane do matki przez zaginione dziecko. Bohaterka wczługuje się też do pustej szafki, tworząc tam swoją bezpieczną „norę”. Nie tyle jednak same zachowania lokują ją jako postać o statusie podobnym do dziecięcych bohaterów filmów lat osiemdziesiątych, ile sposób, w jaki odbierana jest ona przez innych. Racjonalistyczne otoczenie (głównie męskie) stara się udowodnić kobiecie, że popadła w szaleństwo.

Twórca serialu, Ross Duffer, wyznał, że postać matki była wzorowana na protagoniście *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*³⁷ (co jest istotne, gdyż Roy Neary odbierany był przez analityków filmu właśnie jako dorosły o cechach dziecka). W opinii Duffera, obydwie postaci łączy samotność i niezrozumienie przez otoczenie; Joyce w oczach świata uchodzi za „totalnie szurniętą”³⁸. „Nie jestem szalona. [...] Musisz mi uwierzyć” – zaklina się kobieta w rozmowie z detektywem. Ten radzi jej, by wypoczęła. Tak jak niegdyś dorośli w *Małych potworach* czy *Powrocie laleczki Chucky* podawali w wątpliwość dziecięcą wiarę w istnienie potworów i sił nadprzyrodzonych, tak też mężczyzna odbiera bohaterce jej świadectwo.

Postaci samotnych kobiet, których doświadczenia traktowane są przez mężczyzn z niewiarą, konsekwentnie prezentowane są w filmach fantastycznych ostatnich lat. Szczególnie w najnowszych horrorach można dostrzec charakterystyczny schemat: wyznania kobiet spotykają się z paternalistycznym sprzeciwem mężczyzn. Najczęściej mężowie (sporadycznie funkcjonariusze władzy), słysząc o duchach, ożywających lalkach, złych „wymyślonych przyjaciółach” lub innych istotach zagrażających domownikom, sugerują, że straszdyła są jedynie wytworem nazbyt pobudzonej niewieściej wyobraźni. Co ciekawe, fantastyczne sytuacje, jakie spotykają kobiety, nierzadko rodzą się w dziecięcych pokojach; to przypadek *Z* (reż. B. Christensen, 2019), *Come Play* i *Urojenia* (reż. J. Wadlow, 2024) (zob. fot. 186–189).

37 Zob. E. Thrower, *Stranger Things: the Duffer Brothers Share the Secrets of Their Hit Show*, „Empire”, <https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show>, data dostępu: 29.10.2021.

38 Tamże.

W pokojach dzieci



Fot. 186.
Come Play



Fot. 187.
Naznaczony:
Rozdział 2



Fot. 188.
Nie bój się
ciemności



Fot. 189.
Zło czyha
za drzwiami

Początek *Come Play* może sugerować, że mamy do czynienia z filmem skoncentrowanym *stricte* na dziecku. Znów kamera na wzór filmów z lat osiemdziesiątych pokazuje groźnie wyglądające w ciemności zabawki i cienie ruszające się za oknem. Przebudzony nocą chłopiec najpierw odbywa spacer po domu i zagląda do sypialni rodziców (wiemy już, że śpią osobno), by później usiąść na swoim łóżku z cyfrową książką opowiadającą o potworze. W trakcie lektury lampki zaczynają migotać, a w domu daje się wyczuć czyjaś obecność. Bohater momentalnie zamyka drzwi do swej sypialni, rygluje wejście zabawkami i przykrywa się kołdrą. Trudno o bardziej prywatną, dziecięcą przestrzeń niż „namiot” stworzony z pośłania. To jednak opowieść nie tylko o dziecku, ale także o jego matce. Po chwili w sypialni pojawia się opiekunka; nie po to, by udzielić pouczeń na temat statusu ontologicznego potworów, jak zwykli to robić dorośli w horrorach epoki reaganizmu. Również Z na wstępie zapoznaje widza z dziecięcą perspektywą. W pierwszym ujęciu widzimy zabawkowy samolocik sterowany drobną dłonią. Kolejne obrazy (zbliżenie na oczy chłopca; oko dziecka przypatrujące się piłeczce przez szkło powiększające; zabawki w detalu) zapewniają, iż dziecięcy sposób widzenia nie będzie w filmie bez znaczenia. Niedługo później matka chłopca przypatruje się jego zabawie, co przedstawione jest przez zsubiektywizowanie punktu widzenia kamery – ściśle dziecięca perspektywa towarzyszy teraz spojrzeniu rodzicielskiemu.

Bliskie relacje matek ze swoimi dziećmi skutkują otwarciem się dorosłych bohaterek na niepokojący świat sypialni dziecięcej, w której zabawki żyją własnym życiem, a duchy pragną nawiązać kontakt z żyjącymi. W innym wariantcie bezdzietne kobiety docierają do własnych traum z dzieciństwa, przypominając sobie o dziwnych stworach i marach wyrzuconych ze świadomości w okresie dojrzewania. Bohaterki, na poły dorosłe, na poły dziecięce, mierzą się nie tylko z potworami, ale i z niezrozumieniem racjonalistycznych mężczyzn. Ich perspektywa (podobnie jak działo się to w kinie dziecięcym lat osiemdziesiątych) nie jest jednak podważana w obrębie ontologii prezentowanej w filmie: fantastyczne manifestacje są równie autentyczne, co „miękką” patriarchalna przemoc, z jaką mierzą się kobiety.

Tezę o powtarzalności konfliktu w obrębie horrorów ostatniej dekady warto poprzeć kilkoma przykładami. Kanadyjski film *Z* opowiada o matce zaniepokojonej nowymi praktykami syna, który zaprzyjaźnia się z wyimaginowanym kolegą. Kobieta jest przekonana, że postać o imieniu Z działa na szkodę

chłopca i całej rodziny. Mąż kwestionuje obserwacje bohaterki. W szwedzkim, lecz stworzonym według amerykańskiej receptury filmie *Zło czyha za drzwiami* (reż. T. Danielsson, O. Mellander, 2020) pojawia się postać macochy, która wraz z pasierbem i swoim partnerem wprowadza się do nowego domu. Tak jak w *Z* dziecko poznaje wyimaginowanego przyjaciela, a macocha rozpoznaje w postaci zagrożenie. Jej niepokoje również spotykają się z dezaprobatą mężczyzny. W *Nie bój się ciemności* (reż. T. Nixey, 2010) dziewczynka zawiera znajomość z małymi potworami zamieszkującymi ściany domostwa. Macocha wierzy w wyznania dziewczynki, co jednak budzi sprzeciw jej partnera, posądzającego kobietę o histerię. W horrorze *Brahms: The Boy II* (reż. W.B. Bell, 2020) chłopiec nawiązuje przyjaźń z wiktoriańską lalką. Kobieta podejrzewa, że zabawka ma złe intencje; mężczyzna sugeruje jej przewrażliwienie. W *Come Play* chłopiec ze spektrum autyzmu natrafia na potwora zamieszkującego urządzenia elektroniczne. Matka dziecka zauważa niebezpieczeństwo i podejmuje walkę; mąż podaje w wątpliwość źródło lęków żony.

Schemat, jaki rysuje się w obrębie tych opowieści, jest następujący: kobieta zauważa, że coś niepokojącego dzieje się z dzieckiem; partner bohaterki oskarża ją o histerię; kobieta zmuszona jest do samotnej walki z potworem prześladowającym dziecko. Wcześniej czy później nieufni mężczyźni z reguły przekonują się o prawdomówności partnerek (*Come Play*; *Zło czyha za drzwiami*; *Brahms: The Boy II*). Czasem dzieje się to dopiero przed ich własną śmiercią, gdy giną z rąk potwora (*Z*); innym razem zmieniają zdanie, kiedy ofiarą staje się żona (*Nie bój się ciemności*). Zmiana postawy rzadko wyraża się tak bezpośrednio, jak w *Mrocznych niebach* (reż. S. Stewart, 2013), gdy mąż oświadcza, że jest „gotów, by uwierzyć”, ale ostatecznie logika gatunku dyktuje, by niewierzący przekonali się o istnieniu potwora. W nowych horrorach rodzinnych szczególnie mocno wybrzmiewa jednak nie motyw konwersji mężczyzn, ale wątek początkowej samotności, frustracji i upokorzenia kobiet. O ile w kinie lat osiemdziesiątych dzieci były traktowane przez dorosłych bohaterów jako postaci niesamodzielne, histeryczne, paranoiczne i potrzebujące opieki kogoś racjonalnego, o tyle w kinie najnowszym to dorosłe (przynajmniej metryką) kobiety odbierane są właśnie jak dzieci.

Czy to przypadek, że przywoływane tutaj horrory neogotyckie replikują konflikt znany z fantastyki lat osiemdziesiątych? Niektórzy reżyserzy i scenarzyści wskazują na swój artystyczny dług, zaciągnięty w kinie epoki reaganizmu. Autor *Come Play*, filmu, który firmowany był przez Spielbergowską

wytwórnię Amblin Entertainment (stojącą m.in. za *Duchem*, *E.T.* oraz *Grem-liny rozrabiają*), wyznał, że zależało mu na stworzeniu dzieła w stylu *Trylogii przedmieść*. *Come Play* miało być podobne do *Ducha* i *E.T.* – filmów, które nie cofają się przed straszaniem dzieci, ale jednocześnie nie są okrutne, lecz pełne serca³⁹. Brandon Christensen, reżyser i scenarzysta *Z*, pytany o zastosowane w filmie motywy spielbergowskie (m.in. ożywające zabawki, gadżet *Speak & Spell*, jaki pojawił się w *E.T.*), początkowo zaprzeczał, jakoby świadomie inspirował się dawną twórczością autora, po czym przyznał, że niemożliwe byłoby nie odwoływać się do wykreowanych przez niego rozwiązań⁴⁰. Horrorzy neogotyckie, korzystające z plastyki, tematyki i schematów fabularnych kina ery reganizmu, są szczególnie bliskie formule zaproponowanej w *Duchu* – filmie łączącym perspektywę rodziców i dzieci oraz faworyzującym postać matki (to przecież Diane Freeling zdecydowała się przemierzyć demoniczny korytarz w poszukiwaniu córki).

Twórcy najnowszych horrorów o rodzinie niekoniecznie jednak muszą świadomie czerpać z tradycji dziecięcego kina epoki reganizmu, by mówić wspólnym językiem. Stanowisko Guillerma del Toro (producenta i autora scenariusza do *Nie bój się ciemności*), tak jak deklaracje Spielberga, Murcha czy Lafii, jest wyrazem dowartościowania dziecięcej perspektywy. Komentując horror o ośmioletniej Sally, która nie może liczyć na zrozumienie ojca, autor wyznaje:

W mojej opinii dzieci szybciej niż dorośli rozumieją pewne rzeczy. Dziecko instynktownie odczytuje sytuację i od razu robi to właściwie. Dorośli za długo zastanawiają się nad tym, co widać na powierzchni. Fakt, że dzieci są uznawane w społeczeństwie za mniej wiarygodne, odgrywa ważną rolę dla dramatu rozgrywającego się w filmie. Nikt nie przejmuje się tym, co mówi Sally, bo to dziecinne brednie. Podczas gdy tak naprawdę w tym scenariuszu to ojciec przypomina rozpieszczone dziecko. Ojciec jest o wiele mniej dojrzałą postacią niż ona⁴¹.

39 Zob. S. Awalt, J. Chase, *Friend-maker, Fear-maker*, „Amblin”, <https://amblin.com/article/come-play-jacob-chase-interview>, data dostępu: 29.10.2021.

40 Zob. B. Christensen, *INTERVIEW: Brandon Christensen, Dir. of 'Z' Now Streaming & on DVD*, „iHORROR”, <https://www.ihorror.com/interview-brandon-christensen-dir-of-z-now-streaming-on-dvd>, data dostępu: 29.10.2021.

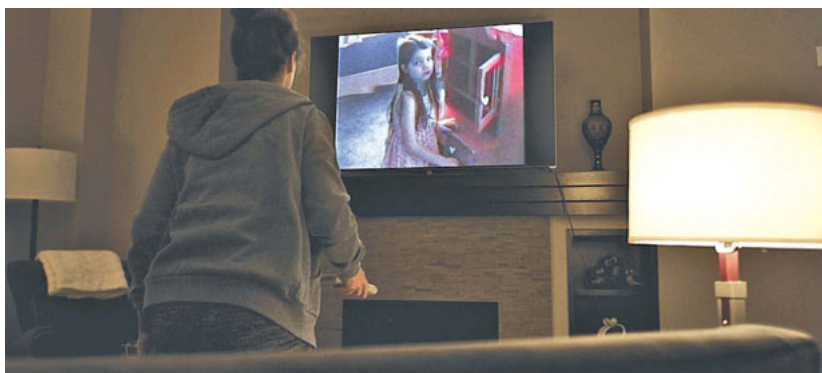
41 Guillermo del Toro *'Don't Be Afraid of the Dark' Interview*, „Fandom Entertainment”, <https://www.youtube.com/watch?v=2edlXY-PRNw>, data dostępu: 29.10.2021.

Opozycja dorosłość/dziecięćność w *Nie bój się ciemności* (a także innych neogotyckich horrorach) nie równa się rozliczeniu dzieci z ich nieracjonalnych zapatrywań; jest wręcz przeciwnie. Dziecięćność rozumiana pozytywnie nie ograniczana do metryki, lecz definiowana poprzez alternatywne dla dojrzałej hegemonii sposoby postrzegania, może być potencjalnie przypisana każdej z postaci. Z reguły jednak w horrorach neogotyckich to kobiety są sojusznikami dzieci w walce z potworami.

Przemiana, jaką przechodzą matki i macochy (a czasem również kobiety ciężarne), nosi cechy regresu do dzieciństwa. Wyrazistym przykładem jest Z, w którym kobieta zdaje sobie sprawę, że wymysłony przyjaciel prześladowający jej syna jest istotą z jej własnej przeszłości. Po tym odkryciu Elizabeth, by odciągnąć Z od chłopca, przeprowadza się do swego rodzinnego domu i kontynuuje przerwane przez dorastanie aktywności: żywi się słodkimi przekąskami, gra z potworem w „chowanego”, ogląda w telewizji filmy animowane, siedząc na podłodze „po turecku” niczym przedszkolak. Jessica z *Urojenia* prawie nie pamięta pierwszych lat życia, ale jej nieświadomość wciąż nawiedzana jest przez potwory z przeszłości. Nocami budzą ją koszmarnie sny przepojone symboliką dzieciństwa, w ciągu dnia poświęca się wychowywaniu dzieci swojego męża i pracy zawodowej – pisze i ilustruje książkowe horrory dla dzieci. „Nie wierzę, że pozwalają ci rysować, chociaż jesteś dorosła”, mówi przybrana córka, gdy zastaje ją przy sztaludze. Pracownia malarska ulokowana jest w dawnym pokoju dziecięcym kobiety – to miejsce oprócz piwnicy domu rodzinnego, obudzi w niej wspomnienia. W pełni zanurzy się we własnym dzieciństwie, kiedy podąży do fantastycznej krainy za pasierbicą porwaną przez potwora – wymyślonego przyjaciela Jessiki sprzed lat.

W nowych horrorach o kobietach często powraca scena rozpoznania dawnej siebie za pomocą nagrań wideo z okresu dzieciństwa. Georgia z filmu Z jest skonsternowana, gdy zauważa siebie na filmiku z kliniki psychiatrycznej dla dzieci. Podobnie reaguje bohaterka *Reunion* (reż. J. Mahaffy, 2020), kiedy przeglądając stare kasety VHS w domu rodziców, przypomina sobie o rodzinnym sekrecie. Punktem kulminacyjnym *Wcieleń* (reż. J. Wan, 2021) jest chwila odnalezienia w archiwum szpitala kaset z zapisem fragmentów dawnego życia protagonistki (zob. fot. 190–192). W *Urojeniu* napisy początkowe prezentowane są na tle nagrania wideo przedstawiającego wczesne dzieciństwo bohaterki, później Jessica natrafia na film, choć jeszcze na tym etapie nie rozumie swojej przeszłości.

Filmy z dzieciństwa



Fot. 190. Z



Fot. 191. Wcielenie



Fot. 192. Reunion

Zarówno *Reunion*, *Urojenie*, jak i *Wcielenie* sugerują, że powrót do dzieciństwa zaliczają nie tylko matki i macochy kilkulatków, ale też kobiety będące w ciąży (w przypadku *Wcielenia* – niedonoszonej).

Przytoczony tutaj rys postaci kobiecej wywodzi się z gotyckich narracji. Heroína – bohaterka powieści, a później także filmów gotyckich – to często dorosła kobieta, która wraca pamięcią do dziecięcej wyobraźni. W noweli *W kleszczach lęku* Henry'ego Jamesa, koronnym przykładzie gotyckiej opowieści, guwernantka zaczyna widzieć duchy niejednoznacznie związane z postaciami jej podopiecznych. Innym przypadkiem jest romans *Wichrowe wzgórze* autorstwa Emily Brontë, w którym młoda kobieta na łożu śmierci wyraża pragnienie przeniesienia się do „dzikiego” stanu dzieciństwa. Margarita Georgieva zwraca uwagę, że już pierwsze powieści gotyckie w ten czy inny sposób odnosiły się do dzieci i dziecięcości; czasem narracja prowadzona była z punktu widzenia niedorosłego, a w innych wypadkach to dorosły wracał pamięcią do okresu małoletniości⁴². Kategorie dziecka i dziecięcości mogły być rozciągnięte na niemal wszystkich bohaterów. Rozwój gatunku owo- cował coraz to nowymi wcieleniami dziecka, na które składały się postaci: „dziecięcych matek, dziecinnych lub podobnych dzieciom heroin, dziecięcych antagonistów, mieszkańców wsi oraz ogromna liczba »dzieci czegoś« – dzieci opatrności, dzieci natury, pracy, nieszczęścia, tajemnicy, smutku, dzieci miłości i dzieci Boga. Niekiedy prowadziło to do takich skrajności, że niemal każda postać gotycka mogła stać się »dzieckiem« lub »dzieckiem czegoś«...”⁴³. Choć cały gotycki świat przedstawiony mógł nosić cechy dziecięce (nie tyczy się to tylko bohaterów, ale też na przykład architektury), to heroína, „dorosła dziewczynka”, często na wpół szalona postać blakająca się po swym domostwie, wzbudziła szczególne zainteresowanie teoretyczek.

Dziecięce rysy gotyckich heroin były odnotowywane w feministycznej krytyce literackiej; oceniano je różnorako. Klasyczna dla drugiej fali feminizmu rozprawa Ellen Moers *Literary Woman* jest wyrazem zaintrygowania motywem kobiet powracających „z rozkoszą do utrwalonego w pamięci bestialstwa dzieciństwa”⁴⁴. W opinii Moers to przede wszystkim wczesne, spontaniczne

42 Zob. M. Georgieva, *The Gothic Child*, Palgrave Macmillan, New York 2013, s. XI.

43 Tamże, s. 6.

44 E. Moers, *Literary Women: The Great Writers*, Oxford University Press, Garden City 1977, s. 99–106.

doświadczenia seksualne bohaterek sprawiają, że heroiny już jako dorosłe, splecione normami, pozbawione rozkoszy kobiety zmuszone są szukać ukojenia w „bestialskim dzieciństwie”⁴⁵. Współcześnie można spotkać się z ambiwalentną lub sceptyczną oceną „zdziecinnienia” gotyckich heroin. Lucie Armitt krytycznie odnosi się zarówno do treści powieści, jak i retoryki stosowanej przez Moers:

Niezależnie od wieku, gotyk infantyлізуje wiele swoich bohaterek. Nawet Ellen Moers, feministyczna krytyczka literacka, której często przypisuje się ukucie terminu „female gothic”, określa swoje bohaterki jako „dziewczyny”, które są „zmuszone do robienia tego, czego nigdy nie mogłyby zrobić same”, które „gonią” przez krajobraz pozbawione opieki i „przemykają” wzdłuż korytarzy ponurych zamków [...]. Taki wybór czasowników wydaje się nieodpowiedni dla dorosłych bohaterek; niemniej jednak rezonuje w wielu tekstach gotyckich⁴⁶.

W optyce krytyki feministycznej podejmującej temat gotycyzmu częstym przedmiotem debat była też inna, istotna dla tej rozprawy kwestia: dom. Niezależnie od tego, czy chodzi o klasyczne posępne zamczysko, ekscentryczną willę, niepokojący apartament czy ponurą chatę, teoretyczki zgadzają się, że jednym z kluczowych elementów prozy gotyckiej jest dom ukazywany w perspektywie kobiecej. Domy w opowieściach gotyckich nawiedzane są przez freudowskie niesamowite – to miejsca zarazem codzienne i niepokojące; znane i obce. „Gdy zwyczajowo bezpieczne przestrzenie stają się obrazami wyobcowania i zagrożenia, jesteśmy głęboko zanurzeni w gotyku” – pisze Jay McRoy⁴⁷. Krytyka feministyczna wskazuje, że dom może stać się dla gotyckiej heroiny miejscem zniewolenia i sferą zarządzaną patriarchalną władzą⁴⁸, ale pojedyncze odczytania ujawniają też emancypacyjny potencjał, jaki może rodzić się w tej przestrzeni: to tutaj bohaterka ma okazję poznać swoje pragnienia i zdać sobie sprawę z własnej siły⁴⁹.

45 Tamże, s. 104–106.

46 L. Armitt, *The Gothic Girl Child*, w: *Women and the Gothic*, eds. A. Horner, S. Złosnik, Edinburgh University Press, Edinburgh 2016, s. 62.

47 J. McRoy, *Film Noir and the Gothic*, w: *Gothic Film...*, s. 41.

48 Zob. D. Wallace, 'A Woman's Place', w: *Women and the Gothic...*, s. 75.

49 Zob. A. Hock Soon Ng, *Women and Domestic Space in Contemporary Gothic Narratives: The House as Subject*, Palgrave Macmillan, New York 2015, s. 4.

W nowych gotyckich horrorach motywy domu i dzieciństwa ulegają synergii, co obrazują plakaty, wyglądające jak spod sztancy (zob. fot. 193–196). Sylwetki dzieci ukazane w otoczeniu mrocznych przestrzeni liminalnych – domowych czy bardziej wyabstrahowanych – oddają znaczenie topografii w horrorze neogotyckim. W toku akcji ekranowe heroiny eksplorują domostwa, podążając śladami swoich pociech (zob. fot. 197–199). Bohaterki wczolągają się ciasnymi szczelinami na strych (*Zło czyha za drzwiami*), do piwnicy (*Urojenie*), chowają się przed potworami pod łóżkiem (*Come Play*) i podrywają się, gdy w ciemności samoistnie aktywują się zabawki (*Naznaczony: rozdział 2*). Tak jak dziecięcy bohaterowie filmów z lat osiemdziesiątych nie są bierne, lecz starają się wpłynąć na przestrzeń poprzez niekonwencjonalne rozwiązania, czego dobrym przykładem jest instalacja świetlna stworzona przez Joyce Byers.

Lampki, obok „dziecięcej” ikonografii, stale towarzyszą reprezentacjom kobiet w neogotyckich horrorach. Matka chłopca w *Come Play* pierwsze paranormalne manifestacje zauważa poprzez migające w domu światło, a dobra macocha z filmu *Nie bój się ciemności* urządza pokój pasierbicy, umieszczając w nim jako główną atrakcję obrotową lampkę nocną. Najbardziej wyrazistym przykładem matki zarządzającej światłem jest obecny w czwartej odsłonie serii *Naznaczony* (*Naznaczony: Ostatni klucz*, reż. A. Robitel, 2018) duch rodzicielki rozniecający cudny blask z latarenki. Podobne rozwiązanie zostało wykorzystane w *Boogeyman* (reż. R. Savage, 2023), gdzie zmarła matka pomaga uporać się córce z lękiem przed ciemnością; jej kojąca opieka symbolizowana jest przez płomień zapalniczki. Kobiety w ten czy inny sposób „zapalają lampkę” w sypialni dzieci mierzających się z nocnymi marami. Sama ikonografia towarzysząca bohaterkom neogotyckich horrorów – lampki czy łóżka (a poza tym również koszule nocne i pidżamy) – ma ścisły związek ze sferą domu. Również w jego dziecięcym wymiarze: kobiety zasypiają w sypialniach córek (*Nie bój się ciemności*), trzymają w dłoniach lalki (*Brahms: The Boy II*), misie (*Urojenie*), przeglądają książki dla najmłodszych (*Come Play*) (zob. fot. 200–202).

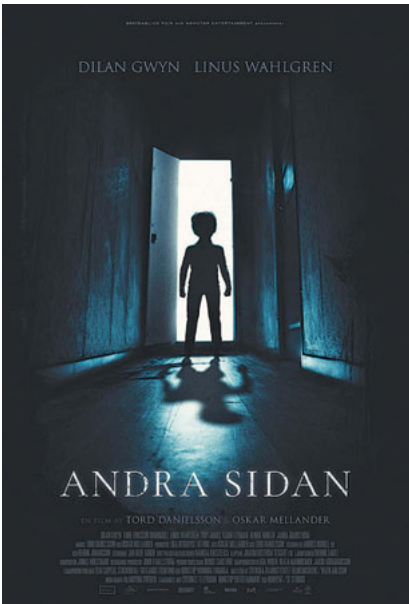
Andrew Hock Soon Ng w książce *Women and Domestic Space in Contemporary Gothic Narratives* argumentuje, że „kobiety na ogół spędzają w domu więcej czasu niż mężczyźni, a zatem są bliżej związane, na dobre i na złe, z jego istotą”⁵⁰.

⁵⁰ Tamże, s. 10.

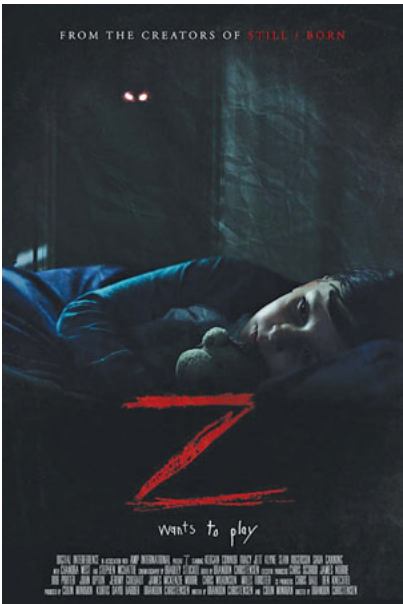
Plakaty horrorów neogotyckich



Fot. 193. *Brahms: The Boy II*



Fot. 194. *Zło czyha za drzwiami*



Fot. 195. *Z*



Fot. 196. *Come Play*

Zakończenie. Droga do pokoju dziecięcego

W nowych gotyckich horrorach matki, mając świadomość istnienia demonicznych strychów, złych „zębowych wrózek” mieszkających za ścianą oraz potworów kryjących się w ciemności, działają, podczas gdy mężczy bohaterowie są nazbyt zajęci i zniecierpliwieni, by widzieć swój dom inaczej niż w kategorii miejsca regeneracji po pracy. Mężów i ojców wciąż obserwujemy w przelocie, gdy akurat skończyli długą dniówkę lub właśnie wybierają się do biura. Przyodziani w garnitury, spóźnieni przez nieinteresujące dla nich i rozciągające się w czasie domowe sprawunki, czym prędzej ucinają wątpliwości żon.

Kobiety w gotyckich filmach nigdy nie mogą polegać na swoich partnerach. Mark Fisher w eseju na temat hauntologii ujawniającej się w *Lśnieniu* wyjaśnia, że widmem nawiedzającym Hotel Panorama jest ojcowska i mężowska przemoc: „patriarchat jest synonimem hauntologii”⁵¹. Swoją myśl Fisher opiera na freudowskiej teorii totemizmu mówiącej, że ojca można materialnie unicestwić, ale ten i tak powróci, tyle że w innej formie. Czy zatem złe siły objawiające się kobietom i dzieciom w neogotyckich horrorach są po prostu manifestacjami męskiej przemocy? Niektóre realizacje bardzo wyraźnie sugerują odpowiedź twierdzącą. Stosunkowo nietypową sytuację, bo pokazywaną z męskiej perspektywy, przedstawia *Siła strachu* (reż. J. Polson, 2005) – film grozy opowiadający o wdowcu mierzącym się z wychowaniem dziewięcioletniej córki. Po śmierci matki i żony bohaterowie przeprowadzają się do domu na wsi, gdzie dziewczynka zawiązuje przyjaźń z niebezpieczną – jak można przypuszczać – paranormalną postacią. Ojciec reaguje inaczej niż matki z neogotyckich horrorów i długo tłumaczy sobie zachowania córki jako próbę odreagowania traumy po stracie matki. Sam nieprzypadkowo jest psychologiem, racjonalizującym to, co nieracjonalne. W finale jednak, wraz z zaskakującym zwrotem akcji, orientuje się, że potworem jest on sam. Cierpiąc na dysocjacyjne zaburzenia tożsamości, wcielał się w agresywną postać prześladowając dziecko; był winnym śmierci żony i nieomal zamordował córkę. Neogotycki film prowadzony z perspektywy mężczyzny agresora okazuje się pozbawiony metafizycznego naddatku: duchy nie istnieją, to tylko zasłona dymna dla realnej przemocy. Inaczej jest w opowieściach prowadzonych z perspektywy dzieci i kobiet, gdzie element pochodzący z porządku pozaracjonalnego nie zanika.

51 M. Fisher, 'You Have Always Been the Caretaker': *The Spectral Spaces of the Overlook Hotel*, „Perforations” 2007, no. 29, <http://www.pd.org/Perforations/perf29/mf1.pdf>, data dostępu: 10.02.2024.



Fot. 197. Pod łóżkiem (*Come Play*)



Fot. 198. Na strychu (*Zło czyha za drzwiami*)



Fot. 199. Przed telewizorem (*Z*)

Druga część serii *Naznaczony* bezpośrednio wskazuje, że potworem jest opętany demoniczną siłą mąż i ojciec (podobna sytuacja zasugerowana została także w czwartej odsłonie), jednak każdorazowo nie neguje się istnienia świata pozaracjonalnego: zarówno duchy, jak i patriarchalna przemoc istnieją, a czasem zdarza się, że ich siły się zespalają. Trzeba podkreślić, że nieczęsto scenariusze filmów neogotyckich zakładają wyraźne, brutalne ataki mężczyzn. Kluczowe dla władzy patriarchalnej w filmach ostatnich lat okazuje się lekceważenie świadectwa kobiet.

W neogotyckich horrorach pary przeprowadzają wciąż te same rozmowy. Matka i żona w *Mrocznych niebach* zaklina się, że widziała kogoś w pokoju dziecka, a w całym domu „dzieje się coś dziwnego”, na co mąż wysuwa argument o dostatecznym przytłoczeniu rodziny sprawami materialnymi: „Mamy wystarczająco dużo na głowie, żeby teraz jeszcze do tego wariować”. „Coś jest w tym domu” – mówi z przerażeniem bohaterka *Come Play*. „Moim zdaniem po prostu musisz się porządnie wyspać. [...] Odpoczynek jest ważny dla zdrowia” – ucina wątpliwości partnerki mężczyzna. „Mogłabym przysiąc, że widziałam, jak ktoś wchodził do jego pokoju, a potem...” – rozpoczyna zwierzenia bohaterka sequela *The Boy*. Mężczyzna zaleca żonie sen. Kiedy Catherine w *Co widać i słyszać* (reż. S. Springer Berman, R. Pulcini, 2021) niepokoi się dziwnymi wrażeniami sensorycznymi, słyszy: „Skończ już z tymi duchami. Nie pozwolę ci zohydzić tego domu”. „Po prostu nie reaguj, a wtedy odejdą” – mówi mąż i ojciec w *Naznaczonym: rozdziale 2*. W filmie *Z* po wyznaniach Georgii, która widziała potwora na placu zabaw, męski bohater dowcipkuje, a następnie kończy rozmowę: „Z nie istnieje, dorośnij”. Gdy kobieta wychodzi z pokoju, słysząc jeszcze zachnięcie się jej partnera.

Niewiara, ironiczne docinki albo protekcyjne komunikaty zalecające przerażonym ofiarom odpoczynek są odbiciem kwestii podejmowanych przez ruchy feministyczne ostatnich lat. Jednym z prymarnych postulatów *Me Too* jest przecież zaprzestanie bagatelizowania doświadczeń kobiet mówiących o patriarchalnej przemoc. Seanse neogotyckich horrorów wydają się nieść zbieżne diagnozy – kobietom (i dzieciom) się nie wierzy. Choć filmy te mogłyby współgrać z polityczną atmosferą ostatnich lat, przytoczone tytuły nie pojawiają się w krytyce filmowej jako przykłady kina tematyzującego sprawę kobiecą.



Fot. 200. Lalka (*Brahms: The Boy II*)



Fot. 201. Interaktywna zabawka (Z)



Fot. 202. Malunki (*Urojenie*)

Sytuację ekranowej gotyckiej heroiny odrzuconej przez dwudziestopiętnastowieczny feminizm diagnozuje Helen Hanson w *Hollywood Heroines*⁵². W kontekście filmów amerykańskich z lat dziewięćdziesiątych i początku lat dwutysięcznych autorka pisze o dwóch istotnych typach postaci: „kobiecej feministce” – bohaterce prokobiecej, lecz odróżniającej się od wzorów reprodukowanych przez drugą falę feminizmu („kobiece feministki” to na przykład serialowe Buffy i Ally McBeal) oraz „zadziornej feministce” – wojownicze w rodzaju Lary Croft czy G.I. Jane. Neogotycka heroina nie wpisuje się w żaden z tych generalnie aprobowanych przez feministyczną krytykę tropów:

Zarówno figury kobiecych feministek, jak i zadziornych feministek władają wyborem, wyrażają pragnienia i są wyzwolone ekonomicznie i seksualnie. Neogotycka heroina nie posiada typowych cech innych publicznych postfeministycznych postaci: reprezentuje raczej wystraszoną i zagrożoną, a nie „zadziorną” albo „celebrowaną” kobiecość [...]. Koduje się ją wedle innego wzorca wizualnego niż *femme fatale* z filmów *neo-noir* czy androgyniczne bohaterki kina akcji. Jest zamężna albo żyje w długoletnim związku, a neogotyckie fabuły rzadko zagłębiają się w karierę zawodową swoich bohaterek. Ponadto, w związku z tym, że neogotyckie filmy, co ważne, rozgrywają się w kontekście późnokapitalistycznej kultury konsumpcyjnej, neogotycka heroina sama nie występuje jako figura konsumentki, lecz jest pozbawiona władzy ekonomicznej i zależna od męża, który dobrze zarabia i odnosi sukcesy zawodowe⁵³.

Wydana w 2007 roku książka Helen Hanson poprzedza realny początek czwartej fali feminizmu. Choć w ciągu ostatniej dekady katalog postaci kobiecych w kinie gatunkowym poszerzył się (skutkując na przykład rehabilitacją afirmowanej przez współczesny feminizm postaci czarownicy z filmów grozy), to spojrzenie na neogotycką heroinę nie uległo zmianie. W dobie triumfu „zadziornego feminizmu” opowieści o przerażonych matkach i żonach wciąż ignorowane są przez wiele krytyczek zainteresowanych kinem feministycznym czy nawet filmem kobiecym. Wyjątek może stanowić *Babadook* (2014) Jennifer Kent, wpisujący się jednak w nurt powszechnie

52 Zob. H. Hanson, *Hollywood Heroines...*, s. 194–219.

53 Tamże, s. 182–183.

szanowanego przez krytykę posthorroru, operującego grozą nie tyle metafizyczną, co psychologiczną.

Przywoływane przeze mnie filmy umykają nawet autorkom i autorom omówień skoncentrowanych na kwestii horroru opowiadającego o rodzinie. Nieprzypadkowo Agnieszka Jakimiak, diagnozując najnowsze kino grozy jako obszar konsekwentnie tematyzujący relacje rodzinne, wymienia jedynie przykłady z kręgu posthorroru – artystyczne, autorskie realizacje, w których potwór jest „nie do końca zakamuflowaną metaforą psychologicznych i społecznych relacji”⁵⁴. Podobnie Jason Zinoman, który w tekście *Home Is Where the Horror Is* przywołuje wiele „gustownych strasznych filmów” skupionych na rodzicielskich lękach, argumentując na ich przykładzie na rzecz tezy o „wydorośleniu” gatunku (jego zdaniem, posthorror apeluje już nie do wyobraźni dziecięcej, lecz do perspektywy dorosłych)⁵⁵. Kino popularne w odsłonie gotyckiej, mniej gustownej i niedorosłej, może być lepiej lub gorzej oceniane przez recenzentów, ale z reguły owe opowieści o matkach i żonach, realizowane w „niedzielskiej” fantastycznej poetyce, traktujące potwora nie tylko jako metaforę, ale i dosłowne ucieleśnienie paranormalnych mocy, nie są żywo dyskutowane. Paranormalna groza – znamionująca kino gatunkowe ery reaganizmu – lokuje się dziś na drugim planie zainteresowania krytyków.

A jednak warto zwrócić uwagę na pozytywną wizję, jaką proponują neogotyckie horrory. Kiedy dorosły przejdzie proces infantylizacji, będzie mógł zrozumieć swoje dziecko. Współczesne matki, zamiast zgodnie z kodeksem ojcowskim zapewniać, że potwory nie istnieją, stają po stronie synów oraz córek i ramię w ramię walczą z nimi ze strachami lęgnącymi się w obrębie domu. Być może patronką tej rozprawy powinna być właśnie neogotycka heroina: postać krucha i dzielna zarazem; niezrywająca więzi z dzieciństwem i wywiązująca się z obowiązków dorosłych; sprawcza, lecz nie spektakularnie wojownicza; skłonna do fantazji, ale nieoderwana od ziemi niczym Piotruś Pan. Trop matki, która widzi oczyma dziecka, wskazuje na możliwość rozszerzenia opisanego tutaj modelu niedorósłości na podmioty, które z pozoru nie przystają do tradycyjnego rozumienia dziecięcości. W istocie zawarta

54 A. Jakimiak, 2020: *Horror rodzinny*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/8655-2020-horror-rodzinny.html>, data dostępu: 29.10.2021.

55 Zob. J. Zinoman, *Home Is Where the Horror Is*, „New York Times”, <https://www.nytimes.com/2018/06/07/movies/hereditary-horror-movies.html>, data dostępu: 29.10.2021.

w moim tekście afirmacja figury dziecka, wyczarowującego w swoim pokoju cuda albo zobligowanego do spotkań z potworami, nigdy nie miała dotyczyć się jedynie wąsko rozumianej niedorósłości. Niedorósłość jako postawa inspirowana kinem fantastycznym lat osiemdziesiątych lokuje się po stronie nieracjonalizmu i marzeń, odwraca się od utylitaryzmu, bierze w obronę inne nieheroiczne podmiotowości. Takich aktów mogą dokonywać zarówno osoby małoletnie, jak i wiekowe.

Nota edytorska

W książce znalazły się fragmenty publikowanych wcześniej tekstów. Na potrzeby monografii pierwotne wersje artykułów zostały opracowane na nowo.

s. 97–124

Dorosłym wstęp wzbroniony? Czadowe sypialnie dziecięce Ameryki lat osiemdziesiątych, w: *Nostalgia, retromania, hauntologia – dyskursy i praktyki*, red. R. Sowiński, FUNDACJA „DZIEŃ DOBRY! KOLEKTYW KULTURY”, Siemianowice Śląskie 2020, s. 35–61.

s. 149–175

Uwaga, pułapki na dzieci! Topografia nawiedzonego domu w Duchu Stevena Spielberga i Tobéa Hoopera, „Dzieciństwo. Literatura i Kultura” 2020, t. 2, nr 1, s. 35–60.

s. 177–200

Szafa marzeń. Dziecięce kryjówki w E.T. Stevena Spielberga, „Images” 2020, nr 36, s. 41–55.

s. 207–224

Children in the sky. Flying dreams in the fantasy films of the 1980s, w: *Rethinking childhood: child and space*, red. K. Ivon, T. Košta, D. Vidaković Samaržija, University of Zadar, Zadar 2024, s. 257–272.

Podziękowania

Praca naukowa niekiedy skazuje badacza na samotność i intensywne życie w świecie wewnętrznym. Ostatecznie jednak bez wsparcia otoczenia nie miałyby ona racji bytu.

Niniejsza książka nie powstałaby bez merytorycznego i duchowego wsparcia dr hab. Magdaleny Kempnej-Pieniążek, prof. UŚ, która uwierzyła w ten projekt już na pierwszym etapie jego powstania.

Za długie dyskusje merytoryczne i wielorakie wsparcie w trakcie badań doktoranckich jestem wdzięczna mojemu przyjacielowi Łukaszowi Mollowi.

Moi bliscy pomogli mi też uporać się z technicznymi aspektami przygotowywania książki. Wojtek Sitek uporządkował przytłaczający mnie materiał ilustracyjny. Sara Nowicka sporządziła indeks. Karolina Graczyk stworzyła wspaniałą okładkę.

Szczególnie dziękuję Rodzicom, na których wszechstronną pomoc mogłam liczyć podczas całego trwania badań doktoranckich. Z perspektywy czasu mogę wyrazić wdzięczność również za to, że nie cenzurowali moich filmowych seansów. Gdy byłam w wieku bohaterów opisywanych w tej książce, oglądałam wszelkiego rodzaju makabryczne i niepokojące horrory. Choć potwory z kina fantastycznego lat osiemdziesiątych nie pozwalały mi kiedyś spokojnie spać, to ostatecznie chyba udało mi się zawrzeć z nimi symboliczny sojusz na kartach niniejszej pracy.

Filmografia

- A Child's Christmas in Wales*, reż. Don McBrearty, Kanada, USA, Wielka Brytania 1987.
- A jednak żyje (It's Alive!)*, reż. Larry Cohen, USA 1974.
- A.I. Sztuczna inteligencja (A.I. Artificial Intelligence)*, reż. Steven Spielberg, USA 2001.
- Adventureland*, reż. Greg Mottola, USA 2009.
- Alicja w Krainie Czarów (Alice in Wonderland)*, reż. Cecil M. Hepworth, Percy Stow, Wielka Brytania 1903.
- Alicjo, słodka Alicjo (Communion)*, reż. Alfred Sole, USA 1976.
- Aligator (Alligator)*, reż. Lewis Teague, USA 1980.
- Alone in the Dark*, reż. Jack Sholder, USA 1982.
- American Beauty*, reż. Sam Mendes, USA 1999.
- Amityville 4 – Ucieczka Diabła (Amityville: The Evil Escapes)*, reż. Sandor Stern, USA 1989.
- Andy Colby w świecie wideo (Andy Colby's Incredible Adventure)*, reż. Deborah Brock, USA 1989.
- The Attic*, reż. George Edwards, Gary Graver, USA 1980.
- Atomic Blonde*, reż. David Leitch, Niemcy, Szwecja, USA 2017.
- Audrey Rose*, reż. Robert Wise, USA 1977.
- Babadook*, reż. Jennifer Kent, Australia, Kanada 2014.
- Baby Boom*, reż. Charles Shyer, USA 1987.
- Badacze kosmosu (Explorers)*, reż. Joe Dante, USA 1985.
- Bal maturalny II: Witaj Mary Lou (Hello Mary Lou: Prom Night II)*, reż. Bruce Pittman, Kanada 1987.
- Bałwanek (The Snowman)*, reż. Dianne Jackson, Wielka Brytania 1982.
- Bestie z Południowych Krain (Beasts of the Southern Wild)*, reż. Benh Zeitlin, USA 2012.
- Biała dama (Lady in White)*, reż. Frank LaLoggia, USA 1988.
- Bliskie spotkania trzeciego stopnia (Close Encounters of the Third Kind)*, reż. Steven Spielberg, USA, Wielka Brytania 1977.
- Błękitny latawiec (Lan Feng Zheng)*, reż. Zhuangzhuang Tian, Chiny, Hongkong 1993.
- Boogey Man*, reż. Ulli Lommel, USA 1980.

- Boogeyman (The Boogeyman)*, reż. Rob Savage, USA 2023.
- The Boogeyman*, reż. Jeff Schiro, USA 1982.
- The Boy*, reż. William Brent Bell, Kanada, USA 2016.
- Brahms: The Boy II*, reż. William Brent Bell, USA 2020.
- Bumblebee*, reż. Travis Knight, Chiny, USA 2018.
- Cameron (Cameron's Closet)*, reż. Armand Mastroianni, USA, Wielka Brytania 1988.
- Candyman*, reż. Bernard Rose, USA 1992.
- Carrie*, reż. Brian De Palma, USA 1976.
- Cathy's Curse*, reż. Eddy Matalon, Francja, Kanada 1977.
- Celia*, reż. Ann Turner, Australia 1989.
- Chi sei?*, reż. Ovidio G. Assonitis, Roberto Piazzoli, USA, Włochy 1974.
- Chłopak o bombowym wzroku (Zapped!)*, reż. Robert J. Rosenthal, USA 1982.
- Chłopcy science fiction (The Sci-Fi Boys)*, reż. Paul Davids, USA 2006.
- Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki (Silent Night, Deadly Night 5: The Toy Maker)*, reż. Martin Kitrosser, USA 1991.
- Ciemny kryształ (The Dark Crystal)*, reż. Jim Henson, Frank Oz, USA, Wielka Brytania 1982.
- Cień Emmy (Skyggen af Emma)*, reż. Søren Kragh-Jacobsen, Dania 1988.
- Come Play*, reż. Jacob Chase, USA 2020.
- Consuming Kids: The Commercialization of Childhood*, reż. Adriana Barbaro, Jeremy Earp, USA 2008.
- Corduroy*, reż. Gary Templeton, USA 1984.
- Coś paskudnego tu nadchodzi (Something Wicked This Way Comes)*, reż. Jack Clayton, USA 1983.
- Coś z Alicji (Něco z Alenky)*, reż. Jan Švankmajer, Szwajcaria, Wielka Brytania, Czechosłowacja, RFN 1988.
- Coś za mną chodzi (It Follows)*, reż. David Robert Mitchell, USA 2014.
- Co widać i słyszać (Things Heard & Seen)*, reż. Shari Springer Berman, Robert Pulcini, USA 2021.
- Creepshow*, reż. George A. Romero, USA 1982.
- Creepshow 2 – Opowieści z dreszczykiem (Creepshow 2)*, reż. Michael Gornick, USA, Wielka Brytania 1987.
- Crimson Peak. Wzgórze krwi (Crimson Peak)*, reż. Guillermo del Toro, USA 2015.
- Critters*, reż. Stephen Herek, USA 1986.
- Cud na 34. ulicy (Miracle on 34th Street)*, reż. Les Mayfield, USA 1994.
- Cujo*, reż. Lewis Teague, USA 1983.

- The Curse of the Cat People*, reż. Gunther von Fritsch, Robert Wise, USA 1944.
- Czarnoksiężnik z Oz (*The Wizard of Oz*), reż. King Vidor, Mervyn LeRoy, George Cukor, Norman Taurog, Victor Fleming, USA 1939.
- Czarodziej (*The Wizard*), reż. Todd Holland, USA 1989.
- Czerwony balonik (*Le ballon rouge*), reż. Albert Lamorisse, Francja 1956.
- Człowiek, który się nieprawdopodobnie zmniejsza (*The Incredible Shrinking Man*), reż. Jack Arnold, USA 1957.
- D.A.R.Y.L., reż. Simon Wincer, USA, Wielka Brytania 1985.
- De Lift*, reż. Dick Maas, Holandia 1983.
- The Devil's Gift*, reż. Kenneth J. Berton, USA 1984.
- Do piwnicy* (*Do pivnice*), reż. Jan Švankmajer, Czechosłowacja 1983.
- Dobra matka* (*The Good Mother*), reż. Leonard Nimoy, USA 1988.
- Dom na papierze* (*Paperhouse*), reż. Bernard Rose, Wielka Brytania 1988.
- Dom przy cmentarzu* (*Quella villa accanto al cimitero*), reż. Lucio Fulci, Włochy 1981.
- Dom kłownów* (*Clownhouse*), reż. Victor Salva, USA 1989.
- Don't Go to Sleep*, reż. Richard Lang, USA 1982.
- Dragonwyck*, reż. Joseph L. Mankiewicz, USA 1946.
- Dreams of Toyland*, reż. Arthur Melbourne Cooper, Wielka Brytania 1908.
- Drive*, reż. Nicolas Winding Refn, USA 2011.
- Duch* (*Poltergeist*), reż. Tobe Hooper, USA 1982.
- Duch II: Druga strona* (*Poltergeist II: The Other Side*), reż. Brian Gibson, USA 1986.
- Duch III* (*Poltergeist III*), reż. Gary Sherman, USA 1988.
- Duch i pani Muir* (*The Ghost and Mrs. Muir*), reż. Joseph L. Mankiewicz, USA 1947.
- Duch roju* (*El Espíritu de la colmena*), reż. Victor Erice, Hiszpania 1973.
- Duży* (*Big*), reż. Penny Marshall, USA 1988.
- [Dwieście] 200 papierosów (*200 Cigarettes*), reż. Risa Bramon Garcia, USA 1999.
- Dżabersmok* (*Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta*), reż. Jan Švankmajer, Czechosłowacja 1971.
- Dzieci patrzą na nas* (*I Bambini ci guardano*), reż. Vittorio de Sica, Włochy 1944.
- Dzieci ulicy* (*Sciuscià (Ragazzi)*), reż. Vittorio de Sica, Włochy 1946.
- Dziecko Manhattanu* (*Manhattan Baby*), reż. Lucio Fulci, Włochy 1982.
- Dziecko Rosemary* (*Rosemary's Baby*), reż. Roman Polański, USA 1968.
- Dziecko z marzeń* (*Dreamchild*), reż. Gavin Millar, Wielka Brytania 1985.
- Dzielny mały toster* (*The Brave Little Toaster*), reż. Jerry Rees, USA 1987.
- Dzielny mały toster ratuje przyjaciół* (*The Brave Little Toaster to the Rescue*), reż. Robert C. Ramirez, USA 1997.

- Dziewczynka z pajacem (La Casa 3)*, reż. Umberto Lenzi, USA, Włochy 1988.
- Dziewczyny śmierci (The Final Girls)*, reż. Todd Strauss-Schulson, USA 2015.
- Dżin (The Djinn)*, reż. David Charbonier, Justin Powell, USA 2021.
- Dziś 13, jutro 30 (13 Going On 30)*, reż. Gary Winick, USA 2004.
- Edward Nożycoręki (Edward Scissorhands)*, reż. Tim Burton, USA 1990.
- Egzorcysta (The Exorcist)*, reż. William Friedkin, USA 1973.
- Ekspres polarny (The Polar Express)*, reż. Robert Zemeckis, USA 2004.
- Elfy (Elves)*, reż. Jeffrey Mandel, USA 1989.
- E.T. (E.T. the Extra-Terrestrial)*, reż. Steven Spielberg, USA 1982.
- Fabelmanowie (The Fabelmans)*, reż. Steven Spielberg, USA, Indie 2022.
- Facet z nieba (The Heavenly Kid)*, reż. Cary Medoway, USA 1985.
- Fanny i Aleksander (Fanny och Alexander)*, reż. Ingmar Bergman, Francja, Szwecja, RFN 1982.
- Fenomeny (Phenomena)*, reż. Dario Argento, Włochy 1985.
- The [five thousand] 5,000 Fingers of Dr. T.*, reż. Roy Rowland, USA 1953.
- Frankenstein*, reż. James Whale, USA 1931.
- Frog Dreaming*, reż. Brian Trenchard-Smith, Australia 1986.
- Full Circle*, reż. Richard Loncraine, Kanada, Wielka Brytania 1977.
- Furia (The Fury)*, reż. Brian De Palma, USA 1976.
- Galki od łóżka i kije od miotły (Bedknobs and Broomsticks)*, reż. Robert Stevenson, USA 1971.
- Gasman*, reż. Lynne Ramsay, Wielka Brytania 1997.
- Ghoulies*, reż. Luca Bercovici, USA 1985.
- Ghoulies II*, reż. Albert Band, USA 1987.
- Goonies (The Goonies)*, reż. Richard Donner, USA 1985.
- Gość (The Guest)*, reż. Adam Wingard, USA, Wielka Brytania 2014.
- Gremliny rozrabiają (Gremlins)*, reż. Joe Dante, USA 1984.
- Gry wojenne (WarGames)*, reż. John Badham, USA 1983.
- Gwiazdkowy prezent (The Christmas Toy)*, reż. Eric Till, USA 1986.
- Gwiezdne wojny: Część IV – Nowa nadzieja (Star Wars)*, reż. George Lucas, USA 1977.
- Gwiezdne wrota (Stargate)*, reż. Roland Emmerich, Francja, USA 1994.
- Halloween*, reż. John Carpenter, USA 1978.
- Halloween 3: Sezon czarownic (Halloween III: Season of the Witch)*, reż. Tommy Lee Wallace, USA 1982.
- Halloween 5: Zemsta Michaela Myersa (Halloween 5)*, reż. Dominique Othenin-Girard, USA 1989.

- Hook*, reż. Steven Spielberg, USA 1991.
- Horror Amityville (The Amityville Horror)*, reż. Stuart Rosenberg, USA 1979.
- I kto to mówi (Look Who's Talking)*, reż. Amy Heckerling, USA 1989.
- Imperium słońca (Empire of the Sun)*, reż. Steven Spielberg, USA 1987.
- Impuls (Pulse)*, reż. Paul Golding, USA 1988.
- In the Night Kitchen*, reż. Gene Deitch, USA, Czechosłowacja 1987.
- Indianin w kredensie (The Indian in the Cupboard)*, reż. Frank Oz, USA, Wielka Brytania 1995.
- Inni (The Others)*, reż. Alejandro Amenábar, Francja, Hiszpania, USA 2001.
- Ja, Julinka i koniec wojny (Ať žije republika)*, reż. Karel Kachyňa, Czechosłowacja 1965.
- Joey (Making Contact)*, reż. Roland Emmerich, RFN 1985.
- John Wick*, reż. Chad Stahelski, Chiny, USA 2014.
- Jutro będzie futro (Hot Tub Time Machine)*, reż. Steve Pink, USA 2010.
- Kevin sam w domu (Home Alone)*, reż. Chris Columbus, USA 1990.
- Kłątwa laleczki Chucky (Curse of Chucky)*, reż. Don Mancini, USA 2013.
- Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki (Honey, I Shrunk the Kids)*, reż. Joe Johnston, USA 1989.
- Koralina i tajemnicze drzwi (Coraline)*, reż. Henry Selick, USA 2009.
- Koszmar z ulicy Wiązów (A Nightmare on Elm Street)*, reż. Wes Craven, USA 1984.
- Koszmar z ulicy Wiązów 3: Wojownicy snów (A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors)*, reż. Chuck Russell, USA 1987.
- Kraina Snów (Slumberland)*, reż. Francis Lawrence, USA 2022.
- Krampus. Duch Świąt (Krampus)*, reż. Michael Dougherty, USA 2015.
- Kult laleczki Chucky (Cult of Chucky)*, reż. Don Mancini, USA 2017.
- Kwiaty na poddaszu (Flowers in the Attic)*, reż. Jeffrey Bloom, USA 1987.
- La Casa dell'orco*, reż. Lamberto Bava, Włochy 1988.
- Labirynt (Labyrinth)*, reż. Jim Henson, USA, Wielka Brytania 1986.
- Laleczka (Child's Play)*, reż. Lars Klevberg, Kanada, USA 2019.
- Laleczka Chucky (Child's Play)*, reż. Tom Holland, USA 1988.
- Laleczka Chucky 3 (Child's Play 3)*, reż. Jack Bender, USA, Wielka Brytania 1991.
- Laleczka Chucky: Następne pokolenie (Seed of Chucky)*, reż. Don Mancini, USA, Wielka Brytania, Rumunia 2004.
- Lalki (Dolls)*, reż. Stuart Gordon, USA, Włochy 1987.
- Lato 84 (Summer of 84)*, reż. François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell, Kanada 2018.
- LEGO® PRZYGODA (The Lego Movie)*, reż. Phil Lord, Christopher Miller, Australia, Dania, USA 2014.

- Lost River*, reż. Ryan Gosling, USA 2014.
- Lunapark (The Funhouse)*, reż. Tobe Hooper, USA 1981.
- Lśnienie (The Shining)*, reż. Stanley Kubrick, USA, Wielka Brytania 1980.
- Łowcy potworów (The Monster Squad)*, reż. Fred Dekker, USA 1987.
- Mac i ja (Mac and Me)*, reż. Stewart Raffill, USA 1988.
- Magic Journeys*, reż. Murray Lerner, USA 1982.
- Magiczny sklep z zabawkami (The Magic Toyshop)*, reż. David Wheatley, Wielka Brytania 1987.
- Mali żołnierze (Small Soldiers)*, reż. Joe Dante, USA 1998.
- Małe potwory (Little Monsters)*, reż. Richard Greenberg, USA 1989.
- Martwe zło (The Evil Dead)*, reż. Sam Raimi, USA 1981.
- Mary Poppins*, reż. Robert Stevenson, USA 1964.
- Maskotka (Fétiche)*, reż. Władysław Starewicz, Francja 1934.
- Miasteczko Salem (Salem's Lot)*, reż. Tobe Hooper, USA 1979.
- Milczenie owiec (The Silence of the Lambs)*, reż. Jonathan Demme, USA 1991.
- Mio, mój Mio (Mio min Mio)*, reż. Vladimir Grammatikov, Norwegia, Szwecja, ZSRR 1987.
- Mordercza lalka (Death Doll)*, reż. William Mims, USA 1989.
- Mordercze kuleczki II (Phantasm II)*, reż. Don Coscarelli, USA 1988.
- Morderstwa w domu lalek (The Dollhouse Murders)*, reż. Dianne Haak, USA 1992.
- Mroczne nieba (Dark Skies)*, reż. Scott Stewart, USA 2013.
- Nadzieja i chwała (Hope and Glory)*, reż. John Boorman, Wielka Brytania 1987.
- Najeźdźcy z Marsa (Invaders from Mars)*, reż. Tobe Hooper, USA 1986.
- Najeźdźcy z Marsa (Invaders from Mars)*, reż. William Cameron Menzies, USA 1953.
- Najlepsze najgorsze wakacje (The Way Way Back)*, reż. Nat Faxon, Jim Rash, USA 2013.
- Najwyższa stawka (Shoot the Moon)*, reż. Alan Parker, USA 1982.
- Nakarmić kruki (Cría cuervos)*, reż. Carlos Saura, Hiszpania 1976.
- Naręczona dla księcia (The Princess Bride)*, reż. Rob Reiner, USA 1987.
- Naręczona laleczki Chucky (Bride of Chucky)*, reż. Ronny Yu, Kanada, USA 1998.
- Nauka latania*, reż. Sławomir Idziak, Polska 1978.
- Naznaczony: Ostatni klucz (Insidious: The Last Key)*, reż. Adam Robitel, Kanada, USA 2018.
- Naznaczony: Rozdział 2 (Insidious: Chapter 2)*, reż. James Wan, Kanada, USA 2013.
- Neon Demon (The Neon Demon)*, reż. Nicolas Winding Refn, Dania, Francja, USA 2016.
- Neonowi maniacy (Neon Maniacs)*, reż. Joseph Mangine, USA 1986.
- Niania (The Nanny)*, reż. Seth Holt, Wielka Brytania 1965.

- Nie bój się ciemności* (*Don't Be Afraid of the Dark*), reż. Troy Nixey, Australia, Meksyk, USA 2010.
- Nie oglądaj się teraz* (*Don't Look Now*), reż. Nicolas Roeg, Wielka Brytania, Włochy 1973.
- Niebieski ptak* (*The Blue Bird*), reż. Maurice Tourneur, USA 1918.
- Niekończąca się opowieść* (*Die Unendliche Geschichte*), reż. Wolfgang Petersen, USA, RFN 1984.
- O chłopcu, który umiał latać* (*The Boy Who Could Fly*), reż. Nick Castle, Kanada, USA 1986.
- O czym wiedziała Maisie* (*What Maisie Knew*), reż. Scott McGehee, David Siegel, USA 2012.
- Obserwator* (*The Watcher in the Woods*), reż. John Hough, USA, Wielka Brytania 1980.
- Od wesela do wesela* (*The Wedding Singer*), reż. Frank Coraci, USA 1998.
- Odwiedziny prezydenta*, reż. Jan Batory, Polska 1961.
- Oko kota* (*Cat's Eye*), reż. Lewis Teague, USA 1985.
- Omen* (*The Omen*), reż. Richard Donner, USA, Wielka Brytania 1976.
- Ona będzie miała dziecko* (*She's Having a Baby*), reż. John Hughes, USA 1988.
- 1408, reż. Mikael Håfström, USA 2007.
- Opiekunka* (*The Babysitter*), reż. McG, USA 2017.
- Opowieść o dzieciach i filmie* (*A Story of Children and Film*), reż. Mark Cousins, Wielka Brytania 2013.
- Opowieści z ciemnej strony* (*Tales from the Darkside: The Movie*), reż. John Harrison, USA 1990.
- Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*), reż. Andrew Adamson, USA, Wielka Brytania 2005.
- Opowieść wigilijna Myszki Miki* (*Mickey's Christmas Carol*), reż. Burny Mattinson, USA 1983.
- Ostatni gwiazdny wojownik* (*The Last Starfighter*), reż. Nick Castle, USA 1984.
- Otchłań czasu* (*The Blue Yonder*), reż. Mark Rosman, USA 1985.
- Pajęczyna* (*Cobweb*), reż. Samuel Bodin, USA 2023.
- Palle alene i verden*, reż. Astrid Henning-Jensen, Dania 1949.
- Pan mamuśka* (*Mr. Mom*), reż. Stan Dragoti, USA 1983.
- Papierowy ptak*, reż. Sławomir Idziak, Polska 1972.
- Parade of the Wooden Soldiers*, reż. Dave Fleischer, USA 1933.
- The Phantom Tollbooth*, reż. Chuck Jones, Abe Levitow, Dave Monahan, USA 1970.
- Piątek, trzynastego VII: Nowa krew* (*Friday the 13th Part VII: The New Blood*), reż. John Carl Buechler, USA 1988.

- Pieski Fluppy (Fluppy Dogs)*, reż. Fred Wolf, USA 1986.
- Piotruś Pan (Peter Pan)*, reż. Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi, USA 1953.
- Piotruś Pan (Peter Pan)*, reż. Herbert Brenon, USA 1924.
- The Pit*, reż. Lew Lehman, Kanada 1981.
- Player One (Ready Player One)*, reż. Steven Spielberg, USA 2018.
- Playmobil. Film (Playmobil: The Movie)*, reż. Lino DiSalvo, Francja, Indie, Kanada, USA, Tanzania, Nigeria 2019.
- Pokuta (Atonement)*, reż. Joe Wright, Francja, USA, Wielka Brytania 2007.
- Poltergeist*, reż. Gil Kenan, USA 2015.
- Pomiot (The Brood)*, reż. David Cronenberg, Kanada 1979.
- Ponette*, reż. Jacques Doillon, Francja 1996.
- Potwór z kosmosu (TerrorVision)*, reż. Ted Nicolaou, USA 1986.
- Powrót do krainy Oz (Return to Oz)*, reż. Walter Murch, USA, Wielka Brytania 1985.
- Powrót Laleczki Chucky (Child's Play 2)*, reż. John Lafia, USA 1990.
- Powrót z Góry Czarownic (Return from Witch Mountain)*, reż. John Hough, USA 1978.
- Północ w sklepie z zabawkami (Midnight in a Toy Shop)*, reż. Wilfred Jackson, USA 1930.
- Projekt Floryda (The Florida Project)*, reż. Sean Baker, USA 2017.
- Prosto w serce (Music and Lyrics)*, reż. Marc Lawrence, USA 2007.
- Przyczajeni (Lurkers)*, reż. Roberta Findlay, USA 1988.
- Przygody małego Nemo w krainie snów (Little Nemo: Adventures in Slumberland)*, reż. Masami Hata, Masanori Hata, William T. Hurtz, Japonia, USA 1989.
- Red-Headed Baby*, reż. Rudolf Ising, USA 1931.
- Remembering Return to Oz*, reż. Aaron Schultz, USA 2021.
- Reunion*, reż. Jake Mahaffy, Nowa Zelandia 2020.
- Rodzice (Parents)*, reż. Bob Balaban, Kanada, USA 1989.
- Rodzina zastępcza (Immediate Family)*, reż. Jonathan Kaplan, USA 1989.
- Rzecz niesamowita (The Uncanny)*, reż. Denis Héroux, Kanada, Wielka Brytania 1977.
- Sen wigilijny (Vánoční sen)*, reż. Bořivoj Zeman, Karel Zeman, Czechosłowacja 1945.
- Siła strachu (Hide and Seek)*, reż. John Polson, Niemcy, USA 2005.
- Słodki dom horroru (La Dolce casa degli orrori)*, reż. Lucio Fulci, Włochy 1989.
- Smacznego, telewizorku*, reż. Paweł Trzaska, Polska, Czechosłowacja, Kazachstan 1992.
- Sok z żuka (Beetlejuice)*, reż. Tim Burton, USA 1988.
- Something Evil*, reż. Steven Spielberg, USA 1972.
- Spielberg o Spielbergu (Spielberg on Spielberg)*, reż. Richard Schickel, USA 2007.
- Spokojnie, tatuśku (Parenthood)*, reż. Ron Howard, USA 1989.

- Sprawa Kramerów (Kramer vs. Kramer)*, reż. Robert Benton, USA 1979.
- Srebrna kula (Silver Bullet)*, reż. Daniel Attias, USA 1985.
- Stalowy gigant (The Iron Giant)*, reż. Brad Bird, USA 1999.
- Stephen King's World of Horror*, reż. Rick Marchesano, John Simmons, USA 1986.
- Steven Spielberg: 30 Years of Close Encounters*, reż. Laurent Bouzereau, USA 2007.
- Stolik dla pięciorga (Table for Five)*, reż. Robert Lieberman, USA 1983.
- Stóпки (Little Feet)*, reż. Alexandre Rockwell, USA 2013.
- Strach przed ciemnością (Afraid of the Dark)*, reż. Mark Peploe, Francja, Wielka Brytania 1991.
- Stracone złudzenia (The Fallen Idol)*, reż. Carol Reed, Wielka Brytania 1948.
- Streghe*, reż. Alessandro Capone, Włochy 1989.
- Substancja (The Stuff)*, reż. Larry Cohen, USA 1985.
- Super 8*, reż. J.J. Abrams, USA 2011.
- Superman*, reż. Richard Donner, USA, Wielka Brytania 1978.
- Suspiria*, reż. Dario Argento, Włochy 1977.
- Syndrom Pinocchia (Pinocchio's Revenge)*, reż. Kevin Tenney, USA 1996.
- Szachowe dzieciństwo (Searching for Bobby Fischer)*, reż. Steven Zaillian, USA 1993.
- Szalona noc (Take Me Home Tonight)*, reż. Michael Dowse, Niemcy, USA 2011.
- Szatańskie zabawki (Demonic Toys)*, reż. Peter Manoogian, USA 1992.
- Szklane obłoki (Skleněná oblaka)*, reż. František Vlácil, Czechosłowacja 1958.
- Szósty zmysł (The Sixth Sense)*, reż. M. Night Shyamalan, USA 1999.
- Świąteczne zło (You Better Watch Out)*, reż. Lewis Jackson, USA 1980.
- Święty Mikołaj (Santa Claus)*, reż. George Albert Smith, Wielka Brytania 1898.
- Tail of a Tiger*, reż. Rolf De Heer, Australia 1984.
- Tajemnica spalonego domu (The Peanut Butter Solution)*, reż. Michael Rubbo, Kanada 1985.
- Tato nie bój się dentysty*, reż. Zofia Olidak, Polska 1985.
- Terminator*, reż. James Cameron, USA, Wielka Brytania 1984.
- Testament*, reż. Lynne Littman, USA 1983.
- There's a Nightmare in My Closet*, reż. Gary Templeton, USA 1987.
- Three on a Match*, reż. Mervyn LeRoy, USA 1932.
- Tin Toy*, reż. John Lasseter, USA 1988.
- To (It)*, reż. Andy Muschietti, Kanada, USA 2017.
- Tomek Oszukaniec i znaczkowy podróżnik (Tommy Tricker and the Stamp Traveller)*, reż. Michael Rubbo, Kanada 1988.
- Toy Story*, reż. John Lasseter, USA 1995.

- Toy Story 4*, reż. Josh Cooley, USA 2019.
- Troll*, reż. John Carl Buechler, USA, Włochy 1986.
- Trzech mężczyzn i dziecko (3 Men and a Baby)*, reż. Leonard Nimoy, USA 1987.
- Twarze dzieci (Visages d'enfants)*, reż. Jacques Feyder, Francja, Szwajcaria 1925.
- The Two Mrs. Carrolls*, reż. Peter Godfrey, USA 1947.
- Tylko Bóg wybacza (Only God Forgives)*, reż. Nicolas Winding Refn, Dania, Francja, Szwecja, USA, Tajlandia 2013.
- Ucieczka na Górę Czarownic (Escape to Witch Mountain)*, reż. John Hough, USA 1975.
- Ucieczka nawigatora (Flight of the Navigator)*, reż. Randal Kleiser, Norwegia, USA 1986.
- Ukochana laleczka (Dolly Dearest)*, reż. Maria Lease, USA 1991.
- Ulica Strachu – część 1: 1994 (Fear Street)*, reż. Leigh Janiak, USA 2021.
- Urojenie (Imaginary)*, reż. Jeff Wadlow, USA 2024.
- The Uninvited*, reż. Lewis Allen, USA 1944.
- Upiorne opowieści po zmroku (Scary Stories to Tell in the Dark)*, reż. André Øvredal, USA 2019.
- Uważaj, kochanie (Better Watch Out)*, reż. Chris Peckover, Australia, USA 2016.
- The Video Dead*, reż. Robert Scott, USA 1987.
- W kleszczach lęku (The Innocents)*, reż. Jack Clayton, Wielka Brytania 1961.
- W mroku pod schodami (The People Under the Stairs)*, reż. Wes Craven, USA 1991.
- Wcielenie (Malignant)*, reż. James Wan, Chiny, USA, Rumunia 2021.
- Where the Toys Come From*, reż. Theodore Thomas, USA 1984.
- Wiedodrom (Videodrome)*, reż. David Cronenberg, Kanada 1983.
- Wiedzmy (The Witches)*, reż. Nicolas Roeg, USA, Wielka Brytania 1990.
- Wjazd pociągu na stację w La Ciotat (L'Arrivée d'un train a la Ciotat)*, reż. Louis Lumière, Francja 1895.
- The Window*, reż. Ted Tetzlaff, USA 1949.
- Wioska przeklętych (Village of the Damned)*, reż. Wolf Rilla, Wielka Brytania 1960.
- Władca lalek (Puppetmaster)*, reż. David Schmoeller, USA 1989.
- The World of Teddy Ruxpin: Come Dream with Me Tonight*, reż. Christopher J. Brough, USA 1987.
- Wrota (The Gate)*, reż. Tibor Takács, Kanada, USA 1987.
- Wyznawcy zła (The Believers)*, reż. John Schlesinger, USA 1987.
- Xtro*, reż. Harry Bromley Davenport, Wielka Brytania 1982.
- Z*, reż. Brandon Christensen, Kanada 2019.
- Zaginiony świat: Jurassic Park (The Lost World: Jurassic Park)*, reż. Steven Spielberg, USA 1997.

Zakochać się (Falling in Love), reż. Ulu Grosbard, USA 1984.
Zemsta po latach (The Changeling), reż. Peter Medak, Kanada 1980.
Zemsta zombie (Kiss Daddy Goodbye), reż. Patrick Regan, USA 1981.
Zepsute zabawki (Broken Toys), reż. Ben Sharpsteen, USA 1935.
Zło czyha za drzwiami (Andra sidan), reż. Tord Danielsson, Oskar Mellander, Szwecja 2020.
Żłudne nadzieje (Whistle Down the Wind), reż. Bryan Forbes, Wielka Brytania 1961.
Żyjąc z Laleczką Chucky (Living with Chucky), reż. Kyra Elise Gardner, USA 2022.

Seriale i programy telewizyjne

American Horror Story: 1984, reż. Bradley Buecker i in., USA 2019.
At the Movies, reż. Don DuPree i in., USA 1986–2010.
Batteries Not Included, reż. Josh Folan, USA 2016–.
Chucky, reż. Dermott Downs i in., USA 2021–2024.
Conversations with Hollywood, reż. Lana Morgan i in., USA 2011–2013.
Luzaki i kujony (Freaks and Geeks), reż. Jake Kasdan i in., USA 1999–2000.
Opowieści z ciemnej strony (Tales from the Darkside), reż. Frank De Palma i in., USA 1983–1988.
Plastusiowy pamiętnik, reż. Zofia Ołdak, Polska 1980.
Prawdziwe ducholapy (The Real Ghostbusters), reż. Richard Raynis i in., USA 1986–1991.
Saturday Night Live, reż. Dave Wilson i in., USA 1975–.
Stranger Things, reż. Matt Duffer, Ross Duffer i in., USA 2016–2025.
Strefa mroku (The Twilight Zone), reż. John Brahm i in., USA 1959–1964.
The Toys That Made Us, reż. Tom Stern i in., USA 2017–2019.

Bibliografia

Monografie

- Acland Ch.R., *Youth, Murder, Spectacle: The Cultural Politics of „Youth in Crisis”*, Taylor & Francis Group, New York 2018.
- Adamczak M., *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku: przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
- Adams Sitney P., *Vital Crises in Italian Cinema: Iconography, Stylistics, Politics*, University of Texas Press, Austin 1995.
- Agamben G., *Profanacje*, przeł. M. Kwaterko, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.
- Alphin E.M., *Creating Characters Kids Will Love*, Writer's Digest Books, Cincinnati 2000.
- Antunes F., *Children Beware!: Childhood, Horror and the PG-13 Rating*, McFarland & Company, Jefferson 2020.
- Ariès P., *Historia dzieciństwa. Dziecko i rodzina w dawnych czasach*, przeł. M. Ochab, Wydawnictwo Marabut, Gdańsk 1995.
- Armata J., Wróblewska A., *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Fundacja Kino, Warszawa 2014.
- Bachelard G., *Poetyka marzenia*, przeł. L. Brogowski, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998.
- Bachelard G., *The Poetics of Space*, trans. M. Jolas, Beacon Press, Boston 1994.
- Bachelard G., *Wyobrażenia poetycka*, przeł. H. Chudak, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.
- Balázs B., *Wybór pism*, przeł. K. Jung, R. Porges, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987.
- Barrie J.M., *Piotruś Pan i Wendy*, przeł. M. Rusinek, Wydawnictwo Wilga, Kraków 2014.
- Baudelaire Ch., *Rozmaitości estetyczne*, przeł. J. Guze, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.

- Baxter J., *Spielberg. Nieautoryzowana biografia*, przeł. B. Hrycak, Europa, Wrocław 2000.
- Bellomo M., *Totally Tubular '80s Toys*, Krause, Iola 2010.
- Benshoff H.M., Griffin S., *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies*, Wiley-Blackwell, Chichester 2009.
- Benson-Allott C., *Killer Tapes and Shattered Screens: Video Spectatorship from VHS to File Sharing*, University of California Press, Berkeley 2013.
- Benjamin W., *Anioł historii*, tłum. H. Orłowski, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1996.
- Benjamin W., *Pasaże*, przeł. I. Kania, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2005.
- Benjamin W., *Berlińskie dzieciństwo na przełomie wieków*, przeł. B. Baran, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2010.
- Berger J., *Sposoby widzenia: na podstawie cyklu programów telewizyjnych BBC Johna Bergera*, przeł. M. Bryl, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- Bettelheim B., *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, przeł. D. Danek, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996.
- Biskind P., *Easy Riders, Raging Bulls: How the Sex-Drugs-and-Rock 'N Roll Generation Saved Hollywood*, Bloomsbury, New York 1999.
- Bouzereau L., *Ultraviolet Movies. From Sam Peckinpah to Quentin Tarantino*, Carol Pub. Group, Secaucus 1996.
- Böhme H., *Fetyszizm i kultura. Inna teoria nowoczesności*, przeł. M. Falkowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2012.
- Britton A., *Britton on Film: The Complete Film Criticism of Andrew Britton*, Wayne State University Press, Detroit 2008.
- Bronner S.J., *American Children's Folklore*, August House, Little Rock 1988.
- Brown J., *The Bourgeois Interior*, University of Virginia Press, Charlottesville 2008.
- Brown N., *The Children's Film: Genre, Nation, and Narrative*, Wallflower Press, London 2017.
- Browning M., *Stephen King on the Big Screen*, Intellect, Bristol 2009.
- Brontë E., *Wichrowe wzgórze*, przeł. H. Pasierska, Prószyński Media, Warszawa 2013.
- Bukatman S., *The Poetics of Slumberland. Animated Spirits and the Animating Spirit*, University of California Press, Berkeley 2012.
- Caillois R., *W sercu fantastyki*, przeł. M. Ochab, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2005.
- Caillois R., *Odpowiedzialność i styl. Eseje o formach wyobraźni*, przeł. J. Błoński, K. Dola-towska, A. Frybesowa, L. Kukulski, J. Lisowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2019.

- Cameron-Wilson J., Speed F.M., *Film Review 1991–2, Including Video Releases*, St. Martin's Press, London 1991.
- Case G., *Herés to My Sweet Satan: How the Occult Haunted Music, Movies and Pop Culture, 1966–1980*, Quill Driver Books, Fresno 2016.
- Chudacoff H.P., *Children at Play: An American History*, New York University Press, New York 2007.
- Cirlot J.E., *Słownik symboli*, przeł. I. Kania, Wydawnictwo Znak, Kraków 2001.
- Cohan S., Hark I.R., *Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema*, Routledge, London 1992.
- Colace C., *Children's Dreams. From Freud's Observations to Modern Dream Research*, Karnac, London 2010.
- Copik I., *Topografie i krajobrazy. Filmowy Śląsk*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017.
- Craig K.T., *The Fabric of Dreams – Dream Lore and Dream Interpretation*, Franklin Classics, Mineola 2018.
- Cross G., *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*, Harvard University Press, Cambridge–London 1997.
- Cross G., *The Cute and the Cool: Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*, Oxford University Press, New York 2004.
- Day C., *Environment and Children: Passive Lessons from the Everyday Environment*, Architectural, Boston–Heidelberg–London–New York–Oxford–Paris–San Diego–San Francisco–Singapore–Sydney–Tokyo 2005.
- Dickens Ch., *Opowieści wigilijne. Czym jest dla nas Boże Narodzenie*, przeł. J. Łoziński, Zysk i S-ka, Poznań 2017.
- Doviak S. von, *Stephen King Films FAQ: All That's Left to Know About the King of Horror on Film*, Applause Theatre & Cinema Books, Milwaukee 2014.
- Drummond K., Aronstein S., Rittenburg T.L., *The Road to Wicked: The Marketing and Consumption of Oz from L. Frank Baum to Broadway*, Springer International Publishing, London 2018.
- Dyhouse C., *Heartthrobs: A History of Women and Desire*, Oxford University Press, Oxford 2016.
- Ebert R., *Ebert's Bigger Little Movie Glossary: A Greatly Expanded and Much Improved Compendium of Movie Clichés, Stereotypes, Obligatory Scenes, Hackneyed Shopworn Conventions, and Outdated Archetypes*, Andrews McMeel Publishing, Kansas City 2013, e-book.
- Ebert R., *The Great Movies*, Three Rivers Press, New York 2002.

- Ebert R., Siskel G., *The Future of the Movies: Interview with Martin Scorsese, Steven Spielberg, and George Lucas*, Andrews and McMeel, Kansas City 1991.
- Editors of Sunset Books and Sunset Magazine, *Things You Can Make for Children*, Lane Publishing Co., Menlo Park 1986.
- Editors of Time-Life Books, *Living Spaces for Children*, Time-Life Books, Alexandria 1988.
- Edwards M., *Twisted Visions: Interviews with Cult Horror Filmmakers*, McFarland & Company, Jefferson 2017.
- Engel V., Aberly R., *The Making of Independence Day*, Harper Paperbacks, New York 1996.
- Fashingbauer Cooper G., Belmont B., *Whatever Happened to Pudding Pops?: The Lost Toys, Tastes & Trends of the '70s & '80s*, Perigee, New York 2011.
- Federici S., *Beyond the Periphery of the Skin: Rethinking, Remaking, and Reclaiming the Body in Contemporary Capitalism*, PM Press, Oakland 2020.
- Fischer D., *Science Fiction Film Directors, 1895–1998*, McFarland & Company, Jefferson 2000.
- Fisher R., *Rooms to Grow Up in*, Ebury Press, Salem 1985.
- Forman-Brunell M., *Babysitter: An American History*, New York University Press, New York 2011.
- Foucault M., *Historia seksualności*, przeł. B. Banasiak, T. Komendant, K. Matuszewski, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
- Fowkes K.A., *The Fantasy Film*, Wiley-Blackwell, Oxford 2010.
- Franz M.-L. von, *Archetypal Patterns in Fairy Tales*, Inner City Books, Toronto 1997.
- Freud Z., *Pisma psychologiczne*, t. 3, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 1997.
- Freud Z., *Poza zasadą przyjemności*, przeł. J. Prokopiuk, Vis-à-Vis/Etiuda, Warszawa 2000.
- Friedberg A., *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, przeł. A. Rejniak-Majewska, M. Pabiś-Orzeszyna, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.
- Frydryczak B., *Krajobraz: od estetyki the picturesque do doświadczenia topograficznego*, Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Poznań 2013.
- Fryer I., *The British Horror Film: From the Silent to the Multiplex*, Fonthill Media Limited, Oxford 2017.
- Gallagher J.A., *Film Directors on Directing*, Praeger, Westport 1989.
- Georgieva M., *The Gothic Child*, Palgrave Macmillan, New York 2013.
- Godfrey L.S., *I Know What I Saw: Modern-Day Encounters with Monsters of New Urban Legend and Ancient Lore*, Tarcherperigee, New York 2019.

- Gordon A.M., *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2008.
- Grams Jr. M., *The Twilight Zone: Unlocking the Door to a Television Classic*, BearManor Media, Churchville 2014, e-book.
- Greenberg R., *Hayao Miyazaki: Exploring the Early Work of Japan's Greatest Animator*, Bloomsbury Publishing, New York 2018.
- Griswold J., *Feeling Like a Kid: Childhood and Children's Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2006.
- Halligan F., *Filmcraft: Production Design*, Taylor & Francis Group, London 2013.
- Hanson H., *Hollywood Heroines: Women in Film Noir and the Female Gothic Film*, I.B. Tauris, London 2007.
- Harvey D., *Przestrzenie globalnego kapitalizmu*, przeł. J.P. Listwan, Instytut Wydawniczy Książka i Prasa, Warszawa 2016.
- Hendrix G., *Paperbacks from Hell. The Twisted History of '70s and '80s Horror Fiction*, Quirk Books, Philadelphia 2017.
- Hendrykowski M., *Leksykon gatunków filmowych*, Wydawnictwo Montevideo, Poznań 2001.
- Hendrykowski M., *Polski film fabularny dla dzieci i młodzieży*, Ars Nova, Poznań 1994.
- Hoberman J., *Make My Day: Movie Culture in the Age of Reagan*, The New Press, New York 2019.
- Hock Soon Ng A., *Women and Domestic Space in Contemporary Gothic Narratives: The House as Subject*, Palgrave Macmillan, New York 2015.
- Hoffmann E.T.A., *Dziadek do orzechów*, przeł. J. Kramsztyk, MAW – Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1988.
- Hogan D.J., *The Wizard of Oz FAQ: All That's Left to Know About Life According to Oz*, Applause Theatre & Cinema Books, Milwaukee 2014.
- Holdys B., *Gwiazdne imperia X muzy: ewolucja filmowej fantastyki naukowej*, Dyskusyjne Kluby Filmowe „Kinematograf” i „Studentów”, Kraków 1985.
- Hughes R., *Orkan na Jamajce*, przeł. Demkowska-Bohdziewicz, Książka i Wiedza, Warszawa 1979.
- Hughes Jachimiak P., *Remembering the Cultural Geographies of a Childhood Home*, Ashgate Pub Co, Farnham 2014.
- Jameson F., *Postmodernizm, czyli logika kulturowa późnego kapitalizmu*, przeł. M. Płaza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.
- Jess-Cooke C., *Film Sequels: Theory and Practice from Hollywood to Bollywood*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2009.

- Johnson M.A., *A 1980s Childhood: From He-Man to Shell Suits*, The History Press Limited, Gloucestershire 2012.
- Jordan Ch., *Movies and the Reagan Presidency: Success and Ethics*, Praeger, Westport 2003.
- Jung C.G., *Marzenia senne dzieci. Według notatek z seminariów 1936/1937–1940/1941*, przeł. R. Reszke, Wydawnictwo KR, Warszawa 2003.
- Kael P., *Taking it All in*, Henry Holt & Co, New York 1984.
- Kapur J., *Coining for Capital: Movies, Marketing, and the Transformation of Childhood*, Rutgers University Press, New Brunswick 2005.
- Kassil L., *Szwambrania*, przeł. J.K. Wende, Nasza Księgarnia, Warszawa 1958.
- Kehr D., *Movies That Mattered: More Reviews from a Transformative Decade*, University of Chicago Press, Chicago 2017.
- Kendrick J., *Darkness in the Bliss-Out: A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, Bloomsbury Academic, London 2014.
- Kendrick J., *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2009.
- Kincaid J.R., *Erotic Innocence: The Culture of Child Molesting*, Duke University Press, Durham–London 1998.
- King S., *Danse Macabre*, przeł. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2018.
- Klasterin M., *Close Encounters of the Third Kind: The Ultimate Visual History*, Harper Design, New York 2017.
- Kord T.S., *Little Horrors: How Cinema's Evil Children Play on Our Guilt*, McFarland & Company, Jefferson 2016.
- Kracauer S., *Teoria filmu. Wyzwolenie materialnej rzeczywistości*, przeł. W. Wertenstein, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2008.
- Kready L.F., *A Study of Fairy Tales*, Houghton Mifflin Company, Boston 1916.
- Kreeft P., *Miłość silniejsza niż śmierć*, przeł. M. Nowosielska, Wydawnictwo Księży Marianów PROMIC, Warszawa 2010.
- Kronenberg A., *Geopoetyka: związki literatury i środowiska*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2014.
- Kuznets L.R., *When Toys Come Alive*, Yale University Press, New Haven 1994.
- Le Guin U.K., *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*, Women's Press, New York 1989.
- Lebeau V., *Childhood and the Cinema*, Reaktion Books, London 2008.
- Lefebvre H., *Critique of Everyday Life*, Verso, London 2014.

- Lennard D., *Bad Seeds and Holy Terrors: The Child Villains of Horror Film*, State University of New York Press, Albany 2014.
- Lester C., *Horror Films for Children: Fear and Pleasure in American Cinema*, Bloomsbury Academic, London 2023.
- Loncraine R., *The Real Wizard of Oz: The Life and Times of L. Frank Baum*, Gotham Books, New York 2009.
- Loock K., Verevis C., *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions: Remake/Remodel*, Palgrave Macmillan, London 2012.
- Lukeman A., Fangoria Magazine, *Fangoria's 101 Best Horror Movies You've Never Seen: A Celebration of the World's Most Unheralded Fright Flicks*, Crown, New York 2011.
- Lury K., *The Child in Film: Tears, Fears and Fairy Tales*, Rutgers University Press, London 2010.
- MacDonald G., *Królewna i goblin*, przeł. M. Sobolewska, Wydawnictwo Muchomor, Warszawa 2012.
- Maciejewska-Mroczek E., *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2012.
- Maguire J., *Kids' Rooms: Imaginative Ideas for Creating the Perfect Space for Your Child*, Elm Tree, New York 1987.
- Maj K.M., *Allotopie: topografia światów fikcjonalnych*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2015.
- Malone A., *The Female Gaze: Essential Movies Made by Women*, Mango, Coral Globes 2018.
- Manferto De Fabianis V., *Śpiąca królewna*, w: *Najpiękniejsze baśnie Charlesa Perrault*, przeł. P. Lange, Wydawnictwo Olesiejuk, Ożarów Mazowiecki 2016.
- Marks K., *Kapitał. Krytyka ekonomii politycznej*, przeł. zespół tłumaczy, t. 1, Książka i Wiedza, Warszawa 1951.
- Marzec A., *Antropocień. Filozofia i estetyka po końcu świata*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
- McBride J., *Steven Spielberg: A biography: Second Edition*, University Press of Mississippi, Jackson 2010.
- McCay W., *Little Nemo: 1905-1914*, Taschen, New York 2000.
- McFadzean A., *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, Columbia University Press, New York-Chichester 2019.
- Mizińska J., *Duchy domu*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2006.
- Modleski T., *The Women Who Knew Too Much: Hitchcock and Feminist Theory*, Taylor & Francis Group, New York 1988.

- Moen K., *Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy*, I.B. Tauris & Co Ltd, London 2013.
- Moers E., *Literary Women: The Great Writers*, Oxford University Press, Garden City 1977.
- Montgomery H., *An Introduction to Childhood: Anthropological Perspectives on Children's Lives*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009.
- Morris N., *The Cinema of Steven Spielberg: Empire of Light*, Wallflower Press, London–New York 2007.
- Morton L., *Trick or Treat. A History of Halloween*, Reaktion Books, London 2012.
- Morton T., *Humankind: Solidarity with Non-Human People*, Verso, New York 2017.
- Muir J.K., *Horror Films of the 1980s*, McFarland & Company, Jefferson 2007.
- Muir J.K., *This Boy's Bedroom: Product Placement, a New Masculinity, and the Rise of Geek Culture in the 1980s*, w: *We Are What We Sell: How Advertising Shapes American Life, and Always Has*, eds. D. Sarver Coombs, B. Batchelor, Vol. 3, Praeger, New York 2014.
- Muniak R.F., *Efekt lalki. Lalka jako obraz i rzecz*, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2010.
- Murphy B.M., *The Suburban Gothic in American Popular Culture*, Palgrave Macmillan, New York 2009.
- Müller J., *Roland Emmerich: Die offizielle Biografie*, Hannibal, Höfen 2016.
- Nelson V., *Sekretne życie lalek*, przeł. A. Kowalcze-Pawlik, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2009.
- Nesbit E., *Czarodziejskie miasto*, przeł. I. Tuwim, J. Stawiński, Nasza Księgarnia, Warszawa 1973.
- Newman K., *Nightmare Movies: Horror on Screen Since the 1960s*, Bloomsbury, London 2011.
- Nikolajeva M., *Children's Literature Comes of Age: Toward a New Aesthetic*, Routledge, London–New York 1996.
- Nikolajeva M., *From Mythic to Linear: Time in Children's Literature*, Children's Literature Association and Scarecrow Press, Lanham–London 2004.
- Odom Pecora N., *The Business of Children's Entertainment*, Guilford Press, New York–London 1998.
- Ogilvie D.M., *Fantasies of Flight*, Oxford University Press, Oxford 2004.
- Olivier M., *Household Horror: Cinematic Fear and the Secret Life of Everyday Objects*, Indiana University Press, Bloomington 2020.

- Palmer W.J., *The Films of the Eighties: A Social History*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1995.
- Parry B., *Children, Film and Literacy*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Peary D., *Cult Sci-Fi Movies: Discover the 10 Best Intergalactic, Astonishing, Far-Out, and Epic Cinema Classics*, Workman Publishing Company, New York 2014.
- Perrot M., *The Bedroom: An Intimate History*, Yale University Press, New Haven 2018.
- Péju P., *Dziewczynka w baśniowym lesie. O poetykę baśni: w odpowiedzi na interpretacje psychoanalityczne i formalistyczne*, przeł. M. Pluta, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Piaget J., *Jak sobie dziecko wyobraża świat*, przeł. M. Gawlik, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Pospiszyl M., *Zatrzymać historię: Walter Benjamin i mniejszościowy materializm*, Instytut Badań Literackich PAN, Warszawa 2016.
- Quintieri R., *Dolls, Photography and the Late Lacan: Doubles Beyond the Uncanny*, Routledge, London 2021.
- Radkowska-Walkowicz M., *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Rahn S., *The Wizard of Oz: Shaping an Imaginary World*, Twayne Publishers Inc., New York 1998.
- Reid-Walsh J., Mitchell C., *Researching Children's Popular Culture: The Cultural Spaces of Childhood*, Routledge, London–New York 2002.
- Reiter G., *Fathers and Sons in Cinema*, McFarland & Company, Jefferson 2008.
- Renner K.J., *Evil Children in the Popular Imagination*, Palgrave Macmillan, London 2016.
- Reynolds S., *Retromania: Jak popkultura żywi się własną przeszłością*, przeł. F. Łobodziński, Kosmos Kosmos, Warszawa 2018.
- Rice J., *Kubrick's Story, Spielberg's Film: A.I. Artificial Intelligence*, Rowman & Littlefield Publishers, Lanham 2017.
- Riney-Kehrberg P., *The Nature of Childhood: An Environmental History of Growing Up in America Since 1865*, University Press of Kansas, Kansas 2014.
- Robertson A.F., *Life Like Dolls. The Collector Doll Phenomenon and the Lives of the Women Who Love Them*, Routledge, London 2004.
- Robinson M., Karp J., *Just Can't Get Enough: Toys, Games, and Other Stuff from the 80s That Rocked*, Abrams Image, New York 2007.
- Rybczyński W., *Dom. Krótka historia idei*, przeł. K. Husarska, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2019.

- Saguisag L., *Incorrigibles and Innocents: Constructing Childhood and Citizenship in Progressive Era Comics*, Rutgers University Press, New Brunswick 2018.
- Sanello F., *Spielberg: The Man, the Movies, the Mythology*, Taylor Trade Publishing, Lanham–New York–Oxford 2002.
- Scahill A., *The Revolting Child in Horror Cinema: Youth Rebellion and Queer Spectatorship*, Palgrave Macmillan, New York 2015.
- Scott S.M., *Toys and American Culture: An Encyclopedia*, Greenwood, Santa Barbara–Denver–Oxford 2010.
- Sebeok T.A., *I Think I Am a Verb: More Contributions to the Doctrine of Signs*, Springer, Bloomington 1986.
- Seiter E., *Sold Separately: Children and Parents in Consumer Culture*, Rutgers University Press, New Brunswick–New Jersey 1995.
- Simms E.M., *The Child in the World: Embodiment, Time, and Language in Early Childhood*, Wayne State University Press, Detroit 2008.
- Sinyard N., *Children in the Movies*, London 1992.
- Slany K., *Groza w literaturze dziecięcej. Od Grimmów do Gaimana*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2016.
- Smokler K., *Brat Pack America: A Love Letter to '80s Teen Movies*, Rare Bird Books, Los Angeles 2016.
- Sobel D., *Children's Special Places: Exploring the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood*, Wayne State University Press, Detroit 1993.
- Sternheimer K., *Connecting Social Problems and Popular Culture: Why Media is Not the Answer*, Westview Press, Boulder 2017.
- Stevenson R.L., *A Child's Garden of Verses*, Scribners, London 1914.
- Stevenson R.L., *Czarodziejski ogród wierszy*, przeł. L. Marjańska, Nasza Księgarnia, Warszawa 1992.
- Straczuk J., *Cmentarz i stół: Pogranicze prawosławno-katolickie w Polsce i na Białorusi*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013.
- Szmigielska B., *Marzenia senne dzieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2002.
- Szyłak J. i in., *Kino Nowej Przygody*, Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2012.
- Taylor P.M., *Steven Spielberg: The Man, His Movies, and Their Meaning*, Continuum, London–Basford 1999.
- Thomas S., *Inhabiting the In-Between: Childhood and Cinema in Spain's Long Transition*, University of Toronto Press, Toronto–Buffalo–London 2019.

- Tibbetts J.C., *Those Who Made It: Speaking with the Legends of Hollywood*, Palgrave Macmillan, New York 2015.
- Twyford-Moore S., *The Rapids: Ways of Looking at Mania*, University of Toronto Press, Toronto 2018.
- Vander Kaay C., Fernandez-Vander Kaay K., *Horror Films by Subgenre: A Viewer's Guide*, McFarland & Company, Jefferson 2016.
- Vogl P., *Das große Buch des kleinen Horrors: Eine Film-Enzyklopädie*, Mühlbeyer Film-buchverlag, Frankenthal 2018.
- Waksmund R., *Literatura pokoju dzieciennego*, Nasza Księgarnia, Warszawa 1986.
- Waldenfels B., *Topografia obcego: studia z fenomenologii obcego*, przeł. J. Sidorek, Oficyna Naukowa, Warszawa 2002.
- Walters J., *Fantasy Film: A Critical Introduction*, Bloomsbury Publishing Plc, Oxford 2011.
- Warner M., *Stranger Magic. Charmed States and the Arabian Nights*, Harvard University Press, Cambridge 2012.
- Warren B., *Keep Watching the Skies! American Science Fiction Movies of the Fifties, The 21st Century Edition*, McFarland & Company Jefferson 2010, e-book.
- Warren J.P., *How to Hunt Ghosts: Practical Guide*, Atria Books, New York 2003.
- Wasser F., *Steven Spielberg's America*, Polity, Cambridge-Malden 2010.
- Weber-Kellermann I., *Die Kinderstube*, Insel Verlag, Leipzig 1991.
- Westfahl G., *Science Fiction, Children's Literature, and Popular Culture: Coming of Age in Fantasyland*, ABC-CLIO, Westport 2000.
- Wilkins K., *American Eccentric Cinema*, Bloomsbury Publishing Plc, New York 2019.
- Wilson L., *Modernism and Magic: Experiments with Spiritualism, Theosophy and the Occult*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2012.
- Włodek P., *Kres niewinności. Obraz i upamiętnienie ery Eisenhowera w amerykańskich filmach i serialach – pomiędzy reprezentacją, nostalgią a krytycznym retro*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie, Kraków 2018.
- Wojcik-Andrews I., *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*, Garland Pub., New York 2000.
- Wood R., *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*, Columbia University Press, New York 2003.
- Woodson K., Woodson R., *The Parent's Guide to Camping With Children*, Betterway Books, Cincinnati 1995.
- Woodward K., *The Short Guide to Gender*, Policy Press, Bristol 2010.

- Wydra N., *Feng Shui for Children's Spaces: A Parent's Guide to Designing Environments in which Children Will Thrive*, Contemporary Books, Chicago 2001.
- Zeitlin S.J., Cutting Baker H., Kotkin A.J., *A Celebration of American Family Folklore: Tales and Traditions From the Smithsonian Collection*, Yellow Moon Press, New York 1992.
- Zubrowski B., *Mirrors: Finding Out about the Properties of Light*, Morrow Junior Books, New York 1992.

Prace zbiorowe

- American Cinema of the 1980s: Themes and Variations*, ed. S. Prince, Bloomsbury Publishing Plc, New Brunswick 2007.
- American Cinema of the 1910s: Themes and Variations*, eds. Ch. Keil, B. Singer, Rutgers University Press, New Brunswick 2009.
- Brun B., Pedersen E.W., Runberg N., *Symbolo duszy*, przeł. A. Hunca-Bednarska, Jacek Santorski & Co, Warszawa 1995.
- Dream Closet. Meditations on Childhood Space*, ed. M. Burgess, Secretary Press, New York 2016.
- E.T. the Extra-Terrestrial: From Concept to Classic; The Illustrated Story of the Film and the Filmmakers*, eds. L. Bouzereau, L. Sunshine, Simon & Schuster, London 2002.
- In Front of the Children: Screen Entertainment and Young Audiences*, eds. C. Bazalgette, D. Buckingham, BFI Publishing, London 1995.
- Kid Size. The Material World of Childhood*, ed. A. von Vegesack, Skira, Milan 1997.
- Our Sunday Visitor's Family Guide to Movies and Videos*, ed. H. Herx, Our Sunday Visitor, Huntington 1999.
- The Galaxy Is Rated G: Essays on Children's Science Fiction Film and Television*, eds. R.C. Neighbors, S. Rankin, McFarland & Company, Jefferson 2011.
- The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales*, ed. D. Haase, Vol. 1-3, ABC-CLIO, Westport 2007.
- The Wizard of Oz and Philosophy: Wicked Wisdom of the West*, eds. R.E. Auxier, P. Seng, Open Court, Chicago 2008, e-book.
- Twórcy filmu dziecięcego w Polsce*, eds. J. Szymański, B. Tyma, Ogólnopolski Ośrodek Sztuki dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu, Poznań 1988.
- Whitaker's Little Book of Knowledge*, ed. Bloomsbury Yearbooks, Bloomsbury Publishing, London 2018.

Rozdziały w pracach zbiorowych

- Adams A., Slyck A.A. van, *Children's Spaces*, w: *Encyclopedia of Children and Childhood in History and Society Volume 1: A–E*, ed. P.S. Fass, Gale, New York, Detroit, San Diego, San Francisco, Cleveland, New Haven, Waterville, London, Munich 2004.
- Armitt L., *The Gothic Girl Child*, w: *Women and the Gothic*, eds. A. Horner, S. Zlosnik, Edinburgh University Press, Edinburgh 2016.
- Baker P., *An Infantile Witness in the New Bolivia*, w: *The Feeling Child: Affect and Politics in Latin American Literature and Film*, eds. I. Selimović, C. Sutherland, P. Page, Lexington Books, Lanham 2018.
- Berg J.H. van den, *Dziecko stało się dzieckiem*, przeł. M. Ochab, w: *Dzieci*, red. M. Janion, S. Chwin, t. II, Wydawnictwo Morskie, Gdańsk 1988.
- Berg J.H. van den, *The Human Body and the Significance of Human Movement: A Phenomenological Study*, w: *Psychoanalysis and Existential Philosophy*, ed. H.M. Ruitenberg, publ. E.P. Dutton, New York 1962.
- Brook E.D., *Un/Queering Family in the Media*, w: A.M. Harris, S. Holman Jones, S.L. Faulkner, E.D. Brook, *Queering Families, Schooling Publics: Keywords*, Routledge, New York 2018.
- Cieraad I., *Gender at Play: Décor Differences Between Boys' and Girls' Bedrooms*, w: *Gender and Consumption: Domestic Cultures and the Commercialisation of Everyday Life*, eds. E. Casey, L. Martens, Taylor & Francis Group, Burlington 2007.
- Cooper Marcus C., *Environmental Memories*, w: *Place Attachment*, eds. I. Altman, S.M. Low, Springer US, New York–London 1992.
- Cross G., *Historical Roots of Consumption-Based Nostalgia for Childhood in the US*, w: *Reinventing Childhood Nostalgia: Books, Toys, and Contemporary Media Culture*, ed. E. Wesseling, Taylor & Francis Group, London 2018.
- Dennis J.P., "Do you like girls yet?" *Heterosexual Presumption, Homophobia, and Pubescence*, w: *Perceiving Gender Locally, Globally, and Intersectionally*, eds. M.T. Segal, V.P. Demos, Emerald Group Publishing, Bingley 2009.
- Dove R., *Sic itur ad Astra*, w: *The New Bread Loaf Anthology of Contemporary American Poetry*, eds. M. Collier, S. Plumly, Middlebury College Press, Hanover 1999.
- Gordon A., *Steven Spielberg's Empire of the Sun: A Boy's Dream of War*, w: *The Films of Steven Spielberg*, ed. C.L.P. Silet, Scarecrow Press, Lanham 2002.
- Greene G., *Wee Willie Winkie, The Life of Emile Zola*, w: tegoż, *The Graham Greene Reader: Reviews, Essays, Interviews & Film Stories*, Applause, New York 1995.

- Hand R.J., *Danny's Endless Tricycle Ride: The Gothic and Adaptation*, w: *Gothic Film*, eds. R.J. Hand, J. McRoy, Edinburgh University Press, Edinburgh 2020.
- Hermans H.J., Hermans-Jansen E., *Dialogical Processes and Development of the Self*, w: *Handbook of Developmental Psychology*, eds. J. Valsiner, K.J. Connolly, Sage Publications, London–Thousand Oaks–New Delhi 2003.
- Kincheloe J.C., *The New Childhood: Home Alone As a Way of Life*, w: *The Children's Culture Reader*, ed. H. Jenkins, New York University Press, New York 1998.
- Kwaterko M., *Bojownicy Szwabramanii*, w: *Przewodnik dla dryfujących. Antologia sytuacyjnistycznych tekstów o mieście*, red. M. Kwaterko, P. Krzaczkowski, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2016.
- Leszczyński G., *Przedmioty z rozwianą grzywą. Dziecięcy performans Joanny Kulmowej*, w: *O czym mówią rzeczy? Świat przedmiotów w literaturze dziecięcej i młodzieżowej*, red. G. Leszczyński, E. Rąbkowska, A. Mik, M. Niewieczyrzał, Wydawnictwo Naukowe i Edukacyjne SBP, Warszawa 2019.
- Malicka J., *Steven Spielberg – Piotruś Pan w szponach komercji*, w: *Mistrzowie kina amerykańskiego. Bunt i nostalgia*, red. Ł.A. Plesnar, R. Syska, Rabid, Kraków 2007.
- Mann C.I., *They Don't Make 'Em Like That Anymore: Dolls vs. Modernity*, w: *Toy Stories. The Toy as Hero in Literature, Comics and Film*, ed. T. Jones, McFarland & Company, Jefferson 2017.
- Marc O., *Birth of the House*, w: *The Domestic Space Reader*, eds. K. Mezei, C. Briganti, University of Toronto Press, Toronto 2012.
- Mathison M., *Concept Meeting*, w: *E.T. the Extra-Terrestrial: From Concept to Classic; The Illustrated Story of the Film and the Filmmakers*, eds. L. Bouzereau, L. Sunshine, Newmarket Press, London 2002.
- Muir J.K., *This Boy's Bedroom: Product Placement, a New Masculinity, and the Rise of Geek Culture in the 1980s*, w: *We Are What We Sell: How Advertising Shapes American Life, and Always Has*, eds. D. Sarver Coombs, B. Batchelor, Vol. 3, Praeger, New York 2014.
- Mulvey L., *Przyjemność wzrokowa a kino narracyjne*, przeł. J. Mach, w: *Panorama współczesnej myśli filmowej*, ed. A. Helman, Wydawnictwo Universitas, Kraków 1992.
- Pomerance M., *The Man-Boys of Steven Spielberg*, w: *Where the Boys Are: Cinemas of Masculinity and Youth*, eds. F. Gateward, M. Pomerance, Wayne State University Press, Detroit 2005.
- Rudd D., *The Blot of Peter Pan*, w: *J.M. Barri's Peter Pan in and Out of Time: A Children's Classic at 100*, eds. D.R. White, A.C. Tarr, Scarecrow Press, Lanham–Toronto–Oxford 2006.

- Ruppersberg H., *The Alien Messiah*, w: *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, ed. A. Kuhn, Verso, London–New York 1990.
- Salzberg A., *(Indivi)duality in Return to Oz: Reflection and Revision*, w: *Diversity in Disney Films: Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, ed. J. Cheu, McFarland & Company, Jefferson 2013.
- Sartin H., *From Vaudeville to Hollywood, From Silence to Sound: Warner Bros. Cartoons of the Early Sound Era*, w: *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, ed. K.S. Sandler, Rutgers University Press, New Brunswick 1998.
- Schober A., *Unconditional Love, Hysterical Motherhood, and the Lost / Possessed Child: Steven Spielberg's Something Evil*, w: *Children in the Films of Steven Spielberg*, eds. A. Schober, D. Olson, Lexington Books, Lanham 2016.
- Sconce J., *Haunted Networks*, w: *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*, ed. K. Lacefield, Ashgate, Farnham 2010.
- Selick H., *Foreword*, w: K.A. Priebe, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology Cengage Learning, Boston 2011.
- Sergeant A.J., *High Fantasy Disney: Recontextualising The Black Cauldron*, w: *Discussing Disney*, ed. A.M. Davis, Indiana University Press, New Barnet 2019.
- Stratford E., *Exploring Gender Differences in Children's Memories of Place*, w: *The Child's World: Triggers for Learning*, eds. M. Robertson, R. Gerber, ACER Press, Melbourne 2000.
- Sturgeon-Dodsworth K., *Flirting with the Final Girl: Stranger Things and the Inconsistent Representation of Female Empowerment*, w: *Investigating Stranger Things: Upside Down in the World of Mainstream Cult Entertainment*, eds. T. Mollet, L. Scott, Palgrave Macmillan, Cham 2021.
- Thompson W., *Domestic Spaces in Children's Fantasy Literature*, w: *The Domestic Space Reader*, eds. Ch. Briganti, K. Mezei, University of Toronto Press, Toronto 2012.
- Wasser F., *Spielberg and Rockwell: Realism and the Liberal Imagination*, w: *A Companion to Steven Spielberg*, ed. N. Morris, Wiley-Blackwell, Oxford 2017.
- Wetmore K.J. Jr., *Introduction: Stranger (Things) in a Strange Land or, I Love the '80s?*, w: *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*, ed. K.J. Wetmore Jr., McFarland & Company, Jefferson 2018.
- Williams L.E., „I always cry at weddings”. *Bride of Chucky, Seed of Chucky and the Horror of the American Family at the Millennium*, w: *Our Fears Made Manifest: Essays on Terror, Trauma and Loss in Film, 1998–2019*, ed. A.J. Carranza, McFarland & Company, Jefferson 2021.

- Wright J.W., *Levinasian Ethics of Alterity: The Face of the Other in Spielberg's Cinematic Language*, w: *Steven Spielberg and Philosophy: We're Gonna Need a Bigger Book*, ed. D.A. Kowalski, University Press of Kentucky, Lexington 2008.
- Zinn H., *The Influence of Home Environments on the Socialization of Children*, w: *Cities and Housing*, ed. Chiranji S. Yadav, Concept Publishing Company, New Delhi 1987.

Artykuły w czasopismach

- Auty Ch., *Raj w przeddzień wygnania*, przeł. Z. Batko, „Film na Świecie” 1993, nr 1.
- Bachelard G., *Miniatura*, przeł. K. Mokry, T. Markiewka, „Literatura na Świecie” 1999, nr 9 (338).
- Barol B., *The Eighties Are Over*, „Newsweek”, 4.01.1988.
- Bartlett S., Chawla L., *Introduction*, „Children's Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4.
- Bjorklund B., Bjorklund D., *Making Room for Privacy*, „Parents” 1988, vol. 63, no. 10.
- Bobiński W., *Czy koniecznie trzeba strzelać z mózdzierza?*, „Film” 1991, nr 40.
- Boyd E., *The House That Moms Built*, „Working Mother” 1988, no. 2.
- Canby V., *Amid Gloom, Good Comedy Staged an Exhilarating Comeback*, „New York Times”, 26.12.1982.
- Carducci M.P., *Don't Toy with Chuck*, „Fangoria” 1990, no. 98.
- Caro M., *Dreamy Nemo' Jumps to the Big Screen*, „Chicago Tribune”, 21.08.1992.
- Clark S., *Closet Success Stories*, „Working Mother” 1986, no. 10.
- Collins Cromley E., *Sleeping Around: A History of American Beds and Bedrooms*, „Perspectives in Vernacular Architecture” 1991, vol. 4.
- Copik I., *Topografie krajobrazu filmowego*, „Studia de Cultura” 2017, nr 9.
- Counts K., *Child's Play 2*, „Cinefantastique” 1990, vol. 21, no. 3.
- Cuti N., Carrillo F., *The Dreamer!*, „Creepy” 1981, no. 126.
- Demby Ł., *Obrazy twórcze, obrazy (nie)pamięci. O fascynacji obrazem filmowym*, „Kwartalnik Filmowy” 2008, nr 64.
- Deutsch P., *E.T. The Ultimate Patriarch*, „Jump Cut” 1983, no. 28.
- Dovey K., *Refuge and Imagination: Places of Peace in Childhood*, „Children's Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4.
- Drozdowski B., *Kogo ominie zemsta kosmosu*, „Film” 1983, nr 13.
- Everitt D., *To Direct a Cat*, „Fangoria” 1985, no. 43.
- „Fangoria” 1984, no. 37.

- Fisher M., *'You Have Always Been the Caretaker': The Spectral Spaces of the Overlook Hotel*, „Perforations” 2007, no. 29.
- Frosh P., *The Face of the Television*, „The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science” 2009, vol. 625(1).
- Helman A., *Spojrzenie dziecka metaforą kina*, „Kwartalnik Filmowy” 2013, nr 81.
- Hewitt T., *Stephen King's Cat Eye*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 4.
- Hillis Carro P., *Kid's Rooms Even Parents Can Love*, „Cincinnati Magazine” 1986, no. 2.
- Holden S., *Young Hero in Pajamas Braves Nightmare Land*, „The New York Times”, 21.08.1992.
- Jankun-Dopartowa M., *Czarujący niedorostek i rumieńce krytyki*, „Kino” 1988, nr 3.
- Jones A., *Return to Oz*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 3.
- Jones R., *The Real Oz is a Slice of Life*, „Chicago Tribune”, 11.08.1985.
- Kael P., *The Current Cinema: The Pure and the Impure*, „New Yorker”, 14.06.1982.
- Kakutani M., *The Two Faces of Spielberg: Horror vs. Hope*, „The New York Times”, 20.05.1982.
- Kent L., *The Cinematography of E.T.*, „American Cinematographer” 1983, vol. 64, no. 1.
- King S., *King's Eye*, „Cinefantastique” 1985, vol. 15, no. 2.
- Konefał S.J., *Apostołowie międzygwiazdnej religijności. Motyw kosmicznego kontaktu w kinie nowej przygody*, „Studia Humanistyczne AGH” 2010, t. 9.
- Kowalczyk K., *Różne wcielenia Szczurolapa. O sposobach przetwarzania legendy*, „Literatura Ludowa” 2015, nr 59(3).
- Królikowska-Avis E., Emmerich R., *Kocham potwory*, „Film” 1998, nr 8.
- Kubicka H., *Tam, gdzie czai się zło. Przestrzeń w horrorze jako mechanizm budzenia strachu*, „Literatura i Kultura Popularna” 2010, nr 16.
- Lacan J., *Stadium zwierciadła jako czynnik kształtujący funkcję Ja, w świetle doświadczenia psychoanalitycznego. Referat na XVI Międzynarodowym Kongresie Psychoanalitycznym, Zurich, 17 lipca 1949, przeł. J.W. Aleksandrowicz*, „Psychoterapia” 1987, nr 4.
- Lareau K., *Nostalgia for a Childhood Without: Implications of the Adult Gaze on Childhood and Young Adult Sexuality*, „Libri & Liberi” 2012, no. 1.
- Ledóchowski A., *E.T.*, „Film” 1982, nr 17.
- Lipszyc A., *Zabawki dla dialektyków. Walter Benjamin w pokoju dziecięcym*, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2013, nr 1.
- Lopate P., *When the 'T' in a Film Is a Child's*, „The New York Times”, 16.03.1997.
- Lowell A.D., *Production Design for E.T.*, „American Cinematographer” 1983, vol. 64, no. 1.
- Lury K., *The child in film and television: introduction*, „Screen” 2003, vol. 46, no. 3.

- Luserke U., *Making Contact*, „Cinefantastique” 1986, vol. 16, no. 3.
- Majewska E., *Słaby opór. Obraz, wspólnota i utopia poza paradygmatem heroicznym*, „Praktyka Teoretyczna” 2019, t. 32, nr 2.
- Małochleb P., *Pchły na noc*, „Przekrój”, <https://przekroj.pl/kultura/pchly-na-noc>, data dostępu: 28.03.2021.
- Martin B., *Poltergeist. An Interview with Producer Frank Marshall*, „Fangoria” 1982, no. 19.
- Michalek B., *Nie jesteśmy sami...*, „Kino” 1978, nr 5.
- Michalek B., *Przybyszów należy pokochać*, „Kino” 1983, nr 1.
- Moorhead J., *Missing Kids and Their Empty Rooms*, „The Guardian”, 20.09.2008.
- Niecikowski J., *Spielberg dzieckiem podszyty*, „Film” 1985, nr 18.
- Nieszczerzewska M., *Topografia dziecięca: od wielkowiejskiej ulicy do miejsc „skrępowanej wyobraźni”*, „Studia Kulturoznawcze” 2011, nr 1.
- Nikolajeva M., Taylor L., *“Must We to Bed Indeed?” Beds as Cultural Signifiers in Picturebooks for Children*, „New Review of Children’s Literature and Librarianship” 2011, vol. 17.
- Oleszczyk M., *Detoks po błogostanie: wyznania wychowanka Kina Nowej Przygody*, „Kino” 2015, nr 6.
- Olszewski J., *Nowa widowiskowość*, „Film” 1986, nr 39.
- Orliński W., *Brodaty dzieciak*, „Gazeta Wyborcza” 2002, nr 220 (20.09).
- Orłowska M., *Listy do redakcji*, „Kino” 1990, nr 7.
- Parowski M., *Fantastyka zmienia kino*, „Kino” 2005, nr 6.
- Persons D., *Little Monsters*, „Cinefantastique” 1989, vol. 20, no. 1–2.
- Pesanelli D., *Reinventing the Children’s Room*, „The Futurist” 1991, vol. 25, no. 5.
- Philo Ch., *‘To Go Back up the Side Hill’: Memories, Imaginations and Reveries of Childhood*, „Children’s Geographies” 2003, vol. 1, no. 1.
- Plata-Przechlewski J., *Listy do redakcji*, „Kino” 1990, nr 7.
- Płazewski J., *Nowa przygoda – i co dalej?*, „Kino” 1986, nr 5.
- Płazewski J., *Czy „Nowa Przygoda” zdobędzie monopol na kino światowe*, „Kino” 1990, nr 1.
- Raczek T., *Ucieczka do krainy czarów*, „Kino” 1986, nr 234.
- Rossano D., *Dorośle dziecko*, „Przekrój” 2002, nr 42.
- Sobel D., *A Place in the World: Adults’ Memories of Childhood’s Special Places*, „Children’s Environments Quarterly” 1990, vol. 7, no. 4.
- Sobolewski T., *Nowa Przygoda, nowa baśń*, „Kino” 1990, nr 1.
- Solman G., *Godzilla’s little acre*, „Film Comment” 1998, vol. 34, no. 4.

- Stevenson R.L., *My First Book – "Treasure Island"*, „McClure's Magazine" 1894, vol. 3, no. 4.
- Strick P., *Alice*, „Monthly Film Bulletin" 1988, no. 55.
- Slyck A.A. van, *Kid Size: The Material World of Childhood: An Exhibition Review*, „Winterthur Portfolio" 2004, vol. 39, no. 1.
- Sundmark B., *Maps in Children's Books: From Playworld and Childhood Geography to Comic Fantasy and Picturebook Art*, „Filoteknos" 2019, vol. 9.
- Syska R., *Reaganomatoretro, czyli czekając na herosa*, „EKRAŃy" 2012, nr 5.
- Syska R., *Zmory, które straszą na jawie. Motyw dziecka w amerykańskim horrorze lat 80.*, „Studia Filmoznawcze" 2012, nr 33.
- Taylor J., *Nervous About the Nineties*, „New York Magazine", 20.06.1988.
- Turner G.E., *Steven Spielberg and E.T. the Extra-Terrestrial*, „American Cinematographer" 1983, nr 1.
- Waksmund R., *Wprowadzenie*, „Studia Filmoznawcze" 2012, t. 33.
- Wing N., *A Room to Grow In*, „Parents" 1989, vol. 64, no. 2.
- Wing N., *Split Spaces*, „Parents" 1988, vol. 63, no. 10.
- Wing N., *Toys in the Attic*, „Parents" 1988, vol. 63, no. 11.
- Wright Wiley K., *Make Room!*, „Working Mother" 1986, nr 11.

Hasła w encyklopediach

- Hegner K., *Furniture*, w: *Encyclopedia of Children and Childhood. In History and Society*, ed. P.S. Fass, Vol. 2: F–R, Gale, New York, Detroit, San Diego, San Francisco, Cleveland, New Haven, Waterville, London, Munich 2004.
- Night fears*, w: Ch.P. Pollak, M.J. Thorpy, J. Yager, *The Encyclopedia of Sleep and Sleep Disorders*, Facts on File, New York 1991.

Źródła internetowe

- Awalt S., Chase J., *Friend-maker, Fear-maker*, „Amblin", 28.10.2020, <https://amblin.com/article/come-play-jacob-chase-interview>, data dostępu: 29.10.2021.
- Bailey J., *Second Glance: Stephen King's Clever, Overlooked Horror Anthology 'Cat's Eye'*, „Flavorwire", <https://www.flavorwire.com/589548/second-glance-stephen-kings-clever-overlooked-horror-anthology-cats-eye>, data dostępu: 25.03.2021.
- Bedrooms in Movies*, <https://bedroomsinmovies.wordpress.com/>, data dostępu: 19.08.2019.

- Bell A., *Things You Forgot Happened in Little Monsters*, <https://www.looper.com/279751/things-you-forgot-happened-in-little-monsters>, data dostępu: 26.02.2021.
- Bostedt S.L., 'Stranger Things' Isn't for Kids, but Eleven Is the Feminist Role Model Young Girls Need, „Chicago Tribune”, <https://www.chicagotribune.com/redeye/redeye-stranger-things-eleven-feminist-role-model-little-girls-need-20160815-story.html>, data dostępu: 28.10.2021.
- Bowen C., *Review: Stranger Things: Season One*, „Slant”, <https://www.slantmagazine.com/tv/stranger-things-season-one>, data dostępu: 29.10.2021.
- Bradshaw P., *Ready Player One Review – Spielberg Spins a Dizzying VR Yarn*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/28/ready-player-one-review-steven-spielberg-tye-sheridan-mark-rylance>, data dostępu: 28.10.2021.
- Bumblebee*, <https://cantinacreative.com/bumblebee>, data dostępu: 29.10.2021.
- Burin R., *Hear me out: why Return to Oz isn't a bad movie*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2021/feb/11/hear-me-out-why-return-to-oz-isnt-a-bad-movie>, data dostępu: 10.05.2021.
- Caruso N., *Class of 88: GHOULIES II and the Explosion of Small Creature Features*, <https://dailydead.com/class-of-88-ghoulies-ii-capitalizing-on-the-explosion-of-small-creature-features>, data dostępu: 25.03.2021.
- Christensen B., *INTERVIEW: Brandon Christensen, Dir. of 'Z' Now Streaming & on DVD*, „iHORROR”, <https://www.ihorror.com/interview-brandon-christensen-dir-of-z-now-streaming-on-dvd>, data dostępu: 29.10.2021.
- Child's Play' Director Lars Klevberg on How the Remake Is 'E.T.' on Acid*, <https://www.moviefone.com/2019/06/20/childs-play-director-lars-klevberg-interview>, data dostępu: 28.10.2021.
- Chung-hoon C., Soon-jin S., *Interview*, „Korean Film”, http://koreanfilm.or.kr/eng/news/interview.jsp?blbdComCd=601019&seq=282&mode=INTERVIEW_VIEW, data dostępu: 29.10.2021.
- Cykorz K., *Nic dziwnego nie nadchodzi*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/6704-nic-dziwnego-nie-nadchodzi.html>, data dostępu: 29.10.2021.
- David Siegel and Scott McGehee *What Maisie Knew Interview*, „Female.com.au”, 22.08.2013, <https://www.female.com.au/david-siegel-and-scott-mcgehee-what-maisie-knew-interview.htm>, data dostępu: 10.10.2020.
- Director John Lafia on Child's Play 2*, <https://www.youtube.com/watch?v=bAdMJmZzXvU>, data dostępu: 29.07.2021.
- Ebert R., *Cat's Eye*, „Chicago Sun-Times”, 16.04.1985, <https://www.rogerebert.com/reviews/cats-eye-1985>, data dostępu: 25.03.2021.

- Ebert R., *Child's Play*, „Chicago Sun-Times”, 9.11.1988, <https://www.rogerebert.com/reviews/childs-play-1988>, https://www.rottentomatoes.com/m/childs_play_2, data dostępu: 29.07.2021.
- Ebert R., *Little Nemo: Adventures in Slumberland*, „Chicago Sun-Times”, 21.08.1992, <https://www.rogerebert.com/reviews/little-nemo-adventures-in-slumberland-1992>, data dostępu: 26.03.2021.
- Ebert R., *Poltergeist*, 1982, <https://www.rogerebert.com/reviews/poltergeist-1982>, data dostępu: 18.11.2021.
- Electra, *Chambers of Being. Secret Space and the Child in English Children's Literature of the Late 19th and Early 20th Centuries*, <https://thefifthe.wordpress.com/2017/10/29/5158>, data dostępu: 10.10.2020.
- Elson D., *Child's Play 2 (1990)*, „Frame Rated”, <https://www.framerated.co.uk/childs-play-2-1990>, data dostępu: 29.07.2021.
- Everything Cinemassacre, o8. *Making Contact*, <https://www.youtube.com/watch?v=0o2FsNeh5uw>, data dostępu: 1.09.2021.
- Federici S., *Feminizm i polityka dóbr wspólnych w erze akumulacji pierwotnej*, przeł. M. Marszałek, *Biblioteka Online Think Tanku Feministycznego 2013*, http://www.ekologiasztuka.pl/pdf/federici_feminizm_i_polityka_dobr_wspolnych.pdf, data dostępu: 10.10.2020.
- Freeman H., *Times Move Pretty Fast! Rewatching 80s Favourites in the Age of #MeToo*, „The Guardian”, 13.04.2018, <https://www.theguardian.com/film/2018/apr/13/80s-films-molly-ringwald-john-hughes-metoo>, data dostępu: 28.10.2021.
- Gass Z., *Tiny Terrors: 20 Greatest Miniature Movie Monsters, Ranked*, <https://www.cbr.com/mini-small-movie-monsters-ranked>, data dostępu: 25.03.2021.
- Gibson N., *'Little Monsters' Was A Creepy Fever Dream Disguised As A Children's Film*, <https://www.ranker.com/list/why-little-monsters-was-so-creepy/nathan-gibson>, data dostępu: 26.02.2021.
- Guillermo del Toro *'Don't Be Afraid of the Dark' Interview*, „Fandom Entertainment”, <https://www.youtube.com/watch?v=2edlXY-PRNw>, data dostępu: 29.10.2021.
- <https://www.boxofficemojo.com/release/rl978880001/weekend>, data dostępu: 25.03.2021.
- Hurt H., *Look Inside Steven Spielberg's House in Pacific Palisades*, „Architectural Digest”, May, 1989, <https://www.architecturaldigest.com/story/steven-spielberg-pacific-palisades-home>, data dostępu: 1.09.2019.
- Interview: Benh Zeitlin, dir. Beasts of the Southern Wild*, „Flixist”, 20.02.2020, <https://www.flixist.com/interview-benh-zeitlin-dir-beasts-of-the-southern-wild>, data dostępu: 10.10.2020.

- Jakimiak A., 2020: *Horror rodzinny*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/8655-2020-horror-rodzinny.html>, data dostępu: 29.10.2021.
- Kamiński J., *Janusz Kaminski on 'The Post', Steven Spielberg, and Why the Art of Cinematography Is Disappearing*, „Collider”, <https://collider.com/janusz-kaminski-interview-the-post-steven-spielberg>, data dostępu: 29.10.2021.
- Keiper B., *Fairy Tales and Killer Dolls: John Lafia and CHILD'S PLAY 2*, „Dread Central”, <https://www.dreadcentral.com/editorials/331532/fairy-tales-and-killer-dolls-john-lafia-and-childs-play-2>, data dostępu: 29.07.2021.
- Kirschner D., Radish Ch., *How 'Child's Play' Producer Turned His Fear of Dolls Into a Killer Franchise*, „Collider”, <https://collider.com/childs-play-producer-david-kirschner>, data dostępu: 22.08.2024.
- Leonetti M., Edlund R., *Poltergeist (1982) / Episode #6*, „American Cinematographer”, 31.10.2008, <https://ascmag.com/podcasts/poltergeist-matthew-leonetti-asc-richard-edlund-asc>, data dostępu: 12.12.2020.
- Lindbergs K., *Ghost Girls & Bouncing Balls: KILL, BABY KILL! (1966)*, <https://cinebeats.wordpress.com/2017/11/17/ghost-girls-bouncing-balls-kill-baby-kill-1966>, data dostępu: 10.10.2020.
- Lubelski T., *Komentarz prof. Tadeusza Lubelskiego – Mali bohaterowie*, <https://filmotekaskolna.pl/dla-nauczycieli/nasze-lekcje/lekcja-18-mali-bohaterowie>, data dostępu: 10.10.2020.
- McFadzean A., *Historicizing Dystopia: Suburban Fantastic Media and White Millennial Childhood*, „Los Angeles Review of Books”, <https://www.lareviewofbooks.org/article/historicizing-dystopia-suburban-fantastic-media-and-white-millennial-childhood>, data dostępu: 28.10.2021.
- Metzger P., *The Nostalgia Pendulum: A Rolling 30-Year Cycle of Pop Culture Trends*, „The Patterning”, <http://thepatterning.com/2017/02/13/the-nostalgia-pendulum-a-rolling-30-year-cycle-of-pop-culture-trends>, data dostępu: 28.10.2021.
- MK, *Child's Play 2*, „Time Out”, <https://www.timeout.com/movies/childs-play-2>, data dostępu: 29.07.2021.
- Muir J.K., *The Horror Lexicon #7: This Boy's Bedroom*, <https://johnkennethmuir.wordpress.com/2012/03/27/the-horror-lexicon-7-this-boys-bedroom>, data dostępu: 26.08.2024.
- Newton S., *Horror Review: Child's Play 2*, „The Georgia Straight”, 15.11.1990, <https://earofnewt.com/2014/01/28/horror-review-childs-play-2>, data dostępu: 29.07.2021.
- Oleszczyk M., *Bardzo Fajny Garbus*, „Filmweb”, <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Bumblebee-22080>, data dostępu: 28.10.2021.

- Orenstein P., *The Movies Discover The Teen-Age Girl*, „The New York Times”, 11.08.1996, <https://www.nytimes.com/1996/08/11/movies/the-movies-discover-the-teen-age-girl.html>, data dostępu: 10.10.2020.
- Phillips P., *The Main Message Of Vampires Vs The Bronx Might Not Be What You Think*, „Looper”, <https://www.looper.com/258259/the-main-message-of-vampires-vs-the-bronx-might-not-be-what-you-think>, data dostępu: 29.10.2021.
- Pluciński P., „Bumblebee”, „Pop Glitch”, https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=288710777972837&id=133301466686829, data dostępu: 28.10.2021.
- Powell J., Charbonier D., *Interview With 'The Djinn' Filmmakers Justin Powell And David Charbonier*, <https://www.pophorror.com/interview-with-the-djinn-filmmakers-justin-powell-and-david-charbonier>, data dostępu: 28.10.2021.
- Prodeus A., Rockwell A., *Rozmowa z Alexandrem Rockwellem*, <https://www.nowehoryzonty.pl/vod-film.s?id=10516>, data dostępu: 10.10.2020.
- Richardson Andrews Ch., *Let the music lead you back to Return to Oz*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2015/dec/15/let-the-music-lead-you-back-to-return-to-oz>, data dostępu: 10.05.2021.
- Robare S., *Awesome 80s Bedrooms*, <https://www.brandedinthe80s.com/awesome-80s-bedrooms>, data dostępu: 19.08.2019.
- Robare S., *Awesome 80s Bedrooms: Flight of the Navigator Edition*, <https://www.brandedinthe80s.com/12010/awesome-80s-bedrooms-flight-of-the-navigator>, data dostępu: 19.08.2019.
- Robare S., *Awesome 80s Bedrooms: The Making Contact Edition*, <https://www.brandedinthe80s.com/15630/awesome-80s-bedrooms-the-making-contact-edition>, data dostępu: 1.09.2019.
- Roos Ch., *Das fliegende Bett – Flying Bed, Phantastische Bilder zwischen Traum und Wirklichkeit*, <http://rooschristoph.blogspot.com/2014/11/das-fliegende-bett-flying-bed.html>, data dostępu: 21.01.2021.
- Schweigert D., *Small Creature Movies of the 1980s: A Complete List (Gremlins, Critters, Ghoulies etc.)*, <https://www.80shorror.net/index/2015/10/6/small-creature-movies-of-the-1980s-a-complete-list-gremlins-critters-ghoulies-etc>, data dostępu: 25.03.2021.
- Soaring into the Past on Sweet Dreams*, „Newsday”, 2.08.1986, cyt. za: <http://www.petercoyote.com/yonder.html>, data dostępu: 4.02.2020.
- Stranger Things: Spotlight; Cinematography; Netflix*, <https://www.youtube.com/watch?v=LwVxUFusE8U>, data dostępu: 29.10.2021.

- Taylor D., *The Films of Roland Emmerich: From Worst to Best*, „IndieWire”, <https://www.indiewire.com/2013/06/the-films-of-roland-emmerich-from-worst-to-best-96613>, data dostępu: 29.08.2021.
- The Chucky Files – Don Mancini on CHILD’S PLAY 2 (1990)*, <https://www.youtube.com/watch?v=MnjWj4hwrXo>, data dostępu: 29.07.2021.
- The Final Note – Alex Vincent interviews John Lafia – Director of Child’s Play 2*, <https://www.youtube.com/watch?v=9UpQ9r2xJ3g>, data dostępu: 29.07.2021.
- The Incredibly Strange Creature, *Making Contact (1985)*, <https://orringrey.com/2016/03/21/making-contact-1985>, data dostępu: 1.09.2021.
- The Making of Child’s Play! The Birth of Chucky/Creating the Horror/Unleashed*, <https://www.youtube.com/watch?v=ogCa2IGiGuA>, data dostępu: 29.07.2021.
- Thomas K., ‘Child’s Play 2’ Plays Up the Horror, „Los Angeles Times”, 9.11.1990, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1990-11-09-ca-4160-story.html>, data dostępu: 29.07.2021.
- Thomson Ch., *The History of That Monster Under the Bed*, <https://www.dreams.co.uk/sleep-matters-club/the-history-of-that-monster-who-lives-under-your-bed>, data dostępu: 26.02.2021.
- Thrower E., *Stranger Things: the Duffer Brothers Share the Secrets of Their Hit Show*, „Empire”, <https://www.empireonline.com/movies/features/stranger-things-duffer-brothers-share-secrets-hit-show>, data dostępu: 29.10.2021.
- [Two] 2 Guys And A Chainsaw, *Episode #207: Making Contact (1985)*, <https://www.youtube.com/watch?v=MJvMKvyqpUo>, data dostępu: 29.08.2021.
- Vhs Horror, *The Video Dead 1987 Gr subs*, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=Z8hioTPqIYU>, data dostępu: 25.02.2019.
- vkimo, *Retro Rooms Part Deux*, <https://www.retro-daze.org/site/article/id/463>, data dostępu: 19.08.2019.
- Walter Murch – *The perfect age is 10 (13/320)*, https://www.youtube.com/watch?v=98_MO6UERsg, data dostępu: 14.05.2021.
- Walter Murch – *The underlying message in ‘Return to Oz’ (128/320)*, <https://www.youtube.com/watch?v=xQ-W2yw7IvU>, data dostępu: 10.05.2021.
- Walter Murch – *Why ‘Return to Oz’ seems scary (127/320)*, https://www.youtube.com/watch?v=SpaV2_vT4Ps, data dostępu: 10.05.2021.
- West A., *Stranger Things Finally Introduced an LGBT Character*, „Pink News”, <https://www.pinknews.co.uk/2019/07/07/stranger-things-3-netflix-first-openly-lgbt-character>, data dostępu: 29.10.2021.

- West A., *The Neo-Gothic Horror Of James Wan*, „Coming Soon”, https://www.comingsoon.net/horror/pb_article_type/747738-neo-gothic-horror-james-wan, data dostępu: 29.10.2021.
- Whipp G., *Steven Spielberg gave his sisters veto power on 'The Fabelmans.'* *They gave him their trust*, „Los Angeles Times”, 21.02.2023, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2023-02-21/steven-spielberg-gave-his-sisters-veto-power-on-the-fabelmans-they-gave-him-their-trust>, data dostępu: 17.08.2024.
- Whiteman H., *Roland Emmerich, the accidental director*, CNN, <https://edition.cnn.com/2008/SHOWBIZ/02/28/emmerich.history>, data dostępu: 30.08.2021.
- Willman Ch., *A Lighthearted 'Little Monsters'*, „Los Angeles Times”, 26.08.1989, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1989-08-26-ca-864-story.html>, data dostępu: 26.02.2020.
- Wilson N., *Super 8's 'Super Pussy'*, „Ms. Magazine”, <https://msmagazine.com/2011/06/18/super-8s-super-pussy>, data dostępu: 29.10.2021.
- Zinoman J., *Home Is Where the Horror Is*, „New York Times”, <https://www.nytimes.com/2018/06/07/movies/hereditary-horror-movies.html>, data dostępu: 29.10.2021.

Spis ilustracji

Fot. 1. Kadr z filmu <i>Dobra matka</i> (<i>The Good Mother</i> , reż. Leonard Nimoy, 1988)	39
Fot. 2. Kadr z filmu <i>Zakochać się</i> (<i>Falling in Love</i> , reż. Ulu Grosbard, 1984)	39
Fot. 3. Kadr z filmu <i>Spokojnie, tatuśku</i> (<i>Parenthood</i> , reż. Ron Howard, 1989)	39
Fot. 4. Kadr z filmu <i>Stolik dla pięciorga</i> (<i>Table for Five</i> , reż. Robert Lieberman, 1983)	39
Fot. 5. Kadr z filmu <i>Stracone złudzenia</i> (<i>The Fallen Idol</i> , reż. Carol Reed, 1948)	69
Fot. 6. Kadr z filmu <i>Strach przed ciemnością</i> (<i>Afraid of the Dark</i> , reż. Mark Peploe, 1991)	69
Fot. 7. Kadr z filmu <i>Inni</i> (<i>The Others</i> , reż. Alejandro Amenábar, 2001)	69
Fot. 8. Kadr z filmu <i>Twarze dzieci</i> (<i>Visages d'enfants</i> , reż. Jacques Feyder, 1925)	72
Fot. 9. Kadr z filmu <i>Twarze dzieci</i> (<i>Visages d'enfants</i> , reż. Jacques Feyder, 1925)	72
Fot. 10. Kadr z filmu <i>Nakarmić kruki</i> (<i>Cría cuervos</i> , reż. Carlos Saura, 1976)	72
Fot. 11. Kadr z filmu <i>Nakarmić kruki</i> (<i>Cría cuervos</i> , reż. Carlos Saura, 1976)	72
Fot. 12. Kadr z filmu <i>Słodki dom horroru</i> (<i>La Dolce casa degli orrori</i> , reż. Lucio Fulci, 1989)	72
Fot. 13. Kadr z filmu <i>Słodki dom horroru</i> (<i>La Dolce casa degli orrori</i> , reż. Lucio Fulci, 1989)	72
Fot. 14. Kadr z filmu <i>Fanny i Aleksander</i> (<i>Fanny och Alexander</i> , reż. Ingmar Bergman, 1982)	75
Fot. 15. Kadr z filmu <i>Fanny i Aleksander</i> (<i>Fanny och Alexander</i> , reż. Ingmar Bergman, 1982)	75
Fot. 16. Kadr z filmu <i>Bałwanek</i> (<i>The Snowman</i> , reż. Dianne Jackson, 1982)	75
Fot. 17. Kadr z filmu <i>Bałwanek</i> (<i>The Snowman</i> , reż. Dianne Jackson, 1982)	75
Fot. 18. Kadr z filmu <i>Ekspres polarny</i> (<i>The Polar Express</i> , reż. Robert Zemeckis, 2004)	75

Fot. 19. Kadr z filmu <i>Ekspres polarny</i> (<i>The Polar Express</i> , reż. Robert Zemeckis, 2004)	75
Fot. 20. Kadr z filmu <i>Krampus. Duch Świąt</i> (<i>Krampus</i> , reż. Michael Dougherty, 2015)	75
Fot. 21. Kadr z filmu <i>Krampus. Duch Świąt</i> (<i>Krampus</i> , reż. Michael Dougherty, 2015)	75
Fot. 22. Plakat filmu <i>A Child's Christmas in Wales</i> (reż. Don McBrearty, 1987)	76
Fot. 23. Plakat filmu <i>Opowieść wigilijna Myszki Miki</i> (<i>Mickey's Christmas Carol</i> , reż. Burny Mattinson, 1983)	76
Fot. 24. Plakat filmu <i>Kevin sam w domu</i> (<i>Home Alone</i> , reż. Chris Columbus, 1990)	76
Fot. 25. Plakat filmu <i>Cud na 34. ulicy</i> (<i>Miracle on 34th Street</i> , reż. Les Mayfield, 1994)	76
Fot. 26. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 27. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 28. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 29. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 30. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 31. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 32. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 33. Kadr z filmu <i>Święty Mikołaj</i> (<i>Santa Claus</i> , reż. George Albert Smith, 1898)	81
Fot. 34. Kadr z filmu <i>Niebieski ptak</i> (<i>The Blue Bird</i> , reż. Maurice Tourneur, 1918)	85
Fot. 35. Kadr z filmu <i>Niebieski ptak</i> (<i>The Blue Bird</i> , reż. Maurice Tourneur, 1918)	85
Fot. 36. Kadr z filmu <i>Niebieski ptak</i> (<i>The Blue Bird</i> , reż. Maurice Tourneur, 1918)	85

Fot. 37. Kadr z filmu <i>Niebieski ptak</i> (<i>The Blue Bird</i> , reż. Maurice Tourneur, 1918)	85
Fot. 38. Kadr z filmu <i>Najeźdźcy z Marsa</i> (<i>Invaders from Mars</i> , reż. William Cameron Menzies, 1953)	91
Fot. 39. Kadr z filmu <i>Najeźdźcy z Marsa</i> (<i>Invaders from Mars</i> , reż. William Cameron Menzies, 1953)	91
Fot. 40. Kadr z filmu <i>Najeźdźcy z Marsa</i> (<i>Invaders from Mars</i> , reż. William Cameron Menzies, 1953)	91
Fot. 41. Kadr z filmu <i>Najeźdźcy z Marsa</i> (<i>Invaders from Mars</i> , reż. William Cameron Menzies, 1953)	91
Fot. 42. Kadr z filmu <i>Cujo</i> (reż. Lewis Teague, 1983)	92
Fot. 43. Kadr z filmu <i>Cujo</i> (reż. Lewis Teague, 1983)	92
Fot. 44. Kadr z filmu <i>Cujo</i> (reż. Lewis Teague, 1983)	92
Fot. 45. Kadr z filmu <i>Cujo</i> (reż. Lewis Teague, 1983)	92
Fot. 46. Kadr z filmu <i>Ucieczka nawigatora</i> (<i>Flight of the Navigator</i> , reż. Randal Kleiser, 1986)	105
Fot. 47. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	105
Fot. 48. Kadr z filmu <i>Narzeczona dla księcia</i> (<i>The Princess Bride</i> , reż. Rob Reiner, 1987)	105
Fot. 49. Kadr z filmu <i>Goonies</i> (<i>The Goonies</i> , reż. Richard Donner, 1985)	115
Fot. 50. Kadr z filmu <i>Neonowi maniacy</i> (<i>Neon Maniacs</i> , reż. Joseph Mangine, 1986)	115
Fot. 51. Kadr z filmu <i>Łowcy potworów</i> (<i>The Monster Squad</i> , reż. Fred Dekker, 1987)	115
Fot. 52. Kadr z filmu <i>Labirynt</i> (<i>Labyrinth</i> , reż. Jim Henson, 1986)	118
Fot. 53. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	118
Fot. 54. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	118
Fot. 55. Kadr z filmu <i>Badacze kosmosu</i> (<i>Explorers</i> , reż. Joe Dante, 1985)	121
Fot. 56. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	121
Fot. 57. Kadr z filmu <i>Ucieczka nawigatora</i> (<i>Flight of the Navigator</i> , reż. Randal Kleiser, 1986)	121
Fot. 58. Fotos z filmu <i>Bliskie spotkania trzeciego stopnia</i> (<i>Close Encounters of the Third Kind</i> , reż. Steven Spielberg, 1977)	137

Fot. 59. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	137
Fot. 60. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	137
Fot. 61. Plakat filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	144
Fot. 62. Plakat filmu <i>De Lift</i> (reż. Dick Maas, 1983)	144
Fot. 63. Plakat filmu <i>Lalki</i> (<i>Dolls</i> , reż. Stuart Gordon, 1987)	144
Fot. 64. Plakat filmu <i>Impuls</i> (<i>Pulse</i> , reż. Paul Golding, 1988)	144
Fot. 65. Kadr z filmu <i>Miasteczko Salem</i> (<i>Salem's Lot</i> , reż. Tobe Hooper, 1979)	157
Fot. 66. Fotos z filmu <i>Biała dama</i> (<i>Lady in White</i> , reż. Frank LaLoggia, 1988)	157
Fot. 67. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	157
Fot. 68. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	163
Fot. 69. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	163
Fot. 70. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	163
Fot. 71. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	170
Fot. 72. Kadr z filmu <i>Halloween 3. Sezon czarownic</i> (<i>Halloween III: Season of the Witch</i> , reż. Tommy Lee Wallace, 1982)	170
Fot. 73. Kadr z filmu <i>Dziewczynka z pajacem</i> (<i>La Casa 3</i> , reż. Umberto Lenzi, 1988)	170
Fot. 74. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	175
Fot. 75. Kadr z filmu <i>Duch</i> (<i>Poltergeist</i> , reż. Tobe Hooper, 1982)	175
Fot. 76. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	182
Fot. 77. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	182
Fot. 78. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	182
Fot. 79. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	185
Fot. 80. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	185
Fot. 81. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	185
Fot. 82. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	188
Fot. 83. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	188

Fot. 84. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	188
Fot. 85. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	194
Fot. 86. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	194
Fot. 87. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	194
Fot. 88. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	195
Fot. 89. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	195
Fot. 90. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	195
Fot. 91. Fotos z filmu <i>Imperium słońca</i> (<i>Empire of the Sun</i> , reż. Steven Spielberg, 1987)	210
Fot. 92. Kadr z filmu <i>Tail of a Tiger</i> (reż. Rolf de Heer, 1984)	210
Fot. 93. Kadr z filmu <i>Przygody małego Nemo w krainie snów</i> (<i>Little Nemo: Advetures in Slumberland</i> , reż. Masami Hata, Masanori Hata, William T. Hurtz, 1989)	210
Fot. 94. Kadr z filmu <i>Przygody małego Nemo w krainie snów</i> (<i>Little Nemo: Advetures in Slumberland</i> , reż. Masami Hata, Masanori Hata, William T. Hurtz, 1989)	219
Fot. 95. Kadr z filmu <i>Pieski Fluppy (Fluppy Dogs</i> , reż. Fred Wolf, 1986)	219
Fot. 96. Kadr z filmu <i>Przygody małego Nemo w krainie snów</i> (<i>Little Nemo: Advetures in Slumberland</i> , reż. Masami Hata, Masanori Hata, William T. Hurtz, 1989)	219
Fot. 97. Kadr z filmu <i>Pieski Fluppy (Fluppy Dogs</i> , reż. Fred Wolf, 1986)	219
Fot. 98. Kadr z filmu <i>Przygody małego Nemo w krainie snów</i> (<i>Little Nemo: Advetures in Slumberland</i> , reż. Masami Hata, Masanori Hata, William T. Hurtz, 1989)	219
Fot. 99. Kadr z filmu <i>Pieski Fluppy (Fluppy Dogs</i> , reż. Fred Wolf, 1986)	219
Fot. 100. Kadr z filmu <i>Rodzice (Parents</i> , reż. Bob Balaban, 1989)	229
Fot. 101. Fotos z filmu <i>Przyczajeni (Lurkers</i> , reż. Roberta Findlay, 1988)	229
Fot. 102. Kadr z filmu <i>There's a Nightmare in My Closet</i> (reż. Gary Templeton, 1987)	229

Fot. 103. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	234
Fot. 104. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	234
Fot. 105. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	234
Fot. 106. Plakat filmu <i>The Pit</i> (reż. Lew Lehman, 1982)	239
Fot. 107. Plakat filmu <i>Wrota</i> (<i>The Gate</i> , reż. Tibor Takács, 1987)	239
Fot. 108. Plakat filmu <i>Goonies</i> (<i>The Goonies</i> , reż. Richard Donner, 1985)	239
Fot. 109. Plakat filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	239
Fot. 110. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	240
Fot. 111. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	240
Fot. 112. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	240
Fot. 113. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	244
Fot. 114. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	244
Fot. 115. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	244
Fot. 116. Werk z planu zdjęciowego filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	249
Fot. 117. Werk z planu zdjęciowego filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	249
Fot. 118. Kadr z filmu <i>Fanny i Aleksander</i> (<i>Fanny och Alexander</i> , reż. Ingmar Bergman, 1982)	253
Fot. 119. Kadr z filmu <i>Cień Emmy</i> (<i>Skyggen af Emma</i> , reż. Søren Kragh-Jacobsen, 1988)	253
Fot. 120. Kadr z filmu <i>Szachowe dzieciństwo</i> (<i>Searching for Bobby Fischer</i> , reż. Steven Zaillian, 1993)	253
Fot. 121. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	253
Fot. 122. Plakat filmu <i>Ghoulies</i> (reż. Luca Bercovici, 1985)	256
Fot. 123. Plakat filmu <i>Gremliny rozrabiają</i> (<i>Gremlins</i> , reż. Joe Dante, 1984)	256

Fot. 124. Plakat filmu <i>Elfy</i> (<i>Elves</i> , reż. Jeffrey Mandel, 1989)	256
Fot. 125. Plakat filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	256
Fot. 126. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	263
Fot. 127. Kadr z filmu <i>Władca lalek</i> (<i>Puppetmaster</i> , reż. David Schmoeller, 1989)	263
Fot. 128. Kadr z filmu <i>Cicha noc, śmierci noc 5: Mordercze zabawki</i> (<i>Silent Night, Deadly Night 5: The Toy Maker</i> , reż. Martin Kitrosser, 1991)	263
Fot. 129. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	266
Fot. 130. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	266
Fot. 131. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	267
Fot. 132. Kadr z filmu <i>Oko kota</i> (<i>Cat's Eye</i> , reż. Lewis Teague, 1985)	267
Fot. 133. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	278
Fot. 134. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	278
Fot. 135. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	278
Fot. 136. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	278
Fot. 137. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	279
Fot. 138. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	279
Fot. 139. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	279
Fot. 140. Kadr z filmu <i>Duch II: Druga strona</i> (<i>Poltergeist II: The Other Side</i> , reż. Brian Gibson, 1986)	279
Fot. 141. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	283
Fot. 142. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	283
Fot. 143. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	283
Fot. 144. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	283
Fot. 145. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	284
Fot. 146. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	284
Fot. 147. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	284
Fot. 148. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	284

Fot. 149. Kadr z filmu <i>Cameron</i> (<i>Cameron's Closet</i> , reż. Armand Mastroianni, 1988)	287
Fot. 150. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	287
Fot. 151. Kadr z filmu <i>Joey</i> (<i>Making Contact</i> , reż. Roland Emmerich, 1985)	287
Fot. 152. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	302
Fot. 153. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	302
Fot. 154. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	302
Fot. 155. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	302
Fot. 156. Kadr z filmu <i>Coś paskudnego tu nadchodzi</i> (<i>Something Wicked This Way Comes</i> , reż. Jack Clayton, 1983)	306
Fot. 157. Kadr z filmu <i>Obserwator</i> (<i>The Watcher in the Woods</i> , reż. John Hough, 1980)	306
Fot. 158. Kadr z filmu <i>Duch III</i> (<i>Poltergeist III</i> , reż. Gary Sherman, 1988)	306
Fot. 159. Kadr z filmu <i>E.T.</i> (<i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> , reż. Steven Spielberg, 1982)	311
Fot. 160. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	311
Fot. 161. Kadr z filmu <i>Małe potwory</i> (<i>Little Monsters</i> , reż. Richard Greenberg, 1989)	311
Fot. 162. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	316
Fot. 163. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	316
Fot. 164. Kadr z filmu <i>Powrót do krainy Oz</i> (<i>Return to Oz</i> , reż. Walter Murch, 1985)	316
Fot. 165. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	323
Fot. 166. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	323
Fot. 167. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	323

Fot. 168. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	323
Fot. 169. Plakat filmu <i>Cathy's Curse</i> (reż. Eddy Matalon, 1977)	325
Fot. 170. Plakat filmu <i>Lalki</i> (<i>Dolls</i> , reż. Stuart Gordon, 1987)	325
Fot. 171. Plakat filmu <i>Mordercza lalka</i> (<i>Death Doll</i> , reż. William Mims, 1989)	325
Fot. 172. Plakat filmu <i>Laleczka Chucky</i> (<i>Child's Play</i> , reż. Tom Holland, 1988)	325
Fot. 173. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	329
Fot. 174. Kadr z filmu <i>Lalki</i> (<i>Dolls</i> , reż. Stuart Gordon, 1987)	329
Fot. 175. Kadr z filmu <i>Ukochana laleczka</i> (<i>Dolly Dearest</i> , reż. Maria Lease, 1991)	329
Fot. 176. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	334
Fot. 177. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	334
Fot. 178. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	334
Fot. 179. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	335
Fot. 180. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	335
Fot. 181. Kadr z filmu <i>Powrót Laleczki Chucky</i> (<i>Child's Play 2</i> , reż. John Lafia, 1990)	335
Fot. 182. Okładka magazynu „New York Magazine”, 20.06.1988	348
Fot. 183. Kadr z filmu <i>Super 8</i> (reż. J.J. Abrams, 2011)	354
Fot. 184. Kadr z filmu <i>Player One</i> (<i>Ready Player One</i> , reż. Steven Spielberg, 2018)	354
Fot. 185. Kadr z filmu <i>Bumblebee</i> (reż. Travis Knight, 2018)	354
Fot. 186. Kadr z filmu <i>Come Play</i> (reż. Jacob Chase, 2020)	364
Fot. 187. Kadr z filmu <i>Naznaczony: Rozdział 2</i> (<i>Insidious: Chapter 2</i> , reż. James Wan, 2013)	364
Fot. 188. Kadr z filmu <i>Nie bój się ciemności</i> (<i>Don't Be Afraid of the Dark</i> , reż. Troy Nixey, 2010)	364
Fot. 189. Kadr z filmu <i>Zło czyha za drzwiami</i> (<i>Andra sidan</i> , reż. Tord Danielsson, Oskar Mellander, 2020)	364
Fot. 190. Kadr z filmu <i>Z</i> (reż. Brandon Christensen, 2019)	369

Fot. 191. Kadr z filmu <i>Wcielenie</i> (<i>Malignant</i> , reż. James Wan, 2021)	369
Fot. 192. Kadr z filmu <i>Reunion</i> (reż. Jake Mahaffy, 2020)	369
Fot. 193. Plakat filmu <i>Brahms: The Boy II</i> (reż. William Brent Bell, 2020)	373
Fot. 194. Kadr z filmu <i>Zło czyha za drzwiami</i> (<i>Andra sidan</i> , reż. Tord Danielsson, Oskar Mellander, 2020)	373
Fot. 195. Plakat filmu <i>Z</i> (reż. Brandon Christensen, 2019)	373
Fot. 196. Plakat filmu <i>Come Play</i> (reż. Jacob Chase, 2020)	373
Fot. 197. Kadr z filmu <i>Come Play</i> (reż. Jacob Chase, 2020)	375
Fot. 198. Kadr z filmu <i>Zło czyha za drzwiami</i> (<i>Andra sidan</i> , reż. Tord Danielsson, Oskar Mellander, 2020)	375
Fot. 199. Kadr z filmu <i>Z</i> (reż. Brandon Christensen, 2019)	375
Fot. 200. Fotos z filmu <i>Brahms: The Boy II</i> (reż. William Brent Bell, 2020)	377
Fot. 201. Kadr filmu <i>Z</i> (reż. Brandon Christensen, 2019)	377
Fot. 202. Kadr z filmu <i>Urojenie</i> (<i>Imaginary</i> , reż. Jeff Wadlow, 2024)	377

Indeks osób

A

Aberly Rachel 145, 400
Abrams J.J. 102, 352, 393, 431
Acland Charles R. 62, 397
Adamczak Marcin 127, 397
Adams Annmarie 97, 409
Adams Sitney P. 31, 397
Adamson Andrew 74, 391
Agamben Giorgio 309, 397
Ahmed Sara 44
Aleksandrowicz Jerzy W. 307, 413
Allen Lewis 233, 392
Alphin Elaine M. 289, 397
Altman Irwin 196, 409
Amenábar Alejandro 68, 389, 423
Andersen Hans Christian 308
Ant Adam (właśc. Goddard Stuart Leslie) 353
Antunes Filipa 11, 237, 349, 350, 357, 358, 397
Argento Dario 94, 388, 393
Ariès Philippe 97, 350, 397
Armata Jerzy 30, 397
Armitt Lucie 371, 409
Arnold Jack 258, 387
Aronstein Susan 297, 298, 399
Assonitis Ovidio G. 280, 386
Attias Daniel 40, 393
Auty Chris 13, 412

Auxier Randall E. 146, 408

Awalt Steven 367, 415

B

Balaban Bob 231, 392, 427
Bachelard Gaston 50, 51, 52, 54, 55, 57, 73, 74, 191, 192, 213, 218, 221, 237, 250, 251, 397, 412
Bailey Jason 262, 415
Baker Peter 67, 68, 409
Baker Sean 32, 392
Balázs Béla 89, 397
Balk Fairuza 299, 301
Banasiak Bogdan 230, 400
Band Albert 254, 388
Band Charles 260
Baran Bogdan 46, 398
Barbaro Adriana 293, 386
Barol Bill 22, 23, 412
Barrie James Matthew 86, 153, 154, 208, 222, 223, 224, 397, 410
Barrymore Drew 181
Bartlett Sheridan 177, 412
Batchelor Bob 116, 404, 410
Batko Zbigniew 13, 412
Batory Jan 71, 391
Baudelaire Charles 293, 294, 397
Baum Lyman Frank 148, 297, 298, 308, 309, 310, 399, 403

- Bava Lamberto 95, 389
 Baxter John 156, 398
 Bazalgette Cary 30, 32, 56, 62, 63, 64, 70, 241, 408
 Bell Amanda 242, 416
 Bell William Brent 243, 366, 386, 432
 Bellmont Brian 102, 400
 Bellomo Mark 102, 109, 110, 398
 Bender Jack 321, 389
 Benjamin Walter 45, 46, 49, 56, 181, 293, 294, 327, 398, 405, 413
 Benshoff Harry M. 17, 398
 Benson-Allott Caetlin 20, 398
 Benton Robert 37, 393
 Bercovici Luca 254, 488, 428
 Berg Jan Hendrik van den 52, 55, 267, 268, 409
 Berger John 60, 398
 Bergman Ingmar 74, 252, 265, 388, 423, 428
 Berton Kenneth J. 254, 387
 Bettelheim Bruno 298, 340, 398
 Bibbiani William 320
 Bird Brad 74, 393
 Biskind Peter 47, 48, 398
 Bjorklund Barbara R. 111, 412
 Bjorklund David F. 111, 412
 Blake William 47
 Bloom Jeffrey 315, 389
 Błoński Jan 34, 398
 Bobiński Witold 13, 412
 Bodin Samuel 243, 389
 Böhme Hartmut 181, 198, 314, 315, 396
 Bollas Christopher 140
 Boorman John 252, 390
 Bosch Hieronim 151
 Bostedt Shelbie Lynn 360, 416
 Bouzereau Laurent 138, 178, 338, 393, 398, 408, 410
 Bowen Chuck 361, 416
 Boy George 298
 Bradshaw Peter 352, 416
 Bradury Ray 299
 Brahm John 393
 Braiter Paulina 10, 79, 402
 Brenon Herbert 86, 410, 411
 Briganti Chiara 77, 193
 Britton Andrew 47, 359
 Brock Deborah 167, 383
 Brogowski Leszek 50, 395
 Bronner Simon J. 228, 398
 Brontë Charlotte 42
 Brontë Emily 42, 345, 370, 398
 Brook Eloise D. 166, 409
 Brough Christopher J. 218, 394
 Brown Julia 45, 398
 Brown Noel 29, 30, 64, 67, 398
 Browning Mark 248, 265, 398
 Brun Birgitte 222, 223, 238, 408
 Bryl Mariusz 60, 398
 Buckingham David 30, 56, 241, 408
 Buechler John Carl 253, 282, 391, 393
 Buecker Bradley 395
 Bukatman Scott 213, 214, 289, 398
 Burgess Matthew 23, 192, 193, 408
 Burin Rick 297, 416
 Burton Tim 241, 336, 386, 392
 Butler Andrew M. 136
 Byars Jackie 66
- C**
 Caillois Roger 34, 398

- Cameron James 362, 393
 Cameron-Wilson James 341, 342, 399
 Canby Vincent 130, 412
 Capone Alessandro 95, 393
 Cardiff Jack 250
 Carducci Mark Patrick 319, 333, 412
 Carlsson-Paige Nancy 293
 Carpenter John 65, 319, 388
 Carranza Ashley Jae 321, 411
 Carrillo Fred 217, 412
 Caruso Nick 252, 416
 Case George 36, 399
 Casey Emma 119, 409
 Castle Nick 112, 120, 391
 Charbonier David 357, 388, 419
 Chase Jacob 71, 367, 386, 415, 431, 432
 Chawla Louise 177, 412
 Cheu Johnson 305, 411
 Christensen Brandon 363, 367, 394, 416, 432
 Chudacoff Howard P. 317, 399
 Chudak Henryk 51, 191, 221, 397
 Chung-hoon Chung 362, 416
 Chwin Stefan 52, 409
 Cieraad Irene 119, 120, 409
 Cirlot Juan Eduardo 308, 399
 Clark Sally 111, 412
 Clayton Jack 233, 299, 386, 394, 430
 Cohan Steven 61, 397
 Cohen Larry 35, 204, 383, 391
 Colace Claudio 202, 399
 Colette (właśc. Colette Sidonie-Gabrielle) 42
 Collier Michael 207, 409
 Collins Cromley Elizabeth 41, 412
 Columbus Chris 23, 211, 349, 389, 424
 Connolly Kevin J. 152, 410
 Cook Pam 66
 Cooley Josh 108, 394
 Cooper Arthur Melbourne 288, 387
 Cooper Marcus Clare 196, 409
 Copik Ilona 58, 59, 399, 412
 Coraci Frank 351, 391
 Coscarelli Don 390
 Counts Kyle 333, 412
 Cousins Mark 198, 391
 Craig Katherine Taylor 221, 399
 Craven Wes 226, 245, 353, 389, 394
 Cronenberg David 36, 169, 392, 394
 Cross Gary 99, 103, 104, 107, 108, 123, 141, 355, 399, 409
 Cukor George 387
 Cuti Nicola 217, 412
 Cykorz Klara 361, 416
 Czapsky Stefan 336
- D**
- Dahl Roald 154
 Danek Danuta 340, 398
 Danielsson Tord 366, 395, 431, 432
 Dante Joe 14, 107, 108, 116, 385, 388, 390, 425, 428
 Davenport Harry Bromley 278, 394
 Davids Paul 271, 386
 Davis Amy M. 299, 411
 Day Christopher 183, 186, 192, 197, 238, 399
 De Sica Vittorio 31, 32, 387
 Deitch Gene 214, 389
 Dekker Fred 101, 390, 425
 Demby Łucja 134, 140, 412

Demkowska-Bohdziewicz Ariadna 54,
401
Demme Jonathan 23, 349, 390
Demos Vasilikie P. 242, 409
Dennis Jeffery P. 242, 409
Deshinsky Patricia 147
Deutsch Phyllis 359, 412
Dick Luke 146
Dickens Charles 319, 399
Dillon Melinda 13
DiSalvo Lino 108, 390
Doillon Jacques 28, 392
Dolatowska Krystyna 34
Donner Richard 36, 40, 388, 391, 393,
425, 428
Dougherty Michael 389, 424
Dourif Brad 322
Dove Rita 207, 409
Dovey Kimberly 196, 412
Doviak Scott von 257, 399
Downs Dermott 395
Dowse Michael 351, 393
Dragoti Stan 37, 391
Dreyfuss Richard 13
Drozdowski Bogumił 15, 412
Drummond Kent 297, 399
Duffer Matt 395, 420
Duffer Ross 352, 363, 395, 420
DuPree Don 395
Dyhouse Carol 61, 399

E

Earp Jeremy 293, 386
Ebert Roger 133, 164, 167, 183, 211, 225,
227, 242, 250, 299, 310, 342, 343, 397,
399, 400, 415

Edlund Richard 158, 418
Edwards George 277, 385
Edwards Matthew 227, 400
Eisenhower Dwight 15, 355, 407
Electra 54, 264, 417
Elkin Lauren 42, 247
Elson Devon 336, 417
Emmerich Roland 21, 109, 143, 145, 278,
279, 283, 284, 295, 388, 389, 404, 413,
420, 421, 425, 426, 428, 429, 430
Engel Volker 145, 400
Erice Víctor 70, 198, 387
Everitt David 412

F

Falchuk Brad 352
Faludi Susan 43
Farley Chris 101, 102
Fashingbauer Cooper Gael 102, 400
Fass Paula S. 97, 110, 409, 415
Faulkner Sandra 166, 409, 415
Faxon Nat 352, 390
Federici Silvia 43, 44, 46, 400, 417
Feig Paul 352
Fernandez-Vander Kaay Kathleen 328,
407
Feyder Jacques 71, 394, 423
Findlay Roberta 230, 394, 420
Fischer Denis 143, 282, 400
Fisher Mark 374, 413
Fisher Rosie 122, 400
Fleischer Dave 287, 391
Fleming Victor 387
Forbes Bryan 70, 395
Forman-Brunell Miriam 358, 400
Foucault Michel 230, 400

Folan Josh 395
 Fowkes Katherine A. 78, 400
 France Anatole 42
 Franz Marie-Louise von 27, 135, 400
 Freeman Hadley 359, 361, 417
 Freud Zygmunt 58, 61, 193, 221, 224,
 272, 326, 327, 371, 374, 399, 400
 Friedberg Anne 165, 400
 Friedkin William 35, 388
 Fritsch Gunther von 71, 387
 Frosh Paul 168, 411
 Frybesowa Aleksandra 34, 398
 Frydryczak Beata 56, 400
 Fryer Ian 278, 400
 Fulci Lucio 71, 94, 387, 392, 423

G

Gahan Jarret 225, 226, 236, 242, 257
 Gallagher John Andrew 340, 400
 Garcia Risa Bramon 351, 387
 Gardner Kyra Elise 326, 395
 Garland Judy 145, 299
 Gass Zach 252, 417
 Gateward Frances 59, 410
 Georgieva Margarita 135, 245, 333, 370,
 400
 Gerber Rodney 18, 411
 Geronimi Clyde 392
 Gibson Brian 46, 387, 429
 Gibson Nathan 243, 417
 Godfrey Linda S. 252, 400
 Godfrey Peter 347, 394
 Golding Paul 142, 389, 426
 Gordon Andrew M. 57, 129, 139, 140, 150,
 151, 159, 161, 208, 401, 409
 Gordon Stuart 142, 340, 389, 426, 431

Gornick Michael 257, 386
 Gosling Ryan 352, 390
 Grammatikov Vladimir 224, 390
 Grams Martin Jr. 151, 401
 Graver Gary 277, 385
 Greene Graham (właśc. Greene Henry
 Graham) 62, 409
 Greenberg Raz 211, 401
 Greenberg Richard 20, 205, 225, 226,
 235, 390, 428, 430
 Griffin Sean 17, 398
 Grimm bracia, zob. Grimm Wilhelm,
 Grimm Jacob
 Grimm Jacob 35, 44, 340
 Grimm Wilhelm 35, 44, 340
 Griswold Jerry 206, 251, 253, 261, 264,
 399
 Grosbard Ulu 37, 394, 423
 Guffey Cary 134
 Guze Joanna 293, 397

H

Haak Dianne 315, 390
 Hackländer Friedrich Wilhelm 327
 Håfström Mikael 277, 391
 Halligan Fionnuala 179, 401
 Hand Richard J. 346, 410
 Hanson Helen 346, 380, 401
 Hark Ina Rae 64, 399
 Harris Anne 166, 409
 Harrison John 257, 391
 Harvey David 277, 401
 Hata Masami 30, 211, 392, 427
 Hata Masanori 392, 427
 Heckerling Amy 389
 Heer Rolf de 211, 393, 427

- Hegner Kirsten 110, 415
 Helman Alicja 61, 68, 70, 71, 197, 198, 410, 413
 Hendrix Grady 36, 143, 331, 332, 350, 401
 Hendrykowski Marek 30, 401
 Henning-Jensen Astrid 86, 391
 Henson Jim 117, 298, 303, 386, 389, 425
 Hepworth Cecil M. 78, 385
 Herek Stephen 253, 386
 Hermans Hubert J.M. 152, 410
 Hermans-Jansen Els 152, 410
 Héroux Denis 258, 392
 Herx Henry 243, 408
 Hewitt Tim 247, 248, 257, 413
 Hillis Carro P. 122, 413
 Hoberman James 48, 177, 401
 Hock Soon Ng Andrew 371, 372, 401
 Hodgson Burnett Frances 53
 Hoffmann Ernst Theodor Amadeus 55, 190, 401
 Hogan David J. 147, 401
 Hołdys Bolesław 14, 401
 Holden Stephen 215, 413
 Holland Todd 46, 387
 Holland Tom 389, 431
 Holt Seth 68, 390
 Holman Jones Stacy 166, 409
 Hooper Tobe 20, 57, 107, 116, 120, 139, 149, 150, 153, 155, 156, 160, 164, 166, 167, 171-174, 387, 390, 426
 Horner Avril 71, 409
 Hough John 181, 282, 299, 391, 394, 430
 Howard Ron 37, 38, 392, 422
 Hrycak Beata 156, 398
 Hughes Jachimiak Peter 165, 166, 168, 309, 401
 Hughes John 37, 357, 391
 Hughes Richard 54, 401
 Hunca-Bednarska Anna 222, 238, 408
 Hurt Harry III 109, 417
 Hurtz William T. 392, 427
 Husarska Krystyna 98, 405
- I**
- Idziak Sławomir 224, 390, 391
 Ising Rudolf 287, 392
- J**
- Jackson Dianne 74, 94, 385, 423
 Jackson Lewis 204, 393
 Jackson Wilfred 287, 392
 Jakimiak Agnieszka 379, 418
 Jameson Fredric 346, 401
 Janiak Leigh 357, 394
 Janion Maria 52, 409
 Jankun-Dopartowa Mariola 127, 413
 Jenkins Henry 349, 410
 Jess-Cooke Carolyn 274, 401
 Johnson Michael A. 112, 113, 402
 Johnston Joe 389
 Jones Alan 297, 413
 Jones Chuck 91, 391
 Jones Rachel 298, 411
 Jones Tanya 339, 410
 Jordan Chris 37, 402
 Jung Carl Gustav 27, 38, 40, 135, 203, 303, 304, 402
 Jung Karol 89, 397

K

Kachyňa Karel 198, 389
 Kael Pauline 130, 131, 164, 187, 402, 413
 Kakutani Michiko 130, 152, 413
 Kamiński Janusz 362, 418
 Kania Ireneusz 308, 327, 398, 399
 Kaplan Jonathan 38, 392
 Kapur Jyotsna 291, 402
 Karp Jensen 102, 405
 Kasdan Jake 395
 Kassil Lew 236, 402
 Kehr Dave 88, 402
 Keil Charlie 83, 408
 Keiper Brian 333, 418
 Kelleter Frank 301
 Kenan Gil 169, 390
 Kendrick James 57, 131, 139, 149, 165,
 167, 402
 Kent Jennifer 378, 385
 Kent Lloyd 186, 413
 Kincaid James R. 156, 402
 Kincheloe Joe L. 349, 410
 King Stephen 10, 79, 87, 88, 89, 155, 247,
 248, 254, 257-268, 393, 398, 399, 402,
 413
 Kirschner David 326, 327, 339, 418
 Kitchens Colin Michael 298
 Kitrosser Martin 261, 386, 429
 Klastorin Michael 147, 402
 Kleiser Randal 99, 113, 394, 425
 Klevberg Lars 351, 387, 416
 Knight Travis 353, 386, 431
 Komendant Tadeusz 230, 398
 Konefał Sebastian Jakub 15, 413
 Kord Theresia Susanne 321, 402
 Kowalce-Pawlik Anna 236, 330, 404

Kowalczyk Kamila 160, 413
 Kowalski Dean A. 179, 412
 Kracauer Siegfried 80, 402
 Kragh-Jacobsen Søren 252, 386, 428
 Kramsztyk Józef 55, 401
 Kready Laura Fry 254, 402
 Kreeft Peter 133, 402
 Królikowska-Avis Elżbieta 284, 413
 Kronenberg Anna 57, 402
 Krzaczkowski Paweł 235, 410
 Kubicka Halina 172, 413
 Kubrick Stanley 35, 390
 Kuhn Annette 177, 411
 Kukulski Leszek 34, 398
 Kuznets Lois R. 272, 338, 402
 Kwaterko Mateusz 235, 309, 397, 410

L

Lacan Jacques 307, 413
 Lacefield Kristen 168, 411
 Lafia John 21, 332, 333, 337, 342, 392,
 416, 418, 430, 431
 LaLoggia Frank 155, 385, 426
 Lamorisse Albert 74, 387
 Lang Richard 204, 387
 Lange Pamela 173, 403
 Lareau Kristina 62, 413
 Lasseter John 108, 290, 393
 Lawrence Francis 351, 389
 Lawrence Marc 351, 392
 Le Guin Ursula Kroeber 77, 402
 Lease Maria 273, 394, 431
 Lebeau Vicky 30, 198, 402
 Ledóchowski Aleksander 14, 413
 Lefebvre Henri 275, 402
 Lehman Lew 94, 392, 428

Leitch David 353, 385
 Lennard Dominic 62, 64, 65, 321, 403
 Lenzi Umberto 164, 388, 426
 Leonetti Matthew F. 158, 418
 Lerner Murray 207, 390
 LeRoy Mervyn 90, 387, 393
 Lester Catherine 233, 403
 Leszczyński Grzegorz 313, 410
 Levitow Abe 391
 Lieberman Robert 37, 393, 423
 Lindbergs Kimberly 35, 418
 Lindsay Vachel 84
 Lipszyc Adam 293, 413
 Lisowski Jerzy 34, 398
 Listwan Jerzy Paweł 277, 401
 Littman Lynne 160, 393
 Lommel Ulli 204, 385
 Loncrairie Rebecca 309, 403
 Loncrairie Richard 36, 388
 Looock Kathleen 301, 403
 Lopate Phillip 65, 413
 Lord Phil 108, 389
 Lorraine Carrie 339
 Low Setha M. 196, 409
 Lowell Allen D. 179, 181, 413
 Lubelski Tadeusz 27, 28, 418
 Lucas George 47, 48, 103, 108, 127, 133,
 211, 284, 355, 388, 400
 Lukeman Adam 340, 403
 Lumière Louis 80, 394
 Lury Karen 30, 67, 73, 74, 403, 413
 Luserke Uwe 283, 284, 414
 Luske Hamilton 214, 392

L

Łoziński Jerzy 319, 399

M

Maas Dick 142, 387, 426
 MacDonald George 173, 403
 Mach Jolanta 61, 410
 Maciejewska-Mroczek Ewa 10, 17, 97,
 112, 275, 310, 403
 Madonna (właśc. Ciccone Madonna
 Louise) 12
 Maeterlinck Maurice 83
 Maguire Jack 120, 403
 Mahaffy Jake 368, 392, 432
 Maj Krzysztof M. 34, 403
 Majewska Ewa 44, 414
 Malicka Joanna 127, 410
 Malone Alicia 61, 403
 Małochleb Paulina 203, 414
 Mancini Don 320, 321, 330, 337, 338,
 340, 389, 420
 Mandel Howie 241
 Mandel Jeffrey 254, 388, 428
 Manferto De Fabianis Valeria 173, 403
 Mangine Joseph 116, 390, 425
 Mankiewicz Joseph L. 233, 347, 387
 Mann Craig Ian 339, 410
 Manoogian Peter 273, 393
 Marc Olivier 192, 410
 Marchesano Rick 254, 393
 Marjańska Ludmiła 60, 406
 Markiewka Tomasz 250, 412
 Marks Karol 43, 276, 291, 292, 294, 403
 Marshall Frank 149, 414
 Marshall Noreen 42
 Marshall Penny 107, 387
 Marszałek Marcin 417
 Martens Lydia 119, 409
 Martin Bob 149, 414

- Marzec Andrzej 314, 403
 Mastroianni Armand 181, 225, 386, 430
 Matalon Eddy 324, 384, 429, 386, 431
 Matheson Richard 150
 Mathison Melissa 177, 178, 190, 410
 Mattinson Burny 391, 424
 Matuszewski Krzysztof 230, 400
 Mayfield Les 74, 386, 424
 McBrearty Don 74, 385, 424
 McBride Joseph 57, 159, 403
 McCay Winsor 212, 217, 351, 403
 McFadzean Angus 11, 37, 103, 114, 128, 141, 180, 292, 355, 403, 418
 McG (właśc. Nichol Joseph McGinty) 358, 391
 McGehee Scott 33, 391, 416
 McRoy Jay 346, 371, 410
 Medak Peter 35, 394
 Medoway Cary 223, 388
 Méliès Georges 80, 82, 86
 Mellander Oskar 366, 395, 431, 432
 Mendes Sam 385
 Menzies William Cameron 88, 89, 390, 425
 Metzger Patrick 355, 418
 Mezei Kathy 77, 193, 410, 411
 Michałek Bolesław 13, 15, 414
 Mik Anna 313, 410
 Millar Gavin 387
 Miller Christopher 108, 389
 Milne A.A. (właśc. Milne Alan Alexander) 54
 Mims William 324, 390, 431
 Mitchell Claudia 98, 106, 108, 405
 Mitchell David Robert 352, 386
 Mizińska Jadwiga 191, 403
 MK 342, 418
 Modleski Tania 61, 403
 Moen Kristian 84, 404
 Moers Ellen 370, 371, 404
 Mokry Katarzyna 250, 412
 Mollet Tracey 360, 411
 Monahan Dave 391
 Montgomery Heather 31, 404
 Moorhead Joanna 154, 414
 Morgan Lana 395
 Morrell Joshua 143, 279
 Morris Nigel 129, 196, 404, 411
 Morton Lisa 187, 404
 Morton Timothy 313, 314, 404
 Mottola Greg 352, 385
 Muir John Kenneth 22, 104, 116, 120, 158, 159, 162, 187, 233, 248, 252, 253, 260, 320, 337, 387, 404, 410, 418
 Müller Jo 279, 283, 404
 Mulvey Laura 29, 60, 61, 63, 77, 138, 410
 Muniak Radosław Filip 322, 327, 404
 Münsterberg Hugo 84
 Murch Walter 21, 94, 148, 273, 297–304, 308, 310, 312, 317, 332, 367, 392, 420, 425, 430
 Murphy Bernice M. 156, 162, 404
 Murphy Ryan 352
 Muschietti Andy 356, 393

N
 Naha Ed 339
 Neighbors R.C. 79, 408
 Nelson Victoria 236, 330, 404
 Nesbit Edith 54, 55, 190, 217, 404
 Newman David 226
 Newman Kim 164, 278, 404

- Newton Steve 341, 419
 Nicolaou Ted 167, 392
 Niecikowski Jerzy 127, 414
 Nieszczerczewska Małgorzata 59, 414
 Niewieczerzał Marta 313, 410
 Nikolajeva Maria 153, 190, 191, 216, 232, 333, 334, 404, 414
 Nimoy Leonard 37, 387, 394, 423
 Nixey Troy 366, 391, 431
 Nowosielska Monika 133, 402
- O**
- Ochab Maryna 34, 52, 97, 350, 397, 398, 409
 Odom Pecora Norma 104, 110, 404
 Ogilvie Daniel M. 222, 223, 404
 Ołdak Zofia 94, 393, 395
 Oleszczyk Michał 14, 360, 414, 419
 Olivier Marc 11, 192, 226, 227, 404
 Olson Debbie 129, 165, 187, 411
 Olszewski Jan 13, 414
 Orenstein Peggy 48, 49, 419
 Orliński Wojciech 127, 414
 Orłowska Maria 15, 414
 O'Rourke Heather 149
 Othenin-Girard Dominique 330, 388
 Øvredal André 242, 356, 394
 Oz Frank 108, 386, 389
- P**
- Page Philippa 67, 409
 Pabiś-Orzeszyna Michał 165, 400
 Palma Brian De 282, 319, 386, 388
 Palma Frank De 395
 Palmer William J. 20, 22, 160, 404
 Parker Alan 37, 390
 Parowski Maciej 15, 414
 Parry Becky 64, 405
 Pasierska Hanna 345, 398
 Peary Danny 147, 405
 Peckover Chris 358, 394
 Pedersen Ernst W. 222, 237, 238, 408
 Péju Pierre 160, 161, 405
 Peploe Mark 68, 393, 423
 Perrot Michelle 41, 42, 104, 247, 405
 Persons Dan 226, 414
 Pesanelli David 122, 123, 414
 Petersen Wolfgang 41, 391
 Phillips Patrick 360, 419
 Philo Chris 50, 414
 Piaget Jean 220, 312, 313, 405
 Piazzoli Roberto 278, 386
 Pike Christopher 350
 Pink Steve 351, 389
 Pittman Bruce 353
 Płaza Maciej 346
 Płazewski Jerzy 13, 414
 Plata-Przechlewski Jan 414
 Plesnar Łukasz A. 127, 410
 Pluciński Piotr 53, 419
 Plumly Stanley 207, 409
 Pluta Magdalena 161, 405
 Polański Roman 35, 387
 Pollak Charles P. 233, 415
 Polson John 374, 392
 Pomerance Murray 359, 410
 Porges Raoul 89, 397
 Pospiszyl Michał 45, 405
 Potter Beatrix 261
 Powell Justin 356, 357, 388, 419

Prince (właśc. Nelson Prince Rogers)
108

Prince Stephen 22, 408

Priebe Ken A. 94, 411

Proust Marcel 42

Pulcini Robert 376, 386

Q

Quay Stephen 94

Quay Timothy 94

Quintieri Rosalinda 287, 405

R

Rąbkowska Ewelina 313, 410

Raczek Tomasz 14, 414

Radish Christina 326, 339, 418

Radkowska-Walkowicz Magdalena
328, 405

Raffill Stewart 114, 390

Rahn Suzanne 146, 147, 308, 405

Raimi Sam 277, 319, 390

Rambaldi Carlo 248, 249

Ramirez Robert C. 313, 387

Ramsay Lynne 198, 388

Rankin Sandy 79, 408

Rash Jim 353, 390

Raynis Richard 395

Reagan Ronald 12, 22, 47, 48, 99, 101,
109, 111, 200, 352

Reed Carol 68, 393, 423

Rees Jerry 313, 387

Regan Patrick 282, 395

Reid-Walsh Jacqueline 98, 106, 405

Reiner Rob 114, 390, 425

Reiter Gershon 147, 177, 405

Rejniak-Majewska Agnieszka 165, 198

Renner Karen J. 35, 405

Reszke Robert 27, 304, 326, 400, 402

Reynolds Simon 101, 405

Rice Julian 275, 405

Richardson Andrews Charlotte 298,
300, 419

Rilla Wolf 65, 394

Riney-Kehrberg Pamela 110, 405

Rittenburg Terri L. 297, 298, 399

Robare Shawn 100, 101, 103, 106, 107,
123, 419

Robertson Alexander F. 324, 405

Robertson Margaret 18, 411

Robins Oliver 146

Robinson Matthew 102, 405

Robitel Adam 372, 390

Rockwell Alexandre 32, 129, 393, 419

Roeg Nicolas 35, 242, 391, 394

Rogers Fred 159

Romero George A. 257, 386

Roos Christoph 217, 419

Rosalto Guy 140

Rose Bernard 94, 319, 386, 387

Rosenberg Stuart 155, 164, 389

Rosenthal Robert J. 283

Rosman Mark 289

Rossano Denis 127, 414

Rowland Roy 28, 388

Rubbo Michael 94, 393

Rudd David 154, 410

Ruitenbeek Hendrik M. 268

Runberg Marianne 222, 238, 408

Ruppersberg Hugh 177, 411

Rusinek Michał 153, 208, 397

Russell Chuck 330, 389

Rybczyński Witold 98, 112, 405

S

- Saguisag Lara 213, 406
 Salva Victor 204, 387
 Salzberg Ana 304, 411
 Sandler Kevin S. 287, 411
 Sanello Frank 177, 406
 Sarandon Chris 326
 Sartin Hank 287, 411
 Sarver Coombs Danielle 116, 404, 410
 Saura Carlos 70, 390, 423
 Savage Ben 228
 Savage Fred 228
 Savage Rob 372, 386
 Savini Tom 254
 Scahill Andrew 30, 406
 Schickel Richard 209, 392
 Schiro Jeff 204, 386
 Schlesinger John 276, 394
 Schmoeller David 261, 394, 429
 Schober Adrian 129, 165, 187, 411
 Schultz Aaron 298, 392
 Schweigert Derek 252, 419
 Sconce Jeffrey 168, 169, 411
 Scott Lindsey 360, 411
 Scott Sharon M. 103, 406
 Scott Robert 169, 394
 Sebeok Thomas A. 147, 406
 Segal Marcia Texler 242, 409
 Seiter Ellen 103, 106, 111, 113, 320, 406
 Selick Henry 78, 94, 389, 411
 Selimović Inela 67, 409
 Sendak Maurice 214, 241
 Seng Phil 146, 408
 Sergeant Alexander John 299, 411
 Sharpsteen Ben 287, 395
 Sherman Gary 304, 387, 429, 430
 Sholder Jack 227, 385
 Shyamalan M. Night (właśc. Shyamalan Manoj Nelliyyattu) 73, 393
 Shyer Charles 37, 385
 Sidorek Janusz 57, 407
 Siegel David 33, 391, 416
 Silet Charles L. P. 208, 409
 Simard François 353, 389
 Simmons John 254, 393
 Simms Eva M. 203, 406
 Singer Ben 83, 408
 Sinyard Neil 30, 78, 83, 87, 88, 196, 406
 Siskel Gene 133, 212, 299, 310, 400
 Slany Katarzyna 35, 135, 136, 155, 214, 238, 406
 Slyck Abigail Ayres Van 97, 114, 409, 415
 Smith Brittany Alyse 341
 Smith George Albert 80, 82, 221, 393, 424
 Smokler Kevin 22, 406
 Sobel David 192, 193, 197, 199, 264, 406, 414
 Sobolewska Magda 173, 403
 Sobolewski Tadeusz 15, 414
 Sole Alfred 36, 385
 Solman Gregory 109, 143, 414
 Soon-jin Song 362, 416
 Speed F. Maurice 399
 Spielberg Steven 13, 14, 15, 20, 33, 43, 47, 48, 57, 71, 83, 84, 99, 103, 108, 109, 123, 127-200, 207, 208-210, 215, 241, 248, 252, 274, 278, 279, 284, 347, 348, 352, 355, 357, 362, 366, 367, 385, 388, 389, 392-394, 425-431
 Springer Berman Shari 376

Stachówna Grażyna 66
 Stahelski Chad 352, 389
 Staples Terry 30, 32, 62-64, 70, 214
 Starewicz Władysław 289, 390
 Stawiński Julian 55, 404
 Stern Sandor 315, 385
 Stern Tom 395
 Sternheimer Karen 166, 406
 Stevenson Robert 90, 388, 390
 Stevenson Robert Louis 54, 60, 220,
 251, 406, 415
 Steward Susan 250
 Stewart Paul 150
 Stewart Scott 366, 390
 Stine R.L. (właśc. Stine Robert Lawrence)
 350
 Stow Percy 78, 385
 Straczuk Justyna 171, 406
 Stratford Elaine 18, 411
 Strauss-Schulson Todd 352, 388
 Strick Philip 415
 Sturgeon-Dodsworth Karen 360, 411
 Sundmark Björn 415
 Sunshine Linda 178, 408, 410
 Sutherland Camilla 67, 409
 Švankmajer Jan 94, 386, 387
 Syska Rafał 15, 127, 150, 410, 415
 Szmigielska Barbara 221, 406
 Szyłak Jerzy 15, 57, 187, 406
 Szymański Jan 30, 408

T

Takács Tibor 94, 237, 394, 428,
 Tarr Anita C. 154, 410
 Taurog Norman 387
 Taylor Drew 284, 420

Taylor Liz 232, 241, 333, 414
 Taylor Philip M. 178, 406
 Taylor John 22, 347, 415
 Teague Lewis 20, 90, 247, 248, 259,
 268, 385, 386, 390, 425, 428, 429
 Temple Shirley 62
 Templeton Gary 204, 290, 386, 393,
 427
 Tenney Kevin 341, 393
 Tetzlaff Ted 68, 394
 Thomas Henry 178, 180
 Thomas Kevin 342, 343, 420
 Thomas Sarah 198, 406
 Thomas Theodore 103, 394
 Thomson Chris 228, 420
 Thompson Wendy 77, 411
 Thorpy Michael J. 233, 415
 Thrower Emma 363, 415
 Tian Zhuangzhuang 198, 385
 Tibbetts John C. 179, 407
 Till Eric 290, 388
 Toro Guillermo del 233, 367, 386, 417
 Tourneur Maurice 83, 85, 217, 391, 424,
 425
 Trenchard-Smith Brian 93, 388
 Trzaska Paweł 167, 392
 Turner Ann 93, 386
 Turner George E. 33, 180, 184, 189, 191,
 198, 415
 Tuwim Irena 55, 404
 Twyford-Moore Sam 297, 407
 Tyma Bożena 30, 408

V

Valéry Paul 23
 Valsiner Jaan 152, 410

- Vander Kaay Chris 328, 407
 Vegesack Alexander von 42, 408
 Verevis Constantine 301, 403
 Vicious Sid (własc. Ritchie John Simon) 241
 Vidor King 387
 Vincent Alex 320
 Vkimo 100, 420
 Vlácil František 224, 393
 Vogl Peter 252, 253, 260, 279, 287, 295, 407
 Vuillermoz Émile 84
- W**
- Wadlow Jeff 363, 394, 432
 Waksmund Ryszard 27, 28, 43, 407, 415
 Waldenfels Bernhard 57, 58, 407
 Wallace Diana 371
 Wallace Tommy Lee 167, 388, 426
 Walters James 78, 80, 317, 405
 Wan James 277, 346, 368, 388, 392, 429, 430
 Warner Marina 216, 217, 220, 405
 Warren Bill 88, 405
 Warren Joshua P. 275, 405
 Wasser Frederick 129, 180, 405, 409
 Weber-Kellermann Ingeborg 53, 97, 405
 Wende Jan Karol 236, 400
 Wenders Wim 284
 Wertenstein Wanda 80, 400
 Wesseling Elisabeth 355, 407
 West Alexandra 346, 419
 West Amy 360, 418
 Westfahl Gary 78, 405
 Wetmore Kevin J. Jr. 355, 409
 Whale James 70, 388
 Wheatley David 94, 388
 Whipp Glenn 190, 421
 Whissell Anouk 353, 389
 Whissell Yoann-Karl 353, 389
 White Donna R. 154, 410
 Whiteman Hilary 284, 421
 Wilkins Kim 32, 407
 Williams Lisa Ellen 321, 411
 Williams Margery 291
 Williams Rhoda 151
 Willman Chris 241, 243, 421
 Wilson Dave 395
 Wilson Gahan 257
 Wilson Natalie 360, 421
 Wilson Leigh 80, 82, 407
 Wincer Simon 142, 387
 Winding Refn Nicolas 351, 387, 390, 394
 Wing Nancy 111, 415
 Wingard Adam 352, 388
 Winick Gary 351, 388
 Wise Robert 36, 71, 385, 387
 Włodek Patrycja 15, 22, 407
 Wojcik-Andrews Ian 28-31, 43, 407
 Wolf Fred 218, 392, 427
 Wondra Janet 67
 Wood Robin 36, 47, 407
 Woodson Kimberley 233, 407
 Woodson Roger 233, 407
 Woodward Kath 61, 407
 Wright Joe 198, 392
 Wright John W. 179, 412
 Wright Wiley Kim 111, 415
 Wróblewska Anna 30, 397
 Wydra Nancilee 307, 408

Y

Yadav Chiranji Singh 97, 412

Yager Jan 233, 415

Yu Ronny 321, 390

Z

Zaillian Steven 252, 393, 428

Zeitlin Benh 33, 34, 385

Zeitlin Steve J. 228, 408

Zeman Bořivoj 289, 392

Zeman Karel 289, 392

Zemeckis Robert 14, 74, 127, 388, 423,
425

Ziemkiewicz Paweł 10, 79, 402

Zinn Hermann 97, 412

Zinoman Jason 379, 421

Zlosnik Sue 371, 409

Zubrowski Bernie 308, 408

Karolina Kostyra

The Secret Life of Objects The Topography of the Children's Room in 1980s Fantastic Cinema

Summary

The aim of this book is to map out the topography of the children's room – a space regularly presented in 1980s fantastic cinema. The bedrooms of the child protagonists of American horror, fantasy and science fiction films in the Reagan era serve as realms of paranormal and miraculous manifestations. The author points out that the interiors in which on-screen children confront otherness, experience transgressions, dream nightmares and daydream, exemplify the use of a child's gaze strategy in popular cinema. The special, non-adult way of seeing translates into a non-heterogeneous construction of the domestic space, full of gaps and fractures in areas of unclear status, with a particular focus on the children's bedroom (strongly integrated into the inner life of the inhabitants).

The attempt to describe fantastic film of the 1980s from a child's perspective lies outside the hitherto dominant film and journalistic readings, which were seen in the popular cinema of the Ronald Reagan era a reflection of the neoconservative ideology advocated by the authorities. The authors of a large number of studies of the fantastic film of the 1980s saw in it an affirmation of capitalist values, an anti-female message, false representations of childhood and infantilism. According to commentators, cinema for “non-adult adults” was meant to lull political radicalism and create an escapist world governed by traditionalist values.

The author points out that critics showing concern for the lost radical potential of cinema overlook the fact that what we are dealing with in the 1980s is a kind of screen ‘child revolution’. The child turn in the cinema of the 1980s is rarely read in terms of progressivism or giving voice to a subordinated group (just as we used to read films about racial issues in the 1960s or women's cinema or films about the working class in the 1970s). It is quite the opposite – childishness is associated with naïve escapism and a desire for regression to infantilism. *The Secret Life of Objects...* takes a different direction, offering a subversive reading of 1980s children's fantastic film.

The first part is devoted to a presentation of the categories relevant for the further discussion, such as: children's cinema, children's room, weak resistance, children's dream, topography, children's gaze. The next three sections focus on the analysis of specific film exemplifications. In part two, the author delineates the topography manifested in Steven Spielberg's *Suburban Trilogy*. She analyses *Close Encounters of the Third Kind* (dir. S. Spielberg, 1977), *Poltergeist* (dir. T. Hooper, S. Spielberg, 1982) and *E.T. the Extra-Terrestrial* (dir. S. Spielberg, 1982) in the context of discussing the role of magic doors, demonic wardrobes and safe hiding places revealed in the production. The third part describes the spaces of the child's room as manifested in films dealing with the theme of sleepwalking and night terrors. The analyses are based

on three films that are not particularly popular with audiences and have been perfunctorily described by academics: *Little Nemo: Adventures in Slumberland* (dir. M. Hata, 1989), *Little Monsters* (dir. R. Greenberg, 1989) and *Cat's Eye* (dir. L. Teague, 1985). Part four is devoted to analysing the role of toys and other objects used in unorthodox ways by characters in 1980s films. This section deals, among other things, with the recycling practices of the non-adults. Not coincidentally, it features films that can be described as recycled goods: *Return to Oz* (dir. W. Murch, 1985) and *Child's Play 2* (dir. J. Lafia, 1990), as well as *Joey* (dir. R. Emmerich, 1985), a film accused of excessive, bordering on plagiarism, use of ideas from other works.

In the conclusion, the author indicates which areas of cinema of the last decade could represent an extension of the tendency of children's fantastic film of the 1980s. She sees a resurgence of fantastic solutions that privilege the child perspective in the neo-gothic horror films of the last decade or so. Importantly, films such as *Z* (dir. B. Christensen, 2019), *Come Play* (dir. J. Chase, 2020) or *Don't Be Afraid of the Dark* (dir. T. Nixey, 2010) describe the experiences of not only children but also women. The author concludes her argument by stating that non-adulthood as an attitude inspired by 1980s fantasy cinema, would locate itself on the side of non-rationalism and dreams, turn away from utilitarianism, and take on other non-heroic subjectivities.

Redaktor
Magdalena Kopec

Projekt okładki, stron tytułowych i działowych
Karolina Graczyk

Projekt makiety
Zofia Oslislo-Piekarska

Adaptacja makiety, łamanie
Paulina Dubiel

Korekta
Marzena Marczyk

Redaktor inicjujący
Przemysław Pieniążek

Nota copyrightowa obowiązująca do 31.08.2026:

Copyright © 2025 by Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego

Wszelkie prawa zastrzeżone



Sprzymyamy otwartej nauce

Od 1.09.2026 publikacja dostępna na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0)

 <https://orcid.org/0000-0002-4983-9195>
Kostyra, Karolina
Tajemne życie przedmiotów : topografia pokoju
dziecięcego w kinie fantastycznym lat
osiemdziesiątych / Karolina Kostyra. – Wydanie I.
– Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego,
2025

<https://doi.org/10.31261/PN.4255>

ISBN 978-83-226-4497-3

(wersja drukowana)

ISBN 978-83-226-4498-0

(wersja elektroniczna)

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Jordana 18, 40-043 Katowice
<https://wydawnictwo.us.edu.pl>
e-mail: wydawnictwo@us.edu.pl

Wydanie I. Liczba arkuszy drukarskich: 28,25. Liczba arkuszy wydawniczych: 28,0. PN 4255. Cena 94,90 zł (w tym VAT). Publikację wydrukowano na **Munken Polar 100 g vol. 113**. Do składu użyto kroju pisma **Maecenas** (autorstwa Michała Jarocińskiego). Druk i oprawę wykonano w drukarni volumina.pl Sp. z o.o. (ul. Księcia Witolda 7-9, 71-063 Szczecin)



Karolina Kostyra (1986).
Kinofilka, filmoznawczyni,
adiunktka w Instytucie Nauk
o Kulturze Uniwersytetu
Śląskiego w Katowicach.

Autorka publikacji na temat
kina dziecięcego i narracji
inicjacyjnych w kinie m.in.
książki „Wiosenna bujność
traw. Obrazy przyrody
w filmach o dorastaniu”
(Katowice, 2019).

Tym, co zostało uchwycone w sposób nad wyraz przekonujący, jest złożona relacja zachodząca między dorosłością a niedorobiciem, pozwalająca pokazać dziecko jako stojące na granicy wszelkiej reprezentacji. Autorka szuka odpowiedzi na kilka pytań: po pierwsze, czym jest kino dziecięce (nie jest to bowiem kategoria tożsama z filmami dla dzieci), po drugie, czym są tytułowe pokoje - „jako obszary scalone z życiem wewnętrznym ich mieszkańców i miejsca, gdzie wedle kulturowych wyobrażeń manifestują się magia i nadnaturalność”, a wreszcie po trzecie, co składa się na dziecięcą perspektywę czy może raczej „dziecięce spojrzenie”?

prof. dr hab. Krzysztof Loska, Uniwersytet Jagielloński (recenzja wydawnicza)

Książka zasługuje na lekturę również z innego powodu: to bardzo oryginalny, a przy tym udany eksperyment metodologiczny, który sprowadziłbym do prostego hasła: zmiana perspektywy pozwala dostrzec nowe treści w filmach, o których myśleliśmy, że wiemy o nich wszystko.

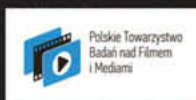
dr hab. Paweł Sitkiewicz, prof. UG, Uniwersytet Gdański (recenzja wydawnicza)

Przeprowadzone analizy filmowe uderzają wnikliwością spojrzenia ich Autorki, śmiałym odkrywaniem nowej, pogłębionej perspektywy badawczej, odwagą w torowaniu własnych, niezależnych ścieżek interpretacyjnych, perfekcyjnym obudowaniem lekturowym i prawidłowością formułowanych wniosków.

prof. dr hab. Grażyna Stachówna, Uniwersytet Jagielloński (recenzja doktoratu)

Książka na podstawie rozprawy doktorskiej nagrodzonej w XI Konkursie im. Inki Brodzkiej-Wald na najciekawszą pracę dokorską z dziedziny humanistyki.

Patronat:



Cena 94,90 zł (w tym VAT)

ISBN 978-83-226-4498-0

9 788322 644980

Więcej informacji