

Szkic tekstu “Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy”, w: *Potworna Wiedza*, red. Dariusz Brzostek, Aldona Kobus, Miłosz Markocki. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016, str. 55-104

## **Horror w ujęciu komparatystycznym: wybrane motywy we współczesnej japońskiej i amerykańskiej fantastyce grozy**

Katarzyna Marak

Dzięki Internetowi, bezpośrednim połączeniom lotniczym i niespokojnym, pełnym energii nowym pokoleniom, Japonia jest teraz, jak zauważa Roland Kelts, „o wiele bliżej Stanów Zjednoczonych niż kiedykolwiek wcześniej”<sup>1</sup>; tłumaczenia dzieł literackich i powieści graficznych, zagraniczna dystrybucja filmów na płytach DVD (najczęściej z napisami) oraz przede wszystkim Internet umożliwiają zainteresowanym japońską popkulturą odbiorcom amerykańskim natychmiastowy dostęp do najróżniejszych tekstów (jak i vice versa – przepływ ten działa naturalnie w obie strony). W takiej sytuacji popularność japońskiego horroru w Stanach Zjednoczonych nie jest czymś zaskakującym; jednak amerykańscy odbiorcy, pomimo szczerego zainteresowania, są najczęściej kulturowo nieprzygotowani na teksty, z którymi wchodzi w kontakt, ponieważ fantastyka grozy, tak jak każdy inny rodzaj fikcji, jest definiowana przez ramy kulturowe w obrębie których powstaje. Aby dany element narracji spełniał swoją rolę jako źródło grozy, musi mieć on chociaż częściowe oparcie w rodzimym kontekście oryginalnej kultury, w której powstał, zaś przedstawione w tekście środowisko kulturowe musi być zrozumiałe dla odbiorców.

Każdy tekst fantastyki grozy wyraża zarówno zakres, jak i ograniczenia gatunku, do którego należy, w obrębie „skonwencjonalizowanych parametrów” narracji<sup>2</sup>; gatunki jako takie są pewnymi stałymi wzorami kulturowym. Skuteczność tekstów danego gatunku opiera się na tych właśnie skonwencjonalizowanych parametrach, które z kolei wywodzą się z rodzimej kultury każdego tekstu; i jedne, i drugie charakteryzują się względnością. Fantastyka grozy, jako konwencja o określonej funkcji emocjonalnej, może spełniać swoją rolę tylko wtedy, kiedy jej symboliczny charakter jest w pełni zrozumiały dla odbiorcy. Innymi słowy, potwory posiadają potencjał, aby wydawać się przerażającymi, ponieważ odbiorcy współdzielą istniejące zrozumienie, czy też świadomość tego, czym potwory są, oraz

<sup>1</sup> R. Kelts. *Japanamerica: how Japanese pop culture has invaded the U.S.* Nowy Jork 2007, s. 8.

<sup>2</sup> J. Grixti. *Terrors of Uncertainty: The Cultural Context of Horror Fiction.* Nowy Jork 1989, s. 5.

związane z postaciami potworów kulturowe kategorie i pojęcia. Oczywiście nawet bez tej świadomości potwory nadal posiadałyby znaczny potencjał do przerażania, lecz to właśnie zbiór intuicyjnej wiedzy wypływająca z folkloru, historii i kultury sprawia, że odbiorcy odczytują prawidłowo znaki przygotowujące ich na obecność potwora, i odczuwają niepokój jeszcze zanim potwór się pojawi. Z podobnych przyczyn odbiorcy euroamerykańscy nie mogą podejść do jakiegokolwiek tekstu o wampirach nie biorąc pod uwagę relewantnych elementów euroamerykańskiego folkloru, czy choćby historii Brama Stokera o Draculi. Widząc bladą postać, która unika słońca i luster, odbiorcy wiedzą, że powinni się jej obawiać, jeszcze zanim wampir obnaży kły i rzuci się, aby wyssać czyjąś krew. Ta leżąca u podstaw rozumienia fantastyki grozy wiedza konstruuje pewną rzeczywistość w obrębie świata przedstawionego, osadzając historię w kontekście czasowym i czyniąc ją bardziej wiarygodną.

Współczesna fantastyka grozy większości kręgów kulturowych wykorzystuje szeroki wachlarz mediów, konwencji i wpływów, stanowiąc w pewnym sensie wypadkową tego, co uważane jest za przerażające w danym kręgu kulturowym, następujących po sobie stylów literackich i filmowych tej kultury, nowych kreatywnych pomysłów, oraz obcych wpływów – a wszystkie te komponenty muszą pozostawać w równowadze. W przypadku horroru amerykańskiego równowaga między tym, co znane i zrozumiałe, i tym, co oryginalne i zaskakujące, jest szczególnie istotna dla współczesnej konwencji fantastyki grozy, która musi zachowywać powiązanie z rzeczywistością kulturową, której żyją odbiorcy, a jednocześnie urzekać ich elementami obcości; jak zauważa Philips, aby spełniać swoją podstawową funkcję narracyjną, teksty fantastyki grozy muszą nie tylko oferować odbiorcom coś nowego, lecz prawdziwie ich szokować – w naprawdę przełomowych amerykańskich filmach grozy efekt ten osiągnąć było do tej pory nie tylko poprzez wprowadzanie nowych potworów, lecz także poprzez systematyczne łamanie już istniejących „zasad gry” (Philips 2005: 7). Swojskość i przewidywalność są, według Philipsa, niszczące dla konwencji fantastyki grozy, ponieważ są źródłem nie tylko znudzenia, ale przede wszystkim – co dużo gorsze – pobłażania i rozbawienia; wiele potworów filmowych, niegdyś wstrząsająco niekonwencjonalnych, stopniowo utraciło swój potencjał do przerażania, a niektóre z nich obecnie wywołują efekt przeciwny do zamierzonego. Można by powiedzieć, że potwór, który jest odbiorcom zbyt dobrze znany, staje się pośmiewiskiem i obiektem drwin (Philips 2005: 7). Dla porównania, w japońskiej fantastyce grozy to właśnie wierność konwencji i powielanie uznanych, rozpoznawalnych schematów jest kluczem do sukcesu

tekstu; japońska fikcja, tak jak większość japońskiej sztuki, ceni wysoko kopiowanie, nawiązywanie, manipulowanie i wariacje na temat tego, co dobrze znane, zaś do oryginalności, przynajmniej takiej, jak rozumiana i ceniona jest ona w Stanach Zjednoczonych dwudziestego wieku, nie przywiązuje się aż tak dużej wagi<sup>3</sup>.

Nie można także zapominać o tym, że funkcjonowanie horroru i zawierających się w tej konwencji motywów i elementów opiera się na szerokim wachlarzu zróżnicowanych zależności i konotacji kulturowych. Sam fakt, że zarówno amerykańscy odbiorcy, jak i odbiorcy japońscy reagują na postać na przykład ducha jako na figurę budzącą grozę, nie oznacza, że reakcja ta wywołana jest przez te same mechanizmy lub odruchy. Co więcej, pochodzenie danego potwora lub motywu grozy będą zawsze miały ogromny wpływ na przedstawienie tego potwora lub motywu w fikcji tworzonej w danej kulturze. Korzenie niemal wszystkich potworów w euroamerykańskiej popularnej fantastyce grozy sięgają wierzeń ludowych w tej czy innej formie; choć zdarza się, że w niektórych przypadkach to dziedzictwo może być trudne do prześledzenia, najczęściej jest ono jednak oczywiste. Przykładem tego może być choćby figura wampira, którego zarówno literackie, jak i popkulturowe przedstawienia mają swoje źródło, jak zauważa Alan Dundes, w folklorze i to z niego się wywodzą, a nie odwrotnie; napisana przez Bramę Stokera w 1897 powieść *Drakula* mogła zainspirować wiele późniejszych dzieł literackich i filmów, lecz to nie Stoker był twórcą wampira – postać ta istniała na długo przed publikacją powieści irlandzkiego pisarza<sup>4</sup>. Co więcej, wampir nie posiada nawet, jak utrzymuje Dundes, żadnych cech bezwzględnie uniwersalnych, tak jak nie istnieje ani jeden pojedynczy mit, legenda czy przypowieść ludowa, które nosiłyby cechy uniwersalności rozumianej jako bycie znanymi wszystkim ludzkim kulturom obecnym i przeszłym<sup>5</sup>. Spostrzeżenia Dundesa wskazują na pewną bardzo podstawową i jednocześnie niesłychanie istotną prawdę o fantazjach grozy (*horror fantasies*); żadna fantazja grozy nie jest bowiem uniwersalna w swojej formie czy szczegółach, mimo iż każda jest wyrazem jakiegoś uniwersalnego lęku – emocji samej w sobie uniwersalnej. Dlatego wampir (lub właściwie jakikolwiek inny potwór w fantastyce grozy) może być rozpoznawalny dla odbiorców jako „wampir”, lecz nie będzie nigdy taki sam – a czasem nawet nie będzie w ogóle podobny – w tekstach pochodzących z różnych kultur.

Dwoma niezwykle istotnymi pojęciami, które wymagają chociażby krótkiego omówienia z uwagi na rolę, jaką pełnią w tworzeniu kontekstu dla zestawienia amerykańskiej i japońskiej

<sup>3</sup> K. Brazell. *Traditional Japanese theater: an anthology of plays*. Nowy Jork 1998, s. 33.

<sup>4</sup> Dundes, Alan. 2008. *Bloody Mary in the Mirror*. Jackson: University Press of Mississippi, s. 17.

<sup>5</sup> Tamże, s. 18.

fantastyki grozy, są pojęcie opozycji Inny/Tożsamy, oraz kwestia włączenia/wykluczenia tego, co nadprzyrodzone w tekstach tych fikcji. Obie idee ugruntowane są w kulturowej rzeczywistości tych krajów, i obie odgrywają znamienne rolę w konstruowaniu konwencji fantastyki grozy. Problematyka Tożsamego (*the Self*), Innego (*the Other*), i wszystkiego, co znajduje się pomiędzy nimi, właściwa jest ramom pojęciowym amerykańskiej fantastyki grozy, oraz łączy się z opisaną przez Julię Kristevę teorią abiektu. (Euro)amerykańskie teksty fantastyki grozy przedstawiają Innego na wiele sposobów, najczęściej w kontekście mechanizmów abiektalnych, gdzie bohaterowie – a z nimi odbiorcy – mogą zdystansować się od Innego i go odrzucić, wypędzając go na peryferie świadomości, aby stworzyć granice dla swojej tożsamości. Poza tymi granicami jasno sprecyzowanej, pojedynczej i unikalnej tożsamości zachodniego podmiotu, leży odrażający, zadający kłam granicom *le visquex* – oślizgły abiekt niechcianego strachu<sup>6</sup>. Abiekt zachodniego kręgu kulturowego polega w znacznym stopniu na uczuciu odrazy i obrzydzenia. Ta odraza dotyczy wielu aspektów abiektu, z których najbardziej bezpośrednim jest to, jak abiekt objawia się podmiotowi: jego wygląd, zapach i kształt. Tendencja ta jest zauważalna zarówno w literaturze, jak i kinie amerykańskim, które pełne jest pełzających owadów, robaków i larw, gnijących zwłok i zniekształconych, okaleczonych stworzeń – a zatem wszystkiego, co kojarzyć się może odbiorcom z martwym ciałem i rozkładem. To, co przerażające, jest też odrażające i nie do zniesienia; umiejscowienie czynnika grozy w wymiarze abiektalnym jest podstawowym aspektem amerykańskiej koncepcji grozy.

Dla prawidłowej interpretacji logiki grozy w japońskiej fikcji w kontekście opozycji Tożsamy/Inny – oraz sposobu funkcjonowania tej logiki – niezbędne jest uwzględnienie opozycji podmiotu i przedmiotu. W japońskiej logice kulturowej istnieje, oczywiście, pojęcie podmiotu jako Tożsamego, podmiot ten jednak nie ma wyznaczonych granic (ani nie stara się takich wyznaczyć), które oddzielałyby go od innych i od reszty świata. Takie Sugiyama Lebra określa japońską logikę kulturową jako warunkową (*contingent*), w przeciwieństwie do zachodniej logiki kulturowej, którą opisuje jako opozycyjną<sup>7</sup>. Według opozycyjnej logiki kulturowej, coś, co jest białe, nie może być czarne. Zachód operuje na dychotomiach i binarnych opozycjach: jednolity, wyraźnie zarysowany Tożsamy automatycznie pociąga za sobą konieczność istnienia Innego. Dla japońskiego odbiorcy natomiast relacja między

---

<sup>6</sup> Bauman, Zygmunt. 2000. *Ponowoczesność jako źródło cierpień (Post-modernism as a source of suffering)*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!, s. 53.

<sup>7</sup> T. Sugiyama Lebra. *The Japanese Self in Cultural Logic*. Honolulu 2004, s. 2.

Tożsamym a resztą świata zaciera się w nie-opozycyjnym, warunkowym światopoglądzie<sup>8</sup>. Tam, gdzie Zachód preferuje dychotomie i opozycje, Japonia skłania się w stronę pluralizmu<sup>9</sup>.

Drugim kluczowym pojęciem związanym z fantastyką grozy jest kwestia włączenia/wykluczenia tego, nadprzyrodzone, do/z rzeczywistości kulturowej, oraz sam status istot i zjawisk nadprzyrodzonych w fantastyce grozy. W euroamerykańskiej rzeczywistości kulturowej to, co nadprzyrodzone, jest zawsze obce i niemożliwe. Świat naturalny i świat nadprzyrodzony mogą oddziaływać wzajemnie na siebie, ale nie tylko pozostają osobnymi światami, ale także przywołują binarne opozycje dotyczące rzeczywistości, takie jak „prawdziwy”/„nieprawdziwy (nadprzyrodzony)” czy „racjonalny”/„nieracjonalny”. Wiąże się to bezpośrednio z faktem, iż amerykańska koncepcja grozy w naturalny sposób wywodzi się z europejskiego rozumienia grozy i strasznych opowieści, które przeszło istotną przemianę w czasie epoki Oświecenia; wtedy właśnie miała miejsce demystyfikacja świata, mianując wszystko to, co nadprzyrodzone, irracjonalnym i nierzeczywistym. Ten świat „ściślej przyczynowości” zrodzony z epoki Oświecenia, jak zauważa Dariusz Brzostek, dał w konsekwencji początek „fantastyce czystego przerażenia”<sup>10</sup>. W związku z tym drugą kluczową cechą euroamerykańskiej – a zatem także amerykańskiej – fantastyki grozy jest szok i element niemożliwego. Postaciom, skonfrontowanym z nadprzyrodzonym niebezpieczeństwem, brakuje wiedzy i logiki, które pozwoliłyby im ustosunkować się do nadciągającego niebezpieczeństwa i stawić mu czoło; w efekcie pierwszą reakcją bohaterów tekstów fantastyki grozy zbudowanych w oparciu o światopogląd euroamerykański jest najczęściej odrzucenie doświadczone zjawiska nadprzyrodzone jako niemożliwe.

W japońskiej fantastyce grozy – tak jak w innych gatunkach fikcji – istoty takie jak duchy, demony lub stworzenia zmiennokształtne nie są w żaden sposób nienaturalne (*unnatural*) – nie są też, technicznie rzecz ujmując, nadprzyrodzone (*supernatural*). Jak zwraca uwagę Anthony Chambers w przemowie do angielskiego wydania *Po deszczu przy księżycu* Akinari Uedy, samo pojęcie „nadprzyrodzonego” jest względne i nie opisuje trafnie natury zjawisk występujących w narracjach *kaidan*, ponieważ coś, co uważane jest za „nadprzyrodzone” w jednej kulturze, w innej kulturze jest zaledwie osobliwe, lecz wciąż naturalne<sup>11</sup>. Podobnie

---

<sup>8</sup> Tamże, s. 2.

<sup>9</sup> *Unwrapping Japan*. 1994. Ed. Ben-Ari, Eyal, Moeran, Brian and Valentine, James. Honolulu: University of Hawaii Press, s. 6.

<sup>10</sup> Brzostek, Dariusz. 2009. *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy (The Literature and Non-reason)*. Torun: Wydawnictwo Naukowe UMK, s. 26.

<sup>11</sup> Chambers, Anthony. 2007. „Introduction,” in *Tales of Moonlight and Rain*. New York: Columbia University Press, s. 16.

pojęcie „fantastycznego”, sformułowane tak, jak zdefiniował je Tzvetan Todorov, nie pasuje do treści *kaidan*, ponieważ todorowska fantastyka opiera się na niejasności – tymczasem w świecie japońskich opowieści niesamowitych, takich, jakie wchodzi w skład zbioru *Po deszczu przy księżycu*, nie ma takiej niejasności; taki stan rzeczy wynika z faktu, że wiara w zjawy, opętania przez duchy i inne zjawiska uznawane w euroamerykańskiej kulturze za nadprzyrodzone, była powszechna jeszcze w osiemnastowiecznej Japonii<sup>12</sup>. Przydatniejszymi terminami przy omawianiu japońskich opowieści niesamowitych – a także fantastyki grozy wywodzącej się z *kaidan*, dosłownie “opowieści osobliwych” – są pojęcia takie “osobliwy” czy “tajemniczy”<sup>13</sup>. Nawet dziś japoński pluralistyczny światopogląd przyjmuje istnienie interakcji ze światem duchów<sup>14</sup>. To, co euroamerykański odbiorca określiłby jako „nadprzyrodzone” w japońskiej fantastyce grozy, jest w istocie „nadprzyrodzone” tylko z zachodniego punktu widzenia.

Ponieważ w japońskim kręgu kulturowym obecność duchów i innych istot, pojmowanych jako „nadprzyrodzone” w światopoglądzie zachodnim, rozpatrywana jest wyłącznie w kontekście osobliwości, nie zaś tego, czy w ogóle istnieją, czy nie, ich obecność jest źródłem zupełnie innych problemów i reakcji w oczach Japończyków – jest zagadnieniem nie ontologicznym, lecz etycznym<sup>15</sup>. Pytanie nie brzmi tutaj: “czy to możliwe, że widzę ducha/demonę/*yōkai*?”, lecz: „dlaczego widzę ducha/demonę/*yōkai*?” W znakomitej większości tekstów japońskiej fantastyki grozy ta kwestia (“dlaczego widzę tę istotę?”) związana jest z kwestią karmy. Pojęcie karmy (*innen*) opiera się na założeniu, że wszystkie wydarzenia i czyny mają swoje następstwa, które prędzej czy później wracają bezpośrednio do osoby najściślej związanej z czynem, który zapoczątkował cały proces<sup>16</sup>. Ponieważ ludzie nie żyją samotnie, lecz w społecznościach, których łączą ich ze sobą najróżniejszego rodzaju i jakości więzy, odpowiedzialność karmiczna może być dzielona i przekazywana<sup>17</sup>. Japońska fantastyka grozy, nawet jeśli nie odnosi się wprost do idei przyczynowości karmicznej, ma często i tak wydźwięk karmiczny. Dlatego w przypadku choćby tekstów o duchach pojawienie się zjawy zmarłego automatycznie wskazuje na jakiegoś rodzaju naruszenie porządku moralnego. Tym samym punktem oparcia japońskiej fantastyki grozy jest

---

<sup>12</sup> Tamże, s. 16.

<sup>13</sup> Tamże, s. 16.

<sup>14</sup> T. Kasulis. *Shinto: the way home*. Honolulu 2004, s. 78.

<sup>15</sup> Dziękuję dr Dariuszowi Brzostkowi za zwrócenie mi na to uwagi.

<sup>16</sup> I. Reader. *Religion in contemporary Japan*. Honolulu 1991, s. 47.

<sup>17</sup> Tamże, s. 47.

najczęściej konflikt etyczny, nie zaś, jak ma to miejsce w przypadku amerykańskiej fantastyki grozy, konflikt epistemologiczny.

Jeszcze jedną godną uwagi kwestią w kontekście różnic między amerykańską a japońską fantastyką grozy jest kwestia cenzury i kategorii wiekowych nadawanych przez Motion Picture Association of America. Z uwagi na wysoko skomercjalizowany charakter produkcji Hollywoodzkich, większość amerykańskich filmów grozy skierowana jest do młodej publiki, a preferowanym oznaczeniem MPAA jest oznaczenie PG-13 – zawierające materiały, które mogą być „nieodpowiednie dla osób poniżej 13. roku życia” (<http://www.mpa.org/>). Dzięki oznaczeniu PG-13 producenci mogą uniknąć konieczności ograniczenia grupy potencjalnych odbiorców do widzów powyżej siedemnastego – lub nawet osiemnastego roku życia (oznaczenia R i NC-17) – co, biorąc pod uwagę raczej młody wiek przeciętnego kinomana, byłoby komercyjnym samobójstwem (*marketing suicide*) (cf. CAC Nielsen Cinema Audience Report, lata 2003-2009). Podobnie sytuacja wygląda w przypadku gier wideo, które podlegają oznaczeniom Entertainment Software Rating Board – oznaczenie ESRB analogiczne do filmowego PG-13 to oznaczenie T (<http://www.esrb.org/>). Fantastyka grozy w Stanach Zjednoczonych, jak w każdym innym środowisku kulturowym, odzwierciedla oczywiście złożone lęki społeczeństwa – należy jednak pamiętać, że niektóre treści związane z seksualnością i przemocą są przechwytywane przez wymuszoną komercyjnie cenzurę, która wpływa w ten sposób zarówno na treść, jak i na formę tekstów tego gatunku.

### **Ciała martwe, ożywione i nieumarłe**

Choć nie rozmyślamy o śmierci przez cały czas – zachowanie takie byłoby, jak zauważa Cowan, „prostą drogą do szaleństwa” – nie da się ukryć, że celem fantastyki grozy jest „przypominanie nam nie tylko o realności śmierci, lecz także różnych innych lękach, które są z nią związane”<sup>18</sup>. Fantastyka grozy opiera się właśnie na tej delikatnej równowadze pomiędzy strachem przed śmiercią a fascynacją, którą wzbudzają w nas obrazy z nią związane.

Zarówno martwe, jak i ożywione ciało pełnią wyraźnie abiekcyjne funkcje w amerykańskiej fikcji – ostatecznie rozkładające się zwłoki, pozbawione duszy i nieożywione, reprezentują, jak wskazuje Kristeva, „ostateczne skażenie”<sup>19</sup>; ciało nieumarłe, ożywione, leży jeszcze głębiej w domenie abiektu. Zastosowanie zarówno motywu ożywionego, jak i nieożywionego martwego ciała wiąże się w amerykańskiej fantastyce grozy z wywoływaniem

---

<sup>18</sup> D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008, s. 126.

<sup>19</sup> J. Kristeva. *Powers of Horrors – an essay on abjection*. Noy Jork 1982, s. 109.

odraży przemieszanej z fascynacją, charakterystycznych dla obszarów, w których dominuje abiekt; obsesja związana z odrażającą naturą abiektu obejmuje w tym wypadku nie tylko sam wygląd abiektalnego przedmiotu, ale także wydzielane przez niego substancje, płyny lub zapachy, bez względu na to, czy przedmiotem są zwłoki ożywione, czy nieożywione. Ta kombinacja wstrętu z zachwytem doświadczana przez odbiorców (euro)amerykańskich znajduje wyraz w gloryfikacji wszystkich detali związanych ze śmiercią, tych jawnie prezentowanych i tych sugerowanych, oraz wszystkiego, co odrażające; tak sama groźba śmierci, jak i jej krwawe przedstawienie jest jednym z najpowszechniejszych zabiegów w fantastyce grozy.

Nieruchome, nieożywione zwłoki są same w sobie przedmiotem grozy, który może być charakteryzowany przede wszystkim w oparciu na szczegółowym przedstawieniu wizualnie odrażających detali, lub na innych zmysłach, takich jak zapach czy dotyk. Obok samego martwego ciała, fantastyka grozy poświęca też dużo uwagi jego miejscu spoczynku; wszelkiego rodzaju mogiły i grobowce zdawały się być szczególnie interesujące dla amerykańskich autorów literatury gotyckiej. Poczynając od opisu samych zwłok, a kończąc na opisach grobu jako miejsca, śmierć i martwe ciało były motywami wyjątkowo fascynującymi, a zarazem odrażającymi dla amerykańskich twórców fantastyki grozy, i takimi też pozostają do dzisiaj.

Warto w tym miejscu zauważyć, że wspomniane tu połączenie fascynacji i odraży śmiercią w amerykańskim horrorze jest o tyle perwersyjne, że jedną z wyrazistych cech żywej kultury amerykańskiej jest akurat ustawiczne unikanie konfrontacji z problemem śmiertelności<sup>20</sup>. Nawet praktyki pogrzebowe w Stanach Zjednoczonych wyrażają tak naprawdę wartości życia, mimo tego, iż przedmiotem jest śmierć<sup>21</sup>; przejawia się to we wszelkich formach kontaktu z martwym ciałem, od obchodzenia się z nim do samego jego widoku, jak gdyby balsamowanie i prezentowanie – ukrycie – martwego ciała mogło zmienić jego status ontologiczny<sup>22</sup>. W kulturze japońskiej natomiast do śmierci podchodzi się raczej z rezygnacją, przyjmując ją jako część rzeczywistości<sup>23</sup>; mimo to, choć śmierć jest postrzegana jako naturalna i nieunikniona<sup>24</sup>, martwe ciało jest czymś nieczystym (*unclean*) i złowieszczym. To podejście wynika z rdzennych wierzeń religijnych Japonii, czyli Shintō; ciało, które opuściła

---

<sup>20</sup> P. Metcalf i R. Huntington. *Celebrations of death: the anthropology of mortuary ritual*. Cambridge 1979, s. 195.

<sup>21</sup> Tamże, s. 210.

<sup>22</sup> Tamże, s. 202.

<sup>23</sup> S. Hinohara. "Facing Death the Japanese Way: Customs and Ethos," w: Hoshino, Kazumasa. *Japanese and Western Bioethics Studies in Moral Diversity*. Dordrecht 1994, s. 147.

<sup>24</sup> S. Long. *Final days: Japanese culture and choice at the end of life*. Honolulu 2005, s. 68.



już dusza, jest automatycznie postrzegane jako splugawione i, jednocześnie, plugawiące – staje się „obiektem fobicznym”<sup>25</sup>. Z tym właśnie może się wiązać fakt, że przedstawienie ciała martwego w japońskiej fantastyce grozy bywa raczej – w porównaniu do przedstawienia amerykańskiego – pobieżne i w najlepszym wypadku powściągliwe, ponieważ sama nieczystość ciała martwego jest już wystarczająco przerażająca. W amerykańskiej fantastyce grozy natomiast podstawową formą przybieraną przez martwe ciała są ożywione, lecz pozbawione duszy zwłoki – trup, który buntuje się przeciwko śmierci o jako taki reprezentuje jedną z najwyższych form *body horror*. Ohydne, poruszające się mięso budzi w amerykańskim odbiorcy głębokie przerażenie z uwagi na symbolikę zadającą kłam wyższości umysłu (duszy) nad ciałem i indywidualności jako definiującej cechy człowieka.

Douglas Cowan uważa, że kino grozy operuje czterema podstawowymi archetypami strachu przed śmiercią: ideą potrzasku i niemożności spoczęcia w pokoju (teksty o duchach), ideą potępienia i konieczność egzystowania (teksty o wampirach), ideą więzów i utraconej na zawsze miłości (teksty o mumiach), oraz ideą wskrzeszenia i potrzeby żywienia się (teksty o zombie)<sup>26</sup>. Zombie uosabia też dwa najbardziej wyraziste lęki związane z organiczną naturą śmierci: „strach przed tym, że przestanie się istnieć, lecz także strach przed tym, że nie będzie się w stanie umrzeć”<sup>27</sup>. Oczywiście, nie każde ożywione ciało w amerykańskiej fantastyce grozy to zombie (choć w zdecydowanej większości przypadków tak właśnie jest) – jednak każde ożywione ciało jest źródłem niewypowiedzianej grozy, u podstaw której leży naturalna niepewność i odraza związana z abiektalną naturą zwłok.

Ożywione ciała występują w wielu kulturach, w różnych formach i pod różnymi nazwami, jednak najbardziej znanym i popularnym żywym trupem we współczesnej fantastyce grozy jest bez wątpienia amerykański zombie, uosabiający wszystkie odrażające cechy nieumarłego abiektu. Według Kim Paffenroth, zombie porusza wiele emocji i lęków związanych ze śmiercią: nieumarłe ciało, poza byciem pomiędzy tym, co ludzkie, a tym, co nieludzkie, narusza „naturalny porządek zarówno świata naturalnego jak i ludzkiego społeczeństw”; w filmach o zombie społeczeństwo nieodmiennie popada w chaos – nie tylko z powodu śmiertelnego zagrożenia, lecz także dlatego, że perspektywa przeobrażenia się w coś, co nie jest ani żywe, ani martwe, obniża zdolność bohaterów do radzenia sobie z własną

---

<sup>25</sup> R. Lifton. *The broken connection: on death and the continuity of life*. Washington, DC 1996, s. 93.

<sup>26</sup> D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008, s. 126.

<sup>27</sup> P. Metcalf i R. Huntington. *Celebrations of death: the anthropology of mortuary ritual*. Cambridge 1979, s. 196.

śmiertelnością<sup>28</sup>. Jak zauważa Jack Morgan, znaczna część wizerunku zombie i towarzyszących im elementów w fantastyce grozy ma swoje źródło w „rasowej pamięci o ofiarach zarazy i chorób zakaźnych – między innymi ich nieobecne zachowanie, brak ekspresji, bladeść i niezgrabny chód”<sup>29</sup>. Najwcześniejsze wyobrażenia zombie w kulturze euroamerykańskiej pochodzą z folkloru haitańskiego i praktyk voodoo<sup>30</sup>, jednak współczesne teksty fantastyki grozy należące do mainstreamowej popkultury przedstawiają nieumarłych bez żadnego powiązania z ich religijnymi i kulturowymi korzeniami<sup>31</sup>; najpowszechniejszym przedstawieniem tego potwora jest to wykreowane w *Nocy Żywych Trupów* [1968] przez George’a Romero. Jak zauważa Colette Balmain, film ten wprowadził postać jednego potwora o integralnym charakterze – ożywionego trupa, łączącego w sobie elementy podań o kanibalach i podań o zombie, które oryginalnie różnią się pochodzeniem<sup>32</sup>. *Noc Żywych Trupów* jest tym samym niejako kanonicznym, definiującym inne teksty tekstem o zombie, który stworzył i utrwalił amerykański – a co za tym idzie, także globalny – obraz zombie w horrorze<sup>33</sup>. Kiedy dziś mówimy o filmach o zombie, przekonuje Kim Paffenroth, mówimy tak naprawdę o filmach, które albo zostały faktycznie nakręcone przez George’a Romero, albo powstały pod wpływem jego twórczości<sup>34</sup>; w tym sensie zombie amerykański to zombie Romero.

Zombie reprezentuje w fantastyce grozy przede wszystkim odczłowieczenie – bardzo często na ogromną skalę, jak zauważa Linda Badley<sup>35</sup>. Ciało nieumarłe kieruje się fizjologicznymi odruchami i potrzebami; żywi się i porusza, lecz jest „kognitywnie i legalnie martwe, utraciwszy funkcje, które tradycyjnie wyznaczają indywidualność i bycie osobą (*personhood*)”<sup>36</sup>. Pozbawiony osobowości (*selfhood*), zombie bezmyślnie prze naprzód, niepomny przeciwności ani przeszkód, pchany jedną jedyną potrzebą<sup>37</sup>. Choć estetyczna

---

<sup>28</sup> K. Paffenroth. *Gospel of the living dead: George Romero's visions of hell on earth*. Texas 2006, s. 12.

<sup>29</sup> J. Morgan. *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Carbondale 2002, s. 55.

<sup>30</sup> J. Pulliam. *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, ed. S. T. Joshi, Westport 2007, s. 726.

<sup>31</sup> Kyle Bishop zwraca na to uwagę w *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (And Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson, N.C 2010

<sup>32</sup> Balmain, Colette. 2008. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 114-115.

<sup>33</sup> J. Pulliam. „The Zombie,” w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 723-4.

<sup>34</sup> K. Paffenroth. *Gospel of the living dead: George Romero's visions of hell on earth*. Texas 2006, s. 1.

<sup>35</sup> Badley, Linda. 1996. *Writing horror and the body: the fiction of Stephen King, Clive Barker, and Anne Rice*. Westport, Conn: Greenwood Press, s. 74.

<sup>36</sup> Tamże, s. 74.

<sup>37</sup> J. Morgan. *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Carbondale 2002, s. 102.

strona przedstawienia zombie różni się pomiędzy tekstami (niektóre obrazy koncentrują się na rozkładzie i rozpadzie ciała, podczas gdy inne – na wynędzniałym wyglądzie ofiary jakiejś przewlekłej choroby), najczęściej podstawą tego przedstawienia jest wizualne ukazanie odrazy. Odraza może wynikać z konfrontacji z gnijącym, rżącym potworem gubiącym części ciała, lub z niemal zwyczajnie wyglądającym osobnikiem, poruszającym się sztywno i niezdarne, z nieobecny, obojętnym spojrzeniem i twarzą pozbawioną wyrazu. Oddziaływanie tego wizerunku jest dwojakie – z jednej strony, dostarcza on nieprzyjemnego dla oczu i myśli widoku rozkładającego się ciała ludzkiego, które budzi skojarzenia z nieuniknionym losem wszystkich ludzkich szczątek. Z drugiej strony, gnijący, bezmyślny i niezdolny do mowy stwór symbolizuje zarówno pośrednio, jak bezpośrednio grozę śmierci.

Mimo swojej popularności w horrorze euroamerykańskim, zombie nie jest często spotykanym potworem w japońskiej literaturze i kinie grozy; kiedy pojawia się już na ekranie, od razu zauważyć można jego uderzające podobieństwo do euroamerykańskiego żywego trupa, jak zauważa Colette Bailman – poruszający się wolnym, posuwistym krokiem zombie w filmach japońskich bywa z reguły zlepkiem przetworzonych wzorców filmów o zombie z lat siedemdziesiątych<sup>38</sup>. Bailman sugeruje też, że te zombie zawdzięczają swoją postać w równym stopniu współczesnej kulturze popularnej, zarówno amerykańskiej jak i japońskiej, jak wcześniejszym prototypom<sup>39</sup>; ta hybrydyzacja kulturowa charakteryzująca postać zombie nie jest jednak czymś, co wyróżniałoby zombie na tle innych potworów w fikcji japońskiej, jako że cechuje ona także wiele innych postaci w popularnej fikcji – także w fantastyce grozy – w amerykańskiej i japońskiej popkulturze<sup>40</sup>.

### **Duchy i nawiedzania**

Spośród licznych zastępów potworów zaludniających fantastykę grozy, duch jest postacią o najlogiczniejszym i jednocześnie najbardziej niezwykłym charakterze. Z jednej strony, obecność takiej figury w fikcji jest wysoce sensowna, jako że strach przed śmiercią jest jednym z najpowszechniejszych i najsilniejszych lęków w wielu kulturach; bariera dzieląca żywych i umarłych jest niemożliwa do przekroczenia, a problem życia po śmierci fascynował ludzi od dawna – pomysł, że dusze zmarłych mogłyby podlegać tym samym namiętnościom i

---

<sup>38</sup> Bailman, Colette. 2008. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 115.

<sup>39</sup> Tamże, s. 115.

<sup>40</sup> K. Marak. "Points of contact: Cultural contexts in understanding Japanese literature and cinema" w: *Silva Iaponicarum Special Edition: Japan: New Challenges in the 21st Century*, red. B. Bohorodycz, A. Jabłoński i M. Kanert. Poznań 2012, s. 259.

sentymentom, co serca żywych, nie jest zatem niedorzeczny. A jednak, z drugiej strony, obecność ducha w fantastyce grozy jest w pewnym sensie niezwykła, ponieważ za jej sprawą przerażający, abiekalny Inny (w tym przypadku śmierć) jest czytelnikowi bliższy niż w przypadku jakiegokolwiek innego potwora w fantastyce grozy – bliższy nawet niż w przypadku nieumarłego ciała. Duch nie różni się zasadniczo od innych postaci w tekście grozy – wręcz przeciwnie, przypomina żywego bohatera (a zatem także i odbiorcę) w każdym calu, będąc jednak przy tym martwym. A ponieważ śmierć jest nieunikniona, nietrudno sobie wyobrazić, że każdy może się kiedyś przeobrazić w takiego potwora.

Jak przekonuje Melissa Hall, postać ducha charakteryzuje się pewnym pozostającym w pamięci urokiem, który przekłada się na jego atrakcyjność zarówno narracyjną, jak i marketingową w odniesieniu do wszystkich grup wiekowych; popularność duchów i historii o nich może rosnąć i opadać, tak jak ich obecność w popkulturze, lecz nigdy tak naprawdę nie znika<sup>41</sup>. Pomimo wszechobecności postaci ducha w fantastyce grozy (a może właśnie w uwagi na tę powszechność), duchy nie są przedstawiane zawsze w ten sam sposób; dla uproszczenia, w niniejszym tekście duch niech będzie określony jako manifestacja świadomości zmarłej osoby (najczęściej to ludzie po śmierci stają się duchami, choć w fantastyce grozy można spotkać i duchy zwierząt). Duch jest zazwyczaj bezcielesny, choć może wpływać na świat materialny, jak i na żywych ludzi. Szczegóły mogą różnić się w poszczególnych tekstach, jednak sercem każdej opowieści o duchach jest zawsze taka czy inna forma wtargnięcia świadomości zmarłej osoby (lub osób) do świata żywych. To chwilowe wtargnięcie umarłych do świata żywych, oraz jego powód – jakaś niedokończona sprawa, po rozwiązaniu której duch opuszcza świat żywych – są elementami charakterystycznymi dowolnej opowieści o duchach<sup>42</sup>. Motywacja ducha jest niezmiernie ważną cechą charakterystyczną tego podgatunku; bez względu na to, czy duch nawiedza żywych po to, aby ich dręczyć, czy po to, aby błagać ich o pomoc, pobudki ducha są niemal zawsze wyraźnie zaznaczone, a dokładny charakter jego niedokończonych spraw jasno objaśniony.

Jak zauważa Mary Snodgrass, opowieści o duchach – czyli opowieści o duchach i ich interakcji ze światem żywych – są niezwykle starą i szeroko rozpowszechnioną formą narracji, opierającą się na strachu przed ciemnością i śmiercią, której problematyka często

---

<sup>41</sup> M. Hall. "The Ghost," w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 215-216.

<sup>42</sup> C. Davis. "The Skeptical Ghost: Alejandro Amenabar's *The Others* and *The Return of the Dead*," w: E. Peeren i M. del Pilar Blanco. *Popular ghosts the haunted spaces of everyday culture*. Nowy Jork 2010, s. 67-68.

obraca się wokół zemsty, zbrodni, lub przekazania czegoś żywym<sup>43</sup>. Japoński odpowiednik tego typu narracji, czyli opowieści *kaidan*, są szczególnym rodzajem opowieści o duchach. *Kaidan* to historie dziwne, niesamowite (dosłownie: „dziwne, zagadkowe opowieści”), które cieszyły się ogromną popularnością w epoce Edo. Wiązały się ze spotkaniami znanymi jako *hyakumonogatari kaidankai* (“spotkanie stu opowieści *kaidan*”), w czasie których zebrani po kolei opowiadali historie, aby po opowiedzeniu stu wydarzyło się coś nadprzyrodzonego. Spotkania te były powszechne wśród członków wszystkich klas społecznych; drukowane czy opowiadane, *kaidan* były ulubioną rozrywką Japończyków żyjących w epoce Edo<sup>44</sup>. Wiele współczesnych japońskich tekstów grozy o duchach czerpie z tradycji *kaidan*, i nosi wiele charakterystycznych cech tego gatunku. Dla porównania, większość współczesnych amerykańskich tekstów o duchach wykazuje podobieństwo do całości amerykańskiego folkloru – innymi słowy, są one złożonymi kompozycjami elementów folklorów innych kultur, importowaną do rozwijającej się dopiero kultury amerykańskiej przez pierwszych osadników, elementów zapożyczonych od Indian północnoamerykańskich, oraz naturalnej ewolucji, jaką przechodzi wszelka fikcja w każdej kulturze.

Amerykański krąg kulturowy wpisany jest w euroamerykański krąg kulturowy, i jako taki współdzieli dziedzictwo Oświecenia. Choć członkowie tego kręgu mogą traktować historie o duchach jako niezobowiązującą rozrywkę, w ich rozumieniu świata zjawy i widma nie należą do realnej, codziennej rzeczywistości; dusze zmarłych zajmują osobny wymiar oddzielony od prawdziwej rzeczywistości, istniejąc wyłącznie w kontekście ludzkiej wiary<sup>45</sup>. W japońskim kręgu kulturowym natomiast, jak wyjaśniają Iwasaka i Toelken w *Ghosts and the Japanese*, kraina umarłych znajduje się niedaleko świata żywych, a dusze tych, którzy odeszli, pozostają wśród tych, którzy nadal żyją – dostatecznie blisko, aby móc odwiedzić żyjących krewnych w czasie święta O-bon<sup>46</sup>. Duchy zamieszkują swój własny, osobny wymiar – *takai* („inny świat”), który „różni się od świata ludzkiego pod względem zarówno przestrzeni, jak i czasu” i który przylega do świata ludzi, „dzięki czemu duchy, przekraczając swoiste granice,

---

<sup>43</sup> M. Snodgrass. *Encyclopedia of Gothic literature*. Nowy Jork 2006, s. 140-141.

<sup>44</sup> N. Reider. 2000. “The Appeal of Kaidan Tales of the Strange,” in: *Asian Folklore Studies*, volume: 59, Issue: 2, s 281.

<sup>45</sup> D. Ward. “Superstition,” in: Brunvand, Jan. *The study of American folklore: an introduction*. Nowy Jork 1998, s. 448.

<sup>46</sup> M. Iwasaka i B. Toelken. *Ghosts and the Japanese cultural experience in Japanese death legends*. Logan 1994, s. 8.

potrafią na określony czas przedostawać się na drugą stronę. Nie ma jednak możliwości, aby duch porzucił swoją naturę, zamieszkał znów w ludzkim świecie i stał się jego częścią<sup>47</sup>.

Pomimo tych różnic w podejściu do tych, którzy odeszli, w obu kulturach istnieje koncepcja umarłych powracających, aby wejść w kontakt z żywymi, i w obu kulturach powrót taki jest powodem do niepokoju. Podobnie w obu kulturach obecność ducha może wiązać się z jakimś miejscem lub osobą, jak ma to miejsce w przypadku nawiedzania, lub służyć realizacji planów ducha, jak ma to najczęściej miejsce w przypadku tekstów o odwecie. Choć motyw te niejednokrotnie nakładają się na siebie w tekstach o duchach, główna różnica pomiędzy motywem nawiedzania a motywem odwetu polega na tym, że nawiedzanie jest doświadczalne dla wszystkich osób, także przypadkowych, które wejdą w jego zasięg – mogą być zogniskowane wokół miejsca, przedmiotu lub osoby lub osób, lecz przede wszystkim po prostu się odbywają, bez sprecyzowanego zamysłu. Odwet natomiast cechuje się jasną intencją i ma określony cel; co ważniejsze, odwet dotyczy określonej osoby lub osób, obejmując tylko tych, którzy stoją na drodze ducha.

Z uwagi na szeroki wachlarz konotacji i skojarzeń, motyw nawiedzonego domu jest wyjątkowo potężnym narzędziem w rękach twórców horroru. Dom, jak zwraca uwagę Steven Mariconda, jest twierdzą i schronieniem – zapewnia bezpieczeństwo i osłania przed niebezpieczeństwem, zarówno prawdziwym, jak i metaforycznym; dom daje poczucie kontroli, odgradzenia, ciepła i ochrony przed światem zewnętrznym, jak również intymności<sup>48</sup>. Tym samym dom jest swoistym centrum egzystencji i poczucia bezpieczeństwa człowieka; sama idea naruszenia integralności domu przez coś niebezpiecznego – i, co gorsza, abnormalnego – budzi grozę<sup>49</sup>. W tradycyjnych tekstach o nawiedzonym domu, wartości reprezentowane przez dom zostają odwrócone, a bezpieczne dotąd schronienie zamienia się w złowieszcza, groźną pułapkę<sup>50</sup>. Co więcej, jak zauważa Tony Magistrale, w wielu tradycyjnych tekstach nawiedzony dom lub zamek odzwierciedla w jakiś sposób aspekty

---

<sup>47</sup> M. Tatarczuk. *Kaidan: japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*. Warszawa 2010, s. 29-30.

<sup>48</sup> S. Mariconda. "The Haunted House," w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 268.

<sup>49</sup> S. Mariconda. "The Haunted House," w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 268.

<sup>50</sup>

Aguirre, Manuel. 1990. *The closed space: horror literature and Western symbolism*. Manchester New York New York: Manchester University, s. 148.

psychiki swoich mieszkańców<sup>51</sup>. Nawiedzony dom jest w samym swoim założeniu nie-domem, jak ujmuje to Aguirre, lecz „ośrodkiem *unheimlich*”<sup>52</sup>.

Nawiedzania nie są jednak ograniczone wyłącznie do budynków, ani nawet wyłącznie do miejsc. Oprócz motywu nawiedzonego domu literatura gotycka (i nie tylko) wprowadziła także uzupełniający motyw nawiedzonej osoby<sup>53</sup>. Choć najczęściej myślimy o nawiedzonym domu w kontekście budynku, domem może też być, jak zauważa Aguirre, ród, tytuł lub rodzina<sup>54</sup>, a nawet pojedynczy człowiek. Najistotniejszą cechą charakterystyczną nawiedzania jest powiązanie ducha z przedmiotem nawiedzania; sama natura tego powiązania nie ma znaczenia – zarówno gniew, miłość czy żal, jak i lojalność mogą być podstawą przywiązania ducha.

W przeciwieństwie do (euro)amerykańskiego przedstawienia ducha, duch japoński w rzadkich przypadkach może nie być duszą osoby zmarłej, lecz żywej, której ciało, choć tymczasowo opuszczone, jest nadal żywe<sup>55</sup>. Zazwyczaj jednak duchy pojawiające się w historiach o duchach to dusze ludzi faktycznie martwych, czyli *shiryō*<sup>56</sup>, choć znaczeniowo pojemniejszy – i lepiej znany osobom z euroamerykańskiego kręgu kulturowego – termin *yūrei* także jest adekwatny<sup>57</sup>. W takich historiach, tak jak w euroamerykańskim wyobrażeniu, *shiryō* to po prostu “dusze zmarłych osób, które z jakiegoś powodu nie odeszły do krainy umarłych”<sup>58</sup>. Typowym wizerunkiem *yūrei* znanym z legend, *ukiyo-e* (drzeworytach japońskich) i *kaidan*, jest ludzka sylwetka unoszące się nieruchomo i milcząco tuż nad ziemią. Choć oczywiście nie wszystkie *yūrei* przedstawione w japońskiej fikcji są identyczne, wiele z nich charakteryzuje się szeregiem charakterystycznych, łatwo rozpoznawalnych cech, do których należą między innymi długie, niezwiązane włosy czy jasna szata przypominająca białą szatę pogrzebową, będące nawiązaniem do tradycji pogrzebowych epoki Edo<sup>59</sup>. Duchy pojawiające się we współczesnych japońskich horrorach mają nieco więcej wolności – rzadko

<sup>51</sup> T. Magistrale. *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*. Nowy Jork 2005, s. 90.

<sup>52</sup>

Aguirre, Manuel. 1990. *The closed space: horror literature and Western symbolism*. Manchester New York New York: Manchester University, s. 92.

<sup>53</sup>

Tamże, s. 116.

<sup>54</sup> Tamże, s. 95.

<sup>55</sup> M. Iwasaka i B. Toelken. *Ghosts and the Japanese cultural experience in Japanese death legends*. Logan 1994, s. 18. Przykładem takiego ducha jest duch Lady Rokujō z napisanej przez Murasaki Shikibu *Genji monogatari*, której dusza opuszczała nocą ciało i zabiła z zazdrości dwie inne kobiety.

<sup>56</sup> Tamże, s. 18.

<sup>57</sup> M. Tatarczuk. *Kaidan: japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*. Warszawa 2010, s. 21, 28.

<sup>58</sup> Tamże, s. 27.

<sup>59</sup>

Cherry, Brigid. 2009. *Horror*. London New York: Routledge, s. 196.

bywają przywiązane do jednego miejsca, zamiast tego podążając za osobami lub obiektami, z którymi wiąże się emocje towarzyszące im w chwili śmierci.

Teksty o nawiedzonych miejscach, a konkretnie nawiedzonych domach, to specyficzny podgatunek historii o duchach, których fabuła oparta jest na godnej potępienia historii, a nie na godnych potępienia czynach – w takich tekstach duchy uwięzione są w miejscu, w którym doszło do haniebnych wydarzeń, zamiast towarzyszyć komuś, kto postąpił haniebnie wobec nich za życia. W tym rozumieniu teksty o nawiedzonych domach koncentrują się na wydarzeniach, nie zaś na osobach. Sam nawiedzony dom może przybierać najróżniejsze formy w fantastyce grozy, od złowrogich, ponurych budynków do pozornie bezpiecznych, lecz w istocie skrywających sekrety i tragiczną przeszłość miejsc. Czasem nawiedzony dom nie jest nawet domem (budynkiem), ani miejscem w sensie przestrzennym – tym, co łączy wszystkie teksty o nawiedzaniu, jest postać protagonisty, który tego nawiedzania doświadcza, pomimo tego, że w przeważającej większości tekstów nie ma on żadnego bezpośredniego związku z pierwotnymi przyczynami tego nawiedzania. To wtargnięcie umarłych i przeszłości w teraźniejszość żywych jest źródłem przerażenia dla bohaterów – a zatem także i dla odbiorców.

Amerykańska fantastyka grozy koncentrująca się na duchach i wszelkiego rodzaju zaświatach rzadko uwzględnia motyw odwetu (*retribution*), aczkolwiek często korzysta z motywu zemsty (*revenge*), które w kontekście kultury japońskiej różnią się zasadniczo; w niektórych tekstach amerykańskiej fantastyki grozy pojawia się motyw klątwy rzuconej przez ducha, jednak sama klątwa nie jest ich głównym tematem. Nie istnieją żadne konkretne zasady rządzące wszechświatem, które wyjaśniałyby i uzasadniały pojawienie się euroamerykańskiego ducha, chociaż emocje trzymające go w świecie żywych wydają się być tymi samymi emocjami co w przypadku japońskich historii o duchach: gniew, żal lub cierpienie. Amerykański duch częściej domaga się sprawiedliwości niż sam ją egzekwuje, i potrzebuje do tego pomocy społeczeństwa, czyli bohaterów tekstu.

Motyw odwetu jest znacznie powszechniejszy w japońskiej fantastyce grozy; teksty o tej tematyce właściwie dominują rodzimy rynek, i w ostatnim czasie stały się ponownie popularne w swojej najbardziej tradycyjnej formie<sup>60</sup>. W japońskim kręgu kulturowym duszom osób, które zmarły spokojną śmiercią, składa się hołd i ofiary; najczęściej czyni to rodzina, jednak odpowiedzialność ta obejmuje nie tylko krewnych, ponieważ bez odpowiednich

---

<sup>60</sup> Browning, John and Caroline Picart. 2009. *Draculas, vampires, and other undead forms: essays on gender, race, and culture*. Lanham, Md: Scarecrow Press, s. 269.



rytuałów dusza zmarłego może stać się przerażającym, błakającym się duchem przynoszącym rodzinie nieszczęście<sup>61</sup>. Taki błakający się duch sam w sobie wzbudza w japońskiej kulturze grozę; tym bardziej przerażający jest duch szukający zemsty lub odwetu. Pragnące odwetu duchy, czyli *onryō*, to duchy tych, którzy zginęli złą śmiercią, przepełnieni nienawiścią, wściekłością lub bólem. To właśnie ta zła wola czy uraza, czyli *urami*, popycha duchy do interakcji z żywymi<sup>62</sup>. Duchy takie, zamiast spoczywać w pokoju w rodzinnej kapliczce (*butsudan*), kierują *urami* na żywych; uraza, którą żywią, jest głęboka, i czyni z tych, którzy je skrzywdzili, przedmioty swojego odwetu<sup>63</sup>. Każdy, kto zginął złą śmiercią, może stać się *onryō* i czynić zło – duchy tych, którzy zginęli „nienaturalną” śmiercią, na przykład będąc pod wpływem silnych emocji (żał, zazdrość lub gniew)<sup>64</sup>, z dala od domu (w czasie podróży lub na wygnaniu), będąc ofiarą niesprawiedliwości lub nie otrzymując odpowiedniego pochówku, mogły nie być w stanie spocząć w pokoju dopóki nie dopełniłyby odwetu lub nie zostały by ułagodzone wysiłkami żywych<sup>65</sup>.

Znakomita większość japońskich tekstów o duchach to narracje o odwecie – historie o charakterze moralnym, w których zbrodniarza spotyka zasłużona kara z rąk ducha osoby, którą skrzywdził; odwetowi takiemu nie można w żaden sposób zapobiec ani go zatrzymać. Prawo do odwetu wydaje się – przynajmniej do pewnego stopnia – uzasadniać zarówno samą obecność ducha wśród żywych, jak i okrucieństwa, których się on dopuszcza. Tak przedstawioną koncepcję urazy i odwetu można zaobserwować w znaczącej większości japońskich opowieści o duchach, które opierają się na idei *onnen*, czyli idei, że niektóre emocje są tak silne, że są w stanie sięgać zza grobu i oddziaływać na świat żywych. Najczęściej *onnen* wyraża się w poczuciu krzywdy lub nienawiści kogoś, kto doznał niesprawiedliwości, a pochodzi ze świadomości bycia ofiarą<sup>66</sup>.

Szczególnie interesującym aspektem japońskiego ducha szukającego odwetu jest jego zdolność – i skłonność – do wyrządzania krzywdy nie tylko tym, którzy zawinili mu

---

<sup>61</sup> J. Stone i M. Walter. *Death and the afterlife in Japanese Buddhism*. Honolulu 2008, s. 348.

<sup>62</sup> R. Smith. *Ancestor Worship in Contemporary Japan*. Stanford 1974, s. 44.

<sup>63</sup> H. Plutschow, Herbert. *Matsuri: the festivals of Japan*. Londyn 1996., s. 74.

<sup>64</sup> System wierzeń japońskich kładzie ogromny nacisk na znaczenie ludzkiego *kokoro* (odpowiednik duszy lub serca) i płynących z niego uczuć, oraz tego, jak mogą one wpłynąć na osobę, która je odczuwa, i na osobę (lub osoby), której te uczucia dotyczą (T. Sugiyama Lebra. *The Japanese Self in Cultural Logic*. Honolulu 2004, s. 216). Silne uczucie – bez względu na to, czy mowa o gniewie, miłości, nienawiści czy smutku – może zatrzymać ducha w świecie żywych i umożliwić mu wpływanie nań.

<sup>65</sup> H. Plutschow. *Chaos and cosmos: ritual in early and medieval Japanese literature*. Leiden 1990, s. 204.

<sup>66</sup> Cf. B. Perron. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC 2009; C. Pruett. „The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games,” in: *Loading...*, Vol 4, No 6 (2010); J. Ericson. *Be a woman: Hayashi Fumiko and modern Japanese women's literature*. Honolulu 1997

bezpośrednio lub pośrednio, lecz także tym, którzy z jego losem nie mieli nic wspólnego<sup>67</sup>. Jak objaśniają Iwasaka i Toelken, ma to związek z faktem, że nie ma osób, które byłyby naprawdę niezwiązane z duchami – choć zaatakowany przez ducha świadek może się wydawać niewinnym przechodniem, z japońskiego punktu widzenia nie jest zwolniony z odpowiedzialności z racji samego faktu, że należy do grona żywych, do obowiązków których należy uczczenie duszy zmarłej osoby. W tym rozumieniu, duch ma prawo dać upust targającym nim emocjom względem każdego żyjącego człowieka<sup>68</sup>. W niektórych japońskich tekstach pchany przez *urami* duch jest przyczyną jeszcze większego zła i złych śmierci, tworząc w ten sposób niekończący się łańcuch zła karmiący się wściekłością ducha, którego ofiarą padają osoby wcześniej niezwiązane z oryginalną krzywdą; *urami* może rozprzestrzeniać się niczym choroba, ale odwet należy tylko do ducha pierwszej ofiary.

Co interesujące, choć japoński duch żąda od społeczeństwa uczczenia jego pamięci, nie potrzebuje od tegoż społeczeństwa pomocy w swoim odwecie. W porównaniu do amerykańskich historii o dążących do odwetu duchach, w których duch wzywa żywych, aby pomogli mu odnaleźć lub osiągnąć oprawcę, japońskie teksty tego samego podgatunku sytuują ducha na silniejszej pozycji; duch taki porusza się swobodnie po świecie żywych, dopóki jego gniew nie znajdzie ujścia. Sama obecność ducha jest także oznaką, przed śmiercią tej osoby że doszło do zbrodni lub krzywdy, będącej powodem prawowitego odwetu ducha. Z tego powodu ani kapłani, ani mnisi czy inne osoby odprawiające rytuały religijne nie są w stanie pokonać czy choćby odegnać ducha; prawo odwetu jest silniejsze. Amerykańskie teksty o duchach nie zakładają koncepcji „prawowitego odwetu”; duchy pojawiają się bez ustalonego porządku, i niekoniecznie muszą zostać przez żywych zauważone czy wysłuchane.

### **Wampiry i wilkołaki**

Zarówno wampiry, jak i wilkołaki, czy inne potwory pochodzące od zwierząt, reprezentują w fikcji ten sam, konkretny typ grozy – drapieżnictwo. Drapieżnik to istota, która poluje na inne stworzenia i żywi się nimi; w fantastyce grozy, w tekstach o wampirach i wilkołakach, tymi stworzeniami są ludzie. Postacie wampira i wilkołaka łączy także folklorystyczne pochodzenie; jak objaśnia Erberto Petoia w swojej książce *Wampiry i wilkołaki*, „przemiana w zwierzę, która stanowi zasadę wilkołactwa, towarzyszy w licznych przejawach kulturowych

---

<sup>67</sup> H. Plutschow, Herbert. *Matsuri: the festivals of Japan*. Londyn 1996., s. 73.

<sup>68</sup> M. Iwasaka i B. Toelken. *Ghosts and the Japanese cultural experience in Japanese death legends*. Logan 1994, s. 18.

(...) historii wampiryzmu”<sup>69</sup>. Takie postrzeganie wilkołactwa i wampiryzmu utrzymuje się w niektórych wioskach w Europie do dnia dzisiejszego; szczególnie istotny jest, zdaniem Petoia, fakt, że „wampir jest często utożsamiany jest z wilkołakiem, a u podstaw obydwu wierzeń dotyczących metamorfozy zwierzęcej leży to samo wyobrażenie przemiany w zwierzę”<sup>70</sup>. Miejsce, jakie wilkołactwo i wampiryzm zajmują „w historii tradycji kultur, gdzie postrzegane są jako dwa aspekty mitu przemiany człowieka w negatywnego ‘obcego’, w niepokojący i niebezpieczny byt,” wiąże się z antropologicznym charakterem tych zjawisk<sup>71</sup>. Związek między wilkołactwem i wampiryzmem jest tak bliski, że w niektórych krajach europejskich używa się tego samego słowa na oznaczenie zarówno wampira, jak i wilkołaka<sup>72</sup>.

Sposoby przedstawiania wampira w fantastyce grozy są liczne i zróżnicowane – postać tę można znaleźć w tej czy innej formie w wielu kulturach, gdzie wyobrażana bywa jako potwór żywiący się krwią żywych (lub innymi płynami), ich energią, lub szeroko rozumianą siłą życiową<sup>73</sup>. Niektóre z nich muszą kryć się w grobie przed światłem dnia, inne mogą swobodnie chodzić w promieniach słońca; część ginie w krótkim czasie, podczas gdy część jest niemalże nieśmiertelna; niektóre przerażają wyglądem, zaś inne są w stanie udawać człowieka i wmieszać się w społeczność<sup>74</sup>. Mimo tej różnorodności, znakomita większość tekstów o wampirach to wariacje jednej konkretnej linii fabularnej, którą – z uwagi na sięgającą początków tej postaci obecność w folklorze i literaturze – można dla uproszczenia nazwać „tradycyjną opowieścią o wampirze”; do charakterystycznych cech tej opowieści należą nienasycony głód potwora, jego samotnicza natura, powtarzające się nocne wizyty, które powoli, stopniowo osłabiają ofiarę, oraz cechujący wampira brak poszanowania życia ludzkiego<sup>75</sup>.

Poza byciem jedną z najstarszych i najpopularniejszych postaci w fantastyce grozy, wampir jest także, jak wskazuje Anna Gemra, „jedną z najchętniej eksploatowanych ikon popkultury”<sup>76</sup>. Z tego względu wampir rzadko pełni we współczesnych tekstach fantastyki grozy rolę Innego, i, co za tym idzie, źródła autentycznej grozy, a jest zamiast tego

<sup>69</sup> E. Petoia. *Wampiry i Wilkołaki*. Kraków 2004, s. 23.

<sup>70</sup> Tamże, s. 23-24.

<sup>71</sup> Tamże, s. 5.

<sup>72</sup> Tamże, s. 24.

<sup>73</sup> Carter, Margaret. 2007. “The Vampire,” w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 619-620.

<sup>74</sup> Tamże, s. 619-620.

<sup>75</sup> Cf. A. Gemra. *Od gotycyzmu do horroru: wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*. Wrocław 2008

<sup>76</sup> A. Gemra. *Od gotycyzmu do horroru: wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*. Wrocław 2008, s. 237.

przedstawiany jako postać charakteryzująca się większą głębią i ambiwalencją moralną – czasem nawet godna podziwu<sup>77</sup>. Postnowoczesny wampir jest postacią która uległa „wewnętrznej antropomorfizacji”<sup>78</sup>; wampiry przedstawione w produkcjach takich jak *Dracula* [1992] or *Wywiad z wampirem* [1994] to bardziej „wyklęci bohaterowie romantyczni, a nie – jak w dotychczasowych filmach – drapieżcy, którzy szykują się do krwawego polowania”<sup>79</sup>. „Z przerażającego potwora, który zamieszkiwał ponure, zmurszałe zamczysko w dzikiej, niedostępnej Transylwanii”, jak ujmuje to Anita Has-Tokarz, „stał się wampir postacią atrakcyjną wizualnie i charakterologicznie” – postacią, z którą odbiorca może „nie tylko sympatyzować, ale i identyfikować się”<sup>80</sup>. Tym samym bariera między monstrum a człowiekiem stała się, jak zauważa Peter Hutchings, zdecydowanie bardziej przepuszczalna<sup>81</sup>. Z tego powodu, pomimo tak ogromnej liczby wampirów w literaturze, filmach, grach wideo i powieściach graficznych, wybór tekstów fantastyki grozy, w których wampir występowałby jako Inny, jest tak naprawdę bardzo ograniczony i mało imponujący; postać ta przeniknęła do innych gatunków, goszcząc często w tekstach przygodowych, romantycznych, czy sensacyjnych, w których wampiry nie pełnią już roli potworów, lecz libertynów, kochanków czy wojowników. Wydawałoby się, że potencjał grozy wampira po prostu rozproszył się z czasem (Philips 2005: 7).

Z uwagi na to, że nadprzyrodzony charakter wampira związany jest z tajemnicą śmierci i strachem przed tym, co się z nami po tej śmierci stanie, centralnym problemem w tekstach o wampirach często bywa religia<sup>82</sup>. Pomimo faktu, że legendy o istotach żywiących się krwią żywych ludzi istnieją zarówno w kulturach starszych niż chrześcijaństwo, jak i w kulturach, na które chrześcijaństwo nie miało znaczącego wpływu, w amerykańskim kinie grozy (i niejednokrotnie literaturze) można zauważyć tendencję do wiązania zwycięstwa nad wampirem z „chrześcijańskimi symbolami i rytuałami stosowanymi w charakterze technologii zbawienia”<sup>83</sup>. Uświęcony arsenał obejmuje szeroki wachlarz przedmiotów i zachowań: krzyż, który odpycha wampira i przegania go, hostię i modlitwy kapłanów<sup>84</sup>, święconą wodę, która parzy potwora. Wart odnotowania jest fakt, że metodom związanym z religią niemalże zawsze towarzyszy jakaś forma metod wywodzących się z folkloru – czy to w subtelnej postaci

---

<sup>77</sup> Tamże, s. 227.

<sup>78</sup> A. Has-Tokarz. *Horror w literaturze współczesnej i filmie*. Lublin 2010, s. 251.

<sup>79</sup> Tamże, s. 253.

<sup>80</sup> Tamże, s. 256.

<sup>81</sup> P. Hutchings. *Historical dictionary of horror cinema*. Lanham, Md 2008, s. 322.

<sup>82</sup> D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008, s. 39.

<sup>83</sup> Tamże, s. 39.

<sup>84</sup> Tamże, s. 39.

czosnku, czy też bardziej bezpośredniego drewnianego kołka, którym bohater przebija serce wampira.

Problem motywu postaci wampira w japońskiej fantastyce grozy jest bardziej złożony. W Japonii nie ma rdzennych legend o stworzeniach, które przypominałyby euroamerykańskie wampiry<sup>85</sup>. Popularna w japońskiej fikcji postać wampira euroamerykańskiego jest właściwie kompletnym „zachodnim importem”<sup>86</sup>, i – podobnie jak ma to miejsce w euroamerykańskim kręgu kulturowym – pomimo liczności tekstów, w których można tę postać znaleźć, niewiele z nich należy do fantastyki grozy, gdzie wampir reprezentowałby przerażającego Innego lub zło. Nieskomplikowana fabuła rodem z *Draculi*, w której samotny wampir jest źródłem zła i trwogi, jest rzadkością zarówno w mangach, jak i w anime – znacznie częściej wampiry stanowią w tych tekstach moralnie neutralne społeczności lub subkultury<sup>87</sup>. Oryginalne motywy wampiryzmu w japońskim folklorze i sztuce pokazują natomiast stworzenia, które niewiele mają wspólnego z zachodnim obrazem tego potwornego drapieżnika. Jednym z nielicznych przykładów rdzennego japońskiego motywu wampirycznego (a przynajmniej zbliżonego do wampirycznego) jest *yōkai* o nazwie *bakeneko*<sup>88</sup> (tłumaczony najczęściej jako „demoniczny kot”, „potworny kot” lub „kot-duch”), którego znaleźć można w folklorze i fikcji japońskiej w wielu formach i rodzajach; Jeremy Roberts definiuje *bakeneko* jako “demonicznego kota umiającego przybrać ludzką postać”<sup>89</sup>. Słynnym przykładem demonicznego kota jest *bakeneko* z historii *The Vampire Cat of Nabeshima*, jednego z opowiadań w zbiorze *Tales of Old Japan* spisany przez Algernona Freemana-Mitforda; potwór ten zabija konkubinę księcia, po czym przybiera jej postać, aby co noc wysysać jego krew. *Bakeneko* pojawiające się w filmach, z drugiej strony, cechują się najczęściej zupełnie innymi cechami. W niemal każdym wypadku filmowy demoniczny kot bierze swój początek z czyjejś krzywdy lub śmierci; pojawia się, aby pomścić umarłych, tym samym działając nie z własnych pobudek, a w czyjejś sprawie. W niektórych narracjach filmowych *bakeneko* powstaje, kiedy zwykły kot napije się przelanej krwi ofiary.

Te same charakterystyczne cechy, które czynią wampira tak fascynującą postacią – czyli różnorodność i rozpowszechnienie w fikcji – czynią go jednocześnie potworem intrygującym

---

<sup>85</sup> Cf. Bunson, Matthew. 2000. *The Vampire Encyclopedia*. New York: Gramercy Books

<sup>86</sup> S.T. Joshi. *Encyclopedia of the vampire: The living dead in myth, legend, and popular culture*. Santa Barbara 2011, s. 277.

<sup>87</sup> S.T. Joshi. *Encyclopedia of the vampire: The living dead in myth, legend, and popular culture*. Santa Barbara 2011, s. 202.

<sup>88</sup> M. Tatarczuk. *Kaidan: japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*. Warszawa 2010, s. 25.

<sup>89</sup> J. Roberts. *Japanese mythology A to Z*. Nowy Jork 2010, s. 11.

z uwagi na to, jak trudne jest prześledzenie i podkreślenie detali wizerunku wampira, które wskazywałyby na jego spójność nawet w jednej tylko kulturze (amerykański wampir może być na przykład określony jako wampir wczesnoamerykański lub postnowoczesny). Z tego też powodu wyciągnięcie jednoznacznych wniosków na temat sposobu przedstawiania tej postaci w tekstach fikcji różnych kultur jest niełatwym zadaniem. Jednym z wniosków, które można z całą pewnością wyciągnąć z tego porównania, jest to, że wampir w fikcji amerykańskiej wydaje się być traktowany jako potwór jak każdy inny (wziąwszy pod uwagę, że „wkroczył” do relatywnie młodej kultury amerykańskiej i jej folkloru wraz ze wszystkimi innymi potworami), podczas gdy w fikcji japońskiej, pośród zastępów rdzennych dla tej kultury, sztuki i folkloru monstrów i straszdeł, wampirowi zawsze będzie aura egzotyczności i nowoczesności. W każdej tradycji zaś, pomimo różnorodności swoich form i cech, bez względu na swój urok lub jego brak, wampir ostatecznie będzie zawsze drapieżcą, zdradzającym swoją naturę w większym lub mniejszym stopniu.

W porównaniu do wampira – oraz wielu innych stworzeń zamieszkujących teksty fantastyki grozy – wilkołak jest wyjątkowym potworem. Należy on do znacznie większej rodziny stworzeń, które przemieniają się w zwierzęta (co znane jest jako teriantropia). Zezwierzęcone ciało może nosić cechy dowolnego zwierzęcia: kota, wilka, węża czy też hieny. Jednak w euroamerykańskiej fantastyce grozy to wilk jest najczęstszą formą docelową, którą przybierają ludzie. Wiele tekstów o wilkołakach kładzie nacisk nie tylko na transformacji ludzkiej formy w formę wilczą, lecz także na stopniowej przemianie człowieka w wilkołaka, podkreślając grozę wypływającą z wnętrza, i opierając atmosferę grozy na strachu przed nieznanym i tym, czego nie można kontrolować. W tym sensie teksty o wilkołakach są wyjątkowymi tekstami fantastyki grozy, ponieważ budują atmosferę przerażenia w szarej strefie abiektu – na granicy pomiędzy Tożsamym a Innym. Samo balansowanie w sferze abiektu nie jest niespotykane – inne typy tekstów (należące do tego samego lub innych gatunków) także mogą korzystać z podobnej podstawy dla fabuły. Jednak o ile w tekstach o, na przykład, duchach konfrontacja z Tożsamym jako Innym spychana jest na same krańce narracji (i najczęściej pojawia się dopiero wraz z punktem kulminacyjnym), co pozwala odbiorcom jak najdłużej utożsamiać się w pełni z protagonistą i tym samym eksternalizuje Innego, teksty o wilkołakach – oparte na idei lęku przed wewnętrzną bestią – skonstruowane są w sposób odwrotny: ich podstawą jest zinternalizowanie Innego.

W przeciwieństwie do zombie czy wampira, (euro)amerykański wilkołak nie posiada żadnego konkretnego, pojedynczego oryginalnego tekstu, który można by nazwać lub

przedstawić jako „najsłynniejszą historię o wilkołaku”, lub „pierwszą historię o wilkołaku”; co więcej, filmy grozy koncentrujące się na tym potworze korzystały dotąd z folkloru w znikomym stopniu, zamiast tego wprowadzając własne fikcyjne objaśnienia i zasady<sup>90</sup>. Wizerunek wilkołaka w amerykańskim kinie grozy (oraz innych mediach fantastyki grozy) jest łatwo rozpoznawalny, a jednocześnie zróżnicowany, obejmując przeróżne formy od animalistycznego owłosienia na pozornie zwykłym człowieku, przez likantropa, do w pełni ukształtowanego wilka. Kanoniczny obraz wilkołaka został ustanowiony i przedstawiony publice w *Wilkołaku* [1941] Roberta Siodmaka – jednym z najsłynniejszych tekstów fantastyki grozy o wilkołakach<sup>91</sup>. Choć znaczna część mitologii dotyczącej wilkołaków w filmie Siodmaka miała tego lub innego rodzaju powiązania z podaniami ludowymi (a przynajmniej z fikcją na temat wilkołaków utworzoną na podstawie podań ludowych), wpływ samego filmu jest niezwykle ważny; *Wilkołak* scalił i utrwalił mitologię wilkołaka w fantastyce grozy, oraz utworzył pewnego rodzaju wzorzec dla wszystkich opowieści o wilkołakach stworzonych później<sup>92</sup>. W kontekście tego tekstu, wilkołak amerykański będzie właśnie wilkołakiem Siodmaka, najlepiej znanym odbiorcom amerykańskim. Wilkołak w amerykańskiej fantastyce grozy jest niemal zawsze takim lub innym wariantem Siodmakowskiej ofiary ugryzionej przez potwora – innego wilkołaka – która następnie sama przybiera jakąś formę wilczej postaci. Ofiara ta następnie przybiera postać będącą sumą cech człowieka i wilka – w najróżniejszych proporcjach w zależności od tekstu – podczas tych nocy, w które księżyc jest w pełni lub blisko pełni. Niezdolna oprzeć się nadprzyrodzonej transformacji, osoba przemieniająca się w wilkołaka atakuje i zabija inne istoty, najczęściej ludzi; co więcej, większość protagonistów tekstów o wilkołakach jest tej transformacji z początku nieświadoma – jak również swoich czynów popełnianych w wilkołaczej formie, zaś jakiegokolwiek obrażenia odniesione w tej formie utrzymują się po powrocie do postaci ludzkiej<sup>93</sup>. Można powiedzieć, że film Siodmaka ujedynolicił i utrwalił postać wilkołaka oraz zasady i zwyczaje z nim związane – z których większość pochodziła z podań ludowych lub fikcji o wilkołakach opartej na folklorze – w takiej samej mierze, jak powieść Brama Stokera uczyniła to dla postaci wampira<sup>94</sup>.

---

<sup>90</sup> P. Hutchings. *Historical dictionary of horror cinema*. Lanham, Md 2008, s. 329.

<sup>91</sup> Dziemianowicz, Stefan. 2007. “The Werewolf,” w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 654.

<sup>92</sup> Tamże, s. 654.

<sup>93</sup> Tamże, s. 654.

<sup>94</sup> Tamże, s. 654.

Dodatkową cechą, która czyni wilkołaka wyjątkowym potworem, jest jego odwracalna natura. Choć niewrażliwy na światło słoneczne, wilkołak jest, podobnie jak wampir, nierozzerwalnie związany z ciemnością. Jednak podczas gdy wampir jest za dnia pogrążony w letargu i podatny na atak, wilkołak jest ukryty i całkowicie bezpieczny – ponieważ bestia po prostu znika w ciągu dnia. Wilkołak nie musi szukać schronienia ani udawać człowieka, ponieważ naprawdę jest człowiekiem; z tego powodu walka z nim, czy choćby wytropienie go w ciągu dnia jest niemożliwe. Wilkołaka można oczywiście zranić lub pokonać, lecz dopóki nie zapadnie noc, jego najskuteczniejszą obroną jest jego idealny kamuflaż.

W japońskiej fantastyce grozy sytuacja wygląda zgoła inaczej; choć japoński folklor zamieszkuje mnogość przeróżnych istot zmiennokształtnych, rzadko pojawiają się one w fikcji jako źródło grozy. Najbardziej znany i rozpoznawany zachodni zmiennokształtny potwór, czyli wilkołak, praktycznie nie występuje w mainstreamowej japońskiej fantastyce grozy. Najpowszechniejszym rodzajem istot zmiennokształtnych w japońskim folklorze są lisy (*kitsune*), *tanuki* (jenoty) lub *mujina* (japoński borsuk); żadne z tych stworzeń nie jest człowiekiem zmieniającym się w zwierzę, lecz zwierzęco-kształtnymi *yōkai* zdolnymi przyjąć kształt człowieka<sup>95</sup>. Ta różnica – czy wręcz odwrotność – jest niezmiernie istotna, ponieważ wpływa ona na strukturę japońskich narracji o istotach zmiennokształtnych. Natura *yōkai* opiera się na idei przemiany<sup>96</sup>. Zamiast bestii budzącej się w człowieku mamy do czynienia ze zwierzęciem – *yōkai* – które przemienia się spontanicznie w człowieka. Lis lub *tanuki* może przyjąć ludzką postać i w tej formie straszyć ludzi lub płatać im figle – uwodzić, oszukiwać – ale też okazywać wdzięczność lub wielkoduszność<sup>97</sup>. Jednak główną umiejętnością lisa lub innych zmiennokształtnych *yōkai*, która wzbudza grozę, jest zdolność tworzenia pełnej, zniewalającej iluzji – lis może sprawić, że dana osoba zobaczy, usłyszy lub wyobrazi sobie, co tylko lis zechce<sup>98</sup>.

Różnice między wizerunkiem zmiennokształtnego potwora w fikcji japońskiej i amerykańskiej są ogromne – znacznie większe niż w przypadku jakiegokolwiek być może innego potwora. W Stanach Zjednoczonych stwory zmiennokształtne są prezentowane i rozpatrywane w kontekście europejskiego folkloru (choćby i fikcyjnego), w Japonii natomiast są postaciami popkultury globalnej – zwłaszcza zaś popkultury amerykańskiej.

---

<sup>95</sup>

M. Foster. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of yōkai*. Berkeley 2009, s. 42.

<sup>96</sup> Tamże, s. 42.

<sup>97</sup> L. Hearn. *Glimpses of an unfamiliar Japan*. Teddington 2006, s. 171-172; H. Werness. *The Continuum encyclopedia of animal symbolism in art*. Londyn 2007, s. 186; M. Wallen. *Fox*. Londyn 2006, s. 60-61.

<sup>98</sup> L. Hearn. *Glimpses of an unfamiliar Japan*. Teddington 2006, s. 172.



Podczas gdy amerykański wilkołak symbolizuje dziką bestię czającą się w człowieku, gotową wychynąć w każdej chwili, japońskie stwory zmiennokształtne takie jak lisy czy *tanuki* są zaledwie psotnymi manipulatorami; wilkołak atakuje swoje ludzkie ofiary w sposób zaciekły i brutalny, gdy tymczasem lis lub *tanuki* ograniczają się do figli i psikusów, pomimo tego, iż dysponują naprawdę potężnymi mocami. W związku z tym japońskie stworzenia zmiennokształtne nie reprezentują dwoistości człowiek/bestia, lecz część czegoś znacznie większego: fantastycznego świata natury, *kami* i *yōkai*<sup>99</sup>. Podczas gdy zachodnie wilkołaki symbolizują opozycję łowca/ofiara, oraz słabość człowieka w obliczu dzikiej, niebezpiecznej natury, japońskie stworzenia zmiennokształtne są przedstawicielami samej natury jako siły potężnej, złożonej i amoralnej, której ludzie podlegają w sposób niepodważalny.

### **Demony i opętania**

Podobnie jak wilkołaki, demony są szczególnymi potworami – należą do złożonego, zróżnicowanego i liczego gatunku, zwłaszcza w euroamerykańskim kręgu kulturowym. W amerykańskiej fantastyce grozy cieszą się zauważalną popularnością – mniejszą niż duchy i zombie, ale nadal zauważalną. Przedmiotem tekstów o demonach są potężne nadprzyrodzone – często wrogie – istoty istniejące w niektórych mitologiach i podlegające prawom tychże mitologii. Zarówno w szeroko rozumianej kulturze popularnej, jak i w fantastyce grozy, demony bywają często łączone z pojęciem Piekła lub piekieł, czyli religijnych miejsc kary. Demony, które najczęściej można spotkać w amerykańskiej fantastyce grozy, to demony z mitologii chrześcijańskiej – sługi Szatana, kojarzone z nienawiścią i kłamstwem<sup>100</sup>, oraz demony „niezrzeszone”, stanowiące zlepki przypadkowych cech przypisywanych różnym istotom z najróżniejszych mitologii. Demony japońskie natomiast są bardziej zróżnicowane; niektóre z nich pełnią funkcje religijne, inne są jedynie częścią świata naturalnego, nie reprezentując żadnego konfliktu moralnego, a jednocześnie podlegając przyziemnym potrzebom i żądom. W optyce religijnej demony japońskie wykonują obowiązki piekielne – tradycyjny obraz japońskiego *oni* pochodzi właśnie z buddyjskiej koncepcji przerażających istot zamieszkujących piekła buddyjskie, których zadaniem jest przerażanie i dręczenie grzeszników<sup>101</sup>. Właśnie ta funkcja, którą pełnią, oraz miejsce w

---

<sup>99</sup> Foster przypomina za Yanagitą i Komatsu, że *yōkai* to po prostu *kami*, które nie są czczone – innymi słowy, *yōkai* posiadają te same moce i status ontologiczny, co bóstwa (M. Foster. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of yōkai*. Berkeley 2009, s. 15).

<sup>100</sup> J. Russell. *The Devil: perceptions of evil from antiquity to primitive Christianity*. Ithaca, N.Y 1987a, s. 71.

<sup>101</sup> N. Reider. *Japanese demon lore oni, from ancient times to the present*. Logan 2010, s. 10-11.

świętym porządku, które zajmują, odróżnia demony od innych potworów. Różnorodna natura demona i szeroki wachlarz jego cech i zdolności czyni go potężną figurą w horrorze, a jednocześnie potworem trudnym do jednoznacznego scharakteryzowania. Podczas gdy w literaturze demony zwykle wprowadzane są w kontekście w jakiś sposób nawiązującym do ich pradawnej kulturowej tradycji, kino grozy bardzo często rezygnuje z tego tła i przedstawia demony jako stwory praktycznie pozbawione jakiegokolwiek spójnego kontekstu. Choć istnieją oczywiście znane tytuły, które uwzględniają historyczny kontekst demona, w większości przypadków demony pokazane są jako bezmyślne, nienawistne maszyny do zabijania<sup>102</sup>. Dlatego też narracje dotyczące demonów mogą być, zdaniem Cardina, podzielone na trzy kategorie w zależności od optyki: teksty, w których demony występują jako „upadłe anioły” (kontekst religijny), teksty przedstawiające demony jako „moralnych kusicieli”, oraz teksty, w których demon pojawia się jako „nękająca obecność” (co może obejmować wszystko od fizycznego i psychologicznego terroru do całkowitego opętania)<sup>103</sup>.

Demony w tekstach fantastyki grozy najczęściej są demonami związanym z mitologią religijną danego kręgu kulturowego, albo po prostu potężnymi, niebezpiecznymi istotami. W kontekście tekstów amerykańskich oznacza to, że występujące w nich demony będą albo demonami chrześcijańskimi, albo demonami niemającymi nic wspólnego z religią. Jak zauważa Cardin, ten drugi, „postnowoczesny” typ demona stał się popularniejszy z czasem jako pewnego rodzaju apoteoza kanonicznego Demona – demon postnowoczesny nie jest bowiem upadłym aniołem, który podlega autorytetowi Chrystusa, tudzież którego może przegnać kanoniczny Anioł, lecz zamiast tego stanowi byt niezrozumiały i niedający się wytłumaczyć, uosobienie nienawiści i okrucieństwa, które pojawia się znikąd i bez powodu, i którego nie można odegnąć<sup>104</sup>. Amerykańskie teksty o demonach opierają się najczęściej na jednym z tych dwóch motywów, przedstawiając demona jako stworzenie podlegające zasadom chrześcijańskiej mitologii, będące wrogiem Boga, lub jako nieludzką, pełną nienawiści istotę wywodzącą z (często bliżej niesprecyzowanego) świata magii i okultyzmu. Nie-chrześcijańska odmiana demona jest, naturalnie, znacznie bardziej zróżnicowana; tutaj demon może być złośliwą, inteligentną obecnością przybywającą z tego samego mistycznego wymiaru, który zamieszkują duchy umarłych, dążącą do opętania jakiegoś człowieka, lub

---

<sup>102</sup> Cardin, Matt. 2007. “The Angel and the Demon,” w: S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007, s. 43.

<sup>103</sup> Tamże, s. 43-44.

<sup>104</sup> Tamże, s. 53.

mieszanką folklorystyczno-okultystyczną, którą bohater może pokonać lub przynajmniej odpędzić wyłącznie za pomocą ludowej magii i metod. Amerykański demon, czy to chrześcijański, czy nie-chrześcijański, działa przede wszystkim poprzez opętanie, lub do niego dąży. Może wcześniej manipulować obiektami lub otoczeniem, lecz ostatecznie będzie próbował opętać swoją ofiarę i zniszczyć jej życie w sensie emocjonalnym i cielesnym<sup>105</sup>. Co więcej, demony nie-chrześcijańskie są niemalże niemożliwe do odegnania czy zniszczenia bez jednoczesnego zabicia osoby opętanej.

Opętanie przez Szatana czy demona w ujęciu chrześcijańskim (*akumatsuki*), tak, jak jest ono konwencjonalnie przedstawiane w euroamerykańskiej fantastyce grozy, niemal w ogóle nie pojawia się w tekstach japońskich; przykłady przypadków opętania w kulturze japońskiej obejmują opętanie przez ducha lisa (*kitsunetsuki*), do pewnego stopnia przypominające opętanie przez demona<sup>106</sup>, lub opętanie przez ducha innej osoby<sup>107</sup>. Teksty opisujące takie opętanie nie noszą jednak cech tekstów fantastyki grozy; co więcej, przypadki te nie są kojarzone ze złem, ponieważ osobom opętanym nie przypisuje się odpowiedzialności za czyny popełniane pod kontrolą innych bytów, a same byty, takie jak duchy żywych osób (*ikisudama*; *ikiryō*), czy duchy umarłych (*shiryō*) nie są uważane za byty intencjonalnie, bezzasadnie złe<sup>108</sup>. Ten brak kluczowego elementu fizycznego i duchowego zagrożenia może być powodem, dla którego motyw opętania, czy to w rdzennej japońskiej postaci, czy w euroamerykańskiej, nie jest szczególnie popularny w japońskim horrorze.

Główną różnicą pomiędzy amerykańskim a japońskim przedstawieniem demona w fantastyce grozy jest osobowość i charakter moralny demona. Demon japoński, *oni*, nie jest właściwie nawet tym samym typem istoty, co demon euroamerykański. Noriko Reider wyjaśnia, że jakkolwiek kusząca – i po części uzasadniona – może wydawać się chęć szukania analogii w demonologii zachodniej, zachodnia terminologia związana z „demonem” i „demonicznością” nie wystarcza, aby oddać charakter tych istot<sup>109</sup>. W porównaniu do demona euroamerykańskiego, japońskie *oni* są niezwykle zróżnicowane, a ich wygląd

---

<sup>105</sup> Opętanie jako narzędzie grozy jest wysoce popularne w amerykańskiej fantastyce grozy, i bynajmniej nie ograniczony wyłącznie do demonów; człowiek może być opętany przez ducha innej osoby, prastare bóstwa, czy obcą inteligencję.

<sup>106</sup> Chamberlain, Basil. 2007. *Things Japanese: Being Notes on Various Subjects Connected with Japan*. Berkeley: Stone Bridge Press, s. 123.

<sup>107</sup> Cf. Bargen, Doris. 1997. *A Woman's Weapon: Spirit Possession in the Tale of Genji*. Honolulu: University of Hawai'i Press, s. 10.

<sup>108</sup> Bargen, Doris. 1997. *A Woman's Weapon: Spirit Possession in the Tale of Genji*. Honolulu: University of Hawai'i Press, s. 9-10.

<sup>109</sup> N. Reider. *Japanese demon lore oni, from ancient times to the present*. Logan 2010, s. 1.

i charakter – zaskakująco złożone. Japoński demon ma wiele twarzy: może być okrutny<sup>110</sup>, lecz także życzliwy i łagodny<sup>111</sup>; może się narodzić demonem<sup>112</sup>, albo człowiekiem, któremu dopiero później przeznaczone jest stać się *oni*<sup>113</sup>. Ontologicznie, *oni* należą do tej samej warstwy porządku *sacrum*, co *kami*, czyli bóstwa<sup>114</sup>. Jednak z uwagi na związane z nimi popularne konotacje, jak również ich buddyjskie pochodzenie, *oni*, jako eklektyczne istoty nadprzyrodzone, są idealnymi narzędziami fantastyki grozy<sup>115</sup>. Poza wpisana w swoją naturę różnorodnością, japoński demon charakteryzuje się jeszcze jedną niezwykle istotną cechą definiującą: w przeciwieństwie do demona euroamerykańskiego, tradycyjny demon japoński jest cielesny. Podlega zatem naturalnym potrzebom i żądom, takim jak pożądanie, pragnienie, czy głód; zwłaszcza apetyt wiąże się ze złą reputacją *oni*, jako że w wielu legendach łakną one ludzkiego mięsa<sup>116</sup>. W przeciwieństwie do demonów chrześcijańskich, *oni* można oszukać lub, ze względu na posiadaną cielesną formę, pokonać lub nawet zgładzić, lecz nie można ich odegnać egzorcyzmami, ponieważ nie podlegają one religijnym zabiegom ani akcesoriom; inną interesującą charakterystyką *oni* jest fakt, że często są one przedstawiane jako prawdomówne i skłonne do szanowania zawieranych umów<sup>117</sup>. Pomimo tak wszechstronnej i pełnej potencjału charakterystyki, japoński demon rzadko pojawia się w charakterze centralnej figury grozy w japońskim horrorze. *Oni* często występują w narracjach fantastycznych graniczących z horrorem – w swojej własnej, fizycznej postaci – jednak stanowią wtedy raczej element przedstawionego świata, nie pełniąc roli przerażającego Innego.

Demony są szczególnie skutecznymi narzędziami grozy z uwagi na wyraziste konotacje religijne – nawet jeśli w danym tekście demon nie jest przedstawiany w kontekście żadnej mitologii religijnej. W przypadku amerykańskiej fantastyki grozy, gdzie dominuje mitologia chrześcijańska, oznacza to automatyczne przyjęcie perspektywy moralnej w postrzeganiu demonów przedstawianych w optyce religijnej, oraz definiowanie demonów istniejących pozornie poza tą optyką (np. w kontekście mitologii okultystycznej) również jako reprezentujących siły zła. Zupełnie inaczej prezentuje się sytuacja w japońskiej fantastyce

---

<sup>110</sup> Tamże, s. xxiii.

<sup>111</sup> Tamże, s. xv.

<sup>112</sup> Tamże, s. xxiii.

<sup>113</sup> Tamże, s. xxiii.

<sup>114</sup> Tamże, s. 11.

<sup>115</sup> Tamże, s. xxiii-xix.

<sup>116</sup> Tamże, s. xix.

<sup>117</sup> Tamże, s. 29.

grozy: demony japońskie, *oni*, nie mają z góry przypisanej przynależności moralnej (pomimo faktu, iż światopogląd buddyjski łączy je z funkcją karania grzeszników w piekłach).

## Religia

Każdy tekst fantastyki grozy jest w pewien sposób osadzony w jakimś systemie wierzeń i idei religijnych. Choćby koncepcja duszy wymaga religijnego układu odniesienia, ponieważ dusza sama w sobie jest ideą bezsprzecznie religijną, która ma sens tylko w obrębie systemu wierzeń, z którego pochodzi<sup>118</sup>. Wiele tekstów fantastyki grozy nie tylko odnosi się do istniejących mitologii i praktyk, ale wręcz bierze za podstawę istnienie świętego porządku wszechświata<sup>119</sup>; głównym czynnikiem grozy w takich tekstach są lęki związane wierzeniami i praktykami religijnymi, lub lękami dotyczącymi nadprzyrodzonej przyczynowości – innymi słowy, tymi aspektami sacrum lub magii/okultyzmu, które podlegają prawom danego systemu wierzeń. Teksty fantastyki grozy, których głównym tematem jest religia, koncentrują się na lękach mających swoje źródła w mitologiach religijnych opartych na prawach i zasadach – a konkretnie na lękach dotyczących rytuałów, wartości i potężnych istot istniejących w tych mitologiach.

Religia, jako zjawisko społeczne<sup>120</sup>, poruszające tematy i problemy uniwersalne i fundamentalne w kategoriach nadprzyrodzonych, jest niezwykle bogatym źródłem lęków i niepewności dla fantastyki grozy. Teksty amerykańskiej fantastyki grozy, osadzone w judeochrześcijańskiej rzeczywistości religijnej, wyrażają lęki związane z tą konkretną rzeczywistością. W judeochrześcijańskiej rzeczywistości religijnej istnieje Zło i Dobro, zaś moralną powinnością tych, którzy w tej rzeczywistości żyją, jest odróżniać je od siebie; różnica między tym, co słuszne, a tym, co niesłuszne, jest jasna, podobnie jak różnice między prawdą a fałszem<sup>121</sup>. To, co dobre, słuszne i prawdziwe, należy do łaski i światła Boga, natomiast to, co złe, niesłuszne i fałszywe, należy do ciemności, którą zamieszkują jego adwersarze; przede wszystkim zaś istnieje nieprzebyty dystans między śmiertelnym człowiekiem, stworzonym przez Boga i korzącym się na ziemi, a samym Bogiem, który ocenia śmiertelników z nieba<sup>122</sup>. Człowiek może zgrzeszyć przeciwko Bogu, a grzech jest

---

<sup>118</sup> D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008, s. 6.

<sup>119</sup> Cf. D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008.

<sup>120</sup> Cf. W. Pickering. *Durkheim's sociology of religion: themes and theories*. Londyn 1984

<sup>121</sup> H. Yukawa. "Modern trends in Western civilization and cultural peculiarities in Japan," in: *The Japanese mind: essentials of Japanese philosophy and culture*, edited by Charles A. Moore. Honolulu 1968, s. 64.

<sup>122</sup> Tamże, s. 64.

przewinieniem w oczach Boga, skazującym człowieka na potępienie<sup>123</sup>. W mitologii judeochrześcijańskiej istnieje jedna potężna, samoświadoma siła nadprzyrodzona, która jest moralnie zła; tą siłą, czy też może istotą, jest Szatan – uosobienie Zła<sup>124</sup>; Szatan aktywnie działa przeciwko Bogu, i wpływa na ludzi, nakłaniając ich do czynienia zła. Zarówno tak wyraziste opozycje binarne, jak i koncepcja dychotomii moralnej w postaci jednej istoty reprezentującej najwyższe dobro i i jednej istoty reprezentującej najstraszniejsze zło, są obce japońskiej rzeczywistości religijnej, w której zarówno bóstwa, jak i demony, są najczęściej moralnie ambiwalentne. Może to być jedną z przyczyn, dla których japońska fantastyka grozy rzadko zajmuje się religią. Choć elementy religijne można znaleźć w wielu tekstach japońskiej fantastyki grozy – w postaci kapłana dokonującego egzorcyzmu czy modlących się do bóstw protagonistów – niewiele z nich skupia się wyłącznie na religii. Liczba tekstów, która dotyczy takich kwestii, jak moralne przewinienia czy dzień ostateczny, jest znikoma.

Japońska fantastyka grozy koncentrująca się na religii funkcjonuje rzeczywistości japońskich wierzeń, stanowiących dość unikalną mieszankę Shintō i buddyzmu. W optyce tego konkretnego zestawienia świat jest z natury dwoisty – wszystko (każda żywa istota) ma w sobie zarówno dobro, jak i zło. Japońska myśl buddyjska zakłada dualistyczną koncepcję człowieka, który jest tak samo dobry, jak zły, podczas gdy według Shintō każdy człowiek ma w sobie potencjał do bycia dobrym<sup>125</sup>. Także dystans między człowiekiem a bogami nie jest tak znaczny – bóstwa przypominają w wielu aspektach ludzi, zaś z uwagi na fakt, że wszystkie ożywione i nieożywione istoty mają w sobie święte duchy, każda z tych istot może stać się *kami*<sup>126</sup>. Co więcej, Shintō nie przyjmuje pojęcia grzechu ani winy<sup>127</sup> (uznaje za to pojęcie skalania, *kegare*<sup>128</sup>); buddyzm natomiast polega na koncepcji karmy, według której zły uczynek nie pociąga za sobą żadnej formalnej kary, a jedynie współmierne konsekwencje dla osoby, która się go dopuściła. Jak sugeruje Ian Reader, japoński system wierzeń jest systemem opartym nie na “strachu i drzeniu z trwogi”, lecz na „poczuciu rozsądnej interakcji”<sup>129</sup>.

---

<sup>123</sup> Tamże, s. 64.

<sup>124</sup> J. Russell. *Satan: the early Christian tradition*. Ithaca, N.Y 1987b, s. 36.

<sup>125</sup> T. Sugiyama Lebra. *Japanese Patterns of Behavior*. Honolulu 1976, s. 98; M. Yamakage. *The essence of Shinto: Japan's spiritual heart*. Tokio 2006, s. 44.

<sup>126</sup> Cf. I. Reader. *Religion in contemporary Japan*. Honolulu 1991

<sup>127</sup> M. Yamakage. *The essence of Shinto: Japan's spiritual heart*. Tokio 2006, s. 44.

<sup>128</sup> Cf. Bernstein, Andrew. 2006. *Modern passings: death rites, politics, and social change in Imperial Japan*. Honolulu: University of Hawaii Press, s. 27.

<sup>129</sup> I. Reader. *Religion in contemporary Japan*. Honolulu 1991, s. 175

Większość scenariuszy tekstów amerykańskiej fantastyki grozy koncentruje się na motywach i scenariuszach raczej podniosłych, jako że religie judeochrześcijańskie odnoszą się do podniosłych kwestii; fabuła jest najczęściej oparta na motywie końca porządku boskiego, czyli ostatecznego triumfu zła nad dobrem. Powtarzalność tego motywu wiąże się z faktem, że judeochrześcijańska rzeczywistość religijna uznaje istnienie najwyższego zła, któremu nie może się przeciwstawić żaden człowiek. Idea taka jest obca japońskiemu światopoglądowi, według którego żadna istota ani siła nie może być uznana ani za wyłącznie dobrą, ani za wyłącznie złą. Kiedy japońska fantastyka grozy wykorzystuje motywy religijne, groza najczęściej oparta jest na wykrzywieniu oryginalnie nieszkodliwych wierzeń lub rytuałów. Elementy religijne pełnią w tych tekstach rolę instrumentalną w stosunku do intencji wyznawców (w przypadku świadomego wypaczenia wierzeń) lub groźnych konsekwencji ich postępowania (w przypadku nieświadomego eksploatowania danych rytuałów). Podczas gdy amerykański horror podkreśla dychotomię zła i dobra i opiera na niej grozę związaną z religią, japoński horror ukazuje, jak bardzo zło i dobro są blisko siebie i jak bardzo mogą być ze sobą splecione w wierzeniach i praktykach. Jednak bez względu na obrany motyw, teksty fantastyki grozy dotyczące religii należą bez wątpienia do najbardziej intrygujących i zarazem pouczających tekstów gatunku.

### **Różne odcienie uniwersalności**

Celem tego tekstu było zestawienie ze sobą najpopularniejszych przedmiotów i mechanizmów grozy w horrorze japońskim i amerykańskim oraz naświetlenie ich struktury i znaczenia w kontekście specyfiki obu kultur. Uwzględnienie wpływu i obecności aspektów estetycznych, religijnych, społecznych i ludowych w powstawaniu i funkcjonowaniu tekstów fantastyki grozy umożliwia wyeksponowanie różnic między ujęciem grozy w obu kulturach i pozwala na podkreślenie ewentualnych podobieństw. Różnice, które mają największe znaczenie przy omawianiu fantastyki grozy, dotyczą najczęściej sposobów, w jaki te najczęściej powtarzające się motywy są postrzegane, wyrażane i interpretowane.

Różnice kulturowe zarysowane podczas omawiania tekstów o duchach dotyczą przede wszystkim postrzegania ludzkich relacji i zasad społecznych. Mimo faktu, że w obu kulturach istnieją rozbudowane koncepcje życia po śmierci, koncepcje te – tak jak ich adaptacja i wykorzystanie w tekstach fantastyki grozy – różnią się od siebie znacznie; w porównaniu do amerykańskich tekstów o nawiedzaniu i odwecie, w których zarówno kształt fabuły, jak i

czynnik grozy opisują indywidualny, osobisty konflikt pomiędzy oprawcą i ofiarą, atmosfera grozy w japońskich tekstach o nawiedzaniu i odwecie konstruowana jest w oparciu o szerszą perspektywę – postacie są nie tylko indywidualnymi jednostkami, lecz członkami grup i społeczności, zależnymi od innych i za innych odpowiedzialnymi. Co więcej, japońskie teksty o nawiedzaniu i odwecie obejmują ponadto problematykę związaną z empatią, powinnością i obowiązkiem moralnym, co także wskazuje na odmienne postrzeganie koncepcji jednostki i społeczności obu kulturach.

Różnice związane ze stosowaniem i odbiorem motywu potworności w fantastyce grozy wiążą się z wyrażaniem grozy wywołanej przez to, co trudne do wyobrażenia i nazwania, oraz przez różnorakie konotacje kulturowe związane z postacią potwora. Potworności i potwory nadprzyrodzone (w odróżnieniu od tych, których podchodzenie lub naturę tłumaczy logika na przykład naukowa, jak ma to miejsce w tekstach science fiction), których motyw nie był poruszany w tym tekście, są rzadkością we współczesnej amerykańskiej fantastyce grozy; w japońskiej fikcji – w tym także w fantastyce grozy – potworności i potwory charakteryzują się natomiast mnogością i różnorodnością, i występują w tekstach kultury popularnej w wielu odmianach i formach osobliwości. Zależność ta przekłada się także na kwestię wizerunku potwornego drapieżnika, którego kształt i cechy bywają mniej konwencjonalne w japońskim horrorze niż w horrorze amerykańskim; podczas gdy amerykańska fantastyka grozy kładzie nacisk na moralnym aspekcie natury potwora (w przypadku wampira) oraz na dychotomii człowiek/bestia (w przypadku wampira), w japońskiej fantastyce grozy wampir i wilkołak są po prostu atrakcyjnymi wizualnie i koncepcyjnie potworami z importu, które nie wyróżniają się zbyt na tle szerszego krajobrazu osobliwości i potworności. Rozważania dotyczące tekstów opowiadających o ciałach martwych i nieumarłych natomiast ujawniają różnice kulturowe dotyczące pojmowania i odnoszenia się do abiektalnego przedmiotu, jakim są zwłoki, jak i do zjawiska samej śmierci: podczas gdy w kulturze amerykańskiej zwłoki postrzegane są jako przedmiot naruszający granicę pomiędzy Tożsamym a Innym, w japońskim kręgu kulturowym zwłoki wiążą się ze skażeniem; podobnie groza wywołana przez ciało nieumarłe w amerykańskiej fantastyce grozy wiąże się z kwestią dezintegracji tożsamości i osobowości (*personhood*), która sama w sobie pośrednio kieruje nacisk ponownie na problematykę śmierci jako nieuniknionego, uniwersalnego zjawiska, będącego częścią kulturowej i materialnej rzeczywistości odbiorców – w japońskiej fantastyce grozy natomiast nieumarłe ciało wzbudza w odbiorcach przerażenie, ponieważ narusza porządek



duchowy i społeczny, do którego należą zarówno żywi ludzie, jak i umarli, co z kolei wskazuje na wagę problematyki przynależności i społecznych powinności.

Różnice kulturowe, które wyłoniły się z porównania tekstów o demonach oraz tekstów o tematyce religijnej odzwierciedlają przede wszystkim odmienne interpretacje idei dobra i zła. W amerykańskiej fantastyce grozy, która funkcjonuje w pojęciowych ramach mitologii chrześcijańskiej, demony utożsamiane są ze złem bez względu na swoje pochodzenie, i w związku z tym zaliczają się do popularnych motywów grozy; japońska fantastyka grozy tymczasem przedstawia rodzime demony jako istoty funkcjonujące poza ludzkim pojęciem moralności – jeśli w ogóle wykorzystuje je jako element grozy. Konstrukcja tekstów opartych na grozie związanej religią prezentuje się bardzo podobnie – w kulturze amerykańskiej atmosfera grozy budowana jest w oparciu o wizję ostatecznego triumfu zła (Szatana) nad dobrem (Bóg), podczas gdy w kulturze japońskiej strach wywoływany jest raczej scenariuszami, w których zasadniczo niewinne wierzenia lub obrzędy zostają zmienione lub wypaczone, co prowadzi do stopienia dobrych intencji ze złą wolą zamieszanych w rytuał ludzi i bóstw. Taka struktura wskazuje na różnice w pojmowaniu i przyporządkowywaniu umownych wartości, jakim są zło i dobro, w obu kulturach; w amerykańskiej rzeczywistości kulturowej są to wartości przeciwstawne i wykluczające się wzajemnie, natomiast w japońskiej rzeczywistości kulturowej dobro i zło postrzegane są jako wartości bliskie i niejednokrotnie splecione.

Kolejna istotna różnica między japońską fantastyką grozy a amerykańską fantastyką grozy wiąże się z tempem rozwoju akcji. Niespieszne, stopniowo przyspieszające dopiero w późniejszych etapach tempo, w jakim rozwija się akcja japońskich tekstów, jest jedną z cech charakterystycznych japońskiego horroru; współczesny horror amerykański natomiast opiera styl narracji raczej na zmianach tego tempa, zestawiając ze sobą sekwencje intensywnej akcji z sekwencjami, w których niewiele się dzieje – w niektórych momentach element horroru może niekiedy czasowo w ogóle zniknąć, pozwalając bohaterom „dojść do siebie” i uwierzenia, że nie dzieje się wokół nich nic niesamowitego. Dla porównania, teksty japońskie kładą nacisk na efekt emocjonalny narracji bardziej niż na dynamiczny przebieg akcji; atmosfera grozy pogłębia się raczej miarowo, pomimo faktu, że element grozy wprowadzony jest z reguły stosunkowo wcześniej – co nie oznacza, że monotonnie.

Powiązana z kwestią tempa cechą charakterystyczną każdego rodzaju fantastyki grozy jest sposób, w jaki czynnik grozy – potwór, duch, transformacja czy jakiś scenariusz – są wprowadzany i przedstawiany do historii. Na tym polu zarysowują się kolejne różnice między

japońskimi a amerykańskimi tekstami fantastyki grozy; podczas gdy amerykański horror polega w dużej mierze na elemencie zaskoczenia i szczegółowych, kreatywnych opisach/przedstawieniach czynnika grozy, pomyślanych tak, aby wzbudzić w odbiorcach szok i trwogę, japońskie teksty skłaniają się raczej ku stopniowemu uświadamianiu odbiorcom obecności czynnika grozy, z wyraźnym naciskiem na subiektywne postawę bohaterów. Jak ujął to Izumi Kyōka, słynny autor *gensō bungaku* (literatury fantastycznej), aby właściwie przekazać tajemnicze, osobliwe jakości potwora (*fushigi*), kluczowe jest, aby nie pisać w sposób osobliwy i tajemniczy (*fushigi-like*); użycie fantastycznego (fantastical) dyskursu prowadzi jedynie do powstania tekstu, który jest „przesadny”, i w którym mniej jest osobliwości i upiorności (*sugomi*), niż w tekście, który po prostu opisuje czyny fantastyczne istoty<sup>130</sup>. W związku z tym potwory w tekstach japońskiej fantastyki grozy są częściej od-czarowywane niż za-czarowywane, a do opisania/przedstawienia ich używa się zwykłego języka literackiego lub filmowego; japoński horror nie stroni od nazywania po imieniu tego, co niesamowite, czy pokazywania tego wprost.

Co więcej, w porównaniu do amerykańskich tekstów fantastyki grozy, które skupiają się na możliwie jak najdobitniejszym przybliżeniu odbiorcom charakteru czynnika grozy, korzystając z reakcji bohaterów jedynie w celu uzupełnienia tego przekazu, japoński horror kładzie znacznie większy nacisk na same reakcje bohaterów skonfrontowanych z bodźcami wzbudzającymi grozę. W literaturze ta tendencja przekłada się na obszerne fragmenty poświęcone myślom i przeżyciom wewnętrznym bohaterów; w filmie efekt ten osiągnąć jest długimi ujęciami śledzącymi wyraz twarzy bohatera zmuszonego stawić czoła czynnikowi grozy. To zorientowanie w fikcji japońskiej na subiektywne doświadczenia sytuacji i bodźców przez bohaterów kosztem możliwie obiektywnych sposobów przedstawiania zdarzeń i zjawisk odzwierciedla niezwykle istotną właściwość kultury japońskiej, czyli przyznawanie pierwszeństwa doświadczeniu (*koto*)<sup>131</sup>, a nie obiektowi. Japońska logika kulturowa rozróżnia dwie kategorie postrzegania rzeczywistości: *koto* i *mono*, które można w uproszczeniu przyrównać do „tego, co doświadczone”, i „przedmiotów”<sup>132</sup>. Zarówno cywilizacja, jak i kultura Zachodu zorientowane są, zdaniem Lebry, w kierunku *mono*; zachodnia epistemologia i ontologia, tak jak dyskurs filozoficzny, oparte są na logice opozycyjnej, która z kolei oparta

---

<sup>130</sup>

Kyōka cyt. w Figal, Gerald. 1999. *Civilization and monsters: spirits of modernity in Meiji Japan*. Durham, NC: Duke University Press, s. 170.

<sup>131</sup> T. Sugiyama Lebra. *The Japanese Self in Cultural Logic*. Honolulu 2004, s. 34.

<sup>132</sup> Tamże, s. 34.

jest na wyobrażeniu rzeczywistości jako złożonej z dających się łatwo zidentyfikować i uprzedmiotować elementów<sup>133</sup>. W przeciwieństwie do dyskursu faworyzującego przedmioty, który kładzie nacisk na konceptualizację obiektów i podmiotów bardziej niż doświadczeń i zjawisk, dyskurs faworyzujący wydarzenie stawia na pierwszym miejscu przeżycia i zdarzenia w kontekście sytuacji – ze szczególnym podkreśleniem wrażeń i emocji<sup>134</sup>. Podczas gdy *mono* są obiektywne, *koto* są zawsze subiektywne, osadzone w osobistych okolicznościach i istnieją tylko jeśli są doświadczane; z tej racji *koto* wymagają podmiotu, który by ich doświadczał<sup>135</sup>. Takie podejście można zaobserwować w wielu tekstach japońskiej fantastyki grozy, które bardziej akcentują doświadczane emocje – czyli odczuwane przez bohaterów przerażenie – niż obiekt będący źródłem tych emocji, czyli potwora.

Innym wartym wspomnienia aspektem fantastyki grozy jest to, że przetwarza ona strach zarówno swoich twórców, jak i swoich odbiorców. I choć sposoby wyrażania tego strachu nie są identyczne w żadnych dwóch punktach kulturowych czy czasowych, źródła lęków odczuwanych przez jednostki i społeczności są znacznie mniej zróżnicowane niż formy, które wyrażają te lęki w tekstach fikcji popularnej. Fantastyka grozy, jak zwraca uwagę Gixti, odzwierciedla społeczne niepokoje; poglądy, założenia i problemy leżące u podstaw kształtów przybieranych przez teksty fantastyki grozy korelują z „niektórymi teoriami, wierzeniami i niepokojami, które dominują dążenia naszego stulecia do samorozumienia (*our century's attempts to understand itself*)”, i z niektórymi obrazami, które jako społeczeństwo uważamy za adekwatne do wyrażenia wyobrażeń samych siebie (*[society]'s conception of itself*) oraz zajmowanego przez siebie otoczenia<sup>136</sup>. Tym samym fantastyka grozy zapewnia przestrzeń, w której może zostać przedstawiony dowolny przedmiot społecznego niepokoju, taki jak przemoc<sup>137</sup> lub piętnowana część populacji<sup>138</sup>. Jako konwencja czerpiąca z elementów codziennej rzeczywistości swoich odbiorców i twórców, horror niejednokrotnie narzuca magiczny kostium – maskę nadprzyrodzonego – na lęki związane z tym, co naturalne, racjonalne i powszechne; innymi słowy, pod „nierzeczywistymi” lękami portretowanymi przez fantastykę grozy kryją się prawdziwe obawy, napięcia i niepokoje.

Znacząca większość horrorów, bez względu na medium i krąg kulturowy, z którego pochodzą, koncentruje się wokół lęków związanych ze śmiercią i umieraniem; w kulturze

---

<sup>133</sup> Tamże, s. 34.

<sup>134</sup> Tamże, s. 34.

<sup>135</sup> Tamże, s. 34.

<sup>136</sup> J. Gixti. *Terrors of Uncertainty: The Cultural Context of Horror Fiction*. Nowy Jork 1989, s. 3.

<sup>137</sup> Tamże, s. 23.

<sup>138</sup> Tamże, s. 25.

amerykańskiej śmierć jest tajemnicą, otoczoną wieloma restrykcjami i tabu – i w taki też sposób jest ukazywana w wielu tekstach fantastyki grozy. Strach przed śmiercią sam w sobie jest ma charakter znacznie bardziej uniwersalny, a emocjonalne reakcje bohaterów związane z tym konkretnym strachem przedstawiane są w podobny sposób tak w amerykańskich horrorach, jak i w japońskich. Na dodatek strach przed śmiercią obejmuje też wiele pomniejszych, sprecyzowanych lęków ukierunkowanych na innych; lęki te mogą się wiązać z odpowiedzialnością rodzicielską, lub możliwością utraty ukochanej osoby.

Innym rodzajem lęków i niepewności odgrywającym istotną rolę w fantastyce grozy są lęki dotyczące seksualności; wiele potworów jest w swojej naturze wyraźnie seksualnych – część samym swoim wyglądem nawiązuje do seksu, genitaliów lub seksualnych czynności. Jednakże w przypadku amerykańskiej fantastyki grozy prawdziwy strach związany z pojawieniem się potwora o silnych konotacjach seksualnych to strach przed seksualnością leżącą głęboko w samym podmiocie. Biorąc pod uwagę purytańskie korzenie społeczeństwa amerykańskiego, fantastyka grozy jest niejako naturalnym i żywym polem dla wszystkiego tego, co tłumy się w tym kręgu kulturowym. Nieskrępowana i groźna seksualność występuje w wielu amerykańskich tekstach grozy, czasem pokazana w sposób zaledwie niestosowny, a czasem otwarcie wulgarny. Dla porównania, japoński krąg kulturowy nie stroni od tematyki seksualności, i teksty rodzimej fantastyki grozy często zawierają elementy jawnie seksualne; elementy te jednak nie mają na celu intensyfikacji grozy, a jedynie stworzenie dodatkowego wymiaru w tekście.

Ostatnimi wartymi wzmianki wyrazistymi lękami, które często wyrażane są w tekstach fantastyki grozy, są strach przed przemocą i strach przed odrzuceniem – w szerokim tych słów znaczeniu. Z uwagi na charakter konwencji, teksty wykorzystujące motyw przemocy są bardzo powszechne – niezależnie od tego, czy przemoc to zadawana jest przez Innego, jak konwencjonalnie ma to miejsce w tekstach o potworach (czego przykładem są teksty o wilkołakach lub nie-chrześcijańskich demonach), czy przez bohaterów ludzkich. Fantastyka grozy nie stroni też od trudnej problematyki dręczenia i znęcania się, czyli przemocy stosowanej wobec bliskich osób lub doznawanej ze strony bliskich. Z lękami związanymi z przemocą blisko związany jest strach przed odrzuceniem i wykluczeniem – z którego, co znamienne, znacznie częściej korzysta w kontekście zarówno protagonistów, jak i antagonistów, japońska fantastyka grozy.

Omawiając funkcje i znaczenie fantastyki grozy w swojej książce *Terrors of Uncertainty*, Joseph Gixti cytuje fragment słynnej książki na temat horroru napisanej przez Stephena

Kinga – *Danse Macabre*, w której King określa rolę wszelkiej fikcji jako „pokazywanie nam prawdy o nas samych poprzez opowiadanie nam kłamstw o ludziach, którzy nie istnieją”<sup>139</sup>. Przystanie na takie stwierdzenie oznacza zaakceptowanie, jak przekonuje Grixti, pewnego przyjętego zestawu współdzielonych wartości i idei dotyczących tego, co uznajemy, jako społeczeństwo, za normę, oraz tego, jakie „prawdy” mają zastosowanie w konwencji tej normy<sup>140</sup>. Teksty fantastyki grozy w każdej kulturze są zatem – tak jak teksty każdej innej fikcji – pewnego rodzaju komentarzami, które jednocześnie eksplorują i wartościują, a także oddziałują na kulturowe i kognitywne doświadczenia odbiorców<sup>141</sup>. Wszelkie teksty fikcji składają się z zakodowanych znaczeń i treści (*coded meanings*), których przyswajanie i rozkodowanie zależy od tego, w jaki sposób członkowie danej kultury postrzegają rzeczywistość<sup>142</sup>; rolę horroru jest nadanie konkretnej formy lękom i niepokojom, ukazując w sposób jasny i bezpośredni to, czego nie można powiedzieć wprost, i dając kształt temu, co nie posiada własnej postaci. Dlatego też formy, które przybierają nasze lęki i niepokoje, oraz sposoby, na jakie odbiorcy interpretują te formy, związane są nierozdzielnie z kręgiem kulturowym, do którego należą twórcy i odbiorcy danych tekstów fantastyki grozy, a kształtowane są przez kontekst kulturowy i społeczeństwa, w którym odbiorcy żyją<sup>143</sup>. Poprzez wzbudzanie przerażenia w swoich odbiorcach, fantastyka grozy wypełnia pewną funkcję społeczną, oferując konkretne formy tłumionym, a czasem nawet bliżej nieokreślonym emocjom, stając się swoistym zwierciadłem, w którym dostrzec można obraz danej kultury – nawet jeśli jest to obraz noszący typowe zniekształcenia charakterystyczne dla poetyki fantastyki grozy. Jak zauważa Cowan, to, co nas przeraża, naświetla wiele istotnych kwestii związanych z naszą tożsamością, wyjawiając, kim jesteśmy jako społeczeństwo i jako jednostki<sup>144</sup>. Zróżnicowane obrazy w tekstach fantastyki grozy oraz zróżnicowane wzorce narracyjne wyrażają tym samym różnice między kulturami sięgające głębiej niż tylko kwestie estetyczne czy techniczne.

Bez względu na kraj pochodzenia, fantastyka grozy jest gatunkiem poświęconym lękom i grozie w ogóle. Zapewne w kontekście globalnym można by wysunąć argument, iż japońska fantastyka grozy i amerykańska fantastyka grozy nie różnią się od siebie tak zasadniczo – ostatecznie, celem jednej i drugiej jest wzbudzenie w odbiorcach reakcji emocjonalnej, która

---

<sup>139</sup> King cyt. w J. Grixti. *Terrors of Uncertainty: The Cultural Context of Horror Fiction*. Nowy Jork 1989, s. 5.

<sup>140</sup> Tamże, s. 5-6.

<sup>141</sup> Tamże, s. 6.

<sup>142</sup> Tamże, s. 6.

<sup>143</sup> Tamże, s. 15.

<sup>144</sup> D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008, s. 10.

jest przecież uniwersalna nie tylko z kulturowego, ale nawet biologicznego punktu widzenia. Jednak metody, jakimi te reakcje są wywoływane w tekstach obu kultur, jak i związane z nimi mechanizmy, różnią się fundamentalnie. Amerykańskie i japońskie teksty opierają się na odmiennych założeniach, a zawarte w nich wzorce grozy są zauważalnie inne; forma i charakter źródła grozy, reakcje bohaterów i logika ich postępowania, tak jak ogólna logika fabuły, są ugruntowane w kontekście kulturowym. Dlatego też różnice, które wychodzą na jaw podczas zestawiania tekstów horroru japońskiego i amerykańskiego są – przynajmniej z akademickiego punktu widzenia – o wiele istotniejsze i bardziej interesujące niż podobieństwa, jako że rozpoznanie, uznanie oraz dążenie do zrozumienia tych różnic pozwala nam, zarówno jako badaczom, jak i konsumentom kultury popularnej, lepiej zrozumieć teksty powstające nie tylko w obcym kręgu kulturowym, ale także w naszym własnym.

## Źródła

- M. Aguirre .*The closed space: horror literature and Western symbolism*. Manchester 1990.
- L. Badley. 1996. *Writing horror and the body: the fiction of Stephen King, Clive Barker, and Anne Rice*. Westport
- C. Balmain. 2008. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edynburg
- D. Bagen 1997. *A Woman's Weapon: Spirit Possession in the Tale of Genji*. Honolulu
- Z. Bauman. 2000. *Ponowoczesność jako źródło cierpień (Post-modernism as a source of suffering)*. Warszawa
- Unwrapping Japan*. 1994. Ed. Ben-Ari, Eyal, Moeran, Brian and Valentine, James. Honolulu
- A. Bernstein. 2006. *Modern passings: death rites, politics, and social change in Imperial Japan*. Honolulu
- K. Bishop. *American Zombie Gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*. Jefferson, N.C 2010
- K. Brazell. *Traditional Japanese theater: an anthology of plays*. Nowy Jork 1998, s. 33.
- J. Browning i C. Picart. 2009. *Draculas, vampires, and other undead forms: essays on gender, race, and culture*. Lanham, Md
- D. Brzostek. *Literatura i nierozum. Antropologia fantastyki grozy (The Literature and Non-reason)*. Toruń 2009
- M. Bunson. 2000. *The Vampire Encyclopedia*. Nowy Jork
- M. Cardin. "The Angel and the Demon," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007
- M. Carter. "The Vampire," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007
- B. Cherry. *Horror*. Londyn 2009
- B. Chamberlain. *Things Japanese: Being Notes on Various Subjects Connected with Japan*. Berkeley 2007
- A. Chambers. "Introduction," in *Tales of Moonlight and Rain*. Nowy Jork 2007
- D. Cowan. *Sacred Terror: Religion and Horror on the Silver Screen*. Waco 2008
- C. Davis, Colin. "The Skeptical Ghost: Alejandro Amenabar's *The Others* and *The Return of the Dead*," in: Peeren, Esther and Maria del Pilar Blanco. *Popular ghosts the haunted spaces of everyday culture*. Nowy Jork 2010
- A. Dundes. *Bloody Mary in the Mirror*. Jackson 2008
- S. Dziemianowicz. "The Werewolf," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007

- J. Ericson. *Be a woman: Hayashi Fumiko and modern Japanese women's literature*. Honolulu 1997
- G. Figal. *Civilization and monsters: spirits of modernity in Meiji Japan*. Durham, NC 1999
- M. Foster. *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of yōkai*. Berkeley 2009
- A. Gemra. *Od gotyczmu do horroru: wilkołak, wampir i monstrum Frankensteina w wybranych utworach*. Wrocław 2008
- J. Grixti. *Terrors of Uncertainty: The Cultural Context of Horror Fiction*. Nowy Jork 1989
- M. Hall. "The Ghost," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007
- A. Has-Tokarz. *Horror w literaturze współczesnej i filmie*. Lublin 2010
- L. Hearn. *Glimpses of an unfamiliar Japan*. Teddington 2006
- S. Hinohara. "Facing Death the Japanese Way: Customs and Ethos," w: Hoshino, Kazumasa. 1994. *Japanese and Western Bioethics Studies in Moral Diversity*. Dordrecht 1994, s. 155-160
- P. Hutchings. *Historical dictionary of horror cinema*. Lanham, Md 2008
- M. Iwasaka i B. Toelken. *Ghosts and the Japanese cultural experience in Japanese death legends*. Logan 1994
- S.T. Joshi. *Icons of horror and the supernatural: an encyclopedia of our worst nightmares*. Westport 2007
- S.T. Joshi. *Encyclopedia of the vampire: The living dead in myth, legend, and popular culture*. Santa Barbara 2011
- T. Kasulis. *Shinto: the way home*. Honolulu 2004
- R. Kelts. *Japanamerica: how Japanese pop culture has invaded the U.S.* Nowy Jork 2007
- S. King. *Danse Macabre*. Nowy Jork 1987
- A. Knee. "The Power of the Past in the Contemporary Thai Horror Film," in: *Horror International*. Ed. Schneider, Steven and Tony Williams. Detroit 2005
- K. Kurosawa. 1993. "What is Horror Cinema?" in: Kurosawa Kiyoshi. 2001. *Eiga wa osoroshii [Film Is Scary]*. Tokyo: Seidosha, 23-26. Translated by Richard Kendall. Retrieved on VIII 2010 from [research.yale.edu/eastasianstudies/Kurosawa.pdf](http://research.yale.edu/eastasianstudies/Kurosawa.pdf)
- J. Kristeva. *Powers of Horrors – an essay on abjection*. Nowy Jork 1982
- R. Lifton. *The broken connection: on death and the continuity of life*. Washington, DC 1996
- S. Long. *Final days: Japanese culture and choice at the end of life*. Honolulu 2005
- T. Magistrale. *Abject Terrors: Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*. Nowy Jork 2005
- K. Marak. "Points of contact: Cultural contexts in understanding Japanese literature and cinema" w: *Silva Iaponicarum Special Edition: Japan: New Challenges in the 21st Century*, red.. B. Bohorodycz, A. Jabłoński i M. Kanert. Poznań 2012, s. 247-257
- S. Mariconda. "The Haunted House," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007
- P. Metcalf i R. Huntington. *Celebrations of death: the anthropology of mortuary ritual*. Cambridge 1979
- J. Morgan. *The Biology of Horror: Gothic Literature and Film*. Carbondale 2002
- K. Paffenroth. *Gospel of the living dead: George Romero's visions of hell on earth*. Texas 2006
- B. Perron. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson, NC 2009
- E. Petoia. *Wampiry i Wilkołaki*. Kraków 2004
- W. Pickering. *Durkheim's sociology of religion: themes and theories*. Londyn 1984
- H. Plutschow. *Chaos and cosmos: ritual in early and medieval Japanese literature*. Leiden 1990
- H. Plutschow, Herbert. *Matsuri: the festivals of Japan*. Londyn 1996.
- C. Pruett. „The Anthropology of Fear: Learning About Japan Through Horror Games,” in: *Loading...*, Vol 4, No 6 (2010)
- J. Pulliam. "The Zombie," in: *Icons of Horror and the Supernatural, Volume 1*. Ed. S.T. Joshi. Westport 2007
- I. Reader. *Religion in contemporary Japan*. Honolulu 1991

- N. Reider. 2000. "The Appeal of Kaidan Tales of the Strange," in: *Asian Folklore Studies*, volume: 59, Issue: 2, pp 265-283
- N. Reider. *Japanese demon lore oni, from ancient times to the present*. Logan 2010
- J. Roberts. *Japanese mythology A to Z*. Nowy Jork 2010
- J. Russell. *The Devil: perceptions of evil from antiquity to primitive Christianity*. Ithaca, N.Y 1987a
- J. Russell. *Satan: the early Christian tradition*. Ithaca, N.Y 1987b
- R. Smith. *Ancestor Worship in Contemporary Japan*. Stanford 1974
- M. Snodgrass. *Encyclopedia of Gothic literature*. Nowy Jork 2006
- J. Stone i M. Walter. *Death and the afterlife in Japanese Buddhism*. Honolulu 2008
- T. Sugiyama Lebra. *Japanese Patterns of Behavior*. Honolulu 1976
- T. Sugiyama Lebra. *The Japanese Self in Cultural Logic*. Honolulu 2004
- M. Tatarczuk. *Kaidan: japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*. Warszawa 2010
- J. Turner i J. Stets. *The Sociology of Emotions*. Cambridge 2005
- M. Wallen. *Fox*. Londyn 2006
- D. Ward. "Superstition," in: Brunvand, Jan. *The study of American folklore: an introduction*. Nowy Jork 1998
- H. Werness. *The Continuum encyclopedia of animal symbolism in art*. Londyn 2007
- M. Yamakage. *The essence of Shinto: Japan's spiritual heart*. Tokio 2006
- H. Yukawa. "Modern trends in Western civilization and cultural peculiarities in Japan," in: *The Japanese mind: essentials of Japanese philosophy and culture*, edited by Charles A. Moore. Honolulu 1968