

Michał
Wolski



Wampir

wiwisekcja

Wyobrażenia krwio pijców
we współczesnej kulturze



Michał Wolski

Absolwent filologii polskiej oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Wrocławskim. Obecnie pracuje nad doktoratem Wyobrażenia wampira wobec modelu współczesnego antybohatera. Bada historię literatury współczesnej, technologie językowe, imaginologię oraz refleksję nad kulturą popularną. Zajmuje się również zagadnieniami z zakresu typografii i edytorstwa. Jest też współzałożycielem i prezesem Stowarzyszenia Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Po doktoracie chciałby zostać postrachem siedmiu mórz.

Wampir

wiwisekcja

Wyobrażenia krwiopijców
we współczesnej kulturze

Michał
Wolski

Wampir

wiwisekcja

Wyobrażenia krwio pijców
we współczesnej kulturze

Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontrast”
Wrocław 2014

Wampir: Wiwisekcja. Wyobrażenia krwio pijców we współczesnej kulturze
Stowarzyszenie Młodych Twórców „Kontrast”

ul. R. Traugutta 147/14, 50-149 Wrocław
wydanie pierwsze, Wrocław 2014,

ISBN 978-83-937755-0-7

Recenzja naukowa prof. dr hab. Ryszard Waksmund

Redakcja Robert Dudziński

Korekta Natalia Szczepkowska, Monika Mielcarek

Opracowanie graficzne i skład Michał Wolski

Projekt okładki Ewa Rogalska

Złożono krojem pisma Garamond Premier Pro (Adobe Systems) ¹⁰/₁₃ oraz ⁷⁵/₁₀

Wydrukowano na papierze Munken Print Cream v 1.5 90g/m²

Druk PRINT GROUP Sp. z o.o.

ul. Mieszka I 63/64

71-011 Szczecin

Copyright © by Michał Wolski, 2013

Spis treści

I	Wprowadzenie	7
	Wampir historyczny	10
	Wampir literacki	15
	Prekursorzy zmian	20
	U progu nowej jakości	26
II	Przez żołądek do serca. Motyw krwi	29
	Krew jako pożywienie	34
	Krew jako narkotyk	47
	Krew jako źródło siły	59
	Krew zmarginalizowana	64
III	Od zmierzchu do świtu. Motyw nocy	69
	Przekraczanie granicy dnia i nocy	71
	Nocni drapieżnicy	81
IV	Krew nie woda. Motyw miłości	89
	Wampir apolliński	92
	Wampir dionizyjski	105
	Wampir nieestetyczny	117
V	Okiem tanatologa. Motyw śmierci	127
	Wampir – metafora śmierci	135
	Dwojedusznik	146
	Złodziej życia	148
	Żywy wampir	152

VI Sens nie-życia. Motywacja wampira 159

Polowanie na wampiry 162

Wampir nad rozlewiskiem 167

Człowiek – wampir, dwa bratanki... 177

Pasja według wampira 181

Zbuntowany wampir 184

Pan i władca świata wampirów 191

VII Wampir obłąskawiony 197

Refleksja końcowa 197

Zmierzch wampiryzmu? 201

VIII Aneks 207

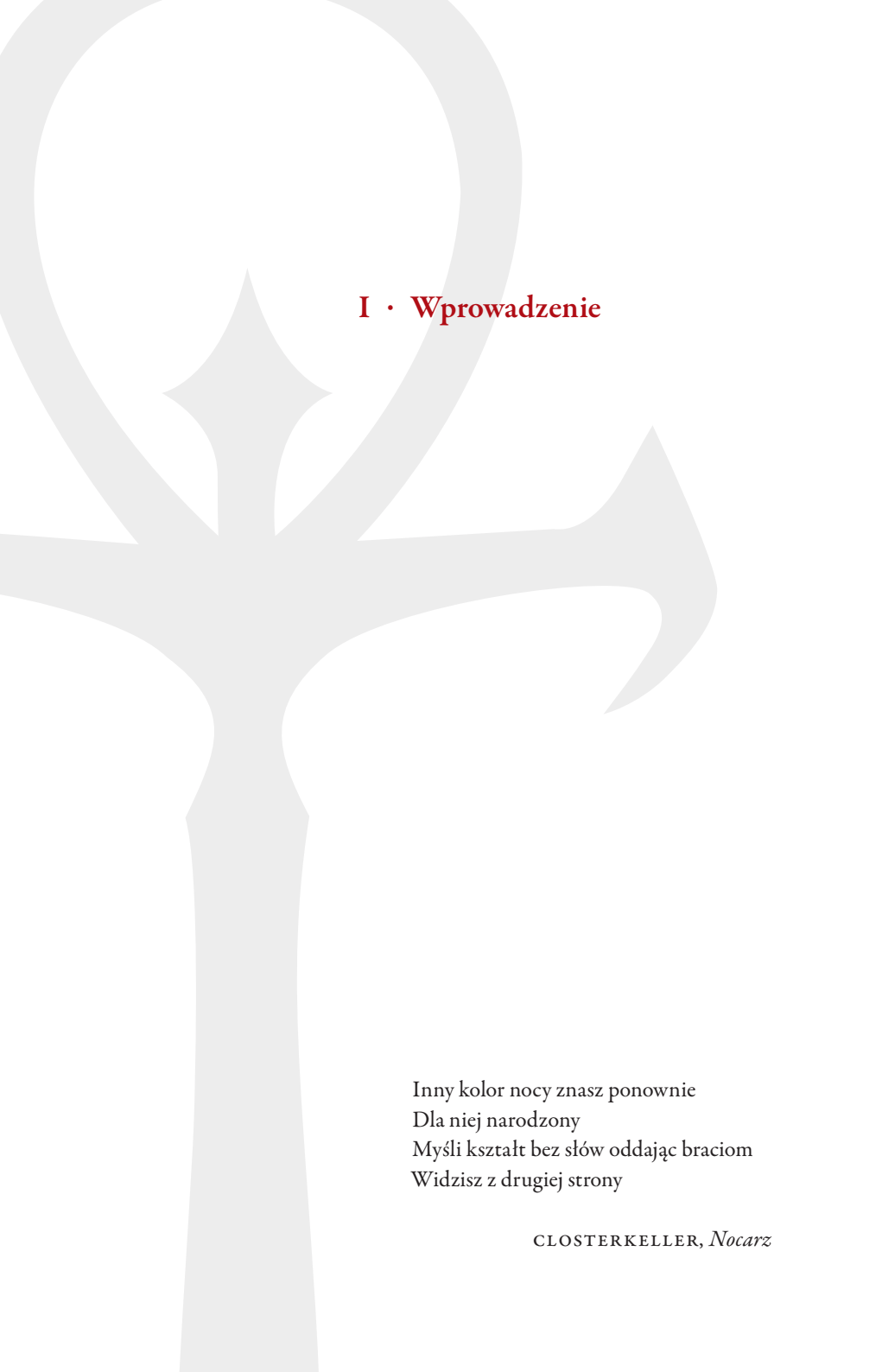
Bibliografia podmiotowa 208

Filmografia oraz źródła multimedialne 210

Bibliografia przedmiotowa 212

Spis ilustracji 216

Indeks nazwisk 218



I · Wprowadzenie

Inny kolor nocy znasz ponownie
Dla niej narodzony
Myśli kształt bez słów oddając braciom
Widzisz z drugiej strony

CLOSTERKELLER, *Nocarz*

I • Wprowadzenie

„Niewiele nocnych stworów oddziałuje na naszą wyobraźnię tak mocno, jak wampiry” – twierdził narrator jednego z odcinków programu *Mysterious Forces Beyond*. Nie da się ukryć, że istoty te już na dobre stały się mieszkańcami zbiorowej wyobraźni, a ich wszechobecność i różnicowanie nikogo już nie dziwią. Potencjał motywu wampira wydaje się niemal nieskończony; ilekroć bowiem można było zaobserwować pewne wyczerpanie się jego formuły, ilekroć ktoś ogłaszał „śmierć” wampira, to zawsze po jakimś czasie pojawiał się tekst kultury, który wywoływał – kolejny już – renesans wampiryzmu. „W wampirze zakochała się nieprzeliczona rzesza twórców i artystów. Z tych, którzy do tematu coś wnieśli, należy wymienić Gottfrieda Augusta Bürgera (autora słynnej *Lenory* z 1773 [...]), doktora Polidori (uczestnika słynnych balang w willi Deodati nad Jeziorem Genewskim, 1816), [...] Mickiewicza (*Dziady, poema*, 1832), J. Sheridana le Fanu i jego słynną *Carmillę* (1871), Bramę Stokera i jego *Draculę* (1897), Friedricha Murnaua, Romana Polańskiego, Wernera Herzoga, Francisa Forda Coppolę, nie należy też zapominać [...] o Annie Rice, która w chwili, gdy wydawało się, że o wampirach nie można powiedzieć już niczego ciekawego, wymyśliła *Lestata*”¹. Takich przykładów na metaforyczne powstawanie z martwych wspomnianego toposu można znaleźć co najmniej kilkanaście, nie tylko w literaturze czy filmie, ale też w takich tekstach kultury (głównie popularnej), jak komiks oraz – co znamienne – wszelkiego rodzaju gry. „Współczesny wampir ma wiele odcieni i barw i nie

1 A. Sapkowski, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001, s. 209.

przestaje zadziwiać swoją żywotnością. A przecież mogłoby się wydawać, że w XXI wieku opowieść o zmarłym, który powraca, by żywić się krwią, utraciła już swoją siłę, nie potrafi przerazić, być atrakcyjna przez wzbudzenie strachu. Skoro jednak wampir jest ciągle obecny, jego przesłanie musi być w jakiś sposób aktualne².

Celem niniejszej rozprawy jest próba analizy i opisu obecnego statusu tego mieszkańca zbiorowej świadomości, jakim jest wampir. W celu odwołania czy też przybliżenia jego miejsca we współczesnej kulturze posłużę się – za Marią Janion – pojęciem fantazmatu. Fantazmat jest, przynajmniej w ujęciu romantycznym, „derywatem marzenia, które najczęściej odwołuje się do wyrazistego dualizmu kontrastów”³. Z drugiej strony, rzeczzone pojęcie usiłovali skonkretyzować Sigmund Freud oraz jego następcy, np. „Jean-Paul Valabrega, który [...] doprowadził do pewnej ostateczności systemowe, strukturalistyczne traktowanie fantazmatów: podkreślił ich absolutną uniwersalność; uważał, że istnieje system fantazmatów, który nazywał «fantazmatyką» (*la phantasmatique*), i wreszcie uznał, iż fantazmat jest, być może, «elementem strukturalnym, nieredukowalnym», nierozzerwalnie połączonym z mitem”⁴. Obok koncepcji o proveniencji psychoanalitycznej istniały również teorie wobec nich opozycyjne, jak sugestia Ronalda Davida Lainga, według którego doświadczenie fantazmatu jest fenomenologiczne i pełni funkcję socjalizacyjną⁵. Nieświadome operowanie istniejącymi intersubiektywnie fantazmatami pozwala na skuteczne funkcjonowanie w społeczeństwie.

Na podstawie powyższych koncepcji Janion ukuła zrąb postulowanej przez siebie tzw. krytyki fantazmatycznej, wywodzącej się wprawdzie z psychologii, jednak funkcjonującej w przestrzeni literackiej na zasadzie swego rodzaju paradoksu „literackości”. Otóż „fantazmaty literackie (tj. występujące w literaturze) podlegają swoistym prawom literatury, nie psychologii, ale zarazem fantazmaty życia wewnętrznego wyposażone są właśnie w strukturę literacką albo przynajmniej przeważnie w kategoriach literackich są artykułowane przez tych, którzy ich doświadczają,

2 A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008, s. 243.

3 M. Janion, *Fantazmaty* [w:] *eadem, Prace wybrane*, t. 3, *Zło i fantazmaty*, Kraków 2001, s. 163.

4 *Ibidem*, s. 165.

5 Por. R.D. Laing, *Ja i inni*, przeł. B. Mizia, wyd. 2 popr., Poznań 1999.

jak i przez tych, którzy je opisują⁶. Tym samym można – za ich pomocą – badać motywy istniejące i funkcjonujące w literaturze. „Fantazmaty sytuują się między mitami a stereotypami – dzielą więc cechy z jednymi i z drugimi [...]. Humanistyka nie może pominąć antropologii fantazmatu, gdyż tkwi on u podstaw aktywności wyobraźni dostępnej każdemu. Ale jego status bywa dwuznaczny: twórczy i nietwórczy. Krytyka fantazmatyczna winna z tego stanu rzeczy zdawać stale sprawę. Z konfliktu fantazmatu-objawu twórczości i fantazmatu-kiczowatego stereotypu musi uczynić swój ważny problem interpretacyjny”⁷.

Za pomocą pojęcia fantazmatu można więc – wprawdzie w niedookreślony (ze względu na funkcjonowanie w kulturze dwóch wyżej wspomnianych aspektów tego terminu), ale względnie aktualny sposób – oddać charakter współczesnej recepcji motywu wampirycznego. Termin ten sugeruje ponadto swoistą ewolucję samego wampira lub wyeksponowanie takich cech tej istoty, które były ukryte w jej wcześniejszych wcieleniach i które wywodzą się z literatury przełomu XIX i XX wieku czy też posiadają proveniencję ludową. Fantazmat akcentuje bowiem psychologiczny aspekt motywu wampirycznego, dość silnie sytuując jego źródło we freudowskich sublimacjach popędów lub – mówiąc prościej – w ludzkiej nieświadomości. Na pewnym etapie wampir z istoty obcej, groźnej czy wręcz potwornej – ale zawsze pochodzącej spoza znanego nam świata – stał się swego rodzaju alegorią ciemnej strony człowieczeństwa, a więc kimś lub czymś w pewnym sensie ludzkim. Wypada więc zapytać: dlaczego zmiana ta dokonuje się w taki właśnie sposób? W jakim kierunku będzie postępować? I co z niej wynika?

Wampir historyczny

Zanim jednak postaram się znaleźć odpowiedź na powyższe pytania, koniecznym jest prześledzenie – przynajmniej skrótowne – ewolucji motywu wampirycznego w kulturze⁸. Sam

6 M. Janion, *Fantazmaty...*, s. 169.

7 *Ibidem*, s. 180.

8 Mity i motywy wampiryczne są już w literaturze tak szczegółowo i kompleksowo zbadane oraz opisane, że bezcelowym wydaje się szersze przytaczanie zawartych w różnych pracach naukowych informacji. Tym bardziej, że dla zaprezentowanego tutaj ujęcia tematu mają one znaczenie marginalne. Dla porządku jednak wypada wymienić rzeczzone opracowania, które lepiej realizują opis zjawiska wampiryzmu w kulturze, a są to m.in. A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru...*; M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008; K. Kaczor, *Od Draculi do Lestata. Portrety*

wampir – wychodząc od definicji zawartej w *Słowniku literatury popularnej* – to „jedna z najpopularniejszych postaci literatury i filmu grozy, według dawnych wierzeń ludowych zmarły wstający z grobu i wysysający krew śpiących ludzi. Wampirem mógł zostać samobójca, zbrodniarz, człowiek wyklęty, kacierz, dziecko zmarłe przed chrztem itp. Wątki wampiryczne można znaleźć w mitologiach i wierzeniach wszystkich ludów. W Europie najwięcej wampirów «zamieszkiwało» Transylwanię (Siedmiogród), Bretanię, Styrię, Serbię, Grecję, Morawy, Węgry, Czechy, Polskę (zwłaszcza Śląsk). [...] W literackich portretach wampira powtarzają się m.in. charakterystyczne cechy jego wyglądu: blada cera, chudość, wysoki wzrost, niezwykła siła i zręczność, zbyt czerwone usta i ostre zęby, oczy o niezwykłym blasku (niekiedy czerwone), długie i ostre paznokcie. Kobiety wampiry to zazwyczaj osoby obdarzone niezwykłą urodą, elegancją, inteligencją i wrażliwością. [...] Nie mniej atrakcyjne literacko są inne właściwości wampirów oraz ich obyczaje – nocny tryb życia, odżywianie się wyłącznie krwią, przesypianie dnia w trumnie (często w starej kaplicy; wampir nie ulega procesom starzenia ani rozkładowi), zimne ciało, niezdrowy oddech (lub jego brak), możliwość zmiany postaci (w nietoperza, psa lub wilka; zwierzęta te przedstawiane są często jako towarzysze wampira), umiejętność przechodzenia przez ściany, zdolności telepatyczne, hipnotyzowanie ludzi i zwierząt. [...] Literacki i filmowy wampir zazwyczaj nie odbija się w lustrze, nie znosi czosnku, boi się światła, a także symboli religijnych – Biblii, krucyfiksu, święconej wody (czasami wystarcza zwykła woda)⁹.

Już na wstępie warto zwrócić uwagę na ludową czy nieraz mitologiczną proveniencję motywu wampira. Zespół pewnych wyobrażeń i stereotypów współcześnie wiążących się z tą kategorią postaci jest – co potwierdzają zgodnie wszyscy badacze zajmujący się tematyką wampiryzmu – równie wszechobecny, co ponadczasowy. „Jean-Paul Roux,

wampira, Gdańsk 1998; C. Lecouteux, *Tajemnicza historia wampirów*, przeł. B. Spieralska, Warszawa 2007; E. Petoia, *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przeł. B. Bielańska et al., Kraków 2004; B. Zwolińska, *Wampiryzm w literaturze romantycznej i postromantycznej na przykładzie Opowieści niesamowitych Edgara Allana Poe’a, Poganki Narcyzy Żmichowskiej oraz opowiadań Stefana Grabińskiego*, Gdańsk 2002. Do części z tych prac będę się jeszcze odwoływać.

9 K. Walc, *Wampir* [hasło] [w:] *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, wyd. 2. popr. i uzup., Wrocław 2006, s. 632–633.

autor książki o mitach i symbolach krwi, utrzymuje z mocą: «Nie ulega wątpliwości, że powrót zmarłych, którzy łakną krwi i przychodzą po nią na ziemię, był i pozostanie ideą uniwersalną». Michel Meslin, pisząc o wyobrażeniach fantastycznych, podkreśla głębokość wierzenia zakorzenionego w psychologii zbiorowej, że istnieją duchy utrzymujące stosunki z uśpionymi śmiertelnikami, ssące ich krew, a nieraz pożerające ciało¹⁰. Również za Janion przytoczyć można opinię Clive'a Leatherdale'a, według którego „uniwersalność wiary w regeneracyjną moc krwi i w życie po śmierci powoduje w konsekwencji, że ich kombinacja – czyli wampiryzm – objawia się jako także uniwersalna”¹¹. Nie powinno więc dziwić, że motywy nierozzerwalnie łączące się z wampiryzmem, czyli szeroko pojęta problematyka krwi i śmierci, „dwóch najsilniejszych bodaj tabu w kulturze zachodniej”¹², znalazły odzwierciedlenie w niemal wszystkich kulturach świata, a jej przejawy obserwować można w imponującej liczbie mitów czy – co ważniejsze – podań ludowych. Jak zauważa Erberto Petoia, autor bogatej i kompleksowej analizy antropologicznej wierzeń w wampira i wilkołaka, w klasycznym ujęciu utożsamia się genezę tego pierwszego „z duchem zmarłej osoby lub jej trupem, ożywionym przez własnego ducha lub demona, który powraca, żeby zakłócać spokój żywym, pozbawiając ich krwi lub jakiegoś podstawowego organu w celu zwiększenia własnej vitalności. [...] W tradycji ludowej wampir to często osoba przedwcześnie zmarła gwałtowną śmiercią bądź której pozaziemskie życie nie jest szczęśliwe, ktoś, kto jest czarownicą lub czarownikiem, wilkołakiem, heretykiem, dzieckiem z nieprawego łoża zrodzonym z rodziców bękartów, każdy, kto został zabity przez wampira, i wszelkiego rodzaju wyrzutki społeczne”¹³.

W ludowym ujęciu wampiryzm był więc obecny jako zjawisko dość powszechne, by nie powiedzieć – oczywiste. Tradycyjnie początków współczesnego stereotypu wampira upatruje się wśród wierzeń i podań ludów słowiańskich. Już „samo określenie «wampir» jest niewątpliwie pochodzenia słowiańskiego, odnajdujemy je w różnych formach takich jak «upiyr» (po rosyjsku), «upier» (po polsku), «vepir» (po

10 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 7.

11 C. Leatherdale, *Dracula. Du mythe au réel*, Traduit de l'anglais et préface par J. Finné, Paris 1996, s. 28, cyt. za: M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 7.

12 A. Gemra, *op. cit.*, s. 67.

13 E. Petoia, *op. cit.*, s. 35.

bułgarsku). Etymologia słowa pozostaje niepewna, mimo odmiennych interpretacji przedstawianych przy różnych okazjach. Wprawdzie termin «wampiryzm» pojawia się w Europie dopiero w połowie XVIII wieku, ale według opata Calmeta pierwszą wiadomość o istnieniu wampirów znajdujemy u S. Libenzio, biskupa Bremy zmarłego w 1013 roku, słowo «wampir» natomiast pojawia się w źródłach rosyjskich już w 1047 roku. W XV wieku w Rosji powstaje zwyczaj ofiarowania pokutnych darów wampirom, niemal powszechnie utożsamianym ze zmarłymi. Ralston, na podstawie wiadomości pochodzących z dzieła innego wybitnego rosyjskiego uczonego, Aleksandra Afanasiewa, stwierdza, iż wampirami są osoby, które za życia były magami, czarownikami i wilkołakami; lub osoby wykluczone z łona Kościoła, pozbawione obrzędów religijnych na przykład za popełnione samobójstwo. Narodziny wampira przypisuje się świętokradczemu związkowi czarownicy z wilkołakiem lub z diabłem. Według Słowian, wampirem jest ten, kto rodzi się w owodni i z zębami; ma wówczas czerwoną płamę na ciele¹⁴. W legendach o krwiopijcach często uderza „powszechność” i „oczywistość” ludowych wierzeń, przejawiających się zarówno w opisie przestępczania w wampira, jak i w sposobach na jego unicestwienie. Wampiryzm w swoim najpopularniejszym rozumieniu ewidentnie posiada więc słowiańskie korzenie, choć samo zjawisko ma charakter uniwersalny.

Warto na marginesie zauważyć fakt – pojawiający się przy okazji powyższych rozważań – istnienia ogromnej liczby różnorodnych zjawisk odpowiedzialnych za przemianę w wampira. „Kazimierz Moszyński, największy znawca folkloru słowiańskiego, zwracał uwagę na «bezugraniczną dzikość» wyobrażeń wampirycznych u Słowian¹⁵, będącą niezaprzeczalnym dowodem na żywotność tego zagadnienia w zbiorowej świadomości ludów słowiańskich. „O związku z nieoswajalną grozą świadczy już cała wiedza ludowa dotycząca tego, kto staje się wampirem. [...] Anthony Masters w *Naturalnej historii wampira* z roku 1972



Jedna z popularniejszych wizualizacji stereotypowego wampira

14 *Ibidem*, s. 191.

15 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 28

– po zapoznaniu się z obfitymi źródłami – doszedł do wniosku, że istnieje aż czterysta osiemdziesiąt sześć przyczyn, dla których umarły może stać się wampirem¹⁶. Świadczy to nie tylko o niezwykle rozwiniętej ludowej wyobraźni, ale również – czy może przede wszystkim – o fakcie, że przez wiele wieków żywe trupy, powstające z grobów celem wyssania krwi śmiertelników, traktowane były jako zjawisko występujące realnie i stanowiące prawdziwe, rzeczywiste zagrożenie. Spotykało się więc ono – i to dość powszechnie – z faktycznymi reakcjami, albowiem „to właśnie zakorzenienie owych wierzeń w rzeczywistości [...] jest najważniejsze, choćby z uwagi na antropologiczny wymiar zjawiska. Wampir jest częścią nieznaną historii ludzkości, ma swoją rolę i funkcję. Nie zrodził się z niczego w XVII czy XVIII wieku. Wpisuje się on w skomplikowany system reprezentacji śmierci i życia, który przetrwał do naszych czasów¹⁷”.

Claude Lecouteux, autor cytowanej książki *Tajemnicza historia wampirów*, przyczyn ugruntowania tego stereotypu upatruje, paradoksalnie, w odejściu od innych zabobonów. „Rozkwit wampiryzmu przypada dokładnie na czasy, gdy w Europie skończył się okres polowań na czarownice. Wampiryzm przejął pałeczkę, jak gdyby ówczesni ludzie potrzebowali jakiegoś zjawiska pozwalającego egzorcyzmować własne lęki, zjawiska wyjaśniającego nękające ich nieszczęścia, powracające epidemie dżumy lub cholery. Szczegółowe porównanie egzekucji czarownic z zabijaniem wampirów ujawnia ten sam *modus operandi* i to samo tło mentalne. [...] Przejście od represji czarownic do eliminowania wampirów jest szczególnie wyraziste pod koniec XVI wieku¹⁸”, i od tej pory to drugie zjawisko zaczyna powoli stawać się problemem społecznym¹⁹. W epoce oświecenia pojawiło się wiele traktatów kościelnych i świeckich, które podchodziły do tej kwestii zarówno poważnie, jak i z charakterystycznym dla epoki sceptycyzmem²⁰. „Początkowo wilkołaki i wampiry traktowano jako zwykłe obiekty badań nad otaczającym człowieka światem i jego

16 *Ibidem*, s. 28–29.

17 C. Lecouteux, *op. cit.*, s. 8–9.

18 *Ibidem*, s. 116–117.

19 Por. É. Pócs, *Between the living and the dead. A perspective on witches and seers in the early Modern Age*, Budapest 1999, s. 42.

20 Najślynniejszym przykładem tego typu postaw było dzieło opata Augustina Calmeta, wyśmiane później na łamach *Encyklopedii* przez Woltera. Więcej na ten temat w: E. Petoia, *op. cit.*, s. 275 i nast.

zjawiskami; poddawane naukowej analizie nie wytrzymywały merytorycznej krytyki, coraz lepiej uzbrojonej w rzeczowe argumenty. Stopniowo wiara w wampiryzm, wilkołactwo czy istnienie innych istot fantastycznych zanikała: ludzie nie musieli już wierzyć – mogli wiedzieć. Uzyskana wiedza wpłynęła na zmianę światopoglądu i umożliwiła przesunięcie pewnych zagrożeń ze świata rzeczywistego do nierzeczywistego, w dziedzinę wyobraźni²¹. W takich okolicznościach postać wampira stopniowo przestawała funkcjonować w świadomości ludzi jako prawdziwe, wymagające uwagi zagrożenie, przechodząc do świata fikcji czy raczej stając się jedynie domeną ludzkich fantazji i wyobrażeń. Paradoksalnie jednak fantazmat wampira – przedostawszy się, jak sugeruje Anna Gemra, z kultury oralnej do piśmienniczej²² – jedynie na tym zyskał; „w nim skupiły się w dzikim, okrutnym nasileniu wierzenia ludowe i słowiańskie, w nim rozpętały się wyuzdane moce Erosa i Tanatosa”²³. Otworzyły się zatem przed wampirem nowe możliwości, nieskończony wręcz potencjał wszelkich parafraz, wariantów i prefiguracji, które nie musiały poddawać się rygorowi racjonalizacji. Innymi słowy, wampir – jako fantazmat – mógł zagościć w kulturze na stałe.

Motyw wampira został dość szybko zaadaptowany czy wręcz zasymilowany przez pojawiające się ówczesnie nurty literackie. Jak zauważa Anita Has-Tokarz, ów pochodzący „z folkloru słowiańskiego motyw wampiryczny zaistniał w literaturze pięknej u schyłku XVIII wieku za pośrednictwem gotycyzmu angielskiego. [...] Inspiracja ta szczególnie uwidacznia się w aspekcie dwóch kategorii świata przedstawionego: bohatera (wampir jawi się bowiem jako następca immoralisty – «łotra gotyckiego») oraz przestrzeni”²⁴. Związku tego nie sposób zbagatelizować, nie tylko bowiem wpłynął on na wyobraźnię późniejszych pokoleń, stanowiąc podstawę kanonu literatury grozy, ale również dowiódł żywotności toposu wampira i jego niekwestionowanego wpływu na publiczność literacką. Szczególnie widoczne było to w romantyzmie,

Wampir literacki

21 A. Gemra, *op. cit.*, s. 80.

22 Por. *ibidem*.

23 M. Janion, *Wobec zła [w:] eadem, Prace wybrane*, t. 3, s. 38.

24 A. Has-Tokarz, *Motyw wampira w literaturze i filmie grozy [w:] Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002, s. 169–170.

odnoszącym się z aprobatą do wszelkich kategorii literackich opartych na niesamowitości, a szczególnie już do tych wywodzących się z folkloru.

Nie jest to jednak jedyne źródło popularności motywu wampira. Anna Gemra – potwierdzając, że „za epokę, która prowadziła ten fantazmat na karty literatury pięknej, większość znawców uważa romantyzm” – zauważa ponadto za Michele Vovellem, iż „istniejący od dawna w bałkańskich czy transylwańskich kryjówkach wampir został naturalizowany we wrażliwości Zachodu i w eksploracji śmierci przez fantastykę romantyzmu i jawi się jako odmiana fantazmatu markiza de Sade, łączącego Erosa z Tanatosem”²⁵. Fantazmatu – wypada dodać – niezwykle trwałego. „Gotycka powieść grozy, przedstawiająca niezwykle wydarzenia, dziejące się zazwyczaj w atmosferze tajemniczości i z dużym udziałem istot nadprzyrodzonych, wpłynęła w sposób istotny na stylistykę świata przedstawionego w literackim i filmowym horrorze wampirycznym”²⁶.

Pierwsze literackie wampiry nie odchodziły za daleko od zapożyczonego z demonologii ludowej wyobrażenia nieumarłego krwiopijcy. Znakomita większość badaczy zgadza się co do tego, że „za pierwsze zdecydowanie wampiryczne dzieło uważa się powszechnie balladę Johanna W. Goethego *Naręczona z Koryntu* (1794). W utworze tym odnajdujemy m.in. motyw bladoliciego młodzieńca w czarnej pelerynie oraz wampira-kobiety, ochotczo pijącej «krwawe wino bladymi ustami»”²⁷. Kolejnym wartym odnotowania utworem był *Wampir* doktora J.W. Polidorigo z 1819 roku. Główny bohater tego opowiadania, „blady «byronowski» Lord Ruthven, zabijający swe ofiary (piękne i młode kobiety) śmiertelnymi ukąszeniami, pozostawiając ślady kłów na wiotkich szyjach ofiar – stał się na kilkadziesiąt lat najpopularniejszym krwiopijcą Europy”²⁸. Wątki wampiryczne podejmowali ponadto m.in. E.T.A. Hoffmann, Théophile Gautier, Prosper Mérimée, Guy de Maupassant, Mikołaj Gogol, Aleksy Tołstoj czy Joseph Sheridan Le Fanu i jego *Carmilla*, będąca „prawdopodobnie pierwszą pisaną prozą opowieścią o wampirach, mającą aż tak jawnie erotyczny charakter [...] i odwołującą się do

25 A. Gemra, *op. cit.*, s. 101–102.

26 A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 169–170.

27 *Ibidem*, s. 170. Fragment z *Naręczonej z Koryntu* pochodzi z: J.W. Goethe, *Dzieła wybrane*, t. 1, *Utwory poetyckie*, Warszawa 1954, s. 157–162.

28 A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 170.

wzbudzających kontrowersje lub wręcz przestępczych zachowań seksualnych”²⁹. To krótkie wyliczenie stanowi jedynie część XIX-wiecznego dorobku literackiego podejmującego wątki wampiryczne, który szerzej i bardziej kompleksowo przybliża Anna Gemra w cytowanej już pozycji *Od gotycyzmu do horroru* czy Maria Janion w *Wampirze. Biografii symbolicznej*. Warto jednak mieć świadomość tego dziedzictwa, z jednej strony bowiem świadczy ono o tym, że fantazmat wampira był cały czas przywoływany i aktualizowany zarówno w obiegu literatury wysokiej, jak i popularnej, z drugiej natomiast – że tradycyjny, zaczerpnięty z folkloru wizerunek wampira, poprzez różne warianty i kontynuacje, wciąż był obecny w świadomości czytelniczej tamtego okresu. Cały czas rozwijając się i przeobrażając, wampir podążał pewnym wynikającym z tradycji – tak ludowej, jak i w pewnym momencie literackiej – szlakiem, który wprawdzie wielokrotnie się rozgałęział, jednak konsekwentnie zdawał się zmierzać w jednym kierunku. W pewnym momencie literackie wyobrażenie wampira było na tyle bogate, że trzeba mu było nadać jeden, konkretny kształt. Uczynił to Bram Stoker na kartach swojej powieści *Dracula* (1897), tworząc tym samym „wampira wszech czasów”³⁰.

„Stoker – pisze Lecouteux – zebrał je [dotychczasowe tradycje i motywy wampiryczne – przyp. M.W.] i umiejętnie połączył, dając początek mitowi wampira. Inspirowały go dzieła wcześniejszych autorów, ale żaden z nich nie odmalował obrazu z takim bogactwem szczegółów”³¹. Obrazu – wypadaloby dodać – na tyle kompleksowego i sugestywnego, że powieściowy Dracula został na wiele lat prototypem większości literackich i filmowych wampirów. Na ostateczny kształt postrzegania Draculi wpłynął również wizerunek Beli Lugosiego, który zagrał tytułowego bohatera w filmie Toda Browninga *Księżę Drakula* z 1931 roku, dopełniając obrazu najsłynniejszego z wampirów i wpływając na recepcję masowego odbiorcy; „to właśnie kreacja Lugosiego stała się wzorem dla większości późniejszych odtwórców wampirów, podobnie zresztą jak scenariusz do filmu i sposób jego realizacji”³². Nie bez znaczenia było również umiejscowienie akcji w realnie istniejących przestrzeniach: w Transylwanii Podkarpackiej, stanowiącej u Stokera „stereotyp

29 A. Gemra, *op. cit.*, s. 148.

30 Por. *ibidem*, s. 154.

31 C. Lecouteux, *op. cit.*, s. 5.

32 A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru...*, s. 203.

przestrzeni wampirycznej³³, oraz w wiktoriańskim Londynie, co miało na swój sposób uwiarygodnić wydarzenia rozgrywające się na kartach powieści³⁴. Najbardziej znaczącym jednak zabiegiem tego rodzaju jest wykorzystanie postaci historycznej³⁵ – wołoskiego hospodara Włada III Draculi, zwanego Palownikiem. Zakorzenie postaci wampira w prawdziwej historii (Wład III jest do dzisiaj jednym z rumuńskich bohaterów narodowych) było kolejnym sposobem na uwiarygodnienie całej historii i spotęgowanie zamierzonego przez Stokera efektu grozy.

W tym kontekście przestaje dziwić fakt, że *Dracula*, nawiązujący do fantazmatu wampira – z natury swej obecnego w psychice zbiorowego odbiorcy – spotkał się z taką recepcją. Formuła zaproponowana przez Stokera okazała się na tyle sugestywna, że przez wiele następnych lat wszelkie teksty kultury oparte na motywie wampirycznym albo otwiercie do niej nawiązywały, albo musiały się doń ustosunkować w jakiś inny sposób. Szczególnie wyraźnie widać to na przykładzie filmów, od *Nosferatu – symfonii grozy* Friedricha W. Murnaua z 1922 roku (dość luźno adaptującego powieść Stokera m.in. ze względu na problemy związane z prawami autorskimi) poprzez wspomnianego *Księcia Draculę* na *Draculi 2000* Patricka Lussiera z Gerardem Butlerem w roli głównej kończąc. „Hrabia Dracula, wampir i demoniczny uwodziciel kobiet, stał się charakterystycznym bohaterem kinowym. Istnieje około stu trzydziestu jego ekranowych wcieleń, w ciągu siedemdziesięciu lat zmieniał w filmach wiek i wygląd, których użyczyli mu różni aktorzy³⁶. Do najbardziej znanych odtwórców roli Draculi należą wspomniany już Bela Lugosi, Christopher Lee, Frank Langella i Gary Oldman, którzy swoimi charakterystycznymi kreacjami aktorskimi ugruntowali czy też zakonserwowali wizerunek wampira w wyobraźni widzów.

Fenomen sukcesu *Draculi* był już analizowany wielokrotnie i z każdej możliwej strony, a przyczyn jego niesłabnącej popularności jest – zdaniem badaczy – wiele. Anna Gemra uważa np., że „postać wampira pod piórem Stokera [...] odwołuje się do klasycznych wyobrażeń związanych

33 A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 172.

34 Por. A. Izdebska, *Gotyckie labirynty* [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 34.

35 Dokładniej rzecz ujmując, odbyło się to na zasadzie kontaminacji kilku historycznych wzorców osobowych, m.in. Gilles'a de Montmorency-Lavala czy Elżbiety Batory. Por. A. Gemra, *Od gotycyzmu do horroru...*, s. 159.

36 G. Stachówna, *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006, s. 145.

z osobą Antychrysta i ostatecznej walki Boga ze Złym. Wskazują na to także nawiązania do mających apokaliptyczny charakter Ksiąg Henocha [...] oraz do Apokalipsy św. Jana. W ten sposób z żywego, żadnego krwi trupa, choć groźnego, to jednak bez pogłębionych rysów diabolicznych, wampir przemienia się w Szatana-Antychrysta, który usiłuje przejąć władzę nad światem, zapelniając go «stworzonymi» przez siebie istotami»³⁷. W innych interpretacjach zwraca się uwagę na wymienione wyżej konotacje psychologiczne i folklorystyczne, słowem – na całe wielokrotnie sprawdzone zaplecze, z którego, tworząc postać wampira, korzystał Stoker i jego następcy. Można więc uznać, że „twórcy nowoczesnego mitu nie zaczynali od zera. Sztuka ich polegała na zgromadzeniu wcześniejszych informacji i wpisaniu ich w ramy fantastycznej opowieści. Było to trudniejsze, niż można by przypuszczać, należało bowiem dostarczyć logicznych wyjaśnień – logicznych w sensie wewnętrznej spójności mitu – mogących wzbudzić niepokój w najbardziej nawet zdeklarowanych racjonalistach. Należało stworzyć horror, który zdaniem Julii Kristevy, jest «tym, co zakłóca tożsamość, system, porządek. Tym, co nie przestrzega granic, miejsc, reguł; czymś pomiędzy, czymś dwuznacznym, mieszanym»»³⁸. Podwójny, ambiwalentny charakter postaci wampira będziemy jeszcze dokładniej analizować w późniejszych rozdziałach; na chwilę obecną warto natomiast zauważyć, że skutkiem szeroko pojętej fascynacji postacią Draculi czy wampirami w ogóle było – zainicjowane przez fabułę książki Brama Stokera, a następnie podtrzymane i kontynuowane przez jego naśladowców literackich i filmowych – wychowanie czy wręcz zaprojektowanie modelowego odbiorcy dzieł tego typu. „Jest nim czytelnik lub widz znający jeśli nie powieść Stokera, to przynajmniej filmowe przeróbki»³⁹, spodziewający się zatem podświadomie, że inne teksty kultury nawiązujące do fantazmatu wampira będą czymś na kształt „«gry z odbiorcą», negującej, modyfikującej lub potwierdzającej jego dotychczasowe wyobrażenia»⁴⁰.

Wampir okazał się więc chwytliwym i bardzo popularnym stereotypem immoralisty, modyfikowanym i wykorzystywanym przez niezli-

37 A. Gemra, *op. cit.*, s. 167.

38 J. Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris 1980, s. 12. Cyt. za: C. Lecouteux, *op. cit.*, s. 23.

39 K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze*, „Literatura i Kultura Popularna” 1996, nr 5, s. 135.

40 *Ibidem*.

czonych twórców. Jako archetyp antagonisty, inspirowany atawistycznymi lękami, okazał się na tyle nośny i pojemny, że w niezwykle krótkim czasie trafił do zbiorowej świadomości, głównie dzięki wizerunkowi Draculi. Wyrazisty i charakterystyczny prototyp wizerunku wampira w tekstach kultury stał się jednak nie tylko jego ogromną siłą, ale i największą wadą. Powieść Stokera odmalowała bowiem postać wampira tak sugestywnie, że „podobnie jak w filmie, również i w literaturze do lat 70. XX wieku wątek wampiryczny w zasadzie praktycznie się nie zmieniał, nie ewoluował, zwłaszcza jeśli chodzi *stricte* o powieści grozy. Tych zresztą nie powstawało zbyt wiele, szczególnie takich, które miałyby jakieś znaczenie dla rozwoju gatunku, tak że główną rolę w kreowaniu wizerunku wampira (czy raczej utrzymywaniu go w niezmiennym kształcie) odgrywały coraz słabsze filmy. Postać krwio pijcy wracającego zza grobu i motywy wampiryczne w ogóle zostały jednak stosunkowo szybko zaanektowane przez inne gatunki literatury popularnej, przede wszystkim fantastyczne. Dominowały tu utwory dziś zaliczane do *science fiction*, choć warto przypomnieć, że jeszcze w latach 40. XX wieku poszczególne odmiany fantastyki nie poddawały się ostrym rozróżnieniom”⁴¹.

Ogólnie rzecz ujmując, wizerunek wampira ogarnęła swego rodzaju stagnacja i groziło mu zepchnięcie na marginesy czytelniczej świadomości. Formuła wampiryzmu opartego na postaci Draculi zaczęła się wyczerpywać; koniecznym było odświeżenie konwencji, które uratowałoby fantazmat wampira i wprowadziło swego rodzaju innowacje, zdolne zakonserwować motyw wampiryczny w taki sposób, by – zachowując swoją pojemność i nośność – nie stracił on na atrakcyjności.

Prekursorzy zmian

Anna Gemra utożsamia to wyczekiwane odświeżenie z pojawieniem się – ogłoszonej w 1954 roku – mikropowieści Richarda Burтона Mathesona pt. *Jestem legendą* oraz luźno nią inspirowanego filmu pt. *Noc żywych trupów* George’a Romera z 1968 roku. „Scenariusz napisał John A. Russo na podstawie opowiadania Romera, które z kolei powstało pod wpływem lektury powieści Mathesona (do czego reżyser przyznaje się bez skrępowania)”⁴² i czego ślady są wyraźnie widoczne w samym filmie. Warto przy okazji nadmienić, że film Rome-

41 A. Gemra, *op. cit.*, s. 209.

42 *Ibidem*, s. 214.

ra walnie przyczynił się do powstania i popularyzacji horrorów opartych na motywie żywego trupa, często we współczesnej kulturze utożsamianego z zombie; tym samym stworzył on nową gałąź gatunkową wyrażnie odchodzącą od swojej wampirzej genezy (choć w *Nocy żywych trupów* „oba te wizerunki, wampira i zombie, nakładają się na siebie”⁴³). Skupię się więc teraz na powieści Mathesona, wnosi ona bowiem więcej innowacji do interesującego nas motywu wampirycznego.

Jestem legendą to – pod względem genologicznym – powieść *science fiction*, w której zjawisko wampiryzmu motywowane jest nieistnieniem metafizycznego, nie do końca określonego i interpretowalnego zła, ale przesłankami o charakterze naukowym. Głównym bohaterem jest Robert Neville, „który pozostał prawdopodobnie jedynym zdrowym człowiekiem na ziemi”⁴⁴, wyludnionej wskutek epidemii wampiryzmu. Pozostałe przy życiu istoty „żywią się krwią i jej pragnienie potrafi je wskrzesić także po śmierci, lecz ich istnienie nie ma żadnego związku z dawnymi przekazami o przyczynach powstawania upiórów. [...] W *Jestem legendą* przez ukazanie, że biologiczne podłoże wampiryzmu jest bezpośrednim skutkiem działań człowieka, ten aspekt plagi jako katastrofy i straszliwej sprawiedliwości zarazem staje się bardzo widoczny”⁴⁵.

Robert Neville jest więc postawiony w sytuacji ze wszech miar niekorzystnej; będąc ostatnim człowiekiem na Ziemi nie ma w zasadzie żadnych perspektyw. Może jedynie organizować sobie czas, usiłując przetrwać lub mordując za dnia kryjące się w ciemnościach wampiry. Wśród licznych momentów zwątpienia stara się też – w miarę swoich możliwości – znaleźć lek na wywołującą wampiryzm bakterię. „Znalezienie odpowiedzi teraz, gdy było już za późno – cóż za cios! Rozpaczliwie próbował zwalczyć przygnębienie, ono jednak nie ustępowało. Nie wiedział, od czego zacząć, czuł się całkowicie bezradny w obliczu problemu. Jak mógłby wyleczyć tych, którzy wciąż żyli? Nic nie wiedział o bakteriach”⁴⁶. Wokół niego świat się jednak zmienia, wampiry zdobywają dominację na planecie i zaczynają organizować własne społeczeństwo, traktujące Neville’a jako podstawowe zagrożenie dla swojego istnienia. „W uniwersum wampirów to człowiek wraz z jego

41 *Ibidem*, s. 215.

42 *Ibidem*, s. 210.

43 *Ibidem*, s. 211

44 R. Matheson, *Jestem legendą*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2008, s. 108.

wartościami i zasadami życia, sposobem postrzegania świata, okazuje się nienormalny⁴⁷. „Normalność wiąże się z większością. Standard z wieloma, a nie z jedną osobą”⁴⁸.

Właśnie to swoiste przewartościowanie, odwrócenie zasad rządzących człowieczeństwem i zasugerowanie, że wampiry mogą nie reprezentować absolutnego, metafizycznego zła, a jedynie inny system wartości, wykraczający poza określone przez człowieka normy, jest dla fantazmatu najbardziej znaczącą innowacją. Taką postać wampira, charakteryzującą się swoistą ambiwalencją, w *Jestem legendą* Mathesona reprezentuje Ruth. Z jednej strony bowiem nie cechuje się ona tradycyjnie przypisywanymi wampirom atrybutami – co odróżnia ją nawet od innych krwiożerczych nieumarłych, z którymi stykał się Neville – z drugiej jednak strony nie jest też człowiekiem, co tylko okazjonalnie jest w stanie zakamufłować: „jesteśmy zarażeni, ale przecież już to wiesz. Nie rozumiesz natomiast, że pozostaniemy przy życiu. Znaleźliśmy sposób i zamierzamy powoli odbudować społeczeństwo. [...] Wiem, że pewnie mi nie uwierzysz, że teraz możemy przez jakiś czas przebywać na słońcu. Nie uwierzysz, że moja opalenizna to tylko charakteryzacja. Nie uwierzysz, że potrafimy żyć z bakterią”⁴⁹. Niedookreślonej powierzchowności – samej w sobie niebędącej szczególnie wyrazistym wyznacznikiem zmiany ontologicznego statusu fantazmatu – towarzyszy jednak niejednoznaczność moralnej wymowy tej postaci. Będąc wampirem, nie jest ona w stanie przeciwstawić się swojemu społeczeństwu – wedle norm którego Neville stanowi zagrożenie – wykazuje się jednak swoistą empatią i zrozumieniem jego postawy, zdolna jest nawet do uczucia miłości, do jakiej umie się przyznać, choć dopiero po jakimś czasie: „uwierz, że gdy byliśmy razem w ciemności tak blisko siebie, nie szpiegowałam Cię. Wtedy Cię kochałam”⁵⁰.

Ambiwalentna postawa Ruth jest jednak swego rodzaju wyjątkiem w nowo uformowanym, wampirycznym społeczeństwie. Dominuje przy-

47 A. Gemra, *op. cit.*, s. 211.

48 R. Matheson, *op. cit.*, s. 223.

49 *Ibidem*, s. 200–201.

50 *Ibidem*, s. 202. Warto przy okazji nadmienić, że Ruth żywi wobec Neville’a uczucie w swej istocie niemal czyste, odmienne od – często przypisywanych istotom wampirycznym – uczuć opartych na pożądaniu i zaborczości, zwykle związanej z szeroko pojętą perwersją, której symbolem jest picie krwi – akt wyraźnie nacechowany erotycznie.

zwolenie na zabijanie, na przemoc; nowi, wampiryczni ludzie i nowy świat jawią się Neville'owi jako „zbyt brutalne. Zbyt bezlitosne”⁵¹, zbrodniczy według ludzkich (a ściślej: zachodnich) standardów, na gruzach których przecież powstają. Tym samym powieść Mathesona „staje się [...] alegoryczną przypowieścią o ludziach, którzy w imię «wyższych celów», przetrwania, mogą odnaleźć «upodobanie w zabijaniu», stać się rewolucjonistami biorącymi przemocą społeczeństwo we władanie; zabójcami działającymi zgodnie z prawem – bo sami je ustanowili. W takiej koncepcji wampiryzm, rozumiany jako wewnętrzne zło, jest integralną częścią ludzkiej osoby; tylko od okoliczności zależy, kiedy się ujawni. Wampir to nie Obcy: wampir to ja”⁵². Można więc zauważyć, że w *Jestem legendą* wampiryzm – głównie dzięki stylistyce gatunkowej opartej na *science fiction* – niemal *explicite* wynika z ludzkiej natury; nie jest już metafizycznym złem, zagrażającym nam z zewnątrz, a wręcz przeciwnie – czai się wśród nas. Wprawdzie już Dracula zarażał innych ludzi, jednak w jego przypadku sam wampiryzm był zjawiskiem pochodzącym z innego świata, w pewnym sensie inwazyjnie infekującym ludzkość, u Mathesona natomiast ma on swoje źródło w ludziach, musi tylko zostać rozbudzony. Z drugiej strony mamy przykład Ruth, wampirzycy, która – właśnie dzięki temu, że jej zło jest na wskroś „ludzkie” – nie może być postrzegana jako jednoznacznie i bezwarunkowo zła. Tym samym fantazmat wampira, nieco bardziej dosłownie i jawnie odwołując się do swoich psychologicznie wykazanych korzeni, uległ pewnemu odświeżeniu i stworzył przed kolejnymi twórcami nieznane dotąd terytoria interpretacji motywu wampirycznego, wiążące się – co znamienne – z nowymi możliwościami jego prezentacji.

To, co na gruncie literackim było zasługą Mathesona i *Jestem legendą*, w kinematografii pojawiło się znacznie później i w dość osobliwych okolicznościach. Wprowadzenie w pewnym sensie ambiwalentnego, bliiskiego człowiekowi wampira do filmu miało miejsce w – nakręconym przez Wernera Herzoga w 1978 roku⁵³ – obrazie pt. *Nosferatu wampir* z Klaussem Kinskim w roli Draculi. Ów film, będący swego rodzaju trybutem dla, czy też wariacją na temat *Nosferatu – symfonii grozy* Murnaua, w dość osobliwy sposób rekonfiguruje postać tytułowego upiora,

51 *Ibidem*, s. 221.

52 A. Gemra, *op. cit.*, s. 213.

53 Według Anny Gemry film Herzoga miał premierę w 1979 roku.

przedstawiając go już nie tyle jako złowrogie monstrum, ile oniryczną wręcz projekcję lub manifestację „ciemnej strony duszy”⁵⁴, a więc jako coś z pewnego punktu widzenia nieobcego człowiekowi. W istocie „wampir Kinskiego to przede wszystkim istota cierpiąca, z wielu powodów: z głodu krwi – nie może bez niej istnieć; z pragnienia miłości – czuje się samotny; z powodu świadomości swego losu – jest skazany na czynienie zła; z tęsknoty za śmiercią – jest nieśmiertelny”⁵⁵. Takie rozłożenie akcentów w charakterystyce wampira – wskazujące przede wszystkim na picie krwi, erotyzm, samotność i nieśmiertelność – już samo w sobie skłania do rozważania jego postaci w tych kategoriach, a więc w pewnym wyabstrahowaniu od, obecnych do tej pory, pojęć dobra i zła. Co więcej, Iwona Kolasińska stwierdza, że istnieje „możliwość potencjalnej wieloznaczności nawet w obrębie przedstawionego świata filmowego: oscylacji między złudzeniem istnienia i nieistnienia wampira w tym świecie. [...] Nie wiadomo, czy wampir w świecie przedstawionym filmu jest faktem czy iluzją, «rzeczywistością» czy tworem imaginacji, elementem intruzyjnym czy fantomem wyobrażonym”⁵⁶. Sugerując zakwestionowanie ontologicznego istnienia nieumarłego krwiopijcy, Herzog skłania odbiorcę do poszukiwania innego wytłumaczenia dla istnienia tego typu upiórów. Przyczynia się zatem do rekonfiguracji fantazmatu wampira.

Wampiryzm – jako motyw – zmienia kontekst kulturowy, w jaki do-
tychczas był wpisywany; pojawiają się rozważania ujmujące ten problem znacznie szerzej i – wydaje się – bardziej kompleksowo. Wiele uwagi poświęca się m.in. zagadnieniu zarażania wampiryzmem innych ludzi, którzy następnie roznoszą to piętno po świecie; w *Nosferatu wampirze* czyni tak zwampiryzowany Jonathan Harker. Kwestia rozprzestrzeniania się wampirów była oczywiście znana już wcześniej i w znacznej mierze wywodziła się z folkloru, jednak dopiero u Herzoga nabrała ona egzystencjalnego charakteru. „Wampiryzm został ukazany jako postawa – czy raczej ideologia – zdolna do podbicia świata. Rozważania nad złem, polemika z sensem ofiary, także w kontekście religijnym, pokazanie połączonych misterii miłości i śmierci, transgresji, dramatu istnienia – oto

54 I. Kolasińska, *Werner Herzog: Nosferatu – wampir. Poziomy oniryczności filmu* [w:] *Problemy poznawania dzieła filmowego*, red. J. Trzynałowski, Wrocław 1990, s. 199.

55 G. Stachówna, *op. cit.*, s. 140.

56 I. Kolasińska, *op. cit.*, s. 188.



Dracula (Klaus Kinski) – spragniony miłości wampir i jego wybranka, Mina Harker (Isabelle Adjani)

prawdziwa tematyka filmu”⁵⁷. Poddanie pod rozważę odbiorcy tak szeroko zakrojonej problematyki musi zatem ostatecznie prowadzić do refleksji na temat samej istoty wampiryzmu według Herzoga, a więc onirycznego, pełnego niejednoznaczności zjawiska wzbudzającego – przynajmniej w teorii – ambiwalentne odczucia u odbiorcy. Motyw wampira przestaje tym samym być jednoznacznie kojarzony z metafizycznym złem, pojmowanym w sposób jednoznaczny jako element obcy, niepożądany w świecie ludzi. „Herzog pokazał więc zarówno wampira – przerażające Monstrum, jak i wampira – budzącą współczucie, osamotnioną, niegdyś ludzką istotę, uwięzioną w spełnionym pragnieniu wiecznego życia. Kiedy Nosferatu mówi o doświadczaniu marności, o niemożności zesterzenia się i odejścia, przestaje być Potworem, a staje się człowiekiem rozważającym własną kondycję w świecie. Uczucia widza modelowane są wówczas na wzór emocji tego właśnie bohatera”⁵⁸. Bohatera, z którym można się utożsamiać lub przynajmniej starać się go zrozumieć. „Herzog prowokuje widza, aby «odnalazł» w sobie wampira, zgodnie z prawem, że: «by się odwampirzyć, trzeba wcześniej rozpoznać w sobie wampira»”⁵⁹; krwio pijca nie jest zatem w żaden sposób protagonistą, jednak poprzez proces prowokowania odbiorcy zyskuje pewne cechy, pozwala-

57 G. Stachówna, *op. cit.*, s. 139.

58 A. Gemra, *op. cit.*, s. 200.

59 I. Kolasińska, *op. cit.*, s. 212.

jące na – częściowe przynajmniej – zrozumienie jego natury i utożsamienie się z nim, przynajmniej na poziomie fantazmatu.

Od *Nosferatu wampira* Herzoga i *Jestem legendą* Mathesona kolejni twórcy postaci wampirów pojawiających się we współczesnych tekstach kultury dążą właśnie do tego celu: usiłują wykreować bohaterów o podobnym statusie ontologicznym, prowokujących odbiorcę lub raczej pozwalających mu na wspomniane „rozpoznanie w sobie wampira”; dążenie to idzie często w parze – przynajmniej deklaratywnie – z chęcią stawiania pytań o naturę człowieka czy też snucia refleksji na temat ludzkiej egzystencji. Innymi słowy, w motywie wampira może odbić się – a więc i przeżyć się – człowieczeństwo. Twórcy tekstów kultury sięgający po ten niejednokrotnie zresztą fantazmat przyznają, że „wampirów nie ma. Można najwyżej powiedzieć, że istnieją o tyle, o ile poznajemy dzięki nim nasze ludzkie słabości oraz kruchość i cudowność tego, co nazywamy życiem”⁶⁰.

U progu nowej jakości

Tematem niniejszej rozprawy jest właśnie możliwe najpełniejsze zaprezentowanie szeroko rozumianego garnituru środków i cech, za pomocą których wampiry występujące w tekstach kultury z istot nienawidzących ludzi, pijących ich krew i reprezentujących szeroko pojęte zło, przeradzają się w stworzenia wywołujące ambiwalentne odczucia. „W większości tekstów, o których mowa, wpisane jest, w taki lub inny sposób, pytanie – czy wampir jest zły?”⁶¹ Nie ulega bowiem wątpliwości, że „współczesna narracja, czy to powieściowa, czy to filmowa, dba na ogół o zachowanie dwuznacznego statusu ontologicznego wampirów, chociaż nie może już posługiwać się tak po prostu nakreśloną tutaj ludową genealogią wampira. Wprowadzone zostają rozmaite modyfikacje [...]. Nowa faza twórczości wampirycznej rozwija się w polu powiązań intertekstualnych”⁶² i na tym gruncie podejmuje ona grę zarówno z tradycją ludową, jak i z dotychczasowymi dokonaniem kultury popularnej i wysokiej. Tak rozumiany motyw wampiryczny wciąż cieszy się niesłabnącym powodzeniem. *Jestem legendą* i *Nosferatu wampir* zapoczątkowały jedynie pewną tendencję, która trwa do dzisiaj,

60 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wieki. Narracyjna gra grozy*, przeł. T. Andruskiewicz, Warszawa 2000, s. 2.

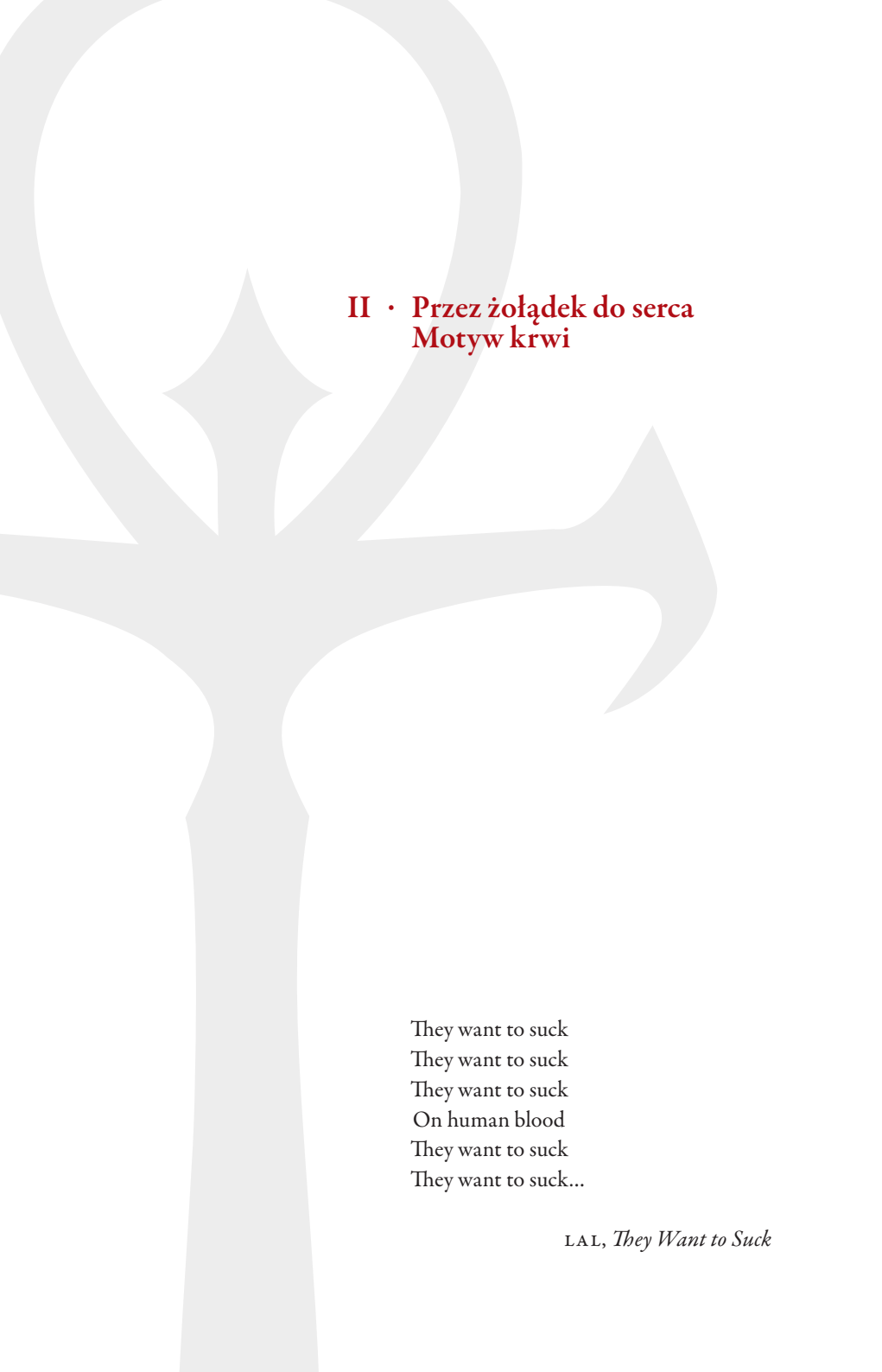
61 K. Walc, *op. cit.*, s. 146.

62 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 32.

choć jej źródła nie zostały jeszcze kompleksowo opisane i wyjaśnione. Obok prezentacji cech nadających fantazmatowi wampira ambiwalentny charakter skupię się przede wszystkim na perspektywie odbiorcy i jego możliwych reakcjach na postaci wampirów, występujące we współczesnych tekstach kultury. Postaram się również odnaleźć przyczyny popularności poszczególnych środków wyrazu oraz zadać sobie fundamentalne dla tego problemu pytanie, wyrażone już we wstępie do niniejszej rozprawy: dlaczego wampir zyskał – i wciąż zyskuje – popularność jako alegoria ciemnej strony człowieczeństwa, odbicie mrocznych zakamarków ludzkiej duszy? Co powoduje, że akurat ten fantazmat jest na tyle pojemny, że niezmiennie spotyka się z taką właśnie, a nie inną realizacją? Czy wreszcie: jak kreuje się w tekstach kultury ambiwalentne wampiry?

Ponieważ motyw wampira realizowany jest głównie na gruncie kultury popularnej, nie sposób analizować go w oderwaniu od tego kontekstu; jednocześnie doczekał się on tak wielkiej liczby egzemplifikacji, że zaprezentowanie kompletnego materiału badawczego przerasta ambicje i możliwości tej książki. Przyjęte założenia również wykluczają diachroniczne, typowo historycznoliterackie ujęcie tematu; wydaje się, że taka perspektywa może utrudnić bądź wręcz uniemożliwić nakreślenie względnie kompleksowego obrazu recepcji wampira. Z drugiej strony całkowita rezygnacja z podejścia diachronicznego byłaby nierozsądna lub zgoła błędna, jako że motyw wampira w perspektywie przez nas rozpatrywanej charakteryzuje się – co już udowodniliśmy – określoną ewolucją; należy jednak pamiętać, że nie jest ona bezwyjątkowa⁶³. Właściwym wydaje się sięgnięcie po tzw. perspektywę tematologiczną, zarówno *sensu largo* – czyli podejście do fantazmatu wampira przede wszystkim przez pryzmat jego ambiwalentnych egzemplifikacji, jak i *sensu stricto* – poprzez motywy mniej kompleksowe, jednak immanentnie związane z tematem wampirycznym. Podejście to pozwoli na spojrzenie na daną problematykę pod odmiennym kątem i wyszczególnienie jej istotnych cech, a co za tym idzie – lepsze zrozumienie współczesnej recepcji fantazmatu wampira.

63 Wypada wspomnieć, że chociaż wampir niejednoznaczny ontologicznie i moralnie stał się bohaterem niezwykle atrakcyjnym i często spotykanym, to nie zastąpił on jednak wampira stereotypowego czy też jednoznacznie złego. Por. np. J.C. Grimwood, *NeoAddix*, przeł. D. Górka, Warszawa 2003; B. Stableford, *Imperium lęku*, przeł. I. Lipińska, Poznań 1991; F.P. Wilson, *Twierdza*, przeł. P.W. Cholewa, Warszawa 1990.



II • Przez żołądek do serca Motyw krwi

They want to suck
They want to suck
They want to suck
On human blood
They want to suck
They want to suck...

LAL, *They Want to Suck*

II · Przez żołądek do serca Motyw krwi

„Życie wszelkiego ciała jest we krwi” – mówi Księga Kapłańska (Kpł, 17, 14), dobitnie i jednoznacznie wprowadzając temat krwi w sferę kulturowych tabu. Nie da się ukryć, że w judeochrześcijańskim kręgu cywilizacyjnym czynności związane z krwią często konotują agresję, przemoc i ból, toteż bardzo rzadko spotykają się z akceptacją. Już na poziomie nieświadomości ludzka *psyche* lokuje pewne związane z krwią lęki i fascynacje, przypisując jej przeróżne, nieraz skrajnie odmienne, znaczenia i konteksty. Krew „ma duże znaczenie jako symbol życia. [...] Krew uważano za boski pierwiastek życia wypełniający ciało ludzkie. Stanowiła w wielu kulturach tabu i mogła być przelana tylko z zachowaniem szczególnego rytuału ofiarnego”¹. Świąty, wręcz sakralny charakter krwi funkcjonuje obok – wydawać by się mogło skrajnie odmienne – lęku przed popsuciem lub utratą krwi, splamieniem się nią lub jej przełaniem². „Pojawienie się krwi nigdy nie jest dobrym znakiem. Chociaż krew jest czymś naturalnym, to jej pojawienie się czymś naturalnym nie jest. Dla starożytnych czerwień krwi w sposób mistyczny łączyła się z życiem i śmiercią, była potężnym i złowróżbnym symbolem przemocy i zła, winy i nadchodzącej kary”³. Z drugiej strony wiele kultur odwoływało się do rytualnego czy wręcz magicznego znaczenia krwi jako

1 Krew [hasło] [w:] H. Biedermann, *Leksykon symboli*, przeł. J. Rubinowicz, Warszawa 2003, s. 163.

2 Por. Krew [hasło] [w:] W. Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1985, s. 539.

3 Krew [hasło] [w:] L. Ryken, J.C. Wilhoit, T. Longman III, *Słownik symboliki biblijnej*, przeł. Z. Kościuk, Warszawa 1998, s. 326.

substancji związanej z życiem. „Czysta krew symbolizowała [...] zawsze siły zdrowotne. W średniowieczu wierzano, że kąpiel we krwi ma moc leczenia trądu. Chińskie mity mówią o malowanych smokach, które odlatywały, gdy ich oczy zamalowano krwią. Zawsze uważano krew za nośnik sił magicznych czy boskich i pokarm istot nadprzyrodzonych”⁴.

Współcześnie najpopularniejszymi i najbardziej rozpoznawalnymi stworzeniami z picia krwi są oczywiście wampiry. „Bez krwi nie ma wampira. Jest to substancja, która decyduje o jego istnieniu, podobnie jak o istnieniu człowieka”⁵. Leżący u podstaw fantazmatu wampirycznego atawistyczny lęk przed zmarłymi, którzy mogą powracać z grobu, by nękać żywych, w tym właśnie znajduje swe uzasadnienie. Krew, będąca nośnikiem sił vitalnych każdej żywej istoty, a także symbolicznym ekwiwalentem samego życia, staje się więc płynem niezbędnym wampirom do dalszej egzystencji; zgodnie z tradycją jako istoty nieumarłe są bowiem pozbawione życiodajnych sił i tych najbardziej zazdroszczą żywym. Będąc swoistą trawestacją sił natury, zaprzeczeniem wszystkiego, co żyje i – naturalną koleją rzeczy – umiera, wampir musi zerować na innych istotach, sam bowiem funkcjonuje już poza rytmem życia i nie może w nim uczestniczyć. Przejmuje więc siły vitalne od innych. Krew już dla opisanego przez Bramę Stokera hrabiego Draculi „jest siedliskiem duszy i kiedy ją pije, zawłaszcza wyższy, duchowy wymiar istnienia osoby ludzkiej”⁶. Instynktowna świadomość, że ludzki organizm umiera pozbawiony krwi, implikuje utożsamienie jej z siłami życiowymi; płynąca w krwiobiegu krew oznacza bijące serce, a to z kolei – stałe dostarczanie tlenu do najważniejszych organów. Jej przymusowa „transfuzja” – a takiej dokonuje archetypowy wampir, pożywiając się na ofierze – z jednej strony symbolizuje pozbawienie jej życia, z drugiej przekazanie go nieumarłemu, a tym samym przedłużenie jego sprzecznej z naturą egzystencji.

Fakt krążenia krwi w organizmie ma dodatkowe psychologiczne implikacje. Ponieważ płynie ona siłą rzeczy przez serce, zostaje włączona w symbolikę tego organu, z jednej strony źródła życia (m.in. z racji tego, że pompuje ono życiodajny płyn; mamy więc tutaj do czynienia ze swego rodzaju sprzężeniem zwrotnym), z drugiej, bardziej uwarunkowanej

4 H. Biedermann, *op. cit.*, s. 163.

5 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 37.

6 A. Gemra, *op. cit.* s. 169.

kulturowo – symbolu miłości, rozumianej jako Agape. Warto przy okazji zauważyć, że z biologicznego punktu widzenia krew odgrywa ogromną rolę w stymulacji popędu seksualnego u mężczyzn, co może ją lokować w sferze symboli Erosa. (Warto też dodać, że symboliczne znaczenie spermy nie różni się szczególnie od symboliki krwi jako życiodajnego płynu, co zresztą wykorzystywały niektóre mity wampiryczne⁷. Przywoływane wielokrotnie w literaturze opisy ekstazy przeżywanej przez poszczególne ofiary wampirów również wskazują na zasadność takiej konotacji).

Krew jest zatem sprzężona ze skojarzeniami o charakterze witalnym i erotycznym, ale to nie wyczerpuje jej symboliki. Według Jeana-Paula Rouxa różnorodne znaczenia krwi są „często ambiwalentne, często sprzeczne w różnych religiach świata. Krew jest zarazem czysta i nieczysta, przyciągająca i odpychająca, jest równocześnie substancją życiodajną i symbolem śmierci. Manipulowanie nią jest niekiedy zakazane, czasem obowiązkowe, ale zwykle niebezpieczne. Rytuały wykorzystujące krew wymagają działań jednostkowych specjalistów [...] i zawsze udziału grupy lub wspólnoty. W wielu prymitywnych społeczeństwach krew jest rozumiana jako istota duszy: ludzi, zwierząt czy nawet roślin. Przelewanie krwi jest często zabronione. Ten zakaz stosuje się do pewnych kategorii ludzi i zwierząt: poświęcanych na ofiarę, pochodzących z królewskiego rodu”⁸. Wynika z tego, że krew – poza wspomnianymi konotacjami z siłami witalnymi – ma znacznie większy zakres symboliczny. Może być święta albo przeklęta, czysta albo zepsuta, a to wszystko wpływa na jej często nieuświadomiony, ale niezaprzeczalnie funkcjonujący w psychice aparat skojarzeniowy, co dodatkowo wzbogaca i rozwija możliwości interpretacji faktu picia krwi przez wampiry. Wprawdzie literackie egzemplifikacje fantazmatu wampirycznego mogą mieć do krwi stosunek ambiwalentny, ale zawsze będzie on w mniejszym lub większym stopniu wynikać z powyższych obszarów znaczeniowych.

Wypada zatem prześledzić i scharakteryzować konteksty, w jakich wampiry występujące w tekstach kultury odnoszą się do krwi, i jakie ma ona dla nich znaczenie. Nie ulega bowiem wątpliwości, że jest ona nierozzerwalnie związana z ich istnieniem i na stałe wpisana w intersubiektywny fantazmat, którym posługujemy się, myśląc o stereotypowym

7 Por. E. Petoia, *op. cit.*

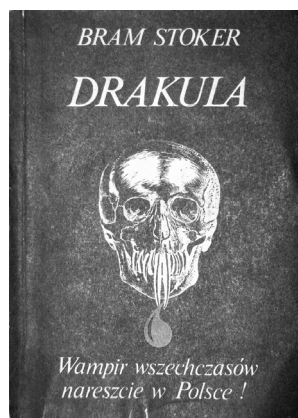
8 J.-P. Roux, *Blood* [hasło], trans. Sh.L. Granka [w:] *The Encyclopedia of Religion*, ed. M. Eliade, vol. 2, New York–London 1987, s. 254, cyt. za A. Gemra, *Op. cit.*, s. 68.

wampirze, tak że każdy wampir – literacki, filmowy czy inny – musi się w mniejszym lub większym stopniu zmierzyć z problemem krwi i wszystkim, co się za nim kryje.

Wiemy już, że stereotypowo krew stanowi pożywienie wampirów i umożliwia ich dalszą egzystencję po śmierci. Z punktu widzenia klasycznych historii o wampirach taki, a nie inny stan rzeczy rzadko doczekał się wyjaśnienia; wampiry pożywiały się na żywych, gdyż wynikało to z ich natury. Swego rodzaju umotywowania tego zachowania podjął się Bram Stoker w *Draculi*, tam jednak również ta kwestia występowała na marginesie; istotniejsze było przenoszenie poprzez krew wampirzej „choroby”.

Motyw skażonej krwi najdobitniej pokazał Werner Herzog w *Nosferatu wampirze*, gdzie nie dość, że przybyciu Draculi do Wismaru towarzyszy epidemia roznoszona przez szczury dzumy, to sam Jonathan Harker – biernie chorujący przez większość filmu – pod koniec przechodzi złowieszczą metamorfozę, wywołaną ugryzieniem hrabiego. W finale dzieła Harker – już jako wampir – odjeżdża w oniryczny, pustynny krajobraz, w przestrzeń, która „oznacza z jednej strony jałowy obraz rzeczywistości, z drugiej bywa kojarzona z obszarem wolności”⁹; scena ta może więc symbolizować wypuszczenie wampira na wolność. Tak rozumiany wampiryzm nie potrzebuje wytłumaczenia czy wyjaśnienia; kieruje się on schematem epidemii, logiką choroby. A choroba ta jest przenoszona właśnie przez krew.

Unikanie objaśniania motywacji, która skłania wampiry do picia krwi, za pomocą przesunięcia akcentów w samym obrazie wampiryzmu było jednak sporadyczne. Po *Jestem legendą* Mathesona pojawiła się bowiem świadomość, zarówno u autorów, jak i u odbiorców, że picie krwi przez wampiry musi znaleźć swoje – mniej lub bardziej wiarygodne – uzasadnienie. Wampir nie mógł już odbierać życia tylko dlatego, że był wampirem; potrzebne było jakieś wytłumaczenie tego fenomenu, ze szczególnym uwzględnieniem właśnie spożywania krwi. Dodatkowo w przypadku



Okładka pierwszego polskiego wydania *Drakuli* z 1990 roku

9 I. Kolasińska, *Werner Herzog: Nosferatu – wampir...*, s. 205.

takich wampirzych postaci, które miały w jakiś sposób przekonać do siebie odbiorcę i umożliwić mu oswojenie się z fantazmatem, koniecznością wręcz stało się wytłumaczenie aktu picia ludzkiej krwi – będącego przecież w kulturze judeochrześcijańskiej (i nie tylko) bardzo silnym tabu, obłożonym poważnymi represjami psychicznymi i społecznymi.

Krew jako pożywienie

Najbardziej oczywistym uzasadnieniem picia krwi przez wampiry jest prosta konstatacja: stanowi ona ich naturalne pożywienie, z którego z różnych powodów nie mogą zrezygnować. Przyczyn takiego, a nie innego stanu rzeczy jest wiele i większość twórców odwołujących się do motywu wampirycznego w jakiś sposób tę konieczność tłumaczy. Wielu jednak pozostawia to w sferze domysłów lub zadowala się względnie oczywistym wyjaśnieniem mówiącym, że status ontologiczny wampira wymaga, by pił on krew lub w inny – choć analogiczny – sposób żerował na ludziach. Picie krwi jest bowiem cechą dystynktywną wampirów i pominięcie tego aspektu wiązałoby się z dość drastyczną ingerencją w sam fantazmat. Występujące w tekstach kultury wampiry w mniej lub bardziej wyrafinowany sposób spożywają więc krew.

Ciekawym aspektem – poza wyjaśnieniem konieczności picia krwi i naruszaniem związanej z nią symboliki – jest sposób, w jaki wampiry upuszczają krew swoim ofiarom. Metod tych jest co najmniej kilka, jednak większość z nich oscyluje wokół mało przerażających czy też utartych schematów; jeśli bowiem odbiorca ma zaakceptować fantazmat, a nawet na swój sposób utożsamić się z nim, epatowanie zachowaniami mogącymi go zniechęcić do wampirów nie wydaje się stosownym zabiegiem kreacyjnym. Warto ponadto zadać sobie pytanie, czy wampir może odżywiać się czymś poza krwią. U istot mogących jeść i pić normalną, ludzką żywność pasożytniczy charakter egzystencji wampira ulega osłabieniu; krew staje się po prostu jednym ze składników jego diety, mniej lub bardziej potwornym, ale nie wyjątkowym.

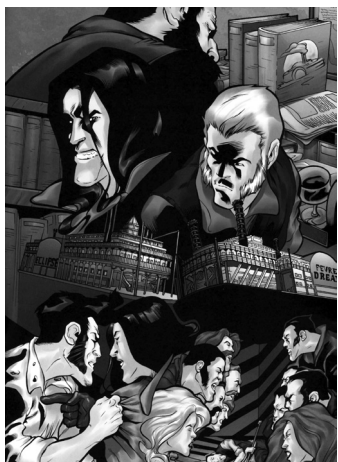
Tak wygląda to w filmie *Daybreakers* – *Świt* (2009) Michaela i Petera Spierigów. Fabuła stanowi swego rodzaju rozwinięcie koncepcji zawartej w *Jestem legendą* Mathesona – świat został opanowany przez wampiry, które zorganizowały się w społeczeństwo bardzo dokładnie odwzorowujące sposób życia ludzi. Przejęły osiągnięcia cywilizacyjne, system społeczny i ekonomiczny, praktycznie całą kulturę; przekształcając ją

oczywiście na swój – skądinąd pomysłowy – sposób. Ocalałe niedobitki ludzkości muszą tkwić w ukryciu, wampiry bowiem – mimo iż pozostały przy ludzkich osiągnięciach cywilizacyjnych – cały czas są potworami, bezwzględnymi mordercami pragnącymi krwi.

Sama krew stanowi – co nietrudno odgadnąć – podstawę wampirzej diety. Dodaje się ją do wszystkiego, często też rozcieńcza, gdyż wraz ze światową dominacją wampirów pojawił się problem, skąd brać krew, jeśli w zasadzie nie ma już ludzi, a nie da się wyprodukować jej substytutu. Paradoksalnie, żeby zachować własną świadomość i pozory człowieczeństwa, wampiry muszą pić ludzką krew, inaczej ulegają degeneracji i zmieniają się w bezmyślne, oszalałe monstra. Krew stanowi zatem czynnik decydujący o – bądź co bądź – człowieczeństwie, jest nie tylko nośnikiem sił vitalnych, ale też – można zaryzykować takie stwierdzenie – duszy. Krwio pijcy są więc na swój sposób od niej uzależnieni, ale nie jest to uzależnienie prawdziwe; wynika bowiem nie tyle z samych potrzeb czy ciągów wampirów (główny bohater filmu, Ed Dalton, to wampir, który świadomie, ze *stricte* humanistycznych pobudek, odmawia jej picia), ale z uwarunkowań społecznych. By pozostać członkiem społeczeństwa i nie ulec degeneracji, trzeba pić krew. Dlatego też Dalton prowadzi eksperymenty mające na celu wyprodukowanie jej substytutu bądź odrodzenie ludzkiej rasy.

Substytut krwi to z kolei główny problem wampirów opisanych przez George’a R.R. Martina w *Ostatnim rejsie „Fevre Dream”* (1982). Akcja powieści rozwija się wokół konfliktu dwóch wampirów – Joshuy Yorka i Damona Juliana. Obaj są reprezentantami rasy istniejącej od zarania dziejów, która przetrwała – jak mówi York – „żyjąc w cieniu świata stworzonego przez waszą rasę [ludzi], udając, że należymy do waszego gatunku, przemykając cichcem wśród nocy, aby zaspokoić żądzę krwi, a za dnia ukrywając się w obawie przed wami i waszą zemstą”¹⁰. Damon Julian od wielu wieków przewodził grupie wampirów polującej na niewinnych ludzi i rozmiłowanej w mordowaniu, Joshua York to z kolei młody idealista, wynalazca ekwiwalentu krwi, który „oparty był w dużej mierze na krwi owcy zmieszanej ze sporą dawką alkoholu [...]. W napoju znajduje się także duża dawka laudanum, dla uspokojenia i przyjemnych wizji, a do tego sole potasu, żelaza i piołun oraz

10 G.R.R. Martin, *Ostatni rejs „Fevre Dream”*, przeł. R.P. Lipski, Poznań 2002, s. 213.



Kadr z komiksu opartego na powieści
Ostatni Rejs „Fevre Dream” Martina, uka-
zujący wszystkie ważniejsze postacie

rozmaite zioła i z dawna zapomniane preparaty alchemiczne”¹¹. Po swoim sukcesie York postanowił przekonać wszystkie inne wampiry, że ludzka krew – pozyskiwana dzięki bestialskiej przemocy – nie jest im już niezbędna do życia (choć jako przedstawiciele żyjącej rasy wampiry mogą i nieraz lubią jeść zwyczajną żywność). Obaj – Damon i Joshua – są tzw. mistrzami krwi, mogącymi przewodzić innym, słabszym od siebie przedstawicielom gatunku, a od wyniku ich konfliktu zależy, czy krwio pijcy pozostaną drapieżnikami żerującymi na ludziach, czy wybiorą bardziej cywilizowaną drogę, proponowaną przez Yorka.

Wokół problemu krwi – czy może raczej pod jego pretekstem – odbywa się jednak znacznie poważniejsza dysputa. Otóż wraz

z akceptacją istnienia tabu picia krwi u ludzi Joshua York przyjął do wiadomości sam fakt istnienia tabu, a więc – według religioznawców – istnienia pojęcia grzechu, co z kolei można rozciągnąć na uświadomienie sobie zależności między dobrem i złem. Dla Damona Juliana pojęcia te nie mają znaczenia. „Mówisz o złu – powie Julian. – Gdzie poznałeś tę koncepcję? Dobro i zło to słowa trzody, puste i mające na celu jedynie ocalenie swojego bezwartościowego żywota. Bydło żyje i umiera w śmiertelnym strachu przed nami, istotami z natury wyższymi od niego. [...] Musisz zrozumieć, drogi Joshuo, że dobro i zło nie istnieją. Jest tylko siła i słabość, panowie i słudzy, mistrzowie i niewolnicy. Jesteś przepełniony etyką trzody, poczuciem winy i wstydem. [...] To zwierzęta, niższa rasa, nasze naturalne i najcudowniejsze ofiary. Taka jest natura rzeczy”¹². Symboliczne znaczenie krwi schodzi więc w znacznej mierze na dalszy plan; istotny jest natomiast spór o aksjomaty, które ona reprezentuje.

O takim sporze nie można mówić w przypadku powieści *Gobelin z wampirem* (1980) Suzy McKee Charnas. Jej główny bohater, dr Edward

¹¹ *Ibidem*, s. 207.

¹² *Ibidem*, s. 252.

Charles Weyland, jest również przedstawicielem innej rasy – lub też „mutantem”¹³, jak sądzą niektórzy – zmuszonego żywić się krwią, co jednak nie wynika z chęci czy pobudek natury ideologicznej, ale z konieczności. Weyland w swej naturze i postrzeganiu świata bliższy jest mimo wszystko Damonowi Julianowi niż Joshui Yorkowi; nie kieruje się w żadnym stopniu ludzką – a więc obcą sobie – moralnością, bywa wręcz, że odczuwa dla niej pogardę i broni się przed postrzeganiem świata z jej perspektywy. Jego czynami kieruje jednak daleko posunięty pragmatyzm; zdaje sobie bowiem sprawę, że aby przetrwać, nie może pozwolić, by jego wampirza natura wyszła na jaw. Musi zatem zdobywać krew w sposób niewzbudzający podejrzeń i skutecznie zakamuflować swoje prawdziwe intencje. Decyduje się w związku z tym na tożsamość, która będzie najodpowiedniejsza dla jego celów – wykładowcy akademickiego.

Taki kamuflaż pozwala mu nie tylko na wytłumaczenie własnej ekstrawagancji, ale również na pożywanie się krwią nieświadomych jego natury studentów: „Głód zmusił go do działania. [...] Nerwowym ruchem, uciskając arterię na szyi studenta, pozbawił go przytomności. Potem delikatnie odchylił jego bezwładną głowę i podsunął się bliżej. Pił prawie bezgłośnie. Kiedy skończył, otarł usta chusteczką i wyszedł z czystelnii tak samo cicho, jak przedtem wszedł”¹⁴. Te same względy pragmatyczne, które skłoniły go do ukrywania się wśród kadry uniwersyteckiej, decydują też o tym, iż nie uśmierca on swoich ofiar. Weyland ujmuje to w dość konkretne słowa: „Ludzie to moje pożywienie [...]. Żywię się ich krwią. Czasami zabijam. Jestem potężniejszy niż oni. A jednak muszę bez przerwy myśleć o ich zwyczajach i o ich żądach, aby uniknąć niebezpieczeństwa, które mi grozi z ich strony”¹⁵. Takie zachowanie wynika z najrozsądniej i najzdrowiej rozumianego instynktu przetrwania, motywowane jest logicznymi i niepodważalnymi argumentami. Opisując podczas wykładu zwyczaje domniemanych wampirów (a w rzeczywistości swoje własne pobudki), Weyland stwierdza, że „rozsądny wampir, gdyby mógł, oczywiście, wołałby uniknąć ryzyka, jakie wiąże się z atakiem na człowieka, zaspokajając głód krwią niższych gatunków. A zatem musimy przyjąć, że nie może. Możliwe, że zwierzęca krew przez jakiś czas mu wystarczy, ale tak samo jak rozbitek nie może długo pić

13 S. McKee-Charnas [!], *Gobelin z wampirem*, przeł. J. Ruszkowski, Poznań 1992, s. 137.

14 *Ibidem*, s. 181.

15 *Ibidem*, s. 137.

morskiej wody, nie może ona całkowicie zastąpić krwi ludzkiej. Tak więc ludzie stanowią jedyny «żywy inwentarz» wampirów, chociaż są dla nich niebezpieczni i zmuszają je do osiedlania się tam, gdzie sami żyją. W dawnych czasach, kiedy zagęszczenie ludności było niewielkie, musiały trzymać się blisko miasta lub wioski, żeby zapewnić sobie stały i łatwy dostęp do pożywienia. Musiały się ograniczyć do niewielkiej ilości krwi dziennie, powiedzmy pół litra. Nie udało by mu się niepostrzeżenie zniknąć, gdyby zostawiał po sobie stopy bezkrwistych ciał. Co jakiś czas musiały zmienić miejsce żerowania, dla własnego bezpieczeństwa, oraz po to, aby wieśniacy mogli odzyskać siły i zdrowie przed jego powrotem na łowisko¹⁶. O warunkach polowań i picia krwi decyduje więc w przypadku Weylanda pragmatyzm motywowany ewolucyjnie. Określenie cech i ram przyjętego przez siebie żerowiska nie ma nic wspólnego z chęcią czy potrzebą zadawania bólu bądź śmierci, ale związane jest jedynie z koniecznością zdobycia pożywienia. Względny ewolucyjny – czy raczej biologiczny, a nawet anatomiczny – sprawiają również, że odstaje on od powszechnego wyobrażenia wampira. „Niekoniecznie [...] wampir ponowoczesny musi być wyposażony w ostre kły. Przywołany powyżej profesor-wampir przebija tętnice swych ofiar «igłą» znajdującą się pod językiem”¹⁷, co może być mniej efektowne, ale praktyczniejsze.

Reasumując, podejście do krwi w przypadku Weylanda również wpisuje się w ducha *Jestem legendą* – nacisk zostaje położony na naukowe, noszące wszelkie znamiona wiarygodności wyjaśnienie wampiryzmu. Wprawdzie dogłębna analiza zachowań i natury wampira opisanego przez McKee Charnas sprawia, że paranaukowy charakter konstrukcji tej postaci może zostać podważony, jednak w kwestii spożywania krwi ma on istotne znaczenie. Krew ponownie jest bowiem odarta z symboliki, sprowadzona do roli pokarmu; wprawdzie niezbędnego wampirowi do życia i warunkującego cały charakter jego egzystencji, jednak niebędącego nośnikiem żadnych ukrytych znaczeń. W tym ujęciu traci na znaczeniu również fakt, że – zdobywając krew – Weyland krzywdzi ludzi; przeciwnie, nie zabija ich, wypija zaś mniej więcej tyle, ile wynosi jedna jednostka krwi w centrum krwiodawstwa¹⁸. Jest więc na

16 *Ibidem*, s. 31.

17 A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 173.

18 Por. *Krewniacy* – <http://bit.ly/1cdc4Q1> [dostęp 22.03.2010].

dłuższą metę wampirem nieszkodliwym, działającym tak, jak dyktuje mu to jego natura.

Znacznie bardziej osobliwą, bo na dłuższą metę altruistyczną naturę mają wampiry opisane przez Christophera Moore'a w powieści *Krwio pijcy* (1995) oraz jej kontynuacjach, *Ssij, mała, ssij* (2007) i *Gryź, mała, gryź* (2010). Autor, specjalizujący się w historiach zawierających dużą dawkę humoru i ironii, opartych często na klasycznych i uniwersalnych motywach literackich, poczynił kilka interesujących modyfikacji w swojej propozycji interpretacji fantazmatu wampira. Jedna z nich – bodaj najbardziej znacząca – dotyczy właśnie kwestii pożywiania się i picia krwi. Jody, główna bohaterka powieści Moore'a, nie tylko może swobodnie pić krew zwierząt¹⁹, ale ma również dość specyficzny, oparty na instynkcie, sposób wyboru ludzkich ofiar. Jak się okazuje, wampirzyca zadaje śmierć jedynie jednostkom chorym i niemającym szans na lepszą śmierć. Tacy ludzie przyjmują śmierć jako wybawienie: „Włosy wypadły mu po chemioterapii. Bolały go płuca i stopy. Mięsaaki, którymi było poznaczone jego ciało, najgorsze były na stopach i na twarzy. Bolały go stawy i nie mógł jeść, ale wciąż mógł chodzić. Więc chodził. [...] Kiedy dotarł do wejścia do rosyjskiej restauracji, Jody stanęła mu na drodze, a on stanął i na nią spojrział. [...] – Cieszę się, że cię widzę – powiedział”²⁰. Po śmierci z rąk wampira człowiek rozsypuje się w proch, nie zostaje po nim żaden ślad. Znika więc ze świata żywych, zostaje usunięty, zupełnie jakby wampiry na swój sposób „użytkowały” go, przeprowadzając bezboleśnie na drugą stronę. Taka – pojmowania dość metafizycznie – rola krwio pijców jest wprawdzie dość odległa od stereotypowego postrzegania fantazmatu, stanowi jednak interesującą alternatywę dla wampirów jednoznacznie utożsamianych ze złem.

Warto przy okazji dodać, że tak przedstawiane wampiry cały czas mogą pić inną krew, choć instynktownie poszukują ofiar słabych i schorowanych. Taka krew jednak nie pozostawia uczucia „haju rozlewającego się po ciele falą gorącą [...]”. Nie, przypominało to raczej przyjemną sytość po łazaniu zjedzonej na obiad i popitej podwójnym espresso”²¹. (Co ciekawe, wampiry u Moore'a – jako istoty nieumarłe – nie są w stanie spożywać już normalnego jedzenia, co autor zasugerował we właściwy

19 Ch. Moore, *Ssij, mała, ssij*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2008, s. 29.

20 *Idem*, *Krwio pijcy*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2008, s. 216.

21 *Ibidem*, s. 354.

dla siebie, humorystyczny sposób w jednym z rozdziałów *Ssij, mała, ssij* pt. *Ostatnia kupa*²².) Samo picie krwi odbywa się jednak w tradycyjny sposób i rodzi w związku z powyższym interesujące reperkusje: wampiry jako istoty nieumarłe poszukują krwi ludzi, która jest na swój sposób naznaczona piętnem śmierci, popsuta. W tym kontekście krew – upuszczana przez wampira, skutkiem czego następuje śmierć jego ofiary – zachowuje swoje symboliczne znaczenie, z tą tylko różnicą, że krwiopijca nie poszukuje w niej pierwiastka życia, lecz wręcz przeciwnie – śmierci.

Dość osobliwą propozycję podejścia do wampiryzmu stanowi Kain, jeden z głównych bohaterów cyklu gier komputerowych *Legacy of Kain*. W trzech z pięciu części – *Blood Omen*, *Blood Omen 2* i *Defiance* – gracz ma możliwość wcielenia się w jego postać i podróżowania po fantastycznej krainie Nosgoth w poszukiwaniu (przynajmniej na początku) zemsty za swoją śmierć. Z perspektywy interfejsu gry krew ma niebagatelne znaczenie; pasek obrazujący żywotność Kaina jest bowiem również paskiem poziomu wypitej przez niego krwi. Innymi słowy, im więcej ran odniesie w walce, tym więcej krwi musi wypić. Co ważniejsze, z czasem jej poziom spada, więc – chcąc nie chcąc – musi on go bezustannie uzupełniać; czy to wypijając krew pokonanych przeciwników, czy bezwolnych ofiar. Żeby przetrwać, Kain jest zmuszony co jakiś czas pić krew; stanowi ona zatem istotny element zabiegów gracza. „Zasady gry zmuszają gracza do zabijania: gracz nieustannie traci siły życiowe, które może odbudować jedynie spożywając świeżą krew”²³. Takie „uzależnienie” rozgrywki od pewnych czynów bazuje w znacznej mierze na utożsamieniu się gracza z bohaterem; chcąc bowiem przeżyć przygodę i poznać dalszy ciąg losów Kaina – na które ma bezpośredni, choć ograniczony wpływ dzięki interaktywności dzieła – odbiorca musi pogodzić się z pewnymi warunkami niezbędnymi do przeprowadzenia rozgrywki, z piciem krwi włącznie.

Proces utożsamienia się z bohaterem jest dodatkowo ułatwiony przez fakt, że gracz towarzyszy mu od momentu, kiedy jeszcze Kain był człowiekiem, poprzez chwilę przemiany w wampira aż po rozwinięcie w pełni jego wampirzej potęgi. Warto zauważyć, że już w pierwszej części cyklu, *Blood Omen* (1997), przemierzając Nosgoth, Kain zmienia swój stosunek

22 *Idem, Ssij, mała, ssij...*, s. 17.

23 Z. Wałaszewski, *CyberDracula. Nowe oblicze wampira w grach komputerowych [w:] Wokół gotycyzmów...*, s. 196.

do krwi – czy życia po śmierci w ogóle. „Nekromanta nie uprzedził mnie, co moje wskrzeszenie za sobą pociągało – wyzna Kain w pewnej chwili – a ja muszę przyznać, że w swej niecierpliwości również tego nie dostrzegalem. Czy to dar, czy przekleństwo?”²⁴ Podczas dalszej rozgrywki bohater spotyka starszego i potężniejszego wampira, Voradora, którego „pogarda dla ludzkiego cierpienia i okrucieństwo [...] napelnia Kaina odrazą”²⁵, jednak na swój sposób fascynuje i zastanawia. Wreszcie wampir przyjmuje postawę najbardziej dla swego gatunku charakterystyczną: picie krwi staje się jego drugą naturą: „Miasto było wybrukowane ciałami i krwią. Spostrzegłem jednak, że to, co szokowałoby mnie za życia, po śmierci tylko mnie kusiło. Kiedyś czułym przerażenie, lecz teraz pozostał tylko głód”²⁶. Wypowiedzi Kaina są arbitralnie narzucone; gracz nie ma na nie wpływu, może więc tylko towarzyszyć bohaterowi podczas jego wędrówki, połączonej z wewnętrzną przemianą. Kain z gry *Blood Omen* jawi się jako bohater ambiwalentny czy wręcz antybohater, jego pobudki i światopogląd w dalszych częściach cyklu ulegają dalszej pejoratywizacji, co prowadzi do kilku zaskakujących zwrotów akcji; jego stosunek do krwi jednak nie zmienia się i cały czas sprowadza ją do roli wampirzego pożywienia.

Krew jest również głównym i jedynym pożywieniem innego fantastycznego wampira, Jandera Sunstara, z powieści fantasy *Wampir z mgieł* (1991) Christie Golden. Jander pochodzi z krainy znanej jako Faerun, jednak za pomocą magii zostaje ściągnięty do tajemniczej i złowieszczej Barovii; tam usiłuje odkryć tożsamość mordercy odpowiedzialnego za śmierć swojej ukochanej, co jest o tyle skomplikowane, że w zasadzie niewiele o niej wie. Jego pobyt w Barovii – w gościnie na zamku Ravenloft, będącym domem innego wampira, hrabiego Strahda von Zarovicha – trwa wiele lat, podczas których główny bohater musi się żywić krwią. Sprawę komplikuje fakt, że Jander przed przemianą w wampira był elfem; innymi słowy mamy do czynienia z przypadkiem „wampira, który byłby

24 „The Necromancer had offered me no warning as to what my resurrection would entail, and yet I must confess, in my haste, I had not sought one. Was his gift a curse?” *Nosgothic Realm* – <http://bit.ly/1dKRxFP> [dostęp 23.03.2010]. Jeśli nie podano inaczej, wszelkie cytaty ze źródeł anglojęzycznych w tłumaczeniu M.W.

25 Z. Wałaszewski, *op. cit.*, s. 196.

26 „The city was paved in blood and flesh. Yet, what would have appalled in my life only tempted me in death. Once I would have felt horror; now only hunger remained”. *Nosgothic Realm* – <http://bit.ly/1ehRqSW> [dostęp 23.03.2010].

aniołem, jednakże nie pod względem przypisanej mu roli – czyli bycia duchem opiekuńczym – lecz jako alegorii Dobra²⁷. Tym samym z założenia nie uśmierca on ludzi, których krew pije, a ponadto stara się przeżyć, spożywając jedynie krew zwierząt. W Barovii jednak okazało się, że nie jest to takie proste; krew magicznie przywołanego przez niego „zająca miała dziwny, słodki posmak dymu. [...] Na czworakach wymiotował świeżo wypitą krwią, aż nie zostało z niej nic. [...] Tym razem przywołał sarnę, zdrową łanię, która wpatrywała się w niego brunatnymi ślepiami, gdy wysysał z niej życiodajny płyn. Krew znów miała nieprzyjemny smak i nie zatrzymał jej długo w żołądku”²⁸. Zmuszony więc przez niezależne od siebie, zewnętrzne czynniki, do picia ludzkiej krwi, Jander Sunstar odkrywa w sobie nowy głód i nowe pokłady drapieżności.

Fantastyczne uniwersum, w którym egzystuje Jander Sunstar, powstało jako część systemu rozrywkowego *Dungeons & Dragons*, kładącego podwaliny pod kilka równoległe funkcjonujących światów *fantasy*, przygotowanych jako tło dla rozgrywających się w nich gier RPG; stąd też wszystkie zachowania i umiejętności Jandera są *de facto* opisaniem takich czy innych charakteryzujących go statystyk. Tego typu literatura pisana jest bowiem przede wszystkim z myślą o odbiorcach znających dzięki grom realia danego świata. I choć traktowanie przez autorkę niektórych cech wampira jako oczywistych może być w niektórych przypadkach nieco dezorientujące, to jednak wprawiony odbiorca znakomicie się w tym opisie odnajdzie i z nim zidentyfikuje. Dlatego też – chociaż sama postać Jandera Sunstara może być fascynująca – konieczność picia krwi została w *Wampirze z mgieł* potraktowana głównie jako jego atrybut, przy milczącym założeniu, że odbiorca zdaje sobie z niego sprawę i nie przeszkodzi mu on w próbach utożsamienia się z bohaterem.

Zupełnie inne podejście mieli twórcy filmu *Blade: Wieczny łowca* (1998), bazującego na serii komiksowej pod tym samym tytułem. Tytułowy bohater jest wampirem urodzonym w osobliwych okolicznościach, dzięki czemu posiada cechy zarówno krwiopijcy, jak i człowieka. Blade jako „wampir nie tylko broni śmiertelników przed swymi pobratymcami, ale też wnikliwie analizuje skład chemiczny własnej krwi, by

27 K. Kaczor, *Czy elf może być wampirem? Przypadek Jandera Sunstara*, „Literatura i Kultura Popularna” 2003, nr 11, s. 57.

28 Ch. Golden, *Wampir z mgieł*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 1997, s. 100.

na drodze medycznych eksperymentów i farmakologicznej terapii oduczyć się brzydkich wampirzych nawyków. W filmie krew nie tylko jest analizowana. Eksperymenty idą znacznie dalej i głębiej. Wampiry, chcąc przechrzcić własną «ewolucję» (bo na wzór śmiertelników posiadają podobną ideę), manipulują swoimi genami, czego efektem będzie superwampir odporny na światło słoneczne i inne atrakcje z arsenału staruszka Van Helsinga²⁹. W tym ujęciu picie krwi degeneruje wampira, jest traktowane jednoznacznie jako akt perwersji, wykroczenie przeciw człowieczeństwu. Dlatego też Blade musi przyjmować specjalnie tworzone dla niego serum, które pozwala mu pozostawać po stronie ludzi. Taki zabieg sprawia, że mimo jego wampirzej natury bohater jest odbierany bardziej jako człowiek niż jako wampir i pragnienie krwi nie ma na to wpływu. W kolejnych filmach o przygodach Blade'a – *Blade: Wieczny łowca II* (2002) i *Blade: Mroczna Trójca* (2004) – problem spożywania krwi schodzi na dalszy plan, a do Blade'a przyłączają się inni krwio pijcy: księżniczka wampirów Nyssa i polujący na nie Hannibal King; żadne z nich nie ma jednak większego problemu ze swoją drapieżnością i wrogością względem ludzi. Obie postacie wciąż są na swój sposób ambiwalentne, jednak nie ma to związku z pragnieniem krwi, lecz wiąże się z ich działaniami. Stanowią więc jedynie dodatek czy też tło dla Blade'a, który – wciąż będąc cichym, nieprzejednanym wampirem³⁰ polującym na swój gatunek – stanowi dość osobliwą realizację fantazmatu wampirycznego. Jest bowiem bohaterem o tyle, o ile nie poddaje się swojej wampirzej naturze i wypełnia stereotyp wampira własną – nieraz stojącą z nim w sprzeczności – osobowością.

Blade: Wieczny łowca powstał w oparciu o system rozrywkowy stworzony przez komiksowe wydawnictwo Marvel. Wśród postaci



Morbius – żywy wampir z serialu animowanego

29 P. Soczyński, *Jak potwór stał się człowiekiem*, „Machina” 2009, nr 12, cyt. za: <http://bit.ly/1cdeVJs> [dostęp 23.03.2010].

30 Do jego pochodzenia – jako dziecka wampira i śmiertelnej kobiety – bardziej pasowałoby określenie „dhampyr” (określenie oznaczające pół-człowieka, pół-wampira), jednak ani razu nie pada ono w filmie.

wykreowanych na jego potrzeby znajduje się całe multum wampirów, ale jeden z nich – ze względu na osobliwe podejście do picia krwi – wart jest szczególnej uwagi. Mowa o Michaelu Morbiusie, pojawiającym się w serialu animowanym *Spider-Man* z 1994 roku³¹. Morbius, na co dzień student z Rumunii, jest wampirem osobliwym z wielu powodów; przede wszystkim jego kondycja jest rezultatem nieudanego eksperymentu genetycznego z napromieniowaną krwią. Nie jest więc prawdziwym wampirem, bo i takie w tym uniwersum istnieją, a jedynie istotą pod wieloma względami do nich podobną (dlatego też określa się go mianem „żywego wampira”). Ciągłe jednak musi żywić się krwią i poluje na ludzi, nie korzysta jednak z kłów, by przebijać tętnice swych ofiar; poi się przez ssawki na dłoniach. Chociaż z początku stanowi on zagrożenie dla ludzi, późniejsze wypadki sprawiają, że sprzymierza się z protagonistami serialu, by walczyć z prawdziwymi wampirami.

Postać ta jest warta wzmianki z kilku względów. Przede wszystkim wampiryzm Morbiusa jest na swój sposób „sztuczny”, wyraziście przeciwstawiony stereotypowej, jednoznacznie złej wersji tego fantazmatu. Stąd też jego postać – wciąż będąca wampirem i żywiąca się ludzką krwią – budowana jest na opozycji wobec zła, co podkreśla jej ambiwalentny charakter. W przeciwieństwie do Blade’a Morbius nie musi bezwzględnie walczyć ze swoją wampirzą naturą, gdyż jej nie posiada. Na potrzeby serialu animowanego – skierowanego do dzieci – złagodzone nieco wydźwięk fantazmatu wampirycznego, rezygnując m.in. z tradycyjnego picia krwi na rzecz ssawek na dłoniach czy sprawiając, że Morbius nigdy nie uśmierca swoich ofiar. Ponadto w angielskiej wersji serialu ani razu nie pojawia się słowo „krew” jako określenie pożywienia wampira, zostaje ono zastąpione przez określenie „osocze”³². Wszystko po to, aby fantazmat wampira mógł być spokojnie i bezinwazyjnie przyswojony przez

31 Choć zarówno Morbius, jak i Blade są protagonistami pierwotnie wymyślonymi na potrzeby komiksów, system rozrywkowy Marvela jest pod względem kreacji bohaterów mocno niespójny. Tym samym trudno znaleźć w nim ich jednoznaczny obraz pozwalający na wiarygodne opisanie poszczególnych postaci. Stąd też skupiam się tutaj na tych elementach systemu, które byłyby w miarę spójne i konsekwentne, pomijając – jako zaciemniające – inne egzemplifikacje. Dlatego nie analizuję komiksowych przedstawień ani Blade’a, ani Morbiusa, gdyż ich wizerunek w chaotycznym uniwersum Marvela, pełnym wewnętrznych sprzeczności, równoległych rzeczywistości i tzw. retconów (*Retroactive Continuity* – por. <http://abt.cm/1cILyVF> [dostęp 23.03.2010]), jest niekonsekwentny i mało wyrazisty w porównaniu z filmami czy serialami.

32 W polskim dubbingu wykonanym na potrzeby TVP używa się już określenia „krew”.

najmłodszych odbiorców, którym – w animowanych produkcjach tego typu – często oszczędza się zbyt drastycznych i brutalnych scen przemocy. I chociaż Morbius nie występuje wśród głównych protagonistów serialu i nie wzbudza jednoznacznie pozytywnych odczuć, nie epatuje też zachowaniem burzącym tabu picia krwi, co ma ułatwić najmłodszym odbiorcom utożsamienie się z nim.

Nieco bardziej klasycznie i zgodnie z fantazmatem odżywiają się wampiry z *Kronik wampirów* Anne Rice. Krew jest dla nich substancją niezbędną do życia, a jej zdobywanie implikuje zabijanie. Czasem wiąże się to z pewnym uzależnieniem (o czym później), jednak dla większości wampirów opisywanych przez Rice jest to przede wszystkim *conditio sine qua non* dalszej egzystencji. Wampiry jako istoty nieumarłe żerują na życiu płynącym przez krew, jednak – w przeciwieństwie do wampirów Moore’a – nie zysują śmierci na tych, którzy na nią czekają; przeciwnie, ich tryb życia jest iście pasożytniczy. Wiąże się to ponadto ze swego rodzaju ekstazą czy wręcz przeżyciem mistycznym. „Zabijanie to nie jest zwyczajna rzecz [...]. Nie jest to wyłącznie nasycenie się krwią. [...] To przeżycie towarzyszące zetknięciu się z innym życiem. Często również doświadczenie pozbawiania kogoś tego życia, gdy powoli wysysa się jego krew. To wciąż powtarzające się doświadczenie utraty własnego życia, którego zaznałem, ssąc krew z nadgarstka Lestata i czując, jak bicie jego serca zlewa się z moim. To celebrowanie wciąż na nowo tego doświadczenia, ponieważ dla wampirów to jest właśnie ostateczne i podstawowe przeżycie”³³. Wampir może jednak swobodnie decydować o wyborze ofiary; Louis – główny narrator *Wywiadu z wampirem* (1973) – przez jakiś czas polował na zwierzęta³⁴, Lestat zaś swoje ofiary wybierał „niemal wyłącznie pośród hazardzistów, złodziei i morderców”³⁵. Nie zmienia to jednak faktu, że wampiry Rice, zmuszone do żerowania na ludziach, stanowią ucieleśnienie dekadentckiego, rozpustnego zła. Odbiorca ma jednak wrażenie, że pod ich drapieżną naturą są to istoty bardzo złożone i kierujące się często również innymi, wyższymi pobudkami niż tylko pragnienie krwi; to przeświadczenie jest dodatkowo ugruntowane przez dominującą w *Kronikach wampirów* narrację pierwszoosobową, niejako zakładającą utożsamienie się z narratorem.

33 A. Rice, *Wywiad z wampirem*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2008, s. 39–40.

34 Por. *ibidem*, s. 109.

35 *Eadem*, *Wampir Lestat*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2007, s. 585.

Dlatego też gdy Lestat twierdzi: „Przerażał mnie fakt, że moje pożywienie będzie żywe, gdy je dopadnę, że rozkoszna krew przelewać się będzie przez jeszcze walczące ręce i palce. Wkrótce jednak to, że tak się właśnie stanie, wydało mi się jak najbardziej doskonałe. Obaj byliśmy takimi, a nie innymi istotami, i teraz nie pozostało nic innego, jak tylko rozpocząć ucztę”³⁶ – czytelnik traktuje to jako wiarygodne usprawiedliwienie, można by rzec, swego rodzaju zła koniecznego. Rozumie, że spożywanie krwi jest bezwzględnie wpisane w naturę wampirów.

Picie krwi jest również naturalnym aspektem egzystencji Henry’ego Fitzroya, wampira z cyklu powieści o Vicky Nelson autorstwa Tanyi Huff. Podobnie jak w przypadku Kaina z *Legacy of Kain*, życie i zdrowie Fitzroya uzależnione są od krwi (choć pod innymi względami przypomina on bardziej wampiry Rice). Sam jednak ostrożnie i z rozmysłem wybiera swoje ofiary, czy raczej dawców, albowiem w jego naturze nie leży przymusowe odbieranie krwi i życia; ceni sobie spokój i prywatność, której nie osiągnąłby, polując na ludzi. I chociaż jest dość skryty, a jego natura każe mu pić ludzką krew, to te fantazmatyczne cechy równoważy wyważony charakter, pociąg do piękna czy też fakt, że ochoczo staje on po stronie dobra, otrzymując nawet – co osobliwe jak na wampira – błogosławieństwo Niebios. Fitzroy to „wampir, dobry katolik z wychowania”³⁷, co sprawia, że jednoznacznie i natychmiast staje do walki ze złem – czy to z ludźmi, czy z demonami – tym samym równoważąc tabu, które łamie jako krwiopijca. Pokusa wciąż dla niego istnieje, szczególnie w chwilach słabości, ale usiłuje nad nią panować: „Czuł życie, które dawało mu krew. Jego zapach, głos. Rozpoznał je i walczył z czerwonym szaleństwem, które mówiło, że to życie powinno należeć do niego. Tak łatwo było poddać się głodowi”³⁸. Krew jest więc cały czas istotnym elementem jego egzystencji, jednak poza siłami witalnymi, które reprezentuje, niewiele więcej dla niego znaczy. Ważniejsza jest ona dla największego zła, z jakim przychodzi się zetknąć Vicky Nelson i Fitzroyowi, czyli dla Władcy Demonów; istoty, która może przybyć do świata ludzi tylko dzięki magicznym rytuałom wymagającym przelania krwi. Mamy więc w tym przypadku do czynienia z symboliką krwi jako nośnika irracjonalnej, mistycznej czy wręcz magicznej potęgi, której

36 *Ibidem*, s. 136.

37 T. Huff, *Cena krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008, s. 253.

38 *Ibidem*, s. 305–306.

pożądają istoty piekielne; dla Henry'ego Fitzroya jako wampira jest ona jednak tego znaczenia pozbawiona.

Powyższe przykłady ilustrują jedynie całą, nad wyraz bogatą, galerię bohaterów wampirycznych, którzy – zgodnie z fantazmatem, na którym są skonstruowani – zmuszeni są pić krew, by przetrwać. Taki obraz znaczenia krwi w egzystencji wampira jest dość powszechny, a co więcej – elementarny dla stereotypowego postrzegania wampirów jako antytezy człowieczeństwa. Stąd też dominująca w tekstach kultury tendencja do tłumaczenia czy uzasadniania picia krwi jako wyższej konieczności, wymogu mistycznej czy biologicznej natury, którego niespełnienie wiązałoby się z szeroko pojętą ostateczną śmiercią bądź – co gorsza – utratą swojej tożsamości. Absolutne zło wpisane w fantazmat jest więc równoważone przez dość powszechnie zrozumiałą – choć nie zawsze akceptowaną – koniecznością zdobycia pożywienia.

Innym, znacznie bardziej frapującym wyjaśnieniem fenomenu picia krwi jest założenie, jakoby było to związane

Krew jako narkotyk

ze swego rodzaju uzależnieniem. Wampiry w tym przypadku w dalszym ciągu muszą pić krew, żeby przeżyć, jednak jej łaknienie jest powodowane czymś więcej niż tylko potrzebą w swej istocie fizjologiczną; przypomina głód alkoholowy lub narkotykowy. W stosunku do zwykłego uwarunkowania egzystencji wampira stanowi to istotną innowację; wampir pijący krew, żeby przeżyć, kradnie esencję życia, jednak to, ile jej ukradnie i komu – a także sam fakt kradzieży – zależą wyłącznie od niego. Gdy jest on od krwi uzależniony, w grę przestaje wchodzić czynnik woli; wampir nie ma nad swoim głodem bezpośredniej kontroli. Warto zauważyć, że krew ograniczona do roli pożywienia również bywa traktowana jako silna pokusa; Jack, jeden z bohaterów gry komputerowej *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, mówi, że krew „jest dla ciebie nowym udźcem baranim, nowym szampanem, to twoja nowa pieprzona heroina”³⁹, lecz jest to kwestia mająca zasugerować jej domniemaną wspaniałość, nie zaś możliwość wpadnięcia w nałóg. Samo uzależnienie jest zresztą uniemożliwione przez system gry; gracz i kierowany przez niego bohater nie są w stanie poczuć tego uzależnienia, gdyż z brakiem krwi nie wiążą się na dłuższą metę żadne istotne reperkusje.

39 „It's your new leg of lamb, your new champagne, your new fucking heroin”. *Movie Quotes for Masquerade* – <http://bit.ly/1gaqmXw> [dostęp 17.03.2010].

Z uzależnieniem od krwi rozumianym organicznie mamy do czynienia wtedy, gdy istnieje wyraźna sugestia, że wampir nie może jej sobie odmówić, innymi słowy – jego kondycja jako krwio pijcy jest od niego niezależna. Sama krew jakościowo się nie zmienia, nadal stanowi pożywienie wampira ze względu na siły vitalne, jakie ze sobą niesie; różnica przejawia się w tym, jak wampir na nią reaguje. A także – co nieporównywalnie ciekawsze – jak reaguje na jej brak.

W przypadku postaci opisywanych w cyklu *Kroniki wampirów* Anne Rice konieczność picia krwi zmienia się z wiekiem wampira; z czasem potrzebuje jej on coraz mniej, jednak pchany siłą przyzwyczajenia wciąż wybiera się na polowanie. Tak tę sprawę przedstawia Lestat w *Memnoch Diabeł* (1995), mówiąc: „Nie potrzebuję krwi, podobnie jak Maharet, ale nie mogę jej sobie odmówić!”⁴⁰. Sama Maharet, jedna z najstarszych opisanych przez Rice wampirzyc i w pewnym sensie protoplastka całego wampirzego rodu, żywi się sporadycznie⁴¹, nie odczuwa pociągu do krwi, który jest słabością Lestata. Ten bowiem – choć relatywnie młody – zdołał osiąść moc, umożliwiającą mu egzystencję pozbawioną pasożytniczej czy wręcz morderczej konieczności polowania na ludzi. Zaprzestanie polowań na ludzi wiązałoby się jednak dla Lestata z odrzuceniem części własnej natury, a co za tym idzie – klóciłoby się zarówno z jego kondycją fizyczną (jako wampira), jak i psychiczną (szachraja i zawadiaki, pełniącego w świecie *Kronik wampirów* rolę – czy też aspirującego do niej – swego rodzaju mitologicznego *trickstera*, istoty moralnie ambiwalentnej, która swoimi działaniami nieustannie „sieje zamęt” i burzy porządek świata, jednocześnie pozwalając na jego rozwój⁴²). W pewnym momencie Lestat mówi wprost: „Dajcie spokój, jesteśmy wampirami! Rozkoszujemy się krwią żywych, zabijamy i uwielbiamy zabijać, bez względu na to, czy jest to nam potrzebne, czy nie”⁴³. W czynieniu zła widzi spełnienie i radość, nad którą nie potrafi zapanować; choć jednocześnie wielokrotnie deklaruje, że brzydzi się złem, jakie wyrządza⁴⁴. Funkcjonowanie w tej sprzeczności paradoksalnie uwiarygadnia jego problemy, sprawia, że staje się on bliższy odbiorcy,

40 A. Rice, *Memnoch Diabeł*, przeł. R. Lipski, Poznań 2007, s. 20.

41 Por. *eadem*, *Królowa potępionych*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007, s. 321.

42 *Archetypy – trickster* – <http://bit.ly/1cx41CO> [dostęp 17.03.2010].

43 A. Rice, *Królowa potępionych...*, s. 547–548.

44 Por. *eadem*, *Memnoch Diabeł...*, s. 181.

również muszącemu na co dzień radzić sobie z paradoksami istnienia. Fantazmat wampira nabiera cech ludzkich.

W porównaniu z Lestatem inny wampir stworzony przez Rice, Louis, musi zmagać się z nieco bardziej elementarnym uzależnieniem. Jego problem związany jest z samym faktem picia krwi jako aktem zbrodniczym, nieludzkim, wręcz tożsamym z kanibalizmem. Usiłuje więc tak długo, jak się da, poprzestać na żywieniu się krwią zwierząt, która jednak – jak się okazuje – nie stanowi zadowalającego ekwiwalentu krwi ludzkiej. Jego pociąg do zabijania z jednej strony i hamulce moralne, jakich nabył za życia, z drugiej, stanowią odzwierciedlenie daleko bardziej dramatycznej walki z uzależnieniem niż w przypadku Lestata. Jego dylemat polega bowiem na rozpaczliwej próbie zachowania tego, co zostało w nim z człowieka; tym też zyskuje on sympatię odbiorcy. Im dłużej pozostaje wampirem, tym pokusa jest silniejsza; a walka z nią w perspektywie nieśmiertelności nie stanowi radosnej perspektywy. Stąd też historia Louisa jest opowieścią o stopniowej i nieuchronnej erozji wartości moralnych i zmaganiu się z własną naturą. A picie krwi jest tej natury najbardziej jaskrawym i wyrazistym przejawem. „Sta-
nałem blisko łóżka, ale przyglądałem się jej tylko. Jej klatka piersiowa ledwo się unosiła, a jedna rączka zaplątała się w długie włosy. Nie, nie mogłem tego znieść – patrzyłem na nią, pragnąc pozostawić ją przy życiu, a jednocześnie odczuwałem nieodparte pragnienie jej krwi. Im dłużej patrzyłem na nią, tym bardziej zbliżałem się do niej, dotykałem jej skóry. [...] Czułem jej miękką szyję. Miętka, miętka, taka właśnie była, miętka. Próbowałem sobie wmawiać, że to i tak dla niej najlepsze wyjście – umrzeć. Cóż bowiem dobrego mogło ją spotkać w życiu? Ale oszukiwałem się tylko takimi myślami. Chciałem jej krwi”⁴⁵ – powie Louis o rozpaczliwej walce z samym sobą, by nie odebrać życia dziewczynce imieniem Claudia. Jego wampirza natura zdaje się wskazywać wyraźnie na konieczność pozyskiwania sił vitalnych z krwi innych ludzi, jednak bagaż moralny i etyczny, który dźwigał, będąc jeszcze człowiekiem, każe mu widzieć w krwi wszystkie jej znaczenia i symbolikę funkcjonującą w naszym kręgu kulturowym. W tym poszanowanie dla ludzkiego życia i przekonanie o czystości czy wręcz świętości krwi, której byle kto nie powinien przelewać. Dzięki temu bohater i główny

45 *Eadem, Wywiad z wampirem...*, s. 113.

narrator *Wywiadu z wampirem* przestaje jawić się jako stereotypowe, jednoznaczne ucieleśnienie zła.

Z podobnym problemem mierzy się Joshua York na kartach powieści *Ostatni rejs „Fevre Dream”*. Zanim bowiem udało mu się wynaleźć substancję mogącą zastąpić krew i pozwolić na koegzystencję ludzi i wampirów, wielokrotnie cierpiał na napady „czerwonego pragnienia”, którego opisy są bardzo bliskie opisom szału wywołanego głodem narkotycznym bądź alkoholowym. Nie panował nad sobą i był w stanie zrobić wszystko, byleby tylko napić się krwi. „Krew zbrukała moje dłonie. Była taka ciemna i gorąca. Buchając z jego gardła, aż parowała. Nachyliłem się więc i posmakowałem jej. Ten smak przepełnił mnie szaleństwem, gorączkową żądzą. Nagle przytknąłem twarz do jego szyi, rozdzierając ją zębami, ssąc krew, rozszarpując i przełykając. Przestał się szamotać. A ja się syciłem”⁴⁶. To nałogowa i bezwolna konieczność picia krwi sprawiła, że skoncentrował swoje siły na wymyśleniu dla niej ekwiwalentu; a czynił to z podobnych co Louis pobudek. Zasady moralne, które nabył, żyjąc wśród ludzi, nie pozwalały mu bowiem na akceptację comiesięcznych polowań, przeprowadzanych w amoku i poza wszelką kontrolą. Jego motywacja i pociąg do krwi w swej istocie nie różnią się od tych, które dostrzegamy u wampirów Rice; różnica polega jedynie na innym statusie ontologicznym wampirów z powieści Martina. Trochę sztywniejsze i wyrazistsze są ponadto kwestie hierarchii między wampirami, ale to niewiele ma już wspólnego z samą krwią.

Narkotyczny szal i poczucie otępiającego pragnienia towarzyszy również wampirom z trylogii o nocarzu Magdaleny Kozak. Opisywane przez nią wampiry żyją we współczesnym świecie, wchodząc w układy i sojusze z ludzkimi organami władzy. Część z nich funkcjonuje w strukturach sił bezpieczeństwa poszczególnych państw – tak jak główny bohater trylogii, Vesper, pracujący jako agent operacyjny ABW – a ich zadaniem jest utrzymanie porządku w wampirzej społeczności i budowanie wzajemnego zaufania między krwiopicami a ludźmi. Jest to możliwe dzięki produkcji sztucznej krwi. „Wytwarzanie jej opiera się na zastosowaniu samej hemoglobiny. [...] Zawartego w czerwonych krwinkach białka przenoszącego tlen i dwutlenek węgla. [...] Cząstki hemoglobiny są za małe, by można je było wstrzykiwać do ludzkiego układu krążenia. Doprowadziłoby

⁴⁶ G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 197.



Wampir z Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego (Stanisław Mąderek) w trakcie dekapitacji wampirzycy (granej przez autorkę cyklu o nocarzu, Magdalenę Kozak)

to do zatkania kanalików nerkowych i śmiertelnej niewydolności tego narządu. Dlatego łączy się hemoglobinę w większe struktury, polimeryzuje, mówiąc inaczej. Polimery są na tyle duże, że nie uszkadzają nerek, a zarazem nie są atakowane przez układ odpornościowy⁴⁷. Dlaczego to ma takie znaczenie? Ponieważ wampiry nie muszą już pić ludzkiej krwi i mogą dzięki temu stać się częścią społeczeństwa. Część z nich jednak – zwana renegatami – nie godzi się na ograniczenie doznań związanych z piciem krwi; doznań, które wywołują uzależnienie.

Ludzka krew w trylogii o nocarzu jest bowiem nacechowana zupełnie inaczej, niż sugerowałaby to jej ogólnie przyjęta symbolika. Wprawdzie podstawą dążeń wampirów do wyprodukowania sztucznej krwi jest chęć asymilacji – a więc uszanowania czy zdaniem niektórych, wyniesienia na piedestał ludzkiej moralności, ze szczególnym uwzględnieniem tabu krwi – ale wyjaśniona jest ona w sposób *stricte* racjonalny. Wampiry, jako istoty nieumarłe, potrzebują hemoglobiny, której same nie mogą już produkować, by ożywiać lub – mówiąc językiem *fantasy* – animować swoje ciała. Jednocześnie prawdziwa, ludzka krew ma dla nich ogromne znaczenie ze względu na swoją dodatkową zawartość.

47 M. Kozak, *Nocarzu*, Lublin 2006, s. 160.

„Krew człowieka ma w sobie pełno substancji działających narkotycznie. Adrenalina, noradrenalina, serotonina, oksytocyna, wazopresyna, angiotensyna, kortyzol, cholera wie co tam jeszcze. Do tego w różnych konfiguracjach, zależnie od samopoczucia ofiary. Inaczej smakuje i działa krew człowieka wystraszonego, inaczej podnieconego... A im silniejsze uczucia, tym wyższy poziom różnych substancji we krwi i co za tym idzie, mocniejsze działanie narkotyku”⁴⁸. Wynika z tego, że uzależniająca jest nie tyle krew jako taka, ile mieszanka różnych hormonów i podobnych substancji, których organizm wampira również nie produkuje, a które są dla niego silnie uzależniające. Takie racjonalne podejście do wampiryzmu wpisuje się w ducha naukowych prób tłumaczenia fenomenu wampirycznego, zapoczątkowanych przez Mathesona. Jednocześnie wpływa też na redukcję w obrębie samego fantazmatu; wampir, który poluje na swoje ofiary, robi to ze względu na działające na niego narkotycznie substancje w jej krwi. Jest przerażający, wtedy bowiem substancji tych jest więcej. Epatuje erotyzmem, bo krew osoby podnieconej gwarantuje silniejsze doznania.

Sam głód krwi ma jednak podobny charakter jak uzależnienie od narkotyków. Ekstaza i spełnienie towarzyszą przyjmowaniu każdej kolejnej dawki, jednak gdy ją ograniczyć, organizm zaczyna się jej domagać. Głód ten nie objawia się bynajmniej tak literalnie rozumianym szaleństwem, jak w przypadku wampirów z *Ostatniego rejsu* „*Fevre Dream*” czy nawet *Wampira: Maskarady* (o czym będzie mowa później); przebiega w atmosferze bezsilności i rozpacz. Utrata kontroli nad sobą – jeśli występuje – jest mniej dzika, mniej zwierzęca, a bardziej ludzka. „Popatrzył na renegata, który siedział na betonowej posadzce i wpatrywał się w niego głodnym, przerażonym wzrokiem. Po policzkach spływały mu łzy. [...] Renegat u jego stóp zaczął głucho wyc. Lord popatrzył na niego w dół, wreszcie wyciągnął ku niemu okrwawioną rękę. [...] Tamten zacisnął powieki, zaniósł się rozdzierającym szlochem. Uniósł ręce do twarzy, potem oplótł nimi głowę ramionami w bezradnym, rozpaczliwym geście. [...] Pochwycił jego rękę, przyciągnął ku sobie i zaczął zlizywać z niej krew szybkimi, rozpaczliwymi ruchami. Lord stał spokojnie, milcząc”⁴⁹. Tak wyglądały reakcje schwytanego przez nocarzy renegata, któremu po okresie głodu dano posmakować krwi. Opis tego głodu z odwrotnej

⁴⁸ *Ibidem*, s. 73.

⁴⁹ *Ibidem*, s. 133–135.

perspektywy jest równie sugestywny, by nie rzec – przerażający: „Jeszcze przed chwilą było tylko nieprzyjemne odrętwienie, ślad ssania w żołądku, lekki dyskomfort, ale do wytrzymania... Aż tu pojawił się nagły ból, niczym cios w spłot słoneczny, taki, co zapiera dech. [...] Ból narastał, palił wewnętrznosci żywym ogniem, wnet dołączył doń strach. Potworny, ośliżgły lęk przed czymś niewyjaśnionym, irracjonalnie groźnym, takim, co się czai w ciemnym pokoju tuż za plecami, kiedy nie można się odwrócić”⁵⁰. Fizyczny dyskomfort implikuje racjonalizację sposobów jego kompensacji, nawet jeśli stoją one w sprzeczności z wyznawanymi dotychczas zasadami moralnymi; Vesper po przejściu na stronę reneatów stwierdza: „Przecież jestem wampirem [...]. To jest całkowicie normalne. Piję krew, tak, to jest moje pożywienie, ja piję ludzką krew [...]. A ludzką krew bierze się z ludzi, nie z lodówki. Dokładnie tak”⁵¹.

Nietrudno zauważyć, że organiczne uzależnienie jest w tym przypadku znacznie bardziej poniżające niż w innych egzemplifikacjach motywu wampirycznego, tym samym sam fantazmat okazuje się raczej ludzki, a nie potworny; wynika to z uzupełnienia głodu krwi o zdecydowanie przyziemną słabość, w dodatku motywowaną racjonalnym, bliskim realnemu głodem narkotykowym. Implikuje więc swego rodzaju współczucie dla kondycji wampira. Jedynie zwiększenie wampirzej potęgi – *nomen omen* przez przyjęcie do krwi innego szczepu wampirycznego symbionta – pozwala uwolnić się od przymusu picia prawdziwej krwi⁵².

Nocarz (2006) i kolejne części trylogii Magdaleny Kozak – *Renegat* (2007) oraz *Nikt* (2008) – prezentują uzależnienie od krwi występujące przede wszystkim na poziomie organicznym. Nieco inaczej wygląda to w przypadku tytułowych bohaterów powieści Jaspera Kenta pt. *Dwunastu* (2009). Przybywają oni na pomoc carskiej Rosji, walczącej w 1812 roku z armią Napoleona i faktycznie – przez większość czasu wspomagają bohaterów w walce z najeźdźcą, dopóki ich wampirza natura nie wychodzi na jaw. Narrator i zarazem główny bohater powieści, Aleksiej Iwanowicz Daniłow, w imię szeroko rozumianego dobra ludzkości, postanawia im wtedy własnoręcznie wymierzyć sprawiedliwość i zadbać, aby wampiry – czy wurdalaki, jak ich nazywa – nie żywiły się już więcej krwią i mięsem ludzi. Potworność i Nieludzkość wampirów nie ulega wątpliwości, jednak

50 *Eadem, Renegat*, Lublin 2007, s. 34.

51 *Ibidem*, s. 28.

52 Por. *eadem, Nikt*, Lublin 2008, s. 332.

ich motywy pozostają dość niejasne, a i ich wampirza kondycja nie stanowi odzwierciedlenia absolutnego zła, jakie jest wpisane w fantazmat wampiryczny. Wampiry Kenta nie są wszechpotężne, można je pokonać i relatywnie „łatwo je zabić”⁵³. Podczas swojej krucjaty Daniłow odkrywa, jak bardzo egzystencja wampirów uzależniona jest od zadawania bólu i mordowania. „Każdy z nas najpierw pije tylko krew [...]. I to samo w sobie jest przyjemne, przynajmniej kiedy jest się młodym i niedoświadczonym. Ale w miarę jak się starzejemy, samo picie staje się nudne, więc zaczynamy jeść. Potem jedzenie staje się tak samo nudne jak picie, więc się bawimy. Potem zabawa staje się tak nudna jak jedzenie, więc torturujemy. Stopniowo tortury stają się coraz gorsze. Im starszy wampir, tym dalej musi się posunąć”⁵⁴. Warto zauważyć tutaj dwie istotne kwestie. Pierwsza z nich to konieczność ciągłego intensyfikowania doznań związanych z piciem krwi, które zbliżają ten akt do kanibalizmu, obłożonego jeszcze silniejszym kulturowym tabu niż spożywanie krwi. Stereotyp wampira ulega tutaj potwierdzeniu, a nawet swoistemu uwypukleniu; bo chociaż w *Dwunastu* największe przewinienia i najpoważniejsze zbrodnie ma na koncie człowiek, potworność wampirów jest bezdyskusyjna.

Podobnymi potworami są wampiry z cyklu *Nekroskop* Briana Lumleya. Ich nieludzkość i zło są niemal namacalne; wampiry Lumleya są skonstruowane na zasadzie absolutnej antytezy człowieczeństwa, bestialskość wpisana jest w ich naturę. Krew nie jest dla nich najistotniejszym czynnikiem, dzięki któremu żyją; potrafią one przetrwać bez niej w le-targu wiele wieków, chociaż pożywiają się nią z wielkim upodobaniem i daje im ona siłę. W swoim łaknieniu krwi są bardzo podobni bogom spodziewającym się ofiar; tak też często są traktowani przez swoje sługi. Również wampiryczny pasożyt – Wampyr – który przemienia ich w bestie i obdarza nieludzką potęgą, gości w ich krwi i przez krew jest w stanie się rozmnażać (choć nie tylko i nie przede wszystkim), co – w połączeniu z charakterystyczną dla tych wampirów niepowstrzymaną chucią – stanowi odniesienie do tego obszaru symboliki krwi, jaki dzieli ona z męskim nasieniem. „Krew to życie”⁵⁵ – mówią często bohaterowie cyklu *Nekroskop*, trawestując na swój sposób wspomniane zdanie z Księgi Kapałńskiej. Stereotyp wampira ulega więc potwierdzeniu, a nawet swoistej

53 J. Kent, *Dwunastu*, przeł. A. Kowalczyk, A. Kabala, Warszawa 2009, s. 324.

54 *Ibidem*, s. 274.

55 B. Lumley, *Roznosiciel*, przeł. J. Irzykowski, Kraków 2009, s. 149.

hiperbolizacji; wampiryzm jest tożsamy z absolutnym złem (nie bez znaczenia jest też fakt, iż praojciec wampirów w *Nekroskopie* nosi imię Szaitana). Gdzie jest tutaj miejsce na ambiwalencję lub chociaż oswojenie się z fantazmatem? Znajduje się ono – czy też wynika – nie tyle z przedstawienia samego wampiryzmu jako niejednoznacznego zjawiska, ile na dotknięciu nim bohatera, z którym odbiorca zdążył się już utożsamiać.

Strategia konstrukcji ambiwalentnego wampira w *Nekroskopie* polega na tym, że jego główny bohater, Harry Keogh, przez wiele lat dzielnie ratujący świat przed złem absolutnym, jakim jest wampiryzm, w czwartej części cyklu pt. *Mowa umarłych* (1990) zostaje zarażony przez jednego ze swoich przeciwników, Janosza Ferenczyego. Od tego momentu przechodzi powolną przemianę, zmienia się też w oczach swoich bliskich i przyjaciół. Ostatecznie zdając sobie sprawę, że jego stan stanowi zagrożenie dla ludzkości – i obawiając się, iż głód krwi weźmie nad nim górę – decyduje się na dobrowolne wygnanie do Krainy Gwiazd, skąd pochodzą wampiry. Sam Harry bezpośrednio nie odczuwa głodu krwi, który pozbawiłby go samokontroli; żyje jednak przed nim w ciągłej obawie. Nie musząc pić krwi, boi się, że nie będzie mógł jej sobie odmówić. Wynika to przede wszystkim z tego, że jego przemiana w wampira jest *de facto* utratą własnego Ja na rzecz pasożyta, który załagał się w jego ciele i – obdarzając go mocą – zaczął odbierać człowieczeństwo. „Brian Lumley w *Nekroskopie* dokonał interesującego przewartościowania sympatycznego krwiopijcy. Ten nie przypomina człowieka nawet z wyglądu, jest bowiem czymś na kształt robala pasożytniczego na ludzkim nosicielu. Ten ostatni zmienia się w bezwolną skorupę, zostając właściwie tylko naczyniem dla potwora – korzyści z nieśmiertelności są żadne, śmietankę spija wampir, zwłaszcza że potwór może porzucić ciało, które mu się znudziło, i poszukać nowego”⁵⁶. Tak przedstawiony fantazmat wampira – ukazujący go jako zło, którego się nie wybiera i którego nie można się pozbyć – może (i powinien) być utożsamiany z lękiem w swej istocie jak najbardziej ludzkim, wynikającym bowiem z ludzkich słabości. Można zaryzykować stwierdzenie, że stereotyp wampira przeniesiony na postać Harry’ego Keogha zyskuje na głębi, tracąc zarazem nimb ostatecznego zła, zaprzeczenia człowieczeństwa. Pozwala to więc na oswojenie i zaakceptowanie samego fantazmatu.

56 Ł. Orbitowski, *Coming out dla wampira* – <http://bit.ly/18Q7XPB> [dostęp 19.03.2010].

Jak już wspomniałem, krew nie była absolutnie niezbędna do życia wampirom z powieści Lumleya. Podobnie jest w przypadku najbardziej rozpoznawalnego wampira w polskiej literaturze *fantasy*, który również może obejść się bez krwi, a nawet więcej – samo jej picie stanowi dla niego problem. Mowa o Regisie znanym z *Sagi o Wiedźminie* autorstwa Andrzeja Sapkowskiego – dzieła skądinąd bogatego w różne egzemplifikacje krwio pijców, stwarzającego wręcz całą typologię wampirów⁵⁷. Regis – a właściwie Emiel Regis Rohellec Terzief-Godefroy – to według słów wiedźmina Geralta „tak zwany wyższy wampir. Niezwykle niebezpieczny. [...] Doskonale upodabnia się do człowieka, i to od lat”⁵⁸, przez co jest w stanie bardzo dobrze wtopić się w ludzkie społeczeństwo i funkcjonować w nim bez większych przeszkód. Ujawnia swoją prawdziwą naturę tylko wtedy, gdy jest to absolutnie konieczne; z reguły wiąże się to jednak z dość szlachetnymi czynami, nietypowymi – jak zauważa Katarzyna Kaczor – jak na wampira⁵⁹. Mimo więc swojej specyficznej kondycji ontologicznej wzbudza on sympatię odbiorcy. Wynika ona z jednej strony z powściągliwości, jaka charakteryzuje Regisa, a z drugiej – z faktu, że pozbawiony jest on wielu cech o pejoratywnym zabarwieniu: nie musi obawiać się słońca, nie zamienia innych w wampiry (w świecie Sapkowskiego są odrębną rasą), a co najważniejsze – nie musi pić ludzkiej krwi.

Aspekt picia krwi nie mógł być jednak w przypadku kreacji postaci wampira całkowicie pominięty. Krew działa więc na Regisa analogicznie do tego, jak alkohol działa na człowieka; wiąże się z podobną pokusą, konsekwencje jej picia są również bardzo zbliżone. W przypadku samego Regisa doszło zatem do uzależnienia od krwi. Było ono na tyle silne, że wiązało się – podobnie jak u ludzi – z lekkomyślnym i niekontrolowanym zachowaniem. „No i była zabawa – powie Regis. – Hulanka i swawola, biba i popijawa, w każdą pełnię księżyca latało się do wsi i piło, z kogo popadło. Najpaskudniejszą, najgorszego gatunku... hmm... ciecz. Nie czyniło nam różnicy, z kogo, byle... hmmm... hemoglobina...

57 Została ona później wykorzystana przez autorów podręcznika do gry RPG osadzonej w świecie wiedźmina, którzy rozpisali i uzupełnili proponowany przez Sapkowskiego bestiariusz fantastycznych wampirów. Por. M. Marszałik et al., *Wiedźmin: gra wyobraźni*, Warszawa 2001, s. 186–189.

58 A. Sapkowski, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996, s. 281.

59 Por. K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006, s. 108.

Bez krwi nie ma wszak zabawy! Do wampirek też jakoś śmiałości się nie miało, nim się nie łyknęło. [...] Niekiedy jak się poszło w cug, to trzy, cztery noce nie wracałem do krypty. Śmieszna dawniej ilość... płynu pozabawiała mnie kontroli, co nie przeszkadzało w kontynuowaniu imprezy. [...] Później – ciągnął Regis – wystąpiły alarmujące objawy. Zabawa i towarzystwo zaczęły pełnić rolę absolutnie drugorzędną. Zauważyłem, że mogę się bez nich obyć. Wystarczająca i naprawdę ważna stała się krew. [...] Zacząłem wreszcie robić rzeczy niedopuszczalne, absolutnie nieakceptowalne, takie, jakich nie robi żaden wampir. Zacząłem latać po pijanemu. Którejś nocy chłopaki posłali mnie do wsi po krew, a ja chybiłem dziewczyny idącej ku studni, z rozpędu wyrznięłem w cembrowinę... Chłopi mało mnie nie zatłukli, na szczęście nie wiedzieli, jak się do tego zabrać... Podziurawili mnie kołkami, odrąbali głowę, oblali wodą święconą i podpalili. [...] Od tego czasu nie piję”⁶⁰.

Ten dość złożony, ale wyczerpujący opis przebiegu uzależnienia Regisa od krwi można określić jako ironiczną, choć w swej istocie gorzką reinterpretację autentycznie występującego problemu społecznego, jakim jest alkoholizm i uzależnienie od napojów wysokowych. Warto zauważyć, że Regis w swoim wywodzie stara się unikać słowa „krew”; podobnie jak alkoholik unika ‘alkoholu’. Tak rozumiany pociąg do krwi – czy może raczej jego przedstawienie – nie budzi odrazy u odbiorcy, traci ona bowiem – przynajmniej po części – swoje kulturowe czy symboliczne znaczenie i zostaje sprowadzona do ekwiwalentu alkoholu; płynu w swej istocie wzbudzającego równie ambiwalentne konotacje, nieobłożonego jednak tak silnym tabu, jak krew. Jednocześnie sam przebieg uzależnienia sprawia, że problem Regisa wywołuje u odbiorcy swoiste zrozumienie, pobudza jego empatię; problemy alkoholowe nie są bowiem wcale ludziom nieznane. Jeśli problem wampira z krwią opiera się na analogii – wzbudza zrozumienie, a więc pozwala zaakceptować postać samego wampira. Wampir Sapkowskiego ulega „przewartościowaniu, zostaje obdarzony wolną wolą i zrezygnowawszy z zaspokajania pragnienia krwi, przestaje być personifikacją podświadomych lęków i przeistacza się w postać pozytywną. Posiadając większą wiedzę i doświadczenie niż współtowarzysze wędrowki, przyjmuje rolę ich opiekuna i przewodnika nie tylko po dorzeczu Jarugi, ale i po labiryncie zagmatwanych

60 A. Sapkowski, *Chrzest ognia...*, s. 284–286.

interpersonalnych relacji i ludzkich emocji. [...] Obdarzony nadnaturalnymi mocami «krwiopijca», stając się abstynentem i odrzucając dążenie do zaspokajania żądzy symbolizowanej przez pragnienie krwi, zatracając swoją potworność i przeistacza się w nadczłowieka zarówno pod względem przymiotów ciała, jak i ducha⁶¹.

Zupełnie inaczej wygląda kwestia krwi poruszana przez Charlainę Harris w powieści *Martwy aż do zmroku* (2001) oraz jej serialowej adaptacji pt. *Czysta krew*. Punktem wyjścia dla fabuły jest wypuszczenie przez Japończyków na rynek swego rodzaju sztucznej krwi, w pewnym sensie zbliżonej do tej z powieści Kozak. Uwolnione od konieczności polowania na ludzi, wampiry decydują się ujawnić ludzkiemu społeczeństwu i koegzystować ze śmiertelnikami. Szybko się jednak okazuje, że krew wampirów – której zawdzięczają oni nieśmiertelność – posiada dużo ciekawych i pożądanych przez ludzi właściwości. „Wampirza krew podobno chwilowo łagodzi symptomy niektórych chorób i zwiększa potencję seksualną (takie skrzyżowanie prednizonu i viagry), toteż istniał ogromny czarny rynek i wielkie zapotrzebowanie na prawdziwą, nie rozcieńczaną wampirzą krew⁶². Daje też chwilowe poczucie ekstazy i umożliwia ludziom poczucie części wampirzej siły bez konieczności przemiany w krwiopijcę. Wreszcie krew powoduje uzależnienie i sprawia, że niektórzy ludzie zrobią dla niej wszystko, godząc się na największe poniżenia i ostracyzm społeczny. Wampiry mogą natomiast dzięki temu w mniejszym lub większym stopniu funkcjonować w ludzkim społeczeństwie, które – mimo wszystko – boi się ich i nienawidzi. Można powiedzieć, że fakt istnienia wampirów ujawnia najgorsze, najbardziej zdegenerowane i niesmaczne strony człowieczeństwa.

Wszystkie powyższe przykłady łączy fakt, iż krew czy związane z nią zadawanie śmierci są koniecznością, nie zależą od dobrowolnej i w pełni świadomej decyzji, czasem bywają więc przekleństwem. Fantazmat wampiryczny jest tutaj prezentowany jako ekwiwalent zła, już jednak nie zła zewnętrznego, obcego, ale czającego się w środku, w słabościach i pokusach każdego człowieka. W tym rozumieniu wampiryzm jest słabością, choć cały czas stanowi personifikację gorszych stron człowieczeństwa.

61 K. Kaczor, *Geralta, czarownice i wampir...*, s. 112.

62 Ch. Harris, *Martwy aż do zmroku*, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2009, s. 12.

Zupełnie inaczej wygląda kwestia krwi w sytuacji, gdy obok konieczności pożywiania się nią pojawiają się ewidentne i nieulegające wątpliwości korzyści wynikające z jej ciągłego i regularnego picia. Krew stanowi więc swego rodzaju źródło siły czy potęgi, z jaką kojarzony jest fantazmat wampiryczny; część tekstów kultury upatruje zatem źródła nadnaturalnych wampirzych mocy właśnie we krwi i często jej przypisywanym magicznym właściwościom. Dlatego też warto przyjrzeć się przykładom takiego podejścia do krwi, związanej już nie (albo nie tylko) z głodem i uzależnieniem, ale i kuśzającej nadludzką potęgą.

Związek krwi z niesamowitymi mocami wampirów wydaje się występować w większości tekstów odwołujących się do fantazmatu wampirycznego, jednak relatywnie rzadko jest on wypowiedziany *expressis verbis* czy nawet dobitnie zasugerowany. Jeszcze rzadziej tak rozumiana zależność przedstawiana jest w kategoriach pokusy lub zalety bycia wampirem. Te ostatnie często występują niejako obok wad albo ograniczeń wampirzej kondycji – w tym konieczności picia krwi – bardzo sporadycznie jednak mamy do czynienia z sytuacją, w której z siebie wynikają. Tymczasem związek krwi i siły wampira widoczny był już w *Draculi* Brama Stokera, co wiernie przedstawił Francis Ford Coppola w filmie *Bram Stoker's Dracula* z 1992 roku. W tej dość zbliżonej do oryginału adaptacji – bardzo silnie wzorującej się jednak na dokonaniach Herzoga – postać Draculi jest tym młodsza i silniejsza, im więcej krwi wypije, i analogicznie – tym słabsza, ile jej straci. Wprawdzie w klasycznym, stokerowskim ujęciu, Dracula jest jednoznacznie i nieodwołalnie zły, jednak w wersji Coppoli jego zło i nienawiść do świata czy Boga wynikają z zawodu, jakiego doznał za życia. Do jego zbrodniczych czynów pcha go z kolei potrzeba ni mniej, ni więcej tylko miłości; wprawdzie egoistyczna i bestialska, jednak nieobca potencjalnemu odbiorcy i przez to w pewien sposób zmieniająca postrzeganie wampira. Tym samym jego moc zmiany kształtu i zdolność wpływania na zachowanie innych nie tylko wzbudzają lęk i obrzydzenie, ale mogą również wiązać się z pewną fascynacją czy wręcz – zazdrością. A potęgą Draculi ma swoje źródło we krwi, którą pije.

Podobnie wygląda to w powieści *Martwy aż do zmroku* Harris czy – co będzie nas znacznie bardziej interesować – w anime *Hellsing* (2001). Mamy tu do czynienia z interesującą rekonfiguracją motywu Draculi i koncepcji źródła jego potęgi; głównym bohaterem serialu jest wampir



Victoria Celes, wampirzyca pełna skrupułów

Alucard pracujący dla tajnej organizacji anglikańskiej, której nazwa w oczywisty sposób nawiązuje do nazwiska Van Helsinga. Alucard zajmuje się niszczeniem zdegenerowanych wampirów, które przynoszą – jego zdaniem – hańbę i ujmę wszystkim krwio pijcom. Jako najpotężniejsza istota na świecie (na tyle silna, że musi świadomie i celowo ograniczać swoje moce) Alucard jest rozmi-

łowany w picie krwi i czerpie z tego ogromną, nieludzką wręcz radość. Jego prawdziwą namiętnością są natomiast wyrównane pojedynki z innymi nieumarłymi; walki z pomniejszymi krwio pijcami zostawia on Victorii bądź ludziom, sam natomiast oszczędza siły na prawdziwych przeciwników. Jest zatem postacią ewidentnie ambiwalentną – z jednej strony bowiem wciąż walczy ze złem i jest w tym skuteczny, z drugiej jednak zdarza mu się stawiać przeciwko duchownym, często jest arogancki i zdolny poświęcić życie sojuszników, by tylko zapewnić sobie rozrywkę.

Swego rodzaju łączniczką między wszechpotężnym i demonicznym Alucardem (którego imię jest zresztą anagramem nazwiska „Dracula”) jest młoda wampirzyca, której dał wieczne życie, Victoria Celes. Reprezentuje ona bardziej ludzką stronę wampiryzmu, czy ściślej – gwałtownie i zjadale broni się przed utratą człowieczeństwa; nie pije żywej krwi, czasem całkowicie ignorując swój głód. Celes, nawet będąc wampirzycą, polega przede wszystkim na swoich ludzkich nawykach i umiejętnościach. Istotne jest jednak to, że takie zachowanie wzbudza pogardę innych wampirów, włącznie z Alucardem; jego ogromna moc wynika bowiem tylko i wyłącznie z krwi. Victoria – nie spożywając jej – skazuje się na egzystencję istoty kruchej i słabej, przynajmniej w porównaniu z innymi wampirami; widać to szczególnie wyraźnie w porównaniu z samym Alucardem, który swoją moc musi ograniczać, żeby w ogóle jakoś egzystować, Celes zaś stanowi tylko jego cień. To zestawienie wyraźnie ukazuje zależność potęgi wampira od ilości wypitej krwi, a także – co ważniejsze – implikuje u odbiorcy wyobrażenie niesamowitej mocy, jaką można dzięki temu osiąść.

Obok Draculi (granego przez Gary’ego Oldmana) w interpretacji Coppoli i jego lustrzanego odbicia – Alucarda – warto w tym miejscu

wymienić jeszcze innego słynnego wampira, który swoją siłę czerpał z krwi. Mowa o Lestacie, z przywoływanych już *Kronik wampirów* Anne Rice, który – właśnie dzięki krwi – w bardzo krótkim czasie osiągnął ogromną potęgę. „Jestem potwornie silny – mówi o sobie. – Potrafię unosić się w powietrzu. Słyszę ludzi rozmawiających po drugiej stronie miasta, a nawet kuli ziemskiej. Umieć czytać w myślach, potrafię rzucać uroki”⁶³. Jego siła wynika z faktu, że – choć ma za sobą raptem dwieście lat egzystencji, a więc relatywnie niewiele – zdążył przez ten czas napoić się krwią starszych od siebie wampirów, dzięki czemu uzyskał dostęp do ich siły. Ostatecznie jego oblubienicą została Akasza, jedna z najpotężniejszych istot w opisywanym przez Rice świecie, przez wielu uważana za matkę wszystkich krwio pijców; a wraz z jej krwią Lestat przejął znaczną część posiadanych przez nią mocy.

Potęgą Akaszy – jak również innych wampirów z tzw. pierwszego miotu, Maharet, Mekare i Khaymana – wynikała z faktu, że wampirza „krew staje się coraz mocniejsza. Staje się mocniejsza nawet od głodu, gdy bowiem kończy się głód, rozkwita na nowo moc”⁶⁴. Innymi słowy, im wampir jest starszy, tym większą dysponuje siłą i ma bardziej rozwinięte umiejętności. Siła ta ma z kolei swoje źródło w jego krwi, która występuje w *Kronikach wampirów* w roli nośnika mocy zarówno witalnych, jak i magicznych; musi to jednak być krew wampira, gdyż to on jako istota nadnaturalna jest w stanie nadać jej tę specyfikę. Można więc zauważyć, że charakter czy moc krwi zależy od – najogólniej rzecz biorąc – jej źródła: krew zwierzęca pozwala jedynie na vegetację, krew ludzka stanowi przede wszystkim pokarm, nośnikiem potęgi może być natomiast krew wampira. Taka konstrukcja fantazmatu umożliwia zróżnicowane pod względem semantycznym postrzeganie krwi, a przez to – samego krwio pijcy. Nie tylko bowiem konieczność picia krwi jest istotna dla niejednoznacznej recepcji wampira, ale również – wiążące się z jej spożywaniem siły nadprzyrodzone.

W podobnym duchu utrzymane jest podejście do krwi znane z gry RPG *Wampir: Maskarada* i uzupełniających ją materiałów. Konieczność wprowadzenia możliwie najpełniejszej interakcji (i integracji) gracza-odbiorcy z krwio pijcą pociągnęła za sobą potrzebę konkretnego,

63 A. Rice, *Memnoch Diabeł...*, s. 9.

64 Eadem, *Wampir Lestat...*, s. 510.

wyrazistego sprecyzowania wpływu krwi na wampiry. Wszelkie zależności wyłożone są dość jednoznacznie czy wręcz sztywno; obrazuje to tzw. Poziom Krwi, wynoszący – w zależności od potęgi wampira – od dziesięciu do dwudziestu Punktów Krwi. Każdy Punkt to z kolei $\frac{1}{10}$ ilości krwi dorosłego człowieka, czyli około $\frac{1}{2}$ litra. Konieczność picia krwi bardzo zbliża *Wampira: Maskaradę* do podejścia znanego z *Kronik wampirów* Rice; „Tak, piję ludzką krew – powie narrator prologu do podręcznika podstawowego. – Bez pożywienia, które ona zapewnia, uschnąłbym; z nim będę żył wiecznie”⁶⁵. Jest więc krew dla wampirów pożywieniem, i to pożywieniem najbardziej pożądanym. „Wampiry muszą odejmować jeden Punkt Krwi od swego poziomu krwi każdej nocy, obojętnie czy budzą się wieczorem, czy nie, gdyż nienaturalna magia ożywiająca ich martwe ciała zużywa krew, którą zabrali swoim ofiarom. Punkty Krwi mogą być także wydawane na wiele różnych sposobów i mogą być uzupełnione tylko przez spożycie – dobrze zgadłeś – krwi”⁶⁶. Warto przy okazji zauważyć, że krew ludzka nie jest tutaj niezbędna, wampiry mogą pożywiać się krwią zwierząt, a także – czy przede wszystkim – innych wampirów. Znaczenie ma tutaj jej jakość; pożywanie się na ludziach o szlachetniejszej, „czystej” krwi czy nawet starszych wampirach, jak również wilkołakach lub innych istotach nadnaturalnych, może skuteczniej zaspokoić głód niż pasożytowanie na zwykłym człowieku.

Wampir: Maskarada traktuje problem pożywienia wampirów bardzo kompleksowo. Krew ma tam również działanie *stricte* narkotyczne. „Sedno sprawy leży w tym, że picie krwi nie tylko pozwala na przedłużenie mego istnienia, ale dostarcza doznań, jakich nic innego na tym świecie nie może zaoferować. Jak to jest? [...] Czy potrafisz sobie wyobrazić czyny, które mógłbym popełnić, by zaspokoić swój Głód? Nawet nie próbuj snuć przypuszczeń; prawda jest gorsza, niż potrafisz to sobie wyobrazić. A inni z mego gatunku uważają mnie za dżentelmena. Teraz wyobraź sobie niektórych moich krewnych, tych, którzy nie są tacy mili jak ja”⁶⁷. Krew wywołuje więc silne uzależnienie u pijącego ją wampira, ale też odwrotnie; krew wampira również jest silnie

65 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, przeł. M. Jaskólski, Warszawa 2001, s. 4.

66 *Ibidem*, s. 138.

67 *Ibidem*, s. 5–6.

uzależniająca: „Jedną z najbardziej zdumiewających i straszliwych właściwości *vitae* Spokrewnionych jest zdolność do zniewalania prawie każdej istoty, która trzy razy napije się krwi wampira. Każdy łyk krwi danego Spokrewnionego daje mu silniejszą emocjonalną kontrolę nad pijącym. [...] Mówiąc prosto, więź krwi jest jednym z najpotężniejszych znanych doznań”⁶⁸. Głód krwi może pchnąć wampira do popełniania czynów, których w innych sytuacjach by się nie podjął, a jednocześnie może on dzięki niej wywołać uzależnienie u innych istot.

Krew występuje więc na tych samych płaszczyznach czy wręcz ma takie samo znaczenie w *Wampirze: Maskaradzie*, jak w *Kronikach wampirów* Rice; wydaje się jednak, że o ile u Rice każdy aspekt krwi był traktowany odrębnie, bez wyraźnej i istotnej korelacji (uzależnienie Lestata nie ma związku z głodem krwi jako takim, a jego potęga – choć pochodzi od starszych wampirów – przekazana mu została w drodze wyjątku), o tyle w grze narracyjnej, ze względu na konieczność spójnego i kompleksowego zaprezentowania graczom-odbiorcom właściwości krwi, wszystkie te aspekty muszą z siebie wynikać. Zarówno bowiem głód, jak i możliwość uzależniania innych od siebie służą przede wszystkim zdobyciu i zachowaniu potęgi. A przez to – kontroli.

Wyczerpanie krwi – a w rezultacie jej głód – wywołuje utratę samoświadomości i przejęcie panowania nad wampirem przez jego wewnętrzną Bestię; dziką, zwierzęcą część jego natury. Uzależnienie kogoś od swojej krwi pozwala na kontrolowanie jego zachowań. A to nie wszystko, bowiem „krew to coś więcej niż jedzenie, znacznie więcej. To moc tak wielka, że niektóre wampiry nazywają ją *vitae* – życie. Poza tym, że krew jest niezbędna, by przeżyć, może zostać użyta na wiele sposobów. Legendarna siła lub szybkość wampirów? Produkt odpowiedniego zastosowania krwi. Niewrażliwość na śmiertelne rany? Kolejny łyk z tego samego źródła. [...] I oczywiście krew może spowodować, że moja skóra będzie wyglądać, coś, prawie jak ludzka”⁶⁹. Dzięki krwi wampiry zyskują więc ogromną moc, pozwalającą na zwiększenie swoich możliwości, żywotności, a nawet na skuteczniejsze ukrywanie się między śmiertelnymi. Ponadto wampiry mają dostęp do wyjątkowych, uzależnionych od klanu, z którego pochodzą, nadnaturalnych czy wręcz magicznych

68 *Ibidem*, s. 218.

69 *Ibidem*, s. 9.

umiejętności zwanych Dyscyplinami (ich szczegółową charakterystykę przytoczę później). Istotne jest natomiast, że cały repertuar atrybutów czyniących wampiry istotami nadnaturalnymi, potężniejszymi od ludzi, ma swoje źródło we krwi. Kumulują się w niej wszystkie istotniejsze aspekty symboliki krwi; tożsama z życiem okazuje się konieczna czy wręcz niezbędna przy dokonywaniu czynów – związanych z mroczną i tajemniczą magią – udowadniających, że wampiry są tak potężnymi istotami. Kwintesencją rytualnych i nadnaturalnych zastosowań jest Taumaturgia – główna zaleta klanu Tremere – która „obejmuje magię krwi i inne sztuki magiczne. [...] To jest bardzo potężna i zmienna Dyscyplina i przy jej użyciu Spokrewniony może osiągnąć niemalże wszystko, czego zapagnie”⁷⁰. Wachlarz możliwości wampirów jest w podręczniku do *Wampira: Maskarady* dokładnie opisany i poddany drobiazgowej klasyfikacji zarówno od strony efektów, jak i środków niezbędnych do ich wywołania; prezentuje również ich ograniczenia. Gracz-odbiorca jako gracz-bohater ma zatem do dyspozycji pełną informację o znaczeniu krwi dla prowadzonej przez siebie wampirzej postaci i nie może tego znaczenia nie doceniać; tym samym – integrując się z bohaterem – przyjmuje on możliwości wykorzystania krwi jako nieodłącznego elementu kreacji wampirzego bohatera, a więc wpisuje ów element w fantazmat. Wyobrażenie wampiryczne uzupełnione zostaje o szeroki asortyment nadnaturalnych mocy i umiejętności wynikających ze spożywania krwi, ale też samą krew zaczyna się traktować nieco inaczej; już nie tyle jako symbolizujący życie płyn ustrojowy, lecz przede wszystkim – jako swego rodzaju paliwo, źródło mocy czy, mówiąc językiem Eliadego, manę pozwalającą dokonywać rzeczy niemożliwych.

Krew zmarginalizowana

Czasem jednak kwestia krwi jest dla twórców na tyle marginalna, że nie widzą oni dla niej miejsca w swojej recepcji fantazmatu i minimalizują jej znaczenie dla kreowanych przez siebie bohaterów wampirycznych. Minimalizują, albowiem wampir nierozzerwalnie związany jest z krwią i – jak już wiemy – „bez krwi nie ma wampira”⁷¹. Stąd też aby wampir był wampirem, musi żywić się krwią; nie zawsze jednak musi być przez ten fakt definiowany. Dlatego część twórców kwestię picia krwi marginalizuje czy wręcz trywiali-

⁷⁰ *Ibidem*, s. 177.

⁷¹ M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 37.

zuje, czyniąc z niej jedynie tło dla innych prezentowanych przez siebie – w ich mniemaniu istotniejszych – aspektów fantazmatu wampirycznego.

Selene, główna bohaterka obrazu *Underworld* w reżyserii Lena Wisemana z 2003 roku, podchodzi do krwi z zadziwiającym jak na wampiryzację spokojem i zobojętnieniem. Wynika to z faktu, że w świecie przedstawionym filmu krew uzyskiwaną z polowań na ludzi bądź ludzkich sług zastąpiono krwią sklonowaną, której arystokratyczne i bogate wampiry mogą mieć tyle, ile zechcą. Selene, jako jedna z bardziej prominentnych członkiń wampirzej społeczności, ma nieograniczony dostęp do sklonowanej krwi i nie musi się o nią martwić; stąd też wszystkie jej wysiłki – jak również działania innych wampirów – koncentrują się na walce z wilkołakami, znanymi jako Lykanie. I chociaż krew jako taka wciąż jest traktowana jako źródło życia i witalności, albowiem jest niezbędna starszym wampirom, by mogli odzyskać swój kształt i wigor, to wampiry z filmu *Underworld* wydają się nie przywiązywać do niej szczególnej wagi. Rola krwi jest więc zminimalizowana, by nie rzec – zmarginalizowana, a jej wpływ na fabułę bądź akcję – znikomy. Również odbiorcy filmu nie postrzegają wampirzych bohaterów przez pryzmat picia krwi, są oni bowiem definiowani przede wszystkim jako przeciwnicy wilkołaków.

Zupełnie inaczej radzą sobie Andriej i Wowa, bohaterowie powieści *Wampir z przypadku* (2009) Kseni Basztowej. Ich wyjątkowość polega głównie na tym, że nie piją oni krwi, należą bowiem do czystszej, nieskażonej złem odmiany wampirów. Krew wywołuje u nich odruch niechęci, podobnie jak u ludzi, i w zasadzie poza domniemaną nieśmiertelnością i kłami nie mają oni wiele wspólnego z fantazmatem wampirycznym. „Ja osobiście straciłem apetyt, Wowka chyba też – powie Andriej, będący równocześnie narratorem powieści. – W końcu jednocześnie odstawiliśmy kielichy z cichym brzękiem na stół”⁷², nie upijając z nich krwi. Takie zachowanie nieco *à rebours* wobec fantazmatu wampirycznego, które w zamierzeniu autorki miało ten fantazmat odświeżyć poprzez nadanie mu cyniczno-komicznego charakteru, może prowokować pytanie, czy wciąż mamy do czynienia z motywem wampira, nie zmienia to jednak faktu, że nominalnie w *Wampirze z przypadku* pojawiają się potomkowie Draculi, a ich wizerunek w pewnym stopniu oparty jest o funkcjonujące intersubiektywnie wyobrażenia. Dlatego też kwestia

72 K. Basztowa, *Wampir z przypadku*, przeł. I. Wiśniewska-Repeczko, Lublin 2009, s. 52.

picia (czy raczej niepicia) krwi na kartach *Wampira z przypadku* musiała się znaleźć, choć zmarginalizowana.

W jeszcze inny sposób zbagatelizował kwestię krwi Andrzej Pilipiuk w trylogii *Kuzynki*. Opisana tam – choć z charakterystycznym dla autora przymrużeniem oka – kwestia wielowiekowych polowań na wampiry przeplata się z historią pozornie młodej i niewinnej wampirzycy, Moniki Stiepankovic. Podobnie jak Weyland z *Gobelinu z wampirem* Monika nie dysponuje tradycyjnymi kłami, zamiast nich wysysając krew organem mieszczącym się pod językiem; w jej przypadku jest to długa i giętka ssawka. Nie picie krwi jest jednak najistotniejsze dla tej wampirzycy, ale nieśmiertelność czy długowieczność, będąca jej naturalnym atrybutem i przeciwstawiona długowieczności Stanisławy Kruszewskiej, korzystającej z kamienia filozoficznego. Ponieważ jednak bohater wampiryczny, nawet jeśli skonstruowany nieco inaczej, niż sugerowałby fantazmat, musi pić krew, kwestię tę rozwiązał Pilipiuk za pomocą krwi zwierzęcej, a ściślej rzecz ujmując – końskiej. „Klacz w zadumie obwąchała kawałek sernika, a potem przyjęła poczęstunek, wyjmując go aksamitnymi wargami z dłoni Moniki. Dziewczyna pogładziła ją po szyi i przytuliła się na chwilę do ciepłego zwierzęcia. Zanurzyła twarz w grzywie. Koń przestąpił z nogi na nogę, a potem chrapami zaczął badać jej kieszenie w poszukiwaniu cukru. Puściła. [...] To ciało jest wampirem. Jej biologia jest inna. Ssie krew, choć czyni to delikatnie i z wyczuciem”⁷³. Zaspokajanie głodu jest więc biologiczną koniecznością, nie wiąże się z nim jednak żadne głębsze znaczenie, sam akt picia krwi występuje zaś mimochodem i nie jest istotny dla fabuły; pojawia się – podobnie jak w filmie *Underworld* – jedynie po to, by uwiarygodnić bohaterkę jako wampirzycę i tym samym odwołać się do istniejącego uniwersalnie fantazmatu, posiadającego wszak, poza piciem krwi, jeszcze inne cechy.

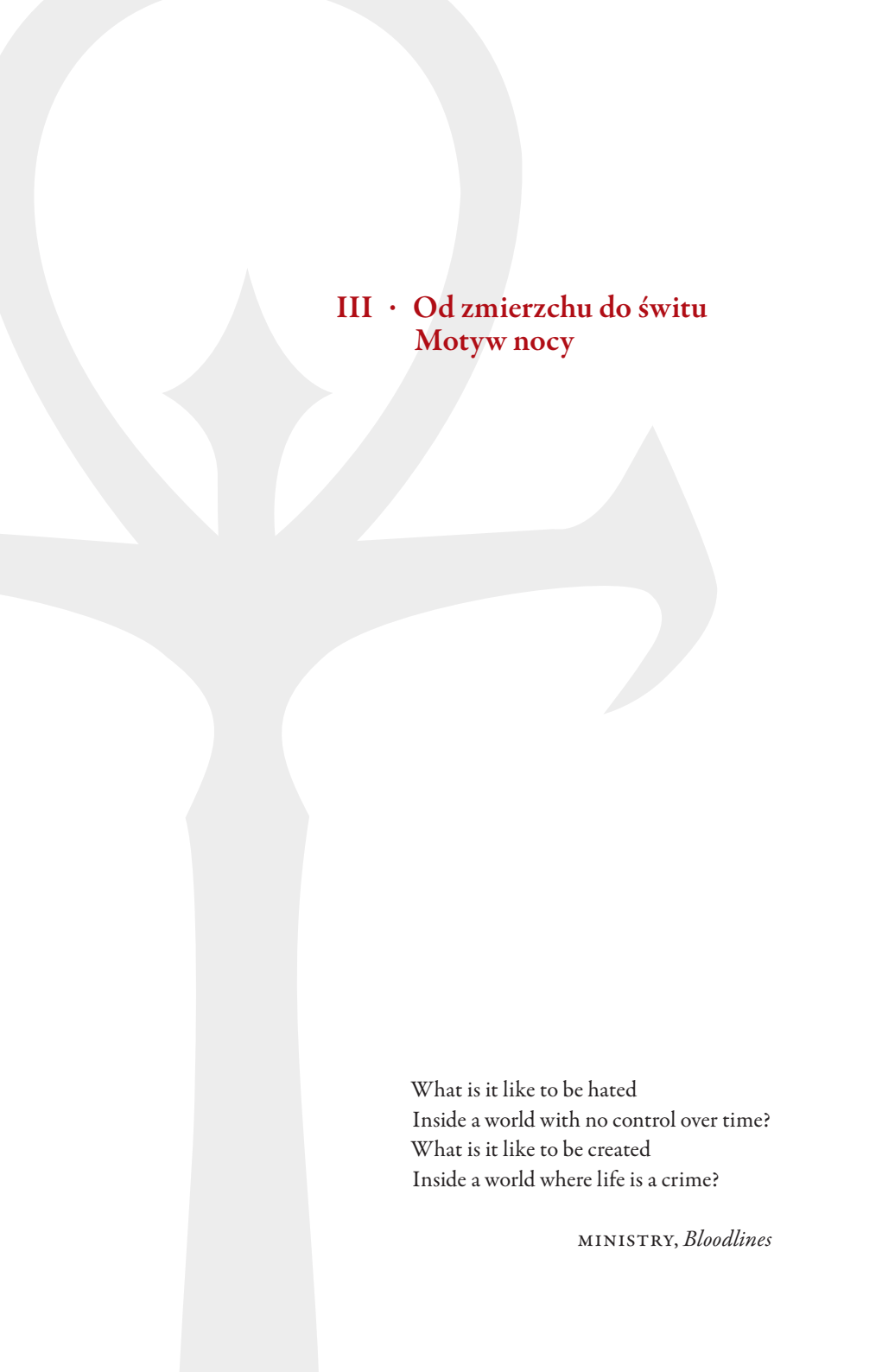
Chociaż więc konstrukt wyobraźniowy wampira opiera się na piciu krwi i ta cecha jest z nim nierozzerwalnie powiązana, część realizacji czy konkretyzacji fantazmatu – nie mogąc zignorować tej kwestii – marginalizuje ją i koncentruje się na innych aspektach, nieraz równie dla samego fantazmatu istotnych. Przy takiej konstrukcji bohaterów wampirycznych ta kwestia nie wpływa – albo wpływa w sposób nieznaczny

73 A. Pilipiuk, *Kuzynki*, Lublin 2007, s. 159.

– na atrybucję potencjalnie negatywnych cech krwiopijcy u odbiorców; istotne stają się inne aspekty.

Nie zmienia to jednak faktu, że krew i jej spożywanie musi występować we wszelkich tekstach kultury odwołujących się do motywu wampirów; choć ich znaczenie – symboliczne i dosłowne – jest niesamowicie różnorodne. Krew stanowi pokarm ze względu na swoje magiczne bądź chemiczne właściwości, jest symbolicznym ekwiwalentem życia i miłości, a więc i w pewnym stopniu uzależnienia; zarówno fizycznego, jak i psychicznego. Jej wysysanie łączy się natomiast ze śmiercią, kolejnym nieodłącznym aspektem wampiryzmu, z założenia pasożytującego na żywych istotach. Wszak wampiry to – według wielu źródeł – idealne drapieżniki⁷⁴.

⁷⁴ Por. M. Kozak, *Renegat...*, s. 6.



III · Od zmierzchu do świtu Motyw nocy

What is it like to be hated
Inside a world with no control over time?
What is it like to be created
Inside a world where life is a crime?

MINISTRY, *Bloodlines*

III · Od zmierzchu do świtu Motyw nocy

Kolejną cechą fantazmatu wampirycznego, która wydaje się istotna czy wręcz kluczowa dla jego recepcji, jest ustosunkowanie się do kwestii nocnej egzystencji. Wiele źródeł podkreśla swoistą antytezę wampiryzmu i człowieczeństwa, opierając się przede wszystkim o dychotomię dnia i nocy. „Umarłeś i obudziłeś się dla Nocy”¹ – brzmi powitanie nowego wampira w szeregach nocarzy. „Jesteśmy ludem nocy, ludem krwi”² – mówi o sobie Joshua York. Przejście na nocny tryb życia implikuje śmierć dla dnia, naturalnej pory funkcjonowania ludzi. Stereotypowe wampiry za dnia śpią, w nocy polują – odwrotnie niż człowiek. „Jako element rytmu życia, noc może być symbolem zaprzestania pracy, podobnie jak dzień kojarzy się z ludzką działalnością”³. Co więcej, właśnie po zmierzchu wampir jest największym zagrożeniem dla człowieka, wtedy bowiem ludzki wzrok jest przytępiony, a i inne zmysły zachowują się inaczej niż za dnia; dochodzi do tego jeszcze kwestia zmęczenia. Poza tym noc jest tradycyjnie naturalną porą funkcjonowania fantazmatycznych istot zrodzonych ze zbiorowej nieświadomości.

Noc jest porą obcą człowiekowi, nie do końca rozpoznaną i na swój sposób nadnaturalną. „Od niepamiętnych czasów noc łączono z czarami i niebezpieczeństwem”⁴, kiedy to siły magiczne czy też demoniczne, a więc wrogie człowiekowi, przejmują kontrolę nad światem. Człowiek pośród nocy ma ograniczone pole widzenia, dźwięki

1 *Eadem, Nocarz...*, s. 56.

2 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 189.

3 *Noc* [hasło] [w:] L. Ryken, J.C. Wilhait, T. Longman III, *op. cit.*, s. 604.

4 *Ibidem*.

dobiegają do niego zniekształcone, wzrasta w nim wrażenie niepewności i samotności. Przyzwyczajony do światła, ciemność postrzega jako stan nienaturalny, wrogi jego percepcji i egzystencji. W takich sytuacjach „noc może oznaczać przyływ niepokojących myśli i emocjonalnego cierpienia”⁵, które z kolei wiążą się z myśleniem o sprawach ostatecznych. „Nieokreślony «nocny strach» [...] nabiera eschatologicznej intensywności”⁶. Ludzka wyobraźnia potrafi w niesamowity sposób żerować na tych odczuciach, łącząc je ze sobą w fantazmat wampira – nocnej istoty wstającej z grobu, by pić krew żywych – jako antytezy człowieczeństwa.

Konstrukcja postaci krwio pijców, których recepcja nie wiązała by się z odrzuceniem fantazmatu czy też dopuszczała mniej lub bardziej kompleksowe utożsamienie się z nim, musiałaby więc w pewien sposób radzić sobie z nocną naturą wampira. „Można powiedzieć, iż czas jest zasadniczym problemem wampira, gdyż nieśmiertelność transformacji może on zachować tylko w czasie alternatywnym, księżycowym. Czas lunarny łączy wampira ze sferą nocy, ciemności, podziemi, a także ze sposobem szczególnego pojawiania się i znikania”⁷. W znakomitej większości przypadków niemożność funkcjonowania za dnia jest rozumiana jako wada wampirzej kondycji, stąd też ambiwalentne realizacje wampirycznego fantazmatu są tak skonstruowane, by tę wadę ograniczyć bądź zminimalizować. Odbywa się to w dwojaki sposób: poprzez daleko idącą modyfikację fantazmatu wampira lub za pomocą przesunięcia znaczeń w symbolice nocy jako takiej. Innymi słowy, albo pozwala się wampirom funkcjonować za dnia, albo oswaja się noc.

Z tym pierwszym przypadkiem mamy do czynienia wtedy, gdy noc jako taka – z różnych przyczyn symbolicznych bądź fabularnych – musi pozostać w sferze niedookreślonych, nie do końca pojętych zjawisk przyrody, wywołujących eschatologiczny bądź uzasadniony empirycznie lęk. Wampir, który pozwala sobie na funkcjonowanie za dnia, dokonuje wtedy swego rodzaju transgresji; przekracza ograniczenia związane z fantazmatem na rzecz zbliżenia się do ludzkiej kondycji.

Przekraczanie granicy dnia i nocy

5 *Ibidem*.

6 *Ibidem*, s. 605.

7 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 136.

Najbardziej jaskrawym przykładem takiego stanu rzeczy jest Blade, ciemnoskóry wampir zrodzony z kobiety zwampiryzowanej w czasie ciąży. Przez swych pobratymców – prawdziwe wampiry – nazywany jest on „dniowcem” (ang. *daywalker*), istotą zdolną swobodnie poruszać się po świecie w świetle słońca. Jego afroamerykańskie pochodzenie dodatkowo podkreśla ten fakt; ludzie ciemnoskórzy często są symbolicznie utożsamiani ze słońcem⁸. Dzień i noc są więc jednym i tym samym dla Blade’a, który wykorzystuje swoją dwojaką naturę, by polować na – zdolne swobodnie poruszać się jedynie w nocy – wampiry. Istotne jest tutaj również to, że złe wampiry pragną za wszelką cenę przekroczyć swoje naturalne ograniczenia, czy to – jak w filmie *Blade: Wieczny łowca* – korzystając z kremów z filtrem przeciwsłonecznym, czy też – czego mamy dowód w *Bladzie: Mrocznej Trójcy* – ubierając szczelne, przeciwsłoneczne skafandry. Wreszcie przeciwnik Blade’a, Deacon Frost, pragnie wykorzystać krew protagonisty w pradawnym rytuale mającym umożliwić jego wykonawcy m.in. egzystencję za dnia.

Przekraczając jako wampir ograniczenia ludzi i ograniczenia wampirów jako człowiek, „dniowiec” Blade staje się symbolicznie postacią graniczną między światem dnia i nocy. Jako ten, który ma pełną świadomość swojej dwojakiej kondycji, może odpowiedzialnie i skutecznie bronić jednego przed drugim, a ściślej – żyjących w świetle dnia ludzi przed mrocznymi i okrutnymi istotami nocy.

W serialu animowanym *Spider-Man* obok występującego tam również Blade’a podobnej roli podejmuje się Morbius. W jego przypadku transgresja jest nieco bardziej wulgarna, można wręcz rzec – nie zachodzi w ogóle. Morbius przemienia się w wampira jedynie nocą, za dnia pozostając człowiekiem; trudno więc mówić o przekroczeniu czy teżłączeniu w sobie wampirycznej natury z ludzką, istnieją one bowiem równolegle, w ogóle się nie krzyżując. Morbius *de facto* jest zatem istotą skrajnie odmienną od Blade’a, nie przekracza on ograniczeń człowieka i wampira, a jedynie je łączy. Wynika to z faktu, że jego wampirza kondycja jest rezultatem nieudanego eksperymentu genetycznego, nie zaś działania mistycznych sił, jak w przypadku Blade’a. Stąd też Morbius – choć może funkcjonować za dnia – robi to jako człowiek, nie wampir.

8 Według np. mitów greckich właśnie intensywne płomienie rydwanu Heliosa wpłynęły na odcień skóry mieszkańców Afryki. Por. J. Parandowski, *Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian*, Warszawa 1979, s. 101.



Kadr z filmu *Blade: Wieczny Łowca II*. Możliwości Blade'a budzą zazdrość u wielu innych wampirów

Jego pobudki i działania w ostatecznym rozrachunku są wprawdzie podobne do motywów Blade'a – wszak łączą oni siły w walce z prawdziwymi wampirami – nie zmienia to jednak faktu, że wampiryzm należy traktować raczej jako *alter ego* Morbiusa niż jego aktualną kondycję.

Taka konstrukcja postaci – sugerująca, że zło wampiryczne nie jest wpisane w człowieka – wynika, po raz kolejny, z modyfikacji fantazmatu uwzględniającej modelowego odbiorcę serialu *Spider-Man*, a więc osobę młodą, szczególnie wrażliwą na epatowanie mrokiem i przemocą. Stąd też fantazmat wampiryczny w tego typu produkcjach musi być z konieczności „uczłowieczony” – nieraz bardzo nachalnie – aby nie wywoływał jednoznacznie negatywnych odczuć. Dlatego w przypadku Morbiusa utożsamienie się z bohaterem przebiega na najbardziej elementarnym poziomie, pojawia się wyraźna i łatwa do odczytania sugestia, że Morbius prawdziwym wampirem nie jest. Tak przekształcony fantazmat znacznie odbiega od stereotypu wampira, ale jednocześnie jest łatwiej przyswajalny przez najmłodszych widzów.

Na podobnej zasadzie skonstruowana jest postać Regisa z napisanej przez Andrzeja Sapkowskiego *Sagi o Wiedźminie*. Sugestia, jako by był on wampirem, pojawia się, gdy czytelnik i pozostali bohaterowie zdążają się do niego przyzwyczaić jako do postaci pozytywnej; i jest ona niemalym zaskoczeniem tak dla bohaterów, jak i odbiorcy. Regis

chodzi spokojnie w świetle słońca, jest sympatyczny, uczynny, pomocny i inteligentny, o powierzchowności „szczupłego mężczyzny w średnim wieku”⁹, niesugerującej jakiegokolwiek potworności. Gdy na jednoznacznie pozytywne cechy Regisa nakłada się fantazmat wampiryczny, odbiorca odczuwa potrzebę redukcji dysonansu poznawczego, która sprowadza się albo do modyfikacji swojego postrzegania bohatera literackiego, albo do zmian w obrębie wyobrażenia wampira. Sapkowski decyduje się na skierowanie czytelnika w tę drugą stronę, stąd Regis w pewnym momencie odbywa z resztą bohaterów długą rozmowę o swojej wampirzej kondycji i rozprawia się ze stereotypami, w tym – przede wszystkim – z kwestią lęku przed słońcem. „Wierzycie, że wampir jest groźny tylko w nocy, pierwszy promień słońca obraca go w proch. U podstaw mitu, ukutego przy pierwotnych ogniskach, leży wasza solarność, to znaczy ciepłolubność i rytm dobowy, zakładający aktywność dzienną. Noc jest dla was zimna, ciemna, zła, groźna, pełna niebezpieczeństw, wschód słońca oznacza zaś kolejne zwycięstwo w walce o przetrwanie, nowy dzień, kontynuację egzystencji. Światło słoneczne niesie jasność i ciepło, ożywcze dla was promienie słońca niosą zagładę wrogim wam monstroom. Wampir rozpada się w popiół, troll ulega petryfikacji, wilkołak odwilkołacza się, goblin umyka, zasłaniając oczy. Nocne drapieżniki wracają na swe leże, przestają zagrażać. Aż do zachodu słońca świat należy do was. Powtarzam i podkreślam: mit powstał przy pradawnych obozowych ogniskach. Obecnie jest tylko mitem, bo oświetlenie i ogrzewanie już swoje siedziby; choć wciąż rządzi wami rytm solarny, zdołaliście zaanektować noc. My, wyższe wampiry, też odeszliśmy nieco od naszych pierwotnych krypt. Zaanektowaliśmy dzień. Analogia jest pełna”¹⁰.

Rzetelne i zdroworozsądkowe wytłumaczenie fenomenu wampiryzmu przez Regisa również opiera się w dużym stopniu na zaakcentowaniu podobieństw kulturowych czy wręcz cywilizacyjnych między wampirami a ludźmi. Postrzegane w ten sposób uwarunkowania wampiryzmu pozwalają na redukcję negatywnych – bądź rozumianych jako negatywne – cech fantazmatu i zastąpienie ich ludzkimi, co w założeniu ma ułatwiać identyfikację z tak pomyślanym, ewidentnie ambiwalentnym bohaterem. Wprawdzie jego wampirza potęgą może ujawniać

9 A. Sapkowski, *Chrzest ognia...*, s. 118.

10 *Ibidem*, s. 290.

się „tylko nocą i tylko w czasie pełni”¹¹, ale jako postać konkretyzująca fantazmat Regis jest postrzegany przez pryzmat swoich innych cech, niekoniecznie charakterystycznych dla stereotypowego wampira.

Podobnie rzecz się ma w *Hellsingu*. Co prawda Alucard jest istotą, która preferuje nocny tryb życia, ale Victoria Celes – jako młoda wampirzyca – nie ma żadnego problemu z funkcjonowaniem za dnia. Może to wynikać z faktu, że jej potęga nie została jeszcze rozbudzona przez wypijaną krew, ale nie da się ukryć, iż wampiry z tego uniwersum nie mają problemu z przekraczaniem granicy dnia i nocy. Warto jednak zauważyć, że z czasem następuje przesunięcie preferencji, pociągające zresztą za sobą zmianę percepcji świata i w panowaniu nad własną potęgą; w świetle księżyca Alucard widzi świat na czerwono, a z najpotężniejszych umiejętności korzysta zawsze w ciemnościach. Może to sugerować, jakoby za dnia wampiry były relatywnie słabsze niż w nocy, co zresztą – chociaż w serialu nie jest wypowiedziane *expressis verbis* – znajduje swoje potwierdzenie w fantazmacie.

Potęga krwiopijcy, którą ogranicza światło słoneczne, cechująca się – można by rzec – intensyfikacją lunarną, jest bardziej charakterystyczna dla stereotypu wilkołaka niż wampira; faktem jest jednak, że pierwotne mity czy podania wampiryczne rzadko czyniły rozróżnienie między oboma fantazmatami. Stąd też – chociaż stereotypowe wyobrażenie wampira niewiele ma wspólnego z symboliką lunarną – analogie wiążące się z potęgowaniem się nadludzkich właściwości czy mocy przy pełni księżyca wkradają się w rozmaite realizacje fantazmatu wampirycznego. Przykładem może być wspomniany wcześniej Kain z gry *Blood Omen*, który może swobodnie poruszać się za dnia i ma do dyspozycji wszystkie swoje wampirze zdolności, pozostaje jednak słabszy i mniej wytrzymały niż w nocy. Może zadawać najpotężniejsze ciosy i niszczyć największe głazy (co ma znaczenie dla rozgrywki) tylko podczas pełni; ponadto dostęp do ukrytych wampirzych skarbów również ma jedynie w tym czasie. W takim ujęciu wampiryzm traktuje się jako atrybut zwiększający możliwości bohatera, przestaje więc na swój sposób funkcjonować jako klątwa, zjawisko odbierane pejoratywnie. Potwierdza to konstrukcja fabularna gry *Blood Omen*, według której Kain, ostatni wampir, decyduje się przedłużyć swój gatunek i podbić

11 *Ibidem*, s. 281.

krainę Nosgoth, pogrążając ją w mroku. „Gdy przyjąłem swoje moce, zdałem sobie sprawę, że Vorador miał rację – mówi Kain pod koniec gry. – Jesteśmy bogami – bogami ciemności”¹². Gdy bohater – a wraz z nim gracz – dąży do zostania najpotężniejszą istotą w Nosgoth, fakt zwiększania się jego siły nocą bądź podczas pełni księżyca może być rozpatrywany w kategoriach zalet.

Utożsamienie nocy z mocą wampirów czyni je istotami naturalnie predestynowanymi do nokturnalnego czy wręcz lunarnego trybu życia, czasem jednak problem przekroczenia granicy między dniem a nocą implikuje relację odwrotną; to nie nocny tryb życia wpływa na potęgę wampira, ale potęga umożliwia funkcjonowanie za dnia. W ogólnym zarysie pora dnia (i nocy) nie wpływa na poziom mocy, ale poziom mocy – oględnie rzecz ujmując – wpływa na porę dnia. Tak jest np. w *Wampirze: Maskaradzie*, gdzie opanowanie Dyscypliny Odporności na piątym (według zasad gry maksymalnym) poziomie łącznie z niezwykłą wytrzymałością pozwala na w miarę swobodne poruszanie się w świetle słońca¹³; rozgrywka jest jednak tak zaprojektowana, aby ten poziom potęgi był możliwy do osiągnięcia tylko dla wytrwałych graczy. Nieco łatwiejsze jest to w *Wampirze: Mrocznych Wiekach* – średniowiecznej wersji *Maskarady* – gdzie dopuszcza się możliwość grania potężniejszymi wampirami¹⁴, cały czas jednak zaleca się, aby taka możliwość dostępna była jedynie dla najsilniejszych postaci. Warto na marginesie nadmienić, że w serialu *Więzy krwi* (ang. *Kindred: the Embraced*) z 1996 roku, bazującego na realiach *Wampira: Maskarady*, wampiry mogą bez problemu poruszać się w świetle dnia i nie ma to żadnego związku z ich potęgą.

W innych tekstach kultury taki związek siły wampira z jego możliwością swobodnego poruszania się w świetle słońca pojawia się jednak często. Warto przywołać przykłady z dwóch cykli powieściowych uznanych i cenionych przez publiczność literacką w Polsce i na świecie: z *Nocarza* Magdaleny Kozak i *Kronik wampirów* Anne Rice.

12 „Once I embraced my powers I realized that Vorador was correct. We are gods – dark gods”. *Nosgothic realm* – <http://bit.ly/1loLGsM> [dostęp 14.04.2010].

13 Por. M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...* s. 167.

14 Nie jest to jednak ograniczone tylko do *Mrocznych Wieków*; zasady gry pozwalają na niczym nieskrępowany rozwój bohaterów również w *Maskaradzie*, jednak realia świata, zgodnie z którymi im wyższe pokolenie wampira, tym rzadsza i mniej potężna jest jego krew, utrudniają wiarygodne fabularnie osiągnięcie pełni nadludzkich mocy.

Vesper, główny bohater trylogii o nocarzu, podobnie jak wszyscy jego pobratymcy zarażeni wampiryzmem symbiontem, obawia się światła dziennego – a ściślej rzecz ujmując, ultrafioletowego – gdyż może ono pozbawić go życia. Jego wampirze zmysły pozwalają mu na równie wyraźne i dokładne widzenie w nocy, co człowiekowi za dnia, a podobieństwa są na tyle wyraźne, że początkowo Vesper w ogóle nie widzi między nimi różnicy. „Rozejrzał się wokół, wciąż dysząc. Po niebie pędziły chmury, słońce rzucało między nimi snopy światła. Wreszcie wychynęło spod między obłoków na dłużej. Vesper popatrzył w górę z niedowierzaniem, czując, jak coraz silniej kręci mu się w głowie. Słońca było pół. I było takie dziwnie duże, pokryte bliznami... i nie świeciło tak mocno jak zwykle”¹⁵. Tak daleko zmieniona percepcja rzeczywistości, pozwalająca postrzegać noc jako porę zwykłej i całkowicie naturalnej aktywności, pociąga za sobą – jako się rzekło – fakt przynależności do krańcowo odmiennego od ludzi gatunku drapieżników. I chociaż związane z wampirami mity i wierzenia nie mają zbyt często pokrycia w opisywanym przez Kozak świecie – mimo odarcia z człowieczeństwa i swego rodzaju spełnienia w byciu wampirami motywacje i rozterki dzieci nocy są jak najbardziej ludzkie – przymus nocnego trybu życia dobitnie podkreśla fakt odmienności wampirów i ludzi.

Wampiry jednak mogą stawać się coraz potężniejsze, a nawet w określonych sytuacjach otrzymywać silniejszy szczep symbionta, znajdującego się w ich krwi. Pochodzić on może tylko od tajemniczego i nieprzewidywalnego Ukrytego – najstarszej i najgroźniejszej istoty w opisywanej przez trylogię o nocarzu rzeczywistości, będącej czymś więcej niż wampirem. Postać Ukrytego nie odwołuje się zbyt wyraźnie do fantazmatu wampirycznego, a jego wizerunek ma więcej wspólnego z tytułową postacią *Czarnoksiężnika ze Szmaragdowego Grodu* L. Franka Bauma¹⁶ niż istniejącymi w tekstach kultury wampirami. Faktem jest natomiast, że Ukryty żywi się krwią wampirów, które pomógł stworzyć, i podtrzymuje istnienie wampirzego społeczeństwa, które z kolei zapewnia mu pożywienie w chwilach, kiedy nie jest pogrążony w letargu. Aby mieć wpływ na tę społeczność i wszelkie jej przemiany, ofiaruje on silniejszy szczep symbionta wybranym przez siebie krwiopijcom, mianując ich

15 M. Kozak, *Nocarz...*, s. 57.

16 Por. L.F. Baum, *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu*, przeł. S. Wortman, Warszawa 1972.

tym samym Lordami wampirzych rodów. Lordowie są przez to silniejsi od innych wampirów, a ich zarażona symbiontem krew pozwala im na stwarzanie swoich wampirycznych potomków.

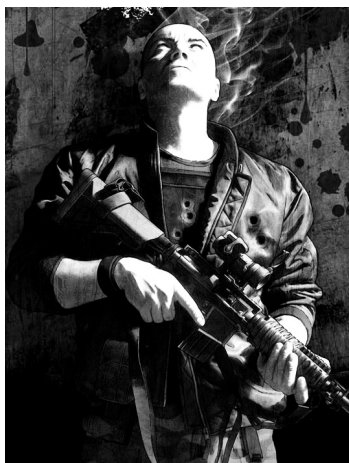
Vesper, który również dostał się tego zaszczytu, ze zdumieniem spostrzegł, że jedną z zalet potęgi Lorda jest niewrażliwość na promienie słoneczne. „Słońce – to słońce, za którym tęsknił przez tak długi czas – przyjęło go z powrotem, przestało parzyć! [...] Szedł w pełnym słońcu, jak gdyby nigdy nic”¹⁷. Osiągnięcie wampirycznej potęgi – okupione życiem pełnym przygód i poświęceń – umożliwiło mu swego rodzaju transgresję; opuszczając świat ludzi i stając się wampirem, musiał zostać – używając terminologii Josepha Campbella – poddany próbom, które pozwoliły mu stać się mistrzem w świecie zarówno nocy, jak i dnia. Tak skonstruowana postać nieoczekiwanie łączy więc najlepsze cechy wampira i człowieka, a możliwość swobodnego picia sztucznej krwi, o której już wspominałem, dodatkowo redukuje negatywny wydźwięk wampirycznego fantazmatu. Można zatem powiedzieć, że pod względem symboliki Vesper zbliżył się do typu postaci reprezentowanego przez filmowego Blade’a, tam jednak cechy tej postaci były jej przypisane genetycznie i stawiały ją na granicy między światami ludzi i wampirów. W przypadku Vespera możemy mówić o przekraczaniu tej bariery poprzez podążanie drogą bohatera, na końcu której czekała go nagroda: była choć nią nie tylko możliwość zjednoczenia obu światów, ale również osiągnięcie statusu dalece przekraczającego wartości związane zarówno z człowieczeństwem, jak i wampiryzmem.

W podobny sposób – choć nie tak bezpośrednio – obserwować to możemy w przypadku wampira Lestata z *Kronik wampirów*. Dzięki krwi Akazy Lestat posiadał potęgę, z którą nie mógł się równać żaden inny wampir; w swoim postrzeganiu rzeczywistości nie uznawał jednak możliwości biernego trwania i odcięcia się od nowych doświadczeń. Jego łotrzykowska natura i fascynacja złem predestynowała go do przekraczania granic; w tym również bariery dla innych wampirów nieprzekraczalnej – tej między nocą a dniem. Każdy krwiopijca z *Kronik wampirów* Rice odczuwa instynktowną czy wręcz atawistyczną konieczność uciekania przed promieniami słońca, zdolnymi spalić go na popiół; Lestat poczynił w związku z tym odpowiednie kroki, by za-

¹⁷ M. Kozak, *Nikt...*, s. 303.

pobiec instynktownej ucieczce i rzucić wyzwanie słońcu. „Sztuczka polegała na tym – powie w pewnej chwili, znajdując się nad pustynią Gobi – aby wznieść się najwyżej jak się da na spotkanie wschodzącemu słońcu. Wówczas stracę świadomość i ruszę w otchłań nienasyconego żaru, a moje ciało wskutek upadku z olbrzymiej wysokości na ziemię zostanie strzaskane. Jak mógłbym więc zagrzebać się w piasku, co niewątpliwie uczyniłbym instynktownie, gdybym był w pełni sił i znajdował się na terytorium, gdzie grunt jest w miarę miękki?”¹⁸ Zgodnie ze swoim planem – zaprzeczającym wampirycznemu instynktowi samozachowawczemu – wyniósł się nad pustynię i poddał działaniom promieni słonecznych. „I wtedy pojawiło się światło. Tak potężne, tak gorące, tak oślepiające, że wydało mi się jednym wielkim, rozdzierającym rykiem połączonym z majestatycznym obrazem wypełniającym moje oczy. Ujrzałem żółtopomarańczowe, pochłaniające wszystko płomienie. Wejrzałem w ten ogień, choć miałem wrażenie, jakby ktoś chlusnął mi w oczy wrzątkiem. Chyba otworzyłem usta, jakbym chciał połknąć te niezwykle, boskie płomienie. Słońce stało się nagle moje”¹⁹.

Wrażliwość Lestata – połączona z nadzwyczaj czułymi wampiryzmi zmysłami – sprawiła, że spotkanie z promieniami słonecznymi odebrał on zupełnie inaczej niż relatywnie prosty, wojskowy umysł Vespera. Potrafił dostrzec piękno w swoim szalonym czynie, wierząc głęboko, że przekracza kolejne ograniczenia. Pragnienie wolności Lestata popycha go do desperackiego, niezwyklego nawet jak na wampira czynu, który przypłaca bólem, lecz nie ulega zniszczeniu; po regeneracji jedynym śladem spotkania z promieniami słońca jest brązowa opalenizna²⁰. Zdaniem Lestata możliwe jest co jakiś czas swobodne poruszanie się za dnia; fakt, że nieczęsto sięgał on po ten środek, w niczym mu nie



Fragment okładki trzeciego tomu cyklu o nocarzu, przedstawiający głównego bohatera, Vespera (rys. Piotr Cieśliński)

18 A. Rice, *Opowieść o złodzieju ciał*, przeł. R. Lipski, Poznań 2007, s. 63.

19 *Ibidem*, s. 64.

20 Por. *ibidem*, s. 66.

przeszkadzał. Istotną była dla niego świadomość, że jest na tyle potężny, by móc sobie na to pozwolić.

Czyn Lestata jest lekkomyślny i tym samym różni się od przekraczania granic fantazmatu, co było udziałem Blade'a i Vespera. Fakt, że Lestat może funkcjonować za dnia – nawet opłacając to bólem – nie wyrwa go nocy, która wciąż stanowi dla niego naturalną porę polowań, czy szerzej – egzystencji. Zagranie fabularne tego typu wydaje się nie wносить nic do recepcji fantazmatu jako takiego, jest jednak bardzo istotne dla postrzegania postaci samego Lestata; niejednoznaczного, fascynującego i przerażającego zarazem wampira, którego natura pozwala mu jednak na obrócenie się przeciwko swoim wampiryzm ograniczeniom, byleby tylko osiągnąć czy też zbliżyć się do osiągnięcia – z definicji niemożliwego – spełnienia. I choć nadal jest on postacią ambiwalentną, świadomie i *expressis verbis* określającą siebie jako istotę złą i przekłętą, jego samozaparcie i typowo ludzki upór wzbudzają w odbiorcy jeśli nie podziw, to przynajmniej szacunek. Stawia go to tym samym ponad innymi, równie ambiwalentnymi bohaterami wampirycznymi, wciąż zmuszonymi lękać się promieni słonecznych.

Istnieją również takie egzemplifikacje fantazmatu, które uległy na tyle rozbudowanej modyfikacji, że lęk przed światłem słonecznym i unikająca z niego skłonność do nocnego trybu egzystencji tracą symboliczne czy mistyczne znaczenie, a wynikają z szeroko pojętej pragmatyki. Doktor Weyland z *Gobelinu z wampirem* Suzy McKee Charnas żywi się głównie nocą, ale tylko dlatego, że wtedy ma dostęp do swoich ofiar – śpiących ludzi. Fałszywa tożsamość, dzięki której może on swobodnie funkcjonować w ludzkim środowisku jako wykładowca akademicki, wymaga od niego również, aby był w stanie pojawiać się w pracy za dnia. Weyland jednak nie ma z tym kłopotów, jego ukształtowana ewolucyjnie natura nie ma bowiem powodu, aby bać się światła dziennego. Wampir nie widzi żadnego problemu z wyjściem „na oślepiające, letnie słońce”²¹, bo żaden wysoce wyspecjalizowany drapieżnik na świecie nie powinien się obawiać promieni słonecznych. Takie zdroworozsądkowe podejście, wynikające z założonego przez autorkę biologiczno-ewolucyjnego pochodzenia wampiryzmu, nie wywołuje – czy też nie powinno wywoływać – zdziwienia; wszak strach przed słońcem byłby

21 S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 182.

w przypadku tak postrzeganych wampirów nielogiczny. Dlatego też odbiorca, który w pewnym stopniu identyfikuje się z bohaterem, może swobodnie odrzucić ten nakazujący wampirowi nocny tryb życia element fantazmatu, a tym samym – skupić się na tych jego cechach, z jakimi może się utożsamić i w pewnym stopniu oswoić.

Reinterpretacja fantazmatu poprzez swego rodzaju transgresję granic wampiryzmu – w tym wypadku granicy między dniem i nocą – ma więc rację bytu o tyle, o ile służy pokazaniu, że tak jak człowiek ze swej natury funkcjonujący za dnia zdołał rozciągnąć swoją aktywność również na noc, tak wampiry – aby były bardziej wiarygodne czy bliższe ludzkiemu rozumieniu rytmu dobowego – mogły przystosować się do promieni słonecznych i tym samym bardziej upodobnić się do ludzi. Tak skonstruowana analogia – o czym świadczy przykład Regisa – rozszerza rozumienie fantazmatu wampirycznego i wyjaśnia niektóre jego aspekty; wampir przestaje być stworzeniem li tylko nocnym, wychodzi poza ramy sennego koszmaru.

W wielu przypadkach ograniczenia związane z nocną egzystencją wampirów są jednak respektowane, a nawet eksponowane. Ma to miejsce zwłaszcza w takich konstrukcjach fabularnych, które z jakichś przyczyn chcą zachować pejoratywną symbolikę nocy i utożsamianych z nią istot, w tym innych wampirów. W tych okolicznościach konstrukcja postaci wampirycznych oparta na ambiwalencji odnosi się do swego rodzaju „uczłowieczania” wampira; nadal jest on genetycznie czy też archetypowo zły, ale z jakichś przyczyn jest to mniejsze bądź bliższe człowiekowi zło niż tradycyjnie wiązana ze stereotypem antyteza człowieczeństwa. Tacy bohaterowie budowani są z reguły na zasadzie dychotomii wewnątrz fantazmatu, już na poziomie konstrukcji postaci dzielącego wampiry – mówiąc ogólnie, z punktu widzenia recepcji – na dobre i złe.

Najbardziej wyrazisty podział na wampiry pozytywnie i negatywnie odbierane przez odbiorcę został zarysowany w *Ostatnim rejsie „Fevre Dream”* Martina. „Jesteśmy ludem nocy”²² – powie w pewnej chwili Joshua York, pragnąc wyjaśnić swojemu ludzkiemu współnikowi, Abnerowi Marshowi, pochodzenie i charakterystykę swojej rasy. Jako mistrz

Nocni drapieżnicy

22 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 189.

krwi i wizjoner pragnący położyć podwaliny pod porozumienie między ludźmi i wampirami, a także istota wychowana w oparciu o ludzki system wartości, York pała niechęcią zarówno do krwawej i barbarzyńskiej przeszłości swojej rasy, jak i tych wampirów, które są zwolennikami dotychczasowego, nocnego trybu życia. „Wszystko, co chodzi na dwóch lub czterech nogach, pierzchało przed nami w trwodze. Wszystko, co żyje, było dla nas źródłem pożywienia. Za dnia sypialiśmy w jaskiniach, całymi stadami, całymi rodzinami. Nocą władaliśmy ziemią”²³. York jest świadom, że przekroczenie wszystkich różnic między oboma gatunkami jest niemożliwe, ogranicza się zatem jedynie do wprowadzenia pokojowej koegzystencji dzięki zlikwidowaniu szału krwi. Cały czas jednak trzyma się faktu, że jego rasa jest ludem nocy i to z nocą się utożsamia. Wystawienie się na światło dnia jest wprawdzie możliwe, ale wywołuje ból i rozległe poparzenia. „Cztery godziny na słońcu mogłyby mnie zabić – mówi York. – Sześć uczyniłoby to na pewno. [...] Pęcherze pękają, martwa skóra odpada”²⁴. Nocny tryb życia jest koniecznością podyktowaną ewolucyjnie, a więc dotyczącą ogółu wampirów – zarówno zwolenników Yorka, jak i jego przeciwników.

Symboliczna pejoratywizacja nocy ma zatem wpływ na całą rasę wampirów poza niektórymi przypadkami. Postacie skonstruowane w taki sposób są jednoznacznie postrzegane jako złe i obce – a przez to wrogie – te zaś wampiry, które mają kojarzyć się odbiorcy pozytywnie bądź chociaż ambiwalentnie, muszą modyfikować recepcję fantazmatu w innych sferach; w przypadku Yorka będzie to kwestia picia krwi czy szacunku do ludzi. Znamienne, że chcąc zyskać ich sympatię – a tym samym sympatię czytelnika – Joshua York decyduje się spędzić jakiś czas na słońcu, aby ukrócić narosłe wokół niego zabobony. Tym samym dokonuje, podobnie jak Vesper czy Lestat, swego rodzaju przekroczenia granic; udowadnia, że nie jest tylko nocnym stworzeniem, a tym samym – że jego osobowość i zamiary nie są do końca determinowane przez te same czynniki, co u wampirów lepiej przystających do inter-subiektywnego wyobrażenia.

Takiej samej transgresji – choć nieco dosłowniejszej – dokonuje „Elvis” Cormac, a po nim Ed Dalton i inni bohaterowie filmu *Daybreakers* – *Świt*. Zgodnie z zaprezentowaną tam realizacją fantazmatu

²³ *Ibidem*, s. 212.

²⁴ *Ibidem*, s. 185.

i – o czym już wspominałem – przesunięciem akcentów na naukowo wiarygodną koncepcję pochodzenia wampiryzmu, przemiana w krwio-pijcę związana jest z błyskawicznie rozprzestrzeniającym się, nieuleczalnym wirusem, którym zaraziła się znakomita większość populacji. Wirus ten sprawia, że wampiry giną niemal natychmiast po zetknięciu się z promieniami słonecznymi, przez co absolutnie niemożliwe jest ich funkcjonowanie w jego świetle; ich życie rozkwita nocą, za dnia poruszają się jedynie w specjalnych kombinezonach lub samochodach z zamontowanymi osłonami. Jak się jednak okazuje, krótkotrwałe wystawienie na działanie promieni słonecznych – z reguły w kontrolowanych warunkach – wypala wirusa i pozwala organizmowi wytworzyć przeciwciała, które zapobiegają ponownemu zarażeniu. Poddany takiej kuracji osobnik przestaje być wampirem i zmienia się na powrót w człowieka, dzięki czemu może swobodnie poruszać się w świetle dnia.

Dalton i pozostali, którzy wracają do ludzkiej postaci, kierują się – podobnie jak Joshua York – zachowanymi jeszcze z ludzkiego życia zasadami moralnymi, są więc bliżsi potencjalnemu odbiorcy niż krwiożercze wampiry, nieodstające od swojego kulturowego stereotypu. Ludzki charakter głównych bohaterów sprawia, że atrybucja innych ich cech jest łatwiejsza i mniej zaskakująca niż w przypadku pozostałych wampirów; tym bardziej, że w pewnej chwili postaci te stają się na powrót ludźmi. Powiązanie człowieczeństwa z dniem – i wampiryzmu z nocą – podkreślają wielokrotnie rozmaite filmowe chwytły stylistyczne. Ludzka kryjówka położona jest na pustkowiu, wśród wysuszonych słońcem drzew, pośród rozległych przestrzeni zapewniających doskonałą widoczność; z kolei atak wampirzych wojsk na konwój ludzi przebiega w nocy, pośród ograniczających widoczność ciemności; oko kamery skupia się na pogrążonych w mroku samochodach ludzi. Finałowa scena filmu przedstawia natomiast trójkę głównych bohaterów, ruszających na spotkanie wschodzącemu słońcu, co symbolizuje koniec panowania nocy, semantycznie związany z końcem wampirzych rządów.

Słońce jest również śmiertelnym wrogiem wampirów z cyklu powieści Christophera Moore'a. I tutaj mamy do czynienia z podziałem na wampiry wzbudzające sympatię lub odrazę, te pierwsze zawdzięczają to jednak przedstawieniu ich w swego rodzaju krzywym zwierciadle, swobodnie reinterpretującym fantazmat. Nie zmienia to jednak faktu, że wampiry jako takie nie tylko ulegają spaleni przez promienie słoneczne,

ale za dnia nie mogą funkcjonować ani nawet pozostawać przytomnymi. „Gdy pierwsze promienie brzasku zaróżowiły miasto, ogarnęło ją nagle zmęczenie. [...] I będę potrzebowała pomocy – mówi wampirzyca Jody. – Będę potrzebowała kogoś, kto może działać za dnia. Gdy nad wschodni horyzont wyrzało słońce, zasnęła jak zabita”²⁵. To dość restrykcyjne ograniczenie – będące zresztą w zgodzie z ogólnie przyjętym stereotypem wampira – sprawia, że łatwiej uwierzyć w wampiryczną kondycję Jody i Tommy’ego, a także ich przeciwników; duża doza ironii, cechująca powieści Moore’a, doprowadza do swego rodzaju zamaskowania czy wręcz rozmycia faktu, że wszystkie te postacie skonstruowane są w oparciu o fantazmat wampiryczny, wiążący się z absolutnym, nieludzkim złem. Zachowanie nocnego trybu życia wampirów, a nawet położenie na niego silniejszego akcentu, pozwala zatem utrzymać odbiorcę w przeświadczeniu, że ma do czynienia z krwiopicjami. Paradoksalnie więc taka konstrukcja bohaterów umożliwia utrzymanie wobec nich ambiwalentnych odczuć, nie dopuszczając do pełniejszej identyfikacji.

Noc jest również naturalną porą funkcjonowania Henry’ego Fitzroya z powieści Tanyi Huff. Gdy w *Śladzie krwi* (1992) Henry wraz z Vicky pojawiają się na farmie rodziny Haarkensów, by zbadać sprawę tajemniczych morderstw dokonywanych na wilkołakach, problem niemożności wychodzenia na światło słoneczne staje się niezwykle istotny. Fitzroy musi spać za dnia, by w nocy prowadzić swoje śledztwo; „Henry’ego nigdy nie ma w dzień”²⁶ – dziwi się w pewnym momencie były partner i przyjaciel Vicky, Mike Celluci, któremu wampiryczna kondycja Fitzroya nie była wcześniej znana. „W promieniach słońca zmieniam się w dymiącą kupę związków węgla”²⁷ – wyjawia w pewnej chwili Henry. Pod tym względem nie różni się on od modelowego wampira wpisanego w fantazmat.

Skąd więc tak silnie położony akcent na dychotomię dnia i nocy i fantazmatyczne ograniczenia wampira? Wynika to z konstrukcji nie tyle postaci Fitzroya, co jego partnerki – Vicky Nelson. Vicky choruje na *retinitis pigmentosa*, RP²⁸, czyli retinopatię barwnikową, przez co nie jest

25 Ch. Moore, *Krwiopicjcy...*, s. 33.

26 T. Huff, *Ślad krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008, s. 323.

27 *Ibidem*, s. 84.

28 *Ibidem*, s. 83. Warto zauważyć, że w rzeczywistości łacińska nazwa tej choroby brzmi *retinitis pigmentosa*, a jej objawy są nieco inne od tych przedstawionych przez Huff.

w stanie ostro widzieć w ciemnościach. „W nocy nic nie widzę – stwierdza w pewnej chwili Nelson. – Przez to musiałam opuścić służbę. Po zmroku jestem gównem warta”²⁹. W tym kontekście duet Nelson–Fitzroy sprowadzony jest do pary wzajemnie się uzupełniającej i neutralizującej nawzajem swoje własne ułomności; Henry może skutecznie prowadzić śledztwo jedynie w nocy, Vicky – w dzień. Taka konstrukcja pozwala na ujrzenie wampiryzmu w nowym świetle, poprzez kontekst ułomności ludzkich, które się w nim odbijają. Tym samym – chociaż Fitzroy dysponuje innymi charakterystycznymi dla fantazmatu atrybutami – wampir ulega przynajmniej częściowemu oswojeniu, zaczyna być postrzegany przez pryzmat wariacji na temat człowieczeństwa; przestaje więc być czymś obcym. Poddaje się zatem atrybucji i pozwala na utożsamienie z krwiopijcą.

„Od czterystu pięćdziesięciu lat nie widziałem słońca”³⁰ – stwierdza w pewnym momencie Henry Fitzroy i chociaż jego celem jest w danej chwili zabic argumentów Vicky, przemawia za nim swego rodzaju nostalgia. Tak bowiem, jak Ed Dalton z *Daybreakers* – *Świt* tęsknił za utraconym człowieczeństwem rozumianym dość prymitywnie i jednoznacznie jako bycie istotą ludzką, tak wielu bohaterów realizujących fantazmat wampiryczny odczuwa swego rodzaju tęsknotę za utraconą, ludzką naturą. Tego typu podejście – co znamienne – wywodzi się od wspomnianego wcześniej wyobrażenia wampira przedstawionego przez Herzoga w *Nosferatu wampirze* i opartego na głęboko zakorzenionym w fantazmacie lęku przed wampiryzmem jako czymś gorszym, straszniejszym czy wręcz podlegszym od człowieczeństwa. Jako perspektywa powstała na potrzeby filmowego horroru tego typu nostalgia związana z dniem pojawia się przeważnie w kinie, czego dość wyrazistym przykładem jest Max Schreck – postać grana przez Willema Dafoe w *Cieniu wampira* E. Eliasa Merhige’a z 2000 roku. Koncepcja dzieła przypomina na swój sposób *Nosferatu wampira* Herzoga, opiera się bowiem również na pomysłe oddania hołdu słynnemu *Nosferatu – symfonii grozy* Friedricha Murnaua. O ile jednak Herzog opowiedział tę samą historię w nowy sposób, o tyle Merhige zdecydował się pójść krok dalej; jego film wykorzystuje miejską legendę mówiącą, że tytułowym Nosferatu w produkcji Murnaua był prawdziwy wampir, podający się jedynie

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*, s. 84.

za Maxa Schrecka z oryginalnej obsady. *Cień wampira* opowiada więc fikcyjną historię kręcenia *Nosferatu – symfonii grozy*: Murnau zawiera w niej umowę z odnalezionym przez siebie krwio pijcą, który zgadza się zagrać w jego filmie w zamian za krew jednej z aktorek, przypominającej mu dawno utraconą miłość. Nostalgia i tęsknota za swoją ludzką przeszłością – której już nie pamięta – skłania domniemanego Maxa Schrecka do współpracy. Ta sama nostalgia przeradza się również w ból związany z niemożnością oglądania słońca; w pewnym momencie Schreck przyznaje wprost, że okrutnie tęskni za tym widokiem. Tęsknota za człowieczeństwem jest więc utożsamiana z tęsknotą za dniem.

Podobnie rzecz się ma w ekranizacji *Wywiadu z wampirem* w reżyserii Neila Jordana z 1994 roku. Chociaż scenariusz pisała autorka powieści, Anne Rice, w fabule pojawiło się kilka zmian względem literackiego pierwowzoru, m.in. zmieniono zakończenie i wprowadzono wątek tęsknoty Louisa za widokiem słońca. Ów wampir, który przez długi czas opierał się swojej naturze i trzymał kurczowo resztek człowieczeństwa, wzbudza – jak już wiemy – ambiwalentne uczucia odbiorcy, usiłując pogodzić wampiryczne i ludzkie cechy. Nie chcąc pójść w ślady swojego stwórcy i przyjaciela, Lestata, Louis szuka sposobu na dręczące go rozdarcie między zasadami moralnymi – mającymi źródło w jego ludzkim wychowaniu i wykształceniu – a wampirzą naturą.

Zarówno w przypadku Louisa, jak i Maxa Schrecka chwilowe ukojenie tęsknoty za słońcem możliwe jest dzięki kinematografii; Schreck z zachwytem ogląda nagranie wschodu słońca, Louis z upodobaniem chodzi do kina na filmy, dzięki którym może jeszcze raz spojrzeć na świat w blasku dnia. Wprawdzie nie zmienia to faktu, że obaj są istotami nocnymi, podległymi swojej wampirzej naturze, i jako takie bezpowrotnie straciły człowieczeństwo – Schreck nie jest już zdolny do miłości i pragnie jedynie krwi, a nad Louisem ciąży fatum konieczności ciągłego zabijania – jednak tęsknota za utraconą przeszłością staje się istotną cechą ich charakterów. Tym samym nostalgia związana z dniem, a zatem i z człowieczeństwem, wpisuje się w pejoratywną symbolikę nocy jako pory sprzyjającej złu. W tym wypadku nie będzie to jednak zło zewnętrzne – jak nastawione antagonistycznie wampiry czy inne monstra – ale zło będące nieodłączną częścią samych protagonistów bądź pseudo-protagonistów; w dodatku zło, któremu oni sami się poddali, przeistaczając się w wampiry. Podobnie jak u Herzoga wampiryzm



Kadr z filmu *Wywiad z wampirem* Neila Jordana. Od lewej: Claudia (Kirsten Dunst), Louis (Brad Pitt) i Lestat (Tom Cruise)

staje się alegorią mrocznej strony człowieka, która wbrew woli kieruje nieraz jego poczynaniami. A alegoria ta jest dodatkowo wzmocniona przez fakt nocnej aktywności wampirów.

Niemожność funkcjonowania za dnia jest – o czym mogliśmy się przekonać – immanentną cechą fantazmatu wampirycznego, która implikuje bardzo ostro zarysowany dualizm wampiryzmu i człowieczeństwa. Rozwiązanie kwestii nocnej – a więc z punktu widzenia człowieka nienaturalnej – aktywności wampirów może pomóc w atrybucji innych cech bohatera wampirycznego i wywoływać względem niego ambiwalentne odczucia, może jednak oznaczać również podkreślenie innych problemów, a co za tym idzie – zmianę postrzegania samego fantazmatu. Może wreszcie być – jak w przypadku gier narracyjnych osadzonych w realiach Świata Mroku – cechą istotną dla samej konstrukcji postaci, niebiorącą jednak udziału w procesie kreacji bohatera prowadzonej przez gracza; fakt nocnej aktywności wampira jest w *Wampirze: Masce* czy *Wampirze: Mrocznych Wiekach* przyjmowany jako *conditio sine qua non* odgrywania postaci krwio pijcy i nabiera znaczenia jedynie podczas tych – występujących opcjonalnie w zależności od decyzji Narratora – elementów rozgrywki, które z przyczyn fabularnych muszą odbywać się za dnia. Warto zauważyć, że w komputerowej wersji gry, czyli *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, gracz nigdy nie ma

możliwości poruszania się w dzień; sama rozgrywka z punktu widzenia odbiorcy ma miejsce podczas jednej długiej nocy, chociaż sugestie spotykanych postaci sugerują, że upłynęło znacznie więcej czasu. W poprzednicze *Bloodlines*, czyli *Vampire: the Masquerade – Redemption*, sugestie te są wyraźniejsze – czas gry rozciąga się bowiem od średniowiecza do współczesności – jednak poza prologiem, w którym gra się człowiekiem, oraz misją polegającą na zaskoczeniu i unieszkodliwieniu pogrążonego w letargu wampira, Luthera Blacka – całość rozgrywki odbywa się w ciągu jednej długiej nocy. Takie jest założenie systemowe i gracze, wcielając się bądź co bądź w bohaterów realizujących fantazmat wampiryczny, muszą je przyjąć; inaczej nie dojdzie do rozgrywki, a więc i powstania fabuły. Dlatego też jedno z haseł reklamujących grę czy też wprowadzających w realia świata brzmi: „Oto, moje dziecko, jest Długa Noc. Jest twoja”³¹.

31 J. Hartshorn *et al.*, *Wampir: Mroczne Wieki...*, 4. strona okładki [nienumerowana].

**IV · Krew nie woda
Motyw miłości**

How could I be this way
When I pray to God above
I must love what I destroy
And destroy the thing I love
Oh you'll never see my shade
Or hear the sound of my feet
While there's a moon over Bourbon Street

STING, *Moon Over Bourbon Street*

IV • Krew nie woda Motyw miłości

Innym aspektem fantazmatu wampirycznego – poniekąd pośrednio powiązany z nocą – jest wpisany w niego rozbuchany erotyzm. „Wampir często wręcz inicjuje seksualną egzystencję kobiet i mężczyzn. Inicjacja związana jest z intoksykacją, budzi dwoiste uczucia fascynacji i odrazy”¹. Związek wampiryzmu ze sferą erotyki jest dość wyraźny, głównie ze względu na wynikające z nieśmiertelności związku z transcendencją, sugerujące w wielu przypadkach zbliżenie do apollońskiego ideału lub dionizyjskiej porywczwości. Fantazmat wampiryczny łączy w sobie te dwa skrajne pierwiastki, pozwalając na dominację jednego lub drugiego – w zależności od charakteru, jaki twórca nadaje swojemu wyobrażeniu krwio pijcy.

Erotyczny charakter był immanentną cechą fantazmatu niemal od początku jego istnienia. Picie krwi – o czym już wspominaliśmy – przywołuje rozliczne konotacje erotyczne czy seksualne, stanowiąc z jednej strony swego rodzaju wampiryczny fetysz, z drugiej ekwiwalent okazywania miłości, spotwornioną i dosadniejszą wersję jej konsumowania. Co więcej, „miłość, której ostatecznym celem jest prokreacja, nierozdzielnie wiąże się ze śmiercią. Mit wampira symbolizuje zarówno wieczną miłość, miłość zza grobu, jak i przekleństwo śmierci. Parze: miłość i śmierć, odpowiada para: seks i krew. Wampir zatapiający lubieżnie zęby – będące symbolem płodności i potencji – w szyi swej ofiary, pije jej krew, odżywia się jej krwią, a jednocześnie przez tę krew, to ukąszenie zaraża wampiryzmem, tworzy nowego wampira. Krew, która jest

1 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 169.

obrazem śmierci, jest równocześnie obrazem przyjścia na świat, staje się tym, czym jest w swej istocie – obrazem samego życia. Można powiedzieć, że postać wampira obrazuje symboliczny sens krwi, nigdzie indziej nie znajdziemy tak fascynującego, a jednocześnie wzbudzającego lęk połączenia śmierci, miłości, seksu, prokreacji i krwi². Od strony symbolicznej te motywy czy zjawiska w rzeczywistości niewiele się różnią, w znacznym stopniu odnoszą się bowiem jedne do drugich. I tak orgazm nazywany jest często „małą śmiercią”³, tworzenie nowego wampira – czyli wampiryczny akt prokreacyjny – oznacza równocześnie śmierć człowieka, a dokonuje się poprzez pozbawienie go krwi. Inicjacja seksualna kobiet wiąże się z krwią, a ponadto krew jest – „w nieświadomości – częstym «ekwiwalentem nasienia», jak to pokazał pierwszy uczeń Freuda w Anglii, Ernest Jones, w książce o [sennym] koszmarze”⁴. Takie rozumienie krwi pojawia się bardzo często przy okazji rozważań nad metodami rozpowszechniania wampiryzmu przez krwiopijcę „poprzez ukąszenie przekazującego swą krew/nasienie”⁵. Z kolei relacje powyższych elementów z miłością wydają się oczywiste; krew jest pompowana przez serce, prokreacja i seks również kojarzone są z miłością na poziomie niemal językowym, wzajemne relacje Erosa i Tanatosa są częstym motywem w tekstach kultury. Przy tak silnych wzajemnych korelacjach symbolicznych związki między poszczególnymi aspektami wymienionych wyżej pojęć powinny być czymś naturalnym; jednak wampiryzm – który je łączy – traktowany jest jako ich trawestacja czy wręcz perwersja, a więc zaprzeczenie natury. Dlaczego tak jest?

Z jednej strony wynika to z ambiwalentnego charakteru krwi, z drugiej z faktu istnienia wielu niejednoznaczności związanych z pozostałymi konotującymi erotycznie, a bądź co bądź szerokimi, pojęciami. „Głód krwi, utożsamiany zwykle z pragnieniem erotycznym, [...] narusza porządek w świecie, w którym niemal wszystkie systemy religijne zakładają, że wyłącznie mężczyzna ma prawo odczuwać pożądanie, które kobieta powinna zaspokoić. Jej sferę libidinalną ogranicza z jednej strony

2 Marusza Zagubiona_w_Sobie, *Wampir i jego mit jako obraz uniwersalnych lęków i pragnień człowieka* – <http://bit.ly/1cAbgdt> [dostęp 01.05.2010].

3 Por. *Erotykum* – <http://bit.ly/1d1qq7T> [dostęp 01.05.2010].

4 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 38.

5 *Ibidem*. Por. również R. Bozetto, *Territories des fantastiques. Des romans gothiques aux réctis d'horreur moderne*, Aix-en-Providence 1998, s. 157.

funkcja prokreacyjna, z drugiej wstyd – od setek lat przypisywany tej płci. Wstyd i poczucie winy, kiedy oddaje się mężczyźnie, a także bierność, jakiej ten rzekomo od niej oczekuje⁶. Picie krwi w kontekście erotycznym kojarzy się z perwersją, a więc obłożone jest bardzo silnym kulturowym tabu. Sfera ludzkiej seksualności również stanowi swego rodzaju *sacrum*, choć w erze ponowoczesności coraz rzadziej traktuje się ją w tych kategoriach. Nie zmienia to jednak faktu, że problem rozwiązłości seksualnej i szeroko pojętego erotyzmu z jednej strony fascynuje i pociąga, z drugiej stanowi coś, o czym mówi się z pewnym dystansem, korzystając z eufemizmów. Sfera śmierci natomiast z jednej strony wzbudza niemal atawistyczny lęk, z drugiej fascynację (co zresztą rozwinę w kolejnych rozdziałach). Fantazmat, który odwołuje się do tak silnych i głęboko zakorzenionych tabu kulturowych, przy ich nagromadzeniu doprowadza do swego rodzaju przewartościowania pozytywnych aspektów sfery erotycznej czy seksualnej i doprowadzenia do ich rozkładu, przedstawienia ich w postaci niedopuszczalnej z ludzkiego punktu widzenia. „Erotyka jest nieodłączną domeną wampira. Stephen King w *Danse macabre* napisał, że Drakula Stokera «w znacznej mierze jest uosobieniem mrocznej, perwersyjnej strony seksu. Stokerowi udało się ożywić legendę o wampirach głównie dzięki temu, że stworzył postać wręcz rozsadaną przez energię seksualną». A M. Janion w artykule *Demony, wampiry, potwory* zauważa, iż mitologia wampiryczna jest przede wszystkim mitologią erotyczną i to wcielającą fantazmat «miłości-zbrodni», miłości niosącej nieuchronną śmierć⁷.

Wampir apolliński

Ambiwalentna recepcja fantazmatu wampirycznego w kontekście erotyzmu jest oparta na relatywnie prostych do zauważenia i zinterpretowania przesłankach. Fakt, że stereotypowy wampir jest żywym trupem, w kontekście zbliżenia seksualnego implikuje naruszenie tabu nekrofilii, trudne do zaakceptowania nawet w tej sytuacji, gdy na zasadzie atrybucji sam akt współżycia ukazuje się z perspektywy istoty fizycznie martwej. W takich sytuacjach erotyzm bywa sugerowany w sposób mniej bezpośredni czy niekoniecznie związany ze sferą seksualności jako taką, a polegający bar-

6 P. Ciechwierz, *Synowie Kaina, córki Lilith... Rzecz o wampirach w fantasy*, Warszawa 2009, s. 83–84.

7 Marusza Zagubiona_w_Sobie, *op. cit.* [dostęp 02.05.2010].

dziej na przeżyciu estetycznym związanym z zauroczeniem; koniecznym staje się więc postawienie nacisku na miłość platoniczną, wykluczającą bądź ograniczającą możliwość stosunku seksualnego. Przeżycie erotyczno-estetyczne kojarzone z jednym tabu – nekrofilia – pociąga za sobą różne ograniczone kulturowo i związane tradycyjnie ze sferą miłości zjawiska, jak homoerotyzm i inne popędy oparte na pociągu emocjonalnym czy estetycznym, które wyrzucane są poza margines świadomości, ale wciąż funkcjonują w psychice. Wszystkie te popędy czy nawet dewiacje znajdują nieraz ujście w fantazmacie wampirycznym, kanalizującym i przetwarzającym to, co uległo kulturowemu wyparciu i znalazło odzwierciedlenie w stereotypie istoty będącej antytezą człowieczeństwa, czyli wampira.

Najwyrazistszym przykładem uwypuklenia czy wręcz przejawienia estetycznej recepcji wampira są bohaterowie *Kronik wampirów* Anne Rice. „Ciała wampirów u Rice są wyjątkowo piękne, a ubrania elegancie. Louis, widziany przez dziennikarza, «był całkowicie biały i gładki, jakby wyrzeźbiony z kości», oczy miał błyszczące i zielone, nosił czarną marynarkę szytą na miarę, oczywiście pelerynę, czarny, jedwabny krawat zawiązany pod szyją i błyszczący kołnierzyk, biały jak jego skóra. Chłopiec «wpatrywał się w gęste czarne włosy, w długie loki zaczesane do tyłu za uszy, dotykające prawie śnieżnobiałego kołnierzyka». Tak w powieści, jak w filmie Neila Jordana wampir Rice jest postacią erotycznie pociągającą. W *Opowieści o złodzieju ciał* Lestat – przebywający chwilowo w ciele śmiertelnika – dostrzega w Louisie «mroczną, upiorną piękność. Jak ludzie, patrząc na niego, mogli uwierzyć, że jest człowiekiem?». Uroda wampira jest określana jako «przesadna, olśniewająca»⁸. Zachwyt natury estetycznej, kryjący podtekst erotyczny, ulega dodatkowej hiperbolizacji związanej z czułością wampirzych zmysłów i bardzo aktywnym reagowaniem na bodźce zewnętrzne, szczególnie te tożsame z szeroko pojętym pięknem, w tym – pięknem cielesnym. Pożądanie wynikające z przemożnej i nieraz rozpaczliwej pogoni za przeżyciami estetycznymi przekracza granice seksualności czy wręcz od niej abstrahuje. Prokreacja wampirów u Rice nie jest uzależniona od płci – co zresztą stanowi silny element samego fantazmatu jako takiego – zatem zachwyt o podłożu estetyczno-erotycznym również w pewien sposób

8 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 115.

ucieka takiemu biologicznemu uwarunkowaniu⁹. Fascynacja o charakterze erotycznym może być więc wywołana zarówno przez osobniki tej samej, jak i odmiennej płci, a nawet dzieci.

Lestat – początkowo dający się poznać jako admirator Louisa, od wzajemniającego zresztą ten zachwyt – nie stroni również od kobiet (czy to prostytutek o morderczych zapędach, czy oddanych Bogu dziewic), w których widzi coś niedookreślonego, niezrozumiałego, a jednocześnie pociągającego. Istotne jest dla niego wrażenie, jakie wywołuje dana istota – a wrażenie to jest w znacznym stopniu determinowane przez pociągającą estetycznie powierzchowność. „Bardzo biała skóra, krótko przycięte, czarne włosy, długie, szczupłe, ale kształtne nogi – tymi słowami Lestat opisuje swojemu przyjacielowi, Davidowi, cechy Dory; córki szefa mafii, którego zamierza zamordować. – Kiedy tańczy, wpada w takie zapamiętanie i tak wymachuje przy tym rękoma, że wygląda jak wirujący derwisz albo sufi, kiedy zaś mówi, w jej głosie brzmi nie tyle pokora, ile raczej zdziwienie i niepojęta, niesamowita łagodność. [...] Kocham ją, to fakt”¹⁰. Analogiczny zachwyt wzbudza w nim również widok własnej matki, Gabrielle, którą przemienił w wampira, porywając się tym samym na akt w swej symbolice kazirodczy, jednak z punktu widzenia Lestata – wampira uwolnionego od ograniczeń kulturowej seksualności – całkowicie naturalny. „Jej twarz była biała i doskonale gładka. Ciemne worki pod oczyma zniknęły. Ściśle rzecz biorąc, każda plamka czy wada, jaką kiedykolwiek miała, również zniknęły, choć nie potrafiłbym powiedzieć, jakie to były wady. Była teraz doskonała”¹¹. Na kulturowo uwarunkowaną miłość do matki nakłada się – niedopuszczalny z punktu widzenia ludzkiej etyki – zachwyt estetyczny o zabarwieniu erotycznym; Lestat uczy się spoglądać na Gabrielle nie jak na matkę, ale jak na intrygującą swoją urodą kobietę: „Wyglądała subtelnie, jak diament, gdy obraca się go w świetle. Zamknąłem oczy i otworzyłem ponownie, by przekonać się raz jeszcze, że to nie złudzenie. Teraz zobaczyłem, że jej ciało uległo jeszcze głębszym przeobrażeniom. Znów emanowało pełnią kobiecości; piersi [...] stały się na powrót peł-

9 Można założyć, że wampiry są niedookreślone głównie ze względu na swoją płć kulturową (*gender*), płć biologiczna (*sex*) pozostaje bez zmian, choć oczywiście funkcje fizjologiczne po śmierci ulegają zawieszeniu.

10 A. Rice, *Memnoch diabeł...*, s. 41.

11 *Eadem*, *Wampir Lestat...*, s. 193.

ne. Nabrzmiały pod ciemnoniebieską taftą gorsetu. Bładoróżowa cera była tak subtelna, że zdawało się, iż jej skóra odbija światło. Włosy były jeszcze bardziej zadziwiające, wydawały się bowiem żywe. Pojawiło się w nich tyle kolorów, że zdawały się skręcać i wić, miliardy cienkich pasemek okalających doskonałą twarz i szyję bez skazy¹². Znamienne, że po przemianie Lestat niemal w ogóle nie nazywa Gabrielle swoją matką, dając do zrozumienia, że właściwe ludziom więzi rodzinne w myśl wampirzej etyki tracą znaczenie, nie ma bowiem dla nich miejsca; jego miłość przybiera – można by rzec – platoniczny odcień.

Podobnie jak tabu kazirodztwa, tak i kwestia szeroko pojętej pedofilii – powodowanej jednak pożądaniem doznań estetycznych, nie zaś seksualnych – znajduje swoje miejsce w fantazmacie wampirycznym. Nawet Louis, którego nadrzędnym celem było zachowanie resztek ludzkiej moralności i odnalezienie sensu w swojej wampirzej egzystencji, nie mógł się oprzeć wszechogarniającemu zachwytowi, jaki odczuwał, kiedy po raz pierwszy zobaczył dwunastoletnią Claudię przemienioną w wampira. „Jej głos odpowiadał jej urodzie – był czysty jak srebrny dzwoneczek. Był zmysłowy. Ona była zmysłowa. Miała duże, czyste oczy¹³. Choć wedle wszelkich ludzkich standardów dwunastoletnia dziewczynka jest jeszcze dzieckiem, zachwyt Louisa ma wyraźne podłoże erotyczne. Sam akt stworzenia Claudii poprzez wypicie jej krwi – mający wszak silne konotacje seksualne – został poprzedzony zauroczeniem wynikającym z poczucia szeroko pojętej estetyki. Claudia jako wampirzyca doskonale zdaje sobie z tego sprawę. „Przemieniona przez Louisa, który nie może pogodzić się z faktem, że «pożywił się» krwią dwunastolatki, istnieje wiecznie w ciele dziecka, mając świadomość, że nigdy nie stanie się dorosła. Budzące się w jej dorosłym umyśle żądze stają się perwersyjne¹⁴. Claudia wykorzystuje swój wygląd dwunastolatki, aby polować i zabijać jeszcze skuteczniej; pozbawiona możliwości odczuwania cielesnych rozkoszy za życia, oddaje się w pełni ich ekwiwalentowi, a więc picciu krwi.

Najjaskrawszym przykładem odczuć estetycznych podszytych erotyzmem są jednak u Rice relacje między wampirami tej samej płci. Zachwyt nad Louistem skłania Lestata do przemienienia go w wampira, podobne

12 *Ibidem*, s. 193–194.

13 *Eadem, Wywiad z wampirem...*, s. 116.

14 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 79.

zauroczenie sprawia, że Louis wiąże potem swoje losy z Armandem. Gdy jeden z najstarszych krwiopijców w *Kronikach wampirów*, Marius, miał okazję ponownie ujrzeć Armanda, nie umiał ukryć swojego wzruszenia i zachwytu. „To nadprzyrodzone ciało nadal było miękkie, jakby ludzkie, a zarazem chłodne i tak delikatne. Nie potrafił powstrzymać łez. Płakał. Gdy otworzył oczy, ujrzał przed sobą chłopięcą postać. Och, jakże cudowny był wyraz jego twarzy. Ileż miał w sobie otwarcia, ileż przyzwolenia. Marius otworzył ramiona. Wieki temu, w weneckim *palazzo*, starał się uchwycić w niezniszczalnym pigmentcie jakoś tej miłości. Do czego sprowadziła się nauka wyniesiona z tamtych chwil? Że na całym świecie żadne dwie dusze nie kryją tej samej tajemnicy, tego samego daru oddania się czy wyrzeczenia. W zwykłym zranionym dziecku odnalazł takie połączenie smutku i wdzięcznej prostoty, które na zawsze złamało mu serce. Ta istota go rozumiała! Ta istota kochała go jak nikt nigdy”¹⁵. Wprawdzie „homoseksualny kontekst związku Lestata z Louisem [i innych wampirów] jest przez Rice tylko sugerowany, podobnie jak perwersyjna wymowa ich związku z Claudią”¹⁶, jednak tak daleko idący zachwyt o zabarwieniu homoerotycznym nie może ująć uwagi czytelnika. Maria Janion zauważa, że Rice „bardzo konsekwentnie buduje swoją powieść jako homoseksualną metaforę. Chce przez nią powiedzieć, że nie ma prokreacji, lecz za to jest kreacja”¹⁷. Sugeruje tym samym, że zachwyt tożsamy z miłością – czy miłość w ogóle – w przypadku wampirów jest czysty, oparty na kreacjonizmie związanym nie z pożądaniem cielesnym, a estetycznym. Wampir „za sprawą śmierci oddala się nie tylko od społeczności ludzkiej, ale także od własnej płci, definiowanej przez tę społeczność. Nie posiada ustalonego *gender*. Narzucona kulturowo różnica pomiędzy kobietą a mężczyzną zaciera się przez stulecia. Zaspokajanie wszystkich potrzeb [...] odbywa się w identyczny sposób zarówno dla kobiety i mężczyzny. Miłość Lestata do Louisa ma zabarwienie androginiczne”¹⁸, nie wybiega jednak poza połączenie zmysłowości i śmierci, prowadzące do intensywnych przeżyć o charakterze estetycznym.

Działające w ten sposób odczucia i pasje wampirów mają równoważyć bestialską i w pewnym sensie obrzydliwą żądzę krwi; zdając sobie

15 A. Rice, *Królowa potępionych...*, s. 329.

16 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 81.

17 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 133.

18 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 86.

sprawę, że pod względem ontologicznym nie są już ludźmi, krwio pijcy u Rice uciekają przed swoją potwornością w wartości estetyczne i na ich podstawie konstruuja relacje zarówno między sobą i ludźmi, jak i sobą nawzajem. Relacje te uwalniane są od ograniczeń ludzkiej kultury – czyli tabu – przez co zachowania stereotypowo uznawane za odchylenia, jak homoerotyzm, czy dewiacje w rodzaju kazirodztwa i pedofilii nie mogą być traktowane jako przekraczanie norm moralnych bądź etycznych. Dla Lestata i innych wampirów jedyną etyką jest bowiem estetyka.

Jakie ma to konsekwencje dla recepcji fantazmatu i atrybucji jego cech? Wampir jako figura kumulująca i przetwarzająca ludzkie popędy odrzucane przez kulturę z jednej strony wydaje się istotą kuszącą i pociągającą, z drugiej jednak wywołuje sprzeciw pochodzący od nabytych w drodze socjalizacji norm moralnych i etycznych. Jeśli odbiorca ma utożsamić się z bestią pijącą krew, która w dodatku instynktownie – a nieraz z premedytacją – łamie wszelkie zakazy kulturowe funkcjonujące w ludzkim społeczeństwie, musi nabrać przekonania, że reguły społeczne mu nie wystarczą. W *Kronikach wampirów* zło absolutne, reprezentowane przez krwio pijców, ulega przedefiniowaniu dzięki intensyfikacji doznań estetycznych z jednej strony, a przewartościowaniu ludzkiej moralności z drugiej. Estetyka staje się etyką, wampir „zachowuje wierność tradycji, staje się koneserem, arbitrem elegancji, idealnym, obdarzonym absolutnym słuchem odbiorcą sztuki”¹⁹, co zapewnia mu stabilność egzystencji oraz uwypukla jego wrażliwość. Innymi słowy, reprezentowanie i doświadczanie absolutnego, pozaludzkiego zła zostaje – przynajmniej po części – zastąpione doświadczaniem absolutnego piękna. Towarzysząc wampirom Rice, można zauważyć, że nieludzka wrażliwość, jaką reprezentują – w tym wrażliwość na piękno cielesne niezależne od płci – stanowi ich olbrzymi atut. A piękno może być traktowane – i często jest, w myśl klasycznego, platońskiego kanonu etycznego – jako wartość ponadczasowa i jednoznacznie pozytywna, łącząca się z dobrem i prawdą. Wampiry Rice zachęcają więc do odłożenia na bok ludzkiej moralności i zaufanie transcendentaliom. A to oznacza wyzwolenie się z ograniczeń nakładanych przez kulturowe tabu, a związanych przede wszystkim z homoerotyzmem.

19 *Ibidem*, s. 64.

Sam wątek homoerotyczny – nierozzerwalnie związany z estetyką – jest bardzo silnie wyeksponowany w filmie *Zagadka nieśmiertelności* (1983) w reżyserii Tony'ego Scotta. Główną bohaterką obrazu jest wampirzyca Miriam, grana przez Catherine Deneuve, która zachowuje wieczną młodość dzięki krwi kolejnych kochanków i kochanek. Oni sami, zmienieni przez jej wampirzą krew, cierpią potem niewyobrażalne, pośmiertne katusze; tego jednak sama Miriam zdaje się nie zauważać, czy ściślej – jest jej to obojętne, cały czas przeżywa bowiem estetyczne i erotyczne uniesienia związane ze wspomnieniami danej ofiary. Pociąg estetyczny wydaje się mieć dla Miriam większe znaczenie niż płeć potencjalnego kochanka, dlatego po dekadenskim, introwertycznym Johnie jej wybór pada na młodą i piękną lekarkę, Sarę Roberts, poszukującą remedium na starość i śmierć. Pragnienie nieśmiertelności ściera się w niej z lękiem przed utratą człowieczeństwa, co zresztą sama Sara bardzo mocno podkreśla; nie jest jednak w stanie oprzeć się urokowi wampirzycy, która wyraźnie ją fascynuje. Dzieje się tak, ponieważ w *Zagadce nieśmiertelności* każdy wampir jest po prostu *glamour*²⁰, a więc na swój sposób pociągający i zachwycający estetycznie, bez względu na stylizację; wampiry znakomicie odnajdują się zarówno w klimatach gotycko-punkowych, jak i w arystokratycznych wyższych sferach.

Miriam – pasożytując na vitalności swoich kochanków – realizuje w pewnym sensie stereotyp *femme fatale*, bardzo silnie wpisany w fantazmat wampiryczny i kojarzący się z motywem Lilith. Silnie homoerotyczne konotacje (wampirzyca wspomina w pewnej chwili, że jej poprzednie kochanki były kobietami, w postaci Johna wciela się z kolei David Bowie, aktor i piosenkarz często kojarzony z androgynizmem) sprawiają jednak, że w kreacji tej postaci prym wiedzie nie – charakterystyczna dla archetypu modliszki – chęć zaspokojenia seksualnych żądz, a poszukiwanie szeroko pojętego pierwiastka kobiecego, którego istnienie jest umotywowane estetycznie i wyraźnie związane z pragnieniem czystej, apollinijskiej miłości. Wątek seksualny jest wyraźnie zepchnięty na dalszy plan, oddalając Miriam od stereotypu kobiety-wampa, a zbliżając ją do tytułowego bohatera powieści *Portret Doriana Graya*²¹ au-

20 A. Nienacka, *Reżyser, jego gwiazdy i jego brat. O Zagadce nieśmiertelności* [w:] K.M. Śmiałkowski, *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała 2010, s. 61.

21 Por. O. Wilde, *Portret Doriana Graya*, przeł. M. Feldmanowa, Kraków 2003, s. 174–176.

torstwa Oscara Wilde'a, do której wyraźnie nawiązuje również koncepcja kradzieży młodości.

W bardzo podobny sposób funkcjonuje wampiryzm Henry'ego Fitzroya z powieści Tanyi Huff. Fitzroy zarabia na życie, pisząc romanse, a wysmakowany gust, którym kieruje się w doborze ubioru i partnerów, pozwala przypuszczać, że estetyka zajmuje istotne miejsce w jego egzystencji. Nie będąc człowiekiem, nie ma oporów przed przekraczaniem granic kulturowych tabu, mocno osadzonych w mentalności konserwatywnego, kanadyjskiego społeczeństwa. W przeciwieństwie jednak do wampirów Rice Fitzroy nie jest pozbawiony swojej „genderowej” seksualności; chociaż żądze wzbudza w nim oczywiście głównie krew i nie odczuwa popędu seksualnego jako takiego, jest w stanie zaoferować swoim ofiarom bądź partnerom spełnienie ich pragnień w zamian za sposobność posilenia się. „Kiedy zęby Henry'ego otworzyły żyłę na nadgarstku Tony'ego, wampir spojrzał w oczy młodszego mężczyzny. Żrenice miał rozszerzone, a orgazm sprawił, że powieki stały się ciężkie. Mimo to Tony patrzył chciwie na pijącego wampira”²².

Egzystencja Fitzroya jest mniej tragiczna niż w przypadku wampirów Rice; nadal jest on potworem, jednak nie odebrano mu możliwości stosowania się do ludzkiej moralności. Wręcz przeciwnie – nie musi on zabijać, żeby się żywić, więc tym samym może pozostać wierny zasadom etycznym, do których stosował się za życia, w tym regułom i dogmatom wyznawanej wciąż przez siebie religii katolickiej²³. Jest to o tyle istotne, że w realiach wykreowanych przez Huff wpływ Niebios na życie ludzi jest faktem. A Bóg jest znacznie bliżej stworzonych przez siebie istot niż w mrocznym, w swej istocie bardzo gnostyckim świecie Rice²⁴. Fitzroy nie musi więc wybierać między etyką a estetyką, jest w stanie



Kyle Schmid, odtwórca roli Henry'ego Fitzroya w opartym na motywach powieści Huff serialu *Węzy krwi*

22 T. Huff, *Ślad krwi...*, s. 56.

23 Por. *eadem*, *Cena krwi...*, s. 253.

24 Choć trzeba przyznać, że w kolejnych tomach *Kronik wampirów* Anne Rice odchodzi od pierwotnych założeń, forsując model świata przedstawionego bliższy doktrynom chrześcijańskim.

funkcjonować na obu płaszczyznach, przez co automatycznie staje się bliższy czytelnikowi.

Moralność, której zasadami kieruje się Fitzroy, nie zmienia jednak faktu, że jest on wampirem i jako taki istnieje poza ramami kulturowych tabu. Stąd zachowania homoseksualne nie są dla niego niczym niezwykłym, a rozkosz wiążąca się z piciem krwi – niczym zdrożnym. Fitzroy, podobnie jak wampiry u Rice, to „istota wywołująca niehumanitarne strach i podziw (wątki zawsze obecne w twórczości wampirycznej), ale umożliwiającą empatyczną identyfikację – ze względu na intensywność doświadczanych uczuć i wrażeń”²⁵. Cały czas pozostaje więc bohaterem ambiwalentnym, chociaż w jego przypadku nie można mówić o dychotomii etyki i estetyki.

W tak skonstruowane zależności między potwornością fantazmatu wampirycznego a odczuwaniem erotyczno-estetycznej rozkoszy idealnie wpisują się wampiry ze Świata Mroku, opisane w grach z cyklu *Wampir: Maskarada*. Dotyczy to w szczególności wampirów z klanu Toreador, linii krwi, której przedstawiciele „kultywują to wszystko, co najlepsze w ludzkości. [...] Ze wszystkich klanów, Toreadorzy są wampirami najbardziej związanymi ze światem śmiertelnych. [...] Toreadorzy ze wszystkich Spokrewnionych najłatwiej zakochują się w śmiertelnych i otaczają się najlepszymi, najbardziej eleganckimi i najbardziej luksusowymi rzeczami – i ludźmi – jakie świat ma do zaoferowania”²⁶. Rozmiłowanie w pięknie i we wszystkim, co zmysłowe i estetyczne, jest u nich na tyle instynktowne i bezrefleksyjne, że powoduje przypinanie im etykiety hedonistów; pod tym względem nie różnią się od Lestata czy Fitzroya. Rozsmakowanie się w pięknie i kulturze sprawia, że egzystują oni bardzo blisko ludzkich spraw, a to pozwala im na kompensowanie potrzeb tkwiącej w nich bestii. „Mechanizm psychicznego wyparcia pozwala na jakiś czas zapomnieć o przemocy stanowiącej fundament świata nocy. Ale i taka maskarada musi się zakończyć. Wściekłość potwora, który przez odgrywanie człowieka zrozumiał, czym naprawdę może być miłość, musi obrócić się przeciwko niemu”²⁷. I faktycznie, w grze komputerowej *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* gracz wybierający klan Toreadorów musi liczyć się z tym, że pod wpływem przemocy będzie

25 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 75.

26 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 76.

27 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 101.

tracić swoje człowieczeństwo dwukrotnie szybciej niż inne wampiry. Z kolei w grze RPG zdarza się, że „Toreador ulega znudzeniu i porzuca estetyczne poszukiwania na rzecz bezsensownego hedonizmu”²⁸, rozpaczliwie starając się uchwycić to, co było dlań osiągalne, gdy był człowiekiem, ale przepadło bezpowrotnie wraz z przemianą w potwora. Ich nadnaturalne przywiązanie do miłości i piękna – rozumianych estetycznie – sprawia ponadto, że w chwili zachwyty mogą oni narazić się na niebezpieczeństwo²⁹. Ta ewidentna słabość sprawia, że Toreadorzy – choć najbardziej ludzcy – spotykają się z pogardą bądź lekceważeniem innych klanów. W grze *Vampire: the Masquerade – Redemption* jeden z bohaterów, Pink, wyśmiewa przywiązanie Toreadorów do sztuki, traktując je jako wysoce niepraktyczne. Nie zmienia to jednak faktu, że piękno jest nadrzędną wartością dla Toreadorów. I wzorem Lestata, upatrują oni piękna w erotyce.

Wampiry z gry *Wampir: Maskarada* są klinicznie i fizycznie martwe, w ich przypadku nie można więc mówić o możliwości miłości cielesnej czy prokreacji. W przeciwieństwie do Fitzroya ich status ontologiczny jest jednoznaczny; mogą wprawdzie imitować stosunek seksualny, jednak nie dostarcza on im przyjemności, a nawet więcej – traktują to jako coś obrzydliwego. Stąd też ich zmysłowość jest czysto estetyczna, nie ma podłoża prokreacyjnego; Toreadorzy znajdują radość w imitowaniu erotyzmu ludzkiego i schlebianiu mu – jako że odpowiada to ich potrzebie obcowania z pięknem – jednak na dłuższą metę nie zapewnia ekwiwalentu etyki ani nie daje spełnienia równoważnego z ekstazą picia krwi. W przypadku utożsamiania się z tak prezentowanym fantazmatem potencjalny gracz ma jednak dużą dowolność w interpretowaniu potrzeb estetycznych Toreadorów. Może np. traktować ich upodobania jako sposób na zachowanie resztek człowieczeństwa – wtedy wampiryzm jako taki stanowić będzie ekwiwalent wewnętrznego, immanentnego zła bohatera, z którym musi on walczyć – może też oddać się implikowanemu przez postawę Toreadorów hedonizmowi. W takich przypadkach gracz ma przed sobą niemal nieograniczone możliwości zaspokajania potrzeb o charakterze estetycznym, szczególnie tych wiążących się z erotyką; jedna z postaci w grze *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, Velvet Velour, pracuje jako prostytutka. Klan Toreadorów przywiązuje

28 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 76.

29 Por. *ibidem*, s. 77.

bowiem największą wagę do konwenansów i osiągnięć ludzkiej kultury, a relacje damsko-męskie³⁰ są bardzo silnie związane z szeroko pojętym poczuciem estetyki. „Inteligentny, wiekowy wampir jest w stanie zrozumieć i strukturalnie rozczłonkować każde dzieło sztuki”³¹. Tym samym fantazmat wampiryczny aktualizowany za pomocą *Wampira: Maskarady* może ulec oswojeniu poprzez zbliżenie krwiopijcy do znanych człowiekowi wytworów kultury.

Reakcje typowo ludzkie, choć osadzone w innym kontekście, wykazuje również – grana przez Kate Beckinsale – Selene, główna bohaterka filmów *Underworld* i *Underworld 2 – Ewolucja* (2006). W jej przypadku dochodzi do sprzeciwu wobec starszych wampirów w imię uczucia, jakie żywi do Michaela Corvina, człowieka dzierżącego klucz do rozwiązania zagadki pochodzenia wampirów i wilkołaków. Michael jest potomkiem Alexandra Corvinusa, pradawnego nosiciela klątwy czy daru nieśmiertelności. Właściwość ta przybrała według legendy dwojaką postać u jego synów; jeden z nich, ukąszony przez nietoperza, dał początek rodowi wampirów, drugi, pogryziony przez wilka – wilkołaków czy, jak chcą twórcy filmów, Lykanów. Był jednak jeszcze trzeci syn i jego potomkowie noszą we krwi niezmodyfikowany, czysty zestaw genów Corvinusa; ostatnim nosicielem tego genotypu jest właśnie Michael. Wampiry i Lykanie stają więc do morderczego wyścigu o przejęcie nad nim kontroli; Selene jednak – w imię miłości i poszukiwań odpowiedzi na swoje pytania – przeciwstawia się zarówno wilkołakom, jak i swoim pobratymcom.

Seksualność ma dla Selene znaczenie marginalne i dopiero po dłuższym okresie znajomości zaczyna odgrywać jakąkolwiek rolę w jej związku z Corvinem; staje się tak dopiero wtedy, gdy pod wpływem okoliczności Michael staje się jednocześnie wampirem i wilkołakiem. Nawet wówczas jednak miłość wampirzycy jest w znacznej mierze platoniczna. Pod tym względem Selene różni się od innych wampirów, zamkniętych w pustych, dworskich konwenansach niewiele mających wspólnego z prawdziwymi uczuciami. „Selene popełnia zbrodnię, bowiem pomimo stuleci istnienia potrafi jeszcze kochać i dla kogoś się poświęcić”³², czego nie są w stanie zrobić inne wampiry. Jest więc pod tym względem

30 Por. J. Hartshorn *et al.*, *Wampir: Mroczne Wieki...*, s. 70.

31 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 99.

32 *Ibidem*, s. 83.

bardziej ludzka i bardziej wiarygodna, a co więcej – prezentuje się w jednoznacznej opozycji do innych krwio pijców, stereotypowo związanych ze złem i dekadencją. Dzięki temu, że jej pobudki są ludzkie – a nie wolno zapominać, że obiektem jej platonicznej miłości jest człowiek – stanowi ona przykład bohatera dokonującego dzięki swojemu uczuciu przekroczenia granic własnej potworności. Można powiedzieć, że miłość wyzwala ją od klątwy wampiryzmu; w finałowej scenie *Underworld 2 – Ewolucja* Selene – po serii przygód u boku Michaela – wypija krew patriarchy rodów wampirów i wilkołaków, Alexandra Corvina, dzięki czemu dokonuje transgresji i pozbywa się wampirzych ograniczeń. Sta się kimś więcej niż wampir i zarazem kimś więcej niż człowiek, a to skłania odbiorcę do reinterpretacji fantazmatu wampirycznego i nadania mu cech, które łatwiej mu rozpatrywać jako pozytywne czy przynajmniej ambiwalentne; ze zdolnością do platonicznej miłości na czele.

Choć w przypadku Selene nie mamy do czynienia z umiłowaniem piękna i szczególnie wysublimowaną estetyką – sama wampirzyca jest wszak brutalna i nieustępliwa – to istnieje możliwość połączenia platonicznej miłości z instynktownym dążeniem do estetyki. Zachowanie takie zbliżone jest wprawdzie do mentalności Toreadorów z *Wampira: Maskarady*, tam jednak prymat nad wszelkimi pragnieniami o charakterze erotycznym lub estetycznym ma żądza krwi. Stąd też, żeby wampir mógł dokonać swoistej transgresji i przekroczyć granice własnej potworności włącznie z pragnieniem krwi, musi reprezentować sobą wartości równoważące stereotyp krwio pijcy; najlepiej wynikające z innego intersubiektywnego fantazmatu. Idealnym przykładem takiej konstrukcji bohatera wampirycznego jest Jander Sunstar z powieści *Wampir z mgieł* Christie Golden. Będąc jednocześnie wampirem i elfem – czy ściślej rzecz ujmując zwampiryzowanym elfem – zdradza on cechy zarówno krwio pijcy, jak i istoty stereotypowo utożsamianej z pięknem. Pragnienia estetyczne Sunstara znajdują ujście w projektowaniu ogrodów i pielęgnowaniu kwiatów – co jest dość niespotykane w Barovii – i są śladem wierności swojemu rasowemu dziedzictwu; jakkolwiek ta wierność jest zdaniem samego wampira jedynie śladem po dawnym życiu. Elfie umiłowanie dla estetyki wszelkiego rodzaju, a szczególnie tej związanej z naturalnym pięknem, wywołuje jednak platoniczne uczucie, jakie Jander zaczął żywić wobec spotkanej w przytułku Anny. „Była tak niesamowicie piękna, że z ust elfa wyrwał się



Przewrotna wampirzyca Karen w interpretacji Mike'a D. Perkinsa (kadr z komiksu *Necroscope* z 1998 roku, opartym na powieści *Źródło*)

jęk bólu i zachwytu. Włosy, teraz skołtunione i brudne, kiedyś musiały mieć wspaniałe, kasztanowy odcień. Wielkie oczy lśniły od łez, które nawet teraz, gdy się jej przyglądał, spływały po policzkach, żłobiąc ślady w pokrywającym je brudzie. Lekko drżące usta przypominały idealną, różową różę w porcelanowej twarzy. Od dawna już wampir nie widział tak pięknej istoty; z pewnością nie spodziewał się znaleźć jej tutaj. [...] Czuł na sercu lekkość, jakiej nie pamiętał od wielu długich, pustych lat. Udało mu się znaleźć coś pięknego w piekle i to coś się go nie obawiało. Musiał się nią zaopiekować³³. Biorąc Annę pod swoją opiekę, Jander Sunstar pokazał, że stać go na miłość i przywiązanie tradycyjnie związane z fantazmatem elfa³⁴. Jego miłość jest platoniczna aż do śmierci ukochanej i wiąże się bardziej z miłością w typie Agape

niz Erosa. To to uczucie pcha go też do poszukiwania odpowiedzi na pytania o przeszłość Anny i powody, dla których znalazła się w przytułku dla obłąkanych. To ona kieruje go do mrocznego i surowego królestwa Barovii.

Wampir opiekuńczy to motyw, który łączy w sobie cechy dwóch silnych fantazmatów, dokonując przy okazji ich reinterpretacji. Odbiorca ma świadomość, że postać elfa-wampira jest „efektem przewartościowania, jakiemu pod koniec XX wieku podlegają klisze funkcjonujące w kulturze popularnej – w ten sposób postacie pierwotnie nacechowane dobrem stają się nosicielami zła i *vice versa*, w wyniku czego przynależny jasności elf przeistacza się w potwora posługującego się przemocą, a wampir się jej wyrzeka³⁵. Powstała w ten sposób postać – stworzona do bezwarunkowej miłości, zmuszona do zadawania śmierci – może ulec

33 Ch. Golden, *Wampir z mgieł...*, s. 16–17.

34 Zakładając, że można tu mówić o fantazmacie, ale takie określenie nie wydaje się nadużyciem. Elfy bowiem – od czasów wprowadzenia ich literackich archetypów w trylogii *Władcy pierścieni* J.R.R. Tolkiena – są równie częstymi gośćmi w zbiorowej wyobraźni co wampiry.

35 K. Kaczor, *Czy elf może być wampirem?...*, s. 58.

co najmniej częściowej atrybucji, a jej motywy nie są już obce człowiekowi. Będąc czymś więcej niż tylko elf bądź tylko wampir, a jednocześnie równoważąc cechy obu fantazmatów, Jander Sunstar jest postacią wzbudzającą ambiwalentne uczucia, ale intrygującą odbiorcę, który chętnie się z nim identyfikuje, nawet pomimo – a właściwie z powodu – jego dwuznacznego statusu ontologicznego.

Równie często, jak ambiwalencja oparta na konflikcie śmierci bądź nie-życia z tendencjami erotyczno-estetycznymi, pojawia się problem związany z dychotomią lęku przed nekrofilią i popędu o charakterze wyraźnie i jednoznacznie seksualnym. W takich sytuacjach trudno mówić o zakamuflowaniu popędów otoczką o charakterze platonicznego zachwyty; dochodzi bowiem do spełnienia najbardziej ukrytych i zepchniętych do nieświadomości żądz w postaci aktu współżycia cielesnego wampira z człowiekiem bądź innym wampirem. Redukcja atawistycznej i wpisanej w podstawy człowieczeństwa niechęci do nekrofilii nie może tutaj wynikać z sublimacji odnoszącej się do sfery estetyki bądź miłości platonicznej; polega więc najczęściej na dwojakim zabiegu konstrukcyjnym: albo wampir nie jest nieumarłym – a zatem tabu nekrofilii traci rację bytu – albo jest, ale dysponuje znacznie bardziej rozwiniętymi siłami witalnymi niż przeciętny człowiek. W takim przypadku lęk przed afirmacją nieczystego bądź zabronionego kulturowo aktu seksualnego zostaje zastąpiony przez twórców reinterpretujących fantazmat wampiryczny swego rodzaju nadpodażą możliwości seksualnych, stanowiącą mniej lub bardziej jednoznaczną zaletę przemawiającą na korzyść wampiryzmu.

Najbardziej jaskrawym przykładem takiej konstrukcji bohatera wampirycznego jest Harry Keogh z cyklu *Nekroskop* Briana Lumleya. Jego potworność nie przeszkadza mu w imponujących wyczynach seksualnych, przeciwnie – wspomaga je i intensyfikuje. Okazuje się bowiem, że pasożyty, zwane przez bohaterów *Nekroskopu* Wampyrami, jednoczą się z żywicielem-człowiekiem i przejmują nad nim kontrolę w dość subtelny sposób; żerują bowiem na jego myślach i pragnieniach, w pewnym sensie nie ingerując w nie jakościowo, lecz ilościowo. „Twój umysł pozostanie, choć subtelnie zmieniony – tłumaczy w pewnej chwili Tibor Ferenczy stworzonemu przez siebie wampirowi, Borysowi Dragosaniemu. – Twój umysł i twoje ciało pozostaną, tylko że trochę się zmienia. Twój apetyt...

Wampir dionizyjski

zaostrzy się, twoje pragnienia... odmienią się. Posłuchaj, gdy byłeś człowiekiem, twoje żądze, pasja, gniew były ograniczone na miarę ludzkich sił i możliwości. Ale jako Wampir... Czemu miałyby służyć taka wielka moc Wampyra w tobie? Miałyby sterować workiem mięsa i kruchych kości? Tygrys z sercem myszy?"³⁶ Innymi słowy, Wampir-pasożyt potęguje popęd seksualny wampira-żywiciela, zapewniając mu w gruncie rzeczy nieśmiertelną, pełną pasji i pożądania egzystencję.

Kiedy więc Harry Keogh zostaje zarażony wampiryzmem i zaczyna powoli przekształcać się w potwora, świadomie kształtuje swoje pasje i namiętności w taki sposób, by uczynić jak najmniej szkody ludziom – w tym swoim dotychczasowym towarzyszom i przyjaciółom. Swoją gniew kieruje przeciwko mordującemu młode kobiety nekromancie, swoją pasję – przywracając w cudowny sposób innym ludzi do życia, jednak by ukierunkować swoją żądzę, a także nie doprowadzić do rozprzestrzenienia się plagi wampiryzmu, musi udać się do innego wymiaru zwanego Krainą Gwiazd, będącego przy okazji ojczyzną wampirów. Tam spotyka wampirycę Karen, która jako jedyna jest w stanie spełnić jego seksualne oczekiwania. „Harry poprzednio kochał się tak niedawno, jednak wszystko poszło w niepamięć i może nie było się czemu dziwić. Bo skoro przestrzeń i czas powiązane są tak bardzo, że aż nierozdzielne (przynajmniej dla zwyczajnych ludzi), jak dawno temu znał Penny? Wymiar temu? Cały wszechświat? A jeśli jeden wszechświat rozległy jest prawie nieskończenie, jak wielka musi być szczelina czasu między wszechświatami? Czas jest względny, o tym Nekroskop wiedział aż za dobrze. Tak czy inaczej, tamten wcześniejszy etap wydawał się teraz mglisty niczym sen, bo jedyną rzeczywistością było właśnie «teraz». Penny była uludą, tworem snu, zjawą lekką jak puch, usidloną i wraz z nim wciągniętą w jego własny sen, a potem przezeń unicestwioną. Karen natomiast była... Kobiętą. Była cielesna, nieodparta, zachłanna; magnesem o sile przyciągania tak dużej, jak u niewielkiej planety, dzięki czemu trzymała go przy sobie niczym księżyc, by oświetlać jej ciało i pożądał go. Dla Harry'ego była ucieleśnieniem wszystkich ziemskich (nieziemskich?) pragnień; większa od jakiegokolwiek planety, była jego osobistą czarną dziurą, zdolną pochłoniąć go całego. Doprawdy, Karen była tym wszystkim i czymś więcej. Karen była Wampirem! Splatali się i rozplą-

36 B. Lumley, *Nekroskop*, przeł. A. Podosek-Wilczewski, Kraków 2009, s. 281–282.

tywali, dyszeli, sapali i jęczeli, wszystko to na jej łożu, aż Harry w samej rzeczy nie wiedział, co tu jest prawdą, a co urojeniem. Nigdy przedtem nie zgłębiał swojego metamorfizmu, nie wiedział, do jakiego stopnia elastyczne jest jego ciało; [...] wydłużał w niej swą rękę i palce, by badać i pieścić wszystkie jej wewnętrzne organy i zakamarki, [...] ona zwilżała śliną lśniąca piść, w jaką zmieniała się jego żołądź i wzbudzała w niej mrowienie pociągnięciami rozwidłonego języka”³⁷.

Ten dość niewyszukany, ale sugestywny opis nieludzkiego, wręcz potwornego zbliżenia między mężczyzną a kobietą każe się zastanawiać, czy akt seksualny nie traci w wykonaniu wampirów Lumleya swojego piękna i wieloznaczności, doskonale rozumianych przez krwiopijców z *Kronik wampirów* Rice, i nie jest sprowadzony do zwykłego czy wręcz zwierzęcego zaspokajania cielesnych żądz. Seks wampirów dodatkowo nie może prowadzić do prokreacji; istoty te są však nieumarłe i nie mogą dawać życia, a jedynie przekazywać szczep Wampyra-pasożyta życiu już istniejącemu. Zwiększa to i potęguje wrażenie jego obrzydliwości czy potworności i odziera akt zbliżenia płciowego z całego przytyszanego mu kulturowo uroku.

Seksualność wampirów Lumleya jest odrażająca czy też – jak zauważa Maria Janion – „kampowa”³⁸, ma jednak w sobie pewien intrygujący i bardzo nośny znaczeniowo aspekt, pojawiający się zawsze wtedy, „kiedy Eros łączy się z Tanatosem”³⁹. W przypadku Harry’ego i Karen mamy bowiem do czynienia z ogromnym potencjałem seksualnym, będącym swego rodzaju hiperbolą ludzkich popędów o charakterze libidalnym. „Ich akt miłosny to akt przekraczania granic – między tym, co ludzkie i nieludzkie [...], przekraczanie ograniczeń ludzkiego ciała, granicy między miłością a agresją, wreszcie między erotyzmem męskim i kobiecym”⁴⁰. Wola czy chęć takiej transgresji aktu seksualnego, obłożonego silnym kulturowym tabu, a także – co istotniejsze – będącego źródłem i tematem wielu bardzo żywotnych stereotypów, bywa często postrzegana jako wyznacznik wyjątkowości. Innymi słowy, człowiek zdolny wykazać się większymi kompetencjami seksualnymi często uznawany jest przez społeczeństwo za wartościowszego i, paradoksalnie, bardziej

37 *Idem, Roznosiciel...*, s. 391.

38 Por. M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 116.

39 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir...*, s. 112

40 K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze...*, s. 144.

ludzkiego⁴¹. Naturalne czy wręcz atawistyczne popędy mogą wzbudzać kulturowo i estetycznie umotywowane obrzydzenie, jednak w przypadku jednostkowej recepcji spotykają się z akceptacją bądź nawet zazdrością. Postać wampira, zdolna nie tylko do miłości cielesnej, ale również do przekraczania granic jej fizycznego doświadczenia i związanej z tym możliwości pełniejszego zaspokojenia popędów, przestaje być postrzegana jako zło absolutne. Wprawdzie wciąż egzystuje poza moralnością i symbolizuje negatywną, mroczną stronę człowieczeństwa, jednak w wydaniu Harry'ego Keogha – racjonalizującego i ukierunkującego negatywne aspekty swojej wampirzej kondycji – zbliża się bardziej do figury nadczłowieka, istoty przekraczającej własne śmiertelne ograniczenia; co zresztą sam Keogh czynił wielokrotnie, rozmawiając ze zmarłymi, animując ich trupy czy wreszcie powracając zza grobu bądź odrzucając ograniczenia czasu i przestrzeni. Tak rozumiany fantazmat wampiryczny bardziej utożsamia więc nadczłowieka niż antytezę człowieczeństwa. A najjaskrawszym tego przejawem jest hiperbolizacja czy też intensyfikacja kompetencji seksualnych.

Podobny zabieg mający na celu swego rodzaju rehabilitację fantazmatu wampirycznego poprzez uwypuklenie możliwości seksualnych czy wręcz prokreacyjnych – a więc życiowych, stereotypowo obcych żywemu trupowi – zastosował Christopher Moore w swoim cyklu powieści o wampirach. Krwio pijców Moore'a nie charakteryzuje żadna wyjątkowa lub nadnaturalna uroda, są oni mniej więcej tak samo pociągający i ponętni po śmierci, jak za życia. To, co odróżnia ich od stereotypowo pojmowanych realizacji wyobrażenia wampira, to wykorzystanie nadludzkiej siły i kondycji w celach zaspokojenia podobnego do ludzkiego popędu seksualnego. Różnica jest – podobnie jak u Lumleya – ilościowa, nie jakościowa. Warto zauważyć, że popęd stymulowany jest dodatkowo przez picie krwi, której symbolika – jak już wiemy – tradycyjnie wiąże się z Elosem. „Tommy warknął, po czym ją obrócił i rzucił twarzą na tapczan, nie wyjmując ręki z jej ust. Odgarnęła włosy na bok,

41 Można się spierać, czy kompetencja seksualna jest tak samo postrzegana w przypadku kobiet i mężczyzn, jednak wydaje się, że nawet w sytuacji, w której kulturowa recepcja tego samego zjawiska będzie uzależniona od płci, w sferze interakcji międzyludzkich stanowi ona – według stereotypu – niewątpliwý walor, choć kulturowe tabu wymuszają co najwyżej niebezpośrednie i zawołowane sygnalizowanie doświadczeń w tej dziedzinie. Por. S. Freud, *Kultura jako źródło cierpień* [w:] *idem, Pisma społeczne*, przeł. A. Ochocki, M. Poręba, R. Reszke, Warszawa 1998, s. 194–195.

a on zatopił zęby w jej karku. Wrzasnęła, ale zakrwawione przedramię Tommy'ego stłumiło jej krzyk. Duży kot Chet prychnął i pomknął przez pokój. Wpadł do sypialni i skrył się pod łóżkiem, podczas gdy poddasze wypełniły odgłosy naprężonej skóry, dartego dżinsu i krzyczących drapieżników. Ironia faktu, że wszystko to brzmiało jak wielka walka kotów, zupełnie umknęła wielkiemu kotu⁴². Ekscesy seksualne, którym oddają się Jody – młoda wampirzyca poznająca dopiero sekrety nieśmiertelności – i świeżo przemieniony przez nią Tommy, wykraczają poza możliwości normalnego człowieka; wprawdzie Moore oszczędza odbiorcy szczegółowej charakterystyki zbliżenia miłosnego, jego intensywność można jednak ocenić po opisie mieszkania obojga wampirów i ich reakcjach czy komentarzach pojawiających się po całym zajściu. „Kawałki kapoka z materaca i kłęby pierza wały się po pomieszczeniu w długich pasmach, razem ze strzępami ich ubrań, kapą z tapczanu, kawałkami puszystego dywanu i pokruszonymi resztkami kilku tandetnych papierowych lampionów ze sklepu Pier 1. Iskry strzelały z gołych kabli nad blatem kuchennym, gdzie wcześniej wisiały elementy oświetlenia. Poddasze wyglądało tak, jakby ktoś rzucił granat w sam środek orgii pluszowych misiów, a misie, które ocalały, straciły całą sierść. – No, to było coś innego – odezwała się Jody, wciąż z trudem łapiąc oddech. Leżała na stoliku do kawy i patrzyła na latarnię za oknem, widzianą do góry nogami. Była naga, jeśli nie liczyć jednego rękawa skórzanej kurtki, i od stóp do głów umazana krwią, ale na oczach Tommy'ego zadrapania i ślady kłów na jej skórze zaczęły się zablizniać. [...] Wyciągając sobie z uda odprysk regału o wielkości ołówka, pomyślał, że może niepotrzebnie skrzyczał Jody za to, że zmieniła go w wampira. Chociaż tak naprawdę niewiele z tego pamiętał, był przekonany, że przeżył najbardziej niesamowity seks w życiu”⁴³.

Zjednoczenie Erosa z Tanatosem – wampiry Moore'a są nominalnie martwe, choć muszą oddychać i odczuwają rozkosz związaną z innymi pragnieniami niż żądza krwi – działa tutaj podobnie, jak w przypadku Harry'ego i Karen z cyklu *Nekroskop*, z tą różnicą, że akt miłosny jest w przypadku Tommy'ego i Jody pozbawiony znamion obrzydliwości czy wręcz potworności, jakie odnajdujemy u Lumleya. Wynika to przede wszystkim z faktu, że sami krwio pijcy są bardziej „ludscy” – ich

42 Ch. Moore, *Ssij, mała, ssij...*, s. 31.

43 *Ibidem*, s. 32–33.

wampiryzm może zresztą zostać wyleczony – a i same opisy aktów seksualnych, jeśli w ogóle występują, są raczej oszczędne i nie epatują nie-ludzką potwornością. Atrybucja takiego fantazmatu jest więc możliwa w znacznie większym stopniu niż w przypadku Harry’ego Keogha, który jako wampir musi jednak być fabularnie i charakterologicznie zrekonstruowany za pomocą bardzo silnych i przekonujących narzędzi, by oddalić się w świadomości odbiorcy od potwornych i nie-ludzkich wampirów, z którymi dotychczas walczył. Tommy i Jody są wciąż pod wieloma względami ludźmi, choć ich wampirza kondycja zmusza ich nieraz do nie-ludzkich wyczynów. Gdy jednak odbiorca nabiera świadomości, że w przypadku tej realizacji fantazmatu wampirycznego typowo ludzkie zachowania, jak np. dążenie do zaspokojenia popędu seksualnego, łatwiej mu zracjonalizować lub wręcz zasymilować nieco bardziej zrozumiałe – choć wciąż wzbudzające ambiwalentne odczucia – wyobrażenie wampiryczne.

Mniej więcej tak samo wygląda problem aktu seksualnego w przypadku wampirów z kart poświęconych im polskich powieści. Vesper z trylogii Magdaleny Kozak pod wieloma względami jest podobny do wampirów z powieści Moore’a – jego jaźń po „śmierci” i „narodzinach dla Nocy”⁴⁴ nie ulega przemianom, również pragnienia i instynkty pozostają w znakomitej większości ludzkie. Tak rozumiany wampir nie może być absolutną antytezą człowieczeństwa i nośnikiem jedynie negatywnych cech, czego dowodem jest – bardzo ludzki u Vespera – popęd seksualny. „Karina błysnęła rozbawionym spojrzeniem, po czym zanurkowała pod stół. Długi, zielony adamaszkowy obrus maskował jej obecność doskonale. Vesper poczuł, jak smukłe palce sprawnie rozpinają mu rozporek. Potrząsnął głową z niedowierzaniem. Tak szybko, tak od razu? Tutaj? Już? Nie zamierzał jednak protestować, zwłaszcza że dziewczyna doskonale знаła się na rzeczy. Sprawnie wydobyła ze spodni jego nabrzmiały aż do bólu członek. Po chwili spoczęły na nim miękkie, gorące wargi. Jęknął cicho, przepełniony niewysłowioną ulgą. Nareszcie. Nie miał kobiety, odkąd... Cóż, właściwie to w tym życiu nie miał jej jeszcze ani razu”⁴⁵. Pożądanie i towarzyszące mu uczucie rozkoszy staje się dla Vespera swego rodzaju odskocznią, chwilą wytchnienia od pełnej przemocy i brutalności egzystencji nocarza. Jednak nawet kiedy

44 Por. M. Kozak, *Nocarz...*, s. 56.

45 *Ibidem*, s. 66.

przechodzi na stronę renegatów i poznaje smak prawdziwej krwi – pełniej realizując stereotypowe wyobrażenie wampira – popęd seksualny nie ustaje; więcej nawet, pożądanie, jakim pała on do przywódczyni wampirów wyjętych spod prawa, Aranei, wydaje się niemal go rozszalać. Paradoksalnie nie wynika to jednak – jak u Moore’a czy Lumleya – z uwarunkowań wampirycznych, a z jego charakteru. Miłość pojmowana w kategoriach Erosa jest dla niego ważna, ale traktuje on ją jako rozrywkę bądź sposób zaspokajania swoich popędów, abstrahując od wyższych pobudek. Najbardziej jaskrawym przykładem takiego funkcjonowania jest akt seksualny, do którego dochodzi między Vesperem a Araną w noc sylwestrową. „Szorstkimi palcami zaczął chciwie pieścić piersi. Poddawała je chętnie, jakby sama również nie pragnęła niczego innego. Powędrawał wargami w dół brzucha, ściskając suknię coraz niżej. Zezłościł go opór materiału, rozerwał go silnym, zdecydowanym szarpnięciem. – Tak długo na ciebie czekałam... – jęknęła rozpaczliwie. – Ja też – wyszeptał zdyszany. A potem podsunął się wyżej i wszedł w nią silnym, zdecydowanym ruchem. Przyjęła go chętnie, z zaskakującą uległością. Była cudownie gorąca i miękka w środku. Nabijał ją więc na siebie w coraz szybszych, zachłannych posunięciach. Ciało kobiety drżało coraz silniej, niemalże czuł, jak narasta w niej przyjemność. Przyspieszył więc, aż wygięła się w łuk, a w pokoju rozległ się jej wypełniony rozkoszą krzyk. Jęknął krótko, ochryple, przyciskając Araną z całych sił do satynowej pościeli. Spojrzał w rozszalałe sztormem oczy i odpłynął gdzieś w dal”⁴⁶.

Podobnie jak w przypadku opisywanych wyżej przykładów, zdolność do podjęcia i przeprowadzenia satysfakcjonującego obie strony stosunku seksualnego jest znaczną ingerencją w fantazmat, sprawiającą, że identyfikacja odbiorcy z wampirem staje się łatwiejsza i bardziej prawdopodobna. Warto jednak zauważyć, że wampiry u Kozak mimo wszystko pozostają niezdolne do pełnej poświęcenia miłości spod znaku Agape. Zarówno natura wampirów, jak i skonstruowane przez nie społeczeństwo nie są w stanie zaakceptować związków opartych na zasadzie miłości opiekuńczej; co może wynikać m.in. z faktu, że jako takie wampiry nie są zdolne do prokreacji czy nawet – wyłączwszy Lordów – tworzenia nowych krwiopijców, więc w naturalny sposób nie

⁴⁶ *Eadem, Renegat..., s. 194–195.*

mają potrzeby wykształcania u siebie odruchu opiekuńczości. Aranea i jej kochanek, Lord Ultor, nie umieją stworzyć trwałego, spokojnego związku, co ostatecznie doprowadza do rozłamu w całym społeczeństwie wampirów i krwawej wojny rodów. Z kolei gdy Vesper uwalnia się spod uroku Aranei i wydaje się odczuwać przywiązanie – utożsamiane przez niego z miłością – do swojej towarzyszkii broni, Icty, odkrywa, że niezależnie od swoich starań nie jest w stanie ochronić jej przed niebezpieczeństwem. Icta – wskutek działań ludzkich fanatyków nazywanych przez wampiry „watykańskimi” – staje się na powrót człowiekiem i paradoksalnie dopiero wtedy może wejść w stały związek, pełen ciepła i spełnienia⁴⁷. Wampirowi Vesperowi pozostaje więc pogoń za spełnieniem seksualnym, bez nadziei na stały związek. Podkreśla to ambiwalentny charakter jego kondycji; chociaż jest on w stanie zaspokajać swoje popędy poprzez akt seksualny, pozbawiony został możliwości kochania.

Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na powieść Charlainy Harris *Martwy aż do zmroku* i powstały na jej motywach serial telewizyjny *Czysta krew*, których założeniem jest, iż dzięki ekwiwalentowi prawdziwej krwi wampiry mogły wyjść z ukrycia i stać się częścią ludzkiego społeczeństwa. Sytuacja zbliżona jest więc do tej, do jakiej doprowadzić chcieli krwio pijcy z trylogii o nocarzu; nacisk jednak zostaje położony nie tyle – bądź nie tylko – na intrygi samych wampirów, a na reakcje ludzkiego społeczeństwa na nieoczekiwanych i nieznanych współmieszkańców Ziemi. Reakcje te są różne – począwszy od strachu i odrzucenia poprzez akceptację, a na fascynacji stworzeniami nocy, jakimi są wampiry, skończywszy. Okazuje się również, że krew wampirów może być bardzo silnym narkotykiem, a one same są niesamowitymi partnerami seksualnymi. „Wampir z tatuażami otoczył ramieniem Janellę i potarł jej piersi.[...] Janella, równie pozbawiona przyzwyczajenia jak wampir, położyła dłoń na jego kroczu i zaczęła je masować. Przynajmniej miałam teraz wyraźny dowód na to, że wampiry są w stanie uprawiać seks”⁴⁸. Co ciekawe, taka recepcja wampirów wychodzi od ludzi, kompetencje seksualne stają się więc jednym z głównych pomostów łączących obie rasy.

Doktor Weyland z *Gobelinu z wampirem* Suzy McKee Charnas świadomie wybiera izolację emocjonalną, choć fizycznie jest w stanie

47 Por. *eadem*, *Nikt...*, s. 294.

48 Ch. Harris, *op. cit.*, s. 100.



Jedna z grafik promujących trzeci sezon serialu *Czysta krew*, będącego adaptacją powieści Harris

zblżyć się do kobiety: „Popęd płciowy występuje u mnie bardzo rzadko i potrafię go rozładować bez niczyjej pomocy. Choć, oczywiście, od czasu do czasu, dla zachowania pozorów, miesiam stosunki płciowe. Fizycznie jestem do tego zdolny, moje ciało jest do tego odpowiednio przygotowane. Nie mam jednak na tym tle – w przeciwieństwie do większości ludzi – obsesji”⁴⁹. Pogarda i lekceważenie, jakie okazuje kwestiom natury cielesnej, wynikają z faktu, że jako istota należąca do innej rasy traktuje ludzi jak zwierzęta, źródło pożywienia; stosunek seksualny z nimi byłby więc dla niego z jednej strony znizeniem się do ich poziomu – a to coś, na co nie mógłby sobie pozwolić – z drugiej natomiast wiązałby się z zaangażowaniem emocjonalnym, na które nie ma w jego życiu miejsca. Kiedy jednak spędza on dłuższy czas z psychoterapeutką Florią, okazuje się, że mimo różnic gatunkowych odczuwają oni wobec siebie pociąg seksualny. „Jak to możliwe, że stałaś się dla mnie kimś tak ważnym? – zapyta Weyland w pewnej chwili. – Coraz bardziej ważnym, w miarę jak coraz więcej ci o sobie opowiadałem”⁵⁰. Ostatecznie dochodzi między nimi do aktu płciowego, będącego zaprzeczeniem

49 S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 136.

50 *Ibidem*, s. 171.

dotychczasowego nastawienia i deklaracji wampira, a tym samym – odkrycia w nim samym cech ludzkich, których istnienia w sobie nie podejrzewał. „Floria nie bała się przejąć inicjatywy. W najgorszym razie potrafi mu dać nie mniej niż on sam, w najlepszym, może mu zaoferować o wiele więcej. Jej skóra była wyraźnie ciemniejsza, obserwowała grę cieni, kiedy jej ręce wędrowały po jego ciele. Wzdłuż żeber wyczuła stare blizny, ślady minionego czasu. Natychmiastowa reakcja jego ciała na dotyk jej dłoni i przyspieszony oddech podniecały ją. To było jej dawne, głęboko skrywane marzenie: miłość z zupełnie obcym mężczyzną. Nikt na świecie nie był bardziej obcy niż on, a zarazem nikt go nie znał lepiej niż ona. Oboje byli jedyni w swoim rodzaju, ich związek był związkiem właściwych osób we właściwym czasie. [...] Członek ogrzany w jej dłoni drgnął i zaczął rosnąć. Weyland obrócił się na prawy bok tak, że leżeli teraz twarzami do siebie. Kiedy próbowała go pocałować, lekko odwrócił głowę: usta są do czego innego. Położyła palec na jego wargach na znak, że zrozumiała. Nie pieścił jej, ale mocno objął, podtrzymując dłońmi jej szyję i głowę. W ciemności ledwo widziała jego twarz, ale czuła na sobie jego oddech. Spomiędzy warg, których nie wolno jej było całować, wydostał się cichy jęk. W końcu przycisnął swoją głowę do jej głowy, łapczywie wdychając zapach jej skóry i włosów. Wszedł w nią powoli, ostrożnie i trochę nieporadnie. Ta jego niepewność podziała na Florię bardziej, niż gdyby wziął ją szybko i brutalnie. Gwałtownie przyłgnęła do niego całym swoim ciałem. Wtuleni w siebie przeżyli dwie kolejne, wolno wzbierające fale rozkoszy. Nie wypłynęła jeszcze na powierzchnię, kiedy poczuła jego ciało mocno przyciśnięte do swego i usłyszała, jak z trudem wciąga powietrze przez zaciśnięte zęby”⁵¹.

Akt seksualny – choć niewątpliwie powodowany pożądaniem – nie jest jednak spełnieniem miłości, a jedynie kulminacją przelotnej fascynacji, zaskakującej zarówno Weylanda, jak i Florię. Warto przy okazji nadmienić, że w momencie zbliżenia wampir McKee Charnas wydaje się najbliższy człowiekowi; nie tylko ze względu na identyczne reakcje podczas seksu, ale też z powodu swego rodzaju „niewinności”. Fantazmat wampiryczny – stereotypowo utożsamiany ze złem i zepsuciem – okazuje się tutaj uzupełniony czy też zmodyfikowany o aspekt swoistej

51 *Ibidem*, s. 171–172.

seksualnej nieporadności; choć Weyland potrafi uprawiać seks i – zdaniem Florii – jest w tym względzie skuteczny, ewidentnie zdradza brak doświadczenia na tym polu. W przeciwieństwie więc do wampirów Lumleya i Moore’a, które zakładały identyfikację odbiorcy poprzez prezentację swoich niezwykłych zdolności seksualnych, Weyland zdobywa sympatię czytelnika bardziej poprzez działanie w sferze empatii niż zazdrości. Nieporadność seksualna znajduje się bowiem wśród bardzo silnych kompleksów na tle erotycznym, podzielanych przez niemal wszystkich odbiorców kultury. Jeśli zatem ktoś nie odczuwał lęków bądź niepewności związanej z własną kompetencją seksualną, z całą pewnością jest w stanie sobie taką niepewność wyobrazić. Reinterpretując więc fantazmat wampiryczny w oparciu o postać Weylanda, odbiorca z jednej strony – jak już wiemy – racjonalizuje jego potworność, z drugiej do jego własnych niedoskonałości może odnosić się z mniej lub bardziej uświadomionym zrozumieniem. A zrozumienie, potęgowane dodatkowo przez chłodną, wykalkulowaną racjonalność funkcjonowania wampira w społeczeństwie, jest pierwszym krokiem do przynajmniej częściowej identyfikacji z bohaterem.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o wampirach z powieści George’a R.R. Martina. Joshua York, przedstawiciel ludu nocy, podobnie jak Weyland nieczęsto odczuwa popęd seksualny. Jego rasa rozmnaża się rzadko, co jest częstym i zgodnym z fantazmatem motywem mającym częściowo uprawdopodobnić istnienie wampirów; ich obecności nie odkryto, bowiem ekosystem, w którym funkcjonują, nie dopuszcza do swobodnego przeludnienia, a więc również zwiększenia ryzyka odkrycia przez podstawowe źródło pożywienia – ludzi. „Nie odczuwamy prawie popędu płciowego, podczas gdy u ludzi jest on niemal równie silny, jak nasze czerwone pragnienie. [...] Samce z mojej rasy odczuwają pożądanie, tylko gdy samica ma okres rui, co zdarza się nad wyraz rzadko, częściej zaś gdy samiec i samica dokonają wspólnie zabójstwa. Nawet wtedy jednak kobiety rzadko zachodzą w ciążę – i bardzo dobrze – ponieważ bowiem oznacza u nas zwykle śmierć dla rodzącej. Simon wyjaśnił, że zabiłem moją matkę, rozszarpując jej łono, by się zeń wydostać, i czyniąc w jej wnętrzu takie spustoszenia, że nawet przyspieszony metabolizm i zdolności regeneracyjne nie mogły sobie z nimi poradzić.

Tak zwykle bywa, gdy nowi ludzie nocy przychodzą na ten świat”⁵². Akt prokreacji jest więc nierozzerwalnie związany ze śmiercią, chociaż – co istotne – sam fakt rozmnażania przez stosunek płciowy stoi w sprzeczności ze stereotypowym, kreacjonistycznym charakterem przedłużania gatunku wampira. Eros łączy się zatem z Tanatosem dużo silniej niż w przypadku współżycia seksualnego – którego uczestnikiem jest potencjalnie martwy wampir – konotującego nekrofilie, albowiem śmierć towarzyszy nie tylko wzbudzeniu pożądania, ale również narodzinom owocu takiej miłości. Dzieje się tak, gdyż „mitologia wampiryczna jest przede wszystkim mitologią erotyczną i to wcielającą fantazmat «miłości-zbrodni», miłości niosącej nieuchronnie śmierć”⁵³.

Joshua York jest jednak postacią skonstruowaną na zasadzie opozycji nie tylko względem fantazmatu, ale też innych wampirów z kart powieści Martina. Znajdując sposób na przezwycięzenie pragnienia krwi, oczyścił on swój wizerunek z towarzyszącej mu potworności, również w sferze erotycznej. Gdy więc jedna z towarzyszących mu wampirzyc zachodzi w ciążę, reakcje Yorka nie mają w sobie nic z bestialskości; odzywają się w nim – implikowane jego wychowaniem – uczucia zgoła ojcowskie, nieprzystające do wyobrażenia absolutnego zła. „Cynthia jest brzemienna [...]. Nosi w sobie moje dziecko. [...] Po raz pierwszy w naszej historii poczęcie było wolne od czerwonego pragnienia. Cynthia od lat piła mój napój. Zaczęła odczuwać pobudzenie seksualne... i to nawet nie pijąc krwi ani nie poddając się gorączce. Ja także na nie zareagowałem. To było niewiarygodnie silne, Abnerze. Tak silne jak pragnienie, aczkolwiek odmienne, czystsze. Miał śmierci odczuwaliśmy pragnienie życia. Ona umrze, gdy nadejdzie jej czas, chyba że pomogą jej twoi ludzie”⁵⁴. Wyzwalając się od pragnienia krwi, York i jemu podobne wampiry oswobodziły się również z pragnienia śmierci, co sprawiło, że stosunek płciowy nabrał dla nich nowego znaczenia, zbliżył się do ludzkiego aktu seksualnego. Tym samym wampir jako taki stał się symbolicznie bliższy człowiekowi, kierując się bowiem tymi samymi pobudkami, co on, i ograniczając swoją potworność – wynikającą z niesienia śmierci poprzez miłość – przestał być jednoznaczną antytezą istoty ludzkiej.

52 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 212.

53 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 169. Por. także: *eadem*, *Kino i fantazmaty* [w:] *eadem*, *Zło i fantazmaty...*, s. 356–368.

54 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 437.

Rozpasany, nieraz potworny erotyzm wpisany w wyobrażenie wampira – odrzucający prokreację, a zatem z chrześcijańskiego punktu widzenia będący synonimem grzechu – został więc oswojony i uzupełniony o jego ludzkie rozumienie. Można powiedzieć za Joshua Yorkiem, że uległ „oczyszczeniu”, bądź za Tiborem Ferenczym – „spotęgowaniu”. W obu przypadkach przestał jednak kojarzyć się odbiorcy jednoznacznie negatywnie.

Równie istotnym zabiegiem wykorzystującym kwestię erotyzmu implikowaną przez fantazmat wampiryczny jest potraktowanie go w pewnym sensie *à rebours*, poprzez wykorzystanie konotacji turpistycznych, kojarzących się z rozkładem i zepsuciem; również w kontekście estetycznym. Wampiry tak konstruowane nie zachwycają nieskazitelnym pięknem lub wyuzdaną seksualnością, ich egzystencja i powierzchowność będą natomiast epatować brzydotą. Podobnie jak u wampirów Lumleya, u których potworności natury czy charakteru towarzyszy potworność cielesna, tego typu krwiopijcy są istotami skrajnie antyestetycznymi bądź – z przyczyn kulturowych – aestetycznymi czy raczej aseksualnymi. Tak rozumiany wampiryzm przeciwstawia brzydotę swego rodzaju „szczerości” związanej ze swoim wizerunkiem; nie implikują odniesień do – niewygodnych dla odbiorcy – kulturowych tabu związanych z erotyzmem lub cielesnością, żadnych bowiem nie reprezentują.

Maria Janion utożsamia wampiryczną brzydotę z estetyką kampu, co jest zasadne o tyle, o ile wampir funkcjonuje jako estetyczny ekwiwalent nienaturalnego, nierozpoznawalnego i nieoswojonego piękna. „Z pewnością kampf nie stanowi «interesującego» w ujęciu Schopenhauera, i jeśli oglądamy nagość na obrazach pompierów, to nie dla przyjemności erotycznej, lecz po to, by cieszyć się wzruszającym brakiem wstydlivosti przemycionym pod pozorem powrotu do najwyższego bezwstydu”⁵⁵. W tym ujęciu nienaturalna brzydota imitująca piękno znakomicie wpisuje się w fantazmat wampiryczny, w którym mieści się „cała gama kategorii estetycznych – od osobliwego, niekiedy prawie doskonałego piękna, poprzez «piękno skażone», do postaci potwornych w swej brzydocie, jakby wykreowanych w celu wzbudzenia

55 U. Eco, *Brzydota innych, kicz i kampf*, przeł. A. Zielińska [w:] *idem, Historia brzydoty*, przeł. J. Czaplinska et al., Poznań 2007, s. 410.

u odbiorcy odrazy”⁵⁶. W takiej funkcji występują wampiryzm towarzyszące Draculi w filmie *Van Helsing* Stephena Sommersa z 2004 roku, ale nas będzie raczej interesować postać hrabiego wykreowana przez Gary’ego Oldmana w *Bram Stoker’s Dracula* Francisa Forda Coppoli z 1992 roku. Przepełniony tęsknotą za prawdziwą miłością, Dracula usiłuje ukryć swoją nieludzką potworność za woalem dekadentkiego, choć eleganckiego dandysa, ale nawet w tej postaci jego urok jest „nieludzki”. Gdy zaś przybiera formę roznegliżowanej nietoperzowilczej bestii, staje się uosobieniem turpistycznej brzydoty. Bez problemu można więc dostrzec kampsowy charakter reprezentowanej przez niego estetyki, która jako taka jest zaprzeczeniem erotyzmu *sensu stricto*.

Na tym polega tragizm postaci Draculi u Coppoli, będący zresztą odzwierciedleniem analogicznego problemu przedstawionego przez Herzoga w *Nosferatu wampirze* i wpisującego się bardzo wyraziście w fantazmat wampira. Wampir kochający miłością spod znaku Erosa, a więc w gruncie rzeczy egoistyczną, na zawsze pozbawiony jest możliwości spełnienia swoich ludzkich żądz, zdominowanych przez pragnienie krwi. Stąd też jego rozpaczliwe i z góry skazane na niepowodzenie zaloty do Miny Murray odznaczają się wyjątkową brutalnością i zachłannością. „David Pirie pisze, że wampiryzm «przedstawia tryumf płciowości nad śmiercią, cielesności nad duchem i materii nad niewidzialnym. Wampir zaprzecza prawie wszystkiemu poza czysto fizycznym zaspokojeniem zmysłów»”⁵⁷. Wampir krzywdzi innych – erotycznie i estetycznie – czyli to jednak z powodu bólu, jakiego sam kiedyś doświadczył. Co więcej, zdaje sobie sprawę, że jego status ontologiczny wyklucza jakiegokolwiek erotyczne doznania, a pożądanie seksualne może zaspokoić jedynie poprzez substytut w postaci picia krwi.

Owa niemożliwość spełnienia erotycznego połączona z kampsową, a więc skrajnie nienaturalną, fałszywą i odstręczającą estetyką, z jednej strony rodzi frustrację i gniew Draculi, z drugiej jednak wywołuje u odbiorcy swoistą litość i zrozumienie. Dracula przestaje być złem absolutnym, albowiem wszystko, co czyni, czyni ze zrozumiałych pobudek; w związku z czym zaczyna być traktowany jako postać tragiczna, ambiwalentna. I chociaż nadal reprezentuje zło, można dla niego znaleźć uzasadnienie i odczuć pełne empatii zrozumienie.

56 K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze...*, s. 138.

57 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 169.

Bardzo podobnie wygląda sytuacja Maxa Schrecka z filmu *Cień wampira*. Grając Nosferatu, wampir godzi się na udawanie człowieka, który udaje wampira, tylko po to, aby zdobyć krew aktorki, Greta Schroeder. Schreck bardziej nawet niż Dracula jest niewolnikiem swojej erotyczno-egoistycznej pasji, o ile bowiem miłość – bądź cień miłości – Draculi odnosi się do wspomnienia o swojej dawnej ukochanej, Elisabecie, o tyle Schreck jest jedynie cieniem potężnego i ekscentrycznego hrabiego. Mieszkając w podziemiach i żywiąc się ochłapami, odziany w łachmany, brudny i cuchnący, Nosferatu reprezentuje nie tyle absolutne zło, ale rozkład i zepsucie; staje się synonimem upadku i bólu. Jego pociąg do Greta jest czysto atawistyczny, nie pamięta bowiem, kogo kochał wcześniej ani kiedy to było, nie wie też, czym tak naprawdę jest miłość. Kieruje się instynktami, z których najsilniejszy i bodaj jedyny polega na picciu krwi. Stąd też jako cień człowieka – istota pozbawiona człowieczeństwa – jest również cieniem stereotypowego, fantazmatycznego wampira i jako taki stanowi jedynie cień zła; wprowadzie nadal zła absolutnego, ale dającego się wykorzystać i manipulować człowiekowi, a więc tym samym niższego i gorszego od ludzkości. Istota wzbudzająca strach jednocześnie wzbudza też litość.

W podobny sposób funkcjonuje, wzorowany na wampirach Muraua i Herzoga, klan Nosferatu z *Wampira: Maskarady*. Nadrzędną cechą jego członków jest niemal absolutna brzydota; w realiach gry wygląda to tak, że „Nosferatu są wysoce odpychający, gdy się na nich patrzy. Wszyscy Nosferatu mają wartość Wyglądu zero”⁵⁸. Innymi słowy, reprezentują oni skrajną, turpistyczną brzydotę i potworność, która jest ich immanentną cechą. „Po Przemianie potomek Nosferatu cierpi bolesną transformację, która przez następne tygodnie zniekształca go i czyni z niego ohydny potwór. Horror fizycznej degeneracji często pozostawia uraz psychologiczny. Niezdolny do chodzenia wśród trzody [ludzi – przyp. M.W.], Nosferatu musi zamieszkiwać podziemne kanały i katakumby”⁵⁹. Antyestetyzm sprawia, że są oni pogardzani i wyszydzani przez inne klany, a w ludziach wywołują lęk i obrzydzenie. „Dwóch Nosferatu nigdy nie wygląda dokładnie tak samo, ale są ohydni. Ziejące szczęki wypełnione kłami, przebarwienia, guzy, otwory zamiast nosów, uszy podobne do nietoperza, pochylone tyse głowy, powykęcane

58 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 75.

59 *Ibidem*, s. 74.

kręgosłupy, pazury, pomarszczona skóra, krosty i owrzodzenia, zrosnięte palce, to tylko kilka możliwych deformacji, jakie mają Nosferatu. Życie w kanałach i kryptach zdaje się powodować, że większość Nosferatu pachnie tak samo, jak wygląda⁶⁰. Takie potwory nie mogą liczyć na sympatię i zrozumienie, a tym bardziej na miłość. Daedalus, Nosferatu z serialowej adaptacji *Wampira: Maskarady* pt. *Więzy krwi*, nie może się pogodzić ze swoją szpetotą i faktem, że u potencjalnych kochanek wywołuje tylko lęk i obrzydzenie. Imalia z *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, niegdyś supermodelka, przemieniona w Nosferatu w imię opacznie pojętej sprawiedliwości, swoje frustracje związane z utratą statusu symbolu seksu wyładowuje na innych, także na głównym bohaterze. Klan Nosferatu jest predestynowany do epatowania brzydotą i nic nie może na to poradzić.

Wyrażna negacja pozytywnych pod względem estetycznym aspektów fantazmatu wampirycznego spotyka się z odrzuceniem zarówno przez potencjalnego gracza-odbiorcę, jak i przez inne wampiry egzystujące w Świecie Mroku. „Wszyscy stworzeni jesteśmy na obraz Boga”⁶¹ – sztydzą z nich członkowie klanu Malkavian. „Te stwory skupiają w sobie wszystko, co najgorsze w wampiryzmie. Może i widzą dużo, ale nie mogą się nagiąć na tyle, by wysłuchać ich opowieści. To dla mnie zbyt ciężkie”⁶² – wtórują im Toreadorzy. „Ich brzydota skrywa pozory szlachetności i dlatego są głupcami”⁶³ – powiedzą Assamici. Setyci zaś stwierdzą: „Niezbyt subtelne przypomnienie, czym wszyscy jesteśmy, i dlaczego nie ma sensu udawać czegośkolwiek innego”⁶⁴. Litość i wstręt, jaki wzbudza Spokrewniony z klanu Nosferatu, sprawia, że trudno traktować go jako uosobienie zła, jednak cały czas nie ma wystarczających przesłanek, aby w jakikolwiek sposób identyfikować się z takim wampirem. „Piękno jest dla niego nieosiągalne”⁶⁵.

Dlatego twórcy gry postanowili zrównoważyć szpetotę Nosferatu w bardzo oryginalny sposób. Wyszli z założenia, że takie wampiry – aby przetrwać – musiałyby udoskonalić i doprowadzić do perfekcji sztu-

60 *Ibidem*.

61 Por. J. Hartshorn *et al.*, *Wampir: Mroczne Wiek...*, s. 65.

62 *Ibidem*, s. 71.

63 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 91.

64 *Ibidem*, s. 97.

65 P. Ciechwierz, *op. cit.*, s. 99.



Imalia – przedstawicielka klanu Nosferatu pojawiająca się w grze *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*

kę mimikry i kamuflażu. Nosferatu są więc mistrzami w ukrywaniu się i znajdowaniu kryjówek, szczególnie w miejscach, do których inne wampiry nie miałyby ochoty zaglądać; z kanałami i ściekami na czele. Ukrycie i izolacja są środkiem, który – aby skutecznie zapewnić Nosferatu bezpieczeństwo – wymaga umysłowej dyscypliny i lojalności wobec swojego klanu. Stąd też ogromna solidarność tych wampirów i ich doskonała umiejętność pozostawania niezauważonym czy wręcz znikania. Wampiry te mogą wejść niemal wszędzie i zacząć się w każdym możliwym zaułku; a to czyni z nich nieocenionych szpiegów i informatorów. „Nosferatu są *par excellence* specjalistami od przetrwania. Niewiele istot, ludzkich czy wampirzych, zna boczne uliczki miasta i ciemne rogi jak Nosferatu. Dodatkowo opanowali sztukę zakradania się i podsłuchiwania; stawiają sobie za cel, aby poznać aktualne plotki i afery, nie ze zwykłej przyjemności, ale dla przetrwania. Używając Dyscypliny Niewidzialności, Nosferatu słuchają rozmów innych z ukrycia. Jeśli członek Rodziny chce dowiedzieć się czegoś o działaniach mieszkańców miasta, dobrze by zrobił, konsultując się z Nosferatu”⁶⁶. Tak oto te wampiry przekuwają swoje wady w zalety, stając się nieocenionymi członkami wampirzego społeczeństwa. Identyfikacja z nimi powinna

66 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 74.

więc przebiegać na zupełnie innych zasadach; gracz-odbiorca może nie utożsamiać się z negatywnym wyglądem Nosferatu, ale z jego człowieczeństwem i skutecznością. „Najbardziej ludzcy są odrażający fizycznie przedstawiciele Nosferatu”⁶⁷, co czyni ich dodatkowo atrakcyjnymi – przynajmniej symbolicznie – postaciami. Ta realizacja fantazmatu jest wyrażnie niejednoznaczna, a przez to wzbudza bardzo ambiwalentne odczucia; Nosferatu są wyjątkowo pozbawieni elementów człowieczeństwa i nie mogą liczyć na zachwyty estetyczne – o erotycznych nie wspominając – ale jako nieliczne wampiry potrafią z tym żyć.

Świat Mroku oferuje nam jednak jeszcze jedną linię krwi będącą erotyczną i estetyczną trawestacją i wzorowaną bardzo wyraźnie na wampirach Lumleya, czyli klan Tzimisce. Istoty te są ucieleśnieniem estetyki kampu; podręczniki do *Wampira: Maskarady* wielokrotnie podkreślają ich dziwaczność i przerażającą deformację uzyskaną dzięki unikalnej i potężnej Dyscyplinie Zniekształcenia, za pomocą której Tzimisce mogą przebudowywać swoje – i nie tylko – „ciała i umysły w nowe i obce formy”⁶⁸. Ciało jest dla nich „nader użyteczną maszyną”⁶⁹, którą posługują się z wielkim zapamiętaniem, często nie zważając na kanony etyczne czy estetyczne. Ich podejście do ciała jest niemal kwintesencją estetyki kampu w rozumieniu Susan Sonntag. „Sonntag przypomina nam, że ekstremalną manifestacją stylu kampu jest wyrażenie: «To jest dobre, bo jest okropne» – i to nie przypadek, że zadedykowała jedno ze swoich pism Diane Arbus, autorce fotografii ludzi wynaturzonych”⁷⁰. A ponieważ „Diane Arbus, [...] uważała, że prokreacja to partaczenie, że jesteśmy skazani na reprodukcję monstrualności”⁷¹, to nie może dziwić fakt, że żadne ludzkie walory – podobnie jak samo człowieczeństwo – nie mają dla Tzimisce większej wartości.

Identyfikacja z tym klanem jest trudna i relatywnie rzadko spotyka się graczy decydujących się na wcielenie w przedstawiciela Tzimisce. Klan ten jest uznawany za najbardziej nieludzki, choć dzięki Zniekształceniu – potężny. Właśnie w Dyscyplinie Zniekształcenia kryje się klucz

67 P. Ciechwierz, *op. cit.*, s. 95.

68 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 86.

69 *Ibidem*, s. 87.

70 U. Eco, *op. cit.*, s. 416–417.

71 K. Szczuka, M. Janion, *Romantyk podszyty ironią. Rozmowa K. Szczuki z M. Janion*, „Gazeta Wyborcza” 2010, nr 106, s. 20.

do potencjalnej reinterpretacji fantazmatu wampira na korzyść Tzimisce i – co za tym idzie – dokonania przynajmniej częściowej atrybucji ich cech. Otóż faktem jest, że „nie można zdecydować, że zrobi się coś kampowego. Kamp nie może być zamierzony, opiera się na naiwności, z jaką sztuczność jest zaprzęgnięta w tworzenie (i, powiedzmy, na złośliwości tego, który ją postrzega jako taką). Jest w kampie powaga, która traci swój efekt przez nadmiar pasji, coś wyolbrzymionego w założeniu”⁷². Ta pasja, chęć kreacjonizmu i potężne narzędzia, jakimi w tym celu operują Tzimisce, sprawiają, że ewentualne traktowanie tego klanu jako wampirów wzbudzających ambiwalentne odczucia będzie wynikać z atrybucji potęgi, nie z empatii czy wartości estetycznych; chyba że potencjalnego odbiorcę fascynuje estetyka kampu. Podobnie zresztą, jak u Lumleya.

Brzydota i antyerotyzm są również atrybutami Kaina z cyklu gier komputerowych *Legacy of Kain*. Wampiry prezentowane w serii cechuje możliwość postępującej ewolucji, która tak naprawdę sprowadza się do przekształcania w bestie coraz mniej przypominające ludzi, a coraz bardziej – monstra. Najstarszy wampir – Vorador – jest zielonym potworem z uszami nietoperza i ogromnymi oczami, chociaż wciąż zachowuje humanoidalne kształty. Podobnie Kain, którego ciało rogowacieje przez okres dzielący gry *Blood Omen* i *Soul Reaver* (1999), jednak wciąż da się w twarzy głównego bohatera rozpoznać rysy młodego szlachcica, jakim był przed swoją śmiercią. Inne wampiry zostały potraktowane przez ewolucję znacznie mniej łaskawie; większość poruczników Kaina przyjęła niemal groteskowe formy. Zastanawiające jest, że im starszy i potężniejszy wampir, tym więcej zachowywał ludzkich cech, podczas gdy młodsze i słabsze istoty były bardziej narażone na zwyrodnienia. I tak Melchiah, wampir, którego sterowany przez gracza demon (i były wampir) Raziel morduje na początku rozgrywki w *Soul Reaverze*, jest półżywą parodią wszystkiego, co wędruje po ziemi. Jego starszy brat Zephon wyewoluował w stronę pajęczaka, a Rahab – ryby. Turel z kolei przypomina czworonożnego ssaka, a Dumah ma już humanoidalne kształty, choć jego fizjonomia przywodzi raczej na myśl goryla. Sam Raziel, gdy był wampirem, ewoluował w stronę istoty latającej, za co zresztą został stracony przez swojego stwórcę, Kaina, wściekłego

72 U. Eco, *op. cit.*, s. 418.

– przynajmniej z pozoru – że jego dziecię wyprzedziło go ewolucyjnie. Nie zmienia to jednak faktu, że sam Kain również nie ustrzegł się deformacji; dotyka ona w Nosgoth wszystkie wampiry. Nawet legendarny Janos Audron – istota o wyglądzie anioła, ostatni z protoplastów wampirzej rasy – podłączony przez swoich największych wrogów, Hyldenów, do tajemnicznej Machiny błyskawicznie się degeneruje.

Wampiry w Nosgoth rozmiągają się więc z estetycznymi założeniami fantazmatu, wprowadzając do wyobrażenia pojęcie ewolucji nastawionej na zwiększenie ich potęgi kosztem estetyki. Znamienne, że Kain – wyglądając jeszcze jak człowiek w grze *Blood Omen 2* (2002) – przeżywa fascynację wampiryzmą imieniem Umah, ale po jego degeneracji o tego typu porywach miłosnych nie może już być mowy. Erotyka i estetyka stanowczo nie są atutami Kaina – podobnie zresztą, jak etyka – a jeśli ów wampir cechuje się ambiwalencją, to przede wszystkim dlatego, że gracz miał okazję poznać charakter i motywację tego bohatera, wcielając się w niego w pierwszej grze cyklu. Kolejne odsłony serii – *Soul Reaver* i *Soul Reaver 2* (2001) – rozwijają niejednoznaczny wyraz postaci Kaina, którego obserwujemy oczami głównego bohatera tych gier, Raziela. Konstruowana dzięki takiej polifonii postać wielokrotnie wymaga reinterpretacji – a nieraz i atrybucji – cech fantazmatu wampirycznego, przez co jego wartość estetyczna oraz nikielne związki z Erosem schodzą na dalszy plan.

Tak prezentuje się – w ogólnym zarysie – recepcja wyobrażenia wampira we współczesnej kulturze pod kątem aspektów erotycznych, nierozzerwalnie związanych – o czym mogliśmy się przekonać – z estetyką. W sytuacjach, w których sama estetyka schodziła na dalszy plan, ambiwalentne wampiry albo przestawały egzystować w sferze miłości, albo skupiały się na jej aspektach pozaestetycznych i często bardzo materialistycznych, jak np. zaspokajanie popędów. „Omawiając erotyczną stronę wampirycznej egzystencji zmuszeni byliśmy przy okazji przejrzeć katalog rozmaitych seksualnych dewiacji. Różne aspekty wampirycznej miłości budzą skojarzenia z sadyzmem i masochizmem, homoseksualnym uwiedzeniem i nekrofilją, seryjnymi gwałtami i morderstwami”⁷³. Jak zresztą wiemy, pożądanie seksualne jest symbolicznie związane z pragnieniem krwi, w związku z czym jego obecność nie budzi zaskoczenia

73 W. Jabłoński, *Jak kochają wampiry?* – <http://bit.ly/1ioO2e6> [dostęp 10.05.2010].

ani wątpliwości. U ambiwalentnych wampirów – których cechy można poddać atrybucji, a tym samym przynajmniej częściowo się z nimi zidentyfikować – istotne staje się wtedy podkreślenie dychotomii cechującej jego fantazmat; rozdźwięku między miłością a pożądaniem, pragnieniem i spełnieniem. Nacisk na jeden aspekt często powoduje uniemożliwienie osiągnięcia drugiego.

V · Okiem tanatologa
Motyw śmierci

Everyday, sin is deeper in your heart and
Screaming souls, deeper and deeper
Come into me like a knife on my skin
But you can never die never die

HIM, *The Vampire*

V • Okiem tanatologa Motyw śmierci

Istnieje jeszcze inna dychotomia, na którą w przypadku wampirów trzeba zwrócić uwagę. Wampir jest bowiem istotą ontologicznie niejednoznaczną, czy ściślej rzecz ujmując – wieloznaczną i wielopłaszczyznową. Właściwe temu fantazmatowi przekraczanie granic uznawanych przez kulturę za nienaruszalne mogliśmy już prześledzić w kontekście sfery Erosa i popędu *libido*. Jednak chociaż jest „wampir figurą wiecznego pożądania – i to zarówno męskiego, jak kobiecego, homo i heteroseksualnego”¹, to genetycznie wyrasta on z innych wyobrażeń, ściśle związanych ze sferą Tanatosa czy szeroko pojętą eschatologią. Kategoria śmierci i jej okolic wydaje się więc znacznie ważniejsza dla zrozumienia fantazmatu wampirycznego niż wpisana weń erotyka, i – podobnie jak kwestia picia krwi – stanowi jego immanentną cechę.

Śmierć jest bardzo wyrazistą i nieprzekraczalną granicą ludzkiego życia. Człowiek – w przeciwieństwie do zwierząt – jest przez całe życie świadom swojej przemijalności i faktu, że czas jego życia jest ograniczony. Ta powszechnie znana i ostateczna prawda o życiu jest jednocześnie najmniej oswojonym aspektem ludzkiego istnienia; właściwie to o oswojeniu nie może być mowy. „Szkoła psychoanalityczna wysunęła tezę, że w głębi duszy nikt nie wierzy w swoją własną śmierć lub, co na jedno wychodzi, każdy w swojej nieświadomości jest przekonany o swojej własnej nieśmiertelności”². Od początku swojego istnienia kultura starała

1 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 194.

2 S. Freud, *Essais de psychanalyse*, Paris 1927, cyt. za: E. Morin, *Antropologia śmierci* [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, wyb. i przeł. S. Cichowicz, J.M. Godziński, Warszawa 1993, s. 112.

się załagodzić czy wręcz zasymilować świadomość przemijania, obcą atawistycznej i w swej istocie zwierzęcej nieświadomości. Śmierć z kolei oznacza koniec istnienia, poznania i wszelkich czynności umożliwiających funkcjonowanie w szeroko pojętej kulturze. Sama kultura bowiem nie jest w stanie – czego m.in. stara się dowieść Karl Popper³ – istnieć autonomicznie; stanowi relację między podmiotem a przedmiotem poznania. Abstrahując od tego, czy wytwory kultury istnieją niezależnie od podmiotu poznającego, czy to on je stwarza poprzez akt poznawczy, to przy jej doświadczaniu niezbędna jest obecność osoby doświadczającej. Stąd też paradoksalnie śmierć – jako zjawisko leżące u podstaw kultury *sensu largo* – nie może być przez tę kulturę w pełni oswojona, bo z natury swojej wyklucza ona możliwość jej doświadczania. „Śmierć jest dla nas pojęciem abstrakcyjnym i niekonkretyzowalnym, którego sens możemy przybliżyć jedynie na drodze wnioskowania przez analogię i indukcję niezupełną. Owszem, dysponujemy doświadczeniem cudzej śmierci, której możemy być świadkami jako zewnętrzni obserwatorzy. Czyjeś umieranie jest nam dane jako proces przekształcania się żywej istoty w martwe ciało [...]. Lecz w owym procesie umierania nie umiemy precyzyjnie i jednoznacznie określić momentu przejścia od życia do śmierci, a tym bardziej nie jesteśmy w stanie określić istoty owego przejścia⁴”. To niedookreślenie samej śmierci, niemożność jej jednoznacznego i względnie ścisłego opisanie, wynikająca z niemożności doświadczania, stanowi więc paradoks dzisiejszej kultury. Świadomi śmierci jako zjawiska istniejącego i doświadczanego niemal na co dzień, nie potrafimy jednocześnie zaakceptować jej jako części kultury; ewidentnie bowiem doświadczenie śmierci do niej nie przynależy i wszelkie mniej lub bardziej obiektywizujące próby jego opisanie nie ujmują istoty problemu. Śmierć jest ostatecznym i najwyrazistszym doświadczeniem granicznym, którego charakter i funkcjonowanie skrywają niemożliwą do poznania tajemnicę.

Racjonalizacja śmierci jest kwestią pełną niedopowiedzeń i skrzepowania; nie istnieje bowiem wiarygodny i zobiektywizowany język, jakim

3 Por. K. Popper, *Epistemologia bez podmiotu poznającego* [w:] *idem, Wiedza obiektywna. Ewolucyjna teoria epistemologiczna*, przeł. A. Chmielewski, Warszawa 2002, s. 152.

4 K. Wiczorek, *Zapomniana wartość śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 1, Wrocław 1997, s. 17.

można rozmawiać o tym zjawisku. Reakcje na myśl o śmierci są różne; od marginalizacji czy wręcz negacji – z logicznego punktu widzenia absurdalnej, ale wynikającej z głęboko zakorzenionych w nieświadomości popędów – po różne odmiany fascynacji. Podejście do śmierci charakteryzuje się wieloma skrajnościami, narastającymi w miarę postępu cywilizacyjnego. „Dla wielu ludzi śmierć jest smutnym zakończeniem życia, po którym już nic nie ma. [...] A jednak nigdy przedtem – nawet w średniowieczu – filozofia, medycyna, socjologia i psychologia nie były tak zafascynowane śmiercią, jak w czasach współczesnych”⁵. Fascynacja ta przybiera różnorodne formy; od bardziej eschatologicznej czy wręcz teologicznej, obracającej się wokół zagadnień ostatecznych i transcencji, po obłożone bardzo silnym tabu materialistyczne w swej istocie zainteresowanie samym procesem umierania. „Interpretacja przyczyn fascynacji śmiercią i chęci jej zobaczenia jest [...] bardzo trudna. Trudniejsze wydaje się być jednak zaakceptowanie faktu natury ludzkiej. Jej mrocznej i zawsze obecnej strony”⁶. W tej naturze zakodowane jest – jak już wiemy – przeświadczenie o obcości zjawiska śmierci, jej nieprzystawalności do naszego istnienia.

Psychoanaliza nie widzi sprzeczności w jednoczesnej fascynacji śmiercią i umieraniem oraz przekonaniu o własnej niewrażliwości na śmierć (choć „w powszechnym odczuciu pojęcie nieskończonej nieśmiertelności [sic!] jest mniej ważne niż pojęcie kontynuacji”⁷, co wynika z dosłownie i jednostronnie rozumianej chrześcijańskiej obietnicy życia wiecznego), a badacze znajdują w tej dychotomii nawet swego rodzaju konsekwencję. Mamy bowiem do czynienia z faktem, że „nieświadomość jest czymś treściwym, w tej treściwości są zawarte i zwierzęca ślepotą wobec śmierci, i ludzkie pragnienie nieśmiertelności”⁸ z niej wynikające. Popęd ku śmierci – zwany przez psychoanalityków popędem *destrudo* – nie jest skierowany do wewnątrz i nie dąży do samounicestwienia, jego odczuwanie nie implikuje więc świadomości nieuchronności własnej śmierci; stąd fascynacja tym zjawiskiem wynikająca z jej pierwotnej

5 D. Arszyńska-Łopatka, *Ewolucja postaw wobec śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 2, Wrocław 1998, s. 47.

6 W. Witkiewicz et al., *Śmierć jako rozrywka* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 12, Wrocław 2006, s. 41.

7 P. Ariès, *Pięć wariacji na cztery tematy* [w:] *Antropologia śmierci...*, s. 287.

8 E. Morin, *op. cit.*, s. 112.

i naturalnej obcości. Z kolei na poziomie Ja owa świadomość się pojawia, zaszczipiana przez kulturę, czyli warunki zewnętrzne; stąd olbrzymi dysonans wywołany nieprzystawalnością atawistycznych odczuć i intuicji do świadomości nieuchronnego. „Wychowani w co najmniej dwa tysiące lat liczącej tradycji humanizmu europejskiego, zwykliśmy wiązać z pojęciem «człowiek» wysoką wartość pozytywną. Tymczasem śmiertelność jest poważnym mankamentem, defektem, skazą, która zakłóca wizerunek człowieka jako istoty wartościowej, najdoskonalszego tworu pod słońcem”⁹.

Przy takim postrzeganiu kategorii człowieka w kontekście śmierci, implikującym wartościowanie i posługiwanie się platońskimi aksjomatami, bardzo łatwo – niemal instynktownie – można dojść do przeświadczenia, że „śmierć [...] jest niezaprzeczalnym, niepodważalnym i każdemu bezpośrednio dostępnym dowodem istnienia zła”¹⁰. A każde zło – zwłaszcza to wpisane w ludzką naturę – trzeba skanalizować, poddać sublimacji bądź wyprzeć ze świadomości. „Taka jest właśnie owa kłócąca się z naturą naturalność, owa naturalna nadnaturalność śmierci”¹¹.

We współczesnej kulturze najpowszechniejszym sposobem radzenia sobie z problemem dysonansu poznawczego związanego ze śmiercią jest negacja jej wpływu na ludzkie życie. „Odwracamy się do śmierci plecami, aby zmysły nie odebrały jakichkolwiek doznań płynących z jej obecności. To nie tyle śmierć odwrócona, ile my odwrócenie od śmierci. To nie tyle śmierć na opak, ile my opacznie wobec tradycji ją doświadczamy we współczesnym społeczeństwie”¹². Społeczne postrzeganie śmierci – ubrane w szeroki wachlarz konwenansów, obostrzeń, tabu i norm – doprowadziło do jej instytucjonalizacji, czyli odczłowieczenia. Jednocześnie zaś przeniosło problem, a ściślej jego recepcję, z jednostki na społeczeństwo, co wprawdzie ugruntowało instynktowne – uwarunkowane kulturowo – powiązanie śmierci z kategorią zła, ale nie rozwiązało problemu. „Zło przestało być zrosnięte z człowiekiem, przestało być z nim utożsamiane, jak głosiły religie, a zwłaszcza chrystianizm. Owszem, istniało

9 K. Wiczorek, *op. cit.*, s. 18.

10 *Ibidem*, s. 23.

11 V. Jankélévitch, *Tajemnica śmierci i zjawisko śmierci* [w:] *Antropologia śmierci...*, s. 47.

12 J. Barański, *Anestetyzacja tanatyczna, czyli o strategii poznawczej kultury wobec śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 7, Wrocław 2003, s. 41.

jeszcze, ale poza człowiekiem, na marginalnej przestrzeni, którą nie zawładnęły jeszcze ani moralność, ani polityka”¹³. Wyparcie śmiertelności poza zasięg ludzkiej świadomości sprawiło, że jakkolwiek dyskusja na ten temat musiała – i musi – odbywać się za pomocą półsłówek, bowiem tylko tak racjonalistyczna recepcja rzeczywistości może podjąć się refleksji na ten temat. Rolę takich półsłówek pełnią fantazmaty.

Nawet odbiorca nieodczuwający dysonansu między implikowaną przez kulturę świadomością nadciągającej śmierci a naciskiem społeczeństwa, spychającego tę problematykę poza margines dyskursu, znaleźć może bardzo wygodne narzędzie do omawiania spraw ostatecznych w fantazmatach – dotyczy to w szczególności fantazmatu wampirycznego, z założenia kanalizującego wszelkie zło znane człowiekowi. „Śmierć jest milczeniem, milczeniem bezimiennym i ostatecznym; milczeniem nieobecności i bezsensu”¹⁴, wampir z kolei może przemawiać – i często to czyni. Co więcej, wspomniana wcześniej dychotomia, na jakiej oparty jest jako fantazmat, pozwala mu na podjęcie prób przekraczania granic poznania, niedostępnych żywym ludziom. Tak więc podejście odbiorców kultury do wampira może implikować pytania o sprawy ostateczne; pytania, które są wspólne wszystkim ludziom, ale których z różnych przyczyn nie można zadać wprost.

Wampir jako figura personifikująca śmierć i będąca zarazem siedliskiem popędów libidalnych egzystuje więc na granicy życia i śmierci, nie będąc ani żywym, ani umarłym; określenie „nieumarły” trafnie oddaje jego naturę¹⁵. „Starożytne wyobrażenie Styksu odnajduje tu swoje racje; między jednym brzegiem i drugim rozciąga się neutralna strefa wymykająca się naszym obecnym kategoriom, gdzie jednostka nie jest ani martwa, ani żywa; przestała być ciałem, ale nie jest jeszcze trupem”¹⁶. Stojąc na granicy między życiem a śmiercią – w tej wąskiej przestrzeni nazywanej metaforycznie przez Louisa-Vincenta Thomasa Styksem – wampir nie tylko wymyka się kategoriom jednej i drugiej strony, ale

13 P. Ariés, *Pięć wariacji...*, s. 299.

14 L.-V. Thomas, *Trup. Od biologii do antropologii*, przeł. K. Kocjan, Łódź 1991, s. 58.

15 Jest to kalka językowa z angielskiego *undead*, który funkcjonuje tam zamiennie z terminem *unlive*, semantycznie przypisanym jednak bardziej zombie niż wampir. Z kolei w języku polskim, który ma ustalone znaczenie przymiotnika ‘nieżywy’ jako określenie „stuprocentowego” trupa, pojęcie „nieumarły” szczególnie wyraźnie akcentuje dwuznaczny status ontologiczny takiej istoty.

16 *Ibidem*, s. 35.

również, co najważniejsze w tym fantazmacie, osobiście je przekracza. Będąc manifestacją śmierci, wampiry wdzierają się między żywych; będąc istotami w pewnym sensie przynależnymi materii ożywionej, pozwalają życiu w jakiś sposób odnieść się do śmierci. „Nie dość żywi, nie dość umarli”¹⁷, są zarazem czymś więcej niż jedni czy drudzy. Są dowodem na to czy, ściślej rzecz biorąc, sugerują, „że doświadczenie śmierci ukazuje specyfikę rozumienia dostępnego istocie ludzkiej i może doprowadzić do pełniejszego poznania nas samych”¹⁸.

Z punktu widzenia krytyki fantazmatycznej to doświadczenie transgresji może – choć nie musi – wiązać się z próbą oswojenia śmierci. Istotny jest sposób recepcji lub reinterpretacji fantazmatu wampira. Odbiorca, który podejmuje się atrybucji cech istoty bądź co bądź martwej, musi ośwoić się również z samym procesem umierania. A nie jest to łatwe, bowiem postawiona przed wyborami o charakterze ostatecznym ludzka psychika ma skłonność do interpretowania problemu w sposób dualistyczny. „Wkroczenie wyobraźni w proces umierania prowadzi do zawłaszczenia trupa – czy to na poziomie nieświadomym, w odpowiedzi na nasze głębokie popędy, czy też pod postacią wtórnej racjonalizacji. Wobec ohydry gnicia nasze fantazmaty organizują się wedle dynamiki, która przeciwstawia czyste brudnemu, nieskalane skalanemu, twarde, niezniszczalne – miękkiemu, które łatwo ulega zniszczeniu, trupa-rzecz trupowi-osobie”¹⁹. Takie psychologicznie umotywowane postrzeganie wampira tłumaczy przy okazji szereg atrybutów nadających mu cechy nadczłowieka, jak wytrzymałość, siła i nienaturalne piękno; wampir posiada elementy nadludzkich mocy, żeby zrekompensować w świadomości potencjalnych odbiorców fantazmatu fakt, że jest *in toto* czymś gorszym niż człowiek. „Śmierć jest absolutnym przeciwieństwem życia, ostatecznym poniżeniem, degradacją do rzędu przedmiotów nieożywionych”²⁰. Wampir – będąc nie do końca umarłym, zatrzymanym w pół drogi – musi więc mieć cechy zarówno trupa, jak i osoby żyjącej; najlepiej wyolbrzymione. Wszystkie atrybuty świadczące o jego potędze

17 M. Jonca, *Żywy trup. Literackie kreacje „śmierci za życia”* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 2, Wrocław 1998, s. 325.

18 K. Częściak, *Granice poznania a świadomość granic w poznaniu* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 10, Wrocław 2006, s. 71.

19 L.-V. Thomas, *op. cit.*, s. 78.

20 K. Wieczorek, *op. cit.*, s. 18.

mają jednak jedynie uwiarygadniać – a nawet podkreślać – fakt bycia ucieleśnionym, absolutnym złem.

Atrybucja tanatycznych cech wampira musi dostarczać więc odbiorcy pewnych problemów natury identyfikacyjnej; jednocześnie fantazmat wampiryczny jest jednym z najlepszych dostępnych narzędzi, za pomocą których można w ogóle mówić o śmierci, rozumianej odruchowo jako mankament człowieczeństwa. „Człowiek, zdając sobie sprawę z wrodzonych upośledzeń, uczy się rozumieć własną naturę, zakorzoną w tych upośledzeniach. Żyje w świecie dobra i zła, nawet jeśli bardzo rzadko o tym mówi. A śmierć pozostaje dlań nierozwiązywalną tajemnicą, choć dla wampira stanowi nieuchronną pewność wiecznej nicości”²¹, a przynajmniej tak to wygląda w przypadku stereotypowej realizacji fantazmatu. Ambiwalencja wpisana w ten problem zachęca więc do poszukiwania innych znaczeń śmierci związanych z wampiryzmem; prowokuje nie tyle do udzielania odpowiedzi, ile do zadawania pytań o sprawy ostateczne. „Czynnikiem decydującym w tym procesie jest ludzka fantazja, często bierze w nim udział intelekt pod naciskiem afektów [...] Wyobrażeniami i rozumowaniami próbuje człowiek pokonać coś, co nie jest na miarę jego możliwości, a przynajmniej się z tym oswoić, pokonując choćby własny lęk”²². Stąd też ogromny potencjał kryjący się w zastosowaniach fantazmatu wampirycznego w kontekście śmierci i spraw ostatecznych; jest on bowiem na tyle plastyczny i podatny na modyfikacje, że można zawrzeć w nim zarówno wszelkie koncepcje eschatologiczne, jak też pokusić się o zadawanie innych, nie raz równie frapujących, pytań o śmierć i umieranie.

Wypada w tym miejscu poczynić jednak pewne zastrzeżenie. Jakkolwiek fantazmat wampiryczny i jego realizacje w tekstach kultury umożliwiają względnie swobodną dyskusję o śmierci – a przynajmniej mogą ją zainicjować – tego typu refleksje nieczęsto spotykają się z aprobatą tanatologów. Panuje nie do końca sformułowane, ale powszechne przekonanie o nieprzystawalności tematu wampiryzmu, z natury swej przynależnego kulturze popularnej, do kwestii śmierci jako problemu badawczego²³. Co więcej, sugeruje się, jakoby temat ten był podejmowany

21 P. Ciechwierz, *op. cit.*, s. 125.

22 S. Cichowicz, *Śmierć: gwałt na idei lub reakcja życia. Wstęp [w:] Antropologia śmierci...*, s. 19.

23 Por. P. Ariés, *Śmierć odwrócona [w:] Antropologia śmierci...*, s. 240.

przez twórców dość pobieżnie zapoznanych ze śmiercią i umieraniem bądź traktujących je po macoszemu, zadowolających się ich strywializowanym i mało realnym wizerunkiem. Jakkolwiek trudno odmówić tym zarzutom pewnej zasadności, warto nadmienić, że mimo wszystko literackie, filmowe i interaktywne kreacje bohaterów wampirycznych mogą stanowić pretekst do dyskusji na temat śmierci i umierania; dlatego – choć z uzasadnioną rezerwą – tanatologia powinna mimo wszystko poświęcić uwagę temu zagadnieniu; a przynajmniej je monitorować, nigdy bowiem nie wiadomo, czy jakiś tekst kultury podejmujący motyw wampira nie wniesie czegoś nowego do tanatologicznego dyskursu.

Podstawową – i jednocześnie najbardziej zgodną **Wampir – metafora śmierci** ze stereotypem – metodą prezentacji wampira w kontekście śmierci jest ukazanie go jako rzeczywistego ożywionego trupa, który musi pić krew, aby przedłużyć swą sprzeczną z naturą egzystencję. Istnienie wampirów przeciwstawia się zwykłemu porządkowi rzeczy, więc ludzie i zwierzęta instynktownie podchodzą do nich z dystansem czy wręcz wrogością; „Te stworzenia istniały naprawdę – pomyśli Aleksiej Iwanowicz z powieści Jaspiera Kenta pt. *Dwunastu*. – Widziałem to. A z tą świadomością przyszła i inna wiedza – również wpojona mi przez babkę jako niepodlegający dyskusji fakt. Wurdalałi są złe i należy je unicestwić”²⁴. A skoro każde żywe stworzenie brzydzi się wampirów i ich nie toleruje, odbiorca automatycznie przyjmuje taką samą postawę. Poszczególne realizacje fantazmatu wampirycznego muszą zatem zaprezentować wpisany w siebie podwójny status ontologiczny w taki sposób, aby nie kojarzyć się jednoznacznie ze sferą śmierci. W przypadku, w którym mówimy o ożywionym trupie, niezbędne staje się podkreślenie tego, co zostało w nim z człowieka – czyli tych cech, które przesuwająby zjawisko wampiryzmu ze sfery jednoznacznie pejoratywnej w dyskusyjną, ambiwalentną.

Warto zauważyć, że na tym tle trudno uznać Maxa Schrecka z *Cienia wampira* i Draculę z *Bram Stoker's Dracula* za wampiry niejednoznaczne; ich status ontologiczny jest bowiem wyraźny i w miarę klarownie zarysowany. W obu przypadkach mamy do czynienia z aberracjami, istotami tak bardzo oddalonymi od praw natury, że wywołującymi

24 J. Kent, *op. cit.*, s. 138.

obrzydzenie i lęk. „Zmartwychwstanie [...] neguje podstawowe prawo przyrody: każdy, kto naturalnie przychodzi na świat, musi także w ten sam sposób nieodwołalnie z niego zejść”²⁵. Dlatego też w kontekście śmierci i umierania oba przykłady realizacji fantazmatu nie mogą – i nie chcą – wywoływać ambiwalentnych odczuć u odbiorcy, choć faktem jest, że czynią to na innych polach: Dracula jako ofiara tragicznej miłości, która pchnęła go poza granice człowieczeństwa, Max Schreck jako zagubiona, nienawidząca siebie istota i w gruncie rzeczy ofiara Friedricha Murnaua, granego przez Johna Malkovicha. W interesującym nas aspekcie wampiryzmu sprawa jest jednak prosta: oba wampiry są biologicznie i duchowo martwe, a przez to nieludzkie.

Kwestia ta już nie jest taka prosta w przypadku Jody i Tommy’ego z cyklu powieści Christophera Moore’a. Pierwsze zdanie w *Ssij, mała, ssij* brzmi: „Ty suko, zabiłaś mnie! Jesteś do dupy!”²⁶ i właściwie mówi wszystko o statusie ontologicznym tych wampirów. Są one wprawdzie stereotypowo martwe, ale sposób (i cel) ich istnienia niewiele mają wspólnego z egzystencją żywych trupów. Jody i Tommy odczuwają – jak już wiemy – popęd seksualny, wampiryzm upiększa ciała bohaterów i je konserwuje, a ich sposób myślenia i mówienia jest w znacznym stopniu ludzki, można by rzec – swojski. Wprawdzie kwestia śmierci pojawia się w kontekście ich egzystencji (Tommy stwierdza w pewnej chwili: „Nie lubię być zabójcą”²⁷), ale nie różni się ona w ich oczach od jej ludzkiego rozumienia.

Jedynie początkowe działania przemienionej w wampira Jody sugerują możliwość jakiegoś przekroczenia granic między życiem a śmiercią, egzystowania w poprzek tych kategorii, a dzieje się to przy okazji jednego z pierwszych posiłków nowo powstałej wampirzycy. „Dłonie Jody pokrywał tłusty pył: szczątki Philly’ego. Ciało rozpadło się w kilka sekund po tym, jak skończyła pić, i pozostała tylko sterta ubrań. Patrzyła na nią przez chwilę, a potem otrząsnęła się z szoku i zebrała ubrania, po czym zaniósła je do pobliskiego zaułka. [...] Kiedy biegła, w jej głowie odezwał się jakiś głos. Był to jej głos, ale nie jej. Był to głos, który nie ubierał w słowa tego, co mówiły jej zmysły, a jednak rozumiał. Głos, który kazał jej ukrywać się przed światłem, chronić siebie,

25 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 60.

26 Ch. Moore, *Ssij, mała, ssij...*, s. 7.

27 *Ibidem*, s. 334.

walczyć albo uciekać. Głos wampira. – Zabijanie jest dla ciebie normalne – powiedział²⁸.

Należy jednak zwrócić uwagę na fakt, że uśmiercony przez Jody Philly był śmiertelnie chorym na AIDS homoseksualistą, któremu ułatwiła ona przejście na drugą stronę. Jest więc istotą martwą, dzięki wampiryzmowi wcielającą się w rolę psychopompa, mitycznej istoty ułatwiającej bezpieczną podróż między życiem a śmiercią²⁹. Wykorzystując fantazmat potępionego ożywieńca, niespokojnej duszy zamkniętej w wiecznej egzystencji krwiopijcy, Moore dokonuje przewartościowania stereotypu: wprawdzie wampir jest martwym – lub quasi-martwym – ciałem z zamkniętą w nim żywą duszą, ale jego ontologiczna niejednoznaczność, istnienie w przestrzeni Styksu, pozwala innym душom na bezpieczne przejście. Tym samym z figury zła absolutnego przekształca się on w anioła stróża; stanowi zatem odwrócenie motywu upadku zbuntowanych aniołów i ich degradacji do roli demonów. W obu przypadkach mamy do czynienia z metaforą dobra i zła, wampiry Moore'a sprawiają jednak wrażenie bardziej wybrańców niż potępieńców. Co więcej, wampirza egzystencja może w odpowiednich warunkach ulec przekształceniu w ludzką³⁰. Tym samym graniczność postaci wampira nabiera jednoznacznie pozytywnych cech i nie jest już synonimem degradacji i rozkładu.

Wyniesienie wampira ponad śmierć poprzez nadanie mu cech istot anielskich czy transcendentnych jest – w pewnym sensie – wyrzeczeniem się możliwości dyskursu tanatologicznego na rzecz swego rodzaju ezoteryki czy eschatologii, wydaje się to jednak warunkiem *sine qua non* stworzenia historii reinterpretującej mit wampiryczny z przymrużeniem oka. Zupełnie inne ambicje miała Anne Rice w *Kronikach wampirów*, w których kwestia śmierci i umierania podejmowana bywa z różnych perspektyw, aspirując do kompleksowego opisu tych zjawisk za pomocą metafory wampira.

Pierwszą i fundamentalną tezę Rice jest fakt, że każdy nosi śmierć w sobie. „W pierwszym utworze cyklu, w *Wywiadzie z wampirem*, Louis traci brata. Najpierw wpatruje się w jego tkniętą początkiem rozkładu twarz w trumnie, potem o niczym innym nie może myśleć, jak

28 Idem, *Krwiopijcy...*, s. 220–221.

29 Por. L. Strong, *What is a Psychopomps?* – <http://bit.ly/1fW1S3D> [dostęp 17.05.2010].

30 Por. Ch. Moore, *Ssij, mała, ssij...*, s. 332.

tylko o jego trupie gnijącym w ziemi. [...] Wtedy właśnie [...] decyduje się zostać wampirem. Ohydztwo naturalnego umierania, «powolnego rozkładu i gnicia», zostaje przewyciężone. Bunt przeciwko skazanemu nieuchronnie na rozpad trupowi tkwi u podstaw wampiryzmu u Rice. Wampiryczna propozycja Lestata umożliwia Louisowi uzyskanie ciała przemienionego i nowe, cudowne widzenie rzeczywistości dookoła. Parę razy mówi się w powieści o wampirycznym zmartwychwstaniu. Jest w tym również aspekt odrzucenia Boga³¹ (u Neila Jordana wygląda to inaczej: „Lestat przemienił Louisa w krytycznym momencie jego życia – kiedy stracił żonę i córkę oraz sam pragnął śmierci”³², wymowa tej sytuacji jest jednak zbliżona), z kolei przemiana Lestata odbyła się w obecności pustki, jaka zagościła w nim po wybiciu przez niego stada wilków. „Poproś o to, Pogromco Wilków, a będziesz żyć wiecznie”³³ – skłaniał Lestat jego stwórcę, sugerując dobitnie, że to właśnie fakt zadania śmierci zbliżył młodego Francuza do wampiryzmu.

Co więcej, gdy Lestat instruuje Louisa, jak ma pić krew, wyraźnie zaznacza, że konieczne jest w pewnej chwili oderwanie się od ofiary, bo inaczej wchłonie się śmierć, jaka w niej gości. Status ontologiczny wampirów wydaje się więc jasno określony i oparty na intuicyjnie – a zatem za pomocą nieświadomości – rozumianej dychotomii: śmierć przyciąga wampira i wampir przyciąga śmierć, to on ją również zadaje – sam jednak pozostaje nieśmiertelny, a ściślej rzecz ujmując nieumarły. Fakt bycia trupem podświadomie implikuje to, o czym wspomina Thomas – wampir otrzymuje garnitur cech nadludzkich, mających uprawdopodobnić jego degradację. Z perspektywy ludzkiej ta przemiana jest tożsama z wiecznym potępieniem. Rice interesuje jednak perspektywa wampira.

Pierwszym jej aspektem jest zatrzymanie rozkładu ciała. „W cyklu wampirycznych powieści Rice rozkład trupów jest jednym z najważniejszych problemów; wskazuje to, być może, na gnostycki uraz materii. W poszukiwaniu swej genealogii wampir Lestat dociera do starożytnego Egiptu i odkrywa z mumifikowaną parę protoplastów. W *Królowej potępionych* zaś mumifikacja zostaje potraktowana krytycznie, na jej

31 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 114.

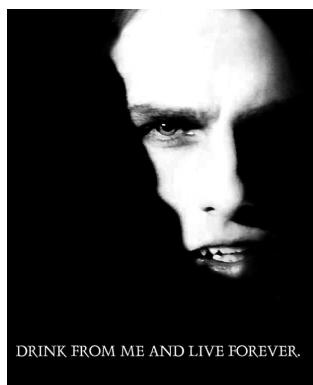
32 A. Brodala, *Magia krwi i nieśmiertelności. Oblicze wampiryzmu w filmie lat dziewięćdziesiątych XX wieku* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii...*, t. 5, Wrocław 2001, s. 359.

33 A. Rice, *Wampir Lestat...*, s. 112.

miejsce autorka wprowadza «spożycie kanibaliczne» zmarłych³⁴.

Drugim problemem jest kwestia przeżycia własnej śmierci i oswojenia się z egzystencją poza ludzką moralnością, proksemiką, a nawet percepcją. „Co do mojego ciała, nie było jeszcze całkowicie przemienione i gdy tylko zacząłem jako tako odróżniać dźwięki i obrazy, poczułem fizyczny ból – powie Louis. – Coś wyciskało ze mnie wszelkie soki człowieczeństwa. Umierałem jako człowiek, a przecież byłem najzupełniej żyw jako wampir. Posługując się obudzo-nymi zmysłami, musiałem nadzorować śmierć własnego ludzkiego ciała, choć nie bez pewnego niepokoju, a wkrótce nawet strachu³⁵. Trup-wampir widzi świat zupełnie inaczej niż człowiek, widzi go takim, jaki jest naprawdę; można powiedzieć, że jest w stanie zachwycić się dziełem stworzenia w całej jego okazałości. Nawet jeśli nie traktuje go jako dzieła stworzenia.

Będąc wcieloną śmiercią kontestującą świat żywych, wampir – jako się rzekło – roznosi śmierć wszędzie, gdzie się pojawi. Będąc jej posłańcem, pełni zarazem rolę jedyne go mediatora między jedną a drugą sferą. Louis stwierdza w pewnej chwili, że zabijanie innych „to przeżycie towarzyszące zetknięciu się z innym życiem. [...] To wciąż powtarzające się doświadczenie utraty własnego życia, którego zaznałem, ssąc krew z nadgarstka Lestata i czując, jak bicie jego serca zlewa się z moim. To celebrowanie wciąż na nowo tego doświadczenia, ponieważ dla wampirów to jest właśnie ostateczne i podstawowe przeżycie³⁶. Wampir nie tylko zadaje śmierć, ale też jej szuka; stanowi swego rodzaju personifikację popędu ku śmierci, popędu *destrudo*. Jako taki obcy jest ludzkiej, uświadomionej moralności i kulturze, a sprzęgając się ze śmiercią, odsłania – czy próbuje odsłonić – jej naturę, znaleźć jej prawdziwą granicę, której nie jest w stanie wyznaczyć człowiek. Jednocześnie usiłuje to uczynić bardziej z ludzkiej niż nieludzkiej perspektywy. „Louis przestaje być anonimowym złem, a staje się osobą: tragiczną postacią, która nawet wtedy,



Fragment plakatu do filmu *Wywiad z wampirem* Neila Jordana

34 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 115.

35 A. Rice, *Wywiad z wampirem...*, s. 30.

36 *Ibidem*, s. 39–40.

kiedy jest już drapieżnikiem, kiedy nie ma ludzkiego statusu, stara się nie utracić resztek człowieczeństwa [...]. U Rice monstrum uzyskuje ludzką twarz”³⁷ i w obliczu doświadczenia śmierci jest – w sensie globalnym – sprzymierzeńcem człowieka, chociaż patrzy na nie z drugiej strony.

Dalsze części *Kronik wampirów* – powstałe po *Królowej potępionych* (1988) – nie eksplorują już problemów ontologicznych i kwestii doświadczeń granicznych związanych z umieraniem, stawiają natomiast na za-interesowanie problematyką dotyczącą pytania: „Co dalej po śmierci?”. Już w *Opowieści o złodzieju ciał* (1992) autorka sygnalizuje dość odważną kreację całej kosmologii opisywanego świata, mówiąc o rozmowie Boga z Szatanem, zasłyszanej przypadkiem przez jednego z przyjaciół Lestata, Davida Talbota. Całość jest nakreślona jednak dopiero w *Memnochu Diabie*, gdzie Lestat oprowadzany jest przez tytułowego Memnocha po początkach stworzenia oraz sferach zaświatów i poznaje odpowiedzi na większość pytań o sprawy ostateczne. W warstwie fabularnej opowieść Lestata jest spójna z wydarzeniami z poprzednich tomów, problematyka śmierci jest jednak ukazana z zupełnie innej strony. Wcześniej, podając pod wątpliwość istnienie Boga i tym samym koncentrując swoją egzystencję na kwestii samego doświadczenia granicznego między życiem a śmiercią, wampir był wiarygodniejszy jako metafora problemów o charakterze tanatologicznym; gdy jednak autorka zdecydowała się dokładniej opisać zaświaty *Kronik wampirów*, sprawiła, że cykl został sprowadzony do li tylko głosu w dyskusji na temat istoty wiary chrześcijańskiej, co wyraźnie zubożyło wymowę serii. W końcu sam Lestat przyznaje *expressis verbis*: „Ty i ja mamy duszę. Pragniemy wiedzy, dzielimy tę samą ziemię, żyzną, bogatą i pełną rozlicznych niebezpieczeństw. Nikt – ani ty, ani ja – nie wie, co znaczy śmierć, mimo że niekiedy mówimy coś całkiem przeciwnego”³⁸. Deklaracja ta – choć zbliża pojmowanie wampira do recepcji człowieka i ma za zadanie postawić obie te istoty razem wobec kosmologii świata i jej niuansów – stanowi wyraźne i jednoznaczne odżegnywanie się od wcześniej podejmowanej problematyki, która w ujęciu tanatologicznym może być wielce pouczająca. Nie zmienia to faktu, że już od pierwszej części cyklu „sama opowieść o wampirach wampiryzuje”³⁹ odbiorcę i sprawia, że problemy

37 A. Gemra, *op. cit.*, s. 229.

38 A. Rice, *Memnoch Diabeł...*, s. 11.

39 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 100.

ontologiczno-eschatologiczne, przed jakimi Rice stawia swoje wampiry, mogą stanowić wskazówkę dla samodzielnych poszukiwań odpowiedzi na pytania o śmierć i umieranie – a o to chodzi w recepcji fantazmatu wampirycznego w perspektywie tanatologicznej. Wampiry Rice są więc – szczególnie w pierwszych częściach cyklu – zgrabnie użytą metaforą mówiącą o sprawach ostatecznych; trudno je zatem w tym kontekście, wbrew pozorom, traktować jako wyobrażenie zła absolutnego.

Tego typu metafora pojawia się również w powieści Chelsea Quinn Yarbro *Hôtel Transylvania* (1978). Kreacja głównego bohatera utworu, hrabiego Saint-Germain, pełnymi garściami czerpie z rodowodu Draculi; podobnie jak wampir Stokera jest on wzorowany na postaci historycznej, jego korzenie sięgają Karpat i Siedmiogrodu, posiada tytuł szlachecki i tajemnicze, nadnaturalne umiejętności. Różnią się jednak tym, że tak jak Dracula był swego rodzaju reinterpretacją motywu Antychrysta, tak Saint-Germain nie ma nic wspólnego z siłami piekielnymi. Co więcej, zaciekle zwalcza on Krąg czcicieli Szatana, który rozwija się wśród arystokracji w XVIII-wiecznym Paryżu. „Nie myl mnie z Kręgiem Saint Sebastiena – spojrzał z tajemniczą twarzą na leniwie płynącą rzekę. – To winą twoich prałatów jest, że pomiesza ci w głowie, myśląc heretyckie i bluźniercze czczenie chrześcijańskiego diabła z działaniami tych spośród nas, którzy przeszli przez próg śmierci. Większość z tego, co się mówi, to zwykle nonsensy. Nie zaprzeczam cudownej naturze życia Chrystusa. Z tego, co wiem, on też zmartwychwstał⁴⁰. Porównanie wampira do Chrystusa może wydawać się zbyt daleko idące, jednak w wyraźny i oczywisty sposób ułatwia identyfikację fantazmatu, jaki jest reprezentowany przez Saint-Germaina.

Z punktu widzenia tanatologii istotniejsze wydaje się jednak podejście Saint-Germaina do śmierci i wszystkiego, co po niej następuje. Gdy jego przyjaciółka i główne źródło krwi, Madelaine, pragnie uzyskać od niego dar nieśmiertelności, wampir waha się, by ostatecznie odmówić. W jego zachowaniu i uwagach, jakie kieruje pod adresem Boga i Szatana, można wyczuć pewien rodzaj niewiary w jakąkolwiek eschatologię – co zbliża go do perspektywy Lestata z wczesnych tomów *Kronik wampirów* – gdy zaś Madelaine usiłuje dowiedzieć się od niego, jak to jest być nieumarłym, mówi krótko: „To oznacza samotność⁴¹. Daje tym samym

40 Ch. Quinn Yarbro, *Hôtel Transylvania*, przeł. R. Kot, Lublin 1990, s. 131.

41 *Ibidem*, s. 132.

do zrozumienia, że nie zależy mu na tworzeniu kolejnych wampirów, gdyż stan nie-życia stanowczo nie jest tak obiecujący, jak należałoby oczekiwać. Podejście to nie mówi wiele o samej śmierci i umieraniu, daje natomiast do zrozumienia, że zjawisko to nie ma związku z nadziejami, jakie żywią ludzie wierzący w zaświaty.

Wampiry Świata Mroku, którego kosmologia została opisana w bardziej szczegółowo niż u Rice (choć wiele elementów jest bardzo podobnych), zdołały uniknąć trywializacji podejścia do kwestii śmierci i umierania. Wynikać to może m.in. z tego, że *Wampir: Maskarada* i inne gry RPG z racji swojej interaktywności proponują odbiorcom-graczom szeroki wachlarz rozwiązań narracyjnych przy jednoczesnym braku rozwiązań fabularnych. Na wstępie zarysowany jest więc status ontologiczny wampira, wyrażany słowami jednego z nich: „Moje serce nie bije; siła mojej woli wystarczy, by zmusić krew do płynięcia w moim ciele. Moje wewnętrzne organy, zgodnie z tym, co mówią wszyscy, zanikły do szczątkowych łupinek [...]. Teraz nie kłopotczę się takimi drobiazgami, jak oddychanie, ekstremalne temperatury i tym podobne. Moja skóra jest zimna, chociaż mogę podjąć wysiłek, aby ją ogrzać. Czyniąc taki wysiłek, kosztuje mnie to ubytek cennej krwi. Zwykle jedzenie napawa mnie obrzydzeniem i nie zostaje na dłużej niż kilka sekund w tym, co pozostało z mojego żołądka. [...] W pojęciu laika nie jestem już więcej człowiekiem. W rzeczywistości jestem po prostu pijącym krew, chodzącym trupem, nie do odróżnienia od innych w kostnicy, poza tym, że się ruszam”⁴². Zasady gry mówią: „Wampir w sensie klinicznym jest martwy – jego serce nie bije, nie oddycha, jego skóra jest zimna, nie starzeje się”⁴³. Do tego samego dochodzi Mandaryn, jedna z postaci z gry *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, kiedy na polecenie Ming Xiao, przywódczyni chińskich demonów podobnych wampirom, ma zbadać mocne i słabe strony krwopijców. Status ontologiczny wampira jest w realiach Świata Mroku podobny do tego z *Kronik wampirów* Rice, a po części wręcz na nim wzorowany; są to istoty generalnie martwe, ale stojące pomiędzy życiem a śmiercią. I jako takie, zdolne o niej mówić.

Kosmologia Świata Mroku jest obca wampirom; na dobrą sprawę nie mają one dostępu do sfer istnienia innych niż materialna, a jeśli taki dostęp uzyskują, to tylko dzięki długotrwałemu doskonaleniu swoich

42 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 5.

43 *Ibidem*, s. 22.



Fragment okładki podręcznika *Vampire: the Masquerade – Clanbook Giovanni*, narysowanej przez Johna van Fleeta, przedstawiający Isabel Giovanni z klanu włoskich wampirów-nekromantów

wampirycznych Dyscyplin. W *Maskaradzie* przoduje w tym klan Giovanni, posługujący się Dyscypliną Nekromancji, w *Mrocznych Wiekach* szkolą się w tym ich poprzednicy, Kapadocjanie, używając Dyscypliny Mortis. Oba klany – które w praktyce są tym samym, gdyż funkcjonujący w średniowieczu klan Kapadocjan został w renesansie zdominowany i zniszczony przez rodzinę Giovannich, którzy zajęli jego miejsce – mają szeroko pojętą możliwość rozmawiania ze zmarłymi i kontrolowania trupów. „Tych, którzy praktykują Mortis [bądź Nekromancję – przyp. M.W.], pochłaniają często wszelkie przejawy śmierci i pośmiertnej egzystencji”⁴⁴. Wprawdzie systemowe i dość konkretnie opisane podejście wampirów do śmierci wydaje się zbyt jednoznacznie określone względem zasad gry, by prowokować jakiegokolwiek rozważania na temat samego umierania, ale trzeba pamiętać, że zestaw zasad nie wyznacza kierunku fabuły i problematyki poszczególnych realizacji gry; może zatem być pretekstem do zadawania bardziej złożonych i trafniejszych pod względem tanatologicznym pytań o śmierć. Tym bardziej, że gra tych pytań nie zadaje, prezentuje jedynie narzędzia, których można użyć w poszukiwaniach. Gracz, który podejmie się gry wampirem – a tutaj, podobnie jak w przypadku lunarnego charakteru fantazmatu wampirycznego, bez atrybucji nie dochodzi do rozgrywki, nie ma więc „tekstu” gry – może takie pytania zadać.

Ułatwia mu to fakt, że tak naprawdę kwestie ostateczne są w tym świecie mimo wszystko niedookreślone. Wiadomo, że istnieją duchy i co się dzieje z duszą, jeśli nie uwolni się od ziemskich pasji⁴⁵, ale nie ma jako takiej konkretnej wizji Nieba i Boga; On sam pojawia się jedynie w retrospekcjach aniołów i demonów, a i to dopiero w ostatniej grze w realiach Świata Mroku – niewydanej w Polsce *Demon: the Fallen* (2002). Pada tam sugestia, jakoby Bóg w Świecie Mroku był tożsamy z gnostycką wizją złego demiurga, kojarzy się również z koncepcją *deus otiosus*. Wampiry są od tych kwestii oddalone i to byt materialny determinuje ich egzystencję; jako istoty zawieszone w próżni między życiem a śmiercią z reguły nie kłopotczą się eschatologią.

Zupełnie inaczej zachowuje się tytułowy bohater z cyklu gier *Legacy of Kain*. Zarówno on, jak i inne wampiry – w tym Raziël – powstały wskutek zarażenia wampiryzmem już po śmierci; Kainowi włożono

44 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wiek...*, s. 149.

45 Koncentruje się na tym gra *Wraith: the Oblivion*.

serce legendarnego wampira, Janosa Audrona, a on sam przekazywał klątwę dalej. Twórcy gry oparli ją bardzo wyraźnie na przekazach gnostyckich, wpisując w świat przedstawiony istotę zwaną Starym Bogiem (ang. *Elder God*), będącą pasożytem żerującym na duszach zmarłych. Owa istota pragnie zniszczenia wszystkiego, co przeszkadza jej się żywić, a Kain, przemieniając większość populacji Nosgoth w wampiry, uczynił je nieśmiertelnymi więzieniami dla dusz. Okazuje się bowiem, że wampiry po śmierci zachowują swoje dusze, a nieśmiertelność sprawia, że nie mogą one wrócić do Starego Boga – czy raczej być przez niego skonsumowanymi. Warto nadmienić, że problem nieśmiertelności jako przekleństwa – sugerujący, jakoby prawdziwe życie zachowywało swoją wartość tylko dobrze przeżyte, a więc zakończone – pojawia się też u Rice. „Objaśnia to Louisowi Armand: «Wiesz, jak niewiele wampirom starcza sił na nieśmiertelność? Giną z własnej woli. Świat się zmienił. My nie. Tu tkwi ironia, która w końcu nas zabija»”⁴⁶. Śmierć jest ostatecznym i nieuniknionym celem każdego życia, dlatego uwolnienie się od niej może pozbawiać to życie sensu; tak przynajmniej jest zdaniem Rice oraz wielu innych autorów odwołujących się do wyobrażenia wampira. „Istnienie nieumarłych [...] jest bezcelowe. Jako istoty potępione w chwili «narodzin» (przekleństwo Kaina), nie mają szans na zbawienie, co stawia ich poza eschatologicznym rozumieniem dobra i zła. Wieczne istnienie jako cel sam w sobie, nieosiągalne i niepojemne z ludzkiej perspektywy”⁴⁷, jest zatem *de facto* nie do zniesienia. I taki właśnie problem mają – przekłętą nieśmiertelnością przez rasę Hyldenów – wampiry z Nosgoth.

Problem samej śmierci został jednak w serii potraktowany marginalnie, przynajmniej w kontekście wampirów. Raziel, po unicestwieniu go jako wampira przemieniony w demona na usługach Starego Boga, poznaje historię i kosmologię Nosgoth, która jest równie szczegółowa i wyczerpująca, jak u Rice. Nie ma miejsca na pytania o eschatologię czy umieranie, nie-życie wampirów obraca się tam bowiem wokół problemów determinizmu i kreacjonizmu, a także relatywizmu moralnego. A zatem, choć wampiry z *Legacy of Kain* są nominalnie martwe, ich status ontologiczny – co zresztą może wynikać z faktu, że egzystują w krainie o otwarcie fantastycznej naturze – nie przystaje do pytań

⁴⁶ A. Brodala, *op. cit.*, s. 355.

⁴⁷ P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 121.

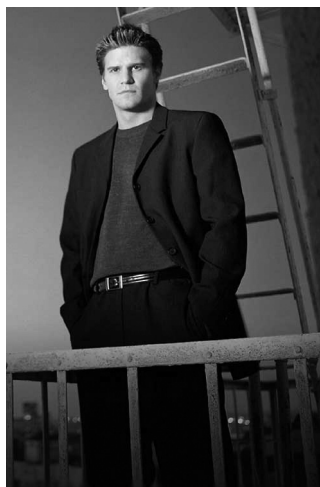
o charakterze tanatologicznym, które mógłby zadać potencjalny odbiorca. Atrybucja cech wampirycznych odbywa się więc w dwojaki sposób: Kain posiada duszę, w przeciwieństwie do stereotypowych wyobrażeń wampirów, i to go zbliża do odbiorcy z jednej strony, z drugiej natomiast – podobnie jak w *Wampirze: Maskaradzie* – żeby pojawiła się fabuła, niezbędna jest interakcja, a ta implikuje atrybucję.

Dwojedusznik

Problem dusz przedstawiony w *Legacy of Kain*, choć w świetle tanatologii mocno strywalizowany i nawiązujący do dość specyficznej eschatologii, znajduje jednak swoją wykładnię w problematyce poruszanej przez autorów realizujących czy reinterpretujących fantazmat wampiryczny. Chodzi o kwestię genetycznie związaną z wierzeniami ludowymi, a dotyczącą związku wampira z doświadczeniem granicznym, jakim jest śmierć. Mowa o koncepcji dwóch dusz. Jak zauważa Bohdan Baranowski: „Dość powszechnie zachowała się wiara, że przyszły strzygoń rodzi się z dwiema duszami [...]. Niekiedy miały to być bliźniaki, a urodziło się jedno dziecko. [...] Przyszły upiór rodzi się niekiedy nie tylko z dwiema duszami, ale nawet z dwoma sercami”⁴⁸. Claude Lecouteux ma natomiast skłonność do traktowania koncepcji dwóch dusz dosłownie i bardziej kompleksowo, interpretując ją jako wyjaśnienie czy też próbę racjonalizacji wszelkich ludowych wierzeń wampirycznych, a także niektórych koncepcji literackich. Powołuje się przy okazji na istniejący w psychologii termin *alter ego*. „Wilkołaki, czarownice, wróżbici, koszmary – wszystkie te istoty mają zdolność podwajania się, czyli wytwarzania *alter ego* albo *Ka*, jakby powiedzieli starożytni Egipcjanie, w czasie snu lub transu. A to *alter ego* może przyjmować postać zarówno ludzką, jak i zwierzęcą. Przypomnijmy sobie metamorfozy hrabiego Draculi: może on się zmienić w wilka albo w nietoperza. W rzeczywistości nie chodzi o metamorfozę w ścisłym tego słowa znaczeniu. Jego ciało, podobnie jak ciało innych powracających zmarłych, spoczywa gdzieś w grobie, a tym, co się ukazuje, jest jego odbicie. *Alter ego* żyje zaś dopóty, dopóki ciało nie rozpadnie się w proch. [...] Powszechnie uważa się, że rozkład ciała jest okresem niebezpiecznym, kiedy ciało i *alter ego* są jeszcze ze sobą złączone, gdy nie wszystko się dokonało, gdy wciąż obecne jest zagrożenie wampi-

48 B. Baranowski, *W kręgu upiorów i wilkołaków*, Łódź 1981, s. 55.

ryzmem. [...] Wiara w *alter ego* jest doskonale czytelna w wierzeniach Rumunów, którzy mówią, że strzygi mają dwie «dusze», lub Słowian, którzy opowiadają o *dwojedusznikach*⁴⁹. Maria Janion traktuje koncepcję dwóch dusz mniej dosłownie, szukając w niej nie tyle odpowiedzi na status ontologiczny wampirów, ile źródeł zjawiska wampiryzmu jako takiego. Zwraca uwagę na fakt, że nawet Mickiewicz posługiwał się koncepcją dwóch dusz czy serc i poświęcał jej wiele miejsca; nie tylko podczas swoich wykładów w Collège de France, ale też – czy może raczej przede wszystkim – w swojej twórczości. Janion stwierdza za Mickiewiczem, że dualizm dusz implikuje automatycznie – co jest zgodne ze stereotypowym postrzeganiem trupa – podział na duszę dobrą i duszę złą. „W wampirze dusza negatywna czy serce negatywne bierze górę: w ten sposób rozwija się w nim i spełnia popęd niszczycielski. Wprawdzie Mickiewicz mówił o «sercu szatańskim» wampira [...], ale to znaczy po prostu «złym», a nie «opętany przez złego ducha». W takim ujęciu dwoistość sposobu istnienia wampira przypomina inne dwoistości obrazu egzystencji ludzkiej u romantyków, interesujące ich rozdwojenia osobowości. Wampiryczną «pieśń szatańską» Konrada z III części *Dziadów* można również tłumaczyć takim rozdwojeniem duszy, posiadaniem dwóch dusz⁵⁰. Tak rozumiane podejście do wampiryzmu, jakkolwiek powszechne w ludowej demonologii, zakłada swoiste uszeregowanie wartości w opozycyjne pary dobra i zła, człowieczeństwa i zwierzęcości, ciała i upiora. I chociaż fantazmat wampiryczny rozwinął się raczej wokół cielesnej koncepcji wampira – zakładającej, że krwio pijącą staje się sam trup, a nie jego *alter ego* – to jego wartościowanie poprzez funkcjonowanie tych opozycyjnych par zdołało przetrwać, czego śladem jest chociażby koncepcja wewnętrznej Bestii i walki z nią, przedstawiona w *Wampirze: Maskaradzie*⁵¹. Sam dualizm dusz nie wpłynął jednak



David Boreanaz jako serialowy Anioł, wampir z duszą człowieka

49 C. Lecouteux, *op. cit.*, s. 124–125.

50 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 130.

51 Por. M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 59.

szerzej na stereotyp wampira, a tym bardziej na prezentowaną przez niego symbolikę tanatologiczną.

Jednym z nielicznych wartych odnotowania odstępstw od tej reguły jest tytułowy bohater serialu *Anioł ciemności* Jossa Whedona, będącego tzw. *spin-offem* popularnej – zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych – serii *Buffy: postrach wampirów*. „Angel jest ponad dwusetletnim wampirem, który został przemieniony przez przypadkowo napotkaną kobietę. Przez sto lat zabijał bez skrupułów, ale po owych stu latach doszło do zdarzenia, które zmieniło całe jego życie. Zabił cygańską dziewczynę, za co starszyzna jej ludu zgotowała mu wymyślną zemstę – za pomocą czarów doprowadzono do tego, że wróciła do niego jego dusza, uwolniona podczas przemiany”⁵². Będąc wampirem z ludzką duszą, Angel decyduje się zwrócić przeciwko swoim pobratymcom i pomóc zabójczyni wampirów, Buffy, w walce ze złem. Po pewnym czasie ją opuszcza i wyrusza do Los Angeles, aby polować na wampiry na własną rękę. W tej sytuacji rysuje się wyraźna dychotomia między ludzką duszą, zdolną zachować człowieczeństwo, a duszą wampira, odżywającą się, gdy podczas przemiany ta pierwsza zostaje wygnana z jego ciała. „Angel wkracza na bardziej mroczne terytoria niż Buffy, czerpie w dużej mierze z dobrej tradycji gatunku filmu noir, kreując głównego bohatera na postać z opowiadań Raymonda Chandlera i powieści komiksowych. Whedon z powodzeniem bawi się konwencją horroru, co wykorzystuje do wzbogacenia sztamowych wątków seriali detektywistycznych oraz jako aluzję do typowo «ludzkich» zachowań i problemów”⁵³. Nie zmienia to jednak faktu, że – mimo nawiązania do koncepcji dwóch dusz – niewiele mówi się w nim o śmierci, umieraniu i powiązanych z nimi zjawiskach; warto zwrócić na niego uwagę jedynie ze względu na swego rodzaju restaurację pewnych aspektów wierzeń ludowych, które w nikłym stopniu wpłynęły na fantazmat wampiryczny.

Złodziej życia Niektóre realizacje fantazmatu wampirycznego oddalają się jednak od koncepcji żywego trupa, aby ułatwić odbiorcy oswojenie się z wyobrażeniem wampira. Takie istoty, choć bliskie stereotypowi, nominalnie nie są nieumarłe; ich status ontologiczny może być jednak

52 A. Brodala, *op. cit.*, s. 360.

53 A. Fok, *Angel*, „Gazeta Telewizyjna”, dodatek do „Gazety Wyborczej” 2001, nr 28, s. 16.

równie frapujący. Najciekawszymi przykładami takiego zabiegu są istoty zarażone wampiryzmem będącym zewnętrznym pasożytem, na swój sposób żerującym na człowieku bądź wchodzącym z nim w symbiozę. Taką istotą jest Wampyr, którym zaraził się Harry Keogh w cyklu *Nekroskop* Briana Lumleya, oraz symbiont, przekazany Vesperowi przez Lorda Ultora w trylogii o nocarzu Magdaleny Kozak.

Symbiont okazuje się istotą nieświadomą, czymś na kształt wirusa czy bakterii żyjącej w krwi, którą wampir musi uzupełniać, by go żywić. Wpływ symbionta na organizm jest ogromny, z jednej strony bowiem stymuluje parapsychoiczne zdolności swojego nosiciela (Vesper szkoli się w telekinezie i lewitacji⁵⁴, Aranea posiada zdolność wykrywania kłamstw⁵⁵, a Nidor, przyjaciel Vespera, umie ukrywać swoją obecność przed innymi⁵⁶), zatrzymuje proces starzenia, zwiększa regenerację organizmu, wymusza poczucie głodu krwi, gdy musi się pożywić. Jednak poza zmianami dokonanymi na organizmie żywiciela nie wywołuje żadnych modyfikacji natury ani – co najbardziej interesujące – nie sprostadoza przeżyć związanych z przejściem na drugą stronę życia czy z byciem istotą nieumarłą. Wprawdzie Vesper jest witany po przemienieniu w wampira słowami: „Ty umarłeś, Vesper, umarłeś naprawdę. A teraz dołączyłeś do nas. Lord Ultor przyjął cię do oddziału, ofiarował Dar Krwi. Umarłeś i obudziłeś się dla Nocy”⁵⁷, ale jest to jedynie formułka, która ma mu uświadomić jego stan. Vesper nadal oddycha, nadal potrzebuje snu i nadal się męczy; jedyną rzeczą, jaką może powiedzieć o umieraniu, jest refleksja nad tym, jak to jest sfingować własną śmierć i być uznawanym za zmarłego. Autorka jednak nie poświęca temu zagadnieniu zbyt wiele uwagi, koncentrując się na poczynaniach wampirów w ABW i ich walce z renegatami. Do świadomości odbiorcy dociera jedynie fakt, że Vesper cały czas dysponuje żywym organizmem; wampiryzm u Kozak odarty jest więc z autentycznego doświadczenia śmierci, co ułatwia identyfikację, ale nie wnosi niczego w perspektywę tanatologiczną.

Podobnie rzecz się ma z Wampirami z cyklu *Nekroskop*. Osoba zarażona wampiryzmem wciąż jest klinicznie żywa, jednak pasożyt – jak

54 Por. M. Kozak, *Nocarz...*, s. 78.

55 Por. *eadem*, *Renegat...*, s. 48.

56 Por. *eadem*, *Nocarz...*, s. 61.

57 *Ibidem*, s. 56.

już wiemy – wprowadza w jej ciele znacznie dalej idące modyfikacje niż w przypadku Vespera. Zmienia się również psychika bohaterów; wiele wampirów, z którymi walczy Harry Keogh, ulega degeneracji pod względem zarówno fizycznym, jak i psychicznym. W umyśle zarażonego wampiryzmem Keogha wciąż pojawiały się „przebliski wampirzej świadomości – skrawki informacji o rodzącej się, nieokiełznanej Potędze – i palący niedosyt sporów i krzyżowego ognia pytań, sprawiający, że Harry nawet swą psychikę poddawał długim sesjom bezwzględnych przesłuchań, mimo iż wiedział, że prowadzi to tylko do wybuchów złości i wyczerpania umysłowego. Krew Nekroskopa również czuła obecność intruza. Zdawać się mogło, że rozpala ją niesamowita gorączka psychiczna. Harry stał się nerwowy, wciąż czekał na niespodziewany atak”⁵⁸. Cały czas jednak są to żywe istoty, niezwykle trudne do zabicia i relatywnie łatwo się rozprzestrzeniające; choć Wampyr jest w stanie znieść jajo ze swoim bezpośrednim potomstwem jedynie raz w życiu, bardzo łatwo tworzy inne, podobne sobie istoty. Co więcej, wampiry jako takie nie mają dostępu do królestwa zmarłych i niewiele mogą powiedzieć o śmierci.

Autor cyklu, Brian Lumley, rozwiązuje kwestię fantazmatycznej konotacji wampirów ze śmiercią w sposób dość przewrotny; to nie krwio pijcy rozwijają i aktualizują temat perspektywy pozagrobowej, ale sam tytułowy bohater, Harry Keogh, który „jest Nekroskopem; rozmawia z umarłymi, podobnie jak zwykli ludzie rozmawiają ze swymi przyjaciółmi i sąsiadami. I rzeczywiście – z Harrym przyjaźnią się tłumy zmarłych, on jest jedynym światłem w ich wiecznej ciemności, jedynym ogniwem łączącym ich z utraconym światem. Powszechna wiedza na temat śmierci mija się z prawdą; umysły nie tylko nie obracają się wraz z ciałami w proch, ale nawet kontynuują swe dzieło, korzystając z niezliczonych możliwości, jakie za życia nie były im dane. Pisarze nadal «piszą» arcydzieła, które nigdy nie doczekają się wydania; architekci projektują bajeczne, niemal doskonałe miasta, których nikt nie zbuduje; matematycy, poszukując Czystej Liczby, zbliżają się do wykładników, których jedyną granicą jest nieskończoność”⁵⁹. Z tymi zmarłymi – tworzącymi tzw. Przeważającą Większość – rozmawia Harry Keogh. Co więcej, porozumiewając się z nimi po raz pierwszy, pokazał zmarłym, że oni

58 B. Lumley, *Roznosiciel...*, s. 64.

59 *Ibidem*, s. 7.

również mogą ze sobą rozmawiać poza zasięgiem uszu żywych. „Zmarli nazywają go przyjacielem”⁶⁰, dlatego są w stanie nawet animować swoje dawno pogrzebane ciała, aby mu pomóc. „Milczące grupy zlewały się w jedną wielką masę. Wylaniały się z bramy cmentarza, przełaziły przez jego mur. Mężczyźni, kobiety i dzieci. W milczeniu przechodzili przez ulicę, gromadząc się pod domem. I właśnie to milczenie budziło nawet większą grozę niż ich widok. Byli cisi jak groby, które przed chwilą opuścili”⁶¹. Okazuje się więc, że w wersji Lumleya dusze zmarłych nie tylko nie opuszczają po śmierci swoich ciał, ale pozostają tam, gdzie były pogrzebane, mogąc jednak animować swoje korpusy, jeśli zajdzie taka potrzeba; a zachodzi, kiedy one o tym zdecydują.

Poza tak rozumianymi, nieco „przyziemnymi” zaświatami, istnieje jednak w świecie przedstawionym Lumleya jeszcze sfera transcendentna, przekraczająca granice czasu i przestrzeni; sfera, z której pochodzi pierwszy wampir, Szaitan, będący „Ciemnością, przeciwieństwem Światła; rzecz nawet można, że stanowił Pierwotną Ciemność, przeciwieństwo Pierwotnej Światłości”⁶². Ów Szaitan został niegdyś odrącony przez Boga, który sam również pojawia się w cyklu *Nekroskop*, ujawniając istnienie transcendencji poza wszelkim wyobrażeniem. Cykl jest też – co istotne – pełen ezoteryczno-pitagorejskich sugestii i rozważań na temat istnienia absolutu, a wszystko to składa się na może niezbyt spójną i nieco pretensjonalną, ale ciekawą kosmologię. Harry Keogh, nawet po zarażeniu wampiryzmem i odrzuceniu przez Przeważającą Większość zmarłych, może liczyć na wybawienie ze strony Pierwotnej Światłości. W perspektywie tanatologicznej takie ujęcie tematu wampira, połączone z przeprowadzoną w ten sposób konstrukcją świata przedstawionego, osiąga analogiczny efekt, jak późniejsze tomy *Kronik wampirów* Rice; zamiast stawiania pytań o śmierć i umieranie prezentuje gotowe odpowiedzi, z którymi można się zgadzać albo nie. Można więc powiedzieć, że w tym ujęciu potencjał, jaki zawiera w sobie pomysł postaci Nekroskopa, nie jest wykorzystany optymalnie – choć w perspektywie kreacji ambiwalentnego bohatera wampirycznego pozawala na utwierdzenie odbiorcy w tym, że Harry Keogh wciąż cieszy się przychylnością Pierwotnej Światłości; nawet mimo zła, jakie w nim wzrasta.

60 *Idem, Nekroskop...*, s. 324.

61 *Por. idem, Wampiry*, przeł. J. Irzykowski, Kraków 2007, s. 386.

62 *Idem, Roznosciciel...*, s. 148.

W *Zagadce nieśmiertelności* Tony'ego Scotta wampiry mają podobne perspektywy pośmiertnej egzystencji, są one jednak daleko bardziej ponure i okrutniejsze. Świadomość zmarłego faktycznie pozostaje tam, gdzie jego ciało, towarzyszy jej jednak ciągła percepcja, zmuszająca martwego krwio pijąc do ciągłego odczuwania bólu umierania i obserwacji otoczenia. Śmierć stanowi zmianę statusu ontologicznego, jednak nie wiąże się z nią błoga nieświadomość, a jedynie pełna cierpienia wegetacja. Wprawdzie, jak mówi Miriam, ten stan jest wyłączną cechą wampirów – sugerując tym samym, że ludziom oszczędzono pośmiertnego cierpienia – jednak taka ponura i odpychająca perspektywa stanowi ciekawą i wartą odnotowania wariację na temat spraw ostatecznych, które wprawdzie wykazują duże podobieństwo do wniosków wysnutych przez Lumleya, są jednak dalece bardziej niepokojącą koncepcją eschatologiczną.

Żywy wampir

Ostatnią wartą poruszenia kwestią konstrukcji postaci w oparciu o fantazmat wampira – w kontekście śmierci i umierania – jest taka kreacja bohatera, aby niewiele miał on wspólnego z gnijącym trupem; nie tylko w kwestii estetycznej, ale też ontologicznej. Takie postaci nie wnoszą wiele do tanatologicznego dyskursu, są jednak częstą praktyką wśród twórców pragnących rozmyć czy ograniczyć wampiryczną potworność swoich bohaterów. Koncepcja pasożyta czy symbiontu stanowi – jak już sobie powiedzieliśmy – rozwiązanie dość niejednoznaczne; to, co jeden odbiorca potraktuje jako implant, inny może skojarzyć z tasiecem i podobnymi mu pejoratywnie nacechowanymi stworzeniami. Dlatego też częstszym i skuteczniejszym zabiegiem jest wykorzystanie stereotypu wampira do wykreowania na jego podstawie istoty bardzo podobnej, ale pochodzącej z innej rasy.

Jak już wiemy, doktor Weyland z *Gobelinu z wampirem* i Joshua York z *Ostatniego rejsu „Fevre Dream”* są właśnie takimi istotami zbliżonymi do wampira, nienależącymi do gatunku ludzkiego. Weyland nie wie do końca, czy jest przedstawicielem innego gatunku, czy mutantem⁶³, ale ten dylemat nie jest dla niego istotny; ludzi traktuje jednak jako istoty niższego rzędu, zwierzęta. York nie wywyższa się tak ponad ludzkość, choć jego rasa nazywa ludzi „bydłem”⁶⁴. Oba gatunki istnieją i rozmnażają się niezależnie od ludzi, choć stereotyp mówi inaczej.

63 Por. S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 136.

64 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 190.

Właśnie gra na stereotypach wampirycznych jest jednym z ciekawszych rozwiązań fabularnych, wprowadzanych często w tych tekstach kultury, które korzystają z podobnego rozwiązania. Największym prześladowcą Weylanda jest Alan Reese, hochsztapler i satanista, który nie cofnie się przed niczym, by napić się krwi wampira; naiwnie sądząc, że da mu ona nieśmiertelność. Gdy Weyland pod groźbą śmierci godzi się na to – w rzeczywistości chcąc nakłonić Reese’a, by ten się odsłonił – okazuje się, że krew wampira nie jest w stanie przenosić wampiryzmu, a Reese pada ofiarą swojego przeciwnika. „Z krzykiem tryumfu stalowym chwytem obezwładnił osłupiałego Reese’a i rzucił na kanapę, twarzą do dołu, przygniatając go zaraz całym swoim ciężarem. Karabin upadł na podłogę. Zakrwawioną dłonią szybko zatkał Reese’owi usta, palcami ścisnął nozdrza. Ciało Reese’a wyprężyło się w szaleńczym wysiłku. Zaczął się dusić”⁶⁵.

W powieści Martina natomiast jeden z ludzi, Zgorzkniały Billy Tipton, pracuje dla złego wampira, Damona Juliana, wierząc, że ten w nagrodę przekaze mu dar nieśmiertelności; w rzeczywistości jednak Damon manipuluje Tiptonem, chcąc w ten sposób utrzymać przy sobie ludzkiego sługę. W krytycznej sytuacji Julian wyjawia mu prawdę: „Obawiam się, Billy, że mam dla ciebie smutną nowinę. Nie mogę cię zmienić. Czy naprawdę sądziłeś, że takie stworzenie jak ty może stać się jednym z nas?”⁶⁶. W obu przypadkach – Tiptona i Reese’a – mamy do czynienia z niehumanistycznym, sprzecznym z naturą pragnieniem nieśmiertelności, nawet kosztem człowieczeństwa; wszak Reese służy Szatanowi, a Billy – wampirowi. Realizują oni w pewien przewrotny sposób model postaci prezentowany przez Renfielda z *Draculi* Brama Stokera; pozbawionego skrupułów, zdemoralizowanego i zniewolonego przez najniższe instynkty osobnika, który gotów jest sprzedać duszę, by tylko żyć wiecznie⁶⁷. W tym celu wchodzi w konszachty ze złem absolutnym, jakim jest wampir lub – w przypadku *Gobelinu z wampirem*, w pewnym sensie wolnego od metafizyki – mit Szatana. Pragnienie nieśmiertelności utożsamiane

65 S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 277.

66 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 459.

67 Wynika to z błędnego zrozumienia pojęcia wiecznego życia; w starożytnej Grecji słowo „życie” miało dwa znaczenia: *bios*, czyli żywot doczesny, fizyczny, oraz *zoë*, tożsame z życiem wiecznym. Por. T. Cieślak-Sokołowski, *Elitarne nauczanie przez analogię* – <http://bit.ly/1d3JEtY> [dostęp 16.06.2010].

jest tutaj ze złem, które jest niczym innym, jak „przekraczaniem norm człowieczeństwa”⁶⁸. To – w tym przypadku – odwrócenie klątwy wiecznego życia, którą odnajdujemy chociażby w *Kronikach wampirów* i serii gier komputerowych *Legacy of Kain*.

Warto przy okazji rozwinąć motyw tej klątwy w cyklu gier o Kainie, albowiem mamy tam do czynienia ze swego rodzaju postmodernistycznym pomieszaniem stereotypów i archetypów, również w obrębie fantazmatu wampirycznego. Jak już wiemy, wampiry zostały przeklęte przez swoich wrogów, rasę Hyldenów, nieśmiertelnością i koniecznością przedłużania gatunku poprzez roznoszenie klątwy. Tym samym wypadły z koła życia i ich dusze nie mogły być pożerane przez Starogo Boga Nosgoth, który poprzysiągł im za to zgubę. Wampiry bardzo zbliżone pod tym względem do fantazmatu pojawiają się w grach *Blood Omen*, *Soul Reaver* i *Blood Omen 2*, w *Soul Reaverze 2* gracz ma natomiast okazję odkryć historię powstania wampirów spisaną z ich perspektywy, gdzie starożytne wampiry ukazane są jako istoty piękne, czule i mądre. Przykładem takiego wampira jest wspomniany już kilkakrotnie Janos Audron, skrzydlata istota stająca się w pewnej chwili mentorem demona Raziela.

Należy pamiętać, że „opowieść o zmaganiach Kaina i Raziela z ciążącym nad nimi fatum jest pełna bardzo skomplikowanych zakrętów i wielopiętrowych intryg. Żadna z postaci nie mówi prawdy i każda prowadzi własną grę z losem, próbując manipulować naszymi bohaterami”⁶⁹. Stąd też historia Janosa Audrona jest skomplikowana; jako ostatni przedstawiciel starożytnych wampirów, pamiętający jeszcze czasy, kiedy były one częścią natury, miał strzec miecza nazywanego Pożeraczem Dusz, czekającego na wampirzego mesjasza mającego przywrócić pradawny ład. Tym mesjaszem okazuje się Razel, przybyły z przyszłości w poszukiwaniu swojego przeznaczenia; los chciał, że za Raziem do Janosa Audrona dotarli łowcy wampirów, którzy wyrwali mu jego wampiryczne serce. Wiele lat później ten organ – jak się okazało – wykorzystał nekromanta Mortanius, by zmienić Kaina w wampira; Razel dowiedział się o tym i po heroicznym pojedynku wyrwał Kainowi serce Janosa Audrona, by ożywić swojego mentora. Wkrótce jednak okazało się, że Janos został opętany przez Hyldenów. „Żałosna kreaturo

68 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 158.

69 A. Leszczyński, *Wampir w pętli czasu* – <http://bit.ly/1h9m2L0> [dostęp 12.05.2010].



Kadr z gry *Legacy of Kain: Defiance*; Janos Audron opętany przez Władcę Hyldenów

– powie w pewnej chwili przywódca rasy Hyldenów do Raziela – nie masz pojęcia, co się wokół dzieje. [...] Wszystko było wyreżyserowane, by doprowadzić do tej chwili. Szukaliśmy trwałego nosiciela i zapewniłeś nam kogoś takiego. Potrzebowaliśmy krwi naszego starego wroga – sprowadziłeś Janosa Audrona [...]. Zwycięstwo jest już nasze⁷⁰. Opętany przez Hyldenów Janos walczy z Raziem i pokonuje go, sam zostaje zaś uwięziony w maszynie mającej otworzyć wrogom wampirów drogę do podboju krainy Nosgoth. Stamtąd wiele lat później uwalnia go Kain, jednak podczas pojedynku z Władcą Hyldenów Janos Audron zostaje wepchnięty do ich świata.

Tak w skrócie wygląda historia Janosa, rozbita na kilka części cyklu, którą gracz poznaje w wielu fragmentach i z różnych perspektyw. Ważne jest, że podczas tej historii postać ta jawi się jako istota szlachetna, bezinteresowna i łagodna, zaświadczać tym samym o czystości rasy wampirów przed nałożeniem na nich klątwy nieśmiertelności. Pozwala to odbiorcy na lepszą identyfikację z wampirami, tożsamymi w *Legacy of Kain* z wizerunkiem aniołów⁷¹.

70 „You pathetic creature – you haven’t got a clue. [...] all orchestrated as a prelude to this moment. We sought an incorruptible vessel, and you provided one. We required the blood of our ancient enemy, and you delivered Janos Audron [...]. We’ve already won”. *Nosgothic Realm* – <http://bit.ly/1gBfwNV> [dostęp 19.05.2010].

71 Na co wskazuje zresztą imię Raziela.



Komiksowy pierwowzór filmowego Blade'a (rys. Paco Medina)

Innym wartym odnotowania przykładem wymieszania wampirów nieumarłych z żywymi jest druga część filmowej trylogii o przygodach Blade'a, czyli *Blade: Wieczny łowca II* z 2002 roku, w której tytułowy bohater musi sprzymierzyć się z prawdziwymi krwiopiczami – zrodzonymi z wampirzych rodziców – aby pokonać grupę śmiertelnie niebezpiecznych, zmutowanych krwiopiczów. Zdolność prokreacyjna wampirów zaprezentowana w tym filmie zakłada, że wprowadzie wampiryzm przenosi się przez ukąszenie, ale starsi krwiopiczy są w stanie odbywać akty seksualne i płodzić żywych potomków. Tym samym pojawia się sugestia, jakoby wampir tak naprawdę nie był istotą nieumarłą, a żywym, zmodyfikowanym – bądź zmutowanym – organizmem. Tutaj „wampiry są starą rasą, posiadającą własną mitologię, zapisaną w księdze Erebusa – biblii wampirów”⁷². W samym społeczeństwie wampirów dochodzi do podziałów i krwiopiczy będący przemienionymi ludźmi – a więc bliżsi fantazmatowi, stereotypowo zli – traktowani są z lekceważeniem. Pojawia się zatem dychotomia każąca Blade'owi dzielić wampiry na dobre i złe; a on sam, będąc w połowie krwiopiczą, nie może takiego podziału odrzucić czy zignorować. Wskazanie na żywotność krwiopiczów ma tutaj na celu uwypuklenie tego podziału; wampirze mutanty rozmnażają się jedynie poprzez przenoszenie wampiryzmu – czyli kreację – żywe wampiry z kolei – przez prokreację. Są więc bliżsi ludziom. Stąd też łatwiej odbiorcy zaakceptować fakt, że protagonista – sam wywołujący ambiwalentne odczucia – może sprzymierzyć się z wampirami w walce z innymi wampirami; te pierwsze bowiem nie są tak jednoznacznie realizacją stereotypu.

Wampiry z drugiej części *Blade'a* i Janos Audron są tylko przykładami postmodernistycznego przemieszania koncepcji i konwencji, według jakich funkcjonuje fantazmat wampiryczny. Faktem jest natomiast, że w sytuacji, w której twórcy decydują się ułatwić identyfikację ze swoimi wampirami poprzez pozbawienie ich śladów doświadczeń z granicy życia

72 A. Brodala, *op. cit.*, s. 352.

i śmierci – a więc możliwości transgresji – niewiele mogą powiedzieć w kwestiach interesujących tanatologię. Takie wampiry nie są przykładem fascynacji śmiercią, bowiem jej nie znają i znać nie mogą. Cały sztafaż wampirzych cech i umiejętności sprowadza się wtedy do tych zaczerpniętych ze stereotypowego wyobrażenia i już przeze mnie analizowanych. Można zaryzykować stwierdzenie, że niechęć tanatologów do pogłębiania swojej dyscypliny poprzez metaforę wampira może mieć pewne uzasadnienie, albowiem sami twórcy też często pomijają temat śmierci, ogrywając go na wszelkie możliwe sposoby, ale nie zbliżając się – czy nawet nie starając się zbliżyć – do problematyki śmierci i umierania *sensu stricto*. Tanatologia, której celem jest „nauczyć ludzi dobrego umierania”⁷³, nieczęsto znajduje więc realizację swojego postulatów w wyobrażeniu czy metaforze wampira.

73 S. Cichowicz, *op. cit.*, s. 20.

**VI • Sens nie-życia
Motywacja wampira**

For all that it's worth
The blood on my hands
Is the blood of divinities
And all that is lost
Sound or unsound
Only bonds between you and me
If I go will you follow
Me trough the cracks and hollows
And I would be your Cain
If you would be here now

TIAMAT, *Cain*

VI · Sens nie-życia Motywacja wampira

Cechy fantazmatu wampirycznego są przez twórców opisywane i modyfikowane na różne sposoby, spośród których najważniejsze i najbardziej wyraziste pokrótce omówiłem. Generalnie popularną praktyką literacką i artystyczną jest umotywowana fabularnie prezentacja zmian, jakich twórca dokonał w intersubiektywnym wyobrażeniu. Z reguły odbywa się to poprzez zapoznanie niektórych bohaterów – a wraz z nimi odbiorców – z cechami wampira. Najczęściej chodzi o te atrybuty, których fantazmat nie uwypukla, a które są istotne dla danej jego realizacji, bądź odwrotnie – o wyśmianie tych cech, które są nielogiczne albo nieumotywowane; dla przykładu częste czy wręcz nagminne zanegowanie strachu wampira przed widokiem krzyża.

Twórcy bardzo chętnie korzystają z takiego zabiegu polegającego na rewizji fantazmatu, pozwala im on bowiem na w miarę klarowne i skuteczne zaprezentowanie charakterystyki swoich wampirów. W przewrotny sposób robi to doktor Weyland z *Gobelinu z wampirem*, prowadząc wykład na temat demonologii marzeń sennych, podczas którego spontanicznie wymienia i opisuje cechy swojego gatunku¹. W *Ostatnim rejsie „Fevre Dream”* George’a R.R. Martina Joshua York streszcza Abnerowi Marshowi historię swojego ludu, nie unikając przy tym drobiazgowego opisu jego cech i przyzwyczajzeń². Zanim stał się Vesperem z trylogii o nocarzu Magdaleny Kozak, „szeregowy Arlecki miał się zająć zbadaniem wszelkich aspektów funkcjonowania wampirów w spo-

1 Por. S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 30–36.

2 Por. G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 192–216.

leczeństwie współczesnym”³, a Daniel – reporter z *Wywiadu z wampirem* – podczas rozmowy z Louistem co jakiś czas weryfikował potoczną wiedzę dotyczącą krwio pijców⁴. W *Nekroskopie* Briana Lumleya wampir Tibor Ferenczy w przewrotny sposób skłania rumuńskiego nekromantę, Borysa Dragosaniego, by ten opowiedział mu o stereotypie wampira: „Ty powiedz, co wiesz albo myślisz, że wiesz o Wampirach. Opowiedz mi o mitach, przesądach i legendach, jakie słyszałeś”⁵. Wreszcie Regis z *Sagi o Wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego inicjuje taką rozmowę *expressis verbis*: „No dobrze – powiedział wreszcie. – Widzę, że to nieuniknione. Zdaje się, że już dawno powinienem wam wyjaśnić pewne sprawy”⁶, czym chce rozprawić się raz na zawsze z uprzedzeniami członków drużyny, oceniających go przez pryzmat fantazmatu. Jego wypowiedź wydaje się najbardziej kompleksowa ze wszystkich przywołanych przykładów, służy bowiem nie tylko celom fabularnym (zdają się one mieć wręcz znaczenie marginalne), lecz polega również na demitologizacji – i przy okazji remitologizacji – postaci wampira jako takiego⁷; co jest skądinąd bardzo charakterystyczne dla prozy Sapkowskiego. Wreszcie podręcznik do *Wampira: Maskarady* wymienia wszystkie istotniejsze cechy fantazmatu wampirycznego⁸, by dość jednoznacznie wskazać, które mają pokrycie w proponowanej przez twórców gry rzeczywistości, a które należy odrzucić.

Tak modyfikowane wampiry przestają być tożsame ze złem absolutnym, choć nadal nie można ich uznać za postacie jednoznacznie pozytywne, których cechy łatwo poddają się atrybucji. Jeśli jednak szerzenie zła i chaosu przestaje być sensem ich istnienia, pojawia się pytanie, jakie inne cele mogą zajmować nieśmiertelnych krwio pijców? I co robią, aby je zrealizować?

Pytanie to jest bardzo istotne z punktu widzenia recepcji fantazmatu wampira, bowiem bohater dowolnego tekstu kultury – czy to jednoznacznie pozytywny, czy ambiwalentny – musi mieć jakieś wiarygodne fabularnie cele, którym poświęca swój czas. A ma tego czasu dużo,

3 M. Kozak, *Nocarz...*, s. 17.

4 Por. A. Rice, *Wywiad z wampirem...*, s. 32.

5 B. Lumley, *Nekroskop...*, s. 116.

6 A. Sapkowski, *Chrzest ognia...*, s. 283.

7 *Ibidem*, s. 281–292.

8 Por. M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 22–23.

w większości przypadków jest bowiem nieśmiertelny. W tej sytuacji fantazmat wampiryczny nie daje jednoznacznej odpowiedzi, jakie powinny być pasje i tęsknoty stereotypowego wampira, może poza ideą dążenia do wiecznej miłości, często niemożliwej do spełnienia. Warto więc w tym przypadku odejść nieco od samego wyobrażenia wampira i skupić się na konkretnych realizacjach fantazmatu oraz ich nie-życiowych celach, które mają je uwiarygodnić i ułatwić identyfikację potencjalnym odbiorcom.

Polowanie na wampiry

Najbardziej kontrowersyjnym z perspektywy wampira – i zarazem najlepiej zrozumiałym z ludzkiego punktu widzenia – celem jego egzystencji jest przeciwstawienie się własnemu gatunkowi, a więc niszczenie innych wampirów. Poczucie przynależności grupowej czy wręcz rasowej jest zawsze trudne do przezwyciężenia, czego dowodem pozostaje chociażby tytułowy bohater cyklu *Legacy of Kain*, który w chwili, gdy został ostatnim wampirem w Nosgoth, wołał doprowadzić do zagłady świata niż zaprzepaścić szansę na przetrwanie swojego gatunku. Tym bardziej jeśli ktoś narzuca sobie rolę łowcy i zabójcy wampirów, dopuszcza się kolaboracji z ludzką moralnością i stanowi dla krwiopijców większe zagrożenie niż ktokolwiek inny. Staje się zdrajcą.

Takiej zdrady dopuszcza się Joshua York, kolaborując z Abnerem Marshem w celu zniszczenia Damona Juliana i uwolnienia innych wampirów spod jego władzy. Zamiarem głównego bohatera jest nie tyle może zniszczenie wampirzego gatunku, ile ucywilizowanie go i sprawienie, że będzie on w stanie wieść pokojową koegzystencję z ludźmi. Tym niemniej, gdy jednoznacznie opowiada się on przeciwko Julianowi, kierując nim bardziej partykularne interesy; pragnie on ochronić wampirzycę Cynthię i ich dziecko przed zakusami Damona Juliana, a także umożliwić jej pierwszy w historii jego ludu bezpieczny poród. Wiedział, że nie może pokonać swojego przeciwnika tradycyjnymi metodami, czyli poprzez wzrokowy pojedynek na siłę woli, praktykowany między przedstawicielami jego gatunku jako jedyny pewny sposób na osiągnięcie tytułu Mistrza krwi. „Patrzyłeś mi w oczy, Abnerze – powiedział York, próbując opisać swojemu współnikowi tę cechę swojej rasy. – Ujrzałeś tkwiącą w nich moc, a być może również coś innego, mroczniejszego. Tak jest w przypadku całej naszej rasy. Mesmer pisał o zwierzęcy

magnetyzmie, o dziwnych mocach, które tkwią we wszystkich żyjących istotach, przy czym w niektórych są one silniejsze niż w innych. Widziałem tę moc u ludzi. Na wojnie dwóch oficerów może rozkazać swoim ludziom, by przeprowadzili identyczne, nader ryzykowne i śmiałe natarcie. Jeden z nich wydanie takiego rozkazu przypłaci życiem, zabiją go jego żołnierze. Inny w tej samej sytuacji, używając tych samych słów, nakłoni swoich ludzi, aby z własnej woli poszli za nim na pewną śmierć. Bonaparte miał taką moc. Tak mi się przynajmniej wydaje. Jednak u przedstawicieli naszej rasy jest ona najsilniejsza. Zawiera się w naszym głosie, ale przede wszystkim w oczach. Jesteśmy łowcami i potrafimy wzrokiem ujarzmić i uciszać nasze naturalne ofiary, sprawiać, by wykonywały nasze polecenia, a niekiedy nawet by same zadawały sobie śmierć”⁹.

Nadludzka siła, szybkość i wytrzymałość Yorka także nie dawały mu przewagi nad wielokrotnie od niego starszym Julianem, toteż żeby zapewnić sobie zwycięstwo, główny bohater zwrócił się o pomoc do Abnera Marsha. Liczył na to, że stary kapitan parowca i jego załoga zdołają pokonać Juliana za dnia. Wprawdzie nie spodziewał się, że Marsh już dawno nie posiada żadnych ludzi i to nieco pokrzyżowało mu plany, ale i tak pomoc człowieka okazała się nieoceniona. Tym samym York, który w powieści Martina stanowi żywy dowód na to, iż można być wampirem i stosować się do ludzkiej moralności, wyraźnie potrzebuje czynnika czy pierwiastka ludzkiego, by osiągnąć swój cel; stanowią więc z Marshem dwie strony jednej monety, którą określić można człowieczeństwem.

Nieco dosłowniej do niszczenia wampirów podchodzą filmowy Blade i serialowy Angel. O niechęci wobec swoich pobratymców i wewnętrznej potrzebie polowania na nich decydują dwa czynniki, a jeden wynika z drugiego. Przede wszystkim w obu przypadkach mamy do czynienia z wampirami, którzy jednak nie są nimi w stu procentach; w pewnym stopniu pozostało w nich coś z ludzi, przez co nie do końca mogą zaakceptować wampirzą egzystencję, ze swej natury negującą podział na dobro i zło. Angel w wyniku klątwy rzuconej na niego przez Cyganów posiadł ponownie ludzką duszę, Blade zaś urodził się jako pół wampir, pół człowiek, ze względu na tkwiącą w nim bestię niezdolny normalnie funkcjonować w ludzkim społeczeństwie, a jednocześnie niegodzący się

9 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 210.

na żywot krwiopijcy. Obaj nie chcą bądź nie mogą zaakceptować życia wbrew – czy może raczej w poprzek – etyki i moralności, wykorzystując więc swoją wampirzą naturę, by polować na zło, z którym utożsamiają swój gatunek.

W obu przypadkach walka z wampirami ma również swego rodzaju podstawy terapeutyczne; kanalizuje bowiem ich naturalną agresję i pasję, wpisaną w żywot wampira. Nakłada jednak również pewne ograniczenia; tak na Blade'a, jak i na Angela. Ten pierwszy musi korzystać z serum hamującego głód krwi, drugi natomiast – nie może poddawać się silnym uczuciom, albowiem wtedy traci nad sobą kontrolę i ujawnia swoją wampirzą naturę, zwaną w serialu „Angelusem”; w uniwersum seriali *Buffy: postrach wampirów* i *Anioł ciemności* objawia się to przemianą twarzy wampira w potworną – na poły kocią, na poły nietoperzową – twarz demona. Przez znakomitą większość czasu Angel to jednak „nękany ludzkim sumieniem i świadomością krzywd zawinionych jako wampir, [...] przystojny, seksowny mężczyzna. Co prawda od czasu do czasu zdarzało mu się przywdziać maskę obrzydliwego «nosferatu», ale rekompensował to inną ciekawą cechą – był wampirem-wegetarianinem. Podobnie jak inne «dobre» wampiry w rodzaju Blade'a, Anioł żywił się zwierzętami, a w ostateczności zbrodniarzami”¹⁰. Docelowo natomiast polował na swoich pobratymców i inne demony. Podobnie zachowuje się postać Blade'a, która pierwotnie powstała na potrzeby komiksów z uniwersum Marvela, gdzie wampiry są – tradycyjnie – złem absolutnym i przeciwstawianie się im jest naturalnym odruchem wszystkich bohaterów.

Zasób środków Angela do walki z wampirami jest relatywnie niewielki, poza swoją wampirzą kondycją i nabytymi przez wieki umiejętnościami może on bowiem liczyć głównie na pomoc przyjaciół i sojuszników, przede wszystkim słynnej łowczyni, Buffy. Pod tym względem jest skrajnym przeciwieństwem Blade'a, który woli pracować sam, ponieważ tylko wtedy jest najskuteczniejszy. (Co udowadnia zresztą w trzeciej części filmowej trylogii, *Blade: Mroczna Trójca* Davida S. Goyera z 2004 roku, gdzie tytułowy bohater wprawdzie musi sprzymierzyć się z dwójką innych łowców wampirów, jednak czyni to niechętnie i mimo wszystko jest od nich nieporównanie efektywniejszy.) Jego „bronią, która

¹⁰ J. Gałka, *Wampiry na srebrnym ekranie* – <http://bit.ly/19DkaFE> [dostęp 22.05.2010].



Fragment okładki *Legion of Monsters – Morbius* z 2007 roku, przedstawiający komiksowy pierwowzór żywego wampira (rys. autorstwa Grega Landa i Justina Ponsora)

skutecznie dziesiątkuje zastępy wampirów, jest srebro (srebrne kule) oraz światło słoneczne. Autorzy dają nam tu obraz wampira-naukowca pracującego np. nad nowym typem broni¹¹, operującego promieniami ultrafioletowymi, niebezpiecznym mieczem – groźnym tak dla użytkownika, jak i jego wrogów – oraz wieloma innymi gadżetami, mniej lub bardziej nawiązującymi do wyobrażenia o słabościach wampirów. Po prawdzie – a wbrew temu, co twierdzi autor/autorka cytowanego artykułu – to nie Blade opracowuje nową broń, a jego sojusznik i mentor, Whistler, czyli jedyna osoba, której ufa (z perspektywy intertekstualnej znaczenia nabiera fakt, że osoba, która nakłoniła Angela do walki z wampirami, również nosiła imię Whistler, co jest dość wyrazistym dowodem na to, iż wampir polujący na wampiry z serialu Jossa Whedona był bardzo mocno wzorowany na postaci Blade’a). Nie zmienia to jednak faktu, że Blade dysponuje szerokim wachlarzem środków do uśmiercania krwio pijących, a te – uzupełnione o wampirze cechy – stanowią o jego sile i skuteczności.

11 Paranoid Android, *Wampiry – metamorfozy z przymrużeniem oka* – <http://bit.ly/1cDj9ic> [dostęp 22.05.2010].

Skoro mowa o czarnoskórym łowcy wampirów z uniwersum Marvela, warto przypomnieć sobie jeszcze w paru słowach postać Morbiusa, który w serialu animowanym *Spider-Man*, w odcinku pt. *Królowa wampirów*, przyłącza się do Blade'a, by wspomóc go w walce ze złymi pobratymcami. Morbius nie jest prawdziwym wampirem; jego komiksowy pierwowzór „był lekarzem-biologiem, laureatem Nagrody Nobla, który pewnego dnia zapada na chorobę skóry – próbując się uleczyć stosując szczepionkę z wyciągu nietoperzy. Jak łatwo się domyślić, staje się wampirem i rozpoczyna walkę o uratowanie swego człowieczeństwa”¹², a to oznacza również zwalczanie innych krwio pijców. Animowany Morbius wyrusza z Blade'em – wbrew jego woli – za królową wampirów, Miriam, którą jest w stanie wytropić dzięki łączącej ich więzi telepatycznej. Może też skutecznie z nią walczyć, bowiem w przeciwieństwie do Blade'a potrafi latać, dysponuje ogromną siłą, a także nieobca jest mu umiejętność hipnozy. Tym samym fałszywy wampir jest w stanie przewyższyć pod wieloma względami prawdziwych krwio pijców, a kulturowane przez niego człowieczeństwo pozwala mu ścigać ich z prawdziwie ludzką zjadłością, nieobcą bohaterom literackim pokroju Abrahama van Helsinga (który – można zaryzykować stwierdzenie – posłużył jako wzorzec osobowy takich postaci, jak Whistler, Arminius Vambler – łowca wampirów z trylogii *Kuzynek* Andrzeja Pilipiuka – czy Ladislav Giresci, znawca wampiryzmu z powieści *Nekroskop* Lumleya).

Jeśli już mówimy o Van Helsingu, to nie można nie wspomnieć o innym popularnym wampirze niszczącym swój własny rodzaj – a do tego czyniącym to w imię ludzkiej moralności – czyli o Alucardzie z serialu *Hellsing*. Działając w organizacji o hierarchicznym, zakonnym charakterze, wykonuje on prośby i polecenia lady Integral Hellsing, osoby całkowicie oddanej misji ochrony ludzi przed istotami nadnaturalnymi. Obecność aroganckiego i buńczucznego krwio pijcy, jakim jest Alucard, w organizacji tego typu może budzić zaskoczenie, szybko jest ono jednak neutralizowane przez konstrukcję tej postaci, bardzo silnie i konsekwentnie opartej na odwróceniu stereotypowych cech hrabiego Draculi z powieści Stokera. Co więcej, Alucard sam w sobie stanowi wprawdzie niezwykłą potęgę, jest ona jednak ograniczona przez lady Integral, która może w wyjątkowych sytuacjach zdjąć z niego magiczny łańcuch

12 J. Zieliński, *Postać wampira w różnych dziedzinach kultury masowej* – <http://bit.ly/1dPMmEJ> [dostęp 22.05.2010].

restrykcji. Na swój sposób Alucard jest więc uzależniony od ludzi, których chroni, co sugeruje jakieś mniej lub bardziej wymuszone działanie wbrew własnej naturze.

Sam Alucard pozostaje jednak zadowolony z takiego stanu rzeczy, bowiem podstawowy cel, dla którego służba w organizacji Hellsing jest przedłużeniem indywidualnych ambicji, to chęć zmierzenia się z najpotężniejszymi wampirami, jakie chodzą po ziemi. Innymi słowy, pragnie on ciągłego sprawdzania się w pojedynkach z innymi krwiopijcami i badania granic własnych możliwości; granic, których – należy wspomnieć – jeszcze nie przekroczył. Dlatego też służba u ludzi paradoksalnie jest dla Alucarda powodem do radości, gdyż pozwala mu wciąż na nowo wystawiać na próbę swoją własną kondycję.

Niszczenie wampirów – jakkolwiek bliskie ludzkiej moralności i stereotypowemu wyobrażeniu wampira jako kumulacji wszelkich negatywnych cech ludzkości – wymaga jednak istnienia czy też możliwości istnienia w ramach danego świata przedstawionego wampirów pełniej lub też bardziej kompleksowo realizujących podstawowy fantazmat. Twórcy korzystający z motywu wampira, a chcący go pokazać jako postać ambiwalentną czy wręcz protagonistę, często w ramach jego modyfikacji bądź reinterpretacji „rehabilitują” nie tylko pojedynczych krwiopijców, ale cały rodzaj. Wtedy wampiry jako takie stają się oczywiście nieco bliższe ludziom, a ich motywacje – mniej obce i wynaturzone, niż zwykło się to przyjmować. Wampiry pojmowane na sposób bardziej ludzki zyskują ludzkie cechy i emocje, czy ściślej mówiąc – to ich emocje zyskują ludzki charakter. Takie wampiry mogą też kierować się ludzkimi pobudkami.

Jedną z nich – często podejmowaną przez teksty **Wampir nad rozlewiskiem** kultury starające się ukazać egzystencję wampira z jego punktu widzenia – jest pragnienie prowadzenia względnie spokojnej, niczym niezmaćconej egzystencji. W tych realizacjach fantazmatu nieśmiertelność nie jest przekleństwem bądź nie jest tak postrzegana; stanowi natomiast środek, sposób czy też metodę, dzięki której można dążyć do samorozwoju i – mniej lub bardziej uświadomionej – afirmacji swojej egzystencji.

Henry Fitzroy z cyklu powieści autorstwa Huff jest przykładem takiego podejścia do nie-życia. Jego egzystencja jest spokojna i mało

problematyczna, co może wynikać z faktu, że mimo wszystko ma on przed sobą perspektywę jej końca; jest ona jednak tak odległa, że niemal tożsama z nieśmiertelnością. Fitzroy zarabia jako pisarz roman-sów¹³, co pozwala mu obcować z szeroko pojętą kulturą i nie wypadać z jej obiegu, jednocześnie nie zwracając na siebie uwagi. Kiedy więc po atakach demona na mieszkańców Toronto pojawiają się nagłówki gazet: „WAMPIR PRZEŚLADUJE MIASTO [...]”. Nagłym ruchem nadgarstka posłał gazetę na drugi koniec pokoju i z niewielką satysfakcją patrzył, jak strony opadają na podłogę niczym zranione ptaki. – Kurwa. Kurwa. Kurwa! Podeszedł do okna, po drodze ściągając płaszcz i rzucając na kanapę. Odsunął zasłony, które odgradzały go od miasta. Wampiry były rasą samotników, nie szukały się nawzajem i nie prowadziły rejestrów, gdzie kto w danej chwili przebywa. Chociaż Henry podejrzewał, że dzieli terytorium z innymi, mogły być ich dziesiątki – poruszających się, żyjących, żywiących się we wzorze światła i cienia, jaki tworzyła noc – był tak samo nieświadomy ich obecności jak ludzie, wśród których żyli. [...] Ale nie mógł pozwolić na terroryzowanie miasta. Strach pozostawał niezmienny przez stulecia, tak jak reakcje ludzi. Sterroryzowane miasto szybko wyciągnęłoby pochodnie i zaostrzone kołki... albo ich dwudziestowieczny, wyprodukowany w laboratorium ekwiwalent”¹⁴. Fitzroy w pierwszej chwili obawia się, że mordów mógł dokonać jakiś jego potomek, jednak szybko dochodzi do wniosku, że problem leży gdzie indziej; masowa histeria, jaką wywołały owe zabójstwa, sprawia, iż – aby zminimalizować ryzyko wykrycia – zmuszony jest szukać zabójcy na własną rękę. W tym celu sprzymierza się zresztą z Vicki Nelson.

Wampir z powieści Huff dysponuje klasycznym zestawem środków pozwalających mu zarówno ukrywać się w ludzkim społeczeństwie, jak i ścigać wszystkich, którzy nierozważnie zwracają uwagę ludzi na zjawiska nadprzyrodzone.

Do tych pomocnych w realizacji pierwszego celu należy niezłomna wampirza wola, o której była już mowa wcześniej, przy okazji Joshuy Yorka; serial *Więzy krwi* – nawiązujący do powieści Huff – ukazuje to bardziej wprost jako swoistą formę hipnozy. Pojawia się także kwestia niezwracania na siebie uwagi poprzez uszanowanie terytoriów

13 W serialowej adaptacji *Ceny krwi jest on rysownikiem komiksów*.

14 T. Huff, *Cena krwi...*, s. 39–40.

lowieckich innych wampirów. W niewydanej w Polsce piątej części cyklu powieści, *Blood Debt*, Fitzroy przeprowadza się do Vancouver, aby zrobić w Toronto miejsce dla przemienionej przez siebie Vicky Nelson; bardzo ważna jest bowiem dla niego anonimowość i wynikająca z niej spokojna egzystencja, która pozwala mu przetrwać.

W tym drugim celu Fitzroy również ma do dyspozycji standardowo przypisywany wampirom zestaw umiejętności – nadludzką siłę, szybkość, zdolność regeneracji – wynikających bezpośrednio z fantazmatu wampirycznego, których źródła leżą w nieświadomości i które pokrótce już sobie omówiłem.

Również Jody i Tommy, wampiry z powieści *Krwio pijcy* i *Ssij, mała, ssij* Christophera Moore'a, odczuwają ogromną potrzebę świętego spokoju. Chociaż – o czym już wspominałem – ich podstawową, wpisaną w egzystencję rolę jest funkcja psychopompa, pomagającego umierającym przejść na drugą stronę, oboje niewiele uwagi poświęcają swojemu implikowanemu gatunkowo zadaniu. Chcą czerpać radość ze swojego nie-życia (przynajmniej do pewnego momentu), ale w zaciszu swojego mieszkania, nie rzucając się w oczy. „Niech pan posłucha – powiedziała w pewnej chwili Jody do ścigającego ich detektywa Cavuto – nie będzie już zabójstw. Obiecuję. Odejdziemy i nigdy nie wrócimy. Więc niech pan odpuści. I zostawi w spokoju Tommy'ego”¹⁵. Spokojna egzystencja bez przygód jest ich najbardziej pożądanym celem, co zresztą stanowi pośredni powód, dla którego w *Ssij, mała, ssij* poddają się procesowi przemiany z powrotem w ludzi. Jako że ich mentalność i poczucie moralności nie zmieniło się zbyt po przemianie w wampiry, można uznać, że ich status ontologiczny pełnił drugorzędną rolę względem potrzeby spokojnej i stabilnej egzystencji.

Szeroko pojęty święty spokój jest również celem Billa Comptona, wampira z cyklu powieści o Sookie Stackhouse autorstwa Charlaine Harris oraz – czy może przede wszystkim – serialu *Czysta krew*. Bill jest członkiem swego rodzaju mniejszości rasowej, jaką stanowią wampiry. Pozostaje on – szczególnie na kartach powieści – osobnikiem niejednoznacznym, mrocznym i niewahającym się podejmować drastyczne środki, by osiągnąć swój cel. Przede wszystkim jednak pragnie asymilacji i spokojnego życia w miasteczku Bon Temps, z którego pochodzi. Ceni

15 Ch. Moore, *Krwio pijcy...*, s. 415.

sobie swoją prywatność i ludzkie zwyczaje, których pragnie przestrzegać. „Z tego też powodu jako wampir starałem się pozostać osobą cywilizowaną – zwierza się w pewnej chwili Sookie – czyli na swoje ofiary wybierałem złych ludzi i nigdy nie żywiłem się dziećmi. Nie potrafiłem w każdym razie zabić dziecka, nigdy, przenigdy! Obecnie moja sytuacja jest zupełnie odmienna. Mogę pójść do całodobowej kliniki w pierwszym lepszym mieście i dostać tam syntetyczną krew... chociaż jest paskudna w smaku. Mogę także zapłacić dziwce i dostać od niej tyle krwi, że wystarczy mi na kilka dni życia. Albo mogę oczarować kogoś, by bezinteresownie pozwolił mi się ugryźć, a później wszystko zapomniał... Zresztą, teraz nie potrzebuję tak bardzo krwi”¹⁶. Podejście Billa charakteryzuje się skłonnością do kompromisu i unikania kłopotów, nie zawsze jednak jest to możliwe. Wampiry w świecie wykreowanym przez Harris nie są bowiem spokojnymi, łagodnymi istotami, a przeciwnie – część z nich uważa, że egzystencja wśród ludzi przynosi im ujmę. Stąd też ich asymilacja jako mniejszości rasowej – czy może nawet gatunkowej – nie przebiega łagodnie.

Harris korzysta z motywu wampirycznego, by pokazać trudności natury społecznej, jakie towarzyszą rozwojowi tolerancji czy akceptacji wobec wszelkiego rodzaju mniejszości, ze szczególnym uwzględnieniem odmiennych orientacji seksualnych. „Ciekawe w tej analogii jest to, że kwestię tolerancji dla odmienności popkultura przedstawiała zwykle w postaci wyidealizowanej. Mieliśmy ucukrowanych, przesłicznych gejów, takich jak Tom Hanks w *Filadelfii*. Tolerować kogoś takiego jest bardzo łatwo, bo przecież scenarzyści wymyślili te postacie właśnie jako maszyny do tolerowania. Kwestia tolerancji robi się ciekawa dopiero, gdy dotyczy kogoś, kto budzi odrazę – na przykład neonazistę albo wampira”¹⁷. Staje się więc wampir metaforą sąsiada, który przez swoją odmienność robi się w jakiś pozaracjonalny sposób niewygodny; zaczyna przeszkadzać, chociaż niczego złego nie uczynił. Jest to zarazem bardzo mocne zagranie, wykorzystuje bowiem fantazmat stereotypowo kojarzony ze złem absolutnym, który na kartach powieści – czy telewizyjnym ekranie – ulega przekształceniu w istotę wprawdzie ambiwalentną, ale akceptowalną. Najlepszym tego przykładem jest

16 Ch. Harris, *op. cit.*, s. 74–75.

17 W. Orliński, *Brzydszy obiekt tolerancji*, „Gazeta Telewizyjna”, dodatek do „Gazety Wyborczej” 2009, nr 31, s. 6.

Bill Compton, którego motywy i pragnienia są w swej istocie bardzo ludzkie, a jego nadrzędnym celem – do jakiego z racji swej natury go-tów jest jednak iść po trupach – pozostaje spokojne funkcjonowanie w ludzkim społeczeństwie.

Podobnymi motywami kieruje się Monika Stiepankovic, ponad ty-sięcioletnia wampirzyca z powieści Pilipiuka, zamknięta w ciele szesnasto-latki i usiłująca ułożyć sobie życie we współczesnym Krakowie. Pomaga jej w tym osobliwa grupa przyjaciół: Michał Sędziwoj z Sanoka, twórca kamienia filozoficznego, jego uczennica Stanisława Kruszevska oraz jej „kuzynka”, była agentka Centralnego Biura Śledczego, Katarzyna. Monika zaś – jak już wspominaliśmy – nie jest wampirem *sensu stricto*; łowca krwiopijców Arminius twierdzi wręcz, że to „pseudowampir. Nie jest martwa i nie wysysa ludzi. Podpija krew z koni. Niegroźna, nawet na takie się nie poluje”¹⁸. I chociaż czytelnik od początku podejrzewa, że Monika tak naprawdę nie jest złą istotą, to jednak jej osoba wzbudza lęk wśród niektórych ludzi i zwierząt, co każe się zastanawiać, czy dość prozaiczne cele Moniki, a więc spokojne życie przeplatane okazjonal-nym piciem końskiej krwi, to wszystko, na czym jej zależy.

Wiele razy jej życie było zakłócanie przez różne wydarzenia historycz-ne, a nieporównywalnie częściej przez zabobonnych ludzi, którzy w jej wiecznie młodym wyglądzie widzieli działania sił nieczystych. „A za-tem koniec spokojnego życia w willi na brzegu morza – pomyślała Mo-nika, gdy musiała uciekać ze starożytnej Myry. – Trzeba uciekać, zdać się na niepewny los...”¹⁹ Cicha, spokojna egzystencja stanowi dla niej podstawowy i najważniejszy cel; nie ma zbyt dużych ambicji, chce tyl-ko dobrze pasować do otoczenia i czerpać radość z szans, jakie daje jej życie. Lubi też czuć się przydatna i ceniona. „Czym jest szczęście? Trud-no powiedzieć. Ma ono wiele twarzy. Żołnierze z polskiego batalionu KFOR czerpią je z faktu, że w ich bazie znalazła schronienie młodzieńka, złotowłosa Serbka. Mają z dziewczyny masę pożytku. [...] Dużo czyta, szlifuje język. Wypytuje ich o treść książek, których nie mają w biblio-teczce. [...] Obecność dziewczynki sprawia, że nie jest nudno”²⁰. Tak to Monika układa się z ludźmi wokół i za okazaną jej przyjaźń i sza-cunek odwdzięcza się tym samym, nie dążąc do konfliktów ani waśni.

18 A. Pilipiuk, *Księżniczka*, Lublin 2007, s. 292.

19 *Ibidem*, s. 223.

20 *Idem*, *Kuzynki...*, s. 33–34.

Spokój i skromność są tym, co zjednuje jej wszystkich wokół; czy to żołnierzy KFOR-u, czy koleżanki z klasy.

Tego typu spokój ceni sobie również Weyland z *Gobelinu z wampirów*. Dla niego środkiem do osiągnięcia tego celu – wraz z wynikającą z niego możliwością spokojnego i w miarę częstego pożywiania się krwią ludzi – jest przyjmowanie nierzucających się w oczy, ekscentrycznych i mało podejrzanych tożsamości, takich jak np. wykładowca akademicki. Jest to kamuflaż, z którym Weylandowi trudno się rozstać, gdyż ceni sobie jego praktyczność. Po ucieczce od satanisty Alana Reese’a stwierdza on spokojnie: „Zacznę od początku [...]. O ile, oczywiście, nie uda mi się pozostać przy obecnym wcieleniu. Muszę zatrudnić całą moją wyobraźnię i zabrać się do pracy, do ciężkiej pracy”²¹. Weyland, podobnie jak Fitzroy, doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że mimikra i udawanie człowieka są najlepszymi sposobami na anonimowe zdobywanie pożywienia i unikanie zagrożeń.

Problem wampirycznych przyzwyczajień i uwarunkowań jest tu kluczową przeszkodą; zarówno Fitzroy, jak i Weyland, muszą bardzo uważać, żeby się nie ujawnić (tego egzaminu nie zdał Joshua York, początkowo pragnący zataić swoją tożsamość przed Abnerem Marshem; brak wiarygodnego wyjaśnienia ekscentryzmu bohatera i krążące na pokładzie „Fevre Dream” plotki szybko jednak doprowadziły do jego zdemaskowania – choć trzeba przyznać, że anonimowość nigdy nie była dla niego nadrzędnym celem). Dla Fitzroya w miarę wiarygodnym alibi jest fakt bycia pisarzem, artystą, ekscentrykiem; dzięki temu jego nawyki, choć wywołują zdziwienie w jego otoczeniu, nikogo nie niepokoją. Weyland postawił na ekscentryczność środowiska akademickiego, a jego wysoka inteligencja i erudycja – wykształcona, jak sam twierdzi, w ramach adaptacji do nowego otoczenia – są w tym wielce pomocne. Taktyka stania z boku i nierzucania się w oczy również stała się jego domeną. „Nie mógł sobie pozwolić na najmniejszy błąd. Za wszelką cenę chciał uniknąć plotek na swój temat, więc starał się nikomu nie wchodzić w drogę. [...] Albuquerque było znacznie mniejsze, niż przypuszczał, i zaczynało mu brakować tego poczucia anonimowości, które oferował Nowy Jork”²². Wielkie miasta są naturalnym siedliskiem miejskich legend i od zawsze stanowią naturalne środowisko wampirów.

21 S. McKee-Charnas [!], *op. cit.*, s. 105.

22 *Ibidem*, s. 181–182.



Fragment wykonanej przez Felipe Massafero okładki pierwszego zeszytu komiksowej adaptacji *Ostatniego rejsu „Fevre Dream”*

„Teren łowny bestii znajduje się w samym sercu cywilizacji. Naturalnym środowiskiem jej bytowania jest świat kultury. Tym samym obawa przed wampirem jest lękiem przed nienazwanym i niezidentyfikowanym obcym, który żyje wśród nas. Im wyższe mury obronne, tym więcej osób znajdzie schronienie w ich obrębie. Im większe skupisko ludzi, tym większa ich anonimowość. [...] Nieumarły pojawił się w wyobraźni i twórczości człowieka dużo wcześniej, niż powstały fortyfikacje odgradzające ludzi od dzikiego środowiska, ale naprawdę swobodnie poczuł się dopiero w mieście”²³. Inteligentnie i sprawnie wmieszany w anonimową społeczność wampir może czuć się bezpiecznie, tak jak Fitzroy czy – przede wszystkim – Weyland.

Kwestia miejskości wampirów i ich terenów łowieckich jest bardziej kompleksowo omówiona przez podręcznik do gry *Wampir: Maskarada*, z założenia prezentujący zasady, jakimi musi się kierować gracz chcący odegrać rolę wampira. Nadrzędną z tych zasad jest tytułowa Tradycja Maskarady. „Ujawnienie wampirów śmiertelnym byłoby zabójcze dla obu stron. Choć większość ludzi nie wierzy w wampiry, jest wystarczająco wielu, którym ujawnienie wampirzej egzystencji wystawiłoby Spokrewnionych na ryzyko. [...] Podczas, gdy młodzi mogą mówić o Inkwizycji jak o historii starożytnej, dla starszych, którzy to przetrwali, są

23 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 61–62.

to wciąż świeże wspomnienia”²⁴. I faktycznie, choć pobudki kierujące – lub mogące kierować – Spokrewnionymi z *Wampira: Maskarady* mogą być bardzo partykularne, część wampirzych klanów – głównie zgromadzonych w sekcje zwanej Camarillą – z założenia pilnuje przestrzegania Maskarady. Należą do nich przede wszystkim rządzący Camarillą Ventrue, oni bowiem „wspierają Maskaradę całym swym sercem, czując, że pod jej kierunkiem można otrzymać najlepszą egzystencję dla wszystkich wampirów. Według nich inne klany są zuchwałe i impulsywne. [...] Nie byłoby Maskarady, nie byłoby wampirów”²⁵. Podobnie myśli klan Brujah – złożony głównie z idealistów i nonkonformistów – uważający jednak Camarillę i Maskaradę za „mniejsze zło”²⁶, oraz omawiani już Toreadorzy, według których dzięki niej „Rodzina i bydło mogą współistnieć w harmonii, każdy korzystając z obecności drugiego”²⁷. Z podobnych założeń – choć w nieco bardziej pragmatycznych celach – wychodzą Wyznawcy Seta, niezrzeszeni z Camarillą i gardzący ludzkością, a jednak kryjący się przed nią dla swoich własnych korzyści. „Setyci używają narkotyków, seksu, pieniędzy i władzy – nawet *vitae* i nadnaturalnej wiedzy – aby owinąć innych wokół palca”²⁸ i nie dać się odkryć ludziom.

Poza naturalnymi i standardowymi już wytrzymałością i siłą wampirów Spokrewnieni z *Wampira: Maskarady* mają do dyspozycji szeroki wachlarz możliwości oferowanych im przez Dyscypliny. Najwyrazistszym przykładem jest zdolność wywoływania Zapomnienia, przypisana do Dyscypliny Dominacji. „Po uchwyceniu spojrzenia ofiary, wampir zagłębia się w jej wspomnienia, wykradając je lub przekształcając zgodnie ze swoimi zachciankami. Zapomnienie nie pozwala na kontakt telepatyczny. Spokrewniony działa bardzo podobnie do hipnotyzera, zadaje bezpośrednio pytania i wyciąga od ofiary odpowiedzi. Stopień zmiany pamięci zależy od tego, czego pragnie wampir. Może zmienić umysł ofiary w sposób delikatny – jest to dość skuteczne przy eliminowaniu wspomnień dotyczących spotkania wampira z ofiarą czy nawet wspomnień związanych z piciem krwi ofiary przez wampira – lub

24 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 40.

25 *Ibidem*, s. 80.

26 *Ibidem*, s. 69.

27 *Ibidem*, s. 77.

28 *Ibidem*, s. 96.

całkowicie wymazać wspomnienia z przeszłości ofiary”²⁹. Dominacja i związana z nią umiejętność Zapomnienia jest domeną klanów Giovanni, Lasombra, Tremere i Ventruie – a także do pewnego momentu szalonych Malkavian – co ułatwia im wmieszanie się w tłum i zachowanie anonimowości, choć – o czym jeszcze będzie mowa – docelowo jest to Dyscyplina nastawiona na kontrolowanie innych.

Do tych samych celów służy Dyscyplina Iluzji, praktykowana przez nomadyczny klan Ravnos, składający się przede wszystkim ze złodziei, oszustów i szarlatanów. Wprawdzie oszustwo i ułudą, które kryją się za tą umiejętnością, mogą służyć do różnych celów, jednak równie dobrze sprawdzają się przy ukrywaniu swojej obecności (inna sprawa, że Ravnosom rzadko zależy na anonimowości; każdy z nich, „który dokona brawurowej kradzieży, jest zaiste bardzo poważany przez współklanowców”³⁰, rozgłos zapewnia mu bowiem odpowiednią pozycję w klanie). Iluzja pozwala na szeroki wachlarz możliwości manipulacyjnych. „Ravnosi kochają używać tej mocy do uwodzenia, oszukiwania i zniewalania śmiertelnych, kupując dusze swych ofiar za talerz zupy, która nie istnieje”³¹, a także odsuwając od siebie spojrzenie uważnych oczu, patrzących im na ręce.

Z kolei wspomniani wcześniej Malkavianie – czyli „klan dotknięty nieuleczalnym szaleństwem, które może przybrać niemalże każdą formę. Może równie dobrze objawiać się w morderczych tendencjach, co w stanie zbliżonym do katatonii”³² – poza Dyscypliną Dominacji zastąpioną w swoim czasie przez zdolność wywoływania Demencji mają możliwość posługiwania się Dyscypliną Niewidoczności. „Pragnąc stać się niewidzialnym, wampir znika, nawet jeśli stoi w samym środku tłumy. [...] Kilka klanów, Assamici, Wyznawcy Seta, Malkavianie, Nosferatu, używa tej mocy, ale jest ona znakiem rozpoznawczym Nosferatu”³³. To oni też najczęściej z niej korzystają, zarówno po to, by szpiegować innych, jak i ukrywać się przed ich wzrokiem. Gary Golden, najstarszy Nosferatu z gry *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, niemal przez cały czas pozostaje niewidzialny, żeby ukryć się przed gniewem Księcia

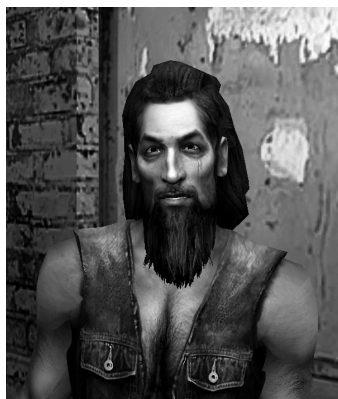
29 *Ibidem*, s. 152.

30 J. Hartshorn *et al.*, *Wampir: Mroczne Wiek...*, s. 68.

31 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 155.

32 *Ibidem*, s. 72.

33 *Ibidem*, s. 165–166.



Jack – zagadkowy przedstawiciel klanu Brujah z gry *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, którego motyw są co najmniej enigmatyczne

Los Angeles. Niewidoczność pozwala również na więcej, niż tylko niewidzialność i ukrycie swojej obecności; za sprawą umiejętności znanej jako Maska tysiąca twarzy „wampir może wpłynąć na percepcję innych, powodując, by ludzie zamiast niego widzieli kogoś innego”³⁴ bądź nawet „ukryć innych tak, jak słabszymi mocami ukrywał siebie”³⁵. A ukrycie swojej osoby – połączone z nienachalnym i mało buntowniczym trybem życia, ściśle strzeżonym schronieniem i ostrożnością – niemalże gwarantuje wampirom z *Maskarady* bezpieczną i spokojną egzystencję; o ile nie oplecie ich zawczasu charakterystyczna dla Świata Mroku sieć intryg i manipulacji.

Jakkolwiek potrzeba anonimowości mie-
wa różne podstawy i w efekcie nie musi korespondować z chęcią bycia
pozostawionym w spokoju, jest to dość istotny aspekt „ucławiaczania”
wampira, dokonywanego mimochodem. Krwio pijca może mieć róż-
ne zamiary i intencje, jednak wtapiając się w ludzki tłum, musi – z ko-
nieczności – przybierać ludzkie cechy, co ułatwia identyfikację i recep-
cję tak rozumianego fantazmatu. Poza tym święty spokój również jest
czysto ludzkim pragnieniem. Warto zauważyć, że chęcią pozostawienia
ich w spokoju kierują się głównie wampiry, które odczuwają bądź mają
świadomość ograniczonego czasu swojej egzystencji i chcą ten czas wy-
korzystać. Takie podejście mają Monika Stiepankovic i Henry Fitzroy,
podobnie – choć nieco bardziej przyziemnie czy pragmatycznie – my-
śla doktor Weyland i wampiry z powieści Christophera Moore’a. Na-
wet w Świecie Mroku, gdzie wampiry są z reguły okrutne i nieśmiertel-
ne, pragmatyczna i w miarę przewidywalna egzystencja – delimitowana
niejasną, ale przeczualną wizją Gehenny, czyli końca świata – powinna
być jednym z celów graczy wcielających się w postaci Spokrewnionych.

Warto przy okazji zauważyć, że *Wampir: Maskarada*, gra dająca
nieograniczone możliwości kreacji fabuły i postaci, pozwala jedno-
cześnie na kształtowanie motywacji i pasji bohaterów bez względu na

34 *Ibidem*, s. 166.

35 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wieki...*, s. 155.

ograniczenia fabularne, gdyż gry narracyjne jako takie ich nie posiadają; wszelkie restrykcje leżą jedynie w gestii Narratorów. Dlatego też – jak się można było zorientować – wszystkie cele i środki, jakimi kierują się opisywane przez *Maskaradę* klany wampirów i które są zakładane przez system, mogą dodatkowo być uzupełniane przez partykularne pasje i wybory. Stąd w niniejszej klasyfikacji motywów i celów egzystencji wampirów Świat Mroku będzie pojawiał się często, bowiem, poza sugerowanymi przez założenia gry celami i dążeniami poszczególnych klanów Spokrewnionych³⁶, *Maskarada* zezwala na całą gamę osobistych motywów i pasji, które zależą już tylko od graczy. „Kreując fikcyjny, «alternatywny» świat, w którym grający mogą mieć wpływ na fabułę, RPG wykorzystują wierzenia na temat wampirów, opowieści fabularne itd., nazwy, a nawet źródła historyczne [...]. Scenariusze stanowią interesującą syntezę stereotypów postaci wampirów i niejednokrotnie podejmują z nimi polemikę, prowadząc ją z punktu widzenia wampirycznych bohaterów i uzyskując dzięki temu dość zaskakujące efekty”³⁷. Dlatego też jeszcze kilkukrotnie będę się na nią powoływać, poszukując wartych odnotowania egzemplifikacji wampirzych pobudek.

Okrucieństwo i potworność wampirów
z *Maskarady* rozplywa się nie tylko

Człowiek – wampir, dwa bratanki...

w pragnieniu spokoju, ale również – co ciekawe – w pojawiających się okazjonalnie koncepcjach pojednania czy zrównania się z istotami ludzkimi. W istocie swoista „ekumeniczna” wspólnota wampirów i ludzi jest ideą, którą twórcy odwołujący się do fantazmatu wampirycznego często wykorzystują, aby oswoić implikowane przez niego absolutne zło. Pojednanie się z ludzkością może stanowić cel tych wampirów, któ-

36 Paweł Ciećwierz uważa, że dążenia te są kwestią drugorzędną. „Przykazania, do jakich muszą stosować się członkowie Rodziny Kainitów w *Maskaradzie*, sformułowane są tak, by podkreślić bezideowość i bezinteresowność nieśmiertelnego bytowania. Jedynym celem jest przetrwanie” (P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 114). Można polemizować z tą opinią. Jakkolwiek społeczeństwo wampirów w Świecie Mroku rzeczywiście kieruje się rygorystycznymi zasadami koegzystencji – jak wspomniana już Tradycja *Maskarady* – to jednak partykularne cele i interesy poszczególnych klanów i jednostek odgrywają w tej grze ogromną rolę, podkreślaną przez liczne podręczniki uzupełniające, które opisują kolejne aspekty wampirzej egzystencji. W *Wampirze: Maskaradzie* sieć intryg i manipulacji jest bardzo ważną częścią świata przedstawionego, a nie byłoby jej, gdyby Spokrewnieni koncentrowali się jedynie na przetrwaniu.

37 A. Gemra, *op. cit.*, s. 239.

re w mniejszym lub większym stopniu przyjmą ideały ludzkiej etyki i moralności bądź też przekroczą granice własnej potworności, stając się niemal humanistami.

W przywołanym wyżej Świecie Mroku pojawiają się takie koncepcje. Zanim powstała Camarilla – stawiająca sobie za cel utrzymywanie Maskarady i zapewnienie wampirom spokojnej egzystencji – średniowieczne społeczeństwo Kainitów było homogeniczne, jednak niektórzy krwio pijcy gromadzili się w mniej licznych sektach, do których przynależność była indywidualnym wyborem danego wampira, a co za tym idzie – gracza, który się w niego wcielał. Jedną z tych sekt są Inconnu, uważający, że „śmiertelnych należy traktować najlepiej, jak tylko się da”³⁸. Wprawdzie nie oznacza to jeszcze pojednania, ale stanowi krok w stronę swego rodzaju emancypacji ludzi w rządzonej przez wampiry świecie. O wiele bliżej koncepcji równości między ludźmi i krwio pijcami jest sekta Prometean, której członkami są przedstawiciele klanu Brujah z gry *Vampire: the Masquerade – Redemption*: Ecaterina Mądra i Cosmas, a także główny bohater, w którego wciela się gracz – Christof Romuald. Żyją oni legendą Kartaginy, w której rzekomo „wampiry żyły w pokoju ze śmiertelnikami. W Mrocznych Wiekach tamte dni są odległym wspomnieniem i większość myśli, że społeczeństwo takie byłoby obrażą Boga i Kaina. Część jednak twierdzi, że byłoby to możliwe, a nawet więcej, że to konieczne, aby wampiry przeżyły. [...] Uważają, że tylko przez pokojową, wspólną egzystencję z ludźmi mogą przetrwać obecne czasy manipulacji i wojen Inconnu”³⁹, którzy mimo wszystko pragną podporządkować sobie inne wampiry. W średniowiecznym Świecie Mroku Prometeanie mogą uchodzić za protoplastów koncepcji równości społecznej i postępu, co zresztą znakomicie widać w samej grze *Redemption*; zwolennicy Brujahów rezydują w ostoi niezależnej myśli i rozwoju kultury – na uniwersytecie w Pradze, podczas gdy inne klany – wzorem wampirów z wierzeń ludowych – chowają się w podziemiach klasztorów, katedr i aptek, a także w ściekach i na cmentarzach. Tak przedstawiona idea pojednania wampirów z ludźmi zyskuje sympatię i ukazuje otwartość oraz dbałość o człowieczeństwo, jakie cechują Prometean. Współpracują oni z ludźmi na partnerskich, nie zaś niewolniczych zasadach.

38 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wiek...*, s. 40.

39 *Ibidem*, s. 41.

Podobne podejście cechuje Joshuę Yorka. On również ceni sobie partnerstwo i przyjaźń z ludźmi, które w żadnym wypadku nie mogą uchodzić za wymuszone. Abner Marsh na swój szorstki i wulgarny sposób wierzy wampirovi i ufa, że jego intencje są czyste, dlatego nie boi się nazwać go współnikiem, nawet po wysłuchaniu przerażającej i budzącej niepokój historii ludu nocy, jaką od niego słyszy. „Jeśli moje marzenie ma się ziścić – mówi York – to musi nadejść czas, kiedy ludy nocy i dnia podadzą sobie ręce ponad brzaskiem i zmierzchem strachu, granicą, która dzieli nasze rasy. Musi nadejść czas, gdy trzeba będzie podjąć ryzyko. Niechaj to nastąpi teraz, przy twoim udziale”⁴⁰. Widać przy tym, że idea pojednania ludu dnia i ludu nocy stoi w wyraźnej opozycji z dotychczasowymi praktykami wampirów, do tej pory albo żywiących się ludźmi, albo czyniących z nich swoich niewolników i sługi. Znamienne, że ludzie chcący przeobrazić się w krwiopiczów wzbudzają niechęć i pogardę Yorka przede wszystkim dlatego, że pragną stać się wampirami. „Nie pojmuję natomiast – stwierdza Joshua – czemu ktoś z was może pragnąć życia w mroku albo czerwonego pragnienia”⁴¹. Człowieczeństwo jest dla niego ideałem, do którego należy dążyć; dlatego ma zamiar doprowadzić do przymierza między ludźmi a wampirami: „Tak bardzo możemy sobie nawzajem pomóc, Abnerze! Możemy nauczyć was waszej historii, od nas natomiast moglibyście nauczyć się samouzdrawiania, poznać sekret dłuższego życia. Z naszej strony to dopiero początek. Pokonałem czerwone pragnienie i wierzę, że mając odpowiednią pomoc, któregoś dnia pokonam samo słońce, tak że nasza rasa będzie mogła poruszać się za dnia. Wasi chirurdzy i lekarze mogliby pomóc naszym kobietom przy porodach, aby prokreacja nie musiała oznaczać śmierci”⁴².

Wampiry z trylogii o nocarzu Magdaleny Kozak są znacznie bliżej idei Yorka. Dzięki wynalezieniu sztucznej krwi nie muszą już polować na ludzi, mogą więc się do nich zbliżyć; niczym krwiopiczy z serialu *Czysta krew*. „Nie chcemy zabijać [...]. Nie musimy zabijać. Właśnie ta nasza słabość jest naszą siłą. Strach rodzi nienawiść. Nie zamierzamy budzić nienawiści. Chcemy żyć razem z ludźmi, na wspólnej ziemi. Chcemy im pomagać z całych sił. Ale by czuli się przy nas bezpieczni, muszą wiedzieć, [...] że zabijanie przychodzi nam z najwyższym trudem.

40 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 220.

41 *Ibidem*, s. 224.

42 *Ibidem*, s. 216.

I jest prostą drogą do własnego unicestwienia⁴³. Takie tezy propaguje Lord Ultor, przywódca Rodu Wojowników dbających o pokój i bezpieczeństwo między wampirami i ludźmi, natomiast Vesper i główni bohaterowie trylogii Kozak ochoczo się z nimi zgadzają, a nawet udaje im się przekonać do swojej sprawy niektórych śmiertelników. „Potrzeba nam bezstronnych świadków z ludzkiej strony. Takich, którzy potem uczciwie potwierdzą, że przestrzegamy Prawa”⁴⁴ – oznajmia w pewnej chwili Lord Wojownik, dając tym samym do zrozumienia, że przymierze z ludźmi – choć sekretne i chwiejne – stało się faktem; wampiry muszą tylko pilnować, żeby nie stracić zaufania śmiertelników w ich człowieczeństwo. Chęć zbliżenia się do ludzi, wiążąca się z nieuchronnym ucłowieczaniem wampirów, sprzyja negacji czy też podważaniu ich jednoznacznie pejoratywnej, a implikowanej przez fantazmat natury.

Nieco odmiennym rozumieniem pojednania, ale paradoksalnie autentyczniejszym i bardziej ludzkim, jest podejście Regisa z *Sagi o Wiedźminie* Andrzeja Sapkowskiego. Ów wampir cechuje się ogromną wstrzeмиęźliwością i szeroko pojętym zrozumieniem dla racji innych, bez względu na rasę czy orientację polityczną. Tym bardziej wiarygodną i autentyczną wydaje się jego świadoma i – mimo wszystko – dość non-konformistyczna decyzja, by towarzyszyć Geraltowi w podróży. *De facto* Regis „jako jedyny życiowy cel wskazuje towarzyszenie Geraltowi i doprowadzenie do tego, by wiedźmin wypełnił swoją misję, odnalazł Ciri i ocalił w ten sposób świat”⁴⁵, co może nie oznacza bezpośrednio pojednania wampirów z ludźmi, jednak wskazuje, że ludzkie cele (a Geralt – choć jest mutantem – posiada wiele ludzkich cech) mogą stanowić dla niego priorytet; więcej – jest w stanie poświęcić za nie swoje życie. Z narracyjnego punktu widzenia Regis jest jedynie jednym z towarzyszy Geralta, zmuszających go – i zarazem czytelnika – do rewizji swoich poglądów na temat ludzkiej moralności i etyki oraz determinant, które uzależniają (bądź nie) istoty je wyznające od uwarunkowań socjopolitycznych. W ten sposób wampir staje się na swój sposób strażnikiem czyстых, nieweryfikowalnych czy wręcz ostatecznych wartości – takich jak dobro, prawda, przyjaźń czy honor – wobec zepsucia i fałszu reprezentowanego przez ludzi, którzy zwykli być stereotypowo predestynowani

43 M. Kozak, *Nikt...*, s. 288.

44 *Eadem*, *Nocarz...*, s. 308.

45 K. Kaczor, *Geralt, czarownice i wampir...*, s. 113–114.

do pełnienia ról istot dobrych i szlachetnych, choć w rzeczywistości są od tego odlegli.

Sapkowski dokonuje w ten sposób przewartościowania szeregu fantazmatów – występujących nie tylko w literaturze *fantasy* – pokazując tym samym, że oparty na jednoznacznych wartościach i ponadczasowych zasadach moralnych świat jest tak naprawdę karykaturą rzeczywistości; lub odwrotnie – rzeczywistość jest karykaturą idealnego, fantastycznego świata. Przewartościowanie – zdawałoby się – oczywistych kategorii sprawia, że odbiorca musi zweryfikować fantazmaty wykorzystywane przez Sapkowskiego. W tym fantazmat wampira.

Upodobnienie wampira do człowieka – wynikające z mniej lub bardziej subtelnej gry z fantazmatem – zakłada często wtłoczenie ludzkiej moralności i etyki w archetyp antytezy człowieczeństwa, jaką jest krwio pijca, i swego rodzaju „zaprzęgnięcie” go do funkcjonowania wedle ludzkich norm. Z natury liberalna świadomość równości między ludźmi a wampirami – oraz jej postulaty – stanowią o dość jednoznacznej reinterpretacji fantazmatu wampirycznego, implikującej nie tylko zrozumienie ludzkiego punktu widzenia, ale wręcz kultywowanie swego rodzaju człowieczeństwa. Istnieją jednak takie reinterpretacje fantazmatu, które posuwają się jeszcze dalej w uczłowieczaniu wampira.

Pasja według wampira

Najczęstszą i najefektowniejszą metodą – z punktu widzenia celowości egzystencji krwio pijcy – jest obdarzenie go skłonnościami do silnych, lecz zarazem bardzo ludzkich i żywych emocji. Dotyczy to szczególnie namiętności obecnych od początku istnienia kultury, takich jak miłość czy zemsta. Wpływ miłości na postępowanie i cele wampirów jest niepodważalny, czasem jednak dobro drugiej osoby staje się celem autotelicznym, niewynikającym z uwarunkowań fantazmatu, a ze światowego wyboru. Wampiry takie często przeciwstawiają się swojej naturze, aby realizować cele związane z miłością bądź zemstą; można rzec, że w imię tych – skądinąd bardzo ludzkich – pobudek są w stanie zanegować potworność czy bestię, która w nich drzemie. Na poziomie fabuły stawia się ich w opozycji do innych, bardziej stereotypowych krwio pijców, którzy – niczym Max Schreck z *Cienia wampira* – są w stanie odczuwać jedynie miłość wynaturzoną przez własny egoizm. Dlatego też nie można do nich zaliczyć chociażby wampirów z powieści Anne Rice,

zachwyt natury estetycznej i oddalenie od siebie ludzkiej moralności stawia miłość – w ludzkim rozumieniu – poza ich zasięgiem.

Takim przykładem kochającego wampira jest – przywoływany już w tym kontekście – Jander Sunstar z *Wampira z mgieł* Christie Golden. W odróżnieniu od hrabiego Strahda von Zarovich, reprezentującego stereotypowy model wampira, Sunstar jest zdolny do opiekuńczej miłości wyzwolonej z okowów zazdrości i egoizmu. Może to wprawdzie wynikać z jego elfiej natury, jednak faktem jest, że Sunstar świadomie odrzuca łapczywego i zachłannego Erosa na rzecz opiekuńczej, czystej miłości spod znaku Agape. Także w bardzo ludzki i bliski odbiorcy sposób po śmierci ukochanej miłość przekształciła się w inną namiętność. „Anna była czymś pięknym, co przemknęło przez jego życie i nadało sens dalszemu istnieniu. Teraz też miał powód: zemsta. Już czuł pewność, że ktoś uczynił dziewczynie coś przerażającego, co sprawiło, że straciła zmysły. To był większy grzech niż jego. Przepełniony tym nowym postanowieniem, wzniosł ramiona ku błędnemu niebu. – Usłyszcie mnie, bogowie! Usłyszcie mnie, moce ciemności i bólu! Jeśli jest ktoś, kto ją skrzywdził, znajdę go i zniszczę. Ukarcie mnie, jeśli taka jest wasza wola, bo moje ręce nie są czyste. Ale nie odmawiajcie mi zemsty!”⁴⁶

Zemsta staje się motorem jego dalszych działań, a poszukiwania osoby winnej za obłąd i śmierć Anny – którą okazuje się inny krwio pijca, Strahd – wypełniają dalszą egzystencję elfiego wampira. W celu wytropienia winnego Sunstar posługuje się standardowym zestawem wampirzych umiejętności, od hipnozy poprzez przemianę w wilka po rozmowy z widmem ukochanej. Ponieważ *Wampir z mgieł* jest częścią systemu rozrywkowego Ravenloft – bazującego na grach RPG z serii *Dungeons & Dragons* – umiejętności i atrybuty Jandera Sunstara wynikają z zakładanych przez grę charakterystyk i statystyk. Podobnie jak w Świecie Mroku Sunstar ma więc dokładnie zdefiniowane umiejętności, z których okazjonalnie korzysta, by osiągnąć swój cel. Atrybuty Jandera są wprawdzie nadane odgórnie, ale ich prymarnym przeznaczeniem jest użyteczność bądź użyteczność w bardziej interaktywnym otoczeniu, a mianowicie podczas sesji RPG; wtedy ich możliwości i ograniczenia stają się istotne dla fabuły, bowiem tylko od odbiorcy-gracza

⁴⁶ Ch. Golden, *op. cit.*, s. 32–33.

zależy, czy i w jaki sposób zostaną użyte. W powieści Golden są one wykorzystywane przez bohatera arbitralnie, co odziera je z interaktywności i wiążących się z nią walorów polegających na atrybucji danych cech wampira przez odbiorcę, a tym samym – przynajmniej częściowej identyfikacji z fantazmatem.

Z walorów tych skorzystali jednak twórcy gry *Vampire: the Masquerade – Redemption*, którzy – choć jest to w pewien sposób sprzeczne z założeniami gry narracyjnej – oddają w ręce gracza możliwość kierowania losami odgórnie narzuconego bohatera, Christofa Romualda. Jest on francuskim krzyżowcem, który staje się wampirem z klanu Brujah i przemierza świat w poszukiwaniu swojej ukochanej Anezki, porwanej przez klan Tzimisce, a konkretnie jednego z jego wojewodów, Vukodlaka. Christof – a wraz z nim gracz – rezygnuje z realizacji woli swojego klanu i dąży do ocalenia Anezki, którą kocha bezgraniczną i czystą miłością. Przez cały czas kieruje nim szlachetny kodeks rycerski, na każdym kroku poddawany próbie przez inne wampiry oraz okrutny i bezlitosny Świat Mroku. Jedno z możliwych zakończeń gry zakłada, że Christof nie ulegnie degeneracji i ocali swoje człowieczeństwo, a wraz z nim duszę Anezki. Gracz wprowadzie ma wpływ na działania i posunięcia Christofa oraz środki, z jakich skorzysta – w tym broń oraz umiejętności – jednak przez większość czasu nie może wpływać bezpośrednio na przebieg fabuły; ta rozstrzyga się dopiero pod koniec rozgrywki. Tym samym idealna, nieskazitelna miłość, jaką żywi on do Anezki, jest implikowana jedynie przez charakter postaci, a nie gracza.

Przypadek Christofa, który nie realizuje polityki swojego klanu – a ściślej realizuje ją tylko do pewnego momentu – przez większość gry dążąc do ocalenia ukochanej, jest wynikiem swego rodzaju kompromisu między charakterystyczną dla gry narracyjnej dowolnością w kreowaniu świata przedstawionego a koniecznością poprowadzenia fabuły w grze komputerowej. W rzeczywistości jednak jest to kompromis pozorny; gracze, kreując swoje postacie w grze RPG, z reguły dopasowują wizję ich charakteru oraz motywacji do klanu, który wybierają, co zaś istotniejsze – założenia i cele klanów prezentowane przez podręcznik do gry są jedynie punktem wyjścia i mogą być dowolnie modyfikowane przez Narratorów⁴⁷. Fabuła i narracja gry komputerowej są w założeniu odpowiednikiem czy

47 Por. M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 190.

też zastępnikiem żywego Narratora i jego koncepcji gry, więc jako takie nie wprowadzają – z punktu widzenia rozgrywki – żadnej znaczącej różnicy jakościowej. Cele implikowane przez grę komputerową są zatem równie istotne, co cele wampirów prowadzonych podczas sesji RPG. Różnica pojawia się jedynie przy okazji kwestii stopnia identyfikacji.

Postacią, z którą utożsamienie się jest trudniejsze ze względu chociażby na jej nieinteraktywny charakter, jest wspominany już Morbius z serialu animowanego *Spider-Man*. Jego motywy i cele zmieniały się kilkukrotnie; zanim jednak ostatecznie wyruszył on za Blade'em, by wspomóc go w walce z wampirami, jego głównym celem było zamienienie w wampira swojej ukochanej, Felicji Hardy. Jego motywy nie miały podtekstu erotycznego; w tego typu tekście kultury konotacje jednoznacznie erotyczne byłyby źle widziane przez odbiorcę idealnego. Morbius wielokrotnie wspomina o idealnej i bezinteresownej miłości, jaką żywi do Felicji, i darze nieśmiertelności, jaki może jej przekazać dzięki powtórzeniu wypadku, który uczynił z niego wampira. Kradnie więc maszynę – neogeniczny rekombinator – i zamierza użyć jej, aby przemienić swoją ukochaną. Czyste intencje w tym wymiarze odróżniają go od wampirów, na które poluje Blade; podobnie jak Christof z *Redemption* jest od swoich pobratymców bogatszy duchowo, nie wyzbył się swojego człowieczeństwa. Ostatecznie rozumie, że wampiryzm jest bardziej przekleństwem niż darem i w ostatniej chwili zasłania Felicję przed promieniem rekombinatora, poświęcając własne człowieczeństwo, by ją ratować. Wprawdzie później rozwój wypadków sprawia, że wraca do siebie, ale dzieje się to wbrew jego zamiarom i woli. Jednak nawet wtedy Morbius wyraźnie robi wszystko dla Felicji mimo dzielącej ich różnicy gatunkowej; pod tym względem jego motywy są czyste, a co więcej – charakterystyczne dla osoby zakochanej. A więc ludzkie.

Zbuntowany wampir

Typowo ludzka jest też skłonność do buntu, według Pawła Cieciewierza na stałe wpisana w fantazmat wampiryczny. Wampir – jako ikona niezgody na życie, konwenanse czy wręcz człowieczeństwo – może stanowić znakomitą metaforę kontrkultury w dobie postmodernizmu. Ta niezgoda i nonkonformizm muszą jednak być w znacznym stopniu wpisane w jego system wartości, a nawet więcej – być celem autotelicznym bądź też – jak uważa Cieciewicz – wpisanym w jego genetykę. Według autora *Synów Kaina, córek Lilith...* ikoną buntu

wampirycznego i niemal idealną figurą pozwalającą go wyczerpująco opisać jest biblijny Kain; pierwszy zbrodniarz noszący znamię swojego bratobójstwa. Związki fantazmatu wampirycznego z motywem Kaina wydają się oczywiste: za przelanie krwi swojego brata został on przeklęty i skazany na wieczne życie w swoim grzechu; to Kain również buduje pierwsze miasto, Henoch, wprowadzając ludzkość w erę urbanizacji⁴⁸. Z miejskim, osiadłym trybem życia wiąże się z kolei geneza mitu wampirycznego. „Czy wampir jest potomkiem biblijnego Kaina, pierwszego mordercy skazanego na nieśmiertelność i wieczną tułaczkę? Jeżeli tak, to jego istnienie nie ma ani sensu, ani celu – stanowi sens i cel sam w sobie. [...] Po długowiecznym trwaniu nie ma już ani nieba, ani piekła. Zachłanność wrażeń zmysłowych pozbawia łaski niepełnej świadomości i niecałkowitego doświadczenia, którą jest obdarzony każdy człowiek”⁴⁹. W ten sposób wampir – uosabiając Kaina, ikonę buntu – sam staje się symbolem świadomego odrzucenia konwenansów i restrykcji nakładanych przez kulturę.

Intuicja Ciećwiera znajduje swoje potwierdzenie w wielu tekstach kultury nawiązujących do fantazmatu wampirycznego, co może świadczyć o jego wysokiej wartości intertekstualnej. Mityczną genezę wampirów jako istot pochodzących od Kaina przedstawia Joshua York w *Ostatnim rejsie „Fevre Dream”*: „Kiedy jednak Kain zabił Abła, udał się na wygnanie i wziął sobie żonę z kraju Nod. Skąd ona się tam wzięła, [...] tego Księga Rodzaju nie tłumaczy. Wy tłumaczył mi to Brown. Nod była krainą nocy i mroku, powiedział, ta kobieta zaś była matką naszej rasy. Od niej i Kaina pochodziliśmy my i tym samym jesteśmy potomkami Kaina, nie zaś czarni, w co wierzą niektórzy z was. Kain zabił brata i ukrył się, podobnie jak my musieliśmy zabijać naszych dalekich krewnych, ukrywając się przed wschodzącym słońcem, które jest obliczem Boga. Pozostaliśmy długowieczni jak wszyscy ludzie u zarania dziejów, zgodnie z tym, co mówi Biblia, byliśmy jednak przeklęci i musieliśmy wieść żywot w trwodze i ciemnościach. Powiedziano mi, że wiarę tę podziela wiele spośród dzieci nocy”⁵⁰.

Niemal identyczną genealogię podaje *Wampir: Maskarada*, sugerując ponadto, że ową kobietą Kaina była Lilith, pierwsza żona Adama.

48 Por. Rdz 4, 1–17.

49 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 71.

50 G.R.R. Martin, *op. cit.*, s. 213–214.

„Ona jedyna wśród śmiertelnych pomogła mu, a on podjął u jej boku długą ucieczkę, w czasie której prawdopodobnie odwiedziły go anioły Ariel, Rafael i Michał. Każdy anioł powiedział Kainowi, że wystarczy, by błagał Boga o przebaczenie, i jego wygnanie się skończy. Za każdym razem odmawiał, więc został przeklęty. Stopniowo stał się istotą, która została nazwana pierwszym wampirem”⁵¹. Od Kaina wywodzą się również wampiry z serialu *Czysta krew*⁵². Wreszcie tytułowy bohater cyklu gier *Legacy of Kain* w oczywisty sposób nawiązuje do biblijnego bratobójcy.

Ów Kain jest buntownikiem nie tylko nominalnie. Według fabuły cyklu mieni się on „królem wampirów, zaś Razel – jego byłym zastępcą i przyjacielem. Na obu ciąży starożytne proroctwo, które mówi, że Razel zabije Kaina i przywróci pokój w krainie Nosgoth, którą ów włada. Kain próbuje pozbyć się Raziela, zsyłając go do wampirzego piekła, nie wie jednak, że tym samym wprawia w ruch koło przeznaczenia i rozpoczyna cykl wydarzeń, które doprowadzą do wypełnienia się przepowiedni”⁵³. To proroctwo i nieuchronność przeznaczenia jest właśnie tym, przeciwko czemu buntuje się tytułowy bohater; z jednej strony wiedząc, że pisana mu jest śmierć, z drugiej zdając sobie sprawę z degeneracji i rozkładu, jaki dotknął krainę Nosgoth pod jego rządami, Kain poprzez wielopoziomową intrygę – zakładającą podróże w czasie, paradoksy historii, a przede wszystkim przekonanie Raziela do słuszności swoich racji – usiłuje przeciwstawić się fatum. „Sam to powiedziałeś, Kainie – mówi Razel. – Twoja moneta ma tylko dwie strony. – Na to wygląda – odpowiada Kain. – Ale może jeśli podrzucisz monetą wystarczającą ilość razy... może wtedy pewnego dnia spadnie na kant”⁵⁴. Ostatecznie Razel również się buntuje, tym razem przeciwko Staremu Bogu i losowi, jaki ten dla niego zgotował, i decyduje się wesprzeć Kaina w jego planach; w rezultacie w ostatniej części cyklu – nie bez powodu zatytułowanej *Defiance* (Bunt) – Kain stacza pojedynek ze Starym Bogiem, biorąc swoje przeznaczenie we własne ręce.

W *Wampirze: Maskaradzie* jest podobnie; bunt objawia się nie tylko

51 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 239.

52 Cytując Marię Janion, „można powiedzieć, że opowieść o wampirach tworzy alternatywną historię ludzkości” (M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 9).

53 A. Leszczyński, *op. cit.* [dostęp 12.05.2010].

54 „You said it yourself, Kain – there are only two sides to your coin. – Apparently so. But suppose you throw a coin enough times... suppose one day, it lands on its edge”. *Nogothic Realm* – <http://bit.ly/1luWXYE> [dostęp 01.06.2010].



Fragment grafiki promującej grę *Legacy of Kain: Defiance* przedstawiający głównych (anty)bohaterów: starożytnego wampira Kaina i przepełnionego gniewem demona Razuela

w warstwie mityczno-symbolicznej związanej z Kainem, ale też – tak jak we wcześniejszych przypadkach – poprzez cechy poszczególnych klanów. Wprawdzie motyw Kaina wielokrotnie jest przywoływany – wampiry Świata Mroku nazywają się niejednokrotnie Kainitami – a i sam mityczny bratobójca pojawia się osobiście w grze *Vampire: the Masquerade – Bloodlines*, zachęcając kierowanego przez gracza bohatera do wzięcia spraw w swoje ręce, jednak prawdziwie nonkonformistyczną, buntowniczą naturą charakteryzują się klany Brujah i Ravnos. Ci drudzy szczególnie ostro krytykują i przeciwstawiają się jakimkolwiek ograniczeniom; zakazy istnieją dla nich po to, żeby je łamać. „Dla Ravnos nie ma nic cenniejszego niż wolność. [...] Wystarczy jedno słowo o tym, że jakieś miasto jest dla Ravnos zamknięte, a już pojawiają się tuziny wampirów i testują zakaz aż do przełamania”⁵⁵. Nie ma konwenansu, który byłby dla nich wiążący. Z kolei klan Brujah kieruje się ideałami często nieprzystającymi do rzeczywistości, stąd ich częste

55 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wieki...*, s. 68.



Selene (Kate Beckinsale), dumna wampirzyca z filmów Lena Wisemana

porównania do punków i krzykaczy. „Testują Tradycje i buntują się w imię czegokolwiek, co jest im bliskie. Wielu Brujahów jest zdeklarowanymi anarchistami, przeciwstawiającymi się autorytetom i niesłużącymi żadnemu księciu”⁵⁶. Poszukiwania idealnego ładu i potrzeba gwałtownego sprzeciwu wobec wszystkiego, co narusza ich światopogląd, to znak rozpoznawczy klanu. „Indywidualistycznym, szczerym i niespokojnym Brujahom bliskie sercu jest dążenie do zmian społecznych”⁵⁷, często poprzedzone zacięłą krytyką wobec istniejących konwenansów. Tak rozumiane wampiry są idealnymi wręcz buntownikami. „Dla nich istotą wiecznego istnienia jest chaos. Każda

forma porządku ludzkiego to obraza; przypomina o tym, o czym każdy kultywujący mit praojca Kaina wampir dobrze wie: życiu śmiertelników, choć krótkiemu, można nadać sens i cel”⁵⁸, nie-życiem wampira winno być więc ostatecznie negowanie tego celu.

Warto w kontekście niezgody i kontestacji przywołać przykład zbliżony wymową do koncepcji kontestatorów rzeczywistości z klanu Brujah, będący jednak dosadniejszą i bardziej bezpośrednią reinterpretacją młodzieńczego buntu. Mowa o wampirach z filmu *Straceni chłopcy* (1987) Joela Schumachera. „Hedonistyczny sprzeciw krwiopijcy zestawiono z nastoletnim buntem. Przywódca młodocianego gangu nieumarłych stanowi w istocie upiorne odbicie Piotrusia Pana: nigdy się nie zestarzeje, nie zmieni i nie porzuci młodzieńczych ideałów. W pierwszych scenach drapieżcy szybują w powietrzu niczym towarzysze Piotrusia, by za chwilę spaść na ofiarę. Na ścianie jaskini, w której chronią się przed światłem, wisi portret Jima Morrisona, ponadczasowego szamana kontrkultury”⁵⁹. Nie może więc dziwić, że Michael, główny bohater filmu, dołącza do tej grupy, choć nie rozumie ani jej zwyczajów, ani wampirycznej natury, która staje się jego udziałem; imponuje mu wolność i wierność kontrkulturze,

56 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 46.

57 *Ibidem*, s. 68.

58 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 148.

59 *Ibidem*, s. 143.

jaką reprezentują młodociane wampiry. Dopiero morderstwa i picie krwi budzą jego sprzeciw i sprawiają, że ostatecznie występuje on przeciw wampirom, by ocalić swoje człowieczeństwo.

Kinematografia zna ponadto wampiryczny bunt motywowany uczuciem. W ten sposób postępuje Selene z *Underworld* i *Underworld 2 – Ewolucja*, która odrzuca arystokratyczne konwenanse, by odkryć prawdę stojącą za działaniami wampirów i ocalić ukochanego. W ostatnich słowach wypowiedzianych w pierwszym filmie Selene stwierdza: „Nie umiem przepowiadać przyszłości, ale wiem, że echo tych wydarzeń długo nie ucichnie. Zginęły dwa starsze wampiry, w tym jeden z mojej ręki. Wkrótce Marcus przejmie tron, rozleje się fala gniewu i zemsty. Różnice pójdą na bok. Słudzy znajdą nowych panów. I wkrótce wszyscy będą polować na mnie”⁶⁰. Świadomość faktu, że buntując się w imię miłości przeciwko zarówno wampirom, jak i wilkołakom, wydaje na siebie wyrok śmierci, nie przeszkadza Selene w podtrzymaniu swojej decyzji, a ściślej mówiąc – jest to ryzyko wkalkulowane w plan. W świetle odkrytych przez nią kulis relacji między wilkołakami a wampirami celowość takiego buntu wydaje się jednak zasadna i zrozumiała. Sprzeciw Selene – dodatkowo motywowany uczuciem do Michaela Corvina – ma bardzo ludzki charakter.

Bunt może przybierać jednak bardziej metafizyczne formy. Według Ciećwierza przedstawicielem czy też przykładem takiej niezgody jest Louis z *Wywiadu z wampirem*; jego refleksyjna, filozoficzna natura każe mu kontestować zarówno cel i sens wampirzej egzystencji (Louis od początku buntuje się przeciwko bezsensowności nie-życia, co stanie się też udziałem Lestata w kolejnych tomach *Kronik wampirów*), jak i ludzkim normom i wartościom, których absurdalność dostrzega dopiero oczami wampira. „Szukając sensu swojego istnienia, tak naprawdę stara się dociec motywów, które kierowały Bogiem, gdy rzucał klątwę na Kaina. Nawiązania do starotestamentowej przypowieści pojawiają się w powieści wielokrotnie. Bohater przed przemianą zostaje

60 „Though I cannot predict the future, the consequences of this night will reverberate through the halls of both great covens for many years to come. Two vampire elders have been slain, one by my own hand. Soon, Marcus will take the throne, and a tide of anger and retribution will spill out into the night. Differences will be set aside. Allegiances will be made. And soon, I will become the hunted” [przeł. M. Balcerek]. *Underworld – Memorable quotes* – <http://imdb.to/1chjXmV> [dostęp 01.06.2010].

niesłusznie obwiniony o śmierć swojego bogobojnego brata. Oskarża go o to ksiądz. Kiedy prowadzone przez wampira poszukiwania sprawiedliwości lub łaski zawodzą, zyskuje poczucie absurdu, które najpierw wiedzie go od wycofania (forma buntu nieskuteczna dla mniej doświadczonych krwiopijców), a potem każe obdarzyć afektem bogatą plantatorkę. Z perspektywy czasu Louis zdaje sobie sprawę, że jej śmierć była w takiej sytuacji nieunikniona. Że sam wydał wyrok. [...] Była kolejnym argumentem w jednostronnej kłótni z wiecznie milczącym i coraz bardziej odległym Bogiem⁶¹.

W przeciwieństwie do Louisa Lestat kontestuje świat spontanicznie; jego celem jest zanegowanie wszelkich praw i zasad rządzących społeczeństwem, w imię prawdy i piękna. Jako postać w znacznym stopniu skonstruowana w oparciu o archetyp *trickstera*, Lestat pragnie nieustannego ruchu, nieprzerwanych zmian, nawet jeśli wiązałyby się one z absolutną negacją czy wręcz destrukcją dotychczasowego stanu rzeczy. „Przed wszystkim chcę, abyśmy doszli do zmiany – wyjaśnia Louiso wi. – Kimże innym teraz jesteśmy, jak nie prymitywnymi pijawkami – godnymi pogardy konspiratorami bez sensu i wytłumaczenia. Dawny czar przeminął. Stańmy do walki o nowe znaczenie dla siebie. Pragnę jasnych światła, tak jak pragnę krwi. Pragnę boskiej widzialności. Pragnę wojny”⁶². Lestat stanowi tym samym idealną figurę buntownika, który kontestuje wszystko i wszystkich, a jedynie estetyka – subiektywnie pojmowana i niestała – może być dla niego jakimś wyznacznikiem egzystencji.

Fantazmat wampiryczny może więc być źródłem metaforyki buntu i kontestacji, jeśli tylko jego konkretne realizacje mają się przeciwko czemu buntować. W takich sytuacjach – z perspektywy recepcji czy identyfikacji – istota nastawiona na walkę z całym światem, najczęściej w imię własnych przekonań albo szeroko pojętej indywidualności, budzi u odbiorcy sympatię lub przynajmniej poczucie swego rodzaju solidarności. „Wieczny pasożyt, samotnik i buntownik staje się kimś, z kim łatwo się identyfikować”⁶³. Tym samym bunt i kontestacja jako sens nie-życia wampirów stają się celem przynajmniej częściowo zbieżnym z marzeniami i celami potencjalnych odbiorców.

61 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 141.

62 A. Rice, *Wampir Lestat...*, s. 624.

63 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 155.

Nie da się ukryć, że stereotyp wampira jednoznacznie kojarzy się ze złem i deprawacją.

Wszelkie najgorsze cechy ludzkiej natury połączone z szeroko pojętym wtórnym zezwierzęceniem sprawiają, że operując tym fantazmatem, twórcy tekstów kultury – chcąc nie chcąc – odwołują się do ludzkiego strachu. Strach zaś może być w rękach wampira znakomitym narzędziem lub, wzorem Draculi z *Nosferatu wampira*, celem samym w sobie. Wzbudzanie strachu czy lęku zwykle daje władzę nad tym, który go odczuwa, w wielu przypadkach lękając się czegoś niedookreślonego, Innego, przekraczającego granice poznania. Odczucie takie można – za Rudolfem Ottem – utożsamić z doświadczeniem *numinosum*, przez które rozumie on „niesamowitość, magiczność (kontakt ze światem duchów), strach, tajemniczość i cudowność. Wszystkie wymienione cechy mogą posłużyć do opisu postaci krwiopijcy, która wyłoniła się z opowieści mitycznych”⁶⁴.

Reakcja osoby ulegającej strachowi czy lękowi zawsze ma charakter mniej lub bardziej defensywny, choć „ucieczka przed lękiem jest w pewnym sensie niemożliwa: jego właściwym źródłem jest bezustannie wytwarzający go ludzki umysł, który w tej produkcji wykorzystuje nie tylko przesłanki racjonalne, lecz również imaginacyjne, w wyniku czego zbiór instrumentów strachu zyskuje w zasadzie nieograniczony potencjał”⁶⁵. Wampir, który wzbudza strach czy lęk (te uczucia na poziomie fabuły mogą się pokrywać, chociaż tylko strach będzie miał *stricto* numinotyczny charakter), ma oczywistą przewagę. Wzbudzając numinotyczne i w gruncie rzeczy atawistyczne przerażenie, „staje się następnie *dirus* i *tremendus*, zły i imponujący, straszny i osobliwy, dziwny i godny podziwu, wywołujący lęk i fascynujący, boski i demoniczny, energiczny”⁶⁶. Można rzec, że ma władzę.

Właśnie władza nad ludźmi, których podporządkowuje się sobie poprzez lęk, strach i związane z nimi odczucia numinotyczne, może stanowić znakomite wypełnienie wiecznej egzystencji wampira.

Wampiry są w stanie dążyć do panowania nad światem za pomocą strachu i terroru; nie jest to jednak jedyny sposób ich dominacji.

64 *Ibidem*, s. 93.

65 A. Gemra, *op. cit.*, s. 38.

66 R. Otto, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999, s. 55.

W fantazmat wpisany jest – i często wykorzystywany – motyw wampiryzmu jako pasożyta, choroby, którą można się zarazić i która zdobywa sobie nowych nosicieli. Tak to wygląda w cyklu *Nekroskop* Briana Lumleya, szczególnie w piątej części pod znamienym tytułem *Roznosiciele*; Harry Keogh po to właśnie ucieka do Krainy Gwiazd, by nie zarazić innych ludzi wampiryzmem⁶⁷. Przeciwnicy Alucarda z serialu *Hellsing* wykorzystują chipy o nazwie FREAK, by stworzyć armię wampirów. Fabuła trzeciej części *Straconych chłopców* (2010) krąży wokół problemu zarażania wampiryzmem poprzez podawanie niewinnym ludziom krwi wampira pod postacią narkotyku. Miriam, wampirzyca z serialu *Spider-Man*, chce użyć neogenicznego rekombinatora, by zapewnić sobie wsparcie nowych krwiopijców. Z kolei strach przed zarazą wampiryzmu paraliżował i obezwładniał ludzi z filmu *Daybreakers* – świt, oddając ich pod kontrolę wampirzego społeczeństwa. Tak rozumiane zdobywanie władzy jest mniej wyrafinowane czy eleganckie niż rządy terroru, jednak równie często pojawia się ono w tekstach kultury wykorzystujących fantazmat wampiryczny.

Problem sprawowania rządów – lub dążenia do tego – przez istoty stereotypowo konotujące absolutne zło bardzo rzadko znajduje uzasadnienie, mogące wywołać u odbiorcy niejednoznaczne czy ambiwalentne odczucia; zresztą sam stereotyp władzy i rządzenia kojarzy się raczej negatywnie. Dlatego też jeśli mowa o wampirach, których celem jest dojście do władzy bądź jej utrzymanie, to prowadzi to niemal instynktownie do archetypu tyraństwa; tym bardziej, że pierwowzór Draculi, Wład Palownik, w intersubiektywnej świadomości wpisuje się w ten wzór. Aby odbiorca mógł się zidentyfikować z takim celem w kontekście wampira, atrybucja cech fantazmatu powinna być bardzo ścisła i kompleksowa. W praktyce oznacza to, że musiałyby zakładać dosłowne wcielenie się w rządzącego wampira, innymi słowy – zezwolić na możliwie szeroki zakres utożsamienia się z takim bohaterem, wręcz zintegrowania się z nim. A do tego najlepiej nadają się najbardziej interaktywne teksty kultury, czyli gry komputerowe i RPG.

Po raz kolejny znakomitym źródłem przykładów może być *Wampir: Maskarada*. Niektóre klany wampirów są w założeniach systemu predestynowane do bycia przedstawicielami elit rządzących bądź do wyda-

67 Por. B. Lumley, *Roznosiciele*..., s. 372.



Ed Dalton (Ethan Hawke) i Elvis Cormac (Willem Dafoe) z filmu braci Spierigów *Daybreakers* – *świt*, odwampiryzowani krwio pijcy, w żyłach których krąży lek na bakcyła wampiryzmu, a co za tym idzie – rozwiązanie problemu głodu na świecie

wania rozkazów innym. Znany już klan Ventrue jest tego najlepszym przykładem. „Od niepamiętnych czasów Ventrue byli klanem rządzącym, wymuszającym starożytne tradycje i szukającym przeznaczenia dla Rodziny”⁶⁸. Wampiry z tego klanu najczęściej podejmują ważne decyzje polityczne, i to oni stoją u steru największej sekty Spokrewnionych – Camarilli. W konkurencyjnej sekcji – Sabacie – podobną rolę spełnia klan Lasombra, lepiej odnajdując się jednak w zakulisowych rozgrywkach i wydawaniu rozkazów z pozycji szarej eminencji. „Typowy Lasombra posiada dar manipulacji oraz doskonale zdolności przywódcze”⁶⁹. Członkowie tego klanu „wybierają najwyższe społeczne kręgi i stają się animatorami ludzkich kukielek, wierząc, że ich arystokratyczność daje im prawo do gromadzenia władzy wszelkimi możliwymi sposobami”⁷⁰. Ponieważ manipulacja i zdobywanie wpływów są cechami dystynktywnymi obu tych linii krwi, można założyć z dużym prawdopodobieństwem, że większość postaci kreowanych przez graczy będzie – w mniejszym lub większym stopniu, zależy to bowiem w sporej mierze od Narratora – realizować zadania swojego klanu.

68 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 80.

69 *Ibidem*, s. 85.

70 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wieki...*, s. 84.

Zarówno Lasombra, jak i Ventrue nie boją się manipulować nikim, byleby osiągnąć swój cel i zwiększyć zakres władzy. „Ventrue zjednują sobie i wpływają na ludzkie media, policję, politykę, służbę zdrowia, zorganizowaną przestępczość, przemysł, finansjerę, transport i Kościół”⁷¹, Lasombra – których strefy wpływów są odmienne z racji ich pogardy dla człowieczeństwa – również mają swoje sieci kontaktów i podwładnych; wszak to oni rządzą Sabatem. Poza tym jednak oba klany dysponują Dyscypliną Dominacji, która – jak sama nazwa wskazuje – polega na naginaniu woli innych do swoich zachcianek. „Wampir spogląda w oczy swojej ofiary i wypowiada jednowyrazowe polecenie, które musi zostać spełnione”⁷². Im bardziej doświadczony krwiopijca, tym bardziej złożone mogą być wydawane przez niego rozkazy, aż do zdolności Opętania, dzięki której „może [on] całkowicie zawładnąć umysłem śmiertelnego poddanego”⁷³. Starsze i potężniejsze wampiry są w stanie jeszcze bardziej rozwinąć swoje Dyscypliny, wymuszając mimowolną lojalność. „Jeśli Kainicie używającym Lojalności ktoś śmiertelny lub nieumarły składa dobrowolną przysięgę, jest zmuszony do wypełnienia jej zgodnie z najlepszymi chęciami”⁷⁴. W taki sposób wampiry mogą władać nawet najsilniejszymi umysłami. Jeśli zaś zmuszenie ofiary do czegokolwiek jest z jakichś przyczyn niemożliwe, klan Ventrue dysponuje Dyscypliną Prezencji, łącząc ją nieraz z możliwościami Dominacji, by uzyskać bardziej pożądane efekty. „Spokrewnieni, którzy rozwijają Prezencję, mogą wywołać żarliwą namiętność, oddaną pasję lub niezwykle przerażenie u śmiertelnych i nieśmiertelnych. Ta subtelna moc jest jedną z najbardziej użytecznych Dyscyplin, jakie może posiadać wampir”⁷⁵. Dzięki tej nadnaturalnej i zdolnej oddziaływać na całe tłumy mocy, krwiopijcy ze Świata Mroku są w stanie manipulować innymi na płaszczyźnie emocjonalnej, zmuszając ich nieraz do czynów bądź przekonań, których normalnie nie byłiby w stanie wyegzekwować. Zarówno Prezencja, jak i Dominacja dają więc ogromne możliwości kontroli innych i sprawowania nad nimi władzy.

Przykładem wampira stosującego te umiejętności w praktyce jest – występujący w *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* – książę Los

71 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 80.

72 *Ibidem*, s. 151.

73 *Ibidem*, s. 154.

74 J. Hartshorn et al., *Wampir: Mroczne Wiek...*, s. 147.

75 M. Rein•Hagen, *Wampir: Maskarada...*, s. 168.

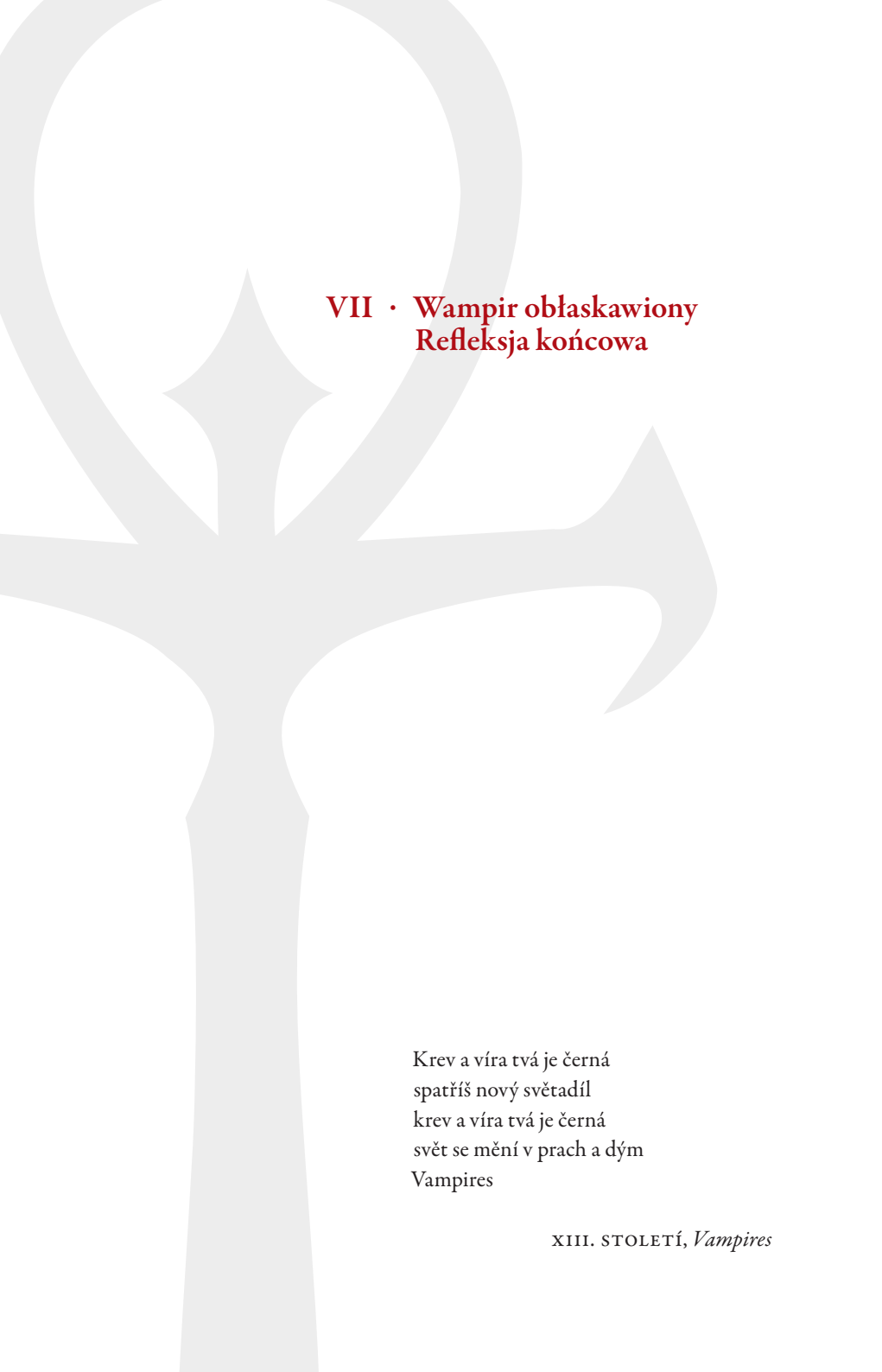
Angeles, Sebastian LaCroix, oraz zdradziecki handlarz i przedsiębiorca, Orsi, z *Vampire: the Masquerade – Redemption*. Ten pierwszy ma możliwość wykorzystywania Dyscypliny Dominacji na gracz, zmuszając go do wykonywania zadań, których normalnie mógłby się on nie podjąć. Orsi z kolei – podobnie zresztą jak LaCroix – nie cofnie się przed niczym, aby powiększyć swój majątek i wpływy; nawet jeśli oznacza to sojusz ze zniechodzoną przez Ventrue klanem Tzimisce. Co więcej, w *Bloodlines* gracz ma możliwość sterowania losami wampira właśnie z klanu Ventrue i może wykorzystywać Dyscypliny Dominacji i Prezencji na swoich przeciwnikach czy rozmówcach, wymuszając posłuszeństwo i skłaniając ich do pomocy. Dzięki temu sam jest w stanie rozszerzyć swoje wpływy w Los Angeles Świata Mroku.

Mówiąc o grach komputerowych, nie można nie wspomnieć po prostu o serii *Legacy of Kain*. W czwartej części cyklu, *Blood Omen 2* – której akcja rozgrywa się na marginesie podstawowych i najważniejszych dla bohaterów serii dylematów dotyczących determinizmu, przeznaczenia i wolnej woli – gracz wciela się w młodego Kaina, który staje do walki ze wspomnianą już kilkakrotnie rasą Hyldenów, a jego celem jest zniszczenie przeciwnika i podbicie krainy Nosgoth. Choć powodowany jest charakterystyczną dla siebie żądzą władzy i dominacji, jego konflikt z Hyldenami nosi znamiona walki wyzwolenczej, wojny wypowiedzianej uzurpatorom gorszym niż wampiry. Wprawdzie jeśli gracz śledzi narrację serii zgodnie z założoną przez twórców linią fabularną, zdaje sobie sprawę, że Nosgoth rządzone przez Kaina wygląda nie lepiej niż pod okupacją Hyldenów, jednak widząc cierpienia ludzi i wampirów – chcąc nie chcąc – identyfikuje się z działaniami Kaina, pragnącego odzyskać swoje dziedzictwo. Mając niejednoznaczne, a więc niekoniecznie negatywne pobudki, Kain dąży do supremacji, a jego cele – w rzeczywistym czasie gry – są do zaakceptowania. Tym samym żądza władzy Kaina jest w perspektywie odbiorcy usprawiedliwiona.

Jak mogliśmy się przekonać, żądza władzy i pragnienie kontrolowania innych może wyznaczać cel egzystencji poszczególnych wampirów pod warunkiem uprzedniej ścisłej identyfikacji z realizacją fantazmatu oraz – co wydaje się równie istotne – atrybucji jej mniej lub bardziej nadnaturalnych umiejętności. „Ludzie patrzą na nich i widzą istoty silne, praktycznie niewyciężone, o wyostzonych zmysłach. I też

chcą być tacy”⁷⁶. Natomiast w przypadku innych koncepcji nadania sensu – z natury bezcelowej – egzystencji wampirów, warunek tak silnej identyfikacji na drodze interakcji nie jest niezbędny; choć mogliśmy się przekonać, że największą różnorodnością pomysłów na sens życia wampirów dysponują najbardziej interaktywne teksty kultury. Może to wynikać z ich niezmiernie istotnej różnorodności, mającej odzwierciedlać zróżnicowanie samych odbiorców i przez to umożliwiać przyswojenie i zaakceptowanie gier przez większą liczbę uczestników czy też użytkowników kultury. Faktem jest natomiast, że inne cele – takie jak bunt, pojednanie z ludźmi, kultywowanie ludzkich namiętności, spokojna egzystencja czy niszczenie wampirów – również sprzyjają identyfikacji z fantazmatem wampirycznym i pozwalają patrzeć na egzystencję krwiopijcy w sposób co najmniej niejednoznaczny, a czasem wręcz oczyszczony czy „rozgrzeszony” z implikowanych przez stereotyp, jednoznacznie pejoratywnych cech.

76 Ł. Kamiński, *Pani od wampirów* – <http://bit.ly/1bxYs2w> [dostęp 12.05.2010].



VII · Wampir oblaskawiony Refleksja końcowa

Krev a víra tvá je černá
spatříš nový světadíl
krev a víra tvá je černá
svět se mění v prach a dým
Vampires

XIII. STOLETÍ, *Vampires*

VII · Wampir obłąskawiony Refleksja końcowa

Jak zauważa Maria Janion, „współczesna narracja, czy to powieściowa, czy filmowa, dba na ogół o zachowanie dwuznacznego statusu ontologicznego wampirów, chociaż nie może już posługiwać się tak po prostu [...] ludową genealogią wampira. Wprowadzane zostają rozmaite modyfikacje, aczkolwiek najczęściej początek pierwszego wampira ginie w jakiejś niejasnej przeszłości, a dalsze wampiry mnożą się wskutek ukąszenia. Nowa faza twórczości wampirycznej rozwija się w polu powiązań intertekstualnych. Te połączenia między tekstami budują u niektórych pisarzy nowy obraz wampira”¹. Anna Gemra uzupełnia tę opinię, podkreślając uniwersalność – a więc i ponadczasowość – fantazmatu wampirycznego: „Wampir przeszedł długą drogę ze zła metafizycznego, zewnętrznego i niezawinionego, zmienił się w zło wewnętrzne, integralną część ludzkiej natury; z instynktów, których nie można okiełznać – w wolny, świadomy wybór”². Współczesna realizacja fantazmatu wampirycznego w tekstach kultury obok klasycznego potwora wysysającego krew i polującego nocą często posługuje się zgoła innym, niejednoznacznym wizerunkiem.

Tę niejednoznaczność czy ambiwalencję starałem się tutaj nakreślić, opisując najczęściej modyfikowane i reinterpretowane aspekty wyobrażenia wampira, które wpływały na jego wizerunek. Interesowały mnie przede wszystkim te cechy, które abstrahowałyby od jednoznacznie negatywnego i wzbudzającego strach bądź odrazę postrzegania fantazmatu, a tym samym odchodziły od klasycznego stereotypu krwiopijcy.

1 M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna...*, s. 32.

2 A. Gemra, *op. cit.*, s. 244.

Wampir pije krew, ale niekoniecznie musi być to krew ludzka, może być on do tego zmuszony bądź jej spożywanie wiąże się z utrzymaniem przy życiu i witalności, nie wynika zaś z demonicznej czy złej natury. Nie musi ograniczać się do lunarnego trybu życia, a nawet gdy musi, to wynika to z logicznie uzasadnionych uwarunkowań. Miewa cele, które często zbliżają się do motywacji śmiertelników. Jest długowieczny bądź nieśmiertelny, ale wcale nie musi być żywym trupem; za jego nieśmiertelnością może natomiast kryć się dużo istotniejsza problematyka. Neguje ludzką moralność, ale zastępuje ją innymi – równie wiarygodnymi – wartościami. Może kochać w sposób apolliński albo dionizyjski, może też być tragicznie pozbawiony możliwości obdarzenia innej osoby uczuciem bądź rozkoszą. Przestaje być złem obcym, oczywistym, tajemniczym i absolutnym, staje się zaś złem poznanym, zrelatywizowanym, obłaskawionym, ludzkim. „To, co dziś jest uznawane za fantazmaty, było traktowane jako rzeczywiste, zgodny ze stanem faktycznym element wiedzy o świecie”³, jednak jako fantazmat przyczyniło się do przekazania człowiekowi wiedzy o nim samym.

Jak wielokrotnie wspominałem, taka recepcja wiązała się niejednokrotnie z – opartą w mniejszym lub większym stopniu na empatii – identyfikacją z wizerunkiem wampira bądź też atrybucją jego cech, wyrażoną szczególnie w przypadku interaktywnych tekstów kultury. Dlatego wykluczyłem te interpretacje fantazmatu, które uosabiały jednoznaczne, absolutne zło lub były wykreowane jako antagoniści czy też istoty mające konsekwentnie i całościowo wzbudzać odrazę i niechęć; a wbrew pozorom takich postaci – wampirów rozumianych klasycznie i w prostej linii wywodzących się od Dracula Stokera – jest w tekstach kultury wciąż wiele. Faktem jest również, że pewne aspekty wyobrażenia wampirycznego zostały pominięte, m.in. motywy *femme fatale*, zdolności zmiennokształtnych czy hipnotycznych oraz przypisywanego wampirom garnituru nadludzkiej mocy i umiejętności zostały przeze mnie jedynie zasugerowane. Cechy te – choć istotne dla ukonstytuowania się samego fantazmatu – miały jednak marginalne znaczenie z punktu widzenia recepcji wampirów i ich wizerunku w oczach potencjalnych czy projektowanych odbiorców; dlatego też postanowiłem skupić się na częściej modyfikowanych i przez to istotniejszych aspektach motywu wampira.

3 *Ibidem*, s. 40.

Nie da się też ukryć, że sam temat wampiryzmu w tekstach kultury nie został przeze mnie wyczerpany i można go zbadać z wielu innych, równoważnych perspektyw. Takie próby są zresztą podejmowane, gdyż „wampir okazał się figurą naszego czasu, naszą figurą”⁴, a „wampirów znanych i popularnych zrobiło się w (popkulturowej) okolicy coraz więcej”⁵. Istnieje też szereg syntez i prac naukowych będących rezultatem badań nad wampiryzmem w wyobrażeniach ludowych i podaniach folklorystycznych, analiz poświęconych strachowi czy konstrukcji narracyjnych i fabularnych użytych w opowieściach o krwio pijcach. Jak zauważa Grażyna Stachówna, wampir to fenomenalny i zasługujący na wszechstronną analizę bohater filmowy, dla Pawła Ciećwierza będzie natomiast metaforą współczesnego, postmodernistycznego społeczeństwa. Wiele innych zależności wynikających z motywu wampira czeka na opracowanie. Fantazmat wampiryczny może być bardzo wdzięcznym tematem badań nad interaktywnymi tekstami kultury ze względu na czysty i klarowny garnitur cech podlegających (lub nie) atrybucji przez graczy-odbiorców. Z *genderowego* punktu widzenia nie bez znaczenia pozostaje fakt, że znakomita większość literackich wampirów o ambiwalentnym charakterze wyszła spod pióra kobiet, mężczyźni zaś piszą głównie o tradycyjnych, „złych” wampirach. Nawet krytyka fantazmatyczna – która była dla mnie metodologicznym punktem wyjścia – mogłaby wiele powiedzieć o procesie twórczym związanym z reinterpretacją fantazmatu wampirycznego, innymi słowy – mogłaby spojrzeć pod szerszym kątem na strategię literackie związane z jego wykorzystaniem, abstrahując od przyjętej perspektywy potencjalnych reakcji odbiorcy. Zakres możliwości analitycznych jest więc ogromny, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę badania intertekstualne, genologiczne czy narratystyczne, które też mogą nam wiele powiedzieć o wampirach.

Mnie interesował jednak przede wszystkim wampir ambiwalentny, niejednoznaczny moralnie, funkcjonujący zgodnie z wątpliwym, ale dającym się wytłumaczyć systemem norm i wartości. Takiego wampira zapoczątkowały – jak wspomniałem we wstępie – *Jestem legendą* Richarda Mathesona i *Nosferatu wampir* Wernera Herzoga. Czy wampir ambiwalentny jest na tyle atrakcyjną postacią, że kwestia utożsamienia się z nim i atrybucji jego cech przestanie być psychologicznym

4 K. Kłosiński, *Przedmowa* [w:] P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 15.

5 K.M. Śmiałkowski, *op. cit.*, s. 15.

wyzwaniem? Czy stereotyp krwio pijcy zaczął ulegać zmianie? Wiele na to wskazuje – chociażby popularność tego typu realizacji fantazmatu oraz rosnąca liczba egzemplifikacji, których niewielką część tu przytoczyłem. Dopóki wampir będzie kanalizował i przetwarzał wszelkie ludzkie lęki oraz kulturowe tabu, jego pozycja wydaje się bezpieczna. Jak trafnie zauważa Anita Has-Tokarz: „Nic nie zapowiada końca popularności filmów o wampirach”⁶.

Dziś jednak obok wampira jednoznacznie negatywnego oraz wampira ambiwalentnego pojawia się jeszcze jedna wersja fantazmatu, w świadomości odbiorców silniejsza i bardziej ekspansywna. Wiąże się ona z powstaniem gatunku zwanego powszechnie romansem wampirycznym lub szerzej – romansem paranormalnym. Można stwierdzić, że zabiegi konstrukcyjne, jakich dokonywali twórcy celem wprowadzenia ambiwalencji w fantazmat wampiryczny, wywołały swego rodzaju sprzężenie zwrotne, charakterystyczne dla kultury popularnej. Poszczególne chwytły, mające wprowadzić mniej lub bardziej pozytywnie konotujące elementy w stereotypowo pejoratywny obraz wampira, zaczęły się na siebie nakładać, pojawiła się między nimi sieć związków i zależności, która – wraz z oczekiwaniami odbiorców, przyzwyczajonych do niejednoznacznego wizerunku krwio pijcy – na swój sposób oderwała postać wampira od pierwotnego wyobrażenia. W rezultacie powstał bohater, którego można nazwać „dobrym” wampirem; pozwalający na pełną identyfikację, wzbudzający sympatię czy wręcz współczucie, a nawet stający się obiektem westchnień i pożądania. Z punktu widzenia ontologii wampir uległ całkowitemu przewartościowaniu.

To przewartościowanie zwykło się wiązać z fenomenem cyklu powieściowego *Zmierzch* autorstwa Stephanie Meyer, a ściślej – jego ekranizacji z 2008 roku w reżyserii Catherine Hardwicke. Wprawdzie i przed *Zmierzchem* pojawiały się w kulturze wampiry bardziej pozytywne niż negatywne – Henry Fitzroy uważa siebie za dobrego katolika, Bill Compton pozwala sobie na pewien rodzaj altruizmu, Monika Stiepankovic niewiele ma wspólnego ze stereotypowym wampirem, a Andriej i Wowa z powieści Kseni Basztowej są wręcz awampiryczni – jednak to dopiero film Hardwicke na motywach prozy Meyer wprowadził swoistą modę

Zmierzch wampiryzmu?

6 A. Has-Tokarz, *op. cit.*, s. 177.

na tego typu bohaterów. Główne postacie wampiryczne u Meyer – czyli rodzina Cullenów – są złe jedynie nominalnie, w rzeczywistości nie mają wiele wspólnego z bestiami i potworami znanymi z innych realizacji fantazmatu. „Nie chcę być potworem”⁷ – mówi Edward zarówno w filmie, jak i na kartach powieści. I rzeczywiście, wampiry u Meyer nie wiele mają wspólnego z potworami, są cywilizowane i przestrzegają praw wampirycznych, ale też i ludzkich. Wprawdzie w tym świecie jest miejsce dla istot zdradzających sadystyczne skłonności, lubujących się w ludzkiej krwi i tradycyjnie pojmowanym, wampiryzmie stylu życia, Cullenowie stanowią jednak wobec nich aktywną opozycję. Wampiry, których nadrzędnym celem staje się kultywowanie swojego człowieczeństwa, współczucie i altruizm, wydają się tutaj amalgamatem raczej anielskoboskich fantazmatów niż kolejnym stadium ewolucji żywego trupa. Nie można też przeoczyć faktu, że Edward Cullen i jego rodzina odżywiają się wyłącznie krwią zwierząt, odrzucając pokusę pożywiania się na ludziach; konieczność wyssania trucizny z żył ukochanej Belli stawia Edwarda przed trudnym, traumatycznym wyborem. Krwiopijcy są więc w *Zmierzchu* skrajnie wyidealizowani; Edward, „wampir o ciele przystojnego 17-latką [...] nie pali, nie pije, nie używa narkotyków, nie ciągnie dziewczyny do łóżka, nie przeklina. Na tle «rówieśników» idealny materiał na partnera. A że potwór? Jaki tam potwór: kłów nie ma, ludzi nie gryzie, a na słońcu nie rozsypuje się w proch, ale zamienia w istotę olśniewająco piękną. W ogóle rodzina Cullenów nie rozrywa ludzi na strzępy, nie urządza seksualnych orgii, tylko żyje sobie spokojnie, grzecznie, wysoce sobie ceniąc takie wartości jak domowe ognisko, przyjaźń, miłość, poczucie przyzwoitości i zachowanie człowieczeństwa za wszelką cenę, pomagając przy tym śmiertelnikom (patriarcha rodu jest lekarzem, swoje dzieci też «stworzył», by uratować je od śmierci). Żyją doprawdy po... bożemu? Czyżby najświeższym (oby nie końcowym) produktem krwawej ewolucji był wampir, jako nosiciel konserwatywnych wartości chrześcijańskich?»⁸.

Krytycy i znawcy tekstów kultury o tematyce wampirycznej stwierdzają zgodnie, że literacki i filmowy *Zmierzch* stanowią karykaturę literatury grozy i wytrącają fantazmat wampira poza towarzyszący mu kontekst. Nawet abstrahując od pytania, czy saga *Zmierzchu* Meyer gra

7 S. Meyer, *Zmierzch*, przeł. J. Urban, Wrocław 2008, s. 155.

8 J. Gałka, *op. cit.*



Kadr z filmu *Zmierzch* ukazujący pierwsze pojawienie się Edwarda (Robert Pattinson)

bardziej z konwencją grozy czy romansu młodzieżowego, pojawia się wspomniany problem ewolucji motywu wampira. Niewiele elementów powieści cyklu i ich adaptacji wskazuje na związki z tekstami kultury posługującymi się fantazmatem wampirycznym. „Po pierwsze, mało w nich przemocy. Wampiry są piękne, a te najważniejsze także dobre. Krew raczej kapie, niż się leje, a i to niezwykle rzadko. Po drugie, prawie nie ma w nich seksu. Niewinny pocałunek trafia się raz na kilkadziesiąt stron, a napięcie (nawet jeśli sporo w nim erotyzmu) wynika głównie z powstrzymywania się Edwarda Cullena (i jego wampirzej rodziny) przed konsumpcją Belli w znaczeniu dosłownym. Po trzecie, nie ma w nich nikotyny i alkoholu, o narkotykach nie mówiąc”⁹. Łukasz Orbitowski z kolei stwierdza ironicznie, że „łagodny Cullen udowadnia, że przezwyciężenie morderczych instynktów jest możliwe za sprawą rodziny, miłości i cech psychicznych (głupota)”¹⁰. Uwypuklany w *Zmierzchu* problem odrzucenia łaknienia krwi jest ponadto – z psychoanalitycznego punktu widzenia – czymś nienaturalnym, implikuje bowiem również swego rodzaju wstręt do witalności czy przede wszystkim – miłości erotycznej. W tym ujęciu Edward Cullen jest wręcz antytezą wampiryzmu.

W zbiorowej świadomości odbiorców *Zmierzch* i przedstawiany w nim wizerunek wampira spotkały się z gorącym przyjęciem, a sukces

9 K. Jaklewicz, *Amerykański sen (z wampirem)*, „Wysokie Obcasy” 2009, nr 273, s. 42.

10 Ł. Orbitowski, *Wampir a sprawa polska*, „Duży Format” 2009, nr 165, s. 17.

Meyer – w znacznej mierze spowodowany popularnością filmu – pociągnął za sobą lawinę naśladowców. Zgodnie z prawidłami rządzącymi kulturą popularną wysokie dochody z filmu przełożyły się na sprzedaż książek, te z kolei stanowiły inspirację dla kolejnych pozycji tego typu. Miłość do wampira stała się motywem przewodnim dziesiątek serii literackich. Przede wszystkim należy tu wymienić cykl *Błękitnokrwieści* Melissy de la Cruz i *Pamiętniki wampirów* L.J. Smith, na podstawie których powstał popularny serial pod tym samym tytułem. Listy bestsellerów poszczególnych księgarń wskazują ponadto na takie tytuły, jak: *Bractwo Czarnego Sztyletu* J.R. Ward, *Dom Nocy* P. C. i Kristin Cast czy *Akademia wampirów* Richelle Mead¹¹. W ofercie wydawniczej znajduje się coraz więcej powieści i serii pisanych na fali sukcesu *Zmierzchu*, a w ramówkach najróżniejszych stacji telewizyjnych pojawiają się seriale w mniejszym lub większym stopniu nawiązujące do motywu wampira, jak wspomniane już *Pamiętniki wampirów* czy *Czysta krew*.

Sam *Zmierzch* również doczekał się – charakterystycznych dla literatury popularnej – opracowań uzupełniających, jak *Zmierzch i filozofia*¹², czy wręcz parodii, np. powieści *Zmrok* autorstwa Harvarda Lampoona. Dzięki popularności książek Meyer „drugą szansę” otrzymały serie o podobnej tematyce, których wcześniej nie zauważono, jak cykl o Karpatianach Christine Feehan¹³ albo wspomniane już powieści o losach Sookie Stackhouse.

Warto przy okazji pamiętać, że koniunktura na taką literaturę może być w pewnym stopniu nakręcana przez samych wydawców i księgarzy – ci pierwsi bowiem od premiery *Zmierzchu* wyszukują i wznawiają wszystko, co może mieć cokolwiek wspólnego z romansem wampirycznym, drudzy natomiast zamawiają te książki w ogromnych nakładach, licząc na szybką sprzedaż; stąd znaczna liczba powieści o tematyce wampirycznej

11 Do tego należy dodać niesamowitą wręcz liczbę mniej popularnych wydawnictw, jak serie *Rasa Środka Nocy* Lary Adrian, *Nienasyceń* Meg Cabot, *Księżniczka Wampirów* Alexandry Harvey czy powieść *Jak poślubić wampira milionera* Kerrelyn Sparks, wobec której wydawca wprost stosuje określenie: „romans paranormalny” (por. K.M. Śmiałkowski, *op. cit.*, s. 200–201). Do tego dochodzą publikacje *stricte* młodzieżowe czy wręcz dla dzieci, jak *Wampiraci* Justina Sompera czy seria *Mroczne opowieści* Carla Frabettiego.

12 Por. R. Housel, J. Wiśniewski, W. Irvin, *Zmierzch i filozofia. Wampiry, wegetarianie i pogoń za nieśmiertelnością*, przeł. A. Krzysztoń, J. Urban, Warszawa 2009.

13 Por. Ch. Feehan, *Mroczny księżę*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2010 oraz: *eadem*, *Mroczne pożądanie*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2010.

na listach bestsellerów, a nawet – jak do 2010 roku wyglądało to w sieci Empik – osobne wystawki czy stoiska poświęcone tej literaturze. Nie zmienia to jednak faktu, że powstają setki internetowych fanclubów wampirów, popyt na tego typu pozycje pozostaje ogromny, a literatura o tematyce wampirycznej cieszy się coraz większym powodzeniem.

Rodzi się pytanie, na ile takie postacie realizują intersubiektywny fantazmat wampiryczny, a na ile wprowadzone weń modyfikacje i przekształcenia stanowią negację wizerunku krwio pijcy i jego dość drastyczne przewartościowanie. Pojawia się wątpliwość, czy wampir może być jednoznacznie pozytywny, czy nie mamy raczej do czynienia z nową jakością, nominalnie powstałą w oparciu o fantazmat wampiryczny, ale w praktyce niewiele mającą z nim wspólnego. Z całą pewnością nie jest to już bowiem „mityczny nowotwór na zdrowej tkance cywilizacji”¹⁴, został bowiem obłaskawiony przez konwencję – i czytelników – romansu. Czy jest to ewolucja, czy też mutacja fantazmatu wampirycznego? Podstawowy kierunek drogi, jaką podąża wampiryzm w kulturze, czy może jedno z jej odgałęzień? Aberracja fantazmatu czy tylko wariacja na jego temat? A może doszło jedynie do zmiany modelowego odbiorcy literatury wampirycznej i teraz romans paranormalny – zamiast powieści grozy – stanowi dla wampira podstawowe „środowisko naturalne”? Nie sposób tego ustalić na tę chwilę, wydaje się natomiast oczywistym, że jest to intrygujące zjawisko, zasługujące na odrębne badania.

Pewnym jest natomiast, że „wampir bez wątpienia należy właśnie do postaci granicznych: jest bohaterem z tego i nie z tego już świata, jest zmarłym pośród żywych, za dnia przebywa w ziemi, ożywa przy blasku księżyca. Wreszcie, na co zwracał uwagę poczciwy Van Helsing, żywi się krwią, której symbolika także jest złożona – krew kojarzy się z siłą

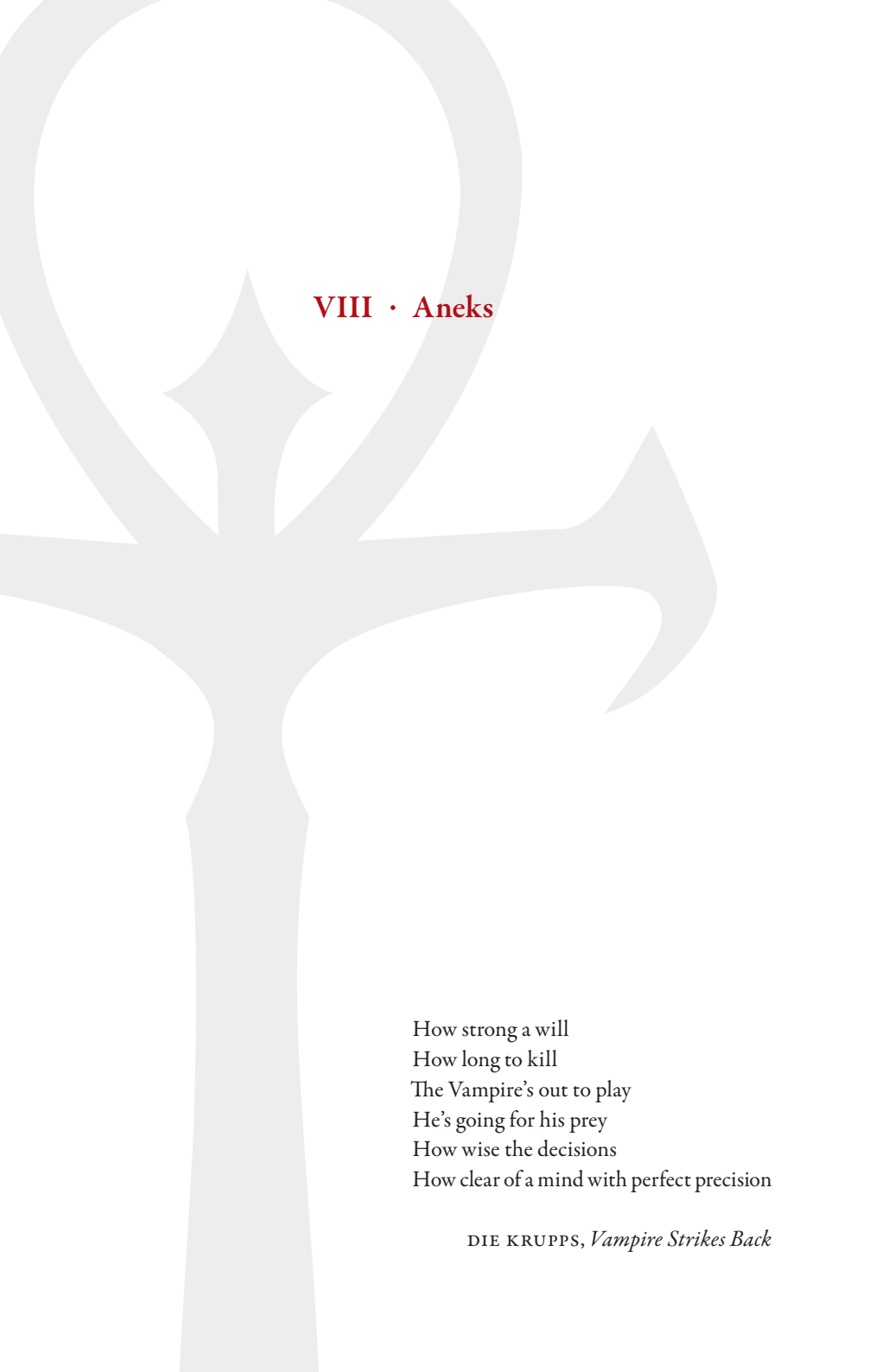


Damon Salvatore (Ian Somerhalder), niepokorny krwio pijca z serialowej adaptacji *Pamiętników wampirów* L. J. Smith

14 P. Ciećwierz, *op. cit.*, s. 68.

ozdrowiającą i życiem, ale w równie oczywisty sposób przywodzi na myśl śmierć. Upiór, zwany na naszych terenach wampirzem, jest też postacią ciekawą ze względu na przełamywanie rozmaitych tabu: wampir to przecież zarówno kanibal, nekrofil, jak i postać emanująca energią seksualną¹⁵. Póki wyobrażenie wampira będzie kumulować i przetwarzać kulturowe tabu i wszystkie atawistyczne lęki ludzkości, będzie ono stanowić wyrazistą i nośną metaforę wewnętrznego rozdarcia między tym, co zakazane, i tym, co fascynujące. Dopóki człowiek będzie dostrzegał w krwiopijcy własne odbicie, odczuwał ambiwalentny stosunek do jego symbolicznej i ontologicznej kondycji, dopóty fantazmat wampiryczny nie utraci swojej pierwotnej roli, w której funkcjonuje od początków kultury: zawsze stać w rozkroku na granicy człowieczeństwa i tym samym wskazywać – przynajmniej w przybliżeniu – gdzie ona przebiega.

15 M. Czubaj, *Kły upióra*, „Polityka” 2003, nr 32 (2413), s. 49.



VIII • Aneks

How strong a will
How long to kill
The Vampire's out to play
He's going for his prey
How wise the decisions
How clear of a mind with perfect precision

DIE KRUPPS, *Vampire Strikes Back*

Bibliografia podmiotowa

- Basztowa Ksenia, *Wampir z przypadku*, przeł. I. Wiśniewska-Repeczko, Lublin 2009.
- Baum L. Frank, *Czarnoksiężnik ze Szmaragdowego Grodu*, przeł. S. Wortman, Warszawa 1972.
- Feehan Christine, *Mroczne pożądanie*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2010.
- Feehan Christine, *Mroczny książę*, przeł. E. Jaczewska, Warszawa 2010.
- Golden Christie, *Wampir z mgieł*, przeł. W. Szypuła, Warszawa 1997.
- Grimwood Jon Courtenay, *NeoAddix*, przeł. D. Górską, Warszawa 2003.
- Rein-Hagen Mark, *Wampir: Maskarada. Narracyjna gra grozy*, przeł. M. Jaskólski, Warszawa 2001.
- Harris Charlaïne, *Martwy aż do zmroku*, przeł. E. Wojtczak, Warszawa 2009.
- Hartshorn Jennifer et al., *Wampir: Mroczne Wiekі. Narracyjna gra grozy*, przeł. T. Andruszkiewicz, Warszawa 2000.
- Huff Tanya, *Cena krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008.
- Huff Tanya, *Ślad krwi*, przeł. M. Wójtowicz, Lublin 2008.
- Kent Jasper, *Dwunastu*, przeł. A. Kowalczyk, A. Kabala, Warszawa 2009.
- Kozak Magdalena, *Nikt*, Lublin 2008.
- Kozak Magdalena, *Nocarz*, Lublin 2006.
- Kozak Magdalena, *Renegat*, Lublin 2007.
- Lumley Brian, *Mowa umarłych*, przeł. M. Przypilak, Kraków 2007.
- Lumley Brian, *Nekroskop*, przeł. A. Podosek-Wilczewski, Kraków 2009.
- Lumley Brian, *Roznosiciel*, przeł. J. Irzykowski, Kraków 2009.
- Lumley Brian, *Wampiry*, przeł. J. Irzykowski, Kraków 2007.
- Lumley Brian, *Źródło*, przeł. S. Baranowski, Kraków 2009.
- Marszałik Michał et al., *Wiedźmin: gra wyobraźni*, Warszawa 2001.
- Martin George R.R., *Ostatni rejs „Fevre Dream”*, przeł. R.P. Lipski, Poznań 2002.

Matheson Richard, *Jestem legendą*, przeł. P. Braiter, Warszawa 2008.

McKee-Charnas [!] Suzy, *Gobelin z wampirem*, przeł. J. Ruszkowski, Poznań 1992.

Meyer Stephanie, *Zmierzch*, przeł. J. Urban, Wrocław 2008.

Moore Christopher, *Krwio pijcy*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2008.

Moore Christopher, *Ssij, mała, ssij*, przeł. J. Drewnowski, Warszawa 2008.

Pilipiuk Andrzej, *Księżniczka*, Lublin 2007.

Pilipiuk Andrzej, *Kuzynki*, Lublin 2007.

Quinn Yarbro Chelsea, *Hôtel Transylwania*, przeł. R. Kot, Lublin 1990.

Rice Anne, *Krew i złoto*, przeł. R. Lipski, Poznań 2008.

Rice Anne, *Królowa potępionych*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007.

Rice Anne, *Krwawy kantyk*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007.

Rice Anne, *Memnoch Diabeł*, przeł. R. Lipski, Poznań 2007.

Rice Anne, *Merrick*, przeł. M. Kicana, Poznań 2008.

Rice Anne, *Opowieść o złodzieju ciał*, przeł. R. Lipski, Poznań 2007.

Rice Anne, *Pandora*, przeł. J. Spólny, Poznań 2008.

Rice Anne, *Posiadłość Blackwood*, przeł. P. Korombel, Poznań 2007.

Rice Anne, *Wampir Armand*, przeł. W. Jerzyński, Poznań 2007.

Rice Anne, *Wampir Lestat*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2007.

Rice Anne, *Wampir Vittorio*, przeł. L. Haliński, Poznań 2008.

Rice Anne, *Wywiad z wampirem*, przeł. T. Olszewski, Poznań 2008.

Sapkowski Andrzej, *Chrzest ognia*, Warszawa 1996.

Sapkowski Andrzej, *Czas pogardy*, Warszawa 1995.

Sapkowski Andrzej, *Krew elfów*, Warszawa 1994.

Sapkowski Andrzej, *Ostatnie życzenie. Miecz przeznaczenia*, Warszawa 1993.

Sapkowski Andrzej, *Pani jeziora*, Warszawa 1999.

Sapkowski Andrzej, *Wieża jaskółki*, Warszawa 1997.

Stableford Brian, *Imperium lęku*, przeł. I. Lipińska, Poznań 1991.

Wilde Oscar, *Portret Doriana Graya*, przeł. M. Feldmanowa, Kraków 2003.

Wilson F. Paul, *Twierdza*, przeł. P.W. Cholewa, Warszawa 1990.

Filmografia oraz źródła multimedialne

Filmy

- Blade: Mroczna Trójca (Blade: Trinity)*, reż. David S. Goyer, 2004.
- Blade: Wieczny łowca (Blade)*, reż. Stephen Norrington, 1998.
- Blade: Wieczny łowca II (Blade II)*, reż. Guillermo del Toro, 2002.
- Cień wampira (Shadow of a Vampire)*, reż. E. Elias Merhige, 2000.
- Daybreakers – świt (Daybreakers)*, reż. Michael Spierig, Peter Spierig, 2009.
- Dracula (Bram Stoker's Dracula)*, reż. Francis Ford Coppola, 1992.
- Dracula 2000 (Dracula 2000)*, reż. Patrick Lussier, 2000.
- Jestem legendą (I Am Legend)*, reż. Francis Lawrence, 2007.
- Królowa potępionych (Queen of the Damned)*, reż. Michael Rymer, 2002.
- Ksiązę Dracula (Dracula)*, reż. Tod Browning, 1931.
- Mysterious Forces Beyond: We Are Not Alone*, reż. Rick McVicar, 2002.
- Noc żywych trupów (Night of the Living Dead)*, reż. George Romero, 1968.
- Nosferatu – Symfonia grozy (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*, reż. Friedrich Murnau, 1922.
- Nosferatu wampir (Nosferatu: Phantom der Nacht)*, reż. Werner Herzog, 1978.
- Straceni chłopcy (The Lost Boys)*, reż. Joel Schumacher, 1987.
- Underworld (Underworld)*, reż. Len Wiseman, 2003.
- Underworld 2 – Ewolucja (Underworld: Evolution)*, reż. Len Wiseman, 2006.
- Underworld: Bunt Lykanów (Underworld: Rise of the Lykans)*, reż. Patrick Tatopoulos, 2009.
- Van Helsing (Van Helsing)*, reż. Stephen Sommers, 2004.
- Wywiad z wampirem (Interview with the Vampire)*, reż. Neil Jordan, 1994.
- Zagadka nieśmiertelności (The Hunger)*, reż. Tony Scott, 1983.
- Zmierzch (The Twilight)*, reż. Catherine Hardwicke, 2008.

Seriale

Aniol ciemności (Angel), 1999–2004.

Blade: The Series, 2006.

Buffy: postrach wampirów (Buffy, the Vampire Slayer), 1997–2001.

Hellsing (Herushingu), 2001.

Spider-Man (Spider-Man: the Animated Series), 1994–1998.

Więzy krwi (Blood Ties), 2007.

Więzy krwi (Kindred: the Embraced), 1996.

Gry komputerowe

Blood Omen: Legacy of Kain, 1997.

Legacy of Kain: Blood Omen II, 2002.

Legacy of Kain: Defiance, 2004.

Legacy of Kain: Soul Reaver, 1999.

Legacy of Kain: Soul Reaver II, 2001.

Vampire: the Masquerade – Bloodlines, 2004.

Vampire: the Masquerade – Redemption, 2000.

Bibliografia przedmiotowa

- Antropologia śmierci. Myśl francuska*, wyb. i przeł. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993.
- Arszyńska-Łopatka Dorota, *Ewolucja postaw wobec śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 2, Wrocław 1998.
- Barański Jarosław, *Anestetyzacja tanatyczna, czyli o strategii poznawczej kultury wobec śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 7, Wrocław 2003.
- Baranowski Bohdan, *W kręgu upiórów i wilkołaków*, Łódź 1981.
- Biedermann Hans, *Leksykon symboli*, przeł. J. Rubinowicz, Warszawa 2003.
- Brodala Agnieszka, *Magia krwi i nieśmiertelności. Oblicze wampiryzmu w filmie lat dziewięćdziesiątych XX wieku* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 5, Wrocław 2001.
- Caillouis Roger, *Ludzie a gry i zabawy* [w:] *idem, Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.
- Campbell Joseph, Moyers Bill, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, przeł. I. Kania, Kraków 1994.
- Ciećwierz Paweł, *Synowie Kaina, córki Lilith... Rzecz o wampirach w fantasy*, Warszawa 2009.
- Częściak Katarzyna, *Granice poznanego a świadomość granic w poznaniu* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 10, Wrocław 2006.
- Czubaj Mariusz, *Kły upióra*, „Polityka” 2003, nr 32 (2413).
- Dębek Piotr, *Cyberkultura – wyzwanie dla humanistyki. Zarys nowych zjawisk w kulturze popularnej lat dziewięćdziesiątych*, „Literatura i Kultura Popularna” 1997, nr 6.

- Eco Umberto, *Czytelnik modelowy*, przeł. P. Salwa, „Pamiętnik Literacki” 1987, z. 2.
- Eco Umberto, *Historia brzydoty*, przeł. J. Czaplińska *et al.*, Poznań 2007.
- Fok Agnieszka, *Angel*, „Gazeta Telewizyjna”, dodatek do „Gazety Wyborczej” 2001, nr 28.
- Freud Sigmund, *Kultura jako źródło cierpień* [w:] *idem, Pisma społeczne*, przeł. A. Ochocki, M. Poręba, R. Reszke, Warszawa 1998.
- Gemra Anna, *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i monstrum Frankenstein’a w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
- Ingarden Roman, *Z teorii dzieła literackiego* [w:] *Problemy teorii literatury*. Seria I. Prace z lat 1947–1964, red. H. Markiewicz, Wrocław 1987.
- Jaklewicz Katarzyna, *Amerykański sen (z wampirem)*, „Wysokie Obcasy” 2009, nr 273.
- Janion Maria, *Prace wybrane*, t. 3, *Zło i fantazmaty*, Kraków 2001.
- Janion Maria, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.
- Jonca Magdalena, *Żywy trup. Literackie kreacje „śmierci za życia”* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 2, Wrocław 1998.
- Kaczor Katarzyna, *Czy elf może być wampirem? Przypadek Jandera Sunstara*, „Literatura i Kultura Popularna” 2003, nr 11.
- Kaczor Katarzyna, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*, Gdańsk 2006.
- Kaczor Katarzyna, *Od Dracula do Lestata. Portrety wampira*, Gdańsk 1998.
- Kluszczyński Ryszard, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999.
- Kolasińska Iwona, *Werner Herzog: Nosferatu – wampir. Poziomy oniryczności filmu* [w:] *Problemy poznawania dzieła filmowego*, red. J. Trzynadłowski, Wrocław 1990.
- Kopaliński Władysław, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1985.
- Laing Ronald David, *Ja i inni*, przeł. B. Mizia, wyd. 2 popr., Poznań 1999.
- Lecouteux Claude, *Tajemnicza historia wampirów*, przeł. B. Spieralska, Warszawa 2007.
- Lotman Jurij, *Problem znaczenia w tekście artystycznym*, przeł. A. Tanalska [w:] *Teorie literatury XX wieku. Antologia*, red. A. Burzyńska, M.P. Markowski, Kraków 2006.
- Ługowska Jolanta, *W świecie ludowych opowiadań. Teksty, gatunki, intencje narracyjne*, Wrocław 1993.
- Okopień-Sławińska Aleksandra, *Relacje osobowe w literackiej komunikacji* [w:] *Problemy socjologii literatury*, red. J. Sławiński, Wrocław 1971.

- Orbitowski Łukasz, *Wampir a sprawa polska*, „Duży Format” 2009, nr 165.
- Otto Rudolf, *Świętość. Elementy irracjonalne w pojęciu bóstwa i ich stosunek do elementów racjonalnych*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.
- Parandowski Jan, *Mitologia. Wierzenia i podania Greków i Rzymian*, Warszawa 1979.
- Petoia Erberto, *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, przeł. B. Bielańska *et al.*, Kraków 2004.
- Pietkiewicz Barbara, *Mity, którymi żyjemy: psychoanalityczna koncepcja fantazmatu*, „Kultura i Społeczeństwo” 1997, nr 2.
- Popper Karl, *Epistemologia bez podmiotu poznającego* [w:] *idem, Wiedza obiektywna. Ewolucyjna teoria epistemologiczna*, przeł. A. Chmielewski, Warszawa 2002.
- Ryken Leland, Wilhail James C., Longman III Tremper, *Słownik symboliki biblijnej*, przeł. T. Kościuk, Warszawa 1998.
- Sapkowski Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczniej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa 2001.
- Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, wyd. 2. popr. i uzupeł., Wrocław 2006.
- Stachówna Grażyna, *Władcy wyobraźni. Sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006.
- Stasiewicz Piotr, *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* [w:] *Kody kultury: integracja, transformacja, synergia*, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009.
- Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szczuka Kazimiera, Janion Maria, *Romantyk podszyty ironią. Rozmowa K. Szczuki z M. Janion*, „Gazeta Wyborcza” 2010, nr 106.
- Śmiałkowski Kamil M., *Wampir. Leksykon*, Bielsko-Biała 2010.
- Thomas Louis-Vincent, *Trup. Od biologii do antropologii*, przeł. K. Kocjan, Łódź 1991.
- Transgresje*, wyb., oprac. i red. M. Janion, S. Rosiek, t. 1, *Galernicy wrażliwości*, Gdańsk 1981.
- Transgresje*, wybór, oprac. i red. M. Janion, S. Rosiek, t. 3, *Osoby*, Gdańsk 1984.
- Walc Krystyna, *Postać wampira we współczesnym horrorze*, „Literatura i Kultura Popularna” 1996, nr 5.
- Wieczorek Krzysztof, *Zapomniana wartość śmierci* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 1, Wrocław 1997.

- Witkiewicz Wojciech *et al.*, *Śmierć jako rozrywka* [w:] *Problemy współczesnej tanatologii. Medycyna – antropologia kultury – humanistyka*, red. J. Kolbuszewski, t. 12, Wrocław 2006.
- Wokół gotycyzmów. *Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.
- Zwolińska Barbara, *Wampiryzm w literaturze romantycznej i postromantycznej na przykładzie Opowieści niesamowitych Edgara Allana Poeego, Poganki Narcyzy Żmichowskiej oraz opowiadań Stefana Grabińskiego*, Gdańsk 2002.
- Archetypy – trickster* – http://m_avaara.w.staszic.waw.pl/trickster.html.
- Blood Luna – polska encyklopedia wampira* – <http://blood-luna.ovh.org>.
- Cieślak-Sokołowski Tomasz, *Elitarne nauczanie przez analogię* – <http://www.tygodnik.com.pl/numer/278446/cieslak.html>
- Erotykum* – <http://erotykiem.w.interia.pl/sloownik.html>.
- Gałka Jakub, *Wampiry na srebrnym ekranie* – <http://www.stopklatka.pl/artykuly/artykul.asp?wi=51588>.
- Jabłoński Witold, *Jak kochają wampiry?* – http://www.filmixer.pl/index.php?d=re-wizor&k_id=168&p_id=3716.
- Kamiński Łukasz, *Pani od wampirów* – <http://szukaj.wyborcza.pl/archiwum/1,0,7178665.html?kdl=20100308WA-DLO>.
- Krewniacy* – <http://krewniacy.com.pl/?action=showArticle&cid=324>.
- Leszczyński Andrzej, *Wampir w pętli czasu* – <http://szukaj.wyborcza.pl/archiwum/1,0,2312603.html?kdl=20040127GW>.
- Marusza Zagubiona_w_Sobie, *Wampir i jego mit jako obraz uniwersalnych lęków i pragnień człowieka* – http://www.opress.pl/kultura/wampir_i_jego_mit_jako_obraz_uniwersalnych_lekow_i_pragnien_czlowieka_.html.
- Movie Quotes for Masquerade* – <http://www.allsubs.org/search-movie-quotes/masquerade/1>.
- Nosgothic Realm* – <http://www.nosgoth.net>.
- Paranoid Android, *Wampiry – metamorfozy z przymrużeniem oka* – <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=39>.
- Spychała Małgorzata, *Psychoanaliza w badaniach literackich* – <http://www.spychala.info/aro01/ms5.pdf>.
- Strong Laura, *What is a Psychopomps?* – <http://www.psychopomps.org/what-is-a-psychopomp.html>.
- Underworld – Memorable quotes* – <http://www.imdb.com/title/tt0320691/quotes>.

Spis ilustracji

- s. 13 – *Vampire*, rys. JNL, grafika dostępna na licencji Wikimedia Commons: Free Art License 1.3.
- s. 25 – kadr z filmu *Nosferatu wampir* (1978) w reż. W. Herzoga.
- s. 33 – okładka pierwszego polskiego wydania *Drakuli* (1990) B. Stokera.
- s. 36 – fragment kadru z komiksu *Fevre Dream* (2010), z. 1, scen.
D. Abraham (na motywach powieści G.R.R. Martina), rys. R. Lopez, s. 32.
- s. 43 – kadr z serialu animowanego *Spider-Man*, odc. 48: *Królowa wampirów* (1997).
- s. 51 – kadr z wideoklipu do utworu *Nocarz* grupy Closterkeller (2009)
w reż. S. Mąderka.
- s. 60 – kadr z serialu animowanego *Hellsing*, odc. 8: *Ród zabójców* (2001).
- s. 73 – kadr z filmu *Blade: Wieczny Łowca II* (2002) w reż. G. del Toro.
- s. 79 – fragment okładki powieści *Nikt* (2008) autorstwa M. Kozak,
rys. P. Cieśliński.
- s. 87 – kadr z filmu *Wywiad z wampirem* (1994) w reż. N. Jordana na motywach powieści A. Rice.
- s. 99 – fragment kadru z serialu *Więzy krwi*, odc. 2: *Cena krwi, cz. II* (2007)
na motywach powieści T. Huff.
- s. 104 – fragment kadru z komiksu *Necroscope – The Vampire World* (1998),
z. 1, scen. M. Powell (na motywach powieści B. Lumleya), rys. M. Perkins,
s. 9.
- s. 113 – grafika promocyjna serialu *Czysta krew* (2010) na motywach powieści Ch. Harris.
- s. 121 – kadr z gry komputerowej *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* (2004).
- s. 139 – fragment plakatu filmu *Wywiad z wampirem* (1994) w reż. N. Jordana.
- s. 143 – fragment okładki podręcznika *Vampire: the Masquerade – Clanbook Giovanni* (2001), rys. John van Fleet.

- s. 147 – fragment grafiki promocyjnej serialu *Anioł ciemności* (1999).
- s. 155 – kadr z gry komputerowej *Legacy of Kain: Defiance* (2004).
- s. 156 – fragment kadru z komiksu *X-Men* (2010), z. 2, scen. V. Gischler, rys. P. Medina, s. 10.
- s. 165 – fragment okładki komiksu *Legion of Monsters – Morbius* (2007), z. 1, scen. B. Cahill, rys. M. Gaydos, rys. na okładce G. Land, J. Ponsor.
- s. 173 – fragment okładki komiksu *Fevre Dream* (2010), z. 1, scen. D. Abraham, rys. R. Lopez, rys. na okładce F. Massafra.
- s. 176 – kadr z gry komputerowej *Vampire: the Masquerade – Bloodlines* (2004).
- s. 187 – fragment grafiki promocyjnej gry komputerowej *Legacy of Kain: Defiance* (2004).
- s. 188 – fragment kadru z filmu *Underworld* (2003) w reż. L. Wisemana.
- s. 193 – kadr z filmu *Daybreakers – świt* (2009) w reż. M. i P. Spierigów.
- s. 203 – kadr z filmu *Zmierzch* (2008) w reż. Ch. Hardwicke na motywach powieści S. Meyer.
- s. 205 – fragment grafiki promocyjnej serialu *Pamiętniki wampirów* (2009) na motywach powieści L.J. Smith.

Indeks nazwisk

A

Adjani, Isabelle 25
Adrian, Lara 204
Afanasjew, Aleksander 13
Andruszkiewicz, Tomasz 26
Arbus, Diane 122
Ariés, Philippe 130, 132, 134
Arszyńska-Łopatka, Dorota 130

B

Baranowski, Bohdan 146
Barański, Jarosław 131
Basztowa, Ksenia 65, 201
Batory, Elżbieta 18
Baum, Lyman Frank 77
Beckinsale, Kate 102, 188–196
Biedermann, Hans 30, 31
Bielańska, Bogumiła 11
Brodala, Agnieszka 138, 145, 148, 156
Browning, Tod 17
Bürger, Gottfried August 8
Butler, Gerard 18

C

Cabot, Meg 204
Calmet, Antoine Augustin 13, 14
Campbell, Joseph 78

Cast, Kristin 204
Cast, Phyllis Christine 204
Charnas, Suzy McKee 36, 37, 38, 80, 113, 114, 152, 153, 160, 172
Chmielewski, Adam 129
Cholewa, Piotr W. 27
Cichowicz, Stanisław 128, 134, 157
Ciećwierz, Paweł 92, 95, 96, 100, 102, 120, 122, 134, 136, 145, 154, 173, 177, 184, 185, 188, 189, 190, 200, 205
Cieślak-Sokołowski, Tomasz 153
Cieśliński, Piotr 79
Coppola, Francis Ford 8, 59, 60, 118
Cruise, Tom 87
Cruz, Melissa de la 204
Czaplińska, Justyna 117
Częścik, Katarzyna 133
Czubaj, Mariusz 206

D

Dafoe, Willem 85, 193, 193–196
Drewnowski, Jacek 39
Dunst, Kirsten 87

E

Eco, Umberto 117, 122, 123
Eliade, Mircea 64

F

Feehan, Christine 204
Fleet, John van 143, 216
Fok, Agnieszka 148
Frabetti, Carlo 204
Freud, Sigmund 9, 108, 128

G

Gafka, Jakub 164, 202
Gautier, T  ophile 16
Gazda, Grzegorz 15
Gemra, Anna 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18,
19, 20, 22, 23, 25, 31, 32, 140, 177,
191, 198
Godzimirski, Jakub M. 128
Goethe, Johann Wolfgang 16
Gogol, Miko  aj 16
Golden, Christie 41, 42, 103, 104, 182
Goyer, David Samuel 164
G  rska, Danuta 27
Grabi  ski, Stefan 11
Granka, Sherri L. 32
Grimwood, Jon Courtenay 27

H

Hanks, Tom 170
Hardwicke, Catherine 201
Harris, Charla  ne 58, 59, 112, 113,
169, 170
Hartshorn, Jennifer 26, 88, 102, 120,
144, 175, 176, 178, 187, 193, 194
Harvey, Alexandra 204
Has-Tokarz, Anita 15, 16, 18, 38, 201
Hawke, Ethan 193-196
Herzog, Werner 8, 23-26, 33, 59,
85, 86.
Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus
(w  l. Ernst Theodor Wilhelm) 16
Housel, Rebecca 204
Huff, Tanya 46, 84, 99, 167, 168

I

Irvin, William 204
Irzykowski, Jaros  aw 54, 151
Izdebska, Agnieszka 15, 18

J

Jab  o  ski, Witold 124
Jaczewska, Edyta 204
Jaklewicz, Katarzyna 203
Janion, Maria 9, 10, 12, 14, 15, 17,
26, 31, 64, 71, 90, 91, 92, 93, 96,
107, 116, 117, 118, 122, 128, 138, 139,
140, 147, 186, 198
Jank    vitch, Vladimir 131
Jan,   wi  ty (ewangelista) 19
Jask  lski, Micha   62
Jonca, Magdalena 133
Jordan, Neil 86-88, 93-126, 138,
139, 158

K

Kabala, Agnieszka 54
Kaczor, Katarzyna 10, 42, 56, 58,
104, 107, 180
Kami  ski,   ukasz 196
Kent, Jasper 53, 54, 135
Kinski, Klaus 23-25
K  osi  ski, Krzysztof 200
Kocjan, Krzysztof 132
Kola  si  nska, Iwona 24, 25, 33
Kolbuszewski, Jacek 129
Kopali  ski, W  adys  aw 30
Korombel, Pawe   48
Ko  ciuk, Zbigniew 30
Kowalczyk, Agata 54
Kozak, Magdalena 50, 51, 53, 58, 67,
76, 77, 78, 110, 111, 149, 160, 161,
179, 180
Kristeva, Julia 19
Krzyszto  n, Agnieszka 204

L

- Laing, Ronald David 9
Lampoon, Harvard 204
Land, Greg 165
Langella, Frank 18
Leatherdale, Clive 12
Lecouteux, Claude 11, 14, 17, 19
146, 147
Lee, Christopher 18
Leszczyński, Adam 154, 186
Libentus I (Libenzio) 13
Lipińska, Irena 27
Lipski, Robert P. 35, 48, 79
Longman III, Tremper 30, 70
Lugosi, Bela 17, 18
Lumley, Brian 54–56, 105–109, 111,
115, 117, 122, 123, 149–153, 161,
166, 192
Lussier, Patrick 18

M

- Malkovich, John 136
Marszałik, Michał 56
Martin, George Raymond
Richard 35, 36 50, 70, 81, 115, 116,
152, 153, 160, 163, 179, 185
Massafera, Felipe 173
Masters, Anthony 13
Matheson, Richard Burton 20–23,
26, 33, 34, 52, 200
Maupassant, Guy de 16
Mąderek, Stanisław 51
Mead, Richelle 204
Medina, Paco 156
Merhige, Edmund Elias 85
Mérimée, Prosper 16
Meslin, Michel 12
Meyer, Stephanie 201, 202, 204
Mickiewicz, Adam 8, 147
Mizia, Bogdan 9

- Montmorency-Laval, Gilles de 18
Moore, Christopher 39, 45, 83, 84,
108, 109, 110, 111, 115, 136, 137,
169, 176
Morin, Edgar 128, 130
Morrison, Jim 188–196
Moszyński, Kazimierz 13
Murnau, Friedrich 8, 18, 23, 85,
86–88, 119, 136

N

- Nienacka, Anna 98

O

- Ochocki, Aleksander 108
Oldman, Gary 18, 60, 118
Olszewski, Tomasz 45
Orbitowski, Łukasz 55, 203
Orliński, Wojciech 170
Otto, Rudolf 191

P

- Paradowski, Jan 72
Perkins, Michael 104
Petoia, Erberto 11, 12, 14, 32
Pilipiuk, Andrzej 66, 166, 171
Pitt, Brad 87
Płuciennik, Jarosław 15
Poe, Edgar Allan 11
Polański, Roman 8
Polidori, John William 8, 16
Ponsor, Justin 165
Popper, Karl 129
Poręba, Marcin 108
Pócs, Éva 14

Q

- Quinn Yarbro, Chelsea 141

R

- Rein•Hagen, Mark 62, 76, 100,
101, 119, 120, 121, 122, 142, 147,
161, 173, 175, 183, 186, 188, 193,
194
Reszke, Robert 108
Rice, Anne 8, 45, 46, 48, 49, 50,
61–63, 76, 78, 79, 86, 93–97, 99,
100, 107, 137–139, 140–142, 145,
151, 161, 181, 190
Romero, George 20
Roux, Jean-Paul 11, 32
Rubinowicz, Jan 30
Russo, John A. 20
Ruszkowski, Janusz 37
Ryken, Leland 30, 70

S

- Sade, Donatien Alphonse François
de 16
Sapkowski, Andrzej 8, 56, 57,
73–74, 161, 180–181
Schumacher, Joel 188
Sheridan le Fanu, Joseph 8, 16
Smith, Lisa Jane 204, 205
Soczyński, Paweł 43
Somerhalder, Ian 205
Somper, Justin 204
Sonntag, Susan 122
Sparks, Kerrelyn 204
Spieralska, Beata 11
Spierig, Michael 34, 193
Spierig, Peter 34, 193
Stableford, Brian 27
Stachówna, Grażyna 18, 24, 200
Stoker, Bram 8, 17–20, 31, 33, 59, 92,
118, 135, 141, 153, 166, 199
Strong, Laura 137
Szczuka, Kazimiera 122
Szypuła, Wojciech 42

Ś

- Śmiałkowski, Kamil Marek 98,
200, 204

T

- Thomas, Louis-Vincent 132, 133, 138
Tolkien, John Ronald Reuel 104
Tolstoj, Aleksy 16
Trzynadłowski, Jan 24

U

- Urban, Joanna 202, 204

V

- Valabrega, Jean-Paul 9
Vlad III 18
Vovelle, Michel 16

W

- Walc, Krystyna 11, 19, 26, 107, 118
Wałaszewski, Zbigniew 40, 41
Ward, Jessica Rowley 204
Whedon, Joss 148, 165
Wieczorek, Krzysztof 129, 131, 133
Wilde, Oscar 98, 99
Wilhoit, James C. 30
Wilson, F. Paul 27
Wiseman, Len 65, 188
Wiśniewska-Repeczko, Izabela 65
Wiśniewski, Jeremy 204
Witkiewicz, Wojciech 130
Wojtczak, Ewa 58
Wolter (François-Marie Arouet) 14

Z

- Zieliński, Jakub 166
Zwoleńska, Barbara 11

Ż

- Żabski, Tadeusz 11

Powszechnie kojarzą się albo z klasycznymi horrorami z wytwórni Universal, albo ze Zmierzchem. Historia wampirów jest jednak znacznie dłuższa, bogatsza i ciekawsza niż mogłoby się wydawać. Między kinowym Draculą a Edwardem Cullenem, w niezliczonych powieściach, filmach, serialach i grach, można odkryć prawdziwą galerię krwiopijców, równie fascynujących, co różnorodnych. Wielu z nich to postacie niejednoznaczne, intrygujące i w pewien sposób znajome, choć nie zawsze to sobie uświadamiamy. Jedno pozostaje niezmiennie – fascynują nas od wieków. Dlaczego? Przekonajcie się sami.



KontraSt
SMT



ISBN: 978-83-937755-0-7