

Anna Andrusiewicz

## Transformacje kobiety w gotycyzmie. Kulturowa feminizacja zła

Kiedy świat toczy nieustanną debatę nad sytuacją współczesnych kobiet, dzieli rzeczywistość na męską i damską, analizuje z laboratoryjną wręcz precyzją wszelkie aspekty życia kobiet, gotycyzm odkrywa te oblicza kobiecości, które współczesność zepchnęła na margines naszej społecznej świadomości. Niczym nieskrępowany, wymykający się łatwym, jednoznacznym klasyfikacjom świat gotyckiej konwencji budzi do życia kobietę uśpioną przez schematy monotonnej, banalnej i boleśnie realnej codzienności. Kultura grozy żywi się tym, co racjonalne społeczeństwo odrzuca, zapewniając tym samym również nowe miejsce kobiecie. Wyznacza jej nowe role w swojej fantasmagorycznej rzeczywistości.

Współczesny gotycyzm wydaje się być kulturowo nienasyconym tworem, swojego rodzaju intertekstualną hybrydą. Siła gotycyzmu tkwi w jego niezwykłej zdolności transformacji elementów kultury, mitów i archetypów, znanych od setek lat, które wykorzystuje do tworzenia swoistego posępnego *bricolage*. Powstała nowa konwencja, w której wszelka, jakże chętnie gdzie indziej odrzucana inność znalazła swoje miejsce. Odmienność ta, budząca grozę, ale jednocześnie także ciekawość i fascynację, jest przecież najistotniejszym elementem kultury grozy. Historia ludzkości to również historia „innego”, „obcego”, „ignorowanego” czy też „prześladowanego”. Jednym z takich klasycznych gotyckich motywów jest kobieta – kobieta prześladowana, inna, odrzucona, kobieta bliska siłom natury i mocom nadnaturalnym, ale też kobieta fascynująca, świadomie wykorzystująca swoją seksualność i władzę, jaką dzięki niej zyskuje. H.P. Lovecraft wskazuje właśnie na elementy nadprzyrodzone, jako te trwale związane z gotycyzmem, które fascynują, ujawniając pierwotną skłonność do admiracji bóstw<sup>1</sup>. Związane ze światem nadnaturalnym kobiety demony, wampirzyce, czarownice, będące personifikacją zła, stają się więc jednocześnie obiektem adoracji, jak i źródłem pierwotnych lęków. Kultura gotycka oparta nie tylko na indywiduali-

<sup>1</sup> Zob. H.P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, Warszawa 2000.

zmie, ale i tradycji romantycznej, gotycyzmie literackim i filmowym, zawsze podkreślała rolę kobiety, stawiając ją na swoistym piedestale, a jednocześnie ukazywała w zupełnie nowym świetle, w rolach odrzucanych przez konwencjonalne, patriarchalne społeczeństwo. Gotycyzm całkowicie zmienił kobietę, nadał jej nowe tajemnicze, ale także silne, władcze i destrukcyjne oblicze. Było to możliwe m.in. dzięki docenieniu roli erotyki przez romantyzm. Jak podkreśla Claudon, motyw kobiety złowieszczej rodzi się wraz z romantyzmem. Kobieta w romantyzmie jest bowiem nie tylko mużką i obiektem pożądania, ale przede wszystkim źródłem cierpienia. Wyobrażenia romantyczna dostarcza nam bogaty repertuar kobiecych osobowości<sup>2</sup>. Wśród nich jedną z najważniejszych jest kobieta wampir. Interesującego opisu dostarcza B. Zwolińska, ukazując jednocześnie szersze, społeczne, a nie tylko kulturowe tło tej mitycznej postaci:

Kobieta wampiryczna przez fakt swej antyrodzinnosci doskonale wpisuje się w antymażeńskie poglądy romantyków, zbuntowanych przeciw miłości zinstytucjonalizowanej, zgodnej z konwenansami i prawem. Wampiryzca stała się przedstawicielką wolnej, nieokielzanej miłości, kłócącej się z normami moralności. Reprezentowała erotykę groźną, aczkolwiek całkowicie autonomiczną, daleką od mażeńskich nakazów i zakazów<sup>3</sup>.

Współczesna kultura gotycka zwraca uwagę nie tylko na elementy wyzwolenia duchowego kobiety fatalnej czy kobiety wampira, ale także na aspekt estetyczny, dzięki któremu archetyp wampiryzcy czy zmysłowego wampa jest dziś tak powszechny nawet w kulturze masowej, już nie tylko we współczesnym gotycyzmie. Motywy *femme fatale* i wampiryzcy przeplatają się, kreując nie tylko postaci literackie czy filmowe, ale przede wszystkim kształtując współczesny model kobiety. Jak pisze Zwolińska:

Wampiryzca, obdarzona wspaniałą urodą, tak eksponowaną we wszystkich wampirycznych historiach, przejmując w związku miłosnym rolę prowodyra, jest istotą silniejszą, jakby na przekór swej słabej, kobiecej naturze. [...] Połączenie motywu kobiety fatalnej z motywem wampira narzuca szczególną tożsamość, gdyż kobieta fatalna często przypomina wampira i odwrotnie – wampiryzca nosi typowe znamiona kobiety *femme fatale* – zarówno bujną urodę, kokietyjny, uwodzicielski sposób usidlania upatrzonej ofiary, jak też doprowadzenie kochanka do nieuchronnej klęski<sup>4</sup>.

Kolejnym połączeniem postaci kobiety fatalnej i wampira jest nie tylko zbieżność cech charakterologicznych i podobieństwa zachowań, ale element deprawacji kobiety niewinnej przez wampira, przejście od kobiety niewinnej do demonicznej. M. Janion podkreśla istotność tego elementu przemiany, transgresji, której sprawcą jest wampir, dla kształtowania się postaci kobiety fatalnej<sup>5</sup>. Powieść Brama Stokera *Dracula* niewątpliwie zwróciła uwagę na archetyp kobiety przemienionej, postaci

<sup>2</sup> Zob. F. Claudon, *Encyklopedia romantyzmu*, Warszawa 1997.

<sup>3</sup> B. Zwolińska, *Wampiryzm w literaturze romantycznej i postromantycznej*, Gdańsk 2002, s. 202.

<sup>4</sup> Ibidem, s. 206–207.

<sup>5</sup> M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2004, s. 208.

tyleż tragicznej, demonicznej, co wyzwolonej. Pojawia się tu bowiem dualizm typowy dla wampiryzmy. Transformacja jest nie tylko końcem, śmiercią kobiety, jej nieodwracalną deprawacją, ale jest też początkiem, wyzwoleniem, rebelią, prawdziwym „przebudzeniem”. Zwolińska również zwraca uwagę na tę dwoistość sytuacji kobiety zwampiryzowanej, w której następuje zachwianie tradycyjnych ról kobiecych, staje się ona antymatką, antyżoną, a związek z nią równoznaczny jest z destrukcją<sup>6</sup>. Kobieta poddana takiej transgresji, przejściu do nowego wymiaru kobiecości, łamie tabu związane z seksualnością i dominacją „słabej płci”.

Te właśnie cechy zapewniły kobietom zwampiryzowanym trwałe miejsce w kanonie klasycznych gotyckich bohaterki i w taki też sposób były i są do dziś przedstawiane w kulturze grozy. Są one nierozdzielnie związane ze współczesnym gotyzmem, choć źródła tych demonicznych kobiecych postaci należy szukać znacznie wcześniej.

Od czasów antycznych w mitologiach i wierzeniach różnych kultur pojawiały się kobiece demony, postaci budzące grozę, o potężnej sile. Często ich nadnaturalna moc łączona była z seksualnością, tym samym lokując je w sferze tabu. Petola za starożytny pierwowzór wampira podaje postać Empuzy – kobiecego demona z orszaku Hekate<sup>7</sup>. Jedną z pierwszych mitycznych demonicznych kobiet była wywodząca się z mitologii hebrajskiej Lilith<sup>8</sup>, biblijny kobiecy demon, która później stała się także pierwowzorem kobiety-wampira i wampiryzmy-kusicielki. Obok Lilith na kształt kobiety-wampira ogromny wpływ miała też postać Lamii, antycznego kobiecego upiora,

<sup>6</sup> B. Zwolińska, *Wampiryzm w literaturze...*, s. 205.

<sup>7</sup> Empuza zdolna była wcielać się w różne postaci, np. sukii, krowy czy też pięknej młodej kobiety, która obcowała z mężczyznami pozbawiając ich sił witalnych. Ten kobiecy demon uwodzący mężczyzn zdaje się być pierwowzorem wampira, mimo iż mniej rozpowszechnionym niż mit Lilith. Zob. E. Petola, *Wampiry i wilkolaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, Kraków 2004, s. 36–40, s. 54–57.

<sup>8</sup> Lilith (także Lilu, Ardat lilith) – kobiecy demon wywodzący się z tradycji talmudycznej i folkloru żydowskiego. W tradycji żydowskiej znana jako pierwsza, niewierna żona Adama. Lilith do tradycji hebrajskiej zaadaptowana została z wierzeń świata mezopotamskiego i asyryjsko-babilońskiego, gdzie była nie tylko utożsamiana z demonem, ale także z kobietą lubieżną. W średniowiecznej tradycji rabinistycznej Lilith jest też jedną z czterech żon diabła i dręczycielką niemowląt. Słowo *lilith* często etymologicznie interpretowane jest w odniesieniu do hebrajskiego terminu *laila*, oznaczającego noc (Lilith pojawia się i atakuje w nocy, często też utożsamiana jest ze zwierzętami nocy – puszczykiem lub sową podplomykówką). W ikonografii Lilith przedstawiana jest często jako skrzydlata bogini przynosząca śmierć, jest też archetypem wampira. W literaturze postbiblijnej występuje jako demon nocy. W folklorze żydowskim Lilith pojawia się jako uwodzicielska kobieta o długich włosach, często ze skrzydłami. Mówi się o niej: „Żaden mężczyzna nie może samotnie spać w domu; ktokolwiek śpi w domu sam, ten niechybnie dostanie się w sidła Lilith”. Postać Lilith pojawiała się w późniejszych wiekach również poza kręgami kultury żydowskiej, na jej ślady można natrafić w kulturze duńskiej i niemieckiej. W kulturze popularnej XX wieku legenda Lilith została wykorzystana w słynnym komiksie *The Tomb of Dracula* (1974 r.), gdzie pojawia się postać Lilith, córki Draculi, a także w jednej z najpopularniejszych gier RPG w klimacie gotyckim *Vampire: The Masquerade*, gdzie Lilith jest matką nowego klanu wampirów The Gangrel. Zob. E. Petola, *Wampiry i wilkolaki...*, s. 40–43; Lilith, hasło w: W. Kopański, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa 1985, s. 599; J.G. Melton, *The Vampire Book. The Encyclopaedia of the Undead*, London 1999, s. 421–424.

wampira, pozbawiającego mężczyzn energii seksualnej<sup>9</sup>. Z tradycji antycznej wywodzą się także strzygi, striges, strix<sup>10</sup>, bliskie postaci wampira. Określano tym mianem zarówno czarownice, jak i nocne ptaki o kobiecych cechach fizycznych, wysysające krew małych dzieci. Strzygi pojawiają się ponownie w mitologii słowiańskiej jako równoznaczne z postaciami wampira i upiora. Popularny na całej Słowiańszczyźnie mit wampira, nieumarłego, jest jednak mitem czy też przesądem uniwersalnym, co podkreśla Jean-Paul Roux<sup>11</sup>. Kobięce demony pojawiają się też w wierzeniach ludów anglosaskich, głównie pod postacią wampirzyc, już od XII wieku. Nawet legendarny Vlad Dracula<sup>12</sup> (pierwowzór jednego z najpopularniejszych bohaterów popkultury), miał również swój żeński odpowiednik w Elżbiecie Batory, osobie równie okrutnej jak wołoski książę<sup>13</sup>. Jak głosi legenda, księżna kąpała się w krwi młodych dziewcząt dla podtrzymania urody. Znana była z innych licznych okrucieństw wobec swoich poddanych i wrogów, sadyzmu i rozwiązłości seksualnej. Była posądzana o wampiryzm i kanibalizm. Dzięki swej niechlubnej historii znalazła stałe miejsce w kulturze grozy, pośród innych kobiet demonicznych. Legenda Krwawej Hrabiny wielokrotnie ożywała na kartach powieści grozy i taśmie filmowej<sup>14</sup>. Była też inspiracją dla rocka gotyckiego. Jej historię wykorzystali m.in. czescy muzycy z formacji XIII Století, poświęcając jej utwór *Elisabeth*<sup>15</sup>. Brytyjski Cradle of Filth wydał płytę zainspirowaną Elżbietą Batory, zatytułowaną *Cruelty and The Beast* (Okrucieństwo i bestia). Hrabina pojawia się nawet w popularnej grze komputerowej *Diablo II*. Już więc nie tylko alternatywna kultura gotycka, ale i kultura popularna czerpie ze złowrogich legendarnych kobiecych postaci, tworząc nowe masowe ikony. O ile zło, mityczne, nadnaturalne, ale o ludzkim, prawdziwym obliczu, stało się już nieodłącznym ele-

<sup>9</sup> *Lamia*, hasło w: W. Kopaliński, *Słownik mitów...*, s. 573; Zob. E. Petola, *Wampiry i wilkołaki...*, s. 49–53.

<sup>10</sup> *Strzygi*, hasło w: W. Kopaliński, *Słownik mitów...*, s. 1114; Zob. E. Petola, *Wampiry i wilkołaki...*, s. 44, s. 58–59.

<sup>11</sup> J.P. Roux, *Krew. Mity, symbole, rzeczywistość*, Kraków 1994.

<sup>12</sup> Vlad IV Tepes Dracula, urodzony w 1430 r., zabity w 1477 r., wojewoda Siedmiogrodu. Rządził Wołoszczyzną, Transylwanią i Mołdawią. Imię Dracula, Dracul można interpretować dwojako: od rumuńskiego „drac” – diabeł, lub od „drago” – smok. Słowo „tepes” – palownik, związane było z ulubioną metodą uśmiercania wrogów. Według ludowych przesądów po śmierci zamienił się w wampira. Legenda tego wołoskiego księcia powróciła do masowej wyobraźni dzięki najsłynniejszej powieści gotyckiej autorstwa Brama Stokera *Dracula* (po raz pierwszy wydanej w Londynie w 1897 r.). Zob. E. Petola, *Wampiry i wilkołaki...*, s. 330–340; J.G. Melton, *The Vampire Book...*, s. 196–204.

<sup>13</sup> Elżbieta Batory (1560–1614), księżna węgierska zwana *Krwawą Hrabinką*. Za swoje zbrodnie została osądzona i skazana w 1611 roku. Zob. J.G. Melton, *The Vampire Book...*, s. 34–39.

<sup>14</sup> Postać Elżbiety Batory była wiele razy wykorzystywana w filmach grozy, głównie klasy B. Jednym z najgłośniejszych był *Countess Dracula* (1971, reż. P. Sasdy). Także *Daughter of Darkness* (1971), *Legend of Blood Castle* (1972), *Ceremonia sangrienta* (1973), *Scarlet Countess* (2001), *Countess Dracula's Orgy of Blood* (2004). Pojawia się też w kinematografii w jednej z nowel filmowych składających się na film Waleriana Borowczyka *Opowieści niemoralne* (1974).

<sup>15</sup> XIII Století w swojej twórczości często wykorzystuje folklor rumuński i słowiańskie legendy związane z postaciami wampirów i wilkołaków.

mentem współczesnej kultury, to w kobiecym wydaniu wydaje się być szczególnie atrakcyjne dla masowej publiczności.

Mityczne kobiety demoniczne, przywrócone do życia przez tradycję romantyczną, historyczne postaci, jak choćby Elżbieta Batory, jak i te stworzone przez gotycką wyobraźnię, przybrały nowe formy w XX wieku, kiedy to już nie tylko literatura, ale także kinematografia podsuwała masowej publiczności coraz to nowe bohaterki, budowane na archetypicznych, demonicznych postaciach kobiecych. Już początki kina miały swoją *femme fatale* – wampa. Wamp jest w prostej linii spadkobierczynią gotyckiej wyobraźni i romantycznej demonicznej tradycji. Wraz z przeniesieniem romantycznych archetypów kobiety fatalnej na kinowy ekran narodził się wamp – *femme fatale*, pozbawiona nadnaturalnych mocy, co nie znaczy, że mniej złowieszcza, władcza i destrukcyjna. Motyw wampa jest dziś w kulturze gotyckiej równie popularny, co archetyp wampirzycy. Filmowe role wampa wykreowała po raz pierwszy w niemych filmach Theda Bara, pozostająca do dziś symbolem mrocznej uwodzicielki o orientalnych korzeniach. Jednak mistycyzm, tajemniczość i groza postaci wampa często posunięta była do granic groteski i parodii. Mimo to bohaterki Bary do dziś mają ogromny wpływ na gotycką stylistykę i kobiecy wizerunek w ruchu gotyckim. Baddeley wprost pisze, iż Theda Bara była pierwszą oryginalną gotycką *femme fatale*, a egipska egzotyka obecna w kreowanych przez nią postaciach znacząco wpłynęła na kształtowanie się gotyckiego wizerunku i symboliki z nim związanej, jak choćby egipskie krzyże Ankh czy makijaż stylizowany na egipski, z mocnym podkreśleniem oczu<sup>16</sup>. Starannie wypracowany wizerunek wampa, modyfikowany przez kolejne dekady, na trwałe wpisał się już nie tylko w gotycką stylistykę, ale też wpłynął na to, jak kreuja się i chcą być postrzegane niektóre kobiety w kulturze gotyckiej. Motyw kobiety fatalnej, silnej, dominującej i demonicznej jest na trwałe związany z gotycyzmem zarówno klasycznym jak i współczesnym.

Elementem wartym podkreślenia przy omawianiu postaci kobiety fatalnej w gotycyzmie jest czas jej działań i scenografia. Wyraźnie jest on bliski gotyckiej przestrzeni, złowrogiej przyrodzie, a przede wszystkim porze aktywności wampirzycy, kobiety fatalnej – nocy. Noc na stałe łączy gotycyzm i postaci kobiet demonicznych, a także rodzi nowe popularne gotyckie motywy, jak kobiety lunatyczne, przemianę pod wpływem nocy, bezsenność, somnambulizm<sup>17</sup>. Gotycka scenografia i przestrzeń nieco różni się w klasycznym gotycyzmie z męskim bohaterem i gotycyzmie kobiecym<sup>18</sup>. Przestrzeń i lokalizacja wydarzeń jest ważnym czynnikiem wpływającym na transformacje kobiecych bohaterek gotyckich, także na transformacje ich tradycyjnych ról. Dom, jako przestrzeń przynależna kobiecie, zmienia się w element scenografii nasyconej grozą i ukrytymi zagrożeniami. Przestaje być oazą bezpieczeństwa, natomiast zaczyna utożsamiać wszystkie kobiece lęki. H. Wheatley utożsamia je z niepokojem skupionym wokół zmieniającego się statusu kobiety, a także przemocą

<sup>16</sup> G. Baddeley, *Gothic Chic. A Connoisseur's Guide to Dark Culture*, London 2002, s. 47.

<sup>17</sup> Szerzej to zjawisko opisuje M. Janion, *Wampir...*, w rozdz. 21: *Lunatyczne kobiety*, s. 200–207.

<sup>18</sup> Zob. R. Miles, *Introduction to Special Number: Female Gothic*, „Women's Writing” 1994, vol. 1(2).

w rodzinie<sup>19</sup>. Dom, inaczej niż nawiedzony zamek w gotycyzmie klasycznym, ukrywa swoje złowrogie oblicze, staje się miejscem uwięzienia, zniewolenia i przemocy. Jak pisze Wheatley, w kobiecym gotyku „domy są przedstawiane jako labirynty, klatki, zamknięte przestrzenie, z których bohaterka nie może uciec i gdzie nie znajduje domowego spokoju”<sup>20</sup>. Mamy tu do czynienia ze swoistą transgresją symboliki związanej z przestrzenią domową, a także transformacją zagrożenia związanego z gotycyzmem, z nadnaturalnego i mitycznego na rzeczywiste i realne.

Kobieta fatalna, łamiąca obyczajowe i kulturowe tabu, silna i dominująca, jest nie tylko jednym z kluczowych elementów gotycyzmu, ale ma także istotny wpływ na to, jak kształtowała się męska postać we współczesnym gotycyzmie i na jej niewątpliwie sfeminizowanie. Według G. Baddeleya, męskie lęki, które nasiliły się w latach 90. wraz ze wzrastającą rolą kobiety, nie tylko już na forum społecznym, ale i politycznym, przywołały postać *femme fatale* znowu na pierwszy plan. Z drugiej jednak strony być może atrakcyjność kobiety fatalnej polega na tym, iż istnieje społeczne przyzwolenie na zachowania skandalizujące czy niepoprawne politycznie, które w wykonaniu męskich bohaterów nie mogą już zaistnieć w kulturze popularnej<sup>21</sup>. Ta kulturowa feminizacja zła, niezależnie od epoki, związana była ze społeczną rolą i pozycją kobiety. Kobieta fatalna, przedstawiona na kartach powieści czy na kinowym ekranie, była odpowiedzią na potrzebę emancypacji, władzy i odejścia od tradycyjnych ról<sup>22</sup>. Jak zauważa M. Janion, również kobiety-pisarki, dążące do emancypacji, rozwijały mitologię kobiety fatalnej, wyposażonej w pozory władzy, sprawowanej w imię „wiecznej kobiecości”<sup>23</sup>.

Podobnie jak kino i literatura, również telewizja wykorzystywała motywy gotyckie, a w tym postaci kobiet demonicznych, tworząc nowe bohaterki obecne w wyobraźni masowej publiczności. Jedną z postaci wykreowanych przez telewizję była w latach pięćdziesiątych *Vampira*<sup>24</sup> (Maila Nurmi), gospodyni amerykańskiego horror show. Pierwowzorem tej telewizyjnej postaci była bardzo popularna Mortycja Addams – bohaterka jednego z najsłynniejszych gotyckich komiksów *Rodzina Addamsów*<sup>25</sup>. Nurmi czerpała też inspiracje do budowania swojej ekranowej osobowości z magazynów *fetish i bondage*, jak choćby „Bizarre”. Stworzyła unikalny styl, skrzyżowanie zmysłowej wampirzycy z dekadencją, dominującą *femme fatale*, który do dziś jest wyraźnie widoczny w subkulturze gotyckiej. Nurmi dołączyła do

<sup>19</sup> H. Wheatley, *Swojskość, marginalizacja i telewizyjne adaptacje gotyckich powieści dla kobiet*, [w:] *Gotycyzm i groza w kulturze*, pod red. G. Gajdy, A. Izdebskiej, J. Płuciennika, Łódź 2003, s. 170.

<sup>20</sup> Ibidem, s. 175.

<sup>21</sup> G. Baddeley, *Gothic Chic...*, s. 214.

<sup>22</sup> Zob. M. Bogucka, *Gorsza pleć. Kobieta w dziejach Europy od antyku po wiek XXI*, Warszawa 2006.

<sup>23</sup> M. Janion, *Wampir...*, s. 213.

<sup>24</sup> Program prowadzony przez Nurmi emitowany był przez kalifornijską stację KABC TV w latach 1954–1956.

<sup>25</sup> Ten popularny komiks stworzony przez Charlesa Addamsa ukazywał się na łamach amerykańskiej gazety „New Yorker” przez pół wieku (1932–1988).

nielicznego grona popkulturowych ikon związanych z gotycyzmem. Wyprzedziła też fascynację subkultury gotyckiej specyficznym wizerunkiem i zapożyczeniami ze sceny *fetish*. Obok *Vampiryzmu* warto też wymienić *Elvirę*, która cztery dekady później przywróciła do życia gotycki wizerunek w telewizji, czyniąc go na powrót bardzo popularnym. Cassandra Pettersen, która kreowała postać Elviry, doczekała się jeszcze większej popularności niż poprzedniczka. Stała się ikoną kultury popularnej, a jej postać wykorzystywano w komiksach i filmach (m.in. *Elvira's Hounded Hills* z 2001 r.). Nawet telewizyjny strój *Elviry* zyskał popularność jako najbardziej atrakcyjny i najczęściej kupowany kostium na Halloween w USA. Elvira natomiast zyskała sobie miano *America's favourite Mistress of the Dark*. Warto tu zaznaczyć, iż popularność Elviry zbiegła się w czasie z coraz większym rozwojem subkultury gotyckiej, która swoich idoli szukała nie tylko na muzycznej scenie, w kinie czy klasycznej gotyckiej powieści XIX-wiecznej, ale także w telewizyjnych przekazach.

Popularność elementów kultury grozy i atrakcyjność kobiecych bohaterek czerpiących z estetyki i konwencji gotyckiej sprawiła, że obok telewizji również reklama – najbardziej komercyjny przekaz medialny – zaczęła czerpać z bogactwa gotyckiej ikonografii. Klasyczny gotycyzm jest jednak zjawiskiem zbyt surowym, nieuchwytnym, wymagającym od odbiorcy specyficznych cech osobowościowych i wrażliwości nastawionej na określony rodzaj estetyki, aby mógł bez modyfikacji służyć reklamie. Jest zbyt odległy od codzienności, budzi zbyt duży lęk i grozę. Jak zauważył H.P. Lovecraft, gotycyzm stawia swoim odbiorcom wysokie wymagania, oczekuje specyficznych kompetencji, niezbędnych do właściwego zrozumienia i docenienia jego treści:

Okrzepły na kanwie elementarnych i najgłębszych prawd, głęboko zakorzeniony w umysłach osób o odpowiedniej wrażliwości. [...] Odwoływanie się do widmowej grozy jest trudne, gdyż wymaga od odbiorcy nieprzeciętnej wyobraźni oraz dystansu do codziennego życia. [...] Lecz odpowiedni stopień wrażliwości pozwala czasami, by niezbadany strumień wyobraźni wtargnął do ukrytych zakątków umysłu najzagorzalszych realistów<sup>26</sup>.

Reklama, chcąc w skuteczny sposób wykorzystać gotyckie postaci kobiece wampirzycy czy też demonicznej *femme fatale*, musiała dokonać modyfikacji konwencji gotyckiej, często ośmieszając ją czy też sprowadzając do form parodii, dla złagodzenia efektu, a także dostosować do gustów masowej publiczności. Publiczności oswojonej z kulturą grozy, ale w jej wymiarze masowym, popularnym, a nie tym mitycznym, pierwotnym, bezwzględnym i okrutnym. Tak więc gotycyzm w reklamie ulega licznym transformacjom, które odzierają go z jego naturalnej siły. Parodia i pastisz pozbawiają go prawdziwej grozy, ale jednocześnie wzmacniają siłę perswazji. Oswojenie elementów gotyckich, odarcie z ich pierwotnych znaczeń, nadanie im charakteru alegorii, które mają wywołać proste skojarzenia, ma na celu zamienienie świata gotycyzmów, nierealnej fantazji, w miejsce dla odbiorcy znane i niebudzące lęku. Co za tym idzie, zmienia się również rola kobiety w tym quasi-gotyckim przeka-

<sup>26</sup> H.P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror...*, s. 14.

zie. To, co ma przyciągnąć odbiorcę, to ucieczka od tradycyjnie pojmowanego piękna na rzecz tego bardziej tajemniczego, mrocznego, zmysłowego, ale i niebezpiecznego. *Femme fatale* to nie tylko bohaterka literacka i filmowa, ale też gotycka „kobieta doskonała”. Śmiała, przekraczająca granice, nienaturalnie wręcz piękna, a jednocześnie śmiertelnie niebezpieczna, jest idealną bohaterką reklam. Niestety, ta jej uniwersalność i reklamowa atrakcyjność sprawia, iż wydaje się tracić swoją nadnaturalną siłę i niezależność, zdobyta z takim trudem. Gotycka bohaterka w reklamie zostaje uprzedmiotowiona, odarta ze swoich pierwotnych cech.

Motyw kobiety fatalnej, wampa, został wykorzystany w niezliczonej ilości reklam, zarówno telewizyjnych jak i prasowych. Te najbardziej osadzone w konwencji gotyckiej, to choćby słynna kampania Smirnoff *Illusion*, która pokazuje kilka gotyckich piękności, wystylizowanych na wampirzyce przeglądające się w lustrze, jednak tylko jedna z nich, widziana przez pryzmat butelki Smirnoffa, jest prawdziwa, gdyż jak prawdziwy wampir nie ma lustrzanego oblicza. Ta reklama jest doskonałym przykładem transgresji gatunków i intertekstualności treści przekazu. Zmysłowa, uwodzicielska kobieta wampir „sprzedaje” też szminki Diora, ukazując spod umalowanych ust wampirze kły. W innej kampanii eteryczna kobieta odziana w gotyckie szaty promuje sprzęt elektroniczny firmy Bang&Olufsen. Gotyckie piękno bardzo często wykorzystują koncerty kosmetyczne, które za pomocą makijażu i reklamy chcą przenieść swoje klientki w fantastyczny, bajkowy świat gotyckiej legendy (np. kampania Lancome *Chrysalide*). Subkultura gotycka została w humorystyczny sposób pokazana w kampaniach takich uznanych firm, jak Dell, Kodak, Gap czy Heineken. Czasopisma zapełniają się więc reklamami pięknych wampów, bajkowych wródek, fetyszystycznych postaci lub futurystycznych cyborgów rodem z mrocznej przyszłości.

Język reklamy wspaniale żongluje naszymi marzeniami i pragnieniami, podsuwając gotowe rozwiązanie – produkt. Produkt naznaczony jest przecież kodem znaczeniowym, a to reklama informuje odbiorcę o tym znaczeniu, ale też ułatwia identyfikację z określonymi grupami społecznymi, a w przypadku reklam odwołujących się do sfery fantastycznej – identyfikację z naszymi podświadomymi pragnieniami i marzeniami. Reklama z elementami kobiecego gotycyzmu oferuje namiastkę tego, czym może być kobieta – kobieta fatalna z (pozorną) władzą.

Siła kobiety w gotycyzmie tkwi w jej nieustannej zdolności transgresji i transformacji. Kultura grozy jest odpowiedzią na społeczną i obyczajową stygmatyzację kobiety, która nie poddaje się normom kultury dominującej, społecznym konwenansom i ograniczeniom, jakie ze sobą noszą. W postaci kobiety fatalnej wydaje się być ukryta wszelka odmienność, inność (nie tylko kobieca), która poprzez siłę (często nadnaturalną, jako wyraz bezsilności w świecie realnym) znajduje swoją formę wyzwolenia. *Femme fatale* ma więc wszystkie te cechy, których współczesne społeczeństwo zachodnie zdaje się nie dostrzegać, które stara się wyeliminować, a które gotycyzm tak chętnie eksponuje. Jest więc gotycka kobieta demoniczna w XXI wieku bastionem wolności, rebelii, seksualnego uwolnienia, ale i destrukcyjnej siły i braku nadziei. Transformacja kobiety w gotycyzmie dokonuje się na dwóch płaszczyznach. Pierwszą jest transformacja samej kobiety – przemiana, jaka się w niej dokonuje, wzrost



samoświadomości, poczucie siły, władzy, niezależność, oswobodzenie. Drugą płaszczyzną jest transformacja społecznej odmienności i inności w postać kobiety fatalnej, co można już było zaobserwować w XIX-wiecznej twórczości kobiecych autorek, a do dziś widać w kinie czy literaturze grozy. Niewątpliwie oblicze gotycyzmu zawsze było silnie nacechowane pierwiastkiem żeńskim, a współczesna kultura gotycka wyraźnie tę feminizację podkreśla, dając kobiecie po raz kolejny możliwość społecznego i kulturowego wyzwolenia.

## **Transformations of a woman in Gothicism. Cultural feminization of evil**

### **Abstract**

Modern Gothicism is a cultural hybrid, a sinister bricolage, that uses and transforms many classic archetypes, myths and elements, known from centuries. With a unique ability of transgression and modifications, it has always attracted all differences and dissimilarity that western civilisations tries so hard to ignore, avoid or hide. One of such cultural threads is a woman, which personify social oppression, isolation, persecution, alienation and unknown. Gothicism seeks her strength in both supernatural, miraculous abilities and feminine power, fascination and freed sexuality. The article analyses cultural feminization of evil in an aspect of Gothicism, starting from mythical and antique feminine characters, through medieval Slavonic vampire beliefs and legends, historical persona of Elisabeth Bathory, to seductive femme fatales from early 20th century films, and modern mass culture with it's dark feminine icons.

Feminizing of evil is particularly well portrayed through classic gothic archetype – female vampires, which, well known from antique times, became notably popular thanks to 19th century Romanticism. Thanks to romantic sensibility vampire becomes much more than just a part of folklore. Female vampire symbolises cultural rebellion, sexual emancipation, social revolution and breaking oppressive social norms. She also denies all traditional female social roles. Modern characters of femme fatale and vamps are continuation of demonic women's phenomenon. Still present, not only in Gothicism, but also in a mass culture, equally fascinate and revolt.

Woman's transformation in Gothicism has two different dimensions. The first emphasises her liberation and emancipation through evil. Second one is transformation of of social and cultural differences and dissimilarity into the feminine gothic character.