

Przemysław Dudziński, Dawid Głownia

Kwiaty ciała i krwi : wokół mitu filmów snuff

Studia Humanistyczne AGH 14/1, 155-170

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Przemysław Dudziński

Uniwersytet Wrocławski

Dawid Głownia*

Uniwersytet Jagielloński

KWIATY CIAŁA I KRWI: WOKÓŁ MITU FILMÓW SNUFF

Tematem artykułu jest historia społecznego obiegu mitu o istnieniu tak zwanych filmów snuff, czyli komercyjnie rozpowszechnianych nagrań tortur i zabójstw. Mit ten jest rozpatrywany jako przykład miejskiej legendy żywej w polu kultury filmowej, głównie amerykańskiej, od lat siedemdziesiątych XX wieku. Stworzony przez panikę moralną wokół wchodzącej do głównego nurtu kultury pornografii i nasycenia obrazami cielesności w jej aspektach seksu i przemocy, mit ten doczekał się kolejnych aktualizacji i wariantów. Wśród głównych przyczyn jego żywotności wymienić należy przemiany technologiczne w obszarach rejestracji i dystrybucji materiałów audiowizualnych i użyteczność mitu w kolejnych wojnach kulturowych – poczynając od wykorzystania go przez antypornograficzne skrzydło amerykańskiego ruchu feministycznego.

Słowa kluczowe: kino, snuff, miejskie legendy, przemoc w filmie, kultura filmowa, panika moralna

Kategoria cielesności cieszy się obecnie ogromną popularnością w badaniach nad kulturą, tak w jej wymiarze współczesnym, jak i historycznym. Możliwości aplikacji tej kategorii zdają się niemal nieograniczone, co można uznać zarówno za jej zaletę, jak i wadę. Różnorodne prądy posługujące się nią w rozmaitych kontekstach nie wydają się ze sobą kompatybilne, tym bardziej że owa cielesność często funkcjonuje w nich jako pojęcie abstrakcyjne, obejmujące niemal całość życiowej aktywności człowieka.

Jednym z najciekawszych zagadnień z zakresu cielesności na obszarze szeroko pojmowanej kultury filmowej jest sposób funkcjonowania ciała w kinie popularnym. Zwłaszcza gdy problematyka ta łączy się – a tak jest najczęściej – z kategoriami przemocy i seksualności. Rafał Syska pisze:

Agresja ma charakter cielesny. Podobnie jak w sporcie, przyglądając się aktom przemocy, dostrzegamy przede wszystkim ciała, koncentrujemy się na fizyczności i sile, ranach i krwi. Filmowe

* Adres do korespondencji: Dawid Głownia, ul. Korczaka 9, 32-552 Płaza; e-mail: dawid.glownia@gmail.com.

okrucieństwo staje się przypomnieniem prawdy o organizmie, jego sensualności, od której zostaliśmy odcięci społecznymi konwenansami i biurowym trybem życia. Przemoc w kinie ujawnia konflikt między kulturowym przymusem a fizjologią: podczas gdy dyktat estetyki i medycyny nakazuje nam dbać o własne ciało, doskonalić, sprowadzać do odgórnie ustalonych kanonów piękna, film ukazuje to samo ciało: bezbronne, słabe, ranione przez kule, dekonstruowane (Syska 2003: 136).

Agresja jest więc tutaj – w punkcie granicznym kategorii ciała i filmu – podstawową zasadą. W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat dyskurs kultury filmowej wykształcił na tym przecięciu niezwykle intrygujące zjawisko – mitologię filmu snuff. Charakterystyka, by nie rzec teoria, „filmu snuff” jest doskonale dopracowana i – inaczej niż w wielu innych przypadkach klasyfikacji gatunkowych – nie ma żadnych wątpliwości dotyczących kwalifikacji. Jak ujmuje to Geof Smith:

Nikt nigdy nie widział żadnego autentycznego filmu snuff, a tylko niewielki odsetek *gore-hounds* zadał sobie trud, by dotrzeć do podróbek. A jednak większość z nas wydaje się znać schemat: ziarnisty krótki film nakręcony gdzieś, gdzie życie jest tanie; kobieta przywiązana do brudnego wyra, torturowana i w końcu poćwiartowana przez troglodytę w kominiarce czy pończosze na głowie (Smith).

Snuff to nagranie morderstwa popełnionego z premedytacją na potrzeby produkcji filmowej (Kerekes i Slater 1994: 7), zarejestrowanego najczęściej wraz z poprzedzającymi go wymyślnymi i rozciągniętymi w czasie torturami i okaleczeniami, dystrybuowane w celach komercyjnych, które miałyby przyświecać od początku całemu przedsięwzięciu. Trudno o definicję klarowniejszą, zarazem jednoznaczną i wyczerpującą, niepozostawiającą żadnych wątpliwości klasyfikacyjnych. Gatunek ten nie ma jednak żadnego przedstawiciela. Czy raczej: nie ma dowodów na to, że jakikolwiek film snuff kiedykolwiek powstał. A trzeba nadmienić, że poszukiwano ich wytrwale – Al Goldstein, redaktor i właściciel amerykańskiego magazynu „Screw”, oferował nawet nagrodę w wysokości miliona dolarów za dostarczenie bezspornego przykładu snuffu. Nadal jednak na światło dzienne nie wydobyto żadnej produkcji tego typu.

Ken Lanning, były agent FBI, specjalista od problematyki sekt i przemocy seksualnej wykładający w Akademii FBI w Quantico, stwierdził w filmie dokumentalnym *Does Snuff Exist* (reż. Evy Barry, 2006), stanowiącym część serii *The Dark Side of Porn*: „Myślę, że w pewnym sensie snuff jest jak Święty Graal – wiele się o nim mówiło, wytrwale się go poszukiwało, lecz nigdy go nie odnaleziono”. Lanning do dziś podtrzymuje swą wypowiedź z lat dziewięćdziesiątych XX wieku: „Nie udało mi się trafić na żadną udokumentowaną sprawę filmów snuff gdziekolwiek na świecie. A szukam od ponad dwudziestu lat, rozmawiałem z setkami osób [...] nigdy jednak nie znalazłem wiarygodnej osoby, która osobiście widziałaby jakiś film snuff” (Wall 2007: 118).

Snuffu nie ma, ale istnieje. Od ponad czterdziestu lat jest on jedynym gatunkiem filmowym, który funkcjonuje wyłącznie w sposób kulturowy – przez plotki i miejskie legendy, wybuchy paniki towarzyszące ujawnianiu rzekomych filmów snuff oraz debaty wiążące go z innymi zjawiskami kultury filmowej, przede wszystkim pornografią, zwłaszcza w jej bardziej ekstremalnych formach. W istocie film snuff to powracający zbiorowy koszmar epoki kultury wizualnej, kultury zdającej sobie sprawę z historii przemocy, którą w jej realnym wymiarze odrzuciła, poddała sanityzacji, ale w formie fikcjonalnej, zwłaszcza w drugiej połowie XX wieku, uczyniła jednym ze swoich najważniejszych filarów.

„Filmy ostatniego tchnienia” – jak często określa się *snuff films* w języku polskim – stanowią żywotny mit współczesności, a jednocześnie trwały element świadomości filmowej człowieka Zachodu. Z biegiem lat narosła wokół nich specyficzna mitologia – sieć wyobrażeń, po części o charakterze fantazmatycznym, dotyczących tego, jak filmy snuff wyglądają, gdzie powstają, jak przebiega ich produkcja i dystrybucja, kto odgrywa rolę kata i ofiary, kim są ich odbiorcy, kto odczuwa „wstydliwą przyjemność” z oglądania nagrań autentycznych mordów. O ile więc mit snuffu jest zjawiskiem stałym, o tyle mitologia snuffu jest zmienna – ulega ciągłej aktualizacji pod wpływem szerszych procesów społecznych, tarć między formacjami światopoglądowymi, przekształceń geopolitycznych oraz rozwoju nowych technologii. Rozróżnieniem na mit snuffu i jego mitologię posługujemy się tu w sposób po części analogiczny do rozróżnienia na pierwotną wersję opowieści i jej wariacje. W rozumieniu tym wersja pierwotna zawiera zespół stałych elementów, idei i podstawowych założeń opowieści, które – choć poddane modyfikacjom – powracają w każdej z jej późniejszych wariacji (Donovan 2002: 193). Odwołując się do kategorii pojęciowej, którą Jean-Nolen Kapferer wprowadził w odniesieniu do legend miejskich, można rzec, że mitologia snuffu ma charakter migracyjny (Kapferer 1990: 29). Oznacza to, że jednostkowe manifestacje snuffu pojawiające się w różnych miejscach i w różnych okresach, zachowują ten sam rdzeń, jednak w zakresie detali każdorazowo adaptowane są do aktualnego kontekstu czasowego, przestrzennego, społecznego i technologicznego. Aby zrozumieć mitologię snuffu, jej historyczne uwarunkowania i przemiany, nie można się ograniczyć do intelektualnych sztuczek definicyjnych, konieczne jest odniesienie się do szeregu zjawisk pozafilmowych. Wskazanie na źródła mitu nie nastęrcza większych trudności – Ameryką początku lat siedemdziesiątych targały lęki związane z wkroczeniem pornografii do kultury głównego nurtu, postępującą brutalizacją kina oraz rosnącą dostępnością środków produkcji filmowej dla graczy nieinstytucjonalnych. Kwestią bardziej złożoną są przyczyny jego utrzymywania się. Można zapytać, dlaczego fenomen kulturowy o konkretnych uwarunkowaniach społeczno-historycznych funkcjonuje w świadomości społecznej nadal, mimo zdezaktualizowania się jego pierwotnego kontekstu. Powody są zróżnicowane i wewnętrznie powiązane, sądzimy jednak, że można wyróżnić cztery zasadnicze filary podtrzymujące ów mit:

- wykorzystanie idei snuffu w rozlicznych wojnach kulturowych,
- regularna obecność snuffu w dyskursie medialnym,
- funkcjonowanie „podziemnych” filmów pseudosnuff,
- obecność wątków snuffu w produkcjach głównego nurtu i niskobudżetowych filmach gatunkowych.

Zjawiska te jawią się jako zagnieżdżone w mitologii snuffu i w sobie nawzajem, najczęściej nie sposób śledzić przemian w jej polu, nie odnosząc się przynajmniej do jednego z nich.

MIEJSKIE LEGENDY: FOLKLOR WSPÓŁCZESNOŚCI

Etnografia kultury współczesnej, dzięki prowadzonym od ponad pół wieku badaniom nad miejskimi legendami, wykazała, że ustne opowieści, których prawdziwość w wyniku ich wielokrotnej cyrkulacji w obiegu społecznym zaciera się i staje się w istocie drugorzędna,

nie są bynajmniej domeną tak zwanych kultur prymitywnych czy przednowoczesnych. Ich współczesna rola została zweryfikowana i doceniona, a one same pozostają popularnym obiektem badań, zarówno o charakterze analitycznym, jak i katalogującym. Terminu miejskie legendy użył po raz pierwszy Richard Dorson, ale do powszechnej świadomości wprowadził go w latach 80. Jan Harold Brunvand, autor popularno-naukowych publikacji poświęconych zjawisku, z których pierwszą była książka *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*. Od tego czasu określenie to stało się dość stabilne, zarówno w dyskursie naukowym, jak i publicznym, choć zastępczo bywają używane pojęcia takie jak legendy współczesne, nowoczesne legendy, miejskie mity, makroplotki.

Miejskie legendy rozprzestrzeniają się spontanicznie zarówno tradycyjnymi, jak i nowoczesnymi kanałami komunikacji, przez pocztę elektroniczną, fora internetowe, serwisy społecznościowe. Przekształcają się również, aby lepiej dopasować do kulturowego środowiska, w którym funkcjonują. W historii „Znikającej autostopowiczki”, jednej z najpopularniejszych, a zarazem najstarszych miejskich opowieści, aktualizacji ulegają opisy środków transportu, w których dochodzi do feralnego spotkania. Proces aktualizacji opowieści nie odnosi się jednak wyłącznie do jej adaptacji do nowych warunków technologicznych – nie mniej istotny jest kontekst polityczny, społeczny i kulturowy, w którym jest ona przekazywana. Kwestię tę dobrze ilustruje ewolucja popularnej legendy o „Meksykańskim zwierzaczku”, opowiadającej o turystach, którzy podczas zagranicznej podróży przygarniają wychudzonego psa, przemycając go do swego kraju, po czym odkrywają, że jest on w istocie szczurem kanałowym. W kolejnych amerykańskich wariacjach tej opowieści Meksyk zastąpiły kraje Trzeciego Świata, Chiny i Haiti, zaś Europejczycy z północnych regionów kontynentu za miejsce pochodzenia zwierzęcia uznają zwykle któreś z „brudnych” państw południowych, takich jak Hiszpania czy Egipt. Polska wariacja mówi natomiast o zakupionym od Rosjan szczeniaku owczarka podhalańskiego, który okazuje się niedźwiedziem.

Aktualizacja miejskiej legendy przyczynia się do zwiększenia stopnia jej wiarygodności. Temu samemu służy mechanizm „przyjaciela przyjaciela”. Pojęcie to wprowadził Rodney Dale w wydanej w 1978 roku książce *The Tumor in the Whale* na określenie osoby, która w narracji snutej opowieści bezpośrednio spotkała się z opisywanym zjawiskiem: podanym w fastfoodowej restauracji szczurem, aligatorem, który wyrósł w kanałach, lub zwłokami ukrytymi w hotelowym materacu. W praktyce łańcuch kolejnych przyjaciół okazuje się nie mieć końca, a dotarcie do rzekomego źródła opowieści jest zwykle niemożliwe. W fenomenie miejskiej legendy to właśnie wiarygodność – nie zaś „prawdziwość” – stanowi kwestię kluczową: „To, czy dana historia jest prawdziwa, czy fikcyjna, nie ma najmniejszego znaczenia dla sklasyfikowania jej jako legendy miejskiej” (Barber 2007: 13). Dzięki swojej konstrukcji miejskie legendy opierają się lekturze krytycznej i próbom demistyfikacji, co więcej, takie próby – szczególnie te zakrojone na szeroką skalę – wydają się wręcz zwiększać ich żywotność (Harding 2005: 12).

Nawet sama kariera pojęcia, które szybko opuściło hermetyczny obieg folklorystyczny, wydaje się przyczyniać do popularności samych miejskich legend, które nigdy nie były tak żywotne jak w XXI wieku. Jak zauważa Brunvand: „Miejskie legendy dokonały prawdziwej inwazji na kulturę popularną. Goszczą regularnie w prasie, zwłaszcza brukowcach [...]. Historie te są powtarzane w radiu, telewizyjnych *talk shows*, inspirują sitcomy, filmy, a nawet poważną literaturę” (Brunvand 1996: 1510).

Obserwowane z bliska miejskie legendy okazują się barometrem nastrojów społecznych, a pod ich metaforyczną zasłoną kryją się realne lęki społeczne. Krążące w amerykańskim społeczeństwie opowieści o wdzierających się w ciała przypadkowych ofiar niehumanitarnych intruzach: wężach, pajakach, karaluchach, są tego dobrym przykładem. Metaforycznie kanalizują one obawę przed ukrytą inwazją, której nie sposób dostrzec, zanim będzie za późno. Charakterystyczny jest fakt, że wzrost popularności takich historii zanotowano po wydarzeniach z 11 września 2001 roku (Harding 2005: 11).

Konstytutywnymi cechami legend miejskich są też: ich moralizatorski charakter – mają one potwierdzać i replikować wartości wytwarzającej je kultury, przede wszystkim wśród młodzieży – i zawarte w nich najczęściej elementy opowieści grozy. Replikowanie wartości zachodzi więc poprzez swoiste zastraszenie odbiorcy – „opowieści te stanowią horror w jego najprostszej i najczystszej postaci” (Barber 2007: 21). Ze względu na te elementy miejskie legendy weszły w naturalną interakcję z kulturą filmową, stając się inspiracjami – jawnymi lub ukrytymi – dla licznych horrorów filmowych.

SNUFF JAKO MIEJSKA LEGENDA

Scott Aaron Stine zauważa, że film snuff funkcjonuje na prawach miejskiej legendy. Pogłoski o istnieniu filmów snuff regularnie powracają, bowiem w świecie wysoce nasyconym mediami audiowizualnym odbiorcom legendy trudno jest jednoznacznie zaprzeczyć możliwości, że „kiedyś, gdzieś, ktoś” mógł rzeczywiście dokonać celowego morderstwa przed kamerami. Stine zwraca również słusznie uwagę, że mit snuffu przywołuje nieodmiennie dwa podstawowe tematy miejskich legend: seks i śmierć, łącząc je – podobnie jak czyni to wiele innych moralizatorskich opowieści – w jeden konglomerat (Stine 1999). Sami twórcy filmowi karmią z pewną lubością tego rodzaju podejrzania, jednocześnie szukając w nich pożytki dla swojej wyobraźni. Dowodzą tego nie tylko filmy bezpośrednio snuffowi poświęcone czy wplatające go w swoją intrygę, ale też niezwykła popularność konwencji „dokumentalizowanego horroru” i wykorzystanie mechanizmów miejskich legend w ich promocji, jak w przypadku *Blair Witch Project* (*The Blair Witch Project*, reż. Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).

Miejskie legendy adaptują się sprawnie do środowiska, w którym funkcjonują. Wraz z rozwojem technologii audiowizualnych i informacyjnych stopniowo zmieniało się wyobrażenie o tym, jakimi kanałami miały być rozpowszechniane produkcje snuff: w latach osiemdziesiątych taśmę 8 mm zastąpiły kasety VHS, obecnie zaś wskazuje się internet, konkretnie zaś głęboką sieć i wszelkiego rodzaju „darknety”. Mit snuffu włącza się w ten sposób w ramy aktualnej paniki związanej z pornografią dziecięcą, o której wiadomo z całą pewnością, że jest rozpowszechniana sieciowymi kanałami. Również funkcjonowanie kulisów gigantycznego przemysłu filmowego staje się obiektem paranoicznych podejrzeń, podobnie jak w przypadku licznych legend miejskich dotyczących przemysłu spożywczego. Miejskie legendy często bazują na braku zaufania do różnorodnych aspektów cywilizacji wysoko-przemysłowej, co łączy je z teoriami spiskowymi. O ile jednak w tych drugich obiektem usilnych podejrzeń są zorganizowane konspiracje przenikające wszelkie szczeble władzy, których złowieszczymi planami da się wyjaśnić wszystko, to legendy miejskie skupiają się

na domniemanych „pęknięciach” w samym systemie, którego nikt nie kontroluje. Efektem takich pęknięć będzie skażona żywność, pokoje hotelowe pełne nieodkrytych przez obsługę zwłok czy tajne eksperymenty, które wymknęły się spod kontroli. Rolę podobną do konspiratorów w teoriach spiskowych odgrywają w mitologii snuffu jego domniemani twórcy, często postrzegani jako zorganizowani, wszechobecni, mogący zaatakować zawsze i wszędzie, a do tego nieuchwytni, niemal wszechmocni (Donovan 2004: 6).

Charakterystyka mitu snuff posiada też pewne różnice w stosunku do „klasycznych” miejskich legend. Zwykle nie jest on prezentowany jako narracja, nie jest opowieścią. Jednak mimo swojej odmiennej formy mit snuffu zdecydowanie ma moralizatorski, ostrzegawczy wymiar. Poprzez niezmienny układ ról płciowych, w którym katem jest mężczyzna, a ofiarą kobieta, ostrzega on – jak wiele innych miejskich mitów – przed seksualnymi drapieżnikami, czyhającymi na młode dziewczęta absolutnie wszędzie. Natomiast ze względu na swój wymiar geograficzny, w którym filmy snuff powstają w pewnych „niecywilizowanych” rejonach świata, petryfikuje rozumienie swojskości i obcości u odbiorcy. W wymiarze bardziej szczegółowym mitologia snuffu – powstała, jak wskazywaliśmy, wraz z wejściem pornografii filmowej do głównego nurtu amerykańskiej kultury – przestrzega kobiety nieomal wprost przed pracą w przemyśle pornograficznym, gdyż w myśl jej wewnętrznej logiki jest on kontrolowany przez podziemne organizacje produkujące *snuff movies* lub przynajmniej mocno z nimi powiązany. Mitologia snuffu zdaje się wysyłać komunikat: kariera w świecie porno znacznie się od miękkiej erotyki, a skończy, gdy policja znajdzie posiekane ciało porzucone na śmietniku.

Pozbawiony formy narracyjnej mit snuffu odgrywa rolę wyjaśnienia, pojawiającego się w konfrontacji z tajemniczymi zaginięciami, odnalezieniem zwłok, seriami zabójstw popełnianych w tym samym rejonie, przestępstwami na tle seksualnym, aresztowaniami dystrybutorów ekstremalnej pornografii (Donovan 2004: 27). Mitologia snuffu pozwala połączyć go dogodnie z każdym z takich wydarzeń. Z uwagi na tę tendencję mit snuffu wszedł w niespotykany w przypadku innych legend miejskich obieg instytucjonalny. Oficjalne czynniki musiały się do niego odnosić wielokrotnie, nawet jeśli tylko po to, aby go zdemistyfikować. Scott Aaron Stine ujmując specyfikę mitu snuffu w ten sposób:

Miejskie legendy rzadko miewają szczególnie dramatyczny wpływ na społeczeństwo. Ale co by było, gdyby taka opowieść rozrosła się do niespotykanych rozmiarów i zyskała znaczny wpływ na opinię publiczną? Gdyby zdolna była spowodować powszechną panikę? Gdyby taka opowieść stworzyła mit, widmo krążące nad kinem? Jak się wydaje, tak właśnie wyglądała historia filmów ostatniego tchnienia (Stine 1999).

SNUFF: NARODZINY (FILMOWEJ) LEGENDY

Za ukucie samego terminu „film snuff” i wprowadzenie go w obieg publiczny odpowiedzialny jest amerykański prozaik i poeta Ed Sanders, który użył go w swojej wydanej w 1971 roku książce *The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion*, gdzie twierdził, że produkcją takich filmów zajmowała się Rodzina Charlesa Mansona.

Ponieważ publikacja ukazała się krótko po niezwykle głośnych morderstwach – ich ofiarą padła między innymi Sharon Tate, ówczesna żona Romana Polańskiego – i równie głośnym procesie sądowym, który z uwagą obserwowala opinia publiczna, cieszyła się sporym, jeśli nie gigantycznym zainteresowaniem. W rzetelność pisarskiego śledztwa, przeprowadzonego raczej naprędcie, można dziś powątpiewać, z punktu widzenia mitu snuffu nie jest jednak istotne to, czy Rodzina filmowała swoje zbrodnie, lecz to, że dla czytelników było to prawdopodobne. Choć w przypadku większości miejskich legend wskazanie ich rodowodu jest niemożliwe, część z nich łatwo wyprowadzić od autentycznych wydarzeń (Brunvand 1996: 1511). Legenda „taśm śmierci” stanowi jeden z takich rzadkich przykładów.

Książka Sandersa afirmowała część plotek, jakie zdążyły się już pojawić wokół sprawy, a według których: Rodzina sfilmowała popełnione morderstwa i filmy te zostały przejęte przez policję; taśmy wydostały się z policyjnych magazynów i są atrakcją tajnych pokazów w elitarnych zdemoralizowanych kręgach Hollywoodu; na miejscu jednego z morderstw, w willi Polańskiego, znaleziono gigantyczną kolekcję amatorskiej pornografii zawierającej sceny gwałtów i sadomasochistycznych orgii z elementami okultyzmu (Donovan 2004: 31).

Charakterystyczna jest zwłaszcza ostatnia pogłoska, która połączyła ofiary i katów w jedną zdemoralizowaną całość, pozwalając umieścić skandaliczne wydarzenie „na zewnątrz” zdrowego moralnie społeczeństwa i dokonać eksternalizacji problemu. Relacje między rodzicami się mitologią snuffu a morderstwami popełnionymi przez Rodzinę Mansona zaistniały nie tylko na poziomie dosłownym – w wyniku nadbudowania pierwocin mitu na konkretnych plotkach otaczających sprawę. Nie mniej istotny był szeroki poziom kulturowy. Morderstwa te wyznaczyły jeden z najważniejszych punktów zwrotnych ówczesnej kultury amerykańskiej, potwierdziły obawy przed ruchami kontrkulturowymi, zbiegły się w czasie z gwałtownie narastającą falą doniesień o przestępstwach na tle seksualnym. Dzięki nim amerykańskie społeczeństwo miało możliwość skonstruowania idei związanego ze sceną okultystyczną podziemia przestępczego, zaangażowanego w zbrodnie o nieznanym do tej pory stopniu amoralnej degeneracji. Zapewniło to prosty i skuteczny – charakterystyczny dla teorii spiskowych – sposób wyjaśnienia skomplikowanych przemian społecznych ówczesnej Ameryki.

Konstruując termin, Sanders sięgnął po wiekowe wywodzące się z gwary przestępczego półświatka określenie, któremu odpowiadałby zwrot „zdmuchnąć kogoś”. W późniejszych wydaniach swojej książki autor wycofał się zresztą z twierdzeń o filmowaniu morderstw przez Rodzinę, przyznając, że główną poszlaką w tej kwestii była kradzież wypełnionej sprzętem filmowym furgonetki NBC – skradziony sprzęt i niewykorzystaną taśmę zabezpieczyła później policja.

Prawdopodobnie jednak pojedyncza książka kapitalizująca doraźną sensację nie wystarczyłaby, aby termin się utrwalił. Stało się to dopiero w 1976 roku, wraz z premierą niskobudżetowej produkcji zatytułowanej po prostu... *Snuff* (reż. Michael Findlay, Roberta Findlay, Horacio Fredriksson, Simon Nuchtern). Pierwotna wersja filmu, nosząca tytuł *Slaughter* (reż. Michael Findlay, Horacio Fredriksson), powstała w 1971 roku. Była to produkcja (nakręcona dla obniżenia kosztów w Argentynie) eksploatująca wciąż nośny temat działalności Rodziny Mansona, na której wyraźnie wzorowana była filmowa mordercza sekta. Zrealizowany za 30 tysięcy dolarów *Slaughter* doczekał się ograniczonej dystrybucji, głównie ze względu

na to, że niemal równoległe do kin trafiła produkcja o takim samym tytule, wydana przez dominującą wówczas na rynku kina eksploatacji wytwórnę AIP.

Dzielko Findlayów trafiło na półki magazynów i wydawało się, że tam zakończy swój żywot. W 1975 roku zainteresował się nim jednak Allan Shackleton, dystrybutor i producent kina klasy B, którego zainspirowała fala prasowych doniesień o rzekomo powstających w Ameryce Południowej i przemycanych do Stanów Zjednoczonych filmach snuff. Shackleton zlecił przygotowanie nowej sceny finałowej *Slaughter*, która przedstawiała morderstwo popełniane przez ekipę filmu na jednej z aktorek i imitować miała przypadkową rejestrację. Tytuł filmu zmieniono na *Snuff*, a na plakacie umieszczono chwytliwe w kontekście paniki moralnej, która zainspirowała zmiany, hasło „Film, który mógł powstać tylko w Ameryce Południowej, gdzie życie jest... TANIE”. Warto odnotować, że Findlayowie nie zostali poinformowani przez Shackletona o ponownym wprowadzeniu filmu do kin ani o dodaniu nowego zakończenia. Małżeństwo zaskarżyło dystrybutora, sprawa zakończyła się jednak sądową ugodą (Goode i Ben-Yehuda 2009: 235).

Dziś, oglądając końcówkę *Snuff*, trudno uwierzyć w autentyczność ukazanej przemocy, efekty specjalne stoją na wyjątkowo niskim poziomie, a do tego podobieństwo aktorki do postaci z pierwotnego materiału jest więcej niż wątpliwe. Realizm wykonania tej sekwencji stanowi jednak kwestię drugorzędną. Jej znaczenie leży w tym, że nakreśliła ona swoisty paradygmat realizacyjny snuffu, ukonstytuowała dominujące wyobrażenie o tym, jak wyglądają „filmy ostatniego tchnienia”: niskie walory produkcyjne, umiejscowienie akcji w jednym pomieszczeniu, niedoświetlony plan, niewyraźny dźwięk, trzęsąca się kamera i kręcenie ciągłe (w sekwencji zastosowano co prawda montaż, lecz ma on charakter dyskretny, nieinwazyjny, toteż widz oglądający film w kinie, będący pod wpływem emocji i niewypatrujący cięć montażowych mógł ich w ogóle nie zauważyć). W istocie pozór autentyczności sekwencja ta zyskała nie tyle dzięki (wątpliwej) wiarygodności efektów mordu, ile za sprawą programowej nieudolności realizacyjnej, dystansującej ją od – mniej lub bardziej – profesjonalnego sektora produkcji filmowej, zwłaszcza zaś wyglądanego, konwencjonalnego kina narracyjnego. Przeciwwstawienie ewidentnej fikcyjności pozornej rzeczywistości przebiegało na dwóch poziomach: wewnętrznym – w wyniku zestawienia części fabularnej i „dokumentalnej” filmu, oraz zewnętrznym – przez zestawienie *Snuff* z pozostałymi produkcjami, jakie gościły wówczas w kinach.

Przez pewien czas Shackleton wynajmował grupy mające oprotestowywać seanse i w ten sposób promować tytuł, zapewniać mu obecność w mediach i złą – ale przyciągającą uwagę – sławę. Jednak wkrótce stało się to zbędne, gdyż niezwykle aktywna w tym okresie organizacja WAP (Women Against Pornography) nieświadomie przejęła tę rolę. Dzięki WAP o filmie zrobiło się naprawdę głośno, protesty trafiły na antenę ogólnokrajowej telewizji i przykuły uwagę redaktorów magazynu „Variety”, który w 1976 roku opublikował artykuł falsyfikujący scenę mordu kończącą film (Cook 2002: 233). Zaplanowany przez Shackletona sztuczny rozgłos okazał się niezwykle skuteczny, być może przerósł nawet oczekiwania producenta. Przez pierwsze trzy tygodnie *Snuff* zarabiał lepiej niż równoległe obecny na ekranach *Lot nad kukułczym gniazdem* (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*, reż. Miloš Forman, 1975).

Demystyfikacja finałowej sceny *Snuff* bynajmniej nie uspokoiła przeciwników filmu, przenieśli oni bowiem swoją retorykę na poziom krytyki symbolicznego wymiaru sytuacji, argumentując, że gdy autentyczność scen jest trudna do stwierdzenia, staje się tak naprawdę

kwestią drugorzędną. Jeszcze w trakcie pikiet pod nowojorskimi kinami wyświetlającymi *Snuff* rozdawano ulotki głoszące: „Nieistotne jest, czy scena śmierci pokazana w filmie *Snuff* jest prawdziwa, czy symulowana. To, że przemoc seksualna ukazana jest jako rozrywka, że mord i rozczłonkowanie kobiecego ciała znalazło się w komercyjnej produkcji, oburza nas jako kobiety i istoty ludzkie” (Lyons 1997: 65).

Motyw *snuff movies* stał się ważnym narzędziem antypornograficznej retoryki. Linda Lovelace – najpierw jedna z najbardziej rozpoznawanych twarzy kina porno, a potem zaciekle uczestniczka krucjaty przeciw niemu – zeznawała przed Komisją ds. Przystępności Zorganizowanej, że aktorki porno, których „atrakcyjność się wyczerpała”, są rutynowo mordowane przed kamerami. W 1986 roku Lovelace podkreślała z wykorzystaniem mitu snuffu rzekomą logikę spirali przestępstw na tle seksualnym:

Przeszliśmy od akceptacji dla *Głębokiego gardła* [*Deep Throat*, reż. Gerard Damiano] w 1972 do pornografii dziecięcej, filmów snuff, przypadku okaleczenia kobiet w Arizonie w 1983, w końcu zaś molestowania dzieci w przedszkolach przez opiekunów w stanie Nowy Jork. Moje pytanie brzmi: co dalej? (Lovelace i McGrady 1986: 222)

Tak skonceptualizowana logika łączenia w jedno medialnej i realnej przemocy stała się istotnym aspektem feministycznej retoryki tego okresu. Spirala moralnego upadku była w jej przekonaniu nie do zatrzymania, a kolejne jego etapy nieuniknione. Pornografia jest zjawiskiem rozciągającym się od delikatnego „Playboya” po snuff, przy czym każdy odcinek tego kontinuum operuje na podobnych zasadach – upadlaniu i uprzedmiotowianiu kobiety, jej pełnym podporządkowaniu dominującemu mężczyźnie, traktowaniu jej ciała i wszelkich zabiegów nań dokonywanych jako źródła perwersyjnych przyjemności widza. Catherine A. MacKinnon, jedna z czołowych działaczek WAP, argumentowała: „Filmy snuff rzucają światło na resztę pornografii, ukazując ją taką, jaka w istocie jest. Chodzi w niej o anihilację kobiety, zniszczenie kobiety, zamordowanie kobiety. [...] To jest punkt, do którego każda pornografia zmierza” (Streibeigh 1991: 29). Tym samym feministki skupione wokół takich organizacji jak WAP czy WAVAW (Women Against Violence Against Women) znalazły się w nietypowym sojuszu z konserwatywnymi populistami antypornograficznymi, takimi jak Raymond Gauer, przedstawiciel organizacji Citizens for Decency through Law. To właśnie Gauer odwoływał się w swojej krucjacie moralnej do argumentu o podobnej konstrukcji – snuff istnieje, co udowadnia głęboką szkodliwość całego przemysłu pornograficznego. Czynił to jednak jeszcze dwa lata przed premierą filmu *Snuff*, która przykuła uwagę feministek.

Choć część antypornograficznych działaczek feministycznych wypowiadała się o snuffie wyłącznie w kategoriach potencjalności – logiki pornobranży doprowadzonej do ekstremum – niektóre, jak choćby Andrea Dworkin i Catherine A. MacKinnon, opisywały to zjawisko jako rzeczywiście istniejące. Zwłaszcza MacKinnon wypowiadała się o filmach snuff w trybie kategorycznym i bezdyskusyjnym – „One istnieją” (MacKinnon 1987: 200). Twierdziła również, że widziała filmy snuff, lecz nie chce ujawniać swych źródeł „ze względów bezpieczeństwa” (Kipnis 2003: 10). Krytyka prowadzona z takich pozycji niewątpliwie przyczyniła się do utrwalenia legendy filmów ostatniego tchnienia. Doraźne plotki, które zainspirowały Shackletona, zostały utrwalone w szybko schnącym cemencie kultury. Narodziła się nowa miejska legenda.

ŻYWOTNOŚĆ MITU SNUFFU

W latach osiemdziesiątych feministyczne głosy przeciw pornografii traciły na sile i wadze, głównie z powodu podejrzliwości, jaką budził ideologiczny sojusz WAP z ówczesną konserwatywną administracją. Feministki *sex positive* krytykowały między innymi wymierzony w przemysł pornograficzny Raport Komisji Meese'a, na którego kształt WAP miał duży wpływ. Ideologiczny sojusz działaczek tego ugrupowania z obyczajowym konserwyzmem budziły coraz większy sprzeciw i podejrzliwość. Przez krótką chwilę wydawało się, że mit snuffu podtrzymywany przez nie w określonych celach politycznych może zniknąć. Rychło okazało się jednak, że do dalszego obiegu nie potrzebuje on żadnego ideologicznego uzasadnienia. W sukurs przyszły mu względy komercyjne – snuff stał się domeną sensacyjnego dyskursu medialnego i kina.

Media skwapliwie podchwyciły fakt, że temat „taśm śmierci” powracał przy okazji śledztw i rozpraw sądowych o zabójstwo, w tym w kilku bardzo głośnych sprawach seryjnych morderców. Ted Bundy, zabójca przynajmniej trzydziestu kobiet, twierdził, że jego morderstwa miały miejsce pod wpływem brutalnej pornografii i filmów snuff. Podobnie tłumaczył swoje czyny Thomas Shiro. Davis „Syn Sama” Berkovitz twierdził z kolei, że taśmy z nagraniami jego morderstw trafiały na rynek snuffu, rzekomo kontrolowany przez satanistyczną sektę. William Brafield próbował odsunąć od siebie podejrzenia o morderstwo swojej konkubiny, spekulując, że padła ona ofiarą twórców filmów snuff. Nagrania wideo pojawiły się również w materiale dowodowym w podobnych sprawach. Przynajmniej dwie pary seryjnych morderców – Charles Ng i Leonard Lake, oraz Paul Bernardo i jego żona Karla Homolka – nagrywały ataki i tortury, którym poddawali swoje ofiary. Choć w żadnej z tych spraw nie miało miejsca nagranie samej śmierci ofiary, przyczyniły się one do rozrzedzenia społecznej definicji samego filmu snuff.

Kino stanowiło żywną glebę dla mitu snuffu. Idea istnienia podziemnego, zorganizowanego przemysłu parającego się realizacją „taśm śmierci” cyrkulowała w społecznej wyobraźni za sprawą filmów fikcjonalnych – nierzadko głównonurtowych – wplatających ten wątek w swoją intrygę. Pierwsze produkcje tego typu powstały jeszcze w latach siedemdziesiątych na fali wczesnych plotek, a od tego czasu kolejne pojawiają się regularnie. Wśród nich warto wymienić: *Emanuelle w Ameryce* (*Emanuelle in America*, reż. Joe D'Amato, 1977), *Ewolucję snuff* (*The Evolution of Snuff*, reż. Andrzej Kostenko, Karl Martine, 1978), *Dwa światy* (*Hardcore*, reż. Paul Schreder, 1979), *Efekty* (*Effects*, reż. Dusty Nelson, 1980), *Wideodrom* (*Videodrome*, reż. David Cronenberg, 1983), *Niemego świadka* (*Mute Witness*, reż. Anthony Waller, 1994), *Tezę* (*Thesis*, reż. Alejandro Amenábar, 1996), *Odważnego* (*The Brave*, reż. Johnny Deep, 1997), *Billboard* (reż. Łukasz Zadrzyński, 1998), *Osiem milimetrów* (*8MM*, reż. Joel Schumacher, 1999), *Muzan-e* (*Muzan-e: AV gyaru satsujin bideo wa sonzai shita!*, reż. Daisuke Yamanouchi, 1999), *Zabójcę snuff* (*Snuff killer – La morte in diretta*, reż. Bruno Mattei, 2003), *Snuff-Movie* (reż. Bernard Rose, 2005), *Snuff 102* (reż. Mariano Peralta, 2007), *Życie i śmierć porno bandy* (*Život i smrt porno bande*, reż. Mladen Djordjevic, Serbia, 2009), *Serbski film* (*Srpski film*, reż. Srdjan Spasojević, 2010).

W kontekście wpływu kina na utrwalanie się mitu snuffu o wiele ważniejsze niż filmy wykorzystujące motywy snuffu są jednak te produkcje, o których twierdzono, że zawierają

nieinscenizowane sceny zabójstw. Obecnie, gdy każdy z tych filmów dostępny jest na wyciągnięcie ręki, trudno pojąć, jak mogły one zostać tak odebrane. Sztuczność efektów, ewidentna inscenizacja scen kaźni oraz fakt, że produkcje te trafiły do publicznej dystrybucji, budzą największe wątpliwości. Umowność scen tortur ma zresztą znaczenie drugorzędne – nie o wiarygodność efektów chodzi, lecz o kwestię możliwości, a także warunków konsumpcji owych produkcji. Spojrzenie z perspektywy współczesnych warunków dystrybucji – zarówno w jej wydaniu oficjalnym, jak i nieoficjalnym – oraz konsumpcji tych filmów zaburza obraz ich pierwotnego funkcjonowania. Dziś produkcje te ogląda się nie tylko z aprioryczną świadomością, że są fałszywe, ale i w komfortowym zaciszu domowej sali projekcyjnej, w wysokiej rozdzielczości, często w wersjach odrestaurowanych, z możliwością wielokrotnego powtarzania tych samych scen w ramach jednego seansu i częstego powracania do filmów. Słowem – w sposób antytetyczny do tego, jak oglądano je (lub ich nie oglądano) w latach siedemdziesiątych czy osiemdziesiątych ubiegłego wieku.

Zjawisko snuffu stanowi domenę legend, plotek, niesprawdzonych informacji. Przede wszystkim jednak – ograniczonej możliwości konsumpcji filmu. Ktoś usłyszał, że „przyjaciół przyjaciele” widział film snuff. Innym razem dowiedział się, że jednorolkowa „taśma śmierci” wyświetlana jest w budce pornograficznej w cieszącej się złą sławą dzielnicy, kiedy jednak udało mu się tam dotrzeć, budka albo już nie istniała, albo pokazywano w niej zwykły film porno. Jakiś czas później usłyszał, że w miejscowym kinie przez kilka dni wyświetlano film snuff, jednak menadżerowie kina zdjęli go z afisza z powodu wybuchu społecznego oburzenia. Kiedy indziej poznał tytuł filmu, w którym umieszczono autentyczne sceny śmierci, lecz przez długie lata nigdzie nie mógł go zobaczyć. Tak rodziła się legenda filmów snuff. Kluczowa była niepewność co do autentyczności scen połączona z brakiem możliwości weryfikacji tej kwestii.

Filmem, wokół którego swego czasu narosło najwięcej mrocznych legend, był *Ostatni dom na ślepej ulicy* (*Last House on the Dead End Street*, reż. Roger Watkins, 1977). Wpłynęły na to trzy wzajemnie ze sobą powiązane kwestie. Po pierwsze, w filmie wystąpili sami amatorzy, którzy nigdy wcześniej ani później nie stanęli przed kamerą, co sprzyjało narodzinom plotek, że byli oni w istocie „ciałami jednokrotnego użytku”, ściągniętymi na plan obietnicą stania się gwiazdami, po czym bezlitośnie zamordowanymi. Po drugie, na liście płac figurowały same pseudonimy, uniemożliwiające identyfikację osób zaangażowanych w przedsięwzięcie. Przez ponad dwie dekady od premiery filmu nikt oficjalnie nie przyznał się do udziału w jego produkcji. Dopiero w 2000 roku Richard Watkins, reżyser filmów pornograficznych, ogłosił na forum internetowym wydawnictwa FAB Press, że to on jest odpowiedzialny za film, a główny aktor – Steven Morrison, reżyser – Victor James, scenarzysta – Brian Laurence i producent – Norman F. Kaiser to w istocie jedna i ta sama osoba. Po trzecie, film miał ograniczoną dystrybucję – przez ponad dwie dekady zobaczyć mogli go nieliczni, istniały tylko szczątkowe informacje o nim, co sprzyjało utrzymaniu aury tajemniczości. Wątpliwości budziło to, czy jest on produkcją amerykańską, południowoamerykańską czy europejską. Więcej: powątpiewano, czy film został w ogóle nakręcony. Choć *Ostatni dom na ślepej ulicy* powstał w 1973 roku, do kin – niszowych zresztą – wprowadzono go dopiero cztery lata później pod tytułem *The Funhouse*. W 1979 roku przez krótki czas wyświetlano go ponownie, a na początku lat 80. rozpowszechniany był na kasetach wideo przez firmę dystrybucyjną Sun Video. Mniej więcej

w tym samym czasie pokazała go wenezuelska telewizja, z tej emisji pochodziły bootlegowe kopie filmu. Przez wiele lat film był Świętym Graalem miłośników horroru. Dopiero wraz z upowszechnieniem się technologii VHS i zacieśnieniem kontaktów między kolekcjonerami film przestał być efemerydą.

W 1991 roku aktor Charlie Sheen zetknął się z filmem przedstawiającym ćwiartowanie i morderstwo młodej Japonki. Przekonany, że ma do czynienia z autentycznym filmem snuff, przekazał taśmę FBI. Agent prowadzący sprawę nawiązał kontakt z japońską policją, która – jak się okazało – badała ową taśmę już kilka lat wcześniej i zaprzeczyła jej autentyczności, wskazując, że film stanowi drugą odsłonę niesławnej serii *Królik doświadczalny* (*Ginī Piggu*). Istotne jest jednak to, że na gruncie japońskim zainteresowanie organów ścigania tym filmem wynikało ze zgoła odmiennych względów niż w USA – japońska policja na żadnym etapie śledztwa nie traktowała go jako zapisu morderstwa, lecz jako rzekome źródło inspiracji dla autentycznej zbrodni. W lipcu 1989 roku ujęty został w Tokio Tsutomu Miyazaki, który w latach 1988–1989 roku porwał, okaleczył i zamordował cztery dziewczynki, na których ciałach dopuścił się następnie aktów nekrofilii. Podczas zatrzymania w jego domu znaleziono niemal sześć tysięcy kaset wideo, głównie z *hentai*, horrorami i slasherami. Media doniosły, że morderca przyznał się do inspiracji filmem, który dwa lata później zobaczył Sheen.

Przypadek filmów *Królik doświadczalny 1: Diabelski eksperyment* (*Ginī Piggu: Akuma no jikken*, reż. Satoru Ogura, 1985,) i *Królik doświadczalny 2: Kwiat ciała i krwi* (*Ginī Piggu: Chiniku no hana*, reż. Hideshi Hino, 1985) ukazuje, jak dużą rolę w procesie identyfikacji filmu jako snuff odgrywa kwestia warunków jego dystrybucji i odbioru. Sądzymy, że produkcje te mogły funkcjonować jako „taśmy ostatniego tchnienia” wyłącznie po wyrwaniu ich z pierwotnego kontekstu, kiedy kluczowe informacje zostały „zatracone w przekładzie” na odmienny grunt kulturowy.

Wbrew dość powszechnej opinii filmy te nie zostały przez twórców pomyślane jako pseudo-snuff – imitacje „taśm śmierci”, w których stylizacja jest tak konsekwentna, że wytwarza iluzję obcowania z autentycznym zapisem kaźni i mordu. Wielu badaczy (Hunter 1984: 145, McRoy 2008: 27–29, Harper 2009: 34, Loska 2013: 119–120) wskazuje na to, że choć Ogura i Hino zastosowali w swych utworach szereg rozwiązań formalnych stwarzających pozór obcowania z autentycznym filmem snuff, jednocześnie wprowadzili do nich zabiegi obnażające kreatywny charakter przedsięwzięcia, sztuczność całego filmu – rozbudowany montaż, częste zmiany pozycji kamery, stopklatki, ruch spowolniony, ujęcia z perspektywy ofiary itp. Co więcej, poprzedzające filmy napisy sytuują je – *Kwiat ciała i krwi* eksplicytnie – w domenie filmu fikcjonalnego. W *Króliku doświadczalnym 1* napisy głoszą, że twórca otrzymał kasety zawierającą zapis okrutnego „eksperymentu” nad granicami ludzkiej wytrzymałości, jakiego dopuściło się na młodej kobiecie trzech niezidentyfikowanych sprawców – nie precyzują one jednak, czy film, który obejrzą widzowie, to autentyczny zapis kaźni, czy może inscenizacja odtwarzająca oryginalne taśmy. Napisy poprzedzające drugą część nie pozostawiają już żadnych wątpliwości co do statusu ontycznego prezentowanego materiału – to fikcja, rekonstrukcja taśmy z zapisem tortur i morderstwa, którą miał jakoby otrzymać od nieznanego nadawcy Hideshi Hino (reżyser filmu, a zarazem twórca mangi, na której ten został oparty).

Wyobraźmy sobie, jakie wrażenie mógł wywrzeć ten film na amerykańskim widzu w drugiej połowie lat osiemdziesiątych lub na początku kolejnej dekady. W mediach i prywatnych

rozmowach krążyły plotki o filmowym podziemiu produkującym „taśmy śmierci”, a byłe aktorki porno i autorytety środowisk feministycznych bezdyskusyjnie orzekały, że filmy snuff istnieją. Co więcej, potwierdzali to liczni „przyjaciele przyjaciół”, którzy taką produkcję widzieli. Nie istniał internet pozwalający sprawdzić, czym naprawdę jest niewyraźny i nie tłumaczony film, który otrzymywało się w warunkach niemal konspiracyjnych, na pozbawionym okładki bootlegu *n*-tej generacji. Poprzedzające film napisy nie były niczym więcej niż „chińskimi szlaczkami”. Dodajmy do tego kontekst odbioru: rozbudzona ciekawość połączona z obrzydzeniem, myśl, że obcuje się z czymś zakazanym, odwracanie wzroku przy co bardziej brutalnych scenach. W końcu zaś moralny szok, gdy niechętnie przyznajemy sami przed sobą, że CHCEMY obejrzeć prawdziwy snuff. Krecyjny charakter filmu? Ten najpewniej dostrzeżemy przy drugim seansie. Ale czy zaspokoiwszy perwersyjną ciekawość, będziemy chcieli wracać do tej obrzydliwości? W takich warunkach film mógł funkcjonować jako snuff.

SNUFF W ŚWIECIE NOWYCH MEDIÓW

Choć idea filmów ostatniego tchnienia na trwałe wpisała się w kulturę, samo zaś wyobrażenie takich produkcji ma szereg stałych elementów, mitologia snuffu poddawana jest ciągłej aktualizacji pod wpływem rozwoju technologii medialnych. Upowszechnienie się internetu, opracowanie i udoskonalenie technologii streamingu i zwiększenie się przepustowości łącz nie mogło nie odbić się na potocznym wyobrażeniu snuffu.

Dobłą ilustrację swoistej kulturowej gry wyobraźni z ideą snuffu, a zarazem echo dyskusji nad niebezpieczeństwami upowszechniania się internetu jako obszaru o ograniczonych możliwościach kontroli instytucjonalnej stanowi jeden z segmentów *Kołyski strachu* (*Cradle of Fear*, reż. Alex Chandon, 2001), brytyjskiego niskobudżetowego horroru utrzymanego w duchu popularnych antologii grozy produkowanych w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku przez wytwórnię Amicus. Fabuła niespełna dwudziestominutowego segmentu jest niezwykle prosta: dziennikarz odczuwający niezdrową przyjemność z kontaktu z materiałami wizualnymi przedstawiającymi tortury i morderstwa przypadkowo odkrywa witrynę internetową *The Sick Room*, umożliwiającą wgląd do pokoju, w którym torturowane i mordowane są obce osoby; zafascynowany witryną poświęca cały swój czas na znalezienie możliwości dalszej konsumpcji obrazów śmierci, przez co traci mieszkanie; ostatecznie zaś trafia do tego samego pokoju, by jego śmierć mogli oglądać inni.

Oryginalność konwencjonalnego skądinąd horroru, nastawionego na epatowanie makabrą i kapitalizację popularności gotycko-blackmetalowego zespołu *Cradle of Filth*, znajdującego się wówczas w okresie swej największej popularności, zasadza się na wyciągnięciu daleko posuniętych konsekwencji w zakresie możliwości wpływu nowej technologii na zjawisko snuffu. Twórcy filmu nie ograniczyli się bowiem wyłącznie do wskazania na to, że internet zwiększa możliwości dystrybucji i konsumpcji tego typu materiałów, czy na możliwość zastąpienia uprzednio zarejestrowanych filmów snuff transmisją na żywo. Segment *Kołyski strachu* wskazuje na potencjał internetu w zakresie zacierania granic między odbiorcą a producentem filmów snuff, między zleceniodawcą kaźni a jej wykonawcą, niejako wyprzedzając popularny dyskurs Web 2.0, podkreśla nowy potencjał mitologii snuffu – interaktywność.

Oto bowiem subskrybent serwisu The Sick Room może przejąć aktywną rolę w katowaniu ofiar – do wyboru ma opcje *voyeur* i *abuser*. Polecenia, jakie wydaje on za pomocą kliknięć, wykonywane są przez czekających przed pomieszczeniem oprawców. Abonentowi oddano do dyspozycji szeroką gamę tortur i broni oraz możliwość wyboru obszaru ciała ofiary, który ma w danym momencie być katowany. Jeżeli za czynnik odpowiedzialny za nośność idei snuffu uznać nie tyle możliwość zobaczenia śmierci innej istoty ludzkiej, ile wizję pełnej kontroli nad ciałem, psychiką i życiem katowanej osoby, makabryczna fantazja, którą zaserwowali widzom twórcy *Kołycki strachu*, stanowi rozciągnięcie tej wizji do ekstremum – zwiększyć stopień kontroli nad ofiarą można już tylko, stając się mordercą.

Idea interaktywnego snuffu to ekstremalny przykład współczesnych wariacji mitologii snuffu, w których pojawia się cała sieć zagadnień związanych z internetem. Najbardziej oczywistą i rozpowszechnioną aktualizacją jest oczywiście przekonanie o dostępności snuffu w tajemniczych zakamarkach sieci i powiązanie go z innymi formami dewiacyjnymi. Wymowna w tym kontekście jest scena ze wzmiankowanego już filmu *Snuff 102*, w której bohaterka odnajduje materiały nawiązujące do snuffu na stronie internetowej, na której dostępne są działy takie jak seksualna dominacja, ekstremalna modyfikacja ciała, *bukkake*, *fisting*, *scat*, *pissing*, *spit/vomit*, kanibalizm i zoofilia. Z kolei filmy takie jak *Morderstwo w sieci* (*My Little Eye*, reż. Marc Evans, 2002) czy *www.strach* (*FearDotCom*, reż. William Malone 2002) pokazują, że na internetowej ziemi niczyjej mogą się pojawić nie tylko gotowe materiały, ale skomplikowane logistycznie przedsięwzięcia multimedialne poświęcone ukazywaniu morderstw popełnianych w czasie rzeczywistym.

ZAKOŃCZENIE

Specyfika zagadnienia filmów snuff sprawia, że nie jest ono wdzięcznym obiektem refleksji filmoznawczej. Być może dlatego nie doczekało się dotychczas omówienia w języku polskim. Polscy badacze skupiali się do tej pory na filmach fikcyjnych wykorzystujących motyw *snuff movies*, nie na analizie kulturowej mitu snuff (Pitrus 1999; Nadgrodkiewicz 2006). Niniejszy artykuł został pomyślany jako wprowadzenie do problematyki i przyczynek do dalszych studiów nad tym fenomenem. Skoncentrowaliśmy się na wskazaniu źródeł zjawiska, mechanizmów jego funkcjonowania w kulturze oraz skrótowym zarysowaniu jego historycznych przemian. Aby jednak w pełni zrozumieć mitologię snuff, jej uwarunkowania i kierunki zmian, konieczna jest kompleksowa analiza pola dyskursywnego, w ramach którego funkcjonowała i funkcjonuje. W obszarze kultury filmowej można wyróżnić szereg zjawisk zagnieżdżonych w problematyce snuffu, jakie domagają się refleksji.

Pierwszą kwestią wartą badania jest zjawisko daleko posuniętego rozrzedzenia pojęcia „snuff”, które na przestrzeni dekad zatraciło swoją klarowność, bowiem próbuje się nim obejmować szereg zjawisk niemieszczących się w „twardej” definicji filmu snuff. Ma to bezpośredni związek z żywotnością mitu „filmów ostatniego tchnienia”, który obejmując nowe obszary, odzyskuje relewantność i społeczną przydatność.

Sądźmy również, że konieczna jest refleksja nad kategorią pseudosnuff. Jest to o tyle istotne, że pojęcie to zakorzeniło się zarówno w języku potocznym, jak i akademickim, lecz

jak dotąd nie zostało zdefiniowane. Funkcjonuje ono bardziej na zasadzie hasła wywoławczego niż kategorii pojęciowej o wyraźnym desygnacie – nie precyzuje się, czym właściwie miałyby charakteryzować się film pseudosnuff, ani nawet czy warunkiem koniecznym do zaklasyfikowania jakiejś produkcji do tej kategorii jest konsekwentna stylizacja na autentyczny zapis kaźni i mordy. Z tego względu tym mianem określane są zarówno produkcje stylizowane na utwory niefikcjonalne, „kompilacje śmierci”, *torture-porn* czy wyjątkowo brutalne slashery.

Fakt, że filmy snuff funkcjonują jedynie jako mit, nie oznacza jednak, że nie istnieją filmy, które rejestrują śmierć w różnorodnych kontekstach i celach. Filmy *mondo*, „kompilacje śmierci” i „szokumenty” jawią się jako silnie dyskursywnie splecione z „filmami ostatniego tchnienia”. Wszelka ich analiza pozbawiona tego kontekstu będzie niepełna. Współczesne tendencje kulturowe przepracowujące etykę stosunków między ludźmi i zwierzętami, na czele z popularnością *animal studies*, pozwalają też skierować uwagę na sceny katowania i zabijania zwierząt funkcjonujące w wielu filmach jako swoiste szokujące atrakcje.

Dekady, przez które mit snuffu poruszał masową wyobraźnię, zaowocowały popularnością tego tematu w filmowej fikcji. Produkcje te – w niniejszym tekście tylko wzmiankowane – pobudzały mit i wzbogacały lub utrwały mitologię snuffu. Stąd też mogą być znakomitym obiektem tematologicznej analizy.

BIBLIOGRAFIA

- Barber, Mark. 2007. *Legends miejskie*, Warszawa: Wydawnictwo RM.
- Brunvand, Jan H. 1996. *Urban Legend*, w: Jan Harold Brunvand (red.), *American Folklore. An Encyclopedia*, New York – London: Garland Publishing, Inc.
- Cook, David A. 2002. *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970–1979*, Berkley – Los Angeles – London: University of California Press.
- Donovan, Pamela. 2002. *Crime legends in a new medium: Fact, fiction and loss of authority*, „Theoretical Criminology” 3: 189–215.
- Donovan, Pamela. 2004. *No Way of Knowing: Crime, Urban Legends, and the Internet*, New York – London: Routledge.
- Goode, Erich i Nachman Ben-Yehuda. 2009. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, Malden-Oxford: Wiley-Blackwell.
- Harding, Nick. 2005. *Urban Legends*, Harpenden: Pocket Essentials.
- Harper, Jim. 2009. *Flowers From Hell: The Modern Japanese Horror Film*, Hereford: Noir Publishing.
- Hunter, Jack. 1998. *Eros in Hell: Sex, Blood and Madness in Japanese Cinema*, London: Creation Books.
- Kapfrer, Jean-Nolan. 2013. *Rumors: Uses, Interpretations, and Images*, New Brunswick: Transaction Publishers.
- Kerekes, David i David Slater. 1994. *Killing for Culture. An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, London – San Francisco: Creation Books.
- Kipnis, Laura. 1996. *Bound and Gagged: Pornography and the Politics of Fantasy in America*, Durham: Duke University Press.

- Loska, Krzysztof. 2013. *Nowy film japoński*, Kraków: TAIWPN Universitas.
- Lovelace, Linda i Mike McGrady. 1986. *Out of the Bondage*, Secaucus: Lyle Stuart.
- Lyons, Charles. 1997. *The New Censors: Movies and the Culture Wars*, Philadelphia: Temple University Press.
- MacKinnon, Catherine A. 1987. *Feminism Unmodified: Discourses on Life and Law*, Harvard: Harvard University Press.
- McRoy, Jay. 2008. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam – New York: Rodopi B.V.
- Nadgrodkiewicz, Grzegorz. 2006. *Joela Schumachera głos w sprawie „snuff movies”*, „Kwartalnik Filmowy” 54–55: 96–117.
- Pitrus, Andrzej. 1999. *Makabra po japońsku*, w: Krzysztof Kornacki i Jerzy Szyłak (red.), *Okolice kina grozy*, Gdańsk: Gdański Klub Fantastyki, s. 74–79.
- Smith, Geof. *FINAL CUTS: The History of Snuff Films*, <http://www.fringeunderground.com/snuff.html> [30.07.2013].
- Stine, Scott A. 1999. *The Snuff Film: The Making of an Urban Legend*, „Skeptical Inquirer” 23: 29–33, http://www.csicop.org/si/show/snuff_film_the_making_of_an_urban_legend/ [30.07.2013].
- Strebeigh, Fred. 1991. *Defining Law on the Feminist Frontier*, „New York Times Magazine” October, 6: 28–31.
- Syska, Rafał. 2003. *Film i przemoc. Sposoby obrazowania filmowych aspektów przemocy*, Kraków: Rabid.
- Wall, David S. 2007. *Cybercrime: The Transformation of Crime in the Information Age*, Cambridge-Malden: Polity Press.

FLOWERS OF FLESH AND BLOOD: THE MYTH OF SNUFF FILMS

The subject of this article is a social history of the myth of snuff movies (movies depicting real torture and murder distributed commercially). This myth is described as an urban legend circulating in film culture, especially American, since 1970. The snuff-movie myth was created by moral panic caused by saturation of mainstream culture with pornography and images of sex and violence, but in later stages of its lifecycle different variants of this urban legend surfaced. There are two main reasons for the longevity of the snuff-movie myth: its usefulness in certain cultural wars and the rapid technological progress in the creation and distribution of homemade movies.

Keywords: film, snuff, urban legends, violence in movies, film culture, moral panic