

Ewelina Twardoch
(Uniwersytet Jagielloński)

RELACJE MIĘDZYGATUNKOWE, BIOLOGICZNOŚĆ CIAŁA I POLITYKA KRWI. NAGIE ŻYCIE NIELUDZKICH ISTOT POPKULTURY

USPOŁECZNIONY KSIĄŻĘ CIEMNOŚCI W ZMEDYKALIZOWANYM ŚWIECIE

W najbardziej współczesnych, XXI-wiecznych, uniwersach popkulturowych istoty niehumanitarne coraz rzadziej są samotnikami, outsiderami, którzy – w zależności od upodobań danej epoki – symbolizują zło immanentne kapitalizmowi (jak w interpretacji Draculi przez Franco Morettiego¹), Innego – jako ofiarę wykluczenia albo element destabilizujący system polityczno-społeczny², czy też drugą stronę naszej, ludzkiej, natury, przybierając postać potwora doktora Frankensteina lub Pana Hyde’a³. Nosferatu nie jest już samotnym księciem mroku, który jak w filmach i Murnaua, i Herzoga przemierzał przestrzenie swojego pałacu pograżone w cieniu oraz krajobrazy przesycone śmiercią – tą mającą wymiar magiczny, momentami nawet mistyczny, stawiający pod znakiem zapytania istniejące wizje eschatologiczne. A Dracula, którego Nosferatu jest oczywiście jednym z filmowych wcieleń i który jeszcze w dziele Coppoli z roku 1992 zamieszkiwał swój zamek na przemawiającym do wyobraźni odludziu i stoczył walkę przede wszystkim z czasem, by jeszcze raz spotkać miłość swojego życia, za sprawą choćby filmu *Dracula. Historia nieznana* (2014) przeistoczył się we władcę – bardzo rodzinnego, toczącego rozgrywki polityczne, mającego konkretne miejsce w swojej społeczności. I tak jak w *Kronikach wampirów* Anne Rice z lat siedemdziesiątych i w *Wywiadzie z wampirem* Nolana z roku 1994, mimo już zawiązującej się wampirzej klanowości, wciąż jeszcze mieliśmy do czynienia z samotnymi postaciami (Lestat, Luise de Pointe, Claudia), które tworzą jedynie chwilowe więzi, mierząc się z trudnym światem późnego kapitalizmu⁴, tak przynajmniej od roku 2003, a więc tetralogii filmowej *Underworld*, obserwujemy już w pełni ustrukturyzowane, administrowane społeczności, oparte przede wszystkim na przynależności gatunkowej.

¹ Zob. F. Moretti, *The Dialectic of Fear*, „New Left Review” 1982, nr 136, s. 68.

² Zob. R. Waterhouse, *Beowulf as Palimpsest*, w: J.J. Cohen (red.), *Monster Theory. Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis – London 1996, s. 28.

³ Tamże, s. 29.

⁴ Zob. F. Grady, *Vampire Culture*, w: J.J. Cohen (red.), *Monster...*, s. 226–227.

Daty są oczywiście przyjęte arbitralnie, a kryterium ich wyznaczenia stały się opowieści, które w sposób szczególny w danym czasie kształtowały popkulturowe imaginaria. Nie zmienia to jednak faktu, że życie i światy istot nieludzkich kreowanych w kulturze popularnej uległy transformacji. I raczej nie jest to zmiana w obrębie samej tylko osobowości postaci, polegająca na tym – jak lubi się podkreślać w prasie – że groźny wampir odludek stał się nagle metroseksualnym, wrażliwym bożyszczem nastolatek⁵, ale ta leżąca u ontologicznych podstaw istnienia ich samych oraz rzeczywistości, w których funkcjonują. I nawet jeśli kwestię ontologii w kontekście funkcjonowania kultury popularnej można i czasami nawet należy traktować z przymrużeniem oka, bo racjonalne zasady nieczęsto podlegają tu prawom logiki, dość trudno jest nie zauważyć, że istnienie istot nieludzkich w coraz większym stopniu opiera się na życiu biologicznym, życiu *dzoē*⁶, które podlega najróżniejszym manipulacjom naukowo-politycznym.

Tendencja ta widoczna jest na kilku poziomach, które też wyznaczają kierunki zmian w kształtowaniu nieludzkich (choć należałoby raczej powiedzieć ludzko-nieludzkich, gdyż niemalże zawsze mają one charakter eklektyczny) uniwersów popkulturowych. Pierwszy z nich to ten, o którym już wspomniałam w żartobliwy sposób – społeczno-polityczny. Polega on na kształtowaniu się w pełni wykreowanych społeczności, które nie opierają się już na zasadach funkcjonowania magicznego czy mitycznego, ale na machinerii administracyjnej i już nawet nie tyle na tradycyjnej hierarchii władca – władza – poddani, ile na sieci zależności i relacjach międzygatunkowych. Istoty nieludzkie więc, nawet jeśli stanowią pewien pierwiastek podlegający wykluczeniu ze społeczności zdominowanej przez ludzi, funkcjonują na zasadzie wyjątku właśnie przez owo wykluczenie włączonego w obręb społeczności. Zasadę tę Giorgio Agamben opisuje jako „paradoks wyjątku” i regułę istnienia władzy suwerennej jako takiej⁷. Relacja między „nami i Innymi” nie jest już tu bowiem tak prosta, jak proponowały wcześniejsze interpretacje nieludzkości jako obcości⁸. Dzieje się tak po pierwsze dlatego, iż popkulturowe fabuły nie podtrzymują najbardziej oczywistych tabu, które wyznaczały granice obcości: tabu języka i seksualności. Język ludzki stał się uniwersalny i trudno nawet odnaleźć sygnały, że mogłoby być inaczej, a te są możliwe – doskonale zostały wyznaczone chociażby w prozie Tolkiena. Seksualność międzygatunkowa stała się natomiast obszarem świadomych eksploracji, walki o władzę i hybrydyzacji, zjawiska zasługującego na osobne omówienie, ale we współczesnych fabułach niestanowiącego problemu na poziomie erotycznej przyjemności. Po drugie, by znów posłużyć się kategoryzacjami Agambena, wyjątek, stan wyjątkowy, który mogłoby tworzyć funkcjonowanie istot nieludzkich w ludzkich światach, nie wyklucza już normalnego funkcjonowania społeczności. Relacje społeczne nie są zawieszane z powodu przybycia nieludzkiego osobnika, narzucającego reguły wyjątku. Nieludzcy tworzą przestrzeń wyjątku na stałe zespoloną z obszarem zwyczajnym, są wyjątkiem utwierdzającym regułę ludzkiego

⁵ Zob. Ł. Ancyperowicz, *Ian Somerhalder – bożyszcze nastolatek czy wampir nowego pokolenia?*, 04.09.2011, źródło: <http://naekranie.pl/artykuly/ian-somerhalder-bozyszcze-nastolatek-czy-wampir-nowego-pokolenia> (dostęp: 09.04.2015), *Groźni i przystojni – filmowe portrety wampira*, 19.11.2009, źródło: <http://film.onet.pl/grozni-i-przystojni-filmowe-portrety-wampira/fmz20> (dostęp: 08.09.2015).

⁶ Zob. G. Agamben, *Homo sacer. Suwerenna władza i nagie życie*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2008, s. 174–175.

⁷ Tamże, s. 36–37.

⁸ Tamże, s. 37.

świata, choć formalnie do niego nienależącym⁹. Ta symbioza, której dalsze skomplikowanie pokażę za chwilę, doskonale realizuje dialektyczny związek obcości i swojskości, który Agamben podsumowuje następująco: „Teraz widać, jak skomplikowany jest – w każdym systemie logicznym na równi ze społecznym – związek tego, co wewnątrz, i tego, co na zewnątrz, obcości i oswojenia”¹⁰. Dla samotnego „księcia ciemności”, który byłby absolutnym wyjątkiem, wyłączonym z całości polityczno-społecznej, zaczyna więc zwyczajnie nie być miejsca.

W niniejszym tekście, do czego jeszcze wrócę, skupiać się będę głównie na postaciach wampirów i wilkołaków, jednakże *Salem*, skądinąd bardzo dobry serial telewizyjny z ubiegłego roku, jest też doskonałym przykładem na to, iż transformacja nieludzkich uniwersów popkultury w stronę społeczno-polityczną dokonuje się również wśród bohaterów ludzkich, odznaczających się wyjątkowymi zdolnościami. Czarownice, które *Salem* zamieszkują, nie są już bowiem – jak choćby w filmie *Czarownice z Salem* z roku 1996 – pojedynczymi ofiarami zabobonu, ale zrzeszoną rasą i określenie to nie jest tu wyolbrzymieniem. Mają one swoje, wewnętrzne, wspólnotowe struktury i, co więcej, są zasymilowane społecznie z resztą miasteczka. Tę dwupoziomowość społeczno-polityczną warto podkreślić, gdyż jest ona widoczna niemalże w każdej współczesnej produkcji poświęconej istotom nieludzkim. Społeczności tworzą się w nich w obrębie własnych gatunków (wilkołaki i wampiry w *Underworld*, wampiry i wróżki w *Czystej krwi*, wampiry, wilkołaki i czarownice w *Pamiętnikach wampirów* oraz w *The Originals*) i mają określone „właściwości” administracyjne, strukturalne i rodzinne, ale są także bardziej lub mniej ściśle związane z podobnie funkcjonującym światem ludzkim. Szczególnie widoczna pozostaje ta zasada w *Czystej krwi*, gdzie różnorakie manewry polityczne przeprowadzane są – nawet jeśli utrzymuje się, że jest inaczej – na drodze międzygatunkowej, a ludzie i nieludzie, pomimo wewnętrznych reguł wspólnotowych, pozostają w ścisłej symbiozie społeczno-politycznej.

Drugi z poziomów sprowadza się do rozwoju technologii medycznych, które nawet jeśli współistnieją z rozwiązaniami ponadnaturalnymi, są zdecydowanymi determinantami świata i losu zamieszkujących go istot. Zazwyczaj technologia ta jest rozwijana w ludzkim świecie, a istoty nieludzkie ponoszą jej skutki, ale często jest i tak, że same również ją rozwijają i potrafią z niej korzystać. Przykład najprostszy, do którego wrócę w innej części tekstu, to produkcja sztucznej krwi w *Czystej krwi* – produktu ewidentnie biomedycznego, który ma za zadanie utrzymać pewną wypracowaną symbiozę społeczno-polityczną. Bardziej rozbudowane pojawiają się w czwartej części *Underworld*, w której konflikt między ludźmi i nieludźmi kończy się prowadzeniem zaawansowanych eksperymentów medycznych na wampirach i wilkołakach, w *Czystej krwi*, w której ludzie tworzą dla wampirów ni mniej, ni więcej niż laboratoryjną wersję obozów koncentracyjnych, a także w *Pamiętnikach wampirów* i choćby w *Beauty and the Beast*, gdzie doświadczenia medyczne na nieludzkich mają służyć wdrożeniu usprawnień zbrojeniowych i przejęciu przez ludzi dominacji nad światem. Rzadko kiedy eksperymenty te zawierają badania psychologiczne. Są to niemalże wyłącznie doświadczenia prowadzone na ciałach biologicznych, mające na celu poznanie działania fizjologii osobników innego gatunku.

⁹ Zob. tamże, s. 57–59.

¹⁰ Tamże, s. 37.

Co interesujące, doświadczenia na biologicznych ciałach istot nieludzkich prowadzą również one same. Robią to w ludzkich laboratoriach, ale najczęściej za pomocą czarów. Magia ta nie stanowi jednakże irracjonalnej sfery ponadnaturalnych sił, lecz inny rodzaj technologii medycznych. Gdy w *Pamiętnikach wampirów* jeden z najstarszych wampirów pragnie stworzyć dla siebie armię hybryd wampirzo-wilkołaczycy i czyni to przy pomocy czarownicy, która ma odpowiednio sprepować krew sobowtóra, cały proces nie przypomina znanych z baśni bezproblemowo czynionych przemian, lecz co najmniej przeszczep szpiku, w czasie którego organizm po aplikacji mikstury przechodzi niesłychanie skomplikowany fizjologicznie proces, a jeśli przetrwa, czeka go długi etap regeneracji i przystosowania do nowych warunków. Warto też dodać, że ów eksperyment z hybrydyzacją ma oczywiście całkowicie polityczne motywacje – jest elementem walki o władzę wśród istniejących gatunków.

BIOPOLITYKA¹¹ I KWESTIA CIAŁA – WYMIARY NAGIEGO ŻYCIA

Przeniesienie sfery biologicznej na obszar polityczno-społeczny (sam w sobie niesłychanie skomplikowany i niejednorodny) w nieludzkich uniwersach popkultury jest tak wyraźne, że trudno nie dostrzec w nim biopolitycznych inklinacji. Są one w wypadku uniwersów nieludzkich jednak o tyle bardziej skomplikowane, że wynikają nie tylko z faktu, iż odzwierciedlają biopolityczność rzeczywistego świata (od dawna powtarza się wszak trudną do całkowitego podważenia prawdę, że nieludzkie postaci popkultury odwzorowują naszą rzeczywistość i nasze społeczne lęki¹²). Przyczyną wydaje się również ciągle uczłowieczanie postaci nieludzkich, na skutek którego najistotniejszą różnicą między nimi i ludźmi stała się różnica biologiczna. Nawet jeśli bowiem istoty nieludzkie miały podobne do ludzkich zwyczaje i uczucia (a stało się tak bardzo szybko, przynajmniej od chwili wydania *Frankensteina* Mary Shelley), nawet jeśli upodabniały się wizualnie do ludzi, to różnicom biologicznym trudno było zaprzeczyć. Nieśmiertelność, wampirzy brak bijącego serca, a więc i inny układ krwionośny, nieprzystawalność ludzkiego pokarmu, kły, niewyjaśniona wilkołacza zdolność do polimorfizmu, wyczulony węch, słuch i wzrok – to wszystko afektywne, instynktowne i sensualne aspekty funkcjonowania istot nieludzkich, które je określały od początku ich popkulturowego istnienia. Stanowiły one podstawę ich ontologii i przyczynę społecznego wykluczenia, ale nie były elementem polityczno-społecznych machinerii, którym stały się we współczesnych fabułach. Giorgio Agamben, podążając za ustaleniami Michela Foucaulta oraz Hannah Arendt, w sposób najprostszy określa biopolitykę jako proces upolitycznienia nagiego życia¹³. Nagie życie z kolei stanowi życie naturalne (życie biologiczne, afektywne czy, jak pisze Agamben – *soma*),

¹¹ Odróżnienie biowładzy od biopolityki w formie zaproponowanej przez Hardta i Negriego w pracy *Rzecz-pospolita* (Kraków 2012) nie wydaje mi się zasadne, zwłaszcza w kontekście omawianych fabuł, dlatego ze świadomością istnienia takiej propozycji używam obu terminów synonimicznie.

¹² Zob. A. Hock, *Dimensions of Monstrosity in Contemporary Narratives. Theory, Psychoanalysis, Postmodernism*, Palgrave Macmillan, New York 2005, s. 1.

¹³ Zob. G. Agamben, *Homo sacer...*, s. 255–257.

które zostało pozbawione swoich praw obywatelskich czy politycznych (*bios*) oraz wymiaru podmiotowego¹⁴. Wpisana jest w nie pewna bierność i wegetatywność, o której pisze włoski filozof¹⁵, a która jest szczególnie wyraźna w czasie wszelkiego rodzaju procedur medycznych, jednakże wydaje się, że w kontekście niniejszych rozważań szczególnie ważna jest przede wszystkim biologiczność ciała jako tworzywa polityki – jego naturalność, fizjologiczność, anatomiczność, nie tylko w aspekcie wegetatywnym, ale także witalnym. Jak pisze zresztą sam Agamben: „Nowość nowoczesnej biopolityki polega bowiem na tym, że fakt biologiczny jest sam w sobie natychmiast polityczny i na odwrót. [...] Życie, które poprzez deklarację praw stało się fundamentem suwerenności, teraz staje się podmiotem-przedmiotem polityki państwowej (która jawi się jednak coraz bardziej jako „policja”)¹⁶. Tę cechę współczesnych systemów politycznych widać bardzo wyraźnie w konstrukcji uniwersów nieludzkich, chociażby w obszarze funkcjonowania technologii medycznych, które wskazałam wyżej. Obóz koncentracyjny i eksperymenty medyczne pozostają wszak dla Agambena, ale również na przykład dla Roberta Esposito¹⁷, jądrem działań biopolitycznych. Ta tendencja jest we współczesnych fabułach tym bardziej oczywista, iż istoty nieludzkie nie funkcjonują w nich już jako indywidua, ale jako stworzenia społeczne. A jako stworzenia społeczne posiadające ciała biologiczne podlegają mechanizmom politycznym – w przeciwieństwie do dawnego outsidera, istniejącego nawet nie na marginesie społecznego życia, ale zupełnie poza nim. Wykreowanie uniwersów społeczno-politycznych stanowi więc pewnego rodzaju fakt konstytuujący działanie biopolityki wśród popkulturowych istot nieludzkich. To jednak nie wszystko. Wydaje się bowiem, że biopolityka fundowana jest tu także na samym poziomie reprezentacji. Różnica biologiczna, o której wspominałam, a która wynika z definiowania nieludzkich jako odmiennego gatunku (niezwykle rzadko rasy), wydaje się wzmacniać tak rozumianą politykę nowoczesności dodatkowo. To twórcy popkulturowych światów ukształtowali bowiem istoty nieludzkie w ten sposób, że biologia stała się dystyngtywnym wymiarem ich istnienia. Dopóki jednak stanowiły one kurioza, absolutne wyjątki, ich cielesność stanowiła przestrzeń różnicy, a nie mechanizmów politycznych. Wydaje się, że gdy teraz stały się one istotami społecznymi, proces ten przebiega dokładnie odwrotnie.

Biopolityczne ukonstytuowanie społeczno-politycznego wymiaru popkulturowych uniwersów ludzko-nieludzkich to jeden z zasadniczych poziomów funkcjonowania nagiętego życia. Inny to poziom reprezentacji samego ciała, rozumianego nie tylko w kontekście mechanizmów społecznych i politycznych, ale również w wymiarze ontologicznym. Oczywiście wymiary te są ze sobą powiązane i bio-władza włącza w obszar swojego funkcjonowania cielesność w aspekcie ontologicznym, jednakże warto przyjrzeć się temu poziomowi osobno, gdyż stanowi on też trzeci z obszarów zmian widocznych w obrębie przedstawianych w tekście fabuł popkulturowych. Najistotniejsze w tym względzie wydają się trzy kwestie: zwierzęcość, potworność oraz upodobanie twórców (które ma nie tylko wymiar estetyczny) do ukazywania anatomicznej i fizjologicznej dosłowności.

¹⁴ Zob. tamże, s. 174–175.

¹⁵ Zob. G. Agamben, *The Open. Man and Animal*, Stanford University Press, Stanford California 2004, s. 15.

¹⁶ G. Agamben, *Homo sacer...*, s. 201.

¹⁷ Zob. R. Esposito, *Bios: Biopolitics and Philosophy*, trans. T. Campbell, University of Minnesota Press, Minnesota – London 2008, s. 115–117.

Ostatnie z wymienionych zjawisk jest oczywiście powiązane z podkreślaniem w popkulturowych produkcjach biologiczności istot nieludzkich, ale się do niego nie sprowadza. Co więcej, wydaje się, że jest to tendencja mająca bardzo wczesne korzenie, ale jednocześnie zupełnie nowa, istniejąca w kulturze popularnej zaledwie od kilku lat. Pisząc o dosłowności, nie mam bowiem na myśli werystycznego ukazywania kłów, sierści czy krwi, ale ekscytację anatomią istot nieludzkich, która swoje pojawienie się we współczesności zawdzięcza na pewno epoce oświeceniowego poszukiwania sekretów ciała oraz, w sposób bezpośredni, utworowi Mary Shelley, w którym proces stwarzania monstrum zajmuje wiele stron i odwołuje się wyraźnie do zdobyczy ówczesnej wiedzy medycznej i inżynierskiej. Wspominana dosłowność osadzająca się na eksponowaniu, by tak rzec, wewnętrznej biologiczności istot nieludzkich, widoczna jest przede wszystkim w procesach przemiany bohaterów polimorficznych. Przez całe lata przemiany te były ukazywane na zasadzie elipsy: człowiek poprzez montaż oparty na zaciemnieniu stawał się już w drugim ujęciu wilkiem, wilkołakiem, panterą albo, jak w *Ludziach-kotach* (z 1942 r. i z 1982 r.), najpierw pojawiała się postać pięknej kobiety, a potem pantery – czasami jedynie zasugerowana przez światłocień albo same dźwięki. Tymczasem w produkcji serialowej Netflixa *Hemlock Grove* przemiana jednego z bohaterów w wilka następuje już zupełnie inaczej: widzowi zostaje pokazane dosłownie, jak łamią się jego kości, wypadają oczy, obsuwa się skóra, rośnie sierść i kły. Podobnie jest w doskonałym duńskim filmie *Wilkołacz* (angielski tytuł *Animals Dreams*) z roku 2014, w którym nieco subtelniej, ale jednak wyraźnie główna bohaterka stopniowo przekształca się w wilkołaka, a jej przypadłość od początku ukazywana jest z jednej strony jako choroba niezależna od niej, z drugiej po prostu jako jej natura, tak oczywista jak ludzki proces dojrzewania (nie bez powodu ta dwa etapy w filmie się pokrywają). Współczesne popkulturowe wampiry również: płaczą krwią, gdy chorują, ich żyły wypełnia ciemna ciecz, a gdy umierają, zostaje po nich krwista miazga (*Czysta krew*), a nie „elegancki” popiół.

Podkreślanie biologicznych fundamentów istot nieludzkich w większości produkcji (wyjątkiem jest saga *Zmierzch*, w której jednakże poród również został przedstawiony już w biologicznej konwencji) nie polega już więc jedynie na wyznaczaniu wizualnej różnicy, ale na poszukiwaniu i podkreślaniu odmiennej fizjologicznie ontologii istot nieludzkich. Biologiczność ta jest silnie uwikłana w procesy polityczne, co widać doskonale na jednym z najbardziej symptomatycznych przykładów z *Pamiętników wampirów*: w laboratoryjnej obserwacji przez ludzi procesu przemiany istot polimorficznych i wywoływaniu jej również za pomocą środków farmakologicznych oraz w scenach z obozu dla wampirów (a później również istot polimorficznych) w *Czystej krwi*. „Zawieranie się nagiego życia w porządku prawno-politycznym”¹⁸ wydaje się zatem stanowić immanentny element ontologicznego kreowania nieludzkich istot popkultury.

Zwieńczeniem tendencji do wizualnej dosłowności, która z pewnością jest czymś istotniejszym niż chwilowa moda, może być scena z pierwszego odcinka drugiego sezonu serialu *Salem*, w którym gdy jedna z czarownic chce przejąć wzrok innego czarownika-jasnowidza, owszem, wypowiada zaklęcie, ale również dosłownie zabiera jego oczy i wkłada je do swoich oczodołów. Nawet magia zyskuje tu więc wymiar biopolityczny.

¹⁸ G. Agamben, *Homo sacer...*, s. 125.

Potworność stanowi kategorię, która wiązała się z istotami nieludzkimi od początku ich istnienia w popkulturze. Jak podkreśla Alexa Wright, nie zawsze jednak miała analogiczne znaczenie, ewoluowała od wiązania potworności z deformacjami ciała, przez uznawanie jej za cechę osobowości, po powrót do rozważań nad jej cielesnym wymiarem¹⁹. Powrót ten wydaje się szczególnie interesujący w kontekście biopolitycznym. Wright zaznacza, przywołując Foucaulta, że potworność nigdy nie była i nie jest wewnętrzną cechą danej istoty, ale zawsze społeczną konstrukcją, która jednakże w pewnych okresach miała szczególne znaczenie dla dyskursu medycznego i prawnego²⁰. Z mojej perspektywy kluczowe pozostają dwie kwestie: po pierwsze, we współczesnych fabułach potworność nieludzka wiąże się przede wszystkim z biologiczną odmiennością, a w zasadzie nigdy nie jest cechą wyłącznie charakterologiczną, po drugie, nawet jeśli jest konstrukcją społeczną odnoszącą się do obowiązujących norm, stanowi przedmiot badań medycznych, procedur technologicznych oraz jest uwikłana politycznie. Wyrażając się przede wszystkim w odmienności gatunkowej, stanowi element nagiego życia. Najlepszym jej przykładem pozostają rozmaite formy hybrydyzacji: wilkołaczowampirze, zaskakującej dla obu gatunków, która musi zostać przetestowana empirycznie, ludzko-wampirze (jest możliwa, jak w *Zmierzchu*) czy wielopoziomowej (połączenie wilkołaka z wilkołaczowampirą hybrydą w *The Originals*).

Taka reprezentacja potworności w uniwersach popkulturowych nie nosi już znamion psychoanalitycznych, o których pisze Jeffrey Jerome Cohen, widząc w niej symboliczne wcielenie różnicy²¹. Nie jest to potworność tworzona w języku i poprzez język wyrażana²² ani również mające psychoanalityczne proveniencje dostrzeganie potwora w sobie samym, drugą stroną ludzkiej natury²³. Potworność ta nie jest też spersonifikowanym wyrazem, przeniesieniem społecznych lęków²⁴. Oczywiście, jak we wszystkich poprzednich interpretacjach, jest to potworność ufundowana antropocentrycznie, jednakże nie dotyczy już sfery wyobrażeń, lecz jej biologicznej natury – podlegającej eksperymentom i przekształceniom medycznym, mającej konsekwencje nie tylko społeczne, ale i polityczne. To przeciwko nieludzkim potworom występuje wszakże ludzka społeczność w serialu *Czysta krew* i w cyklu *Underworld*, chcąc najpierw ją dogłębnie zbadać, a potem poddać eksterminacji, nakładając przy okazji radykalne sankcje polityczne (całkowite pozbawienie praw podmiotowych). Ta opresja potworności ma przy tym wymiar o tyle szczególny, że przypomina raczej działania polityki totalitarnej niż na przykład strategie (post)kolonizatorskie. Polega bowiem nie na wysiedlaniu rdzennych mieszkańców z ich prawowitych ziem, ale na manewrach wewnątrz samych eklektycznych społeczeństw, które miały taki charakter od zawsze. Nie jest więc walką terytorialną, ale konfliktem – w tym wypadku nie tyle rasowym, ile gatunkowym.

Kwestia zwierzęcości jest związana z potwornością, ale jednocześnie jest to zagadnienie niezwykle szerokie i skomplikowane w odniesieniu do uniwersów

¹⁹ Zob. A. Wright, *Monstrosity. The Human Monster in Visual Culture*, I.B. Tauris, London – New York 2013, s. 3–4.

²⁰ Tamże, s. 3.

²¹ Zob. J.J. Cohen, *Preface: In a Time of Monsters*, w: J.J. Cohen (red.), *Monster...*, s. X.

²² Zob. A. Hock, *Dimensions...*, s. 3.

²³ Zob. R. Waterhause, *Beowulf...*, s. 30.

²⁴ Zob. A. Hock, *Dimensions...*, s. 5.

kultury popularnej, dlatego w tym miejscu wyznaczę jedynie możliwą drogę analizy, związaną z refleksją biopolityczną. Przywoływany Agamben, opisując różnicę między dwoma wymiarami życia, znanymi Grekom, *dzoē* oraz *bios*, wyraźnie sytuuje to pierwsze, życie naturalne, przynależne wszelkim bytom ożywionym, po stronie zwierzęcości²⁵. Jest to jednak zwierzęcość rozumiana specyficznie, co dość często mu się zarzuca²⁶, jako biologiczne uwarunkowanie istoty ludzkiej. Samo nagie życie, jak zaznacza Agamben, nie jest tożsame ze zwierzęcym²⁷, jednakże to właśnie *dzoē*, a nie *bios*, podlega mechanizmom politycznym, na wielu poziomach stając się nieodróżnialne od *bare life*. Niezależnie od słuszności zarzutów stawianych Agambenowi dość łatwo zauważyć, że fabuły popkulturowe realizują zaproponowany przez filozofa model. Najpełniej jest on reprezentowany na przykładzie postaci wilkołaków i innych istot polimorficznych. Ich potworność wyraża się bowiem w tym, co jest w nich biologicznie zwierzęce. Przypisywana tym postaciom umownie zwierzęcość wyznacza też ich odmienną przynależność gatunkową, a nie rasową. Badaniom i eksperymentom medyczno-technologicznym nie są poddawane ich zachowania społeczne (łudzako podobne do ludzkich), lecz właściwości fizjologiczne. W czasie tych procedur pozbawia się ich praw obywatelskich (w innych okolicznościach, mimo prób, nie jest to do końca możliwe), a scena z *Czystej krwi*, w której jeden z wampirów biega w kołowrotku niczym mysz laboratoryjna, wskazuje na powiązanie upolitycznionego w ten sposób nagiego życia istot nieludzkich ze zwierzęcością. Należy zauważyć, że nie wszystkie istoty nieludzkie mają wymiar zwierzęcy (wróżki) i nie stanowi on również jedynego wyznacznika ich biologicznej natury, ale jeśli już tak jest, zawsze podlega on mechanizmom biopolitycznym w sposób bardziej jednoznaczny niż ludzki.

Warto wreszcie dodać, że niezwykle inspirujące mogłoby się okazać odczytanie zwierzęcości istot nieludzkich w kontekście filozoficznej refleksji posthumanistycznej Rosie Braidotti, która próbując wskrzesić kategorię podmiotu we współczesności, sytuuje ją nie na granicy między tym, co ludzkie, i tym, co nieludzkie, ale w nomadycznej, relacyjnej i witalnej organiczności²⁸.

ELIKSIRY, SUBSTANCJE PSYCHOAKTYWNE I FARMAKOLOGIA – O POLITYCE KRWI

Najbardziej reprezentatywne i, jak sądzę, symptomatyczne dla procedur bio-władzy istniejących w obrębie popkulturowych światów nieludzkich jest zjawisko, które nazywam polityką krwi, czyli nadaniem krwi znaczenia politycznego. Ma ono wielorakie konotacje i rozmaite odsłony oraz, co ciekawe i ważne, od dłuższego już czasu w popkulturze nie sprowadza się wyłącznie do społeczności wampirycznych. Krew – i warto tu tę oczywistość podkreślić – stanowi najbardziej chyba niekwestionowaną część biologicznie rozumianej cielesności. Ma wartość

²⁵ Zob. G. Agamben, *Homo sacer...*, s. 255–256.

²⁶ Zob. J. Bednarek, *Maszyna antropologiczna – instrukcja demontażu*, 18. 09.2008, źródło: <http://www.nowakrytyka.pl/spip.php?article435> (dostęp: 09.04.2015).

²⁷ Zob. G. Agamben, *The Open...*, s. 15.

²⁸ Zob. R. Braidotti, *Po człowieku*, przekł. J. Bednarek, A. Kowalczyk, PWN, Warszawa 2014, s. 346–349.

afektywną (w znaczeniu cielesności, która pozostaje nieświadomą i pozaracjonalną częścią istoty żywej²⁹), należy do ciała naturalnego, jest wspólna ludziom i zwierzętom. W przywoływanych fabułach popkulturowych bardzo wyraźnie wyznacza też granice gatunkowe między istotami nieludzkimi. Każda inaczej pachnie i smakuje, ma inne właściwości. Co więcej, reprezentanci poszczególnych gatunków rozpoznają inne osobniki na podstawie zapachu ich krwi. W ten sposób, dla przykładu, wampiry wyczuwają wróżki w *Czystej krwi* (ich krew jest dla wampirzej braci największym smakołykiem), a w *Pamiętnikach wampirów* trzymają się z daleka od wilkołaków (wilkołacza krew jest dla wampirów trująca). To wykorzystanie czysto biologicznej właściwości krwi imituje oczywiście najbardziej typowe instynkty zwierzęce i z pewnością stanowi istotny element reprezentacji zwierzęcości u istot nieludzkich.

Znacznie bardziej interesująca z perspektywy niniejszego tekstu, a więc rozważań nad nagim życiem i biopolityką, jest krew, z której uczyniono produkt biomedyczny i narzędzie polityki. Obie funkcje pozostają tożsame, jeśli, tak jak czynię to w swoich rozważaniach, przedstawione działania magiczne potraktowane zostaną jako pewien rodzaj procedur biotechnologicznych. Krew wówczas, na skutek rozmaitych zaklęć i połączenia z innymi substancjami, staje się składnikiem eliksiru magicznego. Eliksiirem takim jest w *Pamiętnikach wampirów* krew przemienionego w sobowtóra wampira, przywracająca ludzką naturę, oraz substancja, dzięki której wampiry mogą przemienić się w hybrydy wampirzo-wilkołacze (zwykła krew wilkołaka przyniosłaby im tylko śmierć w cierpieniach). Jak już wspominałam, hybrydy te mają stać się armią, umożliwiającą przejęcie jednemu z wampirów władzy nad światem. Eksperyment dokonywany na nagim życiu nieludzkich ma więc w tym wypadku motywację czysto polityczną.

Typowym produktem międzygatunkowego marketingu jest natomiast sztuczna krew, nazywana zresztą „czystą krwią” w serialu *Czysta krew*. Jest to swego rodzaju suplement farmakologiczny, który ma zastąpić wampirom prawdziwą ludzką krew, potrzebną im do życia. Zostaje wyprodukowany przez japońską firmę i z założenia ma służyć utrzymaniu pokoju między ludźmi i wampirami. Od samego początku jednak jeszcze bardziej intensyfikuje konflikt wewnątrz wspólnot i ludzkich, i wampirzych. Wśród jednych i drugich są bowiem radykalni zwolennicy i asymilacji międzygatunkowej, i zachowania gatunkowej czystości. Z czasem stanie się więc „czysta krew” argumentem w debatach politycznych oraz swoistym farmakologicznym medium albo biopolitycznym farmakonem, by wypożyczyć tę kategorię od Derridy³⁰, gdy to właśnie za jej pośrednictwem będzie przenoszony śmiertelny dla wampirów wirus żółtaczki. Warto dodać, że przekazywany jest tą drogą również w obozie dla wampirów, o którym już wspominałam. Ten fakt jest znamieny dla nieludzkich uniwersów z wielu względów. Po pierwsze, przypomina klasyczny przykład bioterroryzmu, po drugie, zainfekowana sztuczna krew już nawet nie tyle jest elementem biopolityki, ile tanatopolityki – w rozumieniu Roberta Esposito³¹. Za jej sprawą bowiem dochodzi do kontroli życia,

²⁹ Zob. P.T. Clough, *The Affective Turn. Theorizing the Social*, Duke University Press, Durham – London 2007, s. 2.

³⁰ J. Derrida, *Farmakon*, przeł. K. Matuszewski, w: tenże, *Pismo filozofii*, wyb. i przedm. B. Banasiak, Kraków 1992.

³¹ Należy zaznaczyć, że Esposito używa tej kategorii przede wszystkim w odniesieniu do nazizmu. Zob. R. Esposito, *Bios:...*, s. 110–113.

ale przede wszystkim i śmierci istot nieludzkich, do nadzorowania obu stadiów istnienia. Życia, które z założenia jest nieśmiertelne, i śmierci, która mogła dotychczas mieć miejsce wyłącznie w określonych kulturowo warunkach (spalenie przez słońce, osinowy kołek wbity w serce). W *Czystej krwi* następuje więc moment przełomowy dla popkultury, w którym śmierć istotom nieśmiertelnym może zostać zadana przez farmakologię, medyczny wytwór zaawansowanej biotechnologii. Upolitycznione nagie życie stało się tu elementem wyrafinowanej polityki śmierci.

Trzecim, równie interesującym przykładem jest tak zwane V – wampirza krew, która w serialu *Czysta krew* funkcjonuje dla ludzi jako silny narkotyk – nielegalna substancja psychoaktywna, wywołująca niezwykle silne kontrowersje prawne w transgatunkowym uniwersum. Nie wynikają one bowiem jedynie z faktu nielegalności, jak w przypadku tradycyjnych narkotyków, ale są spowodowane przede wszystkim swoim pochodzeniem: V jest czysto biologiczną substancją, uzyskiwaną z ciała wampirów, z ciała innego gatunku. Nie chodzi już więc jedynie o zakazaną przyjemność, ale przede wszystkim o konkretną deklarację polityczną w odniesieniu do międzygatunkowych konfliktów. Przyjmowanie lub nieprzyjmowanie V zawsze niesie ze sobą konsekwencje polityczne i stanowi sferę wyłączonej z przestrzeni prywatnej. Z tego względu nawet jeśli substancje psychoaktywne mają raczej niejednoznaczny status w kontekście funkcjonowania biowładzy, bo trudno stwierdzić, w jakim stopniu są one jej narzędziem, a w jakim strategią oporu wobec niej³², w tym wypadku stanowią ewidentny przejaw upolitycznienia nagiego życia.

Zjawisko „polityki krwi” nie wyczerpuje się, rzecz jasna, w przedstawionych przykładach, aczkolwiek już te trzy wyznaczają dość wyraźnie zakres jej funkcjonowania i wskazują jej biopolityczne podstawy. Nie sposób również zignorować fakt, iż już te przykłady ukazują zmiany, jakie dokonały się w ontologicznych uwarunkowaniach istot nieludzkich, a mianowicie: ufundowane w nienaruszalnej irracjonalności reguły ich nieśmiertelności ugięły się pod ciężarem technologii medycznych, a tajemnica ich krwi stała się produktem postludzkiego, wątpliwego kapitalizmu.

NAGIE ŻYCIE W POPKULTURZE

Analizując produkcje czy zjawiska popkulturowe, zazwyczaj usilnie stara się je postrzegać jako odzwierciedlenie aktualnych zdarzeń, tendencji i problemów społecznych. Oczywiście trudno zaprzeczyć, że kultura popularna ma istotny i wyraźny związek ze współczesnością i często bywa jej najbardziej uważnym i zjadliwym komentatorem. Wydaje się jednak, że warto też czasami spojrzeć na pewne zjawiska jako na takie, które zostały wykreowane przede wszystkim w ramach reguł obowiązujących w popkulturowym imaginariusium i mogą nie mieć bezpośredniego, imitacyjnego przełożenia na świat rzeczywisty, co jednak nie oznacza

³² Zob. M. Gulik, *Rozkosze immunizacji – biopolityka substancji psychoaktywnych*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, nr 2(20), s. 239–240.

jeszcze, iż mają one wyłącznie znamiona fikcyjności, która w popularnym osądzie wciąż zazwyczaj jest sprowadzana do czegoś mniej ważnego.

W swoich rozważaniach celowo potraktowałam więc uniwersa ludzko-nieludzkie jako przestrzenie rządzące się własnymi zasadami funkcjonowania, które autonomicznie, choć oczywiście nie w izolacji, testują zakres i możliwości działania biowładzy, operującej na nagim życiu – w tym wypadku nie tylko ludzkim. Wydaje się, że takie rozszerzenie teorii biopolityki na sferę kultury, o której jej kluczowi badacze nigdy nie wspominali, pozwala na wskazanie dość zaskakujących zjawisk, które w realnym świecie jeszcze nie mają szansy zaistnieć (polityka krwi, z naciskiem na uczynienie z cielesnej substancji narkotyku), albo na problematyzację zagadnień dopiero od niedawna istniejących w powszechnej debacie (relacja między ludźmi i zwierzętami, zagadnienie gatunkowości). Przede wszystkim jednak spojrzenie na fabuły popkulturowe przez biopolityczny pryzmat w zaskakujący sposób tematyzuje wewnętrzne napięcia istniejące w obrębie kształtowania się sfery nieludzi – liczne zmiany, ambiwalencje i eksperymenty, uświadamiające skądinąd trudną pozycję popkultury w dobie zwrotu postantropocentrycznego.

INTERSPECIES RELATIONSHIPS, BIOLOGICAL ASPECT OF BODY AND BLOOD POLITICS. BARE LIFE OF NONHUMAN POP CULTURE CREATURES

Summary

The aim of the paper is to introduce nonhuman creatures and nonhuman universes presented in popular culture in the context of assumptions related to biopolitics and Italian philosopher Giorgio Agamben's category of "bare life". The author considers three main dimensions of biopolitics that are crucial in the nonhuman worlds: the process of shaping the structures and socio-political systems, which replaced a solitary life of nonhuman beings, development of medical technologies, and biological visions of the body. According to the author, the most symptomatic to the functioning of biopolitics among the nonhuman universes is the phenomenon that she called "the blood politics". Blood is understood as a biomedical product that has multiple functions and socio-political applications (from magic potions that change the species belonging, through the artificial "pure blood", to psychoactive substances). In the paper examples from popular culture, but mostly from movies and television series are considered.

Adj. Izabela Ślusarek