Monika Sadowska
UNIwersytet Śląski w Katowicach

Lęk jako tabu nowoczesności – wariantowość tekstów filmowych

*Jeżeli ekran będzie dostatecznie mroczny,
oczyma duszy odczytamy wszystko, co trzeba.*

V. Lewton¹

Jak stwierdza Agata Bielik-Robson: „Pod językową kliszą «świata otwartych możliwości», jaką żmudnie wypracowała nowoczesność, jednostka przeczuwa [...] świat chaosu, dezorientacji, bezradności, absurdu”². Rzeczy, które do tej pory traktowaliśmy jako *constans*, zmieniły swoje przeznaczenie i charakter. Przedmioty uległy przekształceniu w obrazy, których nie można posiąść i które wymykają się wymianie, której wcześniej były podporządkowane i która była ich przeznaczeniem³. To w konsekwencji uniemożliwiło podporządkowanie życia „jednostkom abstrakcyjnie mierzonego czasu, funkcjonalnej organizacji przestrzeni, pojmowanie własnego losu w kategoriach racjonalnego mikro-projektu”⁴ i utrzymanie „zbalansowanej diety: równowagi lęku i afirmacji, zgrozy i bezpieczeństwa”⁵.

Lęk, mimo że częstokroć łączy we wspólnotę, stał się doznaniem:

niemile widzianym, nieodpowiadającym nowym warunkom egzystencji, wstydlivym. To [...] w nowoczesnej antropologii jednostki i jej wewnętrznych alternatywach tkwi źródło „lęku przed lękiem”, źródło jego wyparcia⁶.

¹ A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, Warszawa 1986, s. 92.

² A. Bielik-Robson, *Inna nowoczesność. Pytania o współczesną formułę duchowości*, Kraków 2000, s. 350.

³ M. P. Markowski, *Anatomia ciekawości*, Kraków 1999, s. 57.

⁴ R. Nycz, *O nowoczesności jako doświadczeniu. Uwagi na wstępie*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006, s. 9–10.

⁵ A. Bielik-Robson, *dz. cyt.*, s. 335.

⁶ Tamże, s. 347.

Fobofobia (lęk przed lękiem) staje się „ciemnym rewersem najjaśniejszego mitu nowoczesności: mitu jednostki wolnej, swobodnej, zdolnej do nieograniczonej, indywidualnej autokreacji”⁷, odbierając człowiekowi jego „naturalną reakcję na otaczający go chaos: jego prawo do lęku”⁸. Wyparty lęk nie maleje, ale przeciwnie – jest coraz bardziej agresywny, stając się tym większy, im mniej znajduje możliwości, by się ujawnić. Według praw psychoanalizy konsekwencją wypartego dążenia jest coraz większe prawdopodobieństwo, że ujawni się ono w formie zastępczej⁹. Niekoniecznie jednak musi ona przybrać formę agresji. W sukurs przychodzi w tym przypadku materia horroru, odsłaniając swoją szczególną naturę i stając się podświadomym przywołaniem „doznania wygnanego przez nowoczesność – jako pozytywnego i niezbędnego aspektu naszej duchowości”¹⁰. W ten sposób radykalnie przekształca zalecenie ponowoczesnego fenomenologa Johna D. Caputo: „trzymaj oczy szeroko otwarte na okropności świata, ale pamiętaj: «nie wolno ci się bać»”¹¹. Gatunek horroru sięga po pejoratywny nakaz: bój się i znajdź w tym przyjemność – „dla umysłowości przednowoczesnej wyobrażenie czystego koszmaru [...] staje się cudownie nieskończonym obszarem wolności”¹². Reżyserzy (Hideo Nakata, Takashi Shimizu, Takashi Miike)¹³, inspirując się japońskim folklorem, stworzyli szereg postaci duchów (*onryou*, których jedynym celem istnienia jest zemsta) i umieścili je w „nowym świecie” – w scenerii współczesnych, dużych, tętniących życiem metropolii. Notabene, są to kobiece „stare strachy” (Sadako, Mitsuko Kawai, Kayako Saeki, Mimiko Mizunuma), znajdujące się w chwili śmierci pod wpływem potężnych emocji – miłości, zazdrości, nienawiści lub żalu i uwięzione wskutek tego w międzywymiarowej pułapce, z której powracają do świata żywych, żeby się na nich zemścić. Atutem szczególnym, zdecydowanie przyczyniającym się do popularności przywoływa-

⁷ Tamże, s. 348.

⁸ Tamże, s. s. 350.

⁹ Por. tamże, s. 348–349.

¹⁰ Tamże, s. 332.

¹¹ Tamże, s. 338–339.

¹² Tamże, s. 339.

¹³ Filmami, które będą punktem odniesienia dla moich rozważań, są zrealizowane w ciągu dziesięciu lat (1998–2008) japońskie oryginały: *Ringu* (1998), *Ringu 2* (1999), *Honogurai mizu no soko kara* (2002) H. Nakaty, *Ju-on* (2003), *Ju-on 2* (2003) T. Shimizu, *Chakushin ari* (2003) T. Miike oraz ich amerykańskie „realizacje”: *The Ring* (2002) G. Verbinsky’ego, *The Ring 2* (2005) H. Nakaty, *Dark Water. Fatum* (2005) W. Selles’a, *The Grudge – Kłątwa* (2004), *Grudge – Kłątwa 2* (2006) T. Shimizu, *Nieodebrane połączenie* (2008) E. Valette’a.

nych filmów, było posłużenie się przez twórców nowoczesnym medium, za pomocą którego negatywna energia mogła oddziaływać na żywych. W takim wypadku na sukces na rynku zagranicznym nie trzeba było czekać zbyt długo. Amerykanie zaczęli realizować ich *remaki* już w kilka lat po premierze oryginałów.

Oddziaływanie japońskich horrorów i ich amerykańskich odpowiedników odsłania esencję ludzkiej wolności, otwiera i oczyszcza¹⁴, nie pozwalając człowiekowi nowożytnemu oddawać się swej wolności „bezłękowo” – *fearless*¹⁵. Odpowiadając na bezradność postmodernistycznej refleksji nad kulturą wobec nieskończoności potencjalnie możliwych splotów znaczeń¹⁶, japońskie horrory, jak i ich amerykańskie realizacje (*remaki*) stają się soczewką skupiającą na nowo dwie najpopularniejsze płaszczyzny przyjemności wyróżnione przez Rolanda Barthesa (*jouissance* i *plaisir*)¹⁷:

Jouissance to rozkosz, przyjemność ciała doświadczana poprzez zmysły, która wymyka się kulturowej i semiotycznej kontroli. Czerpana jest z łamania kulturowych reguł i zasad, polega na zawieszeniu tożsamości społecznie tworzonej i kontrolowanej. *Plaisir* natomiast jest ulokowana w kulturze, w niej ma swoje źródło i jej regułami się kieruje¹⁸.

Jako że pierwsza z nich jest przyjemnością bezpośrednią, dopuszczającą żywiołowe, zaangażowane uczestnictwo w tekstach popkultury, wydaje się dominująca w przypadku oryginałów japońskich, będących dla widza na rynku europejskim i amerykańskim dużym zaskoczeniem i czymś w rodzaju zrealizowanego pożądanego egzotyki/obcości. Podczas gdy ich amerykańskie *remaki*, przekładające już raz wykorzystane pomysły na inny grunt odbiorczy i kulturowy, uruchamiają dyskursywną przyjemność *plaisir*, w której zadowolenie połączone jest z potwierdzeniem słuszności swojej alokacji w społecznej hierarchii gustu¹⁹ – w tym wypadku w *plaisir* łączą się dwa zasadnicze elementy, związane z zapożyczeniem/zadaptowaniem: *plaisir intellectuel* (przyjemność intelektualna) i *fait de posséder* (fakt posiadania).

¹⁴ Por. A. Bielik-Robson, *dz. cyt.*, s. 356.

¹⁵ Por. tamże, s. 358.

¹⁶ Por. K. Piątkowski, *Opowiadać czy obrazować – ironiczne pytanie o dylemat antropologów schyłku tysiąclecia*, [w:] *Transformacja, ponowoczesność, wokół nas i w nas*, red. A. Paluch, Wrocław 1999, s. 37.

¹⁷ Por. M. Brzozowska, *Przyjemności w Krainie Czarów*, [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kontrkulturowe*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań 2005, s. 92.

¹⁸ Tamże, s. 92.

¹⁹ Por. tamże, s. 92–93.

Trudne jednak jest rozstrzygnięcie, gdzie tkwi początek i czy w ogóle nastąpi kiedyś koniec tych wielokrotnie spiętrzonych adaptacyjnych procesów i transformacji. Niewiadomą jest również, co potencjalnie czeka nas jako widzów po przekształceniu społeczno-kulturowej rzeczywistości oryginalnego filmu przez *remake* i czy będzie to przyjemna czy przykra niespodzianka²⁰. Film zostaje bowiem na nowo „przesłany” w inną przestrzeń kulturową, a także na nowo w niej „zinterpretowany”.

Za element łączący przywoływane *horror story* w ogniwa jednego łańcucha można przyjąć mechanizm społecznego odtwarzania „miejskiej legendy” i tym samym tworzenia jej nowych wariantów, co daje możliwość uchwycenia efektów społecznego replikowania legendy oraz działania masowych środków komunikacji jako źródeł i środków przekazu²¹. Z pierwszym przywołaniem legendy mamy do czynienia już w początkowej scenie *Ringu* H. Nakaty – Masami Kurahashi opowiada swojej przyjaciółce Tomoko Oishi historię o niebezpiecznej kasecie:

Jeden chłopak pojechał na wakacje z rodziną do Izu. Miał ochotę iść się bawić, ale w telewizji był program, którego nie chciał przegapić. Postanowił go nagrać. Ale wideo było inaczej ustawione niż u niego w domu. Ten kanał był pusty i nic nie powinno się było nagrać. Kiedy chłopak puścił taśmę, zobaczył na ekranie kobietę. Umrzesz za tydzień – mówiła. Chłopiec zatrzymał magnetowid i wtedy zadzwonił telefon. Widziałeś? – spytał głos. W tydzień później chłopak umarł.

Opowiedziana podczas beztróskiego wieczoru legenda znajduje swoje urzeczywistnienie w gwałtownej śmierci Tomoko. Co więcej, sama „plotka” zostaje uwierzytelniona i przekazana dalej przez mechanizm zapisu na taśmie wideo – Koichi Asakawa nagrywa w jednej ze szkół rozmowy z nastolatkami na temat historii krążących o śmiertelności kasety:

- Słyszałaś o tej „kłątwe wideo”?
- Tak. [...] Na ekranie pojawia się jakaś przerażająca kobieta i mówi, że za tydzień umrzesz. Ukazuje się tym, którzy oglądają nocny program. A potem dzwoni telefon. [...]
- Czy naprawdę ktoś umarł w tydzień po obejrzeniu?
- Nikt, kogo byśmy znały.
- Co?
- Mój kolega mówił, że jedna, co widziała, umarła na randce ze swoim chłopakiem.

²⁰ J. Koziński, *Transgresja i kultura*, Warszawa 1997, s. 51.

²¹ Por. D. Czubala, *Współczesne legendy miejskie*, Katowice 1993, s. 26–27.

Mechanizm powielania „miejskiej legendy” zostaje wpisany także w strategię dystrybucyjną „realnego” filmu. Po pierwsze, H. Nakata w wywiadzie zamieszczonym w dodatkach na płycie z jednym z horrorów opowiada o mającej miejsce po zakończonych seansach „spontanicznej” kampanii reklamowej:

Tak się składa, że zarówno w filmie, jak i w rzeczywistości pogłoski o zabójczym wideo narodziły się w tym samym miejscu, w małych barach, do których ludzie przychodzą się napić i coś zjeść. Większość japońskich nastolatków ma telefony komórkowe. W dniu premiery *Ringu* odwiedziłem pięć czy sześć kin i w każdym z nich po zakończeniu pokazu widziałem dzieciaki dzwoniące do siebie nawzajem z komórek i mówiące: „To naprawdę przerażający film, musisz koniecznie go zobaczyć!”. Ta spontaniczna kampania reklamowa wśród nastolatków bardzo mi się podobała.

Po drugie, dystrybutor zamiast standardowego komunikatu o ochronie praw autorskich zamieścił ostrzeżenie:

Dystrybutor filmu nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek urazy lub wypadki śmiertelne, które mogą powstać w trakcie lub po obejrzeniu tego materiału wideo, włączając w to wszelkie szkody fizyczne i psychiczne. Dystrybutor również nie bierze odpowiedzialności za elektroniczne i jakiegokolwiek techniczne usterki, które mogą wystąpić w efekcie odtwarzania tego materiału.

Wypełniające się przepowiednie i opowieści o nich są wielokrotnie reprodukowane przez twórców w kolejnych horrorach oraz *sequelach* po obu stronach oceanu, wikłając się w labiryntowość miasta jako synteza „okropności” lub „lęków”. W pewnym momencie odtwarzana w nieskończoność taśma grozy przekształca się w nowoczesną ulicę, niekończącą się „taśmę asfaltu”, której bezmiar jest przyciągający i fascynujący przede wszystkim lub właśnie z tego powodu²².

Ekran doskonale sprawdza się w roli nośnika grozy. Przeraża nas to, co niewiadome i w niedający się wyjaśnić sposób „zakłócające” naturalny bieg rzeczy. Japońskie „nowe-stare” kino grozy, a także jego „pokłosie” (amerykańskie *remaki*) jako medium strachu wykorzystują towarzyszący transmisji szereg „zakłóceń” (śnieżenie, brak synchronizacji, bardzo wyraźnie widoczna ziarnistość itd.). Ekrany telewizyjne (potencjalne media dla śmiercionośnej kasety), podobnie jak replikowana postać Sadako (funkcjonująca w tekstach kultury

²² Por. H. Paetzold, *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Ośiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999, s. 118.

popularnej zarówno jako olśniewający pięknnością hermafrodyta – pierwowzór książkowy, budząca przerażenie kobieta czy wreszcie odrzucona przez swoją rodzinę dziewczynka), zdają się nie tylko mnożyć w nieskończoność, lecz także ulegają modyfikacjom wynikającym z postępu technicznego i niwelującym dotychczasowe ograniczenia – kaseta VHS jest jedynie punktem wyjścia.

Znalezienie się w zasięgu przekazu ekranu, które dotąd było koniecznym warunkiem, zostaje zniwelowane przez przekształcenie w nośnik horroru telefonu komórkowego, jak ma to miejsce w przypadku filmu w reżyserii T. Miike *Nieodebrane połączenie* i jego amerykańskiego *remake'u* w reżyserii Erica Vallete'a. Telefon komórkowy „całkowicie przecina smycz łączącą użytkownika z pokojem”²³. W otaczającym nas świecie

rzeczy podlegają wzmożonej semiozie, stają się znakami. Gwałtowna „przemijalność” rzeczy, które odchodzą [...] albo przychodzą (jak telefon komórkowy) w sposób „epidemiczny”, nadaje dynamiki współczesnemu dyskursowi kulturowemu. Za życia jednego pokolenia zmienia się co najmniej dwukrotnie świat przedmiotowy w wybranych dziedzinach (samochody, meble, telewizory, telefony)²⁴,

idealnie wpisując się we wszechogarniający chaos komunikacyjny. Godząc się z jego istnieniem, właściwie wszyscy już „opanovali i rozwinęli w praktyce sztukę «płynnego życia»: zaakceptowali poczucie dezorientacji, uodpornili się na zawroty głowy i przywykli do stanu oszołomienia”²⁵.

Telefon komórkowy wniknął w naszą intymność, nie pozwalając właścicielowi na pożądaną przez niego samotność i zyskując bezpośredni akustyczny dostęp do skrzętnie chronionej domowej twierdzy²⁶. Raz na zawsze został również zweryfikowany znaczeniowy zakres słów „prywatne” i „publiczne”²⁷ – obie sfery zaczynają się w nowy sposób nakładać i przenikać cyfrową cielesnością w naszą prywatność²⁸. Wskutek szybkiego rozwoju technicznego tego me-

²³ P. Levinson, *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006, s. 26.

²⁴ R. Sulima, *Antropologia codzienności*, Kraków 2000, s. 9.

²⁵ Z. Bauman, *Płynne życie*, Kraków 2007, s. 9.

²⁶ Por. P. Levinson, *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informatycznej*, Warszawa 2006, s. 120–121.

²⁷ Por. M. Żakowski, *Życie społeczne przedmiotów w kulturze popularnej*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007, s. 8.

²⁸ Por. R. Sulima, *Telefon komórkowy – busola codzienności*, [w:] *Gadżety popkultury...*, s. 202.

dium i szybkiego dotarcia do wszystkich warstw społecznych zniknęła sprzeczność między bezpośredniością a mediami (*immediate* i *media*); stały się one jednym i tym samym²⁹. Telefon komórkowy, umożliwiając natychmiastowy odbiór, produkowanie – i to na dalekie odległości – realizuje wszelkie idee, impulsy i strategie kielkujące w ludzkim umyśle³⁰. W ten sposób odległość przestała mieć znaczenie:

Czasami wygląda na to, że istnieje jedynie po to, by można ją było zlikwidować, jakby przestrzeń ciągle zapraszała do tego, by ją zlekceważyć, obalić, zanegować. Przestrzeń przestała być przeszkodą – potrzeba tylko ułamka sekundy, by ją zdobyć³¹.

Jako jedną z tych realizacji można zinterpretować strategię budowania grozy w oparciu o materię oferowanej nam przez telefon komórkowy mobilnej „wideosfery” i „fonosfery”, metaforycznie wpisujących się w obszar „widnokręgu” i „słuchokręgu”, uformowanych przez śmiertcionośną kasety³². Proces ten można potraktować jako egzemplifikację mechanizmu przechodzenia wytworów techniki ze sfery produkcji technicznej do sfery produkcji symbolicznej i ich sytuowania się tym samym w przestrzeniach kultury³³, co uruchamia narzędzie pośredniczące w obcowaniu z obiektami kultury (formującą się między medium a przekazem przestrzeń interfejsu)³⁴.

Kamera w filmie T. Miike podąża za dźwiękiem, charakterystyczną melodią telefonu komórkowego, z jednej strony wyróżniając się na tle komunikacyjnego chaosu, z drugiej – w niego się wtapiając. W powszechnym odbiorze

dzwonek telefonu oznacza usilną prośbę, na którą nie można nie zareagować. Każdy z nas snuje jakieś marzenia – ma pragnienia, których spełnienie może zależeć właśnie od tego głosu po drugiej stronie linii telefonicznej³⁵.

²⁹ Por. P. Levinson, *Telefon komórkowy...*, s. 84.

³⁰ Por. tamże, s. 78–79.

³¹ Z. Bauman, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, Warszawa 2000, s. 92.

³² Por. R. Sulima, *Telefon komórkowy...*, s. 199.

³³ Por. tamże, s. 200.

³⁴ A. Tarkowski w swym artykule przybliżył definicję interfejsu zaproponowaną m.in. przez L. Johnsa i L. Manovicha. Por. A. Tarkowski, *Komputer. Krótka historia wyobrażeń technokulturowych*, [w:] *Gadżety popkultury...*, s. 318.

³⁵ P. Levinson, *Miękkie ostrze...*, s. 121.

Mimo że w przestrzeni publicznej odnosimy się do niego obojętnie, w filmie T. Miike dźwięk aparatu wywołuje charakterystyczny dreszcz. Przez krótką chwilę to cisza staje się

żywołem *différance*, żywołem, w którym dochodzi do tajemniczego ujawnienia się tego, co obce, a co nie może zapisać się na stałe w sposób w pełni wyartykułowany [...] ³⁶.

Skala mylności naszego rozpoznania jest wprost proporcjonalna do skali [...] operacji pojmania życia przez śmierć ³⁷.

Nagrana wiadomość nie jest niesprecyzowaną bliżej groźbą, jak w przypadku śmiertelności kasety (zresztą można ją było zneutralizować przez pokazanie taśmy innej osobie), ale zawiera relację ze śmierci osoby, do której zostaje wysłana (ostatnie słowa, towarzyszące temu dźwięki). Odsłuchiwany komunikat momentami nabiera nawet charakteru frywolnego *déjà-vu* ³⁸ (przykładowo, scena śmierci w windzie). W myśl zapotrzebowania na medialne relacje „na żywo” paradoksalnie można stwierdzić, że tym razem medium wyprzedziło mającą się wydarzyć tragedię. Sama śmierć zostaje kilkakrotnie odtworzona i powielona: Yoko wraz z towarzyszącą jej Yumi najpierw słyszą jej śmierć w nagranej wiadomości, wiadomość tę odsłuchują także ich znajomi. Wypadek obserwujemy zarówno z perspektywy kamery, jak i odbieramy go z perspektywy Yumi, która uczestniczy w śmierci przyjaciółki, rozmawiając z nią przez telefon. W horrorze T. Miike bezpośredniość mediów nabiera charakteru obosiecznego miecza ³⁹, którego cios wymierzony jest w potencjalną ofiarę nawet w momencie „zakłócenia” najbardziej niewybaczalnego z możliwych, a mianowicie wyłączenia aparatu przez użytkownika bądź całkowitej rezygnacji z usług operatora.

Aparat komórkowy nie tylko

stanowi urządzenie wejścia-wyjścia informacji ze środowiska zewnętrznego (przyjmując formy mniej lub bardziej zintegrowane z ciałem ludzkim), ale też [...] służy jako repozytorium obrazów, dźwięków, wreszcie jako rodzaj pamięci peryferycznej (w sensie fizycznym, mentalnym i metaforycznym) ⁴⁰.

³⁶ T. Sławek, *U-bywać. Człowiek, świat, przyjaźń w twórczości Williama Blake’a*, Katowice 2001, s. 45.

³⁷ J. Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*, Warszawa 2007, s. 114.

³⁸ Por. tamże, s. 113–114.

³⁹ Por. P. Levinson, *Telefon komórkowy...*, s. 83.

⁴⁰ A. Maj, „Keitai” – marginalia jako sens komunikacji, „Kultura Współczesna” 2008, nr 4, s. 118.

Jak zauważa Anna Maj, „komórka” jest „niepozorna, lecz wszechmocna; peryferyczna, lecz niezbędna; marginalna, lecz fundamentalna. Może to przerażać, ale można też tego nie dostrzec”⁴¹. Parafrazując ostatnie zdanie przywoływanego passusu – w odniesieniu do horrorów (zarówno japońskiego oryginału, jak i amerykańskiego *remake’u*) to „musi” przerażać i to „trzeba” dostrzec. Co więcej, to „powinno” także pobudzać, w myśl idei epoki mediów elektronicznych jako epoki komunikacji „dotykowej” – koncepcji wysnutej i opracowanej w badaniach prowadzonych przez Marshalla McLuhana:

Z chwila, gdy dotyk traci dla nas wartość czuciową i zmysłową („dotyk jest współdziałaniem zmysłów, a nie zwyczajnym kontaktem skóry z przedmiotem”), pojawia się możliwość, że stanie się na powrót schematem komunikacji, tym razem jednak jako pole „taktylnej” i „taktycznej” symulacji, w którym przekaz (*Messenger*) staje się „masażem” (*massage*), wszechobecną zachętą, nieustannym testem. Testowani, badani, dotykani i sprawdzani jesteśmy wszędzie i ciągle. Metoda zyskuje [...] charakter „taktyczny”, sfera komunikacji zaś – „taktylny”⁴².

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard J., *Wymiana symboliczna i śmierć*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2007.
- Bauman Z., *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2000.
- Bauman Z., *Płynne życie*, tłum. Tomasz Kunz, Kraków 2007.
- Bielik-Robson A., *Inna nowoczesność. Pytania o współczesną formułę duchowości*, Kraków 2000.
- Brzozowska M., *Przyjemności w Krainie Czarów*, [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kontrkulturowe*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań 2005.
- Czubala D., *Współczesne legendy miejskie*, Katowice 1993.
- Kołodzyński A., *Seans z wampirem*, Warszawa 1986.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Warszawa 1997.
- Levinson P., *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informatycznej*, Warszawa 2006.
- Levinson P., *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006.
- Maj A., „Keitai” – marginalia jako sens komunikacji, „Kultura Współczesna” 2008, nr 4.
- Markowski M. P., *Anatomia ciekawości*, Kraków 1999.
- Nycz R., *O nowoczesności jako doświadczeniu. Uwagi na wstępie*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006.

⁴¹ Tamże, s. 126.

⁴² J. Baudrillard, *dz. cyt.*, s. 84.

- Paetzold H., *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999.
- Piątkowski K., *Opowiadać czy obrazować – ironiczne pytanie o dylemat antropologów schyłku tysiąclecia*, [w:] *Transformacja, ponowoczesność, wokół nas i w nas*, red. A. Paluch, Wrocław 1999.
- Sławek T., *U-bywać. Człowiek, świat, przyjaźń w twórczości Williama Blake’a*, Katowice 2001.
- Sulima R., *Antropologia codzienności*, Kraków 2000.
- Sulima R., *Telefon komórkowy – busola codzienności*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
- Tarkowski A., *Komputer. Krótka historia wyobrażeń technokulturowych*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
- Żakowski M., *Życie społeczne przedmiotów w kulturze popularnej*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

FILMOGRAFIA

- The Ring: Krag*, reż. H. Nakata, 1998.
- Nieodebrane połączenie*, reż. T. Miike, 2003.
- Nieodebrane połączenie*, reż. E. Vallete, 2008.

ABSTRACT

Directors (Hideo Nakata, Takashi Shimizu, Takashi Miike), inspired by a Japanese folklore, created the row in the figure of ghosts (*onryou*, of which a revenge is a sole aim of the being) and put them in “new world” – in scenery of contemporary, big and lively metropolises. As part of the recalled horror story it is possible to compose the mechanism of reconstruction of the “urban legend” and the creation of new variants – it’s conceivable that the capture effects of public replying the legend, action of mass means of communication as sources and media, as well bare the greatest taboo of the modernity fear of fear itself. In this article, author presents also how Japanese horror and their American implementations (remakes) are becoming a convergent lens, focused two popular basis of pleasure singled out by Barthes.

Key words: horror story, remake, urban legend.