



Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych  
3.0 Polska(CC BY-NC-ND 3.0 PL)

Załącznik Kulturoznawczy 1/2014

Załącznik

FILM I TEATR

## AUDIOWIZUALNE OBLCZA PRZESĄDU. O NIEKTÓRYCH FUNKCJACH MOTYWU LUSTRA W DZIELE FILMOWYM

AGNIESZKA KUC

Wydział Nauk Humanistycznych Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego;  
Faculty of Humanities Cardinal Stefan Wyszyński University in Warsaw (Poland).  
cat.mial@op.pl

I am letting you into the secret of all secrets,  
mirrors are gates through which death comes  
and goes. Moreover if you see your whole life  
in a mirror you will see death at work as you see  
bees behind the glass in a hive.

F. PÉRIER jako Heurtebise  
w filmie *Orfeusz*  
(reż. J. Cocteau, 1950 r.)

Lustra w kinie używane są przez filmowców w rozmaitych celach – do doświetlania scen (np. blendy – ekrany odbłaskowe działające na zasadzie odbijania światła od powierzchni) oraz w projektorach filmowych, kamerach, reflektorach, dzięki czemu można osiągnąć niezwykle efekty świetlne i wizualne (np. kalejdoskop). W filmach, na planie i w kadrze pojawiają się one bardzo często czy to wśród dekoracji planu, czy jako szyby w sklepowej witrynie lub woda, czy nawet jako cień. Oczywiście nie występują tylko w filmach fabularnych<sup>1</sup>, a ich obecność często wiele wnosi do rozwoju fabuły<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Por. film artystyczny *Zwierciadło* w reżyserii Andrieja Tarkowskiego, z 1975 roku. Film jest opowieścią autobiograficzną reżysera.

<sup>2</sup>Zob. *Mirrors & co.*, [on-line] Dostępne w Internecie:  
<http://mirrorsandco.tumblr.com/>.

Z technicznego punktu widzenia zwierciadła pomagają filmowcom przy tzw. przedłużaniu kadru, np. gdy bohaterowie prowadzą dialog, znajdując się w różnych pokojach – pozwalają na obserwowanie obojga bohaterów w tym samym czasie (np. *Sekrety*, reż. Alice Nellis, 2007 r.). Przykładem innego rodzaju „przedłużania kadru” może być film *American Beauty* (reż. Sam Mendes, 1999 r.) i scena w pokoju córki głównego bohatera, którą filmuje z ukrycia ich sąsiad. Jane Burnham (córka) zasłonięta jest przez koleżankę, mimo to widzimy, że się uśmiecha, ponieważ widzimy ją w lusterku.

Przedmiot, którym jest zwierciadło, stanowi dla niektórych bohaterów filmowych wielkie zagrożenie, potworną prawdę i symbolizuje wiążące się z nią przerażenie. V z filmu *V jak Vendetta* (reż. James McTeigue, 2005 r.) nie może znieść tego, kim tak naprawdę jest pod maską i w przypływie złości rozbija lustro. Lustro, przed którym stoi bohater filmu *Shrek* (reż. Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001 r.), rozbija się samo, gdyż „nie może wytrzymać” odbicia Shreka. Natomiast bohater filmu *Clean, Shaven* (reż. Lodge Kerrigan, 1993 r.), mężczyzna chory na schizofrenię, w niektórych momentach nie jest w stanie znieść swojego odbicia i rozbija szybę samochodu, a inne szyby zasłania.

Najczęściej ujęcia z lustrami (w sensie nie tylko przedmiotu, lecz także jego właściwości) są tylko ozdobnikami, uatrakcyjnijają sceny i nie niosą za sobą głębszego sensu<sup>3</sup>. Jednak mądrze użyte ozdobniki mogą sprawić, że błahe sceny oraz te ważne dla filmu<sup>4</sup> przejdą do historii kina, jak np. najśłynniejsza filmowa scena walki Bruce’a Lee (*Wejście smoka*, reż. Roberta

<sup>3</sup>Jako przykład uatrakcyjnienia ujęcia za pomocą lustra posłuże się filmem *Rysopis* w reżyserii Jerzego Skolimowskiego z 1964 roku. Film zmontowany został z krótkometrażowych etiud szkolnych z czasów studiów. Jedną z nich, której akcja rozgrywa się w kawiarni, byłaby zwykłą, mało ciekawą rozmową znajomych, gdyby nie to, że rozmowę widzimy w metalowej tacy położonej na stoliku, w której odbijają się bohaterowie.

<sup>4</sup>Por. film *Afera Thomasa Crowna* (reż. John McTiernan, 1999r.) - gdy na początku filmu widzimy, jak Crown wchodzi do swojego biura. Jego postać odbija

Clouse, 1973 r.) w gabinecie luster. Pomysł zaczerpnięty był z filmu *Dama z Szanghaju* (1947 r.) Orsona Wellesa. W obu filmach była to „ostateczna walka” bohatera z antybohaterem. Notabene, gabinet luster z wesołego miasteczka Wellesa pojawiał się dosyć często w filmach, m.in. w *Tajemnicy morderstwa na Manhattanie* (reż. Woody Allen, 1993 r.) czy w *Człowieku ze złotym pistoletem* (reż. Guy Hamilton, 1974 r.).

Uatrakcyjnianie tym rekwizytem scen, w których bohaterowie właściwie nie robią nic poza staniem, rozmową lub ubieraniem/malowaniem się (np. *Śniadanie u Tiffany’ego* reż. Blake Edwards, 1961 r. i scena gdy Holly Golightly/Audrey Hepburn staje przed wystawą) powoduje, że widzowi przyjemniej ogląda się film. Daje to także możliwość pokazania bohaterów z innej perspektywy (możemy podejrzeć ich intymne, zwykłe, codzienne czynności). Również filmowe postacie obserwują innych z perspektywy, jaką daje np. lustro weneckie (półprzepuszczalne), używane m.in. w promp-terach czy na policji, w sytuacji przesłuchania czy rozpoznania podejrzanego przez świadka (np. *Salt*, reż. Phillip Noyce, 2010 r. i przesłuchanie Orlova/Daniela Olbrychskiego). Dzięki takim lustrom można także podglądać inne osoby, by potem wykorzystać zdobyte informacje do szantażu. W takim też celu wykorzystywał lustra doktor Mabuse z *1000 oczu doktora Mabuse* (reż. Fritz Lang, 1960 r.), prowadzący hotel (wypełniony przez niego siecią monitoringu i pokojami wyposażonymi w lustra weneckie, o których goście nie mieli pojęcia). Inne pobudki kierowały postacią z filmu *Władza absolutna* (reż. Clint Eastwood, 1997 r.). Zamontowała ona w swoim domu lustro weneckie, skrywające tajne pomieszczenie, w którym ukrywa się główny bohater.

Lustra zwielokrotniają odbicie, służą do ćwiczeń (np. *Ocean’s Thirteen*, reż. Steven Soderbergh, 2007 r.), stanowią element bogatego wnętrza

---

się w szybie, a pod nim rozpościera się miasto – jest to szybka charakterystyka postaci Crowna, jako multimilionera, który uważa się za lepszego od innych.

(np. *Maria Antonina*, reż. Sofia Coppola, 2006 r.), pomagają się ukryć (np. *Wojna Światów*, reż. Steven Spielberg, 2005 r.) itp. Bohaterowie filmowi nie tylko odbijają się w lustrach, lecz także w witrynach sklepowych (np. *Śniadanie u Tiffany'ego* lub *Kobieta kot* – reż. Pitof, 2004 r.), telewizorach (np. *Znaki*, reż. M. Night Shyamalan, 2002 r.), okularach (np. *Leon Zawodowiec*, reż. Luc Besson, 1994 r.) czy też w wodzie (np. *Król Lew*, reż. Rob Minkoff, Roger Allers, 1994 r.).

Kolejną podejmowaną tu kwestią będzie wykorzystywanie luster w kinie akcji, w którym bohaterowie używają szpiegowskich sztuczek. W filmie *Ostatnie zlecenie* (reż. Oxide Pang Chun, 2008 r.) Nicolas Cage, wcielający się w rolę hitmana (zabójcy na zlecenie), uczy innego bohatera, że żyjemy w świecie odbić (witryny sklepowe, biurowe szyby), dzięki czemu możemy mieć „oczy z tyłu głowy”, by „lepiej czytać swoje otoczenie”.

Lustra mogą nieść za sobą również większe znaczenie. W filmie *Matrix* (reż. Andy i Lana Wachowscy, 1999 r.) główny bohater – Neo stoi przed wyborem, który może całkowicie odmienić jego życie: musi wziąć jedną z proponowanych mu pastylek. Niebieska spowoduje, że wróci do życia, jakie wcześniej wiódł, natomiast czerwona przeniesie go do „prawdziwego” świata i wyrwie ze świata „iluzji”. W okularach widzimy odbicie Neo oraz dłoń Morfeusza trzymające pigułki. Każda dłoń widziana jest w innym szkłe okularów. Widzimy obie opcje, które może wybrać.

Zwierciadła w filmach często uwidoczniają nam decyzje, jakie podejmują bohaterowie, chwile, gdy zachodzi w nich zmiana nastawienia do samego siebie<sup>5</sup>. W takim przypadku postać musi stanąć przed sobą, zobaczyć odbicie,

<sup>5</sup>Por. film *8 mila* (reż. Curtis Hanson, 2002r.) w ujęciu rozpoczynającym korzysta z luster jako środka do spojrzenia „w głąb” siebie. Widzimy głównego bohatera (gra go Eminem), który stoi przed lustrem w publicznej łazience i ćwiczy swój „występ”. W pewnym momencie cała jego koncentracja zostaje rozproszona. Od tego momentu to, jak stoi przed lustrem, zmienia swoje znaczenie. Teraz próbuje zmierzyć się ze swoim zdenerwowaniem, próbuje zebrać się w sobie.

ocenić swoje negatywne i pozytywne strony i podjąć decyzję. Otaczanie aktora lustrami ze wszystkich stron, w każdym niemal momencie filmu może też być częścią charakterystyki postaci. W filmie *American Psycho* (reż. Mary Harron, 2000 r.) Patrick Bateman/Christian Bale (główny bohater) – yuppie, egocentryczny, obsesyjnie pedantyczny – kumuluje w sobie irytację i negatywne emocje. Bateman pokazywany jest w łazience, w czasie intymnych zabiegów higienicznych, którym poświęca mnóstwo czasu, by być „idealnym” i „najlepszym” z towarzystwa; żyje we własnym świecie halucynacji, który widzimy m.in. na początku filmu w scenie w barze<sup>6</sup>. Bohaterowie pokazywani często z lustrami odznaczają się charakterem narcystycznym, poświęcają zbyt wiele czasu własnemu wyglądowi (np. *2 x 2 = 4*, reż. Antoni Bohdziewicz, 1945 r.)<sup>7</sup>. Nadmierny podziw dla własnego ciała może być objawem choroby psychicznej (np. *Milczenie owiec*, reż. Jonathan Demme, 1991 r. – Bufflo Bill/Jame Gumb grany przez Teda Levine) lub unaocznieniem chaosu osobowości, jak u Charlesa Fostera Kane’a/Orsona Welleśa (*Obywatel Kane*, reż. Orson Welles, 1941 r. – słynna scena zwielokrotnienia odbicia daje możliwość odczytania jej jako wizualizacji sposobu patrzenia na świat). W filmach, w których występują nastoletni bohaterowie, często zdarzają się ujęcia z nastolatkiem stojącym przed lustrem i sprawdzającym swój wygląd, sylwetkę (np. *Transformers*, reż. Michael Bay, 2007 r.).

---

<sup>6</sup>W przypadku *American Psycho* użycie luster na planie można zrozumieć jako ukazanie rozszczepienia osobowości. W przypadku *American Psycho* na początku filmu skorzystano także z dosyć powszechnego motywu, którego jednak nie można wykorzystać w dowolnym momencie, a dokładniej mówiąc z barowego lustra. Barowe lustro jest świetną możliwością do pokazania halucynacji czy też problemów z rozpoznaniem rzeczywistości, związanych z działaniem alkoholu. Przykładem innych filmów z barowym lustrem może być *Powiesić go wysoko* (reż. Ted Post, 1968r.).

<sup>7</sup>Jest to film agitacyjny, w którym krytykuje się osoby nie uczestniczące w odbudowywaniu kraju po wojnie lub też działające na własną korzyść a nie dla dobra ogółu. Jedną z postaci, grana przez debiutującą Irenę Kwiatkowską, nie przyłącza się do społecznej pracy – woli próżnować przed lustrem.

Tancerzom oraz innym artystom lustra pomagają nauczyć się układu i tańczyć z innymi tancerzami, by poznać własne ciało i ruchy. W filmie *Czarny Łabędź* (reż. Darren Aronofsky, 2010 r.) sceny z bohaterami ćwiczącymi do występów mają miejsce w pomieszczeniach, których ściany wyłożone są lustrami. W filmie *Flashdance* (reż. Adrian Lyne, 1983 r.) tancerki przed występem malują się i rozmawiają ze sobą w garderobie, przy toalecie. Zwierciadło pozwala także zobaczyć siebie w „innej” roli, otoczyć się własnym wizerunkiem, „ubranym” w obcą rolę, jak w filmie *Wszystko o Ewie* (reż. Joseph L. Mankiewicz, 1950 r.) lub w polskim filmie *Kiler* (reż. Juliusz Machulski, 1997 r.), gdzie scena „wypróbowywania” ról, w jakie mógłby się wcielić Jerzy Kiler/Cezary Pazura, jest bezpośrednim nawiązaniem do filmu *Taksówkarz* (reż. Martin Scorsese, 1976 r.) z Robertem de Niro.

Zbiór motywów związanych z lustrami oraz przesądów im poświęconych wydaje się bogaty i obszerny. To tylko pozory, bo choć można by wymieniać je bez końca, gdy przypatrzymy się im uważniej, widoczne stają się, że różnią się od siebie tylko szczegółami, a w ich obrębie nie trudno zauważyć pewne prawidłowości. Publikacja *Od gotycyzmu do horroru*<sup>8</sup> Anny Gemry poświęcona tematowi horroru – jego miejscu w kulturze, historii gatunku oraz charakterystycznym dla niego postaciom (wampir, wilkołak, Frankenstein) – zawiera systematykę występujących w nim motywów. We wstępie autorka wyjaśnia, że z czasem do utrwalonego w kulturze zbioru dołączają nowe motywy. Dzieje się tak przez styczność z innymi kulturami, obserwacje innych zbiorów motywów, jest to jednak bardzo powolny proces. Motywy typu „magiczne zwierciadło” pozostają wciąż żywe, zmianie natomiast ulegają: wygląd, funkcje i cechy. W tej części pracy zajmę się

<sup>8</sup>A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteinia w wybranych utworach*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2008.

najczęstszymi lustrzanymi motywami, które wzięły się z przesądów (choć nie zawsze są świadomie przywołanymi przesądami)<sup>9</sup>.

Filmy, które posłużą mi jako przykłady tego rodzaju użyć motywu lustra, w większości reprezentują kino grozy lub posiadają fabuły oparte na baśniach. Władimir Propp w swojej analizie bajki magicznej odkrył schematyczność fabuł, zachowań postaci w baśniach. Częstotliwość powtarzania się schematu i motywów jest naprawdę zdumiewająca, w dodatku to nie nudzi widza, który, znając już ogólną strukturę fabuły, wyczekuje, jakie nowe rozwiązanie znaleźli dla niego twórcy filmu. W wielu horrorach i thrillerach schematycznym zabiegiem będzie pojawiająca się w lustrach sylwetka antybohatera, mordercy, potwora itp. Jest to najczęstszy zabieg, jaki stosują twórcy gatunku. Zwykle niezdająca sobie z niczego sprawy ofiara przechodzi obok lustra, w którym odbija się dodatkowo sylwetka antybohatera. Równie często siedząca przed lustrem osoba dostrzega nagle w odbiciu znajdującą się za nią jakąś postać. Takiego typu zabiegi mają służyć temu, by bohater filmu pozostawał jak najdłużej nieświadomy obecności zagrożenia, a widz jak najdłużej trwał w napięciu.

W przypadku bajek i baśni zwierciadła „mają większe pole do popisu” nie tylko w literaturze, lecz także i w filmie. Bracia Grimm zebrali liczne podania i opowieści ludowe z całej XIX-wiecznej Europy w zbiór pt. *Baśnie*

---

<sup>9</sup>Za przesady uważam tutaj przekonania, pewnego typu utrwaloną w kulturze wiedzę, która niekoniecznie musi podlegać zdroworozsądkowemu postrzeganiu rzeczywistości. Pochodzą (najczęściej) z wiedzy ludowej, więc postrzegane są przez wielu, za oznakę naiwności, infantylności i prostoty. Takie „naukowe” argumenty nie mogą jednak zlekceważyć faktu, że przesady są jednoznacznie powiązane z daną kulturą i pomagają zrozumieć w jaki sposób ludzie postrzegają pewne aspekty rzeczywistości. Uważam jednak, podobnie jak prof. Michał Januszkiewicz, że nie powinno się podejmować prób wyjaśniania podłoża powstania danego przesądu, ponieważ to „przeszkadza” w obcowaniu z pierwotnym doświadczeniem danej kultury.

*braci Grimm*<sup>10</sup> i natrafili przy tym na historię o magicznym lustrze złej królowej. W *Baśniach z tysiąca i jednej nocy* występuje lustro Zajna al-Asnama, mogące sprawdzić, czy dziewczyna jest dziewicą. Hans Christian Andersen pisał o *Królowej Śniegu* i jej roztrzaskanym zwierciadle, dzięki któremu mogła ona kontrolować małego chłopca. W znanej książce dla dzieci Lewisa Carolla pt. *Po drugiej stronie lustra* (1871 r.) mała Alicja przechodzi przez lustrzaną „bramę” do krainy „po drugiej stronie”. Wydaje się, że baśnie stanowią główne źródło wyobrażeń na temat motywu luster w filmach. Podane wyżej przykłady są nieliczne, ale chyba najbardziej znane.

W szkicu tym podjęłam się zadania wymienienia niektórych, najczęstszych i najbardziej popularnych, funkcji motywu lustra w filmie fabularnym. Zdecydowałam się na pewne uporządkowanie ich ról i sklasyfikowanie w podgrupy. Każda z podgrup została określona hasłem na pozór wyglądającym enigmatycznie, jednak wyrażenia te najtrafniej określają charakter grup, z których każda opatrzona została krótkim opisem i objaśnieniem.

### **a) Sobowtór - akcentowanie problemu tożsamości**

W lustrze widzimy nasze odbicie, ale możemy czasem odnieść wrażenie, że ten „człowiek” nie jest naprawdę mną, że „ten drugi” jest kimś obcym, kto tylko pod nas się podszywa i patrzy na nas. Zwykle jest to tylko odbicie, czasem jednak za nim kryje się coś więcej – sobowtór, czyli osoba wyglądająca, mówiąca i zachowująca się tak jak oryginał. W filmach postacie szukają czasami własnych sobowtórów, aby uzyskać większą swobodę (np. *Dave*, reż. Ivan Reitman, r. 1993 r. – tytułowy bohater zostaje sobowtórem prezydenta USA) lub aby spróbować innego życia (np. *Czy to ty, czy to ja?*, reż. Andy Tennant, 1995 r. – dziewczynki wykorzystują fakt, że są do siebie

<sup>10</sup>W XXI wieku rodzice zwykle nie przeczytają swoim dzieciom na dobranoc oryginalnych baśni Grimmów, mogło by to wywołać nocne koszmary. Ich zbiór charakteryzuje wielkie okrucieństwo, dlatego też baśnie Grimmów stanowią dobre źródło dla twórców horrorów.



podobne, by zamienić się rolami). Bliźnięta są dla siebie poniekąd lustrzanymi odbiciami i mogą z łatwością zamieniać się rolami. Częstym motywem filmowym jest istnienie brata bliźniaka, o którym się wcześniej nie wiedziało (np. *Wiem, kto mnie zabił*, reż. Chris Sivertson, 2007 r.). Zdarza się, że ktoś udaje inną osobę dzięki niezwykłym zdolnościom i talentowi (np. *Utalentowany pan Ripley*, reż. Anthony Minghella, 1999 r. czy *Fantomas*, reż. André Hunebelle, 1964 r.). Obok bliźniąt pojawia się także kwestia replikantów/klonów (*Szósty dzień*, reż. Roger Spottiswoode, r. 2000r. czy *Gwiezdne wojny: Część II - Atak klonów*, reż. George Lucas, 2002 r.).

Określając sobowtóra w języku niemieckim, korzysta się ze słowa *doppelgänger*<sup>11</sup>, jednak pojęcie to funkcjonuje najczęściej jako określenie dla istoty nierealnej, urojonej, będącej wizualizacją naszej mrocznej połowy, tzw. zły brat bliźniak. Zobaczenie takiej osoby na ulicy zwiastuje wielkie nieszczęście. W niektórych kulturach uważa się, że *doppelgänger* nie mają cienia ani lustrzanego odbicia, mogą służyć oryginałowi radą lub też powodować zamieszanie (np. *Czarny Łabędź*, reż. Darren Aronofsky, 2010 r.).

Zdarza się także, że postać w filmie przechodzi operację, aby upodobnić się do drugiej osoby. Doskonałym przykładem może być film *Bez twarzy* (reż. John Woo, 1997r.). John Travolta zamienia się twarzą (dosłownie) z Nicolasem Cage'em, tak aby jeden mógł zbliżyć się do drugiego, co prowadzi w ostateczności do sceny, gdy Travolta i Cage stoją zwróceniu do siebie twarzami, z przygotowaną do wystrzału bronią, oddzieleni jedynie cienką warstwą, jaką jest lustro. Obaj widzą w nim własne odbicia, wiedząc zarazem, że po drugiej stronie stoi wróg. Jest to bardzo dosłowne zobrazowanie potrzeby zabicia samego siebie w celu pokonania zła<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Oficyna Wydawnicza Rytm, Warszawa 2003.

<sup>12</sup> Zob. też *Klonowanie na ekranie* (8 kwietnia 2011), *Klub Miłośników Filmu* [on-line] Dostępne w Internecie: [http://www.film.org.pl/prace/klonowanie\\_na\\_ekranie.html](http://www.film.org.pl/prace/klonowanie_na_ekranie.html).

## b) Magiczne zwierciadło – wprowadzanie do filmu elementów magii

„Lustreczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy w świecie?” – zła królowa często zadawała to pytanie swemu magicznemu zwierciadłu, pchała ją do tego pycha i zadowolenie z własnej olśniewającej urody. Bajka braci Grimm miała już wiele ekranizacji, najlepiej znaną jest Disneyowska wersja pt. *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków* (reż. David Hand, 1937 r.). Tam magiczne zwierciadło, odpowiadając królowej, pokazuje na swojej powierzchni maskę, przez którą przemawia. W jednej z najnowszych wersji tej bajki (reż. Tarsem Singh, 2012 r.) królowa po wypowiedzeniu słów „Mirror, mirror on the wall” przechodzi przez lustro do świata po drugiej stronie, gdzie pośród wody znajduje się budynek wypełniony wiszącymi na ścianach zwierciadłami. Nie widać w nich odbicia królowej, ale jest tam jej magiczna osobowość, która wygląda trochę inaczej niż w oryginale, może też używać magii. Mimo że obie wersje opierają się na tej samej opowieści, moce, jakie posiada lustro, są różne. Disney pozwolił mu na przekazywanie prawdy, w nowej wersji jest przejściem do magicznego świata.

W filmie *Parnassus* (reż. Terry Gilliam, 2009 r.) główną atrakcją teatru objazdowego *Imaginarium* jest podróż do świata marzeń i lęków, oferowana śmiałkowi, który odważy się przekroczyć próg lustra. Zamiast gładkiej powierzchni posiadało ono połyskującą folię, wyglądającą trochę jak kurtyna, a po drugiej stronie czekał całkiem nowy świat. Kraina stworzona przez umysł tego, kto przekroczył próg. Trzeba było tam podjąć wyzwanie i walczyć o ratunek dla swojej duszy, ponieważ w lustrze toczyła się walka między dobrem a złem. Doktor Parnassus otrzymał bowiem ten przedmiot od samego Mefistofelesa.

Wszystkie lustra są w pewien sposób magiczne, jest to pradawna magia znana od setek lat, ukazująca prawdziwe oblicze świata, to, co ukryte (jak nasze marzenia i pragnienia), to, czego najbardziej się boimy. Lustra pokazują coś, czego często nie jesteśmy w stanie pojąć. Jednak nie muszą być wcale magicznymi przedmiotami, by wykazywać nadnaturalne zdolności.

### c) Wrota prawdy - odkrywanie prawdziwego oblicza rzeczywistości

Patrząc w lustro, uważamy, że to, co widzimy (a więc nasze własne odbicie), to prawdziwy obraz świata. Skąd jednak możemy mieć pewność, że to prawda? Bez lustra nie byłoby możliwości obejrzenia siebie, ale czy widziany obraz nie jest złudzeniem? W sklepowych przymierzalniach lustra „magicznie” nas odchudzają. To nie one nas oczarowują, lecz ludzie, którzy umieścili tam tego typu „krzywe zwierciadła”. Wykreowany świat, jaki prezentuje nam film fabularny, ma na celu tak omamić widza, by uwierzył w istnienie tego świata. W filmie animowanym Disneya pt. *Mala Syrenka* (reż. J. Musker, R. Clements, 1989 r.) czar wiedźmy sprawił, że księżę zakochał się w czarownicy. Tak jak księżę nie mógł przejrzeć magii wiedźmy, również widzowie mają problem z rozszyfrowaniem obrazu w filmie. W takich sytuacjach często z pomocą przychodzi bohaterom lustro.

Jako przykład tej kategorii posłuży mi film *Łsnienie* (reż. Stanley Kubrick, 1980 r.). Motyw lustra stanowi ważną część strategii budowania atmosfery tego horroru. Zwierciadło jest tu używane nie tylko jako „wrota prawdy”<sup>13</sup>, lecz także jako motyw sobowtóra/bliźniaka, a dokładniej bliźniaczek. Pierwowzorem *Łsnienia* była książka pod tym samym tytułem autorstwa mistrza horroru, Stephena Kinga. Rodzina Torrance’ów przyjeżdża do górskiego hotelu Panorama, którym ma się opiekować w czasie zimy. Bohaterowie myślą, że zostają w nim sami, ale niestety tak im się tylko wydaje, ponieważ okazuje się, że w hotelu mieszkają złe duchy. Zjawiska paranormalne wysuwają się na plan pierwszy w książce, natomiast w filmie reżyser skupił się na psychice Jacka Torrance’a (granego przez Jacka Nickolsona). Wiążą się z tym trzy znaczące sceny z lustrem. Pierwsza z nich ma miejsce, gdy synek Jacka, Danny, rozmawia ze swoim „wymyślonym” kolegą, stojąc naprzeciw lustra. Danny za pomocą własnego odbicia stwarza sobie „fizycznego” partnera rozmowy. Druga scena odbywa się w pokoju hotelowym nr 217.

---

<sup>13</sup>Pojęcie zaczerpnięte z książki *Filmowa odyseja...*, s. 271.

Pokój ten jest siedliskiem ducha starej kobiety, która umarła w wannie. Dla Danny'ego zjawą była stara kobieta, Jack zobaczył natomiast piękną, młodą i nagą dziewczynę. Dopiero w lustrze odkrył prawdziwe oblicze ducha – starą kobietę, znajdującą się w zaawansowanym stadium rozkładu. Trzecia scena to tzw. REDRUM. W sypialni rodziców Danny napisał na drzwiach łazienki słowo „REDRUM”, co przeraziło jego matkę, która patrząc w lustro, zobaczyła, co naprawdę zrobił jej syn. W odbiciu dziwny wyraz zamienił się w „MURDER” (morderstwo). Pokój 217 i REDRUM to dwa różne sposoby wykorzystania zwierciadła jako „wrót prawdy”. Nie oszukuje ono bohaterów, tylko pokazuje prawdę. Wystarczy w nie spojrzeć, by zobaczyć, że świat, który widzimy, jest inny, niż myśleliśmy.

Kolejną odsłoną „wrót prawdy” będzie odzwierciedlanie tego, co ukryte jest w człowieku, a mianowicie jego marzeń i charakteru. W *Harrym Potterze i Kamieniu Filozoficznym* (reż. Chris Columbus, 2001r.) pojawia się lustro Ein Eingarp (odbicie napisu Pragnienie), w którym osoba patrząca widziała swoje najskrytsze pragnienia. W *Niekończącej się opowieści* (reż. Wolfgang Petersen, 1984 r.), aby dostać się do Południowej Wyroczni, należało przejść przez dwie próby. Drugą było zmierzenie się ze swym prawdziwym obliczem. Lustro pokazywało, kim naprawdę się jest. Była to przerażająca próba, po której wielu śmiazków uciekało ze strachem.

W powyższych przypadkach bohaterowie mogli zobaczyć prawdę o sobie, istnieje jednak także przypadek, gdy potrzebują innej osoby, by ujrzeć tę prawdę. Taka sytuacja ma miejsce m.in. w *Oku* (reż. David Moreau, 2008 r.). Bohaterka przez długi czas widziała w lustrze kogoś zupełnie innego. Było tak dopóty, dopóki nie zobaczyła swojego zdjęcia. Dzieje się tak również u bohaterów z dysocjacją jaźni czy problemami natury psychicznej, jednak w tym przypadku tylko widz jest w stanie to zobaczyć. Przykładami mogą być *Pęknięte lustro* (reż. Guy Hamilton, 1980 r.) lub polski film *Róża* (reż. Wojciech Smarzowski, 2011 r.), w którym metaforyczne pęknięte lustro pokazuje prawdę o bohaterkach, podobnie jak ono rozbitych wewnątrz.

Kolejną grupą, jaką można wyróżnić w tej kategorii, są filmy z czarownicami i wampirami. Wampiry według wielu podań nie posiadają duszy, więc nie widać ich odbić. Wampirowi granemu przez Belę Lugosiego w *Draculi* (reż. Tod Browning, 1931 r.) udało się pozostać nierozpoznanym, gdyby nie małe lusterko w szkatułce z cygarami, które nie pokazało jego odbicia.

Ostatnią kategorią jest motyw niekoniecznie związany bezpośrednio z przesadami, zasługujący jednak na chwilę uwagi ze względu na jego popularność i częstość występowania w filmach fabularnych. Komedia, horrory, dramaty, thrillery – zawsze znajdzie się film, w którym bohater/bohaterka stoi przed lustrem w łazience. Nie chodzi o sam fakt odbijania się w lustrze, lecz o to, co lustro pokazuje bohaterom, mianowicie, że ktoś za nimi stoi<sup>14</sup>. Jest to jeden ze sposobów tworzenia suspensu w filmie.

#### **d) Medium – pośredniczenie między światami Portal**

Wystarczy, że przejdziemy przez lustro, a znajdziemy się w innym, tajemniczym świecie – świecie odwróconym. Najślynniejszą podróżniczką tym „środkiem transportu” jest mała Alicja, bohaterka książki *Po drugiej stronie lustra* (Lewis Carroll, 1971 r.) i wcześniejszej książki *Alicja w Krainie Czarów* (1865 r.). Alicja przeszła do świata, który był nie tylko odwróceniem rzeczywistości, lecz także innym światem, rządzącym się własnymi prawami. Motyw Alicji i Krainy Czarów jest bardzo popularny w literaturze i filmie, często spotyka się „cytaty” z *Alicji* w postaci białego królika z zegarkiem, kota z Cheshire czy Królowej Kier<sup>15</sup>. Jednym z przykładów

<sup>14</sup>Zob. też film zamieszczony na portalu internetowym - *Mirror Scare 2010* (20 lutego 2010), YouTube.com [on-line] Dostępne w Internecie: [http://www.youtube.com/watch?v=I\\_Off2PXy-M](http://www.youtube.com/watch?v=I_Off2PXy-M).

<sup>15</sup>*Alicja w Krainie Czarów* oraz *Po drugiej stronie lustra* były bardzo często ekranizowane, w roku 2010 pojawiła się w kinach najnowsza ekranizacja w reżyserii Tima Burtona. Najpopularniejsze motywy zostały zaczerpnięte z pierwszej książki, do drugiej rzadziej sięgali filmowcy, często jednak postacie i motywy przeplatają się

filmowych, w którym cytuje się *Alicję*, jest film *Matrix* (reż. Andy i Lana Wachowscy, 1999 r.), wzmiankowany wcześniej.

Neo, grany przez Keanu Reevesa (porównywany do Alicji), zostaje postawiony przed wyborem: dawne życie w iluzji czy też życie w prawdziwym świecie. Aby przenieść się do realnego świata, musi łyknąć pigułkę oraz dotknąć lustra. Dziewczynka, gdy przechodzi przez lustro, ma wrażenie, że zaczęło się ono topić, jakby było srebrzystą mgłą. Kiedy Neo dotknął płynnej powierzchni lustra, fragment, który został na jego palcu, zaczął rozprzestrzeniać się na całe jego ciało aż do ust, wchodząc w głąb niego. To nie Neo przeszedł przez lustro, to ono weszło w niego i spowodowało, że jego umysł obudził się i rozwiął iluzję. Świat, do którego został przeniesiony, istniał naprawdę, czego nie można być pewnym w przypadku *Alicji*.

Lustro może także przenosić bohaterów do świata fantazji, w pewnym sensie alternatywnej rzeczywistości, jak w *Dziadku do orzechów* (reż. Andriej Konczalowski, 2010 r.), czy do świata niewidzialnego, ukrytego przed ludzkim spojrzeniem, jak w *Van Helsingu* (reż. Stephen Sommers, 2004 r.), gdzie stanowi wrota do zamku Draculi.

To tylko nieliczne spośród wielu filmów korzystających z motywu *Alicji*, to także tylko jeden z wielu rodzajów portali. Lustro pozwala również na przejście do świata umarłych. Przykładem może być film *Orfeusz* (reż. Jean Cocteau, 1950 r.), w którym wykorzystano grecki mit Orfeusza i Eurydyki. Filmowy Orfeusz zakochuje się w tajemniczej Księżniczce, będącej w rzeczywistości Śmiercią. Zaślepiiony miłością, lekceważy własną żonę, Eurydykę, która zostaje zgładzona na polecenie Śmierci. Bohater wyrusza do świata zmarłych, by ją odzyskać, nie schodzi jednak w głąb lądu, jak mityczny Orfeusz, lecz przechodzi przez lustro, podążając za duszą żony.

Istnieje także możliwość, że lustro, będące przejściem do innej rzeczywistości, nie pozwala bohaterom w filmie na fizyczne przejście do drugiego

---

w filmach, tworząc jeden wspólny zbiór motywów.

świata, pozwala jednak zaglądać do niego jak przez okno. Przykładem takiego filmu może być *Donnie Darko* (reż. Richard Kelly, 2001 r.). Film ten może być odczytywany na kilku płaszczyznach, jednak ze względu na charakter pracy omówię tylko jedną z nich, a mianowicie istnienie drugiej rzeczywistości, w której pewne wydarzenia miały już miejsce. Donnie, główny bohater, uważany jest za chorego psychicznie nastolatka. Okazuje się jednak, że jest on bardzo wyczulony na sygnały przekazywane mu między innymi przez Tony'ego (człowieka w przebraniu królika). Tony ostrzega Donnie'ego, roztaczając przed nim wizję tragicznych wydarzeń, które będą miały miejsce, jeśli Donnie nie zastosuje się do jego instrukcji. Wizje ma zazwyczaj w czasie snu<sup>16</sup>, ale jedno ze spotkań z Tonym ma miejsce przed lustrem – widz ma wrażenie, że zwierciadło stanowi tylko cienką i płynną granicę pomiędzy światami.

### **Przywoływanie duszy zmarłych**

Luster możemy używać jako medium nie tylko do wróżenia, lecz także do przywoływania duchów i upiórów. Według przesądu w czasie śmierci może ono porwać duszę umierającego do świata, który nie jest ani światem żywych, ani zmarłych. Stanowi granicę między tymi światami, którą można przekroczyć, o ile spełni się pewne wymagania. Obecnie w Internecie krąży wiele nagrań, w których ludzie, stojąc przed lustrem, starają się przywoływać duchy. Najczęstszą przywoływaną postacią jest Krwawa Mary<sup>17</sup> – należy wypowiedzieć jej imię kilka razy (liczba jest zmienna) i ponoć pojawi się za nami jej duch, który może zrobić nieszczęśnikowi najróżniejsze

---

<sup>16</sup>Sen jest również granicą między światami żywych i duchowym. Śniący może wędrować pomiędzy tymi dwoma światami, doświadczając zarazem rozłączenia ducha od ciała.

<sup>17</sup>Krwawa Mary to Maria I Tudor (1516-1568), która swój przydomek zdobyła za sprawą swoich rządów względem protestantów. Obecnie „Krwawą Maria” to jeden z tzw. testów śmiałości, bardzo popularne wśród młodzieży i dzieci zabawy i wyzwania sprawdzające odwagę uczestników.

(zwykle okrutne) rzeczy. Istnieją także inne popularne duchy, które przywołuje się dla zabawy czy też w innym celu. Jedną z takich istot jest Candyman (*Candyman*, reż. Bernard Rose, 1992 r.). Co prawda jest to postać z opowiadania (Clive'a Barkera pt. *Zakazany*<sup>18</sup>), ale tego typu historie, popularyzowane przez literaturę i film, znajdują odzwierciedlenie w realnym świecie.

Tytułowy bohater to Daniel Robitaille, czarnoskóry syn niewolnika, który wdał się w romans z białą panienką z wyższych sfer. Został okrutnie ukarany przez ojca dziewczyny. W czasie tortur, na chwilę przed śmiercią, spojrział w lustro, przez co jego dusza została w nim uwięziona. Od tej pory ktokolwiek wypowiedział jego imię przed lustrem, przywoływał żądną zemsty duszę. W 1992 roku opowiadanie zostało zekranizowane przez Bernarda Rose'a. Film odniósł wielki sukces, głównie dzięki postaci samego Candymana, granego przez Tony'ego Todda<sup>19</sup>. Ponieważ postaci w filmie muszą stać przed lustrem w czasie przywoływania ducha, sceny z tym rekwizytem grają bardzo ważną rolę w całym filmie. To za nimi, a także w nich samych, kryją się groza i niebezpieczeństwo, jak w przypadku sceny, w której duch, a dokładniej jego ręka, wyskakuje przez taflę i chce złapać bohaterkę. Cała groza, jaką niesie za sobą Candyman, ma swój początek w pracy magisterskiej, którą pisze główna bohaterka, Helen Lyle, wraz z koleżanką. Praca miała opisywać miejskie legendy i współczesny folklor, wśród których znalazła się także historia o Robitaille'u. Kobiety, idąc śladem zbrodni uznanych za czyny Candymana, dostają się do mieszkania jednej z ofiar. Z tego mieszkania, poprzez dziurę za lustrem w łazience, można się było dostać do mieszkania obok, jakby przechodziło się przez ukryte przejście do

<sup>18</sup>Clive Barker, zbiór opowiadań pt. *Księga krwi tom V* z 1985 roku, składa się z opowiadań: *Zakazany*, *Madonna*, *Dzieci krzyku*, *W ciele*.

<sup>19</sup>Todd popularność zdobył poprzez dość charakterystyczny ton głosu oraz zachowanie w filmie. Aktor stworzył samowystarczalną postać, której sam głos budował wielkie napięcie i strach. Podobnie zagrał w serii *Oszukać przeznaczenie* (seria pięciu filmów, mające premiery w latach 2000-2011), gdzie grał upiornego „przewodnika” po prawach rządzących śmiercią, a także w wielu innych „strasznych” filmach.



mrocznego świata. Zwierciadło stanowiło więc w filmie metaforę portalu do innego świata, jednak duch zwykle nie wychodził przez lustro<sup>20</sup>, służyło ono tylko do przywołania upiora. Gdy oglądamy film, przez długi czas nie jesteśmy pewni, czy to rzeczywiście Candyman zabija, czy może to tylko alter ego Helen, która zabija, nie będąc świadomą swoich czynów i obwiniając za zbrodnie wyobrażoną postać z miejskich legend. Lustro w takich przypadkach bardzo często wykorzystywane jest do budowania fabuły o bohaterach, którzy są chorzy na schizofrenię czy też mają wymyślone, zabijające ich, alter ego.. Wówczas bohater dzięki zwierciadłu jest w stanie dowiedzieć się prawdy o sobie i o tym, co uczynił<sup>21</sup>. Stojąc przed nim, widzi odbijającą się sylwetkę urojonej postaci bądź ducha, który opanował jego ciało.

### **Komunikacja za pomocą lustra**

Lustro, będąc granicą między światami, może także stanowić świetne narzędzie do komunikowania się nie tylko między żywymi, lecz także zmarłych z żyjącymi. Najprostszymi rodzajami komunikowania się za pomocą zwierciadła są napisy zrobione szminką (np. *Butterfield 8*, reż. Daniel Mann, 1960 r.) lub palcem na zaparowanej powierzchni (np. *Constantine*, reż. Francis Lawrence, 2005 r.). Bardziej zaawansowane metody korzystają z magii (np. *Harry Potter i Insygnia Śmierci, cz. 1*, reż. David Yates, 2010 r.). Można także się porozumiewać za pomocą lustra weneckiego, co samo w sobie powinno wykluczać komunikację, jednak np. w filmach, w których akcja toczy się w policyjnej sali przesłuchań, osoba przesłuchująca może dawać sygnały osobom będącym po drugiej stronie. To były przykłady komunikacji między żywymi, jednak w kinie komunikować da się także ze

---

<sup>20</sup>Poza wspomnianą już sceną, w której jednakże tylko jego ręka przechodzi przez lustro. Potworem wychodzącym przez lustro by dopaść ofiarę będzie m. in. Freddy Kruger z *Koszmaru z Ulicy Wiązów* z 2010 r.

<sup>21</sup>Jak Jesse (grany przez Marka Pattona) w *Koszmarze z Ulicy Wiązów II: Zemsta Freddy'ego* (reż. Jack Sholder, 1985 r.)

zmarłymi lub światem niematerialnym. Rodzice małej Koraliny (*Koralina*, reż. Henry Selick, 2009 r.), uwięzieni w lustrze, mogą jedynie napisać na jego powierzchni prośbę o pomoc skierowaną do córki.

### e) Zły omen – przepowiadanie czyjejs śmierć

Zbicie zwierciadła zwiastuje najczęściej nieszczęście, a w skrajnym przypadku czyjąś śmierć. Rozbite lustro daje także bardzo ciekawy wizualnie efekt, który można tłumaczyć jako rozbitą psychikę lub multiplikację jaźni. Jednak i w samym lustrzanym odbiciu może być zawarta zapowiedź przyszłych wydarzeń.

Poza przykładami, w których wróży się z luster lub z tafli wody, w filmach można znaleźć wskazówki dawane widzom przez twórców, dotyczące bliskiej śmierci bohaterów. Często trudno je dostrzec za pierwszym razem, jednak są obecne w wizualnej sferze filmów. *Piknik pod Wiszącą Skałą* (reż. Peter Weir, 1975 r.) jest dosyć specyficznym dziełem, pełnym mistycyzmu i tajemniczości. Uważny widz dostrzeże jednak wśród sennych i wypełnionych poetycznością wizji pewne wskazówki.

W dzień świętego Walentego grupa dziewcząt ze szkoły dla panien wybrała się na piknik pod Wiszącą Skałą. Cztery z nich odłączyły się od reszty, wróciła tylko jedna. Dalsza część filmu jest próbą zrozumienia wydarzeń, jakie miały miejsce pod Skałą, i ma na celu odkrycie prawdy. W początkowej sekwencji filmu widzimy, jak dziewczęta ubierają się i przygotowują do wyprawy. W ich pokoju nie brakuje oczywiście dużego lustra, przed którym siedzi główna bohaterka filmu, Miranda. Dziewczyna nie patrzy w odbicie, lecz gdzieś ponad nie. Nie patrzy także w mniejsze zwierciadełko. Odbijająca się w nim Miranda, kształt lusterka, panująca w filmie aura tajemnicy sprawiają, że widz dostrzega portret nagrobny. Gdy weźmiemy pod uwagę przypuszczenie, że Miranda spodziewała się śmierci i przygotowywała się do niej, nie mamy już wątpliwości co do symboliki tego lusterka.

Innym przykładem może być *Nie oglądaj się teraz* (reż. Nicolas Roeg, 1973 r.). W scenie otwierającej film omenem śmierci będzie „tafla wody”. Fabuła opowiada historię małżeństwa, którego życie zmienia się po tragicznej śmierci córki (utonięcie w stawie). Scena początkowa to nagromadzenie metafor i symboli śmierci: rozbite szkło (czyli rozbite lustro), rozplywająca się czerwona farba symbolizująca krew<sup>22</sup> oraz sugestywne, wyeksponowane przez kamerę odbicie dziewczynki w stawie.

### f) Więzienie dla duszy

W momencie czyjejs śmierci uchodząca z ciała dusza najczęściej idzie prosto do świata zmarłych. Jednakże jeśli w tym właśnie momencie targana była silnymi emocjami (niezałatwioną sprawą, gniewem, chęcią zemsty), będzie szukać dla siebie nowego wcielenia, by przedłużyć swoje istnienie<sup>23</sup>. Czymś takim może być lustro, ale także inny człowiek, zdjęcie czy taśma filmowa, które stanowią „zapis odbicia” postaci w przedmiocie.

Lustro nie musi więzić tylko zmarłych, może również być ograniczeniem dla żywych, jak w filmie *Uczeń Czarnoksiężnika* (reż. Jon Turteltaub, 2010 r.). Walczący magowie wykorzystują w czarach właściwości zwierciadła, stosując zaklęcie działające na prostej zasadzie: świat po drugiej stronie jest odwrotnością naszego. Osoba, która dotknie powierzchni zaczarowanego lustra, zostaje wciągnięta do świata po drugiej stronie. Aby wydostać się z takiego więzienia, należy spojrzeć w swoje odbicie i ponownie przejść przez taflę zwierciadła.

<sup>22</sup>Film często korzysta z motywu fotografii, czy też portretów, które nagle spadają ze ściany, zaczynają się palić, pękać, itp. oznaczając zbliżającą się śmierć do przedstawionej na zdjęciu osoby.

<sup>23</sup>Pojemnikiem może być praktycznie wszystko - naszyjnik, pudełko, grzebień, ubrania, książki - dotknięcie lub wypowiedzenie pewnych słów przy takim przedmiocie może sprowadzić na kogoś serię nieszczęść.

Gdy potraktujemy taśmę filmową jako pewnego rodzaju lustro, to jako filmowy przykład motywu uwięzionej duszy można potraktować film *Krąg* (oryginalny tytuł japoński *Ringu*, reż. Hideo Nakata, 1998 r.). Po mieście krąży legenda o tajemniczej kasecie wideo; każdy, kto ją obejrzy, umrze w ciągu siedmiu dni. Kaseeta okazuje się medium dla duszy dziewczynki o imieniu Sadako – zamordowanej przez matkę, pałającej wielką nienawiścią do świata. Sadako bardzo chce być usłyszana, chce, by inni dowiedzieli się o jej istnieniu. Aby przeżyć, trzeba więc skopiować film – świadectwo jej istnienia (będące nagraniem z sesji w szpitalu psychiatrycznym). Upiorne nagranie to pewnego rodzaju zbiór krótkich obrazów z jej życia, które wywarły na niej duży wpływ. Przez chwilę widać odbicie dziewczynki w lustrze ustawionym na wprost (kamera jest jednak niewidoczna<sup>24</sup>), po chwili obraz przeskakuje i widzimy matkę Sadako czeszącą włosy przed lustrem.. Całe nagranie na kasecie wypełnione jest obrazami niemożliwymi z punktu widzenia fizyki.

Najlepszym przykładem obrazu, w którym dusza zmarłego zostaje uwięziona w zwierciadle i traktuje je jako narzędzie dla zabijania, jest film *Lustra* (reż. Alexandre Aja, 2008 r.)<sup>25</sup>. Można go potraktować jako zbiór lustrzanych motywów występujących w filmach grozy. Pęknięte lustro, sobowtór, portal, środek do komunikowania, omen śmierci oraz więzienie dla duszy – wszystkie te motywy są obecne w omawianym dziele. Jego fabuła toczy się wokół głównego bohatera, który zostaje stróżem nocnym w dawnej galerii handlowej pełnej lustrzanych ścian. Budynek ten był wcześniej szpitalem dla psychicznie chorych. We wszystkich zwierciadłach znajdujących się w tym budynku uwięzione są dusze osób zmarłych w tym miejscu lub jakoś z tym miejscem związanych (jak poprzedni stróż nocny). Okazuje się,

<sup>24</sup>Taki zabieg filmowy, kiedy widz zaczyna się zastanawiać gdzie znajdowała się kamera, użyty został również w filmie *Kontakt* (reż. Robert Zemeckis, 1997 r.).

<sup>25</sup>Remake koreańskiego filmu *Lustra* (oryginalny tytuł *Geoul sokeuro*, reż. Seong-ho Kim, 2003 r.).

## **Audiovisual Aspects of Superstition. Some Functions of the Mirror Motif in the Film**

The purpose of this article is to show the role played by the mirrors and related to them themes in audiovisual works, not only at the production stage, but also as symbols which are hidden in those works. I presented, in an abbreviation, how the filmmakers are using the mirrors in the production process, i.e. technical aspects, as well as their functions in the frame, like including them as an attractive ornament to the scene. Each role and function of the mirror has been highlighted in the article by examples from the selected movies.

In the next part I focused on showing the mirror from the perspective of superstitions that are associated with it, and I also made an attempt to isolate and clarify its roles and functions which can be found in the movies. The division I proposed was constructed in such a way that it could be easily explained, in one or two words, what lies beneath them, and so the distribution is as follows: wraith (emphasis on the problem of identity), magical mirror (introducing elements of magic to the movies), the gates of truth (revealing the true face of reality), medium (mediating between the worlds), bad omen (the preaching of someone's death), prison for the soul.

**Keywords:** mirror, cinema, movies, superstition, audiovisual work, reflection, motif.



# Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego

Polecamy ostatnio wydane publikacje



Wydawnictwo UKSW publikuje książki naukowe i popularnonaukowe: monografie, rozprawy doktorskie i habilitacyjne, tomiki poezji, materiały pokonferencyjne, podręczniki i prace zbiorowe, o tematyce obejmującej wszystkie dziedziny, w których Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego prowadzi badania naukowe oraz kształcenie.

Wydawnictwo UKSW  
ul. Dewajtis 5, Warszawa  
tel. 22 561 88 38

[www.wydawnictwo.uksw.edu.pl](http://www.wydawnictwo.uksw.edu.pl)