

## **Monstra w horrorze.**

### **Forma i funkcje w perspektywie ewolucjonistycznej**

MATHIAS CLASEN\*

#### **Wprowadzenie**

Horror lubuje się w niegodziwych monstrach i wydaje się, że odbiorcom nigdy dość opowieści o nadprzyrodzonych zagrożeniach czy jednoznacznie wrażliwym maniakach. To – tak powszechne – zapotrzebowanie na narracje o okrutnych i podłych monstrach wydaje się frapujące częściowo dlatego, że lęki, na których bazują te fabuły – przede wszystkim związane z aspektem drapieżniczym – wykazują znamienne dysproporcjonalność w odniesieniu do autentycznych zagrożeń, a po części także i z tego względu, że psychologowie społeczni utrzymują, że zło – w sensie dosłownym – nie istnieje w świecie realnym (poza fikcją). Roy Baumeister słusznie konstatuje, że „oblicze zła nie jest niczyją prawdziwą twarzą” (BAUMEISTER 1997: 62), co więcej zaś, nikt przecież nie uważa się w rzeczywistości za złowrogiego. Zło jest konstruktem psychologicznym, „obrazem sfałsyfikowanym”, projektowanym na nielubianą czy nieakceptowaną grupę obcych lub jej przedstawiciela z tego prawdopodobnie powodu, że scharakteryzowanie jednostki lub zbiorowości jako złych prowadzi do redukcji własnego poczucia winy. W ujęciu psychologii społecznej zło stanowi pojęcie etyczne, zniekształcające [obraz rzeczywistości obiek-

\* Aarhus University | kontakt: mc@cc.au.dk

tywnej – przyp. tłumaczki], a wynikające z potrzeby racjonalizacji negatywnych zachowań innych, którym przypisuje się zatem nieuzasadnione pragnienie zadawania cierpień. Nie bez kozery zatem Baumeister używa wobec tego procesu określenia „mitologii [podkr. — M.C.] czystego zła” (BAUMEISTER 1997: 62). Niemniej jednak „wizerunek zła jest znany dziś wszystkim, w takim samym stopniu, w jakim znany był wszystkim od tysięcy lat. Jak wszelako – pyta Baumeister – „możemy być tak zaznajomieni z czymś, co nie istnieje? W jaki sposób rozmaite kultury i pochodzący z różnych zakątków świata ludzie wypracowali niemalże identyczny koncept, skoro nie jest on wyprowadzony z rzeczywistości?” (BAUMEISTER 1997: 62). I dlaczego idea nadnaturalnego zła jest do tego stopnia przekonująca? Jeżeli niegodziwe potwory z horrorów nie stanowią odbicia realnych bytów, muszą tedy być odzwierciedleniem predylekcji psychologicznych. Według autora niniejszego rozdziału w zrozumieniu owych skłonności, a jednocześnie wyjaśnieniu formy i sfunkcjonalizowania monstrów w horrorze, pomóc może przyjęcie perspektywy ewolucyjnej.

Nie wszystkie monstra portretowane w tekstach tej konwencji szcharakteryzować można jako złe, bowiem choćby zombie prezentowane są przeważnie jako stworzenia podążające po prostu za swoją naturą, bowiem w ustawicznej pogoni za żerem. Podobnie jest i w wypadku obcej istoty z filmu *Coś* (1982) Johna Carpentera, będącej najwyuczajniej w świecie organizmem pasożytniczym, działającym w zgodzie z własnymi biologicznymi imperatywami. Mimo to potwory w horrorze przedstawiane są jako zagrażające bohaterom, projektowane tak, by wzbudzać strach, niepokój, lęk i/lub obrzydzenie, czyniąc to poprzez efektywne skierowanie ku poznawczym sferom przystosowawczym, wykształconym przez ludzi w celu radzenia sobie z niebezpieczeństwami ze strony czynników środowiskowych. Reakcje wyzwalające podobne przystosowanie są nieprzypadkowe, wykładając się jako zmiany ewolucyjne, które zaszły w obrębie naszego gatunku (na drodze filogenezy).

W toku prezentowanego w rozdziale wywodu naszkicowane zostaną koncepcje psychologii ewolucyjnej, a także zasadnicze cechy kognitywnego zarządzania zagrożeniami. Wyjaśni się tu także, w jaki sposób proces ewolucji dostroił za pomocą selekcji naturalnej centralny układ nerwowy człowieka w taki sposób, by dostosować jego reakcje do zagrożeń zewnętrznych. Następnie, celem poparcia tej tezy, przeanalizowane zostaną dwie zbliżone do siebie, a równocześnie najbardziej reprezentatywne dla horroru figury monstrów, odzwierciedlających odziedziczone przez nas obawy i będące świetnie skonstruowanymi wskazówkami do prześledzenia możliwości przystosowawczych w proce-

się poznawczego radzenia sobie z zagrożeniami. Aby wskazać powody, dla których postaci reprezentujące zło są zwykle przedstawiane jako z gruntu społeczne, autor rozdziału powoła się na badania nad przysposobieniem naturalnym do wspólnych zachowań społecznych. W końcu zaś omówiona zostanie psychologiczna rola narracji horrorowych, w których znaczącą rolę odgrywają istoty spotworniałe.

## Psychologia ewolucyjna oraz charakter emocji negatywnych

Psychologia ewolucyjna nie jest – w przeciwieństwie do psychologii rozwoju czy psychologii społecznej – poddziedziną psychologii, lecz raczej specyficzną szkołą badania ludzkiego umysłu, obejmującą w związku z tym wszystkie jej obszary. Jest ona interdyscyplinarna, co wynika wyzyskania osiągnięć biologii ewolucyjnej, genetyki, antropologii, kognitywistyki, prymatologii, archeologii i kilku innych dyscyplin. Jej źródła należy szukać w Darwinowskiej koncepcji doboru naturalnego jako pierwotnego mechanizmu determinującego ewolucję organiczną. Biorąc pod uwagę fakt, że rozum jest wytworem mózgu (jako składniku organizmu), ten zaś rozwijał się tak samo, jak każdy inny ustrój, oznacza to, że jest on efektem procesów ewolucyjnych.

Psychologowie ewolucyjni postrzegają tedy umysł jako „organ” ukształtowany przez dobór naturalny, identycznie do jak serce lub oczy, obejmujący ogromną liczbę rozwiniętych zaprogramowań [zachowań i reakcji – przyp. tłumaczki], charakterystycznych dla danej sfery. Wedle twórców, którzy zainicjowali podobne badania, Ledy Cosmides i Johna Tooby’ego, „Każdy [program — M.C.] jest funkcjonalnie wyspecjalizowany w rozwiązywaniu innego problemu adaptacyjnego, który pojawił się w toku ewolucji hominidów [...] i każdy z nich aktywowany jest przez inny zestaw bodźców środowiskowych” (COSMIDES & TOOBY 2000: 91). Ważną kwestią adaptacyjną w historii ewoluowania człowiekowatych było bowiem zachowanie życia w niesprzyjającym środowisku. Bez emocji negatywnych, których funkcja polegała na ochronie organizmu przed zagrożeniami, nie moglibyśmy przetrwać zbyt długo. Zatem struktury psychologiczne, warunkujące wytworzenie emocji, takich jak strach czy lęk, są znakomitymi przykładami „ewoluujących, specyficznych dla danej domeny programów” (ÖHMAN & MINEKA 2001: 483). Tryb strachu jest „aktywowany przede wszystkim w perspektywie ewolucyjnej [...] przy pomocy bodźców związanych z lękiem” (ÖHMAN & MINEKA 2001: 483). Innymi słowy, ludzie rodzą się z tendencją do szybkiego i samoistnego reagowania strachem wobec tych obiektów, które dla naszych przodków były niegdyś zagro-

żeniem. Stanowi to wykładnię nieprzypadkowości fobii, które wyjaśniać można jako pochodne tak istotnych ewolucyjnie lęków, jak obawa przed pajakami, ciemnością, wysokością, głęboką wodą czy nawet innymi ludźmi. Nie doświadczamy przecież z reguły fobii na papierosy, smażonego kurczaka, pistolety czy kosiarki, ponieważ te niebezpieczne obiekty pojawiły się długo po wykształceniu się u nas określonych mechanizmów obronnych. Warto wskazać, że przez miliony lat ssaki ewoluowały wspólnie z gadami i choć we współczesnym świecie brak powodów, by obawiać się ciemności, gadów bądź dużych drapieżników lądowych, wykształcone u nas ewolucyjnie dawne przyzwyczajenie steruje świadomością, przywołując określone emocje. Obecny w naszych mózgach mechanizm „walcz lub uciekaj” jest tak zaprogramowany, by lekceważyć nikły nawet stopień prawdopodobieństwa napotkania podczas spaceru po lesie żarłocznego kotowatego, bo zasada „lepiej być bezpiecznym niż żałować” jest nam na stałe wdrukowana. Z punktu widzenia logiki przetrwania taki fałszywy alarm jest znacznie korzystniejszy – wszak lepiej dmuchać na zimne i wystraszyć się błahostki, niżli zlekceważyć dźwięk, jaki może być wydawany przez czającego się na nas drapieżnika o jednoznacznie złych zamiarach (MARKS & NESSE 1994). Hiperreaktywność emocjonalna stanowi w tym kontekście niezwykle funkcjonalną cechę trybu strachu.

Ów zaś jest głęboko zakorzeniony w najbardziej utrwalonych strukturach nerwowych i nie może raczej podlegać świadomej kontroli. Przykładowo, jeśli osoba cierpiąca na arachnofobię natknie się na sporej wielkości pajaka, odkrycie to spowoduje najprawdopodobniej bardzo silną negatywną reakcję emocjonalną, nawet wówczas, gdy zdaje sobie ona sprawę z faktu, że pajak ten jest nieszkodliwy. Podobny lęk wywołać może nawet gumowa zabawka czy wzięty za pajęczaka kłęb kurzu. Świadomość, że nie stanowi one zagrożenia nie powoduje wszakże natychmiastowego osłabienia strachu. Ludzie przejawiają tendencję do silnego reagowania nawet na niejednoznaczne sygnały zagrożenia, bowiem jest to bezpieczniejsza i wypracowana w toku adaptacji strategia. Uwarunkowane ewolucyjnie dyspozycje poznawcze stanowią tedy wykładnię powodów, dla których pociągają nas i urzekają nawet najbardziej zdumiewające fikcyjne monstra. Zostaliśmy genetycznie zaprogramowani do czujności, a historia naszej ewolucji wyjaśnia, dlaczego pewne sygnały zagrożenia z większym prawdopodobieństwem niż inne przyciągną naszą uwagę, aktywując mechanizmy lękowe. Negatywne odczucia wyzwalane przez fikcyjne reprezentacje niebezpiecznych czynników są zatem sterowane przez „wyższe” funkcje kognitywne, zlokalizowane w ewolucyjnie później wykształconej korze przedczołowej (część płata czołowego, który odpowiada za działanie pamięci roboczej, warunkującej planowanie działań), co powstrzymuje nas od ucieczki z krzykiem, gdy

oglądamy w kinie przerażający film. Kiedy brak realnego zagrożenia, strach miesza się z fascynacją. Naszą uwagę przyciągają przede wszystkim zagrożenia ewolucyjnie uwarunkowane jako relewantne, czy to prawdziwe, czy nie, co oznacza, że lęk przed potworami z horrorów jest pochodną tej tendencji.

Niemożliwe do zapomnienia i indukujące reakcje emocjonalne monstra odpowiadają impulsom, które wyjściowo programowały poznawcze reakcje na zagrożenia. Z tego powodu zamiast oznaczać „spotworniałą zębatą sadystyczną matkę”, jak ujęła to Barbara Creed, „uzbrojone w wielkie zębiska” istoty z *Obcego* Ridleya Scotta z 1979 roku mogą być raczej analizowane jako refleksy powracającego zagrożenia ewolucyjnego. Tego rodzaju kreatury są doskonale zaprojektowane, by uruchamiać mechanizmy kognitywne odpowiadające za defensywę, stąd silne emocje, jakie budzą one u odbiorców. Na tej samej zasadzie pasożytniczy stwór z filmu *Coś* aktywuje poznawcze mechanizmy adaptacyjne mające chronić ludzi przed chorobami zakaźnymi. Owo filmowe „coś” budzi obrzydzenie, jest zaraźliwe, a nawet obdarzone cechami drapieżnymi. W momencie kulminacyjnym pokazane zresztą zostaje jako potwór o ogromnych, ostrych kłach i gadzich mackach. Widzowie nie mają okazji dokonywać oglądu z perspektywy „czegoś”, postrzegając świat jedynie oczami bohaterów pozytywnych, których istnienia są zagrożone, a społeczność – poddawana destrukcji. Monstrum jest pojedyncze, żarłoczne, zaraźliwe i antyspołeczne – jest też świetnym przykładem tego, co autor rozdziału nazwał odbiciem ewolucyjnie powtarzalnych zagrożeń. Rzecz jasna organizmy podobne nie istniały w dawnym ekosystemie, lecz ów słynny potwór filmowy stanowił wyobrażenie łączące w sobie splot rozmaitych zagrożeń z czasów prehistorycznych – drapieżnych ssaków o ostrych zębach, groźnych gadów czy przenoszących zakażenia mikroorganizmów.

## Dzieci walczą z potworami. Pennywise kontra Klub Przegrzywów

Klown Pennywise z miniserialu *To* (1990) Tommy’ego Lee Wallace’a stał się jednym z najbardziej ikonicznych wcieleń zła w popkulturze amerykańskiej. Pennywise (w tej roli Tim Curry), zamieszkujący przede wszystkim kanały fikcyjnego miasta Derry, to istniejący od stuleci stwór, który co trzydzieści lat budzi się z hibernacyjnego snu, by móc się pożywić. Protagonistami produkcji są małoletni outsiderzy, tak zwana Szczęśliwa Siódemka lub Klub Przegrzywów, którym latem 1960 roku na pewien czas udało się pokonać potwora. Jednak w 1990 roku Pennywise powraca, a dorośli już bohaterowie muszą ponownie podjąć zmaganie ze złem.

Pennywise jest wyłącznym wcieleniem zła egzystującym pod Derry, opisywanym przez jedną z postaci, Bena Hanscoma, jako coś, co potrafi czytać w umysłach i przybierać kształt tego, czego się obawiamy. O ile w serialu w sposób eksplicytny wyłożono zamiary Pennywise'a – stwór pragnie zabijać, okaleczać i pożerać dzieci – o tyle nigdy nie wyjaśniono, z jakiego powodu to czyni. Twórcy nie pokazują bowiem jego punktu widzenia, co jest zamienne dla narracji o złu. Ilekroć widzimy rzeczy z perspektywy sprawcy, jego złowrogość przestaje być tak oczywista. Zgodnie więc z wymogami mitologii najczystszej zła, Pennywise zaprezentowany zostaje jako monstrum całkowicie ukontentowane własnym powołaniem, sypiące chwytlwym a złowrogimi frazami typu „oni wszyscy tu pływają”, co jedynie amplifikuje niejasność kierujących nim motywacji. Potwór nie zostaje ponadto obdarzony jakimikolwiek cechami, które mogłyby wywoływać sympatię, nie kierują nim żadne pozytywne determinanty, nie sposób usprawiedliwić jego dążeń choćby przy pomocy traumy z dzieciństwa. Przeciwnie protagoniści, których perturbacje życiowe czy trudności socjalizacyjne w grupie rówieśniczej zostają w sposób wyraźny i pełny zarejestrowane.

Pennywise przyjmuje postać klauna, co samo w sobie jest niepokojące – wszak klauni przysłaniają twarz farbą, by niemożliwe było odczytanie z ich mimiki stanów emocjonalnych czy intencji. Zachowują się przy tym nieprzewidywalnie, a wręcz chaotycznie. Warto dopowiedzieć, że sam Pennywise pokazany zostaje kilkakrotnie jako obnażająca kły i pazury zniekształcona kreatura, maskująca swą morderczą naturę przy pomocy kostiumu kojarzonego z radością i zabawą. Jest to o tyle logiczne, że podobne przebranie ma służyć zwabianiu padających ofiarą potwora dzieci. Wszelako pod względem estetycznym klaun z ustami wypełnionymi „ostrymi jak brzytwy kłami” i mający mordercze zamiary, stanowi bardzo przemyślny concept, polegający na przywołaniu dosadnych bodźców stymulujących psychologiczne reakcje, o których była mowa w pierwszej części rozdziału, wywołujących emocjonalne napięcie związane z figurą maniakałnego *joie de vivre*, ucieleśnianą przez Pennywise'a. Przedstawione w *Coś zło* przyobleka też kształt poruszających się, uległych procesom dekompozycyjnym ciał, a wreszcie ogromnej, pająkowatej istoty. Podobne reprezentacje wiążą się z aktywizacją mechanizmów obronnych w reakcji na obraz rozkładających się zwłok jako nośnika choroby, zaś zanimowanych martwych jako zaburzenia niedyskursywnych granic ontologicznych (dodać tu wypada, że te dwa połączone elementy czynią z zombie istotę odrażającą acz przyciągającą uwagę). Widok przerośniętego pająka również powoduje uruchomienie mechanizmów obronnych wypracowanych w człowieku w toku ewolucji.

Teoretycznie rzecz ujmując, twórcy mogli wybrać którykolwiek inny z wielu możliwych kształtów do ukazania zła, jednak nie dziwi to w perspektywie ewolucyjnej, skoro jadowite pająki miały spory wpływ na selekcję naturalną wśród człowiekowatych. Strach przed nimi konstituował czynnik adaptacyjny w środowiskach, w których stanowiły one śmiertelne zagrożenie, co oznacza, że serialowy pająk-gigant z produkcji *Coś* wywołuje reakcje osadzone w biologicznie uwarunkowanych lękach (RAKISON & DERRINGER 2008).

Uosabiane w serialu przez Pennywise'a zło ma również swoje odpowiedniki poza sferą nadnaturalną w postaci dysfunkcyjnych rodzin, nieradzących sobie z negatywnymi emocjami rodziców czy złośliwych agresorów, służących jako naturalistycznie przedstawione paralele monstrualnego zła rezydującego pod miastem, konkretyzujących się także w mocno podkreślanej tutaj prawidłowości, że nie trzeba mieć wyglądu potwora, by nim być, ponieważ wystarczy po temu aspołeczne czy destrukcyjne zachowanie. Gdy bohaterowie spotykają się ze sobą jako dorośli, Mike Hanlon mówi o lecie 1960 roku jako czasie, w którym odnaleźli się oni nawzajem, zauważając, że to wspólnotowość dała im siłę, bez której „Coś” wyłapałoby ich jednego po drugim. Zaniehbujący swe obowiązki rodzice, niewrażliwe szkolne łobuzy oraz morderczy klaun z piekła rodem zostają pokazani w opozycji do pozytywnych efektów przynależności społecznej czy prowsólnotowości, reprezentowanej przez grupę outsiderów. Podobne rozłożenie wartości odzwierciedla etos egalitaryzmu, który odnaleźć można w zbiorowościach łowiecko-zbieraczych. Ludzie rozwinęli predyspozycje do społecznej integracji, a także do wychwytywania i piętnowania zachowań dominatywnych (CARROLL 2009), co w serialu przekłada się na gloryfikację przyjaźni oraz przyjemności płynącej w poczucia przynależności, nadających moc duchowemu dobru. Stanowi ona opozycję wobec jednostkowej, dążącej do dominacji, niszczycielskiej siły zła, a także względem nieprzejawiających zachowań prospołecznych ludzkich antagonistów.

Perspektywa ewolucjonistyczna sprzyjać może wyjaśnieniu, dlaczego to właśnie klaun Pennywise zyskał status popkulturowej ikony. Figura ta jest bowiem zaprojektowana zdecydowanie w taki sposób, aby w łatwo mogła ona uchwycić zainteresowanie gatunku, którym się karmi, dysponując ponadto fizycznymi cechami drapieżnika; w jego charakterystyce dominuje wrażenie niebezpieczeństwa, ma on przecież zdecydowanie krzywdzielskie zamiary, a co więcej – jest w stanie łamać prawa fizyki. Podobna postać utrafia doskonale w bodźce sterujące poznawczymi mechanizmami zarządzania zagrożeniem i w związku z tym wzbudza w widzu projektowane przez twórców negatywne emocje. Co więcej, prezentowany świecie serialu *Coś* pejzaż moralny wyraźnie

uprzywilejowuje zachowania prospołeczne w kontrze do zachowań destrukcyjnych bądź aspołecznych. Stanowi to odbicie etosu egalitarności, przedstawianego moralizatorsko jako bitwa między siłami dobra a mocami zła. Będąc ucieleśnieniem tego ostatniego, Pennywise jest trafnie sportretowany jako groźny drapieżnik pozbawiony jakichkolwiek cech umożliwiających odkupienie jego win, zyskujący tym samym status jednoznacznie antagonistyczny.

## Dzieci walczą z potworami. Zło kontra Rowerowy Patrol

W powieści *Letnia noc* Dana Simmonsa zło wywiedzione zostało z egipskiej mitologii. Oto ciemne moce związane z Ozyrysem, panem podziemnego świata, w niewytłumaczalny sposób skoncentrowały się w kościelnym dzwonie, przetransportowanym z Włoch do Elm Haven w stanie Illinois. Kiedy na przełomie XIX i XX wieku rozjuszona tłuszcza linczuje ciemnoskórego, niesłusznie oskarżonego o morderstwo mężczyznę, budzi to drzemiące wewnątrz dzwonu moce. W 1960 roku dojrzewają one już w pełni do siania spustoszenia w Elm Haven i zaprowadzenia nowej ery mroku.

Pod względem konstrukcyjnym i tematycznym *Letnia noc* jest bardzo zbliżona do przytaczanych już wcześniej produkcji, aczkolwiek akcja powieści rozgrywa się w ciągu kilku letnich tygodni roku 1960 w sennym miasteczku amerykańskiego Środkowego Zachodu. Tutaj także przedstawiona zostaje grupka małoletnich bohaterów – członków Rowerowego Patrolu – jednoczących się, by pokonać starożytne siły zła. W obu analizowanych utworach dzieci obdarzone są niedostępną dorosłym percepcyjną wrażliwością. Protagonisci występują nie tylko przeciw wrażym monstroom, lecz mierzą się również ze złośliwymi, psychopatycznymi rówieśnikami oraz obojętnymi dorosłymi, niezdolnymi do uświadomienia sobie obecności złych mocy. Pejzaż moralny również zostaje wyraźnie spolaryzowany w perspektywie etosu egalitarnego, bowiem zachowania prospołeczne i przynależność do zbiorowości, ukazane jako pozytywne, skonfrontowane zostają z postawą bezinteresownej żądzy krzywdzenia (upostaciowanej przez nadprzyrodzone moce) i egoistycznych ambicji (reprezentowanych przez Congdena i jego ojca).

Co znamienne, w serialu *Coś umiera* wyłącznie jeden z głównych bohaterów, Stanley Uris, który w roku 1960 na nadprzyrodzone zło reaguje stwierdzeniem, że „to empirycznie niemożliwe”, zaś jako dorosły nie chce dać wiary w powrót „Czegoś”, odmawiając tym samym przyłączenia się do dawnych przyjaciół, którzy zamierzają ostatecznie wspólnie pokonać Pennywise’a. Szukając ucieczki przed nieznośnym dysonansem poznawczym, protagonista popełnia samobójstwo, tym samym przestając być częścią grupy.



W *Letniej nocy* bohaterem, którego spotyka śmierć, jest Duane McBride, zaczytany samotnik i jednocześnie najmniej przysposobiona społecznie postać. Jego duch mówi Dale'owi, że jeśli pozostali będą zmagać się ze złem w pojedynkę, poniosą – jak on – porażkę. Do pokonania sił ciemności potrzeba więc wysiłku kolektywnego.

W powieści *Letnia noc* mroczne moce mają w swej apokaliptycznej misji za pomocników zarówno niegodziwych ludzi, jak i przedstawicieli Mrocznego Świata, pochodzących zapewne z jakiegoś okultystycznego, spirytualnego wymiaru. Gdy więc zapada noc, z martwych powstają rozkładające się zwłoki, a do tego materializują się także długie na trzydzieści pięć stóp węże o morderczych inklinacjach. Z perspektywy ewolucyjnej zabiegi te wydają się niezwykle uzasadnione, skoro od stu milionów lat węże stanowiły dla ssaków śmiertelne zagrożenie. Ów ewolucyjny wyścig zbrojeń między ssakami a gadami miał ogromny wpływ na ukształtowanie się naszego genomu – skoro te drugie dysponowały jadem, te pierwsze rozwinąć musiały bystrzejszy wzrok i większe mózgi (Isbell 2006). Współczesnym ludziom pozostał instynkt do zwracania bacznej uwagi na węże niezależnie od tego, czy występują one w lokalnym ekosystemie, czy nie. Przypomnieć też należy, iż gady te pełnią szczególną rolę w mitologiach, legendach i religiach na całym świecie. Wynika to z faktu, że wywołują one silne reakcje ludzkiego organizmu, począwszy od przerażenia, na szoku skończywszy. Tym bardziej więc trudno zignorować obecność węży, a już zwłaszcza długiego na trzydzieści pięć stóp, zaś reakcję taką bardzo ściśle uzasadnia nasze ewolucyjne dziedzictwo.

Choć Simmons wystawia swoich bohaterów do zagorzałej walki ze starożytnym, nadprzyrodzonym złem, to mimo wszystko powieść w mniejszym stopniu dotyczy paskudnych węży czy rozkładających się trupów, a w większym silnych więzi łączących młodocianych protagonistów oraz sentymentu do pełnego blasku dzieciństwa spędzanego w sennym amerykańskim miasteczku w połowie XX wieku. Pisarz wyzyskuje zło i jego spotworniałe reprezentacje jako udratyzowanego pretekstu do opowiedzenia nostalgicznej, angażującej emocjonalnie historii o przyjaźni, lojalności i świętości dorastania. Chwytlive jako motyw potwory stają się narracyjnymi narzędziami, pozwalającymi Simmonsowi umieścić bohaterów w sytuacji ekstremalnej i opowiedzieć o wiele bardziej pomysłowo i uczuciowo historię, dla której okultystyczne monstra są tylko tłem.

## Podsumowanie. Powab i sfunkcjonalizowanie monstrów

Potwory bez wątpienia są figurami przyciągającymi uwagę. W *O pochodzeniu człowieka i doborze w odniesieniu do płci* Darwin opisywał wychowane w niewoli małpy, które reagowały strachem na widok trzymanego w torbie węża, co oznaczało, że ich odczucia uwarunkowane zostały na etapie ewolucyjnym. Darwin zwrócił także uwagę, iż pomimo obaw, jakie obserwowane małpy żywiły wobec gada, nie były też w stanie powstrzymać się przed zerkaniem na niego. Były tak samo zdeterminowane ciekawością, jak ludzie, których pociągają potworności, o ile tylko te pozostają w bezpiecznej od nich odległości – na przykład tak, jak ma to ma to miejsce w wypadku fikcji narracyjnej.

Choć w nadnaturalnym horrorze opisywane są absolutnie nierealistyczne potwory i siły ciemności dziwacznej konduity, wszelako reakcje psychologiczne, jakie narracje te wywołują, są zdecydowanie autentycznej natury. Historie grozy to place zabaw dla wyobraźni, okazja do przeżywania i mierzenia się w kontrolowanych warunkach z negatywnymi emocjami. Fantastyka tego typu dostarcza naszej imaginacji niebywale przekonujących reprezentacji zła, pozwalając na emocjonalne zaangażowanie, a przy tym mogąc również prowokować refleksję i intelektualne rozważania nad naturą zła. Najbardziej absorbujące psychikę horrory to te, w których mierzymy się z własnymi adaptacyjnymi mechanizmami poznawczymi. Aspekt ten wyzyskują narracje grozy, a jego specyfika uzasadnia powody, dla których wizje potwornych istot nie opierają się na przypadkowych wyobrażeniach, lecz pasują do wzorców pierwotnych, instynktownych odruchów, jakie zachodzą w centralnym układzie nerwowym w momencie napotkania zagrożenia.

Na postawione przez Baumeistera, a przytoczone we wprowadzeniu pytanie: „W jak sposób rozmaite kultury i pochodzący z różnych zakątków świata ludzie wypracowali niemalże identyczny koncept, skoro nie jest on oparty na rzeczywistości?” – możemy odpowiedzieć w kontekście przemian i uwarunkowań ewolucyjnych. Zarówno uniwersalne wyobrażenia zła, jak również węże, pająki i bestie o ostrych kłach i pazurach, mają swoje źródło w realnych zagrożeniach, tyle że nie takich, które czyhają na mieszkańców miast w czasach współczesnych. Stanowią one refleksy dawnej, prehistorycznej rzeczywistości naszych przodków, żyjących nadzieją na przetrwanie kolejnej mrocznej i pełnej niebezpieczeństw nocy. Według Baumeistera, żeby zagrożenie owo nie tylko dostrzec, lecz i zespoić z konceptem zła, należy je umieścić w optyce społecznej. Poczucie tego, co złe, wywodzi się bowiem z tego, co z naszej perspektywie za takie uchodzi,

co umieszczamy w odniesieniu do dobrych w naszym mniemaniu uczynków – tych prospołecznych, rozsądnych, przyzwoitych – a co stoi z nimi w sprzeczności, kiedy ludzkie lub nieludzkie istoty zagrażają naszemu porządkowi trwania, animowane przez jakieś niemające uzasadnienia zło. Podobna iluzja pozwala opierać się zagrożeniom i czynić to, co niezbędne dla dobra innych, byleby tylko niosło to korzyść nam samym bądź zbiorowościom, do których należymy. Stanowi ona także kluczowy element estetycznego dreszczyku, na jakim osobliwie ufundowane są horrory.

*Przełożyła Ksenia Olkusz*

## Źródła cytowań

- BAUMEISTER, ROY F. (1997), *Evil: Inside Human Cruelty and Violence*, New York: W. H. Freeman and Company.
- CARROLL, JOSEPH, JONATHAN GOTTSCHALL, JOHN A. JOHNSON, DANIEL J. KRUGER (2009), 'Human Nature in British Nineteenth-Century Novels: Doing the Math', *Philosophy and Literature*: 1, ss. 50-72.
- COSMIDES, LEDA, JOHN TOOBY (2000), 'Evolutionary Psychology and the Emotions', w: Michael Lewis, Jeanette M. Haviland-Jones (red.), *Handbook of Emotions*, New York: Guilford Press, ss. 91-115.
- CREED, BARBARA (1996), 'Horror and the Monstrous-Feminine', w: Barry Keith Grant (red.), *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*, Austin: University of Texas Press, ss. 35-65.
- DARWIN, CHARLES (1871), *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*. London: John Murray, online: <http://darwin-online.org.uk/content/frame-set?pageseq=56&itemID=F937.1&viewtype=side> [dostęp: 1.11.2018].
- ISELL, LYNNE A. (2006), 'Snakes as Agents of Change in Primate Brains', *Journal of Human Evolution*: 51, ss. 1-35.
- MARKS, ISAAC M., RANDOLPH M. NESSE (1994), 'Fear and Fitness: An Evolutionary Analysis of Anxiety Disorders', *Ethology and Sociobiology*: 15, ss. 247-261.
- ÖHMAN, ARNE, SUSAN MINEKA (2001), 'Fears, Phobias, and Preparedness: Toward an Evolved Module of Fear and Fear Learning', *Psychological Review*: 108, ss. 483-522.
- RAKISON, DAVID H., JAIME DERRINGER (2008), 'Do Infants Possess an Evolved Spider-Detection Mechanism?', *Cognition*: 107, ss. 381-393.