

WSTĘP

P IERWSZY TOM „ANATOMII FANTASTYKI” ukazał się w 1996 roku. Opublikowana w tym czasie monografia Jerzego Szyłaka pt. *Horror i Kino Nowej Przygody* dała początek krytyczno-literackiej i filmoznawczej serii, wydawanej pod egidą Gdańskiego Klubu Fantastyki i Uniwersytetu Gdańskiego, która składa się obecnie z dwudziestu pozycji. Stworzona w formie przystępnie napisanego leksykonu książka Szyłaka rozpoczęła nie tylko cykl wydawnictw pod szyldem „Anatomii Fantastyki”, lecz zaowocowała również dwiema monografiami naukowymi, wydanymi już poza klubem, ale opracowanymi w podobnym duchu: podręcznikiem akademickim *Kino Nowej Przygody* (Gdańsk 2011) oraz pierwszym w Polsce kompendium wiedzy na temat *graphic novels* pt. *Powieści graficzne. Leksykon* (Warszawa 2015). We wszystkich trzech wymienionych książkach poświęcono sporo uwagi poetyce horroru.

Nic zatem dziwnego, że również publikacje GKF jeszcze kilkakrotnie wracały do analiz literatury i kina grozy – między innymi w opracowanych przy współpracy z UG antologiach *Oblicza horroru. Szkice z pogranicza literatury fantasty i horroru* (pod redakcją Anny Derlatki, 1999) i *Okolice kina grozy*, której redaktorami byli pracujący obecnie na gdańskiej uczelni filmoznawcy Jerzy Szyłak i Krzysztof Kornacki. O swoich zainteresowaniach tym gatunkiem pisali dla „Anatomii Fantastyki” także inni naukowcy. Wśród nich znalazła się na przykład pracująca dziś na gdańskim wydziale kulturoznawstwa Katarzyna Kaczor, autorka już po raz trzeci przygotowywanej do wydania przez GKF monografii pt. *Od Draculi do Lestata. Portrety wampira* (wyd. 1, 1998, wyd. II, 2010). Klasykę horroru badał też Daniel Misterek w książce *Tam, gdzie cycha Cthulhu. O przestąpieniach naznaczonych w prozie H. P. Lovecrafta* (1999).

Po trzydziestu latach od powstania Gdańskiego Klubu Fantastyki i dwudziestu latach od wydania pierwszej pozycji „AF” oddajemy w ręce czytelników kolejny tom monograficzny. Autorzy związani z UG i GKF, a także badacze z innych uczelni, powracają w nim do analiz gatunku, od którego zaczęliśmy działalność wydawniczą. W swoich tekstach anatomici horroru zastanawiają się nad tym, co zmieniło się w tym czasie w jego poetyce, oraz szukają szczególnie innowacyjnych lub niesłusznie zapomnianych tekstów kultury.

I tak, Jerzy Szyłak w otwierającym książkę tekście pt. *Groza w kinie* wprowadza czytelników w historię klasyki literaturoznawczych i filmoznawczych badań horroru.

Nadal przydatne teorie na przykład Hugo Münsterberga, Edgara Morina i Siegfrieda Kracauera są w artykule punktem wyjścia do refleksji między innymi na temat modnych obecnie zjawisk hybrydyzacji gatunków, wskrzeszania gotyckich monstrów czy fenomenu kina retro. Do uwag prof. Szyłaka dodaję także swoje spostrzeżenia na temat współczesnej grozy w kulturze audiowizualnej, dryfujące w kierunku prób opisu mniej popularnych w rodzimym filmoznawstwie metodologii i „sposobów widzenia” horroru, takich jak posthumanizm (ze znieśławianym ostatnio w rodzimych mediach odłamem *animal studies*) czy spojrzenie widmontologiczne.

W drugim artykule naszej monografii Piotr Kletowski pieczołowicie analizuje tendencję do interpretowania kina grozy z różnych perspektyw antropologicznych. Krakowskiego badacza interesują między innymi takie obrazy, jak wykorzystujące paradoksentyczną poetykę hybrydy audiowizualne (pokroju prekursorskiego *Mondo Cane* z 1962 roku), hiperbolizujące estetykę *trash tv* voyeurystyczne hity epoki vhs (z głośną serią *Oblicza śmierci*, zapoczątkowaną w 1978 roku) czy pseudoetnograficzne produkcje, których najbardziej znanym przedstawicielem jest film *Cannibal Holocaust* Ruggero Deodato (znany także w kuriozalnym polskim tłumaczeniu jako *Nadzy i rozszarpani*, 1980). Kletowski poszukuje fascynacji związkami grozy i antropologii również w mniej lub bardziej oczywistych przykładach kina popularnego i artystycznego. Czytelnicy odnajdą bowiem w jego tekście także analizy kultowych *Odmiernych stanów świadomości* (1980) Kena Russela czy dywagacje na temat szerzej nieznanego (a równie legendarnego wśród fanów kina grozy) „folk-horroru” *Kult* (1973) Robina Hardy'ego.

Agnieszka Kiejziewicz w swoim tekście analizuje związki erotyki i grozy w kinie japońskim. Wychodząc od historii obscenicznych produkcji *pinku eiga* autorka przechodzi do badań subgatunku horroru, jakim jest tak zwany *splatter eros*. Kiejziewicz zwraca uwagę na splatające się w jego konwencjach zainteresowania tradycyjnymi wierzeniami i nowoczesną technologią. Badaczka eksploruje cielesną subwersywność japońskich związków Tanatosa z Erosem, śledząc nie tylko ewolucję intrygującego nurtu, lecz przede wszystkim jego wpływ na współczesne obrazy z kraju kwitnącej wiśni.

W dalszej części naszej filmowej podróży przenosimy się w zimniejsze rejony kina grozy. Piotr Wajda skupia bowiem swoją uwagę na mało znanym w Polsce horrorze z Finlandii. Autor również nawiązuje najpierw do korzeni badanej kultury oraz specyfiki tworzonej w jej ramach kinematografii, po czym przechodzi do analizy nowszych produkcji, które nadal w różny (czasem ironiczny i komiczny) sposób mierzą się z arcyważnymi dla fińskiej tożsamości tematami.

Drugą połowę książki otwiera zaś artykuł Gizegorza Fortuny jr., który wykorzystuje strategię widmologicznego reinterpretowania przeszłości. Fortuna powraca bowiem do włoskiego kina *giallo* i przez pryzmat specyfiki tej odmiany filmów gatunkowych omawia przesyconą erotyzmem i przeestetyzowaną przemocą twórczość Dario

Argento. Interesują go także mechanizmy grozy, które powędrowały z kina Argento do głównego nurtu współczesnego horroru. Analizowana w tekście *Suspiria* (1977) doczeka się zresztą niebawem gwiazdorskiego remake'u, w reżyserii Luci Guadagnino. Sam zaś fenomen *giallo*, podobnie jak zjawisko kina eksploatacji, a także casus produkcji przeznaczanych od razu na rynek vhs staje się obecnie obszarem nie tylko nostalgicznym odtworzeń między innymi w literaturze, komiksie, grach komputerowych i filmach, lecz również poligonem rewizji i reinterpretacji dla młodszych pokoleń badaczy kultury.

Lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte w historii horroru to także temat kolejnego tekstu z naszej monografii. Dorota Wasiucionek omawia w nim intertekstualne gry w twórczości zmarłego dwa lata temu Wesa Cravena. Ten amerykański reżyser, scenarzysta i producent, choć kręcił także filmy w innych konwencjach gatunkowych, dla większości widzów pozostaje pomysłodawcą postaci Freddy'ego Krugera z serii zapoczątkowanej *Koszmarem z ulicy Wiązów* (1984). Craven okazał się także inteligentnym dekonstruktorem dotkniętego innowacyjnym nieżytem gatunku w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych dzięki obrazowi pt. *Krzyk* (1996) oraz jego pomysłowemu kontynuacjom. I właśnie obu „seriom” filmowym w największym stopniu przygląda się autorka tekstu o twórcy, bez którego pomysłów nie pojawiłyby się takie współczesne produkcje, jak *Dom w głębi lasu* (2012) Jossa Wheadona czy telewizyjna antologia *American Horror Story* (2011–) Brada Falchuka i Ryana Murphy'ego.

Część filmową książki kończy artykuł Artura Majera dotyczący polskiej twórczości. Nakręcony w 2010 roku obraz *Kołysanka* Juliusza Machulskiego to dzieło próbujące wykorzystywać poetykę pastiszu znanych konwencji horroru i nadawać jej polityczny wymiar. Niechętnie eksplorowany na gruncie naszego kina gatunek filmu grozy w komediowej wersji Machulskiego ostatecznie okazał się jednak nie do końca udanym eksperymentem. Na szczęście autor artykułu odkrywa przed nami również wątki i tropy gatunkowe, które w filmie wypadają nienajgorzej, przy okazji trafnie wypunktowując wyraźnie chybione zabiegi fabularne i estetyczne.

Zainteresowana tematyką *games studies* Iga Smoleńska bierze z kolei na warsztat nostalgicznie przywoływane ostatnio w wielu tekstach kultury czasy Kina Nowej Przygody, „miękkiej” muzyki elektronicznej oraz ośmiobitowych komputerów. Duchologiczne widma początków tej ostatniej formy cyfrowej rozrywki można obejrzeć na przykład w drugim sezonie popularnego serialu pt. *Stranger Things* (2017–) braci Duffer, łączącego w swojej strukturze fabularnej elementy kina nowej przygody i horroru. Podobne tropy odnajdziemy też w parodystycznych *Pikselach* (2015) Chrisa Columbusa, gdzie postacie z salonowych automatów i domowych konsoli okazują się kosmicznymi najeźdźcami, którzy pojawiają się na ulicach Nowego Jorku, wcielając w rolę odgrywane kiedyś przez gigantyczne kinowe monstra. Smoleńska odwraca jednak w swoim artykule porządek analiz i opisuje inspiracje poetyką kina grozy

w grach wideo, skupiając się głównie na postaciach psychopatycznych morderców, którzy w latach osiemdziesiątych XX wieku zyskiwali coraz większą popularność w „ośmiobitowym horrorze”. Takie spożycie na kulturę audiowizualną wydaje się intrygującą odmianą, bo zazwyczaj to filmoznawcy opisują komputerowe i konsolowe fascynacje twórców kina.

Część akademicką książki zamyka zaś tekst Tomasza Żaglewskiego, którego interesują intertekstualne zabawy z klasyką straszenia w medium komiksu. Autor najpierw omawia inspirację grozą i gotycyzmem w mało znanych w Polsce prototekstach opowieści obrazkowych. Po tym wstępie poznański badacz przechodzi do analiz twórczości Mike'a Mignoli – utalentowanego rysownika i scenarzysty komiksowego. Artysta ten eksperymentował z wizualnym językiem grozy i poetyką gotycyzmu już w pamiętnym *Gotham w świetle lamp gazowych* (1989, scen. Brian Augustyn). Stworzył również szkice postaci i projekty kostiumów oraz scenografii do głosnej adaptacji *Draculi* Brama Stokera z 1992 roku, której reżyserem jest Francis F. Coppola. Jednak dla większości fanów popkultury Mignola pozostaje przede wszystkim „ojcem” rysunkowej postaci Hellboya, którego przygody dwukrotnie zekranizował Guillermo de Toro. I właśnie sylwetce oraz przygodom tego nietypowego superbohatera poświęcono w rozdziale najwięcej uwagi.

Do korpusu tekstów naukowych dołączyliśmy także na końcu książki okolicznościowe wspomnienie niestrudzonego redaktora serii – Grzegorza Szczepaniaka, który wspomina kulisy działalności Gdańskiego Klubu Fantastyki i pieczołowicie wylicza kolejne projekty wydawnicze. I na tym nasza przygoda z horrorem na razie się kończy. Mamy nadzieję, że autorzy zgromadzonych w jubileuszowym tomie „Anatomii Fantastyki” artykułów skutecznie udowadniają, że o grozie warto pisać z różnych perspektyw badawczych. Wierzymy również, że lektura naszej monografii skłoni kolejne osoby do podjęcia prób przyjrzenia się kondycji współczesnej literatury, kina i komiksu grozy, a także zachęci następnych badaczy do eksploracji rzadziej uczęszczanych ścieżek straszenia odbiorców w „klasycznych” i cyfrowych mediach.