

Bevezető

Dolgozatom középpontjába, a vámpír karakterét állítottam. Amiért a szörnyetegek széles palettájáról pont ezt, az emberhez leginkább hasonlító alakot választottam, az igen egyszerű érvekkel magyarázható. A vámpír karaktere, az a szörnyeteg, aki fejlődése egy bizonyos szakaszán, majdnem emberi érzelem világgal éli halhatatlan életét. Képességei emberfelettiek. Egyetlen mindig jelenlévő gyengesége, a vérvágya.

A vámpírfilmek megismerése közben, több szabályszerűséget fedeztem fel, ezeket a megfigyeléseimet összegeztem ebben a dolgozatban. Az első fejezetben általános képet festek fel a vámpír karakter történeti háttéréről, amiért ezt elengedhetetlennek tartom, az, hogy a vámpír filmeket nem tudnánk objektíven vizsgálni, ha nem ismernénk a karakterüket övező félelmünk alapját. Ezek a mondavilágból származó elemek, meghatározták a vámpír irodalmi, majd később a filmes megjelenítését is.

A második egységben a vámpír karakterének lineáris fejlődési folyamatát mutatom be filmes példákon keresztül. Meg fogom ismertetni az Olvasóval, az általam használt, „szörnyeteg, démoni szerető, hős”fogalmakat. Ezek a fogalmak, valójában fejlődési állomások, amelyekhez különböző külső és belső karakterjegyek tartoznak. Ismertetem az általam kísérő karakterként definiált alakok, szerepét, megjelenését, újraértelmezéseit, fejlődésének főbb állomásait.

A harmadik egységben, a vámpír film jövőjét veszem górcső alá, lehetséges jövőképeket vázolva fel. Központi szerepet tulajdonítva a remedializációs folyamatoknak, videojátékok és szerepjátékok filmművészetre gyakorolt erőteljes hatásának.

A dolgozat végére célom, hogy az Olvasók átlássák a vámpír karakter fejlődésének háttérében meghúzódó jelenségeket. Megismerjék az új interaktív médiumok, filmre gyakorolt erős hatását.

I. Fejezet

A vámpír archetípusa-vámpírizmus történeti és tudományos értelmezése

A vámpír karakterét a történelem során rengetegképp definiálták, legközelebb a teljes meghatározáshoz, a következő összefoglaló állhat, olyan élőholt szörnyalak, amely egyszerre egyesít állati és emberi tulajdonságokat, létállapota fenntartását, élőlények vérének, életenergiájának kiszípolozásával éri el.¹

A vámpírizmus legendája, megközelítőleg végig kísérte az emberiség történetét. A vámpírokat meghatározó tulajdonságok jelen voltak, az ókori asszír Pantheonban ugyanúgy, mint a görög és a római kultúrában.

A sumér-akkád mitológiában két fő birtokol vámpíri jellemzőket, különös érdekesség, hogy mindkettejük női alak, egyikük Lilit istenség, nevének pontos jelentése az etimológusok körében viták tárgyát képezi, a tudósok azonban megegyeznek abban, hogy jelleme egyértelműen gonosz volt. A másik karakter Lamastu az alvilág démonnője, aki emberi csecsemőket falt fel és vérükből lakmározott. A héber mitológia gyakorlatilag összemosta a két alakot, aki Ádám első feleségeként látta meg a napvilágot. Isten ugyanabból az anyagból alakította ki mindkettejüket, Lilit azonban, nem tűrte el Ádám felsőbbrendűnek történő beállítását, a női emancipáció jelképévé vált. Sorsa a patriarchális viszony elutasítása után, éles fordulatot vett, az Édent elhagyva, a sivatagban talált új otthont, ahol naponta több ezer fél lénnel, köztük nagyszámú démonnal közösült. Ezen egyesülések eredményeképp több ezer, tisztátalan, démonikus gyermeknek adott életet. Isten a felborult erőegyensúly helyre állítására, elrendelte, hogy Lilitnek, és gyermekeinek pusztulniuk kell. A pusztítás emberöltőkön keresztül zajlott. Lilit nem evett a Tudás Fájának gyümölcséből, így halhatatlansága átokká változott, gyermekeinek pusztulása felszította bosszúszomját, melyet,

¹ Lásd Vajdovich György-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. p.15

az eddigre Ádámtól, és Évától származó emberiség, elszaporodott gyermekein elégitett ki, vérüket szívva, testüket felfalva.²

A görög istenek és isteni lények kisenciklopédiája Empuszának nevezi a vámpírizmus ismertetőjegyét viselő alakot” Alvilági istennő, Hekaté környezetéből. Egy lába volt, de az is öszvérláb, amelyen ércsarut hordott. Éjszaka feljárt az Alvilágból és elhagyott helyeken, keresztutakon, különböző alakot öltve magára lesett áldozataira. Egész ábrázata fénylett, mint a tűz. Magához csalogatta a gyanútlan utazókat, majd kiszívva vérüket megölte őket, ha azonban valaki nem ijedt meg tőle és bátran rákiáltott madárra emlékeztető, csiripelés szerű hanggal eltűnt.”³ Homérosz eposza, az Odüsszeia is kínál alternatívát a vérivó szörnyetegen megismeréséhez. Odüsszeusz alvilági bolyongása során vért kínál fel a holt lelkek szóra bíráságához.⁴

A római mondavilág Lamiák-nak nevezi Lamia leszármazottait. Kiknek deréktól lefelé gyönyörű női teste volt, felsőtestük kígyó alakot öltött. Lamia Bélosz egyiptomi király és Ankhinoé leányaként jött a világra Gyönyörű nő volt, olyannyira, hogy még maga Zeus főisten is belé szeretett. Lamia több gyermeket szült neki, különleges tulajdonságokkal ruházta fel szerelme zálogául. Egyik ilyen képessége volt, hogy bármivé át tudott alakulni, valamint ki tudta venni a szemét, hogy alvás közben is, szemmel tarthassa a világot Héra, Zeus felesége tudomást szerzett azonban a viszonyról és lemészárolta Lamia gyermekeinek nagy részét.. Lamia szenvedése azonban nem ért itt véget, Héra istennő rút lidércé változtatta Őt, ezzel elpusztítva a Zeus számára oly fontos szépségét. Lamia, kiengesztelésül, vagy más források szerint örületből saját gyermekei mészárlásába kezdett. Innen eredeztetni a római mondakör, hogy a Lamiák alvó csecsemőket faltak fel.⁵

² Lásd <http://hu.wikipedia.org/wiki/Lilit> Ibid <http://hu.wikipedia.org/wiki/Lamastu> utolsó hozzáférés dátuma 2012. november 18.

³ <http://www.valtozovilag.hu/qc/E.htm> utolsó hozzáférés dátuma 2012. november 18.

⁴ Lásd: Homérosz: Odüsszeia (trans. Devecseri Gábor) Európa Diákkönyvtár, Budapest Európa könyvkiadó , 2004.XI. 66-100. pp. 162.

⁵ Lásd: <http://afantasyfoldje.qwqw.hu/?modul=oldal&tartalom=1176270> utolsó hozzáférés dátuma 2012. november 18.

A vámpír szó eredete tisztázatlan, és viszonylag új keletű, a szakirodalomban leggyakrabban szláv eredet lehetősége merül fel, a vérivó szó megfeleltetéséből.

A vámpírok körüli mítoszok kialakulásának egyik oka, a középkori orvostudomány kiforratlanságára vezethető vissza. A vércsapolási eljárások, érvágás, gyógyászati piócaalkalmazások, mind csak, erősítették az emberek vámpírizmustól való félelmét. A másik fő ok a hit világában keresendő, a középkori emberek hittek abban, ha valaki erőszakos halállal hunyt el, felakasztották, öngyilkos lett, vagy a temetést nem a vallási, hitbéli dogmák merev szabályai szerint végezték, a holt lelke megrekedhet élet és nem lét határán. Ez a nyughatatlan lélek, pedig az élők közé visszatérve, éli halhatatlan életét. A harmadik út pedig az emberi elme legmélyén gyökerezik, mely logikusnak tűnő válaszokat keres, az általa fel nem fogható dolgok magyarázatára, itt kiemelve az orvostudomány által, akkor racionálisan nem értelmezhető betegségeket, tüneteket.⁶ A vámpírizmus orvostani példázatai a középkorból a teljesség igénye nélkül:

- Porfíria: a Vörösvértestek szintézisének hibája, rejtőzködő kórnak is nevezik, mivel nehéz diagnosztizálni, a tünetek széles skálán változhatnak, a betegségben szenvedőknek újabb csapás, hogy örökletes. A porfíria egyik fajtája az úgynevezett eritropoetikus protoporfíria, melynek legfőbb tünete a kóros fényérzékenység. Eritropoetikus protoporfíriában szenvedő beteg bőre, a legkisebb napfény hatására, begyullad, felhólyagosodik, sápadt, beteges arcszín, foghagyma undor mivel ezek indukálhatják a tüneteket ezek pedig a vámpírok fiziológiájának alaptézisei.⁷ Középkori javasolt gyógymód: állati vér megívása, amely tovább erősítette a vámpírok létezésébe vetett hitet.

Az elhunytan, halála után megjelenő, vámpírrá válásának „egyértelmű bizonyítékai” és ezek rövid modern kori, tudományos magyarázata.

- vér jelenléte a holtest arcán: a bomlás során keletkező gázok nyomása, a testneveket a testnyílásokon keresztül kipréseli.

⁶ Lásd Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-, Meridián kiadó, 2009. p.17

⁷ Lásd:

http://www.hazipatika.com/napi_egeszseg/kronikus_panaszok/cikkek/a_kiraly_betegsege/20110309114530
utolsó hozzáférés dátuma 2012. november 18.

- teste jól tápláltnak tűnik: a hasüregben lévő gázok miatt a holttest felfúvódik, így úgy tűnhet mintha táplálkozott volna.
- megnagyobbodott körmök és szakáll: a mumifikáció folyamata, amely a víz elpárolgásának tudható be.

E néhány példából egyértelművé válik, hogy a középkori emberek nem ismerték az emberi test bomlási folyamatait, így racionális magyarázatnak az tűnt, hogy az elhunyt valójában nem is halhatott meg, lét és nem lét határán egyensúlyoz, mivel testét nem fogadta be a föld.⁸

A témához megkell említenünk Diane Arbus fotográfus művész „különös világát”, amelynek szereplői többek közt testi fogyatékos emberek. Ezek az emberek, az emberiség történelme során rengeteg viszontagságot éltek át, cirkuszokban látványosságként mutogatták őket. A látogatókból pedig félelmet váltottak ki, mivel külső megjelenésük eltért a megszokottól.

Érdekes egy gondolatot szánni, annak az évezredes emberi sztereotípiának, amely szerint a szép az jó, a rút pedig gonosz. Ez a fajta, belső és külső jegyek összekapcsolása, befolyásoló erővel hatott a filmre.

Vámpírfilmek vizsgálatát megelőzően néhány alapvető megállapítást, tennünk kell. A horror latin eredetű szó, amelynek jelentése rettenet, iszonyat. Először az irodalomban találunk rá példát,⁹ Ahogy Noel Carroll értelmezi transzmediális műfajként, több médiumokon keresztül is megjelenik. A horror film műfaja többes célt hivatott szolgálni, a rettegés, az iszonyat, borzalom kiváltására alakult ki.¹⁰

A vámpírfilm, alapvetően a horror filmnek egy alműfaja. Ezt bizonyítja Noel Carroll szörnytipológiája. A horror műfajának főszereplője a szörny, amely fenyegető jelenség, keveréklény¹¹ A középpontban szereplő magas rangú szörnyalak, emberi, démoni, állati jegyeket egyesít. Összetett alak melynek tragédiája abban áll, hogy komplex mivolta ellenére, nem tud szimbiózisban élni az emberekkel. Megpróbál elrejtőzni, megpróbálja elhitetni, hogy

⁸ Lásd: Vampire secrets, 2006 History Channel 2006. október 29

⁹ Lásd <http://hu.wikipedia.org/wiki/Horror> utolsó hozzáférés dátuma 2012. november 18.

¹⁰ Lásd, Carroll, Noel: The Philosophy of Horror or Paradoxes of the heart. New York-London :Routledge 1990. pp. 12-13.

¹¹ ibid. p 35.

valójában csak a rémmesék egy kitalált alakja, de vámpírizmusa, a vér sarcolása felhívja magára a világ figyelmét, és elpusztítására ösztönzi azt. A vér iránti függősége a gyengesége, mivel kárhozott öröklétét mások életenergiájának szipolyozásával váltja meg.

Joggal merülhet fel bennünk az a kérdés, hogy mi történne, ha a vadász, már minden prédát elpusztított volna maga körül? Nem tudná fenntartani lét és nem lét határán egyensúlyozó állapotát, éhsége felemésztené, és elpusztulna. Az előbb említett, problémával foglalkozik a vámpírfilm egy új darabja, Michael Spierig, Peter Spierig rendezte *Daybreakers - A vámpírok kora* (2009) A történet néhány szempontból egyedülálló:

A világ, dolgozatomban később sokat hivatkozott, sötétség világának tökéletes fordítottja, melyben az emberiség 95%-a megfertőződött a vámpírizmus vírusával, és néhány év alatt gyakorlatilag kipusztult, hála a járvány robbanásszerű elterjedésének. A vámpírok önmagukat az evolúció következő mérföldkövének tartják. Környezetüket "új életük" elvárásaihoz alakítják át. Nappal földalatti folyósón vagy, tökéletesen leárnyékolt autókban közlekednek, Megjelenik az embervér, mint értékesíthető termék Az értékesítésére pedig, monopóliumok szerveződnek, akik elfogják a megmaradt embereket, és mesterséges komában tartva donorként használják őket. Sajnálatos módon azonban e halhatatlan létállapot nem tarthat örökké, mivel a film kezdetén tisztázásra kerül az a kellemetlen tény, mi szerint, alig egy hónap múlva minden csepp emberi vér elfogy. Az úgy nevezett "vérválság" következményeként a vámpírok társadalma megbomlik, a túl keveset táplálkozó vámpírok visszadegradálódnak, tudat nélküli szörnyetegökké, melyek külsője eltorzul, megjelennek az állati vonások, fül, fogak megnyúlnak, hártyás denevér szárnyaik alakulnak ki. Vérehségük csillapításra saját társaikból, vagy ezek hiányában önmagukból táplálkoznak. Az emberiséget, azonban, még a vámpírok számára megoldást jelentő "pótvér" sem mentené meg a kipusztulástól, a vámpírok egy mondattal eltörlik az emberiséget.

" A fajuk nagy részének bizonyára megfelelő lesz a pótvér, de mindig akadnak, majd akik hajlandóak kicsit többet fizetni a valódiért."

A film végén pedig, az emberré változás biológiai fegyverével, törlik el a fennálló viszonyrendszert.¹²

¹² Lásd: Michael Spierig, Peter Spierig *Daybreakers* (2009)

A Vámpírfilmek típusai

A vámpírfilm története 1922-ben kezdődik, Bram Stoker kultikussá vált 1897-es regényének a *Draculának* filmes adaptációja ekkor jelenik meg *Nosferatu* címmel. A rendező Friedrich Wilhelm Murnau megváltoztatta a Draculában található neveket, és a cselekményszálakat is, így Stoker özvegye a film bemutatását követően szerzői jogok megsértésére hivatkozva, beperelte a filmrendezőt, akit a bíróság kötelezett a kópiák megsemmisítésére. Néhány filmtekercs azonban külföldi közvetítőkön keresztül megmenekült, és a későbbi filmgyártás meghatározó alapjául szolgált.¹³

Murnau klasszikusa megteremtette a sötétségben élő, romlott szörnyeteg auráját. A karakter külső megjelenése erősíti a film bevezető jelenetsorait célja a félelemkeltés.¹⁴ A filmvásznon élénk lépő Max Schreck alakította Orlok Gróf bár emberi testalkatú állati jegyeket hordoz. Szentségtelen szövetségét a sátáni erőkkel stigmákként viseli, denevérszerű fülei, patkányfogai megnyúlt körmei, mind-mind a pestis a fekete halál képi szimbólumai. Az Orlok gróft megpillantó nézők, könnyen asszociáltak arra, hogy ez a karakter maga a dögvész materializációja, melynek egymagában, hatalmában áll elpusztítani az emberiséget. Belső motivációja is illeszkedik külső karakterjegyeihez, egyetlen ösztön motiválja, a táplálkozási szükségletek kielégítése. A táplálkozás mellett megjelenik az áldozatok megrontásának vágya is.¹⁵

Az első évtizedek rendezői rendszeresen visszatértek az előbb bemutatott adaptációhoz, cselekményszálát újraértelmezték, központi karakterét átalakították. Megváltozott a karakter külső megjelenése, belső pszichológiája is. A megjelenő új karakter a démoni szerető karaktere. Első filmes megjelenése 1931-re datálható, a rendező Tod Browning. Drakula karakterét az ifjú Lugosi Béla alakította, ahogy a filmet megelőző színdarab főszerepét is. A

¹³ Lásd Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, *A vámpírfilm alakváltozatai*, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. pp 40.

¹⁴ Ibid pp 42-43.

¹⁵ Lásd: Wilhelm Murnau, *Nosferatu 1922* Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal Prana-Film GmbH

szereplőválasztás kuriózumnak számított addig, mivel a démoni szerető karakterét a megelőző időszakokban, kizárólag nők játszották.

A sikerhez az is hozzájárult, hogy hangosfilm lévén a szereplők megszólaltak a vásznon. A filmet ugyanakkor kevés párbeszéd jellemzi, a zenével szemben sokkal dominánsabbá válnak a zörejek, háttérzajok, illetve hosszú csendek. Mindez a film félelmetes atmoszféráját fokozza. A filmben az erdélyi ősi mítoszok, középkori sötétség világa áll szemben a felvilágosult, modern mechanikus Londonéval, ahol a kultúra és a tudomány letépte magáról a hiedelmeket.

A főhős külső megjelenése is ezt igazolja, ő egy régi kor utolsó megmaradt képviselője, igazi arisztokrata, a népi sztereotípiáknak megfelelően, nagy tudású, ám romlott erkölcsű. Karaktere maga az egzotikum, tekintete karizmatikus, beszéde különleges, hosszú fekete köpenye, fehérre sminkelt arca megteremti misztikus auráját. Hangja ellentmondást nem tűrő, viselkedése tekintélyt, tiszteletet parancsol. Ezek azok a tulajdonságok melyek szexuálisan vonzóvá, ellenállhatatlanná teszik. Adottságai között az egyik legfontosabb, hogy szabadjára tudja engedni a lelkében élő fenevadat, amelynek következtében levetkőzi magáról emberi formáját. Az állatok közül kedve szerint át tud változni farkassá, amely a vadász szimbolizált megfelelője, valamint denevérré, amely az áldozatain parazitamód élőködik, és betegségeket terjeszt. Az átváltozásainak lehetőségei nem érnek azonban ezen a ponton véget, megjelenik a ködalak is, amely a karakter természetfeletti mivoltát volt hivatott igazolni, hiszen a köd csökkenti a tisztánlátás képességét, beszívárog a legkisebb réseken át, gyakorlatilag elpusztíthatatlan.¹⁶

A karakter külső tulajdonságain túl meg kell említenünk megváltozott belső motivációját is. Külső démoni szeretői mivolta lehetővé tette, hogy belső szükségleteit magasabb szintre emelje. A vágy kerül a középpontba. Ez a fajta, vágyakozás még nem rajongó-szolgáló típusú emberi vágyakozás, lényege igazából a birtoklás. Az előbb említett tézis a vámpír filmek későbbi évtizedeiben is többször megjelenik, a legjobb filmes megfogalmazás a vonzalomra:

"Szépnek látlak, mert ember vagy, gyarló, rövid életed,
szívedet, még akkor is ha megszakad.....

¹⁶ Lásd Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. pp 55-61.

Mindez, hirtelen sokkal értékesebbnek tűnik minden egyébnél..."¹⁷

A film újításainak sora még koránt sem ér véget, a külső és belső karakterjegyekkel, Megjelennek kísérő alakok, melyeket az évtizedek során a filmrendezők újra és újra új köntösbe bujdatnak. Az egyik ilyen a vámpírfeleség alakja, aki alárendelt férjének, annak parancsait feltétlenül teljesíti, ha hibázik ellentmondás nélkül fejet hajt. Filmes szerepe, az áldozatok megrontására, elcsábítására korlátozódik, harci jelenetekben védelmezi urát.¹⁸

Másik megjelenő karakter sokkal összetettebb, a vámpírvadász, aki a vámpír karakterrel párhuzamosan fejlődik a filmművészet során, így téve őt megfelelő ellenféllé. Kezdetben kelet és nyugat szembenállása határozza meg viszonyukat. Dracula karaktere Erdélyből érkezik, míg Van Hellsing a fejlett, babonákban kevésbé hívő, nyugatról, Németországból. A vámpír vadász ereje, a film hajnalán, a tudomány eredményeként felfedezte a módszert, melynek segítségével ellenfele elpusztítható. Bár fegyvere még nem a tudomány sokkal inkább a hit eszközei, (kereszt, szenteltvíz, karó, amely először 1931-ben válik fegyverré, majd végig kíséri a vámpírfilm történelmét) mivel okkult tudományokon alapszik. Később, ahogy az ellenfél fejlődik, úgy alakul át a vámpírvadász karaktere, megkezdve modern tudomány eredményeinek hadrendbe állítását. Amikor ez sem bizonyul önmagában elegendőnek, akkor a tudós vámpírvadász, harcossá alakul át. (John Carpenter vámpírok 1998) A 20. század végi vámpírok adekvát ellenfelei közt megjelennek nem emberi lények, sőt, a biológiai fegyverek is.¹⁹

Összefoglalásképp megállapítható, hogy Tod Browning Draculája, arcot adott a szörnyetegnek.

A karakter démoni szeretőként történő ábrázolása pedig, termékeny táptalajt biztosított, a filmrendezők későbbi generációinak, a kísérletezéshez, az új ábrázolásmódok, megközelítések vászonra viteléhez.

¹⁷ Lásd: .Michael Rymer, *Queen of the Damned 200*, Warner Bros. Pictures

¹⁸ Lásd Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. pp 54-63

¹⁹ Lásd: Stephen Norrington, *Blade 2009*, New Line Cinema

Lásd: Michael Spierig, Peter Spierig *Daybreakers* (2009)

Az egyik legérdekesebb új ábrázolásmód az 1994-ben bemutatott Neil Jordan rendezte Interjú a vámpírral. A film az azonos címet viselő 1976-ban kiadott Anne Rice regény alapján készült. A film szabadosan értelmezi a melódráma szemüvegén keresztül a központi karaktert. Középpontba helyezi a lelki folyamatokat, szörny testbe zárja az emberi lelket.

A Brad Pitt alakította Luis küzd emberi oldalának megőrzéséért, vele szemben álló ellentétes karakter Lestat aki kiirtotta magából az összes emberi érzelmet a szó szoros értelmében véve szörnyeteg. Luis és Lestat az érem két oldala, ez által a film különbséget tesz jó, azaz emberi érzelmekkel rendelkező, és rossz emberi érzelemmentes szörnyalak között.

A főhős karakterét az örök szenvedésre kárhoztatja. Aki már az életében is a halált kereste, fizikai testének halála után azonban az nem lét állapotába nem tud beilleszkedni, társat keres akivel megoszthatja kárhozottságát. Neil Jordan szakít a klasszikus filmes feldolgozások megközelítésével, az ő karaktere egyszerre teremtmény és leszármazott. Akinek meg kell tanulnia az éj gyermekeinek szabályait. A film egy másik kiemelt motívuma a családi kötelék, amely hasonlóságot mutat Kathryn Bigelow , 1987-ben megjelent Near Dark című vámpír westernjével.

A Neil Jordan fémjelezte interjú a vámpírral egy olyan komplex és egyedi alkotás amely megkezdte lerombolni a misztikus falat a vámpírlét és emberlét között.²⁰

A vámpíri és az emberi létet elválasztó határvonal vékonyodása, tovább gerjesztette a filmrendezők műfajkeverési kísérleteit. A műfaj keverés központi kérdése, hogy karaktert, a tradicionális gyökereitől lassanként eltávolítva újra értelmezze, átalakítsa. A szörnyetegből előbb démoni szeretővé változott, majd a későbbiekben hőssé avanszált. Lelke lassanként egyre inkább emberivé vált. Az egyik legérdekesebb példa, a 2007-ben megjelent David Slade rendezte 30 Days of Night című akció vámpírfilm. A film cselekménye átlagosnak mondható, a klasszikusnak számító vámpírhorda territorizációs kísérletén alapszik. A film vége azonban annál érdekesebb a főhőst alakító (Josh Hartnett) , hogy szerelmét megmentse a kárhozattól, önmaga vámpírizálja magát. A vámpírizáció mint megoldás, annak köszönhető, hogy a nemlét határát átlépő halandó, előbb az élőholt lét előnyeivel szembesül, emberfeletti

²⁰ Lásd Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. pp.236-242.

képességek birtokába kerül, az éhség, a vérszomj, az emberi lélek elpusztulása, némi haladékkal alakul ki. A főhős a teljes átváltozáshoz szükséges időt, arra használja, hogy elpusztítsa a horda alfahímjét. Saját életének feláldozásával, váltja meg társai életét. A film zárójelenetében, átváltozásának beteljesedése előtt elpusztítja magát. A film újítása, a majdnem vámpírrá váló főszereplő maximálisan emberi, önfeláldozó magatartásának bemutatása amelyre az átalakulás sajátosságai biztosítanak lehetőséget. A film érdekessége és újításai között mindenképpen ki kell emelni, hogy a zárójelenetben a női főszereplő újra beleszeret az időközben vámpírrá váló férjébe, de nem a belőle kialakult vámpírba szerelmes, hanem annak éppen megsemmisülni készülő emberi oldalába.

A szerelem a szörny és az ember lény között nem új keletű a filmművészetben. Ezt a tézist könnyű belátnunk, ha csak az Operaház fantomját vesszük alapul. Azonban ez a szerelem nem beteljesedő szerelem. Sokkal inkább a szépség és a szörnyeteg problematikájának filmes adaptációja.²¹

A beteljesedett, viszonzott szerelmet a románc műfaja alapozza meg, logikus tehát a vámpír karakter koncepciójának átalakítása, hogy alkalmassá váljon az emberi érzelmek viszonzására. Ha belegondolunk ez csupán egy pici lépés, a démoni szerető megjelenítéstől. A lét és nem lét kapcsolatának a viszonzott szerelemnek kell lennie, hiszen így a kárhozott öröklét is kellemesebbé válik. Azonban egy problémát meg kell fogalmaznunk ennek kapcsán, mégpedig az emberi lét halandóságát. A halhatatlan és a halandók közti beteljesült viszonzott szerelem legjobb filmes megjelenítése, amely megfogalmazta a választ, az előbb feltett kérdésre az, 1986-os Hegylakó című film volt. A főhős Christopher Lambert, mestere intelmének ellenére feleségével marad, egészen addig, amíg évtizedek múlva öregasszonyként meg nem hal. Magányát több emberöltő után feledteti vele újra egy ifjú hölgy szerelme. Az ördögi körforgás ellen a gyógyírt az jelenti, ha egyedül marad a halhatatlanok közül. Jutalma, pedig az hogy emberi életet élhet.

A viszonzott szerelem vámpír filmes megjelenése a 2008-as Catherine Hardwicke rendezte Twilightban csúcsosodik ki. Az alkonyat ember és nem ember közti romantikus viszonyt visz vászonra akció elemekkel kiegészítve. A főhős Edvard Cullen több szempontból is reformálja a vámpír külső és belső tulajdonságait. Első és egyik legfontosabb tulajdonsága, hogy nem fogyaszt embervért. Azonban vágyát az embervérre, és éhségét nem tudja levetközni magáról.

²¹ Ibid. pp 243.

Meg kell, jegyezzük, hogy film megjeleníti a vámpírizmus egy másik útját is, ez az út a szörnyeteg vámpírok útja. A vámpírok e csoportja, kizárólag prédaként tekint az emberre, nem motiválja Őket szexuális jellegű vágyakozás. Az alkonyat vámpírbrázolása a fantasy műfajának eszközkészletére épít. Edvard sokkal inkább szuperhős, mint, a horror műfajának vámpírja. Jó példa erre a vámpírok emberfeletti ereje, gyorsasága, valamint az, hogy a nap nem pusztítja el őket csupán, bőrük csillogásával leleplezi emberfeletti mivoltukat. Belső motivációjuk, az emberek közé való beolvadás vágya, amelyet a gyilkolás vágyának kiirtásával próbálnak véghezvinni. Az ifjú vámpír, kárhozata, a félelem, hogy nem tudja megfékezni, lelkében tomboló éhséget. A cselekmény próbára is teszi ezt a félelmét, de sikeresen felülkerekedik az éhségével folytatott harcban. A film kiemelkedő eleme, hogy a karakterek a cselekmény közben, nem alakulnak át, a vámpír nem változik vissza emberré, az embert nem vámpírizálják (egyelőre).²²

A vámpírfilmek fejlődése a társadalmi viszonyoknak megfelelően linearitásra törekedett. Hangsúlyozta a szereplők természetfeletti mivoltát. A szó földhözragadt értelmében megszűnt a karaktert övező, szívünket dermesztő félelem, mivel a vámpír beengedett minket nézőket, titkos világába, megismerhettük magányát, kételyeit. Megtudhattuk mi motiválta tetteit.

A rettegés vége, előre vetítette a klasszikus vámpírfilm műfajának megszűnését. A filmrendezők azonban, új eszközöket vonultattak fel, hogy a karaktert visszavezessék az eredeti koncepcióhoz. A eszköz amely lehetővé tette ezt, az a remedializáció jelensége volt.

²² Ibid. pp. 243-245

Remedializáció hatása a vámpírfilmre

Ebben a részben, néhány alapvető fogalom tisztázása után, összefoglaló képet adok arra, hogy a remedializáció jelensége miként alakította át a vámpírfilm lineáris fejlődési vonalát.

Mit értünk médium alatt? Televízió, film, számítógépes grafika, digitális fotográfia és virtuális valóság: ezeket a technológiákat médiumokként ismerjük és használjuk kultúránkban.”²³

A médiumok sajátos tulajdonsága, hogy remedializálnak.

Remedializáció jelentése: „Birtokba veszi más médiumok technikáit, formáit, azok társadalmi jelentőségét, és a valós nevében megkísérel versenyre kelni velük, vagy megpróbálja átformálni őket. A médium a mi kultúránkban soha nem működhet elszigetelve, mivel a többi médiummal a tiszteletadás és a rivalizálás révén folyamatos kapcsolatot tart fenn.”²⁴

A remedializáció jelensége végig kíséri a filmet, a film mozivásznon történő megjelenésén át, amely gyakorlatilag, színház, a festészet és a fotográfia közös remedializációja. Büfében, látóterünk középpontjába helyezett plakátokig. Természetesen ezek a kísérő gazdasági termékek, a film születésekor is jelen vannak, gondoljunk csak a filmbemutatót megelőző plakátokra, animációkra.

A szórakoztató ipar a remedializációt egyfajta újracsomagolásként értelmezi, ahol a gazdasági és a társadalmi szempontok elválaszthatatlanok. Mintha egy ismerős tartalmat beletöltenénk, egy másik médiumformába. ²⁵

Kiváló példa a remedializáció jelenségére a Penge című Marvel képregény, amely 1973-ban látta meg a napvilágot. 1998-ban született meg a filmvászonra, a vámpíroló koncepcióját modernizáló akcióhős. A film sikerén felbuzdulva, akció figurák tömegét bocsátották ki a játékboltok polcaira. 2000-ben már számítógépeken, konzolokon küzdhattünk a világot titokban irányító vámpírok ellen. 2011-ben anime sorozaton találkozhattunk utoljára pengével, a fél-vámpír vámpírvadással.²⁶

²³ Lásd: Bolter, Jay David and Grusin, Richard: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. pp. 64-84.

²⁴ BOLTER, Jay David-GRUSIN, Richard: *A remedializáció hálózatai* Apertúra, 2011. tavasz <http://apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin> letöltve 2012. november 19

²⁵ Ibid.

²⁶ Lásd: http://hu.wikipedia.org/wiki/Penge_%28film%29 letöltve 2012. november 20.

Ezek a termékek, médiumok együtt egy hipermediált környezetet képeznek, amelyben az újrafelhasznált tartalom minden érzék számára egyszerre elérhető.

A remedializáció hatása tisztán érzékelhető a Norrington, Del Toro, Goyer fémjelezte penge trilógiában.

Penge gyakorlatilag átmenet Batman és az X-men csapat tagjai közt, az előbbihez bosszúvágya, fájdalma, megszállottsága, és a különleges technikai eszközök alkalmazása köti, az utóbbihoz azoknak, misztikus képességeknek a birtoklása, melyek adekvát ellenséggé teszik őt a vámpírokkal szemben.

A trilógia sikeresen emeli át a számítógépes játékok narratív építkezését, ezek a narratív logikák egyértelműen szakítanak a klasszikus filmes elbeszélés móddal a vámpírfilm tekintetben. Pl: penge ellenfelei a filmekben, egyre erősödnek egyfajta pályák végi főellenséget testesítenek meg. Az akció filmi elemek egyértelműen felülkerekednek a horror szörnyeteg központú megközelítésén.²⁷

A filmben lévő vámpíri világ szoros összefüggésben áll az emberek világával, párhuzamosan működik, erős törvények szabályozzák.

Az emberek köszönhetően pl: anne rice regényeinek, és a vampire the masqrade-nek már nem féltek a vámpír karakterétől, hanem szerepjátékokat kezdtek játszani, hogy bőrükbe bújva utánozzák őket. A film világképe gyakorlatilag megegyezik egy 1991-ben kiadott szerepjátékkal Vámpír a maszkabállal A szerepjáték, amely alig több mint két évtizedes múltja ellenére, és megreformálta emberek millióinak szabadidő töltését, ezzel megremegtette a vámpírfilm alapköveit is. A piac tehát megteremtette a keresletet, melyet a filmnek ki kellett elégítenie. A remedializáció ékes példája, hogy az 1991-es kiadású szerepjátékból. Két számítógépes játék is készült. A vámpír maszkabál: megváltás 2000-ben valamint a vérvonalak 2004-ben²⁸

A köztünk megbúvó vámpírok világát a vampire the masqradeből megismert úgynevezett. sötétség világát, amely csupán annyiban különbözik az ablakon kitekintve élénk táruló képtől, hogy jelen vannak benne, azok a hallhatatlan szörnyek, amelyek bábjátékosként mozgatják az emberiséget, ez idáig legjobban a 2003-ban megjelent Wiseman rendezésű Underworld filmek adták vissza. Megjelenik benne a szerepjáték, és a számítógépes játék egyik legerősebb, legmeghatározóbb mozzanata az örökké tartó háború, más halhatatlan szörnyetegek ellen, illetve az ősi vámpírok ellen. Tökéletesen viszi vászonra a sötétség világának uralkodó elemeit a kétségbeesés és az erőszak világát. A film alapként használja a szerepjáték, és a számítógépes játékok adatbázisát, de rá is épít, pl más az eredet mítosz, más a karakterek

²⁷ Lásd: Vajdovich Györgyi-Varga Zoltán, A vámpírfilm alakváltozatai, Áron kiadó-,Meridián kiadó, 2009. pp 219-224

²⁸ lásd http://en.wikipedia.org/wiki/Vampire:_The_Masquerade_%E2%80%93_Bloodlines letöltve 2012. november 20

belső motivációja.²⁹ Az Underworld után egyértelműen megállapíthatóvá vált, hogy más médiumok hatására átalakult a vámpír karakterének filmi megjelenítése. A 2011-ben készített *pap, háború a vámpírok ellen* című film ennél is tovább megy, gyakorlatilag 100%-ban remedializál két számítógépes játékot. A 2000-ben megjelent Vampire Night című arcade játékot, valamint a 2005-ben megjelent Darkwath számítógépes játékot. Az elsőből a vámpírvadász karakterét, valamint a világot adaptálja, az utóbbiból pedig megteremti a fő gonosz karakterét. Amellyel megtöri a vámpír filmek karaktereinek lineáris fejlődését, és egy új irányvonalat teremt, ahol visszadegradálja a vámpírt, hordákban élő szörnynek, egyéniség nélküli ösztönlénynek, akiknek egyetlen célja az emberiség elpusztítása³⁰.

Megteremti, ám megölni nem tudja az általa teremtett evolúciós mérföldkövet jelképező új vámpírt, amelyet nem köt egyetlen Stokeri gyengeség sem (napfény, kereszt, stb). A karakter fejlődésének ezen útja nem új keletű, a Vampire The Masqrade szerepjáték bevezető szakaszában kerül tisztázásra, hogy e tévhitek valójában a vámpírok védelmében születtek, ezekkel kívánják félre vezetni az emberiséget.

A vámpírfilm jövőjét vizsgálva, meg kell állapítani, hogy több út lehetséges. A rendezők visszatérhetnek a vámpír, klasszikus rémisztő alakjához. Létrehozhatnak a számítógépes játékok narratívája alapján, új vámpírfajokat, különböző értékrendekkel, tulajdonságokkal. Továbbfejleszthetik az elpusztíthatatlan szupervámpírt, vagy egyéniségüket elpusztítva degradálhatják őket, hordákban vadászó, százasával gyilkolható vadállatok szintjére.

²⁹ Ibid: pp 224-229.

³⁰ Lásd: Scott Stewart, Priest 2011