

Razvoj podobe vampirja od folklore do računalniških iger

Simona Govednik

This article aims to show the development of the image of vampires from folklore to computer games and tries to determine in which ways folklore enters the mass media and which are its new functions and shapes. Different mass media have changed the image of the vampire for their own needs, and popular culture has embraced this new image, which differentiates from the one we find in tradition. But the vampire, though with a different image, still remains well recognised in popular culture. The vampire in contemporary computer games offers its own image built from different levels like literature and film.

Folklorne sestavine so v sodobnem svetu del dinamičnega in vseskozi se spreminjajočega sveta, v katerem vztrajajo in se mu prilagajajo. Prisotne so v številnih oblikah in imajo raznovrstne funkcije v sodobnem načinu življenja, na katerega vsakodnevno vplivajo množični mediji. Številne raziskave na koncu 20. in na začetku 21. stoletja so pokazale, da je folklor v veliki meri prisoten v vseh oblikah množičnih medijev. Kljub temu, da so njene oblike in funkcije v novih rabah pogosto popolnoma spremenjene, so to še vedno variante določenih tradicionalnih motivov. V tiskanih in vizualnih medijih najdemo mite, pripovedke, šale, verovanja in številna namigovanja na folklorne sestavine, ki jih ljudje prepoznavajo kot take.

Eno izmed pogosto prisotnih bitij, ki izhajajo iz folklornih verskih predstav in ga najdemo tudi v literaturi, gledaliških delih, filmih in računalniških igrah, je vampir. Dejstvo je, da v nekaterih računalniških igrah osrednjo vlogo igrata vampirja. Da bi lahko ugotovili, kakšna je njihova podoba v računalniških igrah in zakaj ter kakšne so njihove funkcije v množičnih medijih danes, je treba raziskati pot motiva od folklornih verovanj v preteklosti do vstopa v literarna in umetniška dela, ki so povzročila ponovno oživljenje vampirja in omogočila njegov obstoj in popularizacijo.

Preučevanje verovanja v vampirja kot dela folklornega gradiva številnih ljudstev vzhodne in južne Evrope nam razkriva bistvo, ki se skriva za omenjenim demonskim bitjem noči. Vampirji so predstavljali grožnjo celotni skupnosti, zato so prebivalci s skupnim delovanjem in izvajanjem predpisanih preventivnih obredov zaščitili skupnost in jo ohranjali kot celoto. V 19. stoletju, ko je izginjajoči motiv vampirja pritegnil umetniške in literarne ustvarjalce, vampir ni bil več nevarno demonsko bitje, ampak bitje s človeško podobo, ki so ga zaznamovali skrivnostna privlačnost, zapeljevanje oz. erotičnost in vzvišenost.

Folklorno izročilo ljudstev južne in vzhodne Evrope pozna številne različice verovanja v vampirja, ki se kaže v vampirjevi drugačni podobi in nadnaravnih sposobnostih. Novo nastale variante potrjujejo pomembnost motiva v sedanjosti. Na specifičen način se vampir pojavlja tudi v računalniških igrah. Da bi lahko razumeli podobo vampirja v

računalniških igrah, kot najnovejši obliki množične zabave, je treba opredeliti spremembe, ki jih je podoba vampirja doživela že v literarnih, gledaliških in filmskih delih.

Verovanja v vampirja pri vzhodno- in južноеvropskih ljudstvih

Vampirji so eno izmed najbolj strašnih in fascinantnih bitij, kar jih najdemo v folklori. Vampir v številnih verovanjih velja za nečistega umrlega, ki ponoči vstaja iz groba in škoduje ljudem in živini tako, da pije njihovo kri (Radenković 2001: 61). Izvor tovrstnih verovanj je neposredno povezan z miti o nastanku sveta. Ko vrhovni bog iz kaosa ustvari red, nastane tudi svet demonov, med katere spadajo vampirji (Radin 1996: 5). Verovanje v vampirja je povezano s predstavami o povratnikih in nečistih umrlih, ki so se širile predvsem v jugovzhodni Evropi in drugod pri Slovanih, poznajo pa jih tudi druge kulture po svetu (Kropej 2004: 659).

Prvi zapisi o pojavu vampirjev se pojavljajo v delih srednjeveških kronistov. Na območju Slovenije, natančneje v Bovcu, je bil prvi primer vampirjev zapisan že v sredini 15. stoletja,¹ posamezni primeri se na širšem južnem in vzhodnem evropskem prostoru pojavljajo do 18. stoletja, ko je večji del Evrope zajela t. i. »vampiriska epidemija«, ko so postali izkopi trupel in skrunjenje grobov nekaj vsakdanjega. Konec 18. stoletja je verovanje izgubilo na pomenu, vendar se je kljub temu v redkih primerih ohranilo tudi v 20. stoletju.²

Kako močno je bilo verovanje v vampirje vpeto v vsakdanje življenje, lahko razberemo iz številnega obredja in ritualov, ki so preprečevali »povampirjenje« dojenčka ali pokojnika, omogočali zaščito ljudi in uničenje vampirjev. Folklorno izročilo na obravnavanem območju vampirje v grobem deli na dva tipa, in sicer žive in mrtve vampirje, hkrati pa pozna njim podoba bitja, kot so na primer volkodlaki in vedomci, s katerimi se izročilo o vampirjih pogosto prepleta. Na Balkanskem polotoku se obredi, povezani z vampirji in ukrepi za zaščito pred njimi, skoraj v celoti prepletajo z verovanjem v volkodlake (Radenković 2001: 60). Živi vampirji veljajo za zaščitnike skupnosti, saj so jim pripisovali nadnaravne sposobnosti, kot sta jasnovidnost in prepoznavanje mrtvih vampirjev, ki jih lahko tudi pokončajo (Oinas 1998: 51). Nenavadno rojstvo novega člana v skupnosti so pogosto pripisovali rojstvu živega vampirja. Otrok, ki se je rodil z ostanki placente na glavi oz. v srajčki, z zobmi, več kot desetimi prsti na rokah ali nogah, je veljal za živega vampirja. V kasnejših življenjskih obdobjih pa so bile znak živega vampirja tudi zraščene obrvi (Oinas 1998: 48). Kljub spoštljivemu odnosu skupnosti do živega vampirja je njegova smrt za skupnost pomenila nevarnost, saj naj bi po smrti postal mrtvi vampir, ki skupnosti škoduje, zato so takšne ljudi pokopavali posebno pazljivo.

Škodovanje vampirjev je bilo večinoma omejeno na skupnost, ki so ji pripadali v času življenja. Večina obredov zaščite pred vampirji se je izvajala v času prelomnih življenjskih trenutkov, kot sta rojstvo in smrt. Večina opisov verovanja v vampirja omenja prav pomen obredov, povezanih s smrtjo. Če niso bili uspešno izvedeni vsi predpisani obredi, se je lahko vsak pokojnik »povampiril«. Največje tveganje za nastanek vampirja je pomenila tudi smrt samomorilcev, neporočenih mladih in vseh, ki so umrli nečiste smrti

¹ Zgodba pripoveduje o neki ženski iz Bovca, ki je umrla leta 1435 in za katero so verjeli, da hodi ljudem pit kri (Dolenc 1984: 196, prim. Matičetov 1986: 68).

² V nekaterih makedonskih vaseh so skupnosti še v prvih desetletjih 20. stoletja izvajale ritual izkopavanja tri, pet, sedem ali devet let po pogrebu, da bi se prepričale o primernem razkroju trupla in posredno o prehodu pokojnikove duše v onstranstvo (Risteski 1999: 96-97).

(Vinogradova 1999: 45–49). Nečisti umrli ni mogel oditi v onstranstvo, zato se je vračal na tostranstvo in škodoval svojcem. Če je v neki skupnosti zaporedoma umrlo več ljudi, se je začelo govoriti, da gre za delovanje vampirja. Zato so v takem primeru odkopali grob pokojnika, za katerega so predvidevali, da se je »povampiril«, in ga natančno pregledali. Če truplo ni razpadlo v določenem časovnem obdobju, navadno v štiridesetih dneh po smrti, in je kazalo »življenjske« znake, kot so gibljivi sklepi in krvava podoba, so ljudje truplo prebodli z lesenim kolom in ga na ta način za vedno pritrdili v grob (Čajkanović 1998: 77), ga obglavili ali/in sežgali³ ter tako pokončali vampirja.

Vampir po južno- in vzhodnoevropskih verovanjih spada med demone, zato je tudi njegova podoba temu primerna. V nekaterih variantah verovanja vampir nima obrvi, nosu, hrbta in rok, prav tako nima kosti ali telesnih organov; je kot vreča, polna krvi (Radenković 2001: 61). Po verovanju v Slavoniji pa so mrtvi vampirji visoke in močne postave (Đorđević 1953: 53). Ljubinko Radenković piše, da se vampirji od ljudi razlikujejo po močni oz. ogromni postavi, hkrati pa omenja tudi veliko glavo in rep, rdeč obraz in rdeče oči vampirja. V večini verovanj je podoba vampirja tesno povezana s truplom pokojnika, ki ni razpadlo. Mrtvi vampir je v večini primerov opisan kot zabuhel in z rdečimi očmi, ustnicami in zobmi. Slednji so lahko bleščeče beli ali pa črni in gnili (Radin 1996: 35). Predvsem na Balkanskem polotoku je poznan frazem »rdeč kot vampir«. Rdeča barva je omenjena v številnih opisih vampirjev, ki so bili zabeleženi na različnih predelih Evrope. Vampir ima rdeč obraz zaradi pitja krvi, razloge za takšno podobo pa lahko iščemo tudi pri starejših predstavah o bogovih in demonih, ki so si jih razna ljudstva predstavljala kot rdeča (Radin 1996: 27).

Lastnosti in nadnaravne sposobnosti mrtvih vampirjev, ki škodujejo ljudem, so številne in zelo raznolike. Vampirjem škoduje sončna svetloba, zato napadajo ljudi zgolj ponoči, navadno okrog polnoči. Med njihove nadnaravne značilnosti spada zmožnost metamorfoze v živali, ponavadi gre za domače živali, lahko pa tudi za volkove ali netopirje, v podobi katerih navadno strašijo svojce in sovaščane. Odnos vampirjev do vode je različen, saj nekatera ljudstva verjamejo, da imajo vampirji nad vodo moč in lahko prikličejo dež, spet drugi pa so prepričani, da voda vampirjem škoduje. V Romuniji, na primer, verjamejo, da imajo vampirji moč nad dežjem in če se zmocijo, začne deževati (Murgoci 1998: 22). Ponekod v Srbiji pa je razširjeno prav nasprotno verovanje, in sicer da vampir ne more prečkati reke ali iti skozi trnje, zato se vode boji (Đorđević 1953: 35). Še posebno močno se je boji, če je blagoslovljena, zato uporabo blagoslovljene vode pogosto zasledimo pri obredih pokopa, zaščite pred vampirji in njihovem uničenju. To verovanje se nanaša na koncept nečistih duš, ki ne morejo zapustiti tostranstva in oditi v onstranstvo, med obema svetovoma pa je po splošnih verovanjih meja zelo pogosto prav voda (Mencej 1997: 8).

Za številne epidemije bolezni in vremenske nevšečnosti so ljudje v 18. stoletju krivili vampirje. Verovanje je bilo tako močno razširjeno, da sta cerkvena in posvetna oblast uvedli številne preiskave omenjenih primerov, prepovedi izvajanja uničevanja vampirjev in visoke kazni za kršitelje (Fine 1998: 60–61). V času vampirske epidemije so razsvetljenci in visoka duhovščina pogosto razpravljali o pojavu vampirjev, nastala so tudi mnoga dela, v katerih je poudarek predvsem na dokazovanju, da vampirjev sploh ni.⁴ To je povzročilo,

³ Ukrajinski izraz za vampirja je *upyr* in označuje tistega, ki ni sežgan. Nad pokojnikom ni bil izveden pogrebni obred, zaradi česar umrli ne more imeti spokoja in je na nek način še vedno »živ« (Zavadska 2002: 198).

⁴ Eno najbolj znamenitih tovrstnih del je delo Augustina Calmeta z naslovom *Razprava o oživelih duhovih, izobčencih, upirjih ali vampirjih, volkodlakih na Ogrskem, Moravskem itd.*, ki je izšlo v Parizu leta 1746 (po: Marigny 1995: 70).

da je verovanje na širšem južno- in vzhodnoevropskem prostoru počasi zamiralo. Kljub temu so se na nekaterih območjih, na primer v Makedoniji, Romuniji in Srbiji, verovanja v vampirje ohranila še do konca 20. in začetka 21. stoletja. Bistvo verovanja v vampirja je izgubilo na pomenu, saj so si ljudje številne pojave začeli razlagati bolj racionalno ali pa je vloga mrtvega vampirja kot nevarnosti pripadla krščanskemu hudiču. Lahko bi rekli, da so vampirji v začetku 20. stoletja v okviru likovne umetnosti in množičnih medijev, kot so literarna, gledališka in filmska dela, postali splošno priljubljena tematika. Ljudje se zbirajo v vampirskih društvih oziroma kultih kot nekakšni »živi« vampirji in verujejo, da s pitjem krvi pridobivajo življenjsko moč.⁵ V času pustovanja se veliko ljudi preobleče v vampirje, nekateri pa se vampirjev in njihovega škodovanja še vedno bojijo.⁶

Vstop vampirja v množične medije in popularno kulturo 20. in 21. stoletja

Literatura in likovna umetnost

V obdobju romantike v prvi polovici 19. stoletja so vampirji navduševali predvsem takratne pesnike, na primer C. Baudelaira, J. Keatsa in S. T. Coleridgeja, ki so vampirje opisovali kot usodne in zapeljive ženske, ki prinašajo smrt (Marigny 1995: 70). Tudi likovna dela iz takratnega obdobja uprizarjajo fatalne ženske in poudarjajo seksualnost, povezano s pitjem krvi. Do konca 19. stoletja se je z izidom nekaterih literarnih del,⁷ predvsem romana *Drakula*⁸ Brama Stokerja, zgodil pomemben prelom. Ne glede na številne vplive na podobo vampirja iz različnih umetnosti je Stoker gradivo črpal predvsem iz ljudskih verovanj, hkrati pa je vampirja oziroma *Drakulo* tudi prostorsko in časovno umestil. Dogajanje v romanu je postavljeno na konec 19. stoletja, osrednji lik pa je grof Drakula, ki živi v odmaknjenem srednjeveškem gradu v romunski pokrajini Transilvaniji. Na začetku romana je grof »visok starec, oblečen v črno od nog do glave, njegova roka je mrzla kot led, roka mrtveca« (Stoker [1897]1978: 30). Opis njegove fizične podobe in še posebno obraza je zelo podroben. Grof ima »zakrivljen nos oz. orlovski profil, visoko čelo, košate in zraščene obrvi, usta s krutim izrazom, ki skrivajo bleščeče bele in koničaste zobe, koničaste uhlje, brado, ki izkazuje moč, bled obraz in roke, poraščene do sredine dlani z dolgimi koničastimi nohti« (Stoker [1897]1978: 31). Lahko se spremeni v volka ali netopirja, nima odseva v ogledalu, boji se sončne svetlobe, česna, krščanskih simbolov in blagoslovljene vode (Marigny 1995: 82). Stoker je med pisanjem romana veliko časa preživel v knjižnicah, kjer je prebiral zapise o vzhodnoevropski folklori, zgodovini Romunije in o Vladu Drakuli⁹ oz. Vladu Požigalcu, vladarju romunske pokrajine Valahije iz 15. stoletja, po katerem je poimenoval svoje delo in osrednjega antagonist.

⁵ Črpanje življenjskih sil/energije od drugih za podaljšanje lastne vitalnosti.

⁶ Leta 1973 je v Londonu zabeležena smrt poljskega imigranta, ki se je zadušil s česnom. Moški je veroval, da so v njegovi ulici vampirji in se je hotel s soljo in česnom zaščititi pred njimi (Oinas 1998: 50).

⁷ Dela o vampirjih, ki so izšla pred Stokerjevim romanom, vendar niso bila popularna v tako veliki meri: *The Vampire* Johna W. Polidorija iz leta 1819, *Les Fleurs du mal* Charlesa P. Baudelaira iz leta 1866, *Carmilla* Josepha S. Le Fanuja iz leta 1871 itd.

⁸ Roman *Drakula* je izšel leta 1897 v Londonu, prvi slovenski prevod je izšel leta 1969.

⁹ Vlad Dracula ni edina zgodovinska oseba, za katero so domnevali, da je živi vampir. Podobne metode mučenja in ubijanja ljudi, kot jih je uporabljal Vlad, sta uporabljala tudi Gilles de Rais v Franciji v 15. stoletju in Madžarka Erzsébet Bathory v 17. stoletju, zato so tudi zanju verjeli, da sta vampirja.

Roman *Dracula* je nastal v Veliki Britaniji v času, ko je bila seksualnost tabu tema v družbi. Ker so erotični prizori v romanu povezani z vampirjevim pitjem krvi, je omenjena seksualnost predstavljena na družbeno sprejemljiv način, saj se vse dogaja okrog zlega in demonskega bitja - vampirja. Kljub svoji demonskosti pa je vampirjeva podoba zelo »človeška«, celo vzvišena in aristokratska. Prav vampirjeva demonkost in erotičnost v povezavi z vzvišenostjo so omenjeni lik približale množicam, ki so to podobo sprejele in ponotranjile.

Podoba vampirja v gledališču

Stoker je poleg romana napisal tudi za gledališče prirejeno dramo *Drakula*, ki je bila prvič uprizorjena šele dve desetletji po avtorjevi smrti, leta 1927, vendar pa je postala izredno uspešna in priljubljena. Od začetka 20. stoletja so po Stokerjevem romanu začele nastajati številne gledališke predstave, filmi in televizijske nadaljevanke ter številna literarna dela o vampirjih. Podoba grofa Drakule je bila prirejena gledališki predlogi, zato ni bila popolnoma identična podobi iz romana. Grof Drakula v njej ni bil star in poraščen po rokah kot v romanu, ampak uglajen in urejen. Večerna obleka in črna pelerina z visokim ovratnikom,¹⁰ ki ju je nosil blede »grof Drakula« v omenjeni predstavi, sta postali neločljivi del predstave o vampirjevem videzu, ki so ga prevzeli tudi filmski ustvarjalci.

Podoba vampirja v gledališču je bila podobno kot v literarnih delih povezana s seksualnostjo in mračnostjo. Vizualizacija vampirjeve podobe je bila seveda prirejena razmeram v gledališču in načinu igranja, vendar se je kljub temu prenesla tudi na druge vizualne medije, predvsem na film.

Vampirji na filmskem platnu

Preden je leta 1931 v Hollywoodu v Združenih državah Amerike po Stokerjevem romanu nastal film *Drakula*, sta v Evropi že nastala dva filma o vampirjih. Leta 1922 je bil prvič predvajan nemi film nemškega režiserja Friedricha Murnaua *Nosferatu*, v katerem je bil vampir bolj krhek, manjši in bolj demonskega videza kot pa lik grofa Drakule v Stokerjevem romanu. Desetletje kasneje je danski režiser Carl T. Dreyer ustvaril film z naslovom *Vampir*, v katerem poskuša osrednji junak Julian West zaščititi svoji dve sestri pred vampirjem. Omenjena filma nista dosegla večjega uspeha, prav nasprotno pa se je zgodilo leta 1931 v Združenih državah Amerike s filmom *Dracula* Toda Browninga, v katerem je glavno vlogo odigral madžarski igralec Bella Ligosi (Marigny 1995: 91). Podoba vampirja oziroma Drakule je izhajala iz gledališke upodobitve, saj je bil lik uglajen, postaven in gosposki. V ZDA je film dosegel izredno gledanost in priljubljenost, ki je vodila v nastanek številnih literarnih del in množice filmov. Prvi film v barvah, ki je najbolj povzel videz Stokerjeve *Drakule*, pa je nedvomno film Terenca Fisherja *Drakulova môra*, v katerem je kot grof Drakula nastopil Christopher Lee. Visokorasel mož s košatimi obrvmi, orlovskega nosu, s koničastimi zobmi in zlobnim pogledom je očaral množice v ZDA. Navdušenje nad vampirji se je v 50. letih 20. stoletja iz ZDA razširilo v Evropo, kar je pomenilo, da je v Evropi postala priljubljena prirejena oziroma »ameriška« podoba vampirja. Da imajo

¹⁰ Naj kot zanimivost omenim, da je bila črna pelerina z visokim ovratnikom v predstavi nujno potrebna v prizorih, ko grof Drakula v hipu izgine. Ker je bil oder temen, se je igralec le zavrtel stran od publike in se stopil s črno kuliso ter na ta način »izginil«.

vampirji v sodobnem načinu življenja še vedno pomembno mesto, dokazuje preko 200 filmov, ki so nastali do leta 2007. Zanimivo je, da je velika večina filmskih ustvarjalcev črpala vampirjevo podobo iz Stokerjevega romana *Dracula*¹¹.

Z *Drakulo* in drugimi literarnimi deli je torej folklorni motiv prešel meje ljudskega verovanja in preko množičnih medijev vstopil v popularno kulturo, v kateri nastajajo filmi o vampirjih, televizijske nadaljevanke, stripi, računalniške igre in igre za igralne konzole.¹² Velik uspeh romana je botroval izrednemu zanimanju za vampirje v popularni kulturi, vendar podoba ni temeljila na ljudskih verovanjih in vampir ni bil prepoznan kot krvavo in nerazpadlo truplo, ampak kot aristokratski, erotično zaznamovan in mračni vampir, torej podoba iz romana. Posledično se je oblikovala nova podoba vampirja, ki se je prilagodila najprej gledališču, nato še filmu. Zanimivo je, da je bila krvava podoba, po kateri se v folklornih verovanjih prepozna vampirja, v množičnih medijih dokaj hitro izpuščena.

O vampirjih je nastalo veliko literarnih del, filmov in televizijskih nadaljevanek, ki vampirje obravnavajo kot junake¹³ ali nevarne nasprotnike. Podoba vampirja se še vedno spreminja, saj vsako literarno delo ali vsak film doda ali odvzame nekatere značilnosti, ki so jih vampirjem pripisali ustvarjalci pred njimi. Konec 20. stoletja se je začel razvijati še en množični medij – računalnik, skupaj z njim pa tudi računalniške igre, ki nam ponujajo svojo različico podobe »sodobnih« vampirjev.

Vampirji v računalniških igrah

Raziskovanje sodobnih množičnih medijev je pokazalo, da zaradi različnih načinov komunikacije in drugačne rabe folklornih elementov nastajajo nove oblike folklore. V zvezi z računalniško tehnologijo sta se po mnenju Alana Dundesa razvili dve vrsti folklore: prva je »folklor o računalnikih«, ki zajema šale in drugo gradivo v zvezi z računalniki, in druga »računalniška folklor«, s katero označujemo elemente folklore, ki se prenašajo preko računalnika, na primer elektronske pošte, interneta in računalniških iger (Dundes 1980: 17). Danes obstajajo računalniške igre, v katerih kot osrednji junak nastopa vampir in ki so se razvile kot posledica razvoja računalniške tehnologije. Analiza teh iger kaže, da gre v primeru vampirjev po eni strani za kontinuiteto motiva tudi po njegovem vstopu v množične medije, po drugi strani pa nastajajo »nove« pojavne oblike vampirjev, spreminjajo se njihove podobe, funkcije in pomen, kar omogoča obstoj verovanja v vampirja tudi v sedanjosti. Vampir tako ostaja priljubljen in prepoznaven lik tudi v 21. stoletju, kar dokazujejo številna vampirska društva,¹⁴ filmi o vampirjih in nenazadnje vampirske računalniške igre. V nadaljevanju bom skušala analizirati podobo petih računalniških vampirskih likov in odgovoriti na vprašanja o razlogih za nastanek takšne podobe.

Po letu 1971, ko je bila narejena prva igra na računalniku, je nastalo veliko število računalniških iger, ki se delijo na različne žanre, od strelskih, strateških, akcijskih, pustolo-

¹¹ Vir: <http://www.vampiremovies.co.uk/>

¹² Igralna konzola ali videokonzola je naprava, ki jo uporabnik priključi na televizijski sprejemnik. V videokonzolo se namesti kaseto ali CD, na katerem je naložena igra. Ko se naprava vključi, se na televizijskem sprejemniku pokaže slika in uporabnik lahko začne igrati. Uporabnik usmerja dogajanje s pomočjo igralnega ploščka, ki ga drži v rokah.

¹³ V 21. stoletju je vampir predstavljen kot uglajen gospod z bledo poltjo in koničastima podočnikoma, s pomočjo katerih pije kri iz vratu privlačnih mladenk.

¹⁴ Vir: <http://vampires.meetup.com/>

vskih in dirkaških iger do fantazijskega igranja vlog. Največkrat se žanri med seboj prepletajo, kar velja tudi za šest računalniških iger, v katerih so glavni liki živi ali mrtvi vampirji, ki jih bom obravnavala v nadaljevanju. To so: *Vampire the Masquerade – Redemption*, *Soul Reaver 2*, *Blood Omen 2*, *Legacy of Kain – Defiance*, *Bloodrayne 2* in *Sacred*.¹⁵

V dveh igrah v vlogi osrednjega protagonista nastopata ženska lika, in sicer pol vampirka oz. dhampir z imenom Rayne in Vampirka. Prvi lik je predstavljen kot otrok vampirja in človeške matere in ima sposobnost, da vidi mrtve vampirje in jih pokonča. Avtorji jo poimenujejo »dhampir«, izraz za vampirjevega otroka, ki ga najdemo v folklornih verovanjih na Češkem in Moravskem (Marigny 1995: 56). Videz lika je grajen na kontrastih, kot so rdeči lasje in zelene oči ali blede polt in črna oblačila. Pri Rayne je z oblačili in celotnim videzom močno poudarjena seksualnost, kar pogosto zasledimo v literarnih in filmskih delih. Tako kot v folklornem gradivu o živih vampirjih kot v računalniški igri *Bloodrayne 2*¹⁶ je naloga junakinje, da rešuje človeštvo pred zlom. V folklori je delovanje živega vampirja navadno omejeno na določeno skupnost, včasih tudi na okoliške skupnosti (Vukanović 1976: 217–218), v igri pa (ne)uspešnost junakinje vpliva na usodo vsega (v igri namišljenega) sveta. Največja specifičnost polvampirke v igri je izpostavljenost njene vampirske narave, saj ji škoduje sončna svetloba in nasprotnikom pije kri, kar v ljudskih verovanjih velja za značilnost oz. dejanje mrtvih vampirjev. Osrednji vampirski lik v omenjeni igri so avtorji sicer imenovali pol vampir oz. dhampir, vendar lahko, če igro primerjamo s folklornim gradivom o vampirjih, vidimo, da gre za prepletanje značilnosti živih in mrtvih vampirjev.

Posebnost je tudi vampirka v igri *Sacred*,¹⁷ ker lahko svojo podobno poljubno spremeni iz človeške v vampirsko in obratno. Kot človek lik vampirke spominja na žensko različico viteza. Lik ima rjave lase, obrazne poteze so človeške, prav tako polt. Ko pa pride do njene transformacije v vampirja, ki jo sproži igralec, postane lik bolj demonški. Vampirko obliva rumeno-rdeča svetloba, lasje postanejo bele barve, pokažejo se vampirski zobje in prsti na njenih rokah postanejo kremplji. Njen oklep postane črno-rdeče barve, spremeni pa se tudi zvočna kulisa. Kot človek se lik proti sovražnikom bori predvsem s hladnim orožjem, v vampirski obliki pa uporablja svoje kremplje, s katerimi izvaja več vrst borilnih veščin. Če primerjamo vampirsko obliko lika v igri in ljudskim verovanjem v vampirja, najdemo med njima nekatere vzporednice, kot so občutljivost na svetlobo, pitje krvi in spreminjanje žrtev v vampirje. Gre tudi za namige o sposobnosti metamorfoze, sposobnosti, ki je prav tako prisotna v ljudskem verovanju v vampirja. Vampirka lahko namreč na pomoč prikličje volka ali jato netopirjev, ki napadajo sovražnike. V



¹⁵ Vampirski maskarada – odrešitev, Žanjec duš 2, Krvavo znamenje 2, Kajnova zapuščina-upornišvo, Krvava Rayne 2, Sveto – avtoričini prevodi imen računalniških iger.

¹⁶ BloodRayne 2, avtor: Terminal Reality, založnik: Majesco 2005.

¹⁷ Sacred, <http://eng.sacred-game.com/>

folklori južno- in vzhodnoevropskih ljudstev pogosto zasledimo, da se vampir in volk oz. volkodlak pojavljata skupaj. Predvsem na Balkanskem polotoku sta se izročili o vampirjih in volkodlakih povsem preplekli, kar se kaže na primer v enakih vampirjevih in volkodlakovih lastnostih, kot sta občutljivost na svetlobo in sposobnost metamorfoze, predvsem pa se podobnosti kažejo v obredih za zaščito pred vampirji in v načinih njihovega uničenja (Čajkanović 1998: 83).

V večini obravnavanih računalniških iger so osrednji junaki mrtvi vampirji. Zgodba v igri *Vampire: The Masquerade-Redemption* govori o vitezu Cristophu Romualdu, ki po



vampirjevem ugrizu sam postane vampir. Kot vampirju mu škodujeta sončna svetloba in (blagoslovljena) voda, pitje krvi pa postane nujno za ohranitev moči. Osrednji cilj igre je uničenje zlega demona oz. Vukodlaka in odrešitev sveta. Ime osrednjega nasprotnika Vukodlak¹⁸ izhaja iz srbskega jezika in dobesedno pomeni človeka, ki se lahko spremeni v volka (Đorđević 1953: 12). Podobo junaka kot vampirja zaznamujejo koničasti podočniki in bleda polt, ki ju pogosto zasledimo v literarnih in filmskih delih. Junak je postaven in močen. Njegove obrazne poteze so stroge in ostre. Pitje krvi, ki je sicer eden izmed načinov škodovanja ljudem v folklornem gradivu, je v igri omejeno, saj junak ne sme ubiti človeka, ki mu pije kri. Če vampir ne upošteva omejitev, v nekem trenutku poblastni in igra se konča. Dejanje, ki v verovanjih najbolj zaznamuje vampirja, je v igri omejeno na najmanjšo možno raven, da sploh lahko govorimo o junaku kot o vampirju. V igri se pojavljajo elementi, kot so leseni koli in blagoslovljena voda kot orožje ter ščitniki vratu in prsi, ki se navezujejo na folklorno gradivo in na kasnejšo podobo iz literature, gledališča in filma. Najpogosteje se v ljudskem izročilu omenja glogov kol, s katerim v predelu srca ali popka prebodejo truplo pokojnika in s tem dejanjem izpustijo njegovo dušo ali pa ga pritrdijo v grob (Čajkanović 1998: 77). Tudi zaščita vratu postane smiselna, če upoštevamo, da je tako v umetnosti kot v literarnih in filmskih delih vrat najpogostejše mesto vampirjevega ugriza oz. pitja krvi.

Zadnja dva vampirska lika, Raziel in Kain, sta junaka serije računalniških iger z naslovom *Legacy of Kain*. Raziel se na izročilo o vampirjih navezuje le posredno, saj v igri izvemo, da je bil vampir v preteklosti, vendar ga je Kain pogubil in Raziel se je s pomočjo črne magije ponovno vrnil v obliki zle duše. Raziel torej sega v samo bistvo verovanja v vampirje, in sicer v verovanje v nečiste duše, ki ne morejo preiti v onstranstvo in se zato maščujejo živečim sorodnikom in sovaščanom na tem svetu. To se v igri kaže tudi s sposobnostjo lika Raziel, da sicer lahko vstopa iz mejnega sveta duš v svet živih in se tam maščuje živečim, vendar ne more za vedno oditi v onostranstvo. Posebnost lika je, da ne pije krvi, ampak srka duše nasprotnikov, kar pa ima tako kot pitje krvi za posledico ohranjanje oz. obnavljanje lastne življenjske energije. Podoba lika spominja na vampirsko le po koničastih podočnikih in krempljih na rokah, modra polt, krila in kopita pa poudarjajo demonskost in drugačnost lika.

¹⁸ Podoba Vukodlaka pa ni, kot bi morda pričakovali, podoba volka, ampak bolj spominja na zmaja, zato ga omenjam kot zanimivost.



V isti seriji kot osrednji lik nastopa vampir Kain, ki je izredno zanimiv zaradi svojih sposobnosti in podobe. Je visoke postave in ima blede sivkasto polt. S svojimi belimi lasmi spominja na starca, vendar je njegova koža brez gub. Obrazne poteze so stroge in pogled sovražen. Oči se pri pitju krvi rdeče svetijo. Telo je atletske postave. Njegove roke nimajo prstov, ampak kremplje, ki so vampirjevo glavno orožje. V igri je poudarjeno, da je Kain kot vampir fizično močnejši od ljudi, zato lahko skače višje, se giblje v popolni tišini in neslišno ter počasi pada. Megla mu daje zavetje in v njej postane neviden. Vampirji v igri se lahko med seboj pogovarjajo v mislih in z mislimi nadzorujejo ljudi in predmete. Zobje so beli in ostri, podočniki so podaljšani. Na ustnicah ni znakov krvi, saj ima lik vnaprej določen način pitja krvi. Kain je v teku igre prisiljen piti kri, da si s tem povrne življenje. Ves čas mu namreč upada količina življenjske energije, zato lahko lik umre, če ne pije krvi. Kot zanimivost naj omenim, da ima lik tudi sposobnost metamorfoze, saj se lahko spremeni v jato netopirjev, kar mu omogoča lažje premagovanje razdalj.

Vampir v 21. stoletju

S pregledom verovanj v vampirja v južno- in vzhodnoevropskih državah, podobe vampirja v umetnosti, gledaliških igrah in filmu, z analizo vampirskih likov v računalniških igrah ter z medsebojno primerjavo omenjenih sklopov sem skušala ugotoviti, kakšen je razvoj podobe vampirja skozi čas. Da gre za kontinuiteto, je razvidno predvsem v motivih pitja krvi, sposobnosti metamorfoze ter občutljivosti na sončno svetlobo in vodo, ker se omenjene prvine pojavljajo v vseh obravnavanih sklopih. Podoba vampirskih likov v računalniških igrah je zgrajena iz značilnosti, ki jih najdemo tako v verovanjih¹⁹ kot v množičnih medijih. Nekatere značilnosti, povezane z verovanjem v vampirja, so si celo nasprotno.²⁰ Vampir v folklornih verovanjih je s svojo podobo in škodovanjem v skupnosti vzbujal strah, s preходом v literaturo in druge medije pa se je njegova podoba bistveno spremenila.

Raziskovalci verovanja v vampirja so se v preteklosti v veliki meri osredotočali na čine prepoznavanja vampirjev in na obredja povezana z njihovim uničenjem, kjer podoba vampirja ni bila bistvenega pomena in je bila največkrat navedena le v drobcih. Podobo vampirja v popularni kulturi pa je nedvomno najbolj zaznamoval Bram Stoker, ki je vampirja v svojem romanu *Dracula* podrobno opisal in ga časovno in prostorsko umestil, kar je imelo velike posledice za samo podobo. To podobo zaznamuje vampir kot aristokratski in gosposki lik, ki pa ima poudarjeno dolge podočnike in nohte. Bled obraz in stroge obrazne poteze njegovo demonskost le nakazujejo. V umetnosti in literarnih delih je erotičnost postala z večjim številom tovrstnih del bolj in bolj poudarjena. Pitje krvi iz vratu je postalo najbolj razpoznavno vampirjevo dejanje. V literarnih delih, na primer *Draculi*, je vampirju pripisana skoraj človeška podoba, ki je zaznamovana z vzvišenostjo in erotičnostjo in ki ne temelji več na vampirju kot prežeči nevarnosti za skupnost.

Ko govorimo o vampirjih v računalniških igrah, lahko ugotovimo, da so avtorji iger v njih uporabili najbolj pogoste značilnosti in dejanja vampirjev, ki jih najdemo v folklori. Prav tako se zdi, da so avtorji črpali ideje iz literarnih in umetnostnih del, filmov in gledaliških predstav, saj v njih opazimo erotičnost, dolge zobe in pitje krvi iz vratu. Za ženske vampirske like lahko rečemo, da imajo poudarjeno seksualno podobo in privlačnost, moški vampirski liki pa so fizično zelo močni in postavni. Takšen videz je najverjetneje posledica teženja k privlačnosti in zanimivosti iger, v katerih je eden osrednjih ciljev, da se igralec poistoveti z likom v igri. Nekatere značilnosti vampirjev pa zasledimo samo v računalniških igrah. Dolge skoke, počasno padanje, polt nenavadne barve in poudarjene telesne poteze, ki povečujejo demonski videz, na primer kopita, prvič zasledimo prav v računalniških igrah. Prav kombinacija novih motivov in obenem najbolj razpoznavnih potez vampirjev iz folklore in predhodnih medijev omogoča računalniškim igram, da so vampirski junaki v njih prepoznani kot taki, torej vampirji. Uvajanje novih značilnosti pa hkrati ustvarja svež in drugačen videz od podob vampirjev v preteklosti, ki igralce tako vedno znova pritegne.

Kljub temu da gre v množičnih medijih za uporabo in izrabo folklornih motivov, je dejstvo, da so to nenazadnje njihove variante starih verovanj, kar potrjuje tezo, da gre pri verovanju v vampirja za kontinuiteto. Vampirji vstopajo v popularno kulturo skozi literar-

¹⁹ Verovanje v vampirja je na višku svoje razširjenosti v 18. stoletju zajemalo veliko geografsko območje oziroma večji del Evrope, zato ga danes poznamo v veliki pestrosti.

²⁰ Primer odnosa vampirjev do vode, kjer mu ponekod voda škodi, druge pa ima nad njo moč.

na dela, filme in preko računalniških iger, kar podaljšuje njihov obstoj v prihodnosti. Novi mediji so vampirjem pripisali in ustvarili nove funkcije in so stare potisnili v ozadje, kar pa ni povzročilo izginotja verovanja v vampirje, ampak je te zgolj prilagodilo novim potrebam in sodobnemu času, v katerem se pojavljajo, ter tako zagotovilo njihov kontinuiran obstoj tudi v prihodnosti.

Uporabljeni viri in literatura

- Čajkanović, Veselin, The killing of a Vampire, *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, Madison, The University of Wisconsin Press, 1998, 72–84.
- Dolenc, Janez, Vedomci v Posočju: od stoletnici dveh objav, *Goriški letnik*, let. 11, 1984, 196–197.
- Dundes, Alan, *Interpreting Folklore*, Bloomington, Indiana University Press, 1980.
- Dorđević, Tihomir, *Vampir i druga bića u našem narodnom verovanju i predanju*, Beograd, Narodna biblioteka Srbije, 1953.
- Fine, John V. A., jr., In Defense of Vampires, *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, Madison, The University of Wisconsin Press, 1998, 57–66.
- Kropej, Monika, Vampir, *Slovenski etnološki leksikon*, Angelos Baš (ur.), Ljubljana, Mladinska knjiga, 2004, 659.
- Marigny, Jean, *Vampirji znova na pohodu*, Ljubljana, DZS, 1995.
- Matičeto, Milko, Vampiri, lupi mannari gufi, *Leggende del friuli e delle alpi giulie*, Anton von Mailly, Gorizia, Editrice Goriziana, 1986, 68–69, 187–188.
- Mencej, Mirjam, *Pomen vode v predstavah starih Slovanov o posmrtnem življenju in šegah ob smrti*, Ljubljana, Slovensko etnološko društvo, 1997.
- Murgoci, Agnes, The Vampire in Roumania, *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, Madison, The University of Wisconsin Press, 1998, 12–34.
- Oinas, Felix, East European Vampires, *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, Madison, The University of Wisconsin Press, 1998, 47–56.
- Radenković, Ljubinko, *Slovenska mitologija. Enciklopedijski rečnik*, Beograd, Zepter Book World, 2001, 60–63.
- Radin, Ana, *Motiv vampirja v mitu in književnosti*, Beograd, Prosveta, 1996.
- Risteski, Ljupčo S., The Concept of Death in the Folk Culture of Macedonians, *Etnolog* 9, 1, 1999, 87–98.
- Wilson, Katharina M., The History of the Word Vampire, *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, Madison, The University of Wisconsin Press, 1998, 3–11.
- Vinogradova, Lyudmila N., Notions of »Good« and »Bad« Death in the System of Slavic Beliefs, *Etnolog* 9, 1, 1999, 45–49.
- Vukanović, Tatomir P. The Vampire, *Vampires of the Slavs*, Jan Perkowski, Michigan, Litocrafters, 1976, 201–234.
- Zavads'ka, Viktorija, Upir, *100 najvidomišych obraziv ukrains'koi mifologij*, Talančuk Oleni, Kyiv, Orfej, 2002, 198–201.

Internetni viri

<http://vampires.meetup.com/>

Obravnavane igre

BloodRayne 2, avtor: Terminal Reality, založnik: Majesco 2005.

<http://www.xgpgaming.com/content.php?category=Xbox&type=review&id=610>, 1. 3. 2007

<http://www.lunabean.com/guides/bloodrayne2.php>, 1. 3. 2007

Sacred, avtor: Studio II Software in Ascaron Entertainment, založnik: Encore 2004.

<http://eng.sacred-game.com/>, 2. 3. 2007

Vampire: The Masquerade-Redemption, avtor: White Wolf game studios, založnik: Activision, 1991.

Serijska Legacy of Kain; Soul Reaver 2, Blood Omen 2, Legacy of Kain: Defiance

<http://pc.ign.com/articles/446/446735p3.html>, 3. 3. 2007

The Development of the Vampire Image from Folklore to Computer Games

Simona Govednik

Tradition has an important place in contemporary mass media. My comparative research into the image of vampires in folklore and in computer games tried to determine in which ways folklore enters the mass media and which are its new functions and shapes. I argued that the influence between media and folklore is mutual.

From the Middle Ages onwards the belief in vampires has migrated from Southern and Eastern Europe to other European regions and beyond, to the USA. The most important novel featuring vampires was written in the late 19th century by Bram Stoker. His novel *Dracula* plays an important role in shaping the image of the vampire, since many authors wrote books and made movies according to Stoker's main vampire character, Count Dracula. In the middle of the 20th century a new image of the vampire has come back to Europe from the USA, mainly through literature and films. The most successful movie named *Dracula* was directed by Tod Browning in the United States in 1931. As a result of the great success of the film, vampires started to emerge more and more in different mass media and became a part of everyday life.

Different mass media have changed the image of the vampire for their own needs, and popular culture embraced this new image, which differentiates from the one we find in tradition. In my analysis of modern mass media I focused mainly on computer games and the image of the vampire in them. I argue that authors of computer games, which developed as a result of progress in the computer industry towards the end of 20th century, are collecting ideas and motifs from different levels. On the one hand, they make the image of the vampire on the basis of tradition. On the other hand, they take ideas from popular culture (literature, films). Finally, they shape an image of the vampire based on the needs of the genre of computer games. As a result of this, new types of folklore emerge.

I argue that computer technology and computer games are an important part of the contemporary way of life, and their contribution to the spreading of folklore motifs and the emerging of new folklore shapes is great.