

**Andrzej Ner**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

ORCID 0000-0003-4476-4291

## Masz mnie, wampirze. Inspiracje horrorem filmowym w wideoklipach heavymetalowych

Komunikat heavymetalowy ma charakter intertekstualny. Oparty na triadzie kodów: dźwiękowym, werbalnym i wizualnym, stanowi swoisty konglomerat odniesień do wielu tekstów kultury, których treściowo-formalna funkcja ukierunkowana jest na ewokowanie doświadczenia grozy. Często praktyką wśród twórców kręgu muzyki metalowej jest sięganie do rezerwuaru środków wyrazu, którymi operuje horror filmowy. Wideoklip, jako forma przekazu będąca zarejestrowanym przy użyciu narzędzi technicznych współistnieniem dźwięku, tekstu i obrazu, najbliższy jest sztuce filmowej. Teledyski reprezentantów licznych podgatunków muzyki metalowej, bazując na ikonosferze horroru filmowego, ujawniają szeroki potencjał transgresyjny metalu w jego sposobach konstruowania świata przedstawionego. Celem niniejszego artykułu jest przyjrzenie się, w jaki sposób w formule, którą stanowi wideoklip heavymetalowy, spotykają się rodzaje estetyzowania charakterystyczne dla poszczególnych nurtów horroru filmowego.

Według definicji podanej przez Marka Hendrykowskiego wideoklip (synonimiczny z teledyskiem) to

[...] krótki utwór telewizyjny zrealizowany przy użyciu nowoczesnych technik elektronicznej rejestracji i montażu, często z wykorzystaniem efektów wizualnych i dźwiękowych, produkowany z myślą o promocji piosenki, nagrania płytowego, wykonawcy czy filmu. Wideoklip przybiera zazwyczaj zamkniętą dramatycznie postać audiowizualnej miniatury, będącej swobodnie i pomysłowo zainscenizowaną wizualizacją danej piosenki lub utworu muzycznego (Hendrykowski 1994: 322).

Urszula Jarecka również wskazuje na utrwalenie się w języku polskim terminu „wideoklip”, stosowanego zamiennie ze słowem „teledysk”<sup>1</sup>, który za przywoływaną przez badaczkę definicją zamieszczoną w *Słowniku wyrazów obcych* rozumiany jest jako „utwór muzyczny, zwłaszcza piosenka, ilustrowany krótkim filmem” (Jarecka 1999: 110).

---

<sup>1</sup> Będącymi z kolei odpowiednikami funkcjonującego w świecie anglojęzycznym terminu *music video*.

W wyniku namysłu nad tym, na ile wideoklip spokrewniony jest z filmem, rozsądnym wydaje się uznanie tezy, że w wideoklipie dokonuje się synteza sztuk (Jarecka 1999: 110–126). Faktem jest, że większość teledyskowych środków wyrazu stanowią filmowe sposoby konstruowania układu poszczególnych elementów wizualnych za pomocą rozmaitych technik montażowych. Równie znaczące zastosowanie w wideoklipie mają filmowe metody rozmieszczania akcentów ważności, takie jak kompozycja kadru, operowanie światłocieniem, ruchy kamery, gra ostrością obrazu itp. Całość owych technik określa się mianem interpunkcji filmowej (Jarecka 1999: 122–129).

### Związki heavy metalu z horrorem w zarysie historycznym

Związki heavy metalu z estetyką grozy historycznie sięgają właściwie jego zarańca. Deena Weinstein zauważa, że kod heavymetalowy określa regułę, iż budowanie świata przedstawionego powinno dokonywać się z wykorzystaniem elementów oddziałujących złowieszczo i niepokojąco, sugerujących chaos oraz przyjmujących groteskowe formy. W ciągu lat siedemdziesiątych XX wieku tendencja ta uschematyzowała się w kierunku powtarzalnego włączania do przedstawień heavymetalowych motywów wywiedzionych z ikonografii filmów grozy, czy też z nowel autorów takich jak przede wszystkim Edgar Allan Poe i Howard Phillips Lovecraft, reprezentujących tak zwany horror gotycki. Motywy te zajęły w konstytuującym się wówczas heavymetalowym uniwersum stałe miejsce, obok toposów literacko-filmowych zaczerpniętych z gatunków takich jak *fantasy* czy *science fiction*. Szeroko uznawany za pierwszy „kompletny”, gdyż reprezentujący zarówno na poziomie brzmieniowym, jak i tekstowym oraz wizualnym pewien wzorzec dla kolejnych artystów gatunku, zespół heavymetalowy, czyli brytyjski Black Sabbath, swoją nazwę zaczerpnął z wyreżyserowanego przez Maria Bavę filmu grozy z 1963 roku o takim właśnie tytule. Nazwa zespołu, jego posępne, wzbogacone efektami dźwiękowymi ewokujące nastroj grozy brzmienie, ewidentnie inspirowane klasycznymi narracjami grozy teksty, a także sugestywnie złowrogie ujęcie tajemniczej postaci na okładce debiutanckiego albumu, nie pozostawiały wątpliwości, że ma się do czynienia ze swoistym „muzycznym teatrem grozy” (por. Weinstein 2000: 21, 29, 32–33). Z czasem kolejni artyści kręgu ukonstytuowanego już heavy metalu zdradzali fascynację horrorem, zarówno literackim, jak i filmowym. Prekursorskie stosowanie podczas koncertów makabrycznych, scenograficzno-kostiumowych rozwiązań oraz aranżowanie szokujących, kojarzących się z niskobudżetowym horrorem czy kinem typu *exploitation* scenek było w latach siedemdziesiątych udziałem amerykańskiego muzyka działającego pod pseudonimem Alice Cooper. Podobnym tropem podążyła angielska grupa Iron Maiden, ożywiając na scenie (obecnego regularnie w formie graficznej na okładkach płyt zespołu) Eddiego – postać przywodzącą na myśl „żywego trupa”, którego reprodukowany licznie przez popkulturę prototyp można wywodzić z filmów George’a A. Romero. Duński wokalista King Diamond w równym stopniu zasłynął z koncertowych widowisk inspirowanych horrorem jak z concept-albumów (będących autorskimi, rozbudowanymi opowieściami grozy) nagrywanych z grupą Mercyful Fate oraz z zespołem towarzyszącym jego solowej karierze.

Przedstawiciele eksplodującego we wczesnych latach osiemdziesiątych thrash metalu oraz wykryształizowanego w drugiej połowie dekady, a przeżywającego apogeum popularności w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych death metalu kontynuowali praktykę stosowania zapożyczeń i przetworzeń narracji klasycznego horroru literackiego oraz fabuł, których dostarczało odsłaniające kolejne etapy swojego permanentnego rozwoju kino grozy. W ramach owej intertekstualnej gry heavy metalu z horrorem próby oryginalnego ujęcia lovecraftowskiej fabuły i nastroju były udziałem choćby zespołu Metallica, który zaprezentował takie utwory jak *The Call of Cthulhu* czy *The Thing That Should Not Be*. Ekranową grozę na język muzyki metalowej przekładały grupy takie jak: Testament w piosence *Disciples of the Watch*, inspirowanej filmem *Children of the Corn*; Possessed, nawiązując w utworze *The Exorcist* do słynnego filmu Williama Friedkina (wykorzystując również jako introdukcję do utworu oryginalny temat muzyczny z tego właśnie filmu); Death i Deicide, dając wyraz uznania dla niskobudżetowego, acz szybko urosłego do rangi kultowego filmu *Martwe zło* Sama Raimiego, odpowiednio w utworach: *Evil Dead* i *Dead by Dawn*.

W toku procesu przetwarzania przez artystów heavymetalowych coraz to bardziej zróżnicowanych motywów horroru zaczęła uwidaczniać się pewna reguła. Otóż w ślad za intensyfikacją agresji brzmieniowej, postępującą konsekwentnie na gruncie tak zwanego metalu ekstremalnego, podążała radykalizacja w obszarze poetyki tekstów, jak i estetyki wizualistów, takich jak okładki płytowe czy wideoklipy. W tym kontekście Keith Kahn-Harris wskazuje na wyraźne podobieństwo ewolucji muzyki metalowej oraz horroru filmowego. W obserwacji badacza obie te dziedziny kultury popularnej równocześnie przechodziły kolejne, podobnie definiowalne etapy na drodze ku skrajnej abiektalności jako środka wyrazu artystycznego (Kahn-Harris 2007: 43). Egzemplifikacją tego rodzaju skrajnego obrazowania jest twórczość wielu grup reprezentujących scenę deathmetalową, zwłaszcza tych poruszających się w formule „gore”. Termin ten prymarnie związany jest z nurtem w horrorze filmowym, obejmując filmy epatujące szczególnie brutalnymi i krwawymi scenami morderstw, tortur czy wymyślnych aktów przemocy seksualnej. Spośród zespołów hołdujących tej estetyce warto wymienić: amerykańskie Cannibal Corpse, Exhumed i Autopsy czy brytyjski Carcass.

Zważywszy na szeroko przyjętą praktykę stosowania podziału na tak zwaną pierwszą i drugą falę black metalu, romansu z horrorem należy doszukiwać się głównie u prekursorów tego gatunku, odnoszących sukcesy we wczesnych latach osiemdziesiątych. Wówczas to szwajcarska grupa Celtic Frost, podobnie jak wymieniona wcześniej Metallica, inspirowała się utworami H.P. Lovecrafta, do których nawiązania zawarte zostały na debiutanckiej płycie zespołu zatytułowanej *Morbid Tales*. Również polski zespół Kat na swoim pierwszym, uznawanym za blackmetalowy albumie 666 ujawnia pewne skłonności ku poetyce ewokującej topiczne obrazy rodem z klasycznych horrorów. Przykładami tego rodzaju estetyzowania w wypadku Kata mogą być takie utwory jak opatrzony impresyjnym tekstem *Diabelski dom cz. I* czy zawierający wampiryczno-erotyczny motyw *Masz mnie, wampirze*.

Odmienne od skandynawskich formacji blackmetalowych „drugiej fali”, które wyraźnie rozluźniły swoje związki z horrorem na rzecz tematyki satanistyczno-

-pogańskiej, brytyjska grupa Cradle of Filth postawiła na rodzimej proweniencji, „arystokratyczno-brytyjski” typ grozy, co przyczyniło się do rozpowszechnienia na określenie stylu proponowanego przez zespół terminu „gotycki black metal”.

Zamiłowanie artystów kręgu muzyki metalowej do horroru nie znajduje swojego wyrazu jedynie w ich twórczości. Przykładem pozamuzycznej aktywności ukierunkowanej na horror jest choćby kolekcjonerska pasja gitarzysty Metalliki Kirka Hammetta, który od wielu lat w prywatnych zbiorach gromadzi – dotyczące głównie klasycznego kina grozy z lat trzydziestych XX wieku – gadzety takie jak oryginalne plakaty filmowe, maski czy figurki popularnych, ekranowych monstrów. Oryginalną manifestacją tego osobistego upodobania jest sygnowana przez muzyka seria gitar opatrzonych reprodukcjami plakatów promocyjnych do dawnych filmów grozy. Nazwy poszczególnych instrumentów nawiązują do tytułów odpowiednich dzieł filmowych, takich jak: *Nosferatu*, *Drakula*, *Frankenstein*, *Mumia* i wielu innych ([www.rollingstone.com](http://www.rollingstone.com)).

### „Drugie życie” filmu grozy w wideoklipie heavymetalowym

Oprócz utworów muzycznych i odpowiednio inscenizowanych koncertów oczywistą szansą eksponowania fascynacji kinem grozy stał się dla artystów metalowych wideoklip. Jako forma najbliższej spokrewniona z filmem dawał na poziomie obrazu szeroką możliwość gry figurami kina grozy w obszarze zapożyczeń i przetworzeń charakterystycznych motywów gatunku.

Przykładem jednej z pierwszych tego rodzaju produkcji, w której silnie zaznaczony został związek muzyki metalowej i horroru filmowego, jest wideoklip do piosenki *The Number of the Beast* zespołu Iron Maiden, zrealizowany w 1982 roku. Na teledysk składają się trzy grupy materiału wizualnego: po pierwsze, zaaranżowane ujęcia zespołu wykonującego utwór na scenie; po drugie, scenki z udziałem fantastycznych postaci (Szatana, „ludycznego” diabła, maskotki zespołu – Eddiego, oraz pary „demonicznych” tancerzy); po trzecie, ujęć pochodzących z dawnych filmów grozy (obejmujących produkcje filmowe z lat 20.–50. XX w.). Ujęcia z trzeciej grupy ukazują tytułowych bohaterów filmów takich jak między innymi: niemy *Nosferatu – symfonia grozy* (1922) w reżyserii Friedricha Wilhelma Murnaua; *Wilkołak* (1941) zrealizowany przez George’a Wagnnera, czy też *Godzilla* Ishirō Hondy (1954). Wybór owych postaci wskazuje, że zespół i reżyser wideoklipu David Mallet zdają się intuicyjnie podążać za myślą Noëla Carrolla, stwierdzającego, że jednym z głównych warunków horroru jest obecność potwora, który wkraczając w realny świat, zaburza jego porządek (Carroll 2004: 37). Zawarte w tytule i tekście utworu nawiązanie do apokaliptycznej Bestii, przez którą „piekło i ogień poczęły się ku swemu wyzwoleniu”, jak również ukazanie postaci Szatana jako patrzącego z góry, a więc reprezentującego hierarchiczne pierwszeństwo, sugeruje, że wampiry i wilkołaki z horrorów są wobec niego podrzędne, niczym wedle demonologicznych klasyfikacji (Dźwigoł 2004: 7). Przyjmując słuszność generalnej tezy takich badaczy kultury metalowej jak Deena Weinstein czy Robert Walser, mówiącej, że metal krąży wokół doświadczenia mocy, można interpretować, iż ekranowe monstra przywołane w wideoklipie Iron Maiden, występujące w owej hierarchicznej relacji wobec

tytułowej „Bestii”, należą do domeny zła. Zatem w świetle tego rodzaju sugestii metal, konwencjonalnie operując estetyką grozy, stanowiłby swoisty kanał mediacyjny z mocą – w tym wypadku piekielną.

Dodatkowym efektem wzmacniającym komunikat, że zespół przez swoją piosenkę i teledysk składa pewien hołd kinu grozy, miał być stanowiący wstęp do utworu fragment Apokalipsy według Świętego Jana, odczytany przez amerykańskiego aktora Vincenta Price’a, słynącego głównie z licznych ról w popularnych horrorach. Aktor postawił jednak zespołowi zbyt wygórowane warunki finansowe, przez co ostatecznie pożądaną wstęp nagrał brytyjski lektor radiowy. Co ciekawe, niedługo po odmowie współpracy z Iron Maiden Vincent Price zgodził się nagrać recytowaną część w piosence *Thriller* Michaela Jacksona, do której wideoklip stanowi najsłynniejszy przykład fuzji muzyki popularnej i horroru (Dickinson 2017: 107).

Montaż ujęć muzyków wykonujących utwór z fragmentami dawnych filmów grozy zastosowano również w wideoklipie *Sleepless Nights* Kinga Diamonda. Wykorzystano tu głównie urywki wyreżyserowanego przez Maria Bavę horroru *Maska szatana* (1960). Efekt sprzęgnięcia dwóch przestrzeni filmowych (fragmentów dawnych horrorów z kadrami ukazującymi zespół Kinga Diamonda) uzyskano przez kolorystyczne ujednoczenie materiału, realizując zdjęcia występującego zespołu w wersji czarno-białej, dopasowanej do czarno-białych filmów, z których fragmentami je zmontowano. Złudzenie jednolitości materiału filmowego pogłębia zabieg osadzenia zespołu w odpowiedniej scenografii, którą stanowią: osnuty sztuczną mgłą cmentarz i komnata zamkowa, zaaranżowane w estetyce kojarzącej się z amerykańskimi horrorami z lat trzydziestych i czterdziestych ubiegłego wieku oraz z produkcjami brytyjskiej wytwórni Hammer Horror. Ponadto skuteczność efektu zatarcia granicy między genetycznie zróżnicowanym materiałem filmowym wzmocniono przez wytworzenie na ekranie pozornego chaosu, osiągniętego za sprawą szwenkującej kamery i dynamicznego montażu. O ile tekst utworu *Sleepless Nights* nie jest bezpośrednio związany z treścią filmów, po których fragmenty sięgnięto, o tyle w impresyjny sposób łączy się z nimi luźno choćby w „nokturnalno-cmentarnych” motywach.

Zatrzymując się przy *decorum* funeralnych i cmentarnych wątków w kinie grozy, będących inspiracją dla wideoklipów zespołów metalowych, można wskazać przykłady pewnych podobieństw bądź nawet cytatów ikonicznych scen cmentarnych i pogrzebowych. W teledyskach *Bewitched* szwedzkiej formacji Candlemass oraz *Uninvited Guest* duńskiego Mercyful Fate odnajdziemy sceny pochodów z trumną, w których członkowie obu zespołów odgrywają role grabarzy. Można tu mieć śmiałe skojarzenie ze sceną będącą częścią sekwencji pogrzebu, pochodząca z niemieckiego, zrealizowanego w 1928 roku filmu Jeana Epsteina *Upadek domu Usherów*, opartego na noweli Edgara Allana Poe’go. W obu przykładach teksty piosenek nie dotyczą w żadnym stopniu fabuły *Zagłady domu Usherów*. Co więcej, tekst utworu Candlemass zdaje się zainspirowany opowiadaniem *The Music of Erich Zann* autorstwa H.P. Lovecrafta, do którego nawiązań zresztą również próżno szukać w warstwie obrazowej klipu.

Okazuje się, że prócz scen pogrzebowych w wideoklipach grup metalowych można odnaleźć nawiązania do słynnych ekranowych ekshumacji. Teledysk *Night*

*Work* kalifornijskiej deathgrindowej grupy działającej *nomen omen* pod szyldem Exhumed zawiera motywy bezspornie kojarzące się z konkretnymi filmami i pochodzącymi z nich ikonicznymi scenami ukazującymi złodziei zwłok w trakcie „nocnej roboty”. Mowa tutaj choćby o filmie *Porywacz ciał* z 1945 roku, do którego zresztą zdaje się nawiązywać w całości fabuła wideoklipu Exhumed. Należy tu również wskazać najślynniejszą bodaj scenę wykradania ciała w historii horroru (a być może nawet w historii kina), czyli wykopywanej nocą przez szalonego naukowca i jego asystenta trumny w filmie *Frankenstein* Jamesa Whale’a z 1931 roku.

W swojej definicji M. Hendrykowski wśród funkcji wideoklipu wymienia tę odnoszącą się do jego udziału w promocji filmowej. W świecie muzyki popularnej istnieją niezliczone przykłady teledysków, które pełnią właśnie taką funkcję. Wśród owej mnogości znajduje się wiele realizacji służących reklamie filmów, które często osiągnęły ogromny sukces komercyjny. Przypomnieć tu można choćby wielki hit z lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku, jakim okazał się zarówno sam film *Niekończąca się opowieść* Wolfganga Petersena, jak i promująca go piosenka oraz wideoklip *The Neverending Story* Limahla, *Golden Eye* Tiny Turner do filmu o tym samym tytule, będącego kolejną odsłoną przygód Jamesa Bonda, czy *My Heart Will Go On* Céline Dion promujący Oscarowy superprzebój *Titanic*.

W podobnej roli do artystów popowych promujących swoimi teledyskami filmy odnajdowali się czasem również muzycy metalowi. Wobec zakomunikowanego wcześniej historycznego przenikania się w obrębie kultury popularnej ścieżek horroru i heavy metalu nie powinno dziwić, że wideoklipy przedstawicieli właśnie tego nurtu muzycznego nierzadko promowały filmy grozy. Za przykłady mogą tu posłużyć teledyski grup Dokken i Motörhead. Pierwszy (reprezentujący glam metal) zespół nagrał promocyjną piosenkę do trzeciej, mającej premierę w 1987 roku części horroru z serii *Koszmar z ulicy Wiązów*, zatytułowaną podobnie jak sam film – *Wojownicy snów*. Pomysł wideoklipu oparty jest na dość ciekawym triku, polegającym na pewnym dezorientowaniu widza przez stopniowe zacieranie granicy między światem *Koszmaru z ulicy Wiązów* a pozornie odrębną od niego przestrzenią, którą stanowią ujęcia zespołu wykonującego piosenkę. Strukturę bazującą na wyraźnym oddzieleniu ujęć pochodzących z filmu od tych ukazujących wykonawców posiada bowiem większość wideoklipów realizowanych na potrzeby promocji filmowej<sup>2</sup>. W pewnym momencie odbiorca teledysku Dokken zauważa, że zespół został niejako zaimplantowany do świata Freddy’ego Kruegera, poruszając się pośród oryginalnej scenografii filmowej. Dodatkowo odpowiedni montaż ujęć generuje wrażenie, że członkowie formacji Dokken wchodzą w interakcje z główną bohaterką epizodu, która jest również centralną postacią wideoklipu w jego fabularnym wymiarze.

Jakkolwiek teledysk związany jest z konkretnym, zawierającym kilka wątków filmem, to jednak na potrzeby teledysku z owego filmu wypreparowana została pojedyncza figura, która kojarzyć się może z horrorem w szerszym kontekście. Otóż główna bohaterka, bo o niej mowa, posiada pewne cechy przynależne postaciom

<sup>2</sup> Tego rodzaju schemat reprezentuje choćby teledysk *Wish I Had an Angel* fińskiej grupy Nightwish, promujący film *Alone in the Dark* w reżyserii Uwe Bolla.



z kręgu horroru wampirycznego, które Maria Janion nazywa „lunatycznymi kobietami”. Kobiety takie, zwyczajowo ukazywane jako odziane w białe nocne koszule, pozostając w somnambulicznym transie, stają się typowymi ofiarami wampira. Janion, w namyśle nad wymową owych, powtarzalnych w wampirycznych narracjach scen, powołuje się na interpretację Jeana Starobińskiego odnoszącą się do obrazu szwajcarskiego malarza Heinricha Füsslego *Nocna mara*<sup>3</sup>. W tejże interpretacji scena ukazuje „sen we śnie”, mówiąc szerzej – „widzimy kobietę, która śpi, a jednocześnie widzimy to, co »widzi« ona w swoim śnie” (Janion 2002: 202–207). Teledyskowe ustawienie zespołu Dokken jako aktywnego uczestnika wydarzeń śnionych przez bohaterkę (co oczywiście nie ma miejsca w filmie) można odczytywać jako wariant tego, co ma na myśli M. Janion, mówiąc za Manfredem Schneiderem, że śpiącą kobietę można „odpowiednio zaindukować, wprowadzić określone treści do jej nieświadomości” (Janion 2002: 205). Warto wspomnieć, że figurę „lunatycznej kobiety” w bieli wykorzystuje choćby King Diamond, na którego koncertach taką właśnie rolę odgrywa aktorka wcielająca się w Miriam, czyli bohaterkę concept-albumu artysty pod tytułem *Abigail*.

Zabieg zgoła odwrotny zastosowali twórcy wideoklipu *Hellraiser* formacji Motörhead, zrealizowany w celach reklamy filmu *Hellraiser III: Piekło na ziemi* z 1992 roku, podobnie jak *Wojownicy snów* stanowiącego część popularnej serii horrorów. W tym wypadku obok konwencjonalnego, naprzemiennego montażu ujęć wybranych z filmu z tymi prezentującymi zespół wykonujący utwór również wprowadzono wątek oparty na interakcji zespołu z postaciami filmowymi. Tutaj jednak mamy do czynienia z pomysłem polegającym na „wyprowadzeniu” postaci Pinheada<sup>4</sup> z jego filmowego świata i przeniesieniu go do „rzeczywistości”, w jakiej funkcjonuje grupa Motörhead. Pinhead jest tutaj zasiadającym wśród innych na widowni uczestnikiem koncertu zespołu. W kolejnej zaś scenie, za kulisami, mierzy się w grze karcianej z liderem Motörhead Lemmym Kilmisterem. Być może inspiracją dla tego pomysłu należy szukać w scenie gry w szachy rycerza ze śmiercią z Bergmanowskiej *Siódmej pieczęci*. Wszak Pinhead również jest postacią z zaświatów, z którą bohaterowie cyklu każdorazowo muszą podejmować „grę o życie”.

Przywołana wcześniej figura „lunatycznej kobiety” jest osią pochodzącego z 1989 roku wideoklipu do utworu *Alison Hell* kanadyjskiego thrashmetalowego zespołu Annihilator. Równoważnym motywem jest tu dom, o typowej dla przedstawień kina grozy strukturze architektonicznej, po którym (podobnie w przypadku *Wojowników snów*) błąka się złęczniona bohaterka. Jest to epatująca niesamowitością przestrzeń, mówiąc za Andrzejem Kołodyńskim: „pełna krętych schodów, mrocznych korytarzy i falujących kotar”, a więc stanowiąca model dekoracyjności ochoczo powielany w horrorze filmowym – od czasów kina niemego po współczesne produkcje wykorzystujące topos nawiedzzonego domu (por. Kołodyński 1986: 42). Obrazowanie tego rodzaju odnajdziemy w produkcjach takich jak na

---

<sup>3</sup> Korespondującego tu zresztą dobitnie z tytułem serii filmów o Freddy Kruegerze.

<sup>4</sup> Naczelna postać serii filmowej *Hellraiser* stworzona przez brytyjskiego pisarza Clive’a Barkera, który również wyreżyserował pierwszą część cyklu.

przykład *Dom na Przeklętym Wzgórzu* (1959), *Nawiedzony dom* (1963), czy *The Amityville Horror* (1979).

Podobnie jak potwór nawiedzony dom z horroru narusza kulturowe schematy kategorialne, stanowiąc byt graniczny, choćby przez łączenie w sobie opozycji **ruch – bezruch** (Carroll 2004: 61). Ładunek transgresyjny koncentruje się tu jednak przede wszystkim wokół zakłóconej relacji **kosmos – chaos**, o której w kontekście przestrzeni domowej Mircea Eliade pisał:

Cecha charakterystyczna społeczności tradycyjnych polega na tym, że uznają one za naturalne przeciwieństwo pomiędzy obszarem, który zamieszkują, a nieznaną i nieokreśloną przestrzenią, która go otacza. Obszar, gdzie mieszkają, jest „światem” (mówiąc dokładniej: „naszym światem”), kosmosem; inna przestrzeń nie jest już kosmosem, lecz czymś w rodzaju „innego świata”, przestrzenią obcą, chaotyczną, opanowaną przez upiory, demony i „obcych” (zestawianych na równi z demonami i duszami zmarłych) (Eliade 1999: 23).

Twórcy wideoklipu posłużyli się pewnym zabiegiem z obszaru strategii wzmacniania napięcia, stosowanym nierzadko we współczesnym horrorze filmowym. Otóż poza ujęciami przedstawiającymi błędzącą po tajemniczym domu dziewczynę oraz – jak można się domyślać – ulokowany w piwnicy tegoż domu zespół Annihilator wykonujący piosenkę komunikat wizualny dopełniają umieszczone na początku teledysku plansze informujące, iż przedstawione w piosenke i wideoklipie wydarzenia faktycznie miały miejsce. Tego rodzaju informację odnaleźć można w napisach początkowych horrorów takich jak choćby *Teksańska masakra piłą mechaniczną* (1974), *Wąż i tęcza* (1988) czy *Egzorcyzmy Emily Rose* (2005). Według N. Carrolla jednym z elementarnych wyróżników horroru jest fakt, iż w gatunku tym „odbiorcę łączy z postaciami wspólnota stanów emocjonalnych”. Badacz stwierdza:

W horrorach emocje widowni powinny odzwierciedlać emocje pozytywnych bohaterów, ale nie pod każdym względem. [...] Nasze reakcje powinny w warunkach idealnych upodabniać się do emocji bohaterów, nie powielając ich jednak. Tak jak postacie ze świata fikcji uważamy, że potwór jest przerażający (choć w przeciwieństwie do nich nie wierzymy w jego istnienie) (Carroll 2004: 40–41).

W tym kontekście jasnym wydaje się, że wstępne poinformowanie widza o tym, iż przedstawiana fabuła bazuje na faktach, ułatwić ma „zawieszenie niewiary”<sup>5</sup> przez wywołanie konstatacji, że jako widzowie nie mamy do czynienia jedynie ze światem fikcji, od którego jesteśmy bezpiecznie oddzieleni za sprawą całkowitej pewności nieprawdopodobieństwa oglądanych wydarzeń, ale obcujemy z rekonstrukcją czegoś, co miało miejsce w naszej rzeczywistości (zob. Maj 2017: 85).

Pewne podobieństwo omawianych teledysków grup Annihilator i Dokken polega również na ich ustrukturyzowaniu wedle logiki binarnej, obejmującej opozycję **męskie – żeńskie**. W obydwu produkcjach przeciwstawę dla scen z udziałem postaci kobiecej, ukazanej jako złęczniona i bezbronna (co wyrażone jest symbolicznie przez

<sup>5</sup> Chodzi o szeroko stosowany w filmoznawstwie termin ukuty przez Samuela Taylora Coleridge’a.



negliż bohaterek), stanowi ekspozycja metalowego zespołu, reprezentującego żywioł męski. Deena Weinstein zauważa, że: „Moc jako zasadniczy, nieodłączny i określony atrybut heavy metalu jest kulturowo kodowana jako cecha męska” (Weinstein 2000: 67). Jeśli więc w wideoklipie *Dream Warriors* muzycy grupy Dokken niejako „zastępują” na ekranie Freddy’ego Kruegera, zaś wokalista zespołu Annihilator śpiewa w pierwszej osobie liczby pojedynczej tekst, którego podmiotem lirycznym jest prześladowający dziewczynę nadprzyrodzony byt zwany Boogeymanem, można interpretować, że muzycy metalowi odzwierciedlają tu potencjał aktywnego demona skontrastowanego z pasywną ofiarą. Takie zestawienie koreluje z powielanym przedstawieniem agresywnego wampira i omdlałej kobiety-ofiary jako figury męskiej dominacji seksualnej (zob. Janion 2002: 202–207).

Tajemniczy dom jest również areną nadprzyrodzonych manifestacji stanowiących temat koncepcyjnego, wydanego w 1988 roku, albumu *Them* Kinga Diamonda. W promującym go wideoklipie, nakręconym do utworu *Welcome Home*, otrzymujemy ekspozycję tytułowej posiadłości, nader wyraźnie ujawniającą inspirację scenograficznością wielu filmów grozy z pierwszej połowy XX wieku, których akcja rozgrywała się w nawiedzonych domach. Tak jak w przypadku *Alison Hell* odnajdziemy tu monumentalne, drewniane schody, pokaźnych rozmiarów portrety czy falujące zasłony. Znowu napotykamy tu również dziewczynę w bieli. Aktorzy odgrywają sceny odpowiadające wydarzeniom zawartym w tekście utworu, sam zaś King Diamond przedstawiony jest w roli „widmowego” narratora, któremu towarzyszy zespół muzyków ukazywanych jako podobne mu duchy. Swoistej autocytacji artysta dokonał niemal dwie dekady później w teledysku *Give Me Your Soul*, gdzie członkowie zespołu również występują jako przezroczyste widma. Wśród typowych dla horroru filmowych środków wyrazu użytych w wideoklipie *Welcome Home* na uwagę zasługuje praca kamery. Dominują tu chaotyczne ujęcia „z ręki”, szczególnie efektowne w momentach prowadzenia kamery „subiektywnej”, obierającej na zmianę punkt widzenia uciekającego chłopca i goniących go niewidzialnych demonów. W ramach efektów postprodukcyjnych obok dynamicznego montażu zastosowano również liczne przenikania i zwolnienia obrazu. W końcowej części wideoklipu znajduje się również wyraźnie świadomy element gry intertekstualnej w postaci nawiązania do jednej ze słynnych scen pierwszej, wyreżyserowanej przez Wesa Cavenu, odsłony serii *Koszmar z ulicy Wiqzów* (1984), w której bohater zostaje „wessany” przez łóżko.

Biorąc za punkt wyjścia do dalszych rozważań, dotyczący powyższego i wcześniejszych przekładów, problem odbioru warstwy fabularnej teledysku, warto oddać głos U. Jareckiej, która stwierdza:

Intensywność klipowa ma moc likwidowania antynomii, np. sprawia, że pogoń i ucieczka stają się tym samym. [...] Nie oznacza to jednak, że wszystkie klipy realizowane są taką metodą. W przypadku klipów nawiązujących do tradycyjnego, kinowego sposobu narracji obrazowej intensywność dotyczyć może treści przekazu, klipy bowiem operują narracyjnymi skrótami, opowiadane w nich historie podawane są w zwartej, skondensowanej formie (Jarecka 1999: 134).

Faktem jest, że znakomita większość wideoklipów zespołów metalowych, których inspiracją jest horror filmowy, formalnie nawiązuje do owego „tradycyjnego, kinowego sposobu narracji obrazowej”. Warto w tym miejscu, krótko przedstawić przykłady teledysków, które zachowują fabularną ciągłość wydarzeń *sensu stricto*. Jak zauważa U. Jarecka, w wideoklipach ma miejsce „niemalże ciągła dekonstrukcja przyczynowo-skutkowych ciągów wydarzeń” (Jarecka 1999: 134). Prawie wszystkie przywołane dotąd teledyski mają podobny model strukturalny. Polega on na tym, że o ile wykorzystane w nich ujęcia filmowe z udziałem aktorów i scenografii nie są jedynie chaotyczną mozaiką swobodnie interpretowalnych obrazowych znaczeń, lecz tworzą zdyscyplinowaną minifabułę, o tyle w kontekście jej odbioru trudno mówić o ścisłej linearności. Fabuła ta podlega bowiem swoistemu „porcjowaniu”, gdzie poszczególne jej części przetasowane są z ujęciami stanowiącymi, jak nazywa to U. Jarecka, „refreny obrazowe”. Najczęściej w analizowanych tu przykładach stanowią je ujęcia ukazujące wykonawcę utworu muzycznego. Zważywszy, że w przypadku wideoklipów zespołów kręgu muzyki metalowej tekst utworu ma często wyraźny, niekiedy wręcz tautologiczny związek z obrazem, dzielące materiał fabularny ujęcia śpiewającego, czyli podającego tekstowy komunikat wokalisty, dają efekt podobny do uzupełniających treść filmu plansz z napisami stosowanych w epoce kina niemego.

Przykładami nawiązujących ściśle do horroru gatunkowego teledysków z fabułą „porcjowaną” i ciągłą mogą być dwa klipy amerykańskiej deathmetalowej grupy Malevolent Creation. Obie produkcje inspirowane są horrorem nurtów slasher oraz gore. Obie również oparte są na podobnym, typowym dla tego rodzaju kina pomysłem zastosowania scen ukazujących ofiarę przetrzymywaną i torturowaną przez psychopatycznego zabójcę. Klip do utworu *Slaughterhouse*, którego tekst dość wiernie oddaje to, co widzimy na ekranie, jest przykładem montażu pierwszego z wymienionych wyżej typów. Z kolei teledysk ilustrujący utwór *Decimated* jest opartą na jednej scenie miniaturą filmową, pod względem przebiegu akcji korespondującą wyraźnie z tekstem. Podobnego rodzaju minihorrorem filmowym, w fabule którego wyraźnie da się wyodrębnić ekspozycję, rozwinięcie i zakończenie, odbieranym w sposób ciągły bez „zaimplantowanych” ujęć wykonawcy utworu muzycznego, jest wspomniany już wideoklip *Night Work* zespołu Exhumed.

Teledyski deathmetalowe Malevolent Creation, przedstawione w odpowiedniej relacji do omawianych wcześniej klipów zespołów reprezentujących mniej radykalne odmiany metalu, stają się egzemplifikacją przywołanej tezy K. Kahna-Harrisa dotyczącej równoległego przebiegu ekstremalizacji obrazowania w horrorze filmowym i eskalacji agresji brzmieniowej muzyki metalowej. Komplementarność obu tych jakości widoczna jest w wielu klipach artystów kręgu szeroko rozumianego death metalu. Zarówno w ramach poetyki tekstów utworów, jak i estetyki okładek płytowych oraz właśnie teledysków specyficznej estetyzacji podlegają tu przedstawienia rozkładu czy okaleczeń ciała ludzkiego. Osobliwym fantazjom na temat różnego rodzaju sadystycznych praktyk oddają się zespoły takie jak choćby Carcass, Autopsy czy Cannibal Corpse. Transgresyjny potencjał tego rodzaju obrazowań zasadza się na napięciu, które generuje percepcja ciała dokonująca się w świetle porządku binarnego relacji: *całość* – *część* (zob. Ner 2016:

134–135). Zależność ta posiada bowiem umocowany kulturowo ładunek aksjologiczny. Mówiąc za Tomaszem P. Krzeszowskim, kanoniczna postać ludzka, a więc taka, która pozostaje w „jednym kawałku”, wartościowana jest *in plus*, natomiast wiążąca się z doświadczeniem braku utrata jakiejś części ciała kojarzona jest negatywnie (zob. Krzeszowski 1994: 33).

Wideoklipem, który odwołuje się do transgresyjnych wariacji na temat ludzkiego ciała przynależnych estetyzowaniu deathmetalowemu, ale przede wszystkim nawiązuje do utrwalonych w zbiorowej świadomości scen znanych z horrorów, w których obiekt grozy stanowią „żywe trupy” (tzw. zombi), jest produkcja ilustrująca utwór *Kill or Become* zespołu Cannibal Corpse. Teledysk jest zbudowaną na bazie czarno-białych ujęć, przeplataną dynamicznie montowanymi, kolorowymi obrazami zespołu wykonującego utwór sceną rzezi „zombich”, której pojedynczy bohater dokonuje przy użyciu piły łańcuchowej. Scena stanowi niejako esencję wszystkiego, co widzowi horroru kojarzy się z kulminacyjnym momentem niemal każdego filmu o tak zwanych *living dead*s. Wielu odbiorców zapewne automatycznie, szeregowo łączy ową scenę z wieloma tytułami filmowymi, które reprodukuje zawarte w niej atrybuty. Chodzi tutaj przede wszystkim o zrealizowaną w latach 1968–2007 pentalogię George’a A. Romero, cieszącą się niemałą popularnością uwspółcześnione wersje jego filmów, a także takie inne „kultowe” produkcje osadzone w podobnej estetyce jak *Martwica mózgu* Petera Jacksona czy cykl *Martwe zło* Sama Raimiego. Rezygnacja z kolorowych zdjęć w klipie Cannibal Corpse sugeruje, że produkcja jest jednak swego rodzaju hołdem dla pionierskiego filmu Romero, czyli *Nocy żywych trupów* z 1968 roku.

## Zakończenie

Typowa dla wideoklipu skrótość i esencjonalność uwidacznia się wyraźnie na poziomie intertekstualnego komunikatu zawartego w nawiązujących do horroru teledyskach zespołów metalowych. Jak zauważa U. Jarecka, opierając swoje wnioski między innymi na ustaleniach Umberta Eco:

Sprawność i częstotliwość posługiwania się „encyklopedią intertekstualną” czyni z odbiorców koneserów bądź dyletantów w świecie mediów. Większość przekazów przestaje być zrozumiała bez kontekstu; pełny odbiór uzależniony jest od informacji spoza dzieła (Jarecka 1999: 150).

Dzięki tego rodzaju erudycji wytrawny widz horroru potrafi sprawnie poruszać się wśród inspiracji, nawiązań i przetworzeń obrazów wywiedzionych ze świata kina grozy. Wziąwszy pod uwagę, że bardzo wielu uczestników kultury heavy-metalowej, zarówno po stronie artystów, jak i fanów deklaruje swoje zamiłowanie do horroru, bez wątpienia mamy do czynienia ze świadomie prowadzoną intertekstualną grą konwencjami kina grozy. Można wręcz śmiało powiedzieć, że jest ona immanentnym elementem tej kultury.

Zarówno w kontekście horroru filmowego, jak i muzyki metalowej jednymi z najczęściej padających terminów są „gatunek” i „konwencja”. Podobieństwo kodyfikacji obu tych jakości na poziomie estetycznym oraz trwające niemal pięć dekad

konsekwentne przenikanie się ich ścieżek świadczy o tym, że zarówno wśród twórców, jak i odbiorców heavy metalu niezmiennie żyje zaistniała u zarania tego nurtu potrzeba. Istotę owej potrzeby można uchwycić, przyglądając się charakterystyce kina gatunkowego sformułowanej przez Charlesa F. Altmana. Otóż ustalił on, że film gatunkowy cechują: **powtarzalność** (zmiana szczegółów nie zaś podstawy), **kumulacyjność** (nagromadzenie znanych wątków), **przewidywalność** (zamiast nowości re-afirmacja znanych elementów), **nostalgiczność** (gloryfikacja przeszłości jako „starych dobrych czasów”), **symboliczność** (obrazowanie filmowe ma charakter podtekstowy), **funkcjonalność** (utrwalanie w widzach poczucia bezpieczeństwa, którego nie gwarantuje niepewna rzeczywistość). Według badacza wobec podobieństwa wymienionych cech rolę kina gatunkowego można porównać do tej, jaką odgrywa rytuał (zob. Altman 1987: 21–22). Nietrudno oprzeć się wrażeniu, iż porównanie to można śmiało rozszerzyć na inne fenomeny kultury popularnej, wyraźnie zaś wydają się pasować do zjawiska, jakim jest muzyka metalowa.

Wobec sformułowanych w końcówce lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku spostrzeżeń Altmana perspektywa dnia dzisiejszego pozwala szczególnie dobitnie dostrzec silną tendencję w kulturze popularnej, którą Simon Reynolds nazywa „retromanią” (Reynolds 2018). Zjawisko to bardzo mocno ogarnia również kulturę heavymetalową, w ramach której istnieje przecież nurt „oldschoolowy”, obejmujący różnorakie konteksty, zarówno muzyczne, jak i pozamuzyczne. Również świat kina grozy z niemalym upodobaniem nawiązuje do owych „starych dobrych czasów”, proponując, oprócz niezliczonych remake’ów, coraz to nowsze produkcje, inspirowane horrorami z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Wśród powstałych w ciągu ostatnich kilku lat wymienić można serie *Obecność* i *Anabelle* czy satyryczne ujęcia toposów horroru przedstawione na przykład w filmie *Dziewczyny śmierci*. Efektownym filmowym spotkaniem horroru z metalem w ostatnich latach jest nowozelandzki komedio-horror *Deathgasm* z 2015 roku. „Retromaniacka” tendencja, która zawładnęła i światem metalu, i horroru, widoczna jest oczywiście również w wideoklipach. Jako efekty tych nostalgicznych nastrojów można wskazać teledyski śmiało dających się wpisać w „oldschoolowy” nurt metalu formacji takich jak szwedzka supergrupa Bloodbath i amerykański zespół Gruesome. Zarówno wideoklip *Chainsaw Lullaby* (2018) pierwszego z nich, jak i *Dimensions of Horror* (2016) drugiego, wykorzystując odpowiednie środki wyrazu (od rozwiązań fabularnych, przez stylizację ujęć, po efekt wyeksploatowanej taśmy VHS i użyte w napisach liternictwo), oddają wyraźny hołd kinu grozy sprzed kilku dekad. Przykłady tego typu można by oczywiście mnożyć.

Podsumowując, należy podkreślić, że ostatnie lata wyraźnie wskazują, iż zarówno horror filmowy, wideoklip, jak i muzyka metalowa, wraz z jej licznymi kontekstami, stanowią niezmiennie żywotne fragmenty kultury. Fakt ten pozwala przypuszczać, że ów niewyczerpany dotąd potencjał każdej z trzech dziedzin umożliwi konstruowanie na ich bazie jeszcze wielu interesujących syntez i obecnym, i przyszłym twórcom. Taka z kolei perspektywa w oczywisty sposób rokuje przyszłościowo dla obfitujących w nowe wnioski badań prowadzonych w ramach nauk zajmujących się problematyką kultury popularnej.

## Bibliografia

- Altman Charles F. 1987. „W stronę teorii gatunku filmowego”. Alicja Helman (przeł.). Kino nr 6. 18–22.
- Carroll Noël. 2004. Filozofia horroru albo Paradoksy uczuć. Mirosław Przyłipiak (przeł.). Gdańsk.
- Dickinson Bruce. 2017. Autobiografia. Jakub Michalski (przeł.). Kraków.
- Dźwigoł Renata. 2004. Polskie ludowe słownictwo mitologiczne. Kraków.
- Eliade Mircea. 1999. Sacrum i profanum. O istocie religijności. Robert Reszke (przeł.). Warszawa.
- Hendrykowski Marek. 1994. Słownik wyrazów filmowych. Poznań.
- Janion Maria. 2002. Wampir. Biografia symboliczna. Gdańsk.
- Jarecka Urszula. 1999. Świat wideoklipu. Warszawa.
- Kahn-Harris Keith. 2007. Extreme Metal – Music and Culture on the Edge. New York.
- Kołodzyński Andrzej. 1986. Seans z wampirem. Warszawa.
- Krzyszowski Tomasz Paweł. 1994. „Parametr aksjologiczny w przedpojęciowych schematach wyobrażeniowych”. Etnolingwistyka nr 6. 29–51.
- Maj Krzysztof M. 2017. „Silmarillion – allotopia J.R.R. Tolkiena w perspektywie ardołologicznej”. Creatio Fantastica nr 2(57). 73–91.
- Ner Andrzej. 2016. „Ceremonia przeciwieństw. Wybrane struktury opozycyjne w heavy metalu”. Opozycje jako kategoria kulturowa. Marzena Badach, Katarzyna Smyk (red.). Lublin. 123–141.
- Reynolds Simon. 2017. Retromania. Jak popkultura żywi się własną przeszłością. Filip Łobodziński (przeł.). Warszawa.
- Weinstein Deena. 2000. Heavy Metal. The Music and Its Culture. New York.

## Netografia

<https://www.rollingstone.com/music/music-lists/inside-metallica-guitarist-kirk-hammetts-horror-movie-poster-collection-124316/>. (dostęp: 16.07.2019).

## Streszczenie

Artykuł dotyczy inspiracji, zapożyczeń i przetworzeń motywów horroru filmowego obecnych w wideoklipach zespołów heavymetalowych. Podkreślono w nim aspekt zróżnicowanego podejścia twórców teledysków heavymetalowych do toposów horroru interpretowanych w kontekście specyfiki poszczególnych gatunków muzyki metalowej. Analizy wybranych przykładów dokonano w ujęciu kulturoznawczym oraz filozoficznym.

## You got me, vampire. Horror movies as an inspiration in heavy metal music videos

### Abstract

The article concerns inspirations, borrowings and transformations of motifs from horror movies, present in music videos of heavy metal bands. It emphasises the aspect of diverse approach of heavy metal music video makers to horror topos, interpreted in the context of specific metal music genres. The analysis of selected examples was conducted with the use of cultural and film-related approach.

Masz mnie, wampirze. Inspiracje horrorem filmowym w wideoklipach heavymetalowych [105]

**Słowa kluczowe:** metal music studies, wideoklip, muzyka metalowa, heavy metal, horror, kino grozy

**Key words:** metal music studies, music videos, metal music, heavy metal, horror movies

**Andrzej Ner** – magister kulturoznawstwa, doktorant w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii-Curie Skłodowskiej w Lublinie. Przygotowuje rozprawę doktorską pt. *Wizja świata w kulturze heavymetalowej*. Autor kilku publikacji dotyczących kultury kręgu muzyki metalowej oraz ewangelickiego dziedzictwa kulturowego na Lubelszczyźnie. Zainteresowania badawcze: antropologiczne aspekty kultury popularnej, metal music studies, horror filmowy.