

Ja, wampir (*Dracula c'est moi*)

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

Dracula, powieść o wampirze Brama Stokera z 1897 roku, to z punktu widzenia poetyki zbiór wypowiedzi (przeważnie pamiętnikarskich zapisków) narratorów pierwszoosobowych: Harkera, Miny, Lucy, Van Helsinga i dr. Sewarda. Tylko przez ich relacje jest ukazywany pozbawiony głosu wampir. Taka budowa powieści, wykluczająca zarówno wszechwiedzę, jak i komentarze trzecioosobowego narratora, tworzące dystans wobec świata przedstawionego, zakłada uławną identyfikację z bohaterami *Draculi*. Toteż nieobecność wampira potęguje – jak to zauważył Stephen King¹ – efekt przerażenia ukrytymi działaniami potwora, których nierozpoznana natura zagraża utożsamiającym się z bohaterami powieści czytelnikom.

Zło bez twarzy – książkę wyłania się spośród kinowych cieni

Podobnie kształtuje się sytuacja w przypadku pierwszego z serii filmów o *Draculi* – *Książca Draculi* (1931) Toda Browninga. Widz identyfikuje się z prześladowanymi przez wampira bohaterami, zaś nieznajomość planów potwora wzbudza jego niepokój. Tak wygląda sytuacja teoretycznie, ponieważ już wtedy kształtuje się wśród widzów niejawną odbiór, polegający na identyfikacji mężczyzny z *Draculą* (Bela Lugosi), odnoszącym symbolicznie ukryte, lecz czytelne triumfy seksualne, zaś kobiety mogą się identyfikować z ofiarami mdlejącymi w ramionach wampira z maskowanej rozkoszy.

Niemniej wampir jest obcym, przychodzącym z zewnątrz zagrożeniem² – te cechy *Draculi* podkreśla jego obce nazwisko, egzotyczne (europejskie) pochodzenie i obcy akcent Lugosiego. Wampir jest kimś, kto przez szybę zagląda do domu i obserwuje z zewnątrz, z mroku nocy, osoby przebywające w środku. Kamera przez moment pokazuje twarz *Draculi* przez przejrystą barierę szkła, wizualnie podkreślając efekt jego dwuznacznej nie-obecności: kogoś, kto czai się na zewnątrz, lecz nic o nim nie wiadomo.

Wampir z krwi i resztki mroku

W miarę narastania tendencji do wizualizacji zagrożenia ze strony wampira coraz wyraźniejsza i bardziej namacalna staje się jego obecność. Wydłużana ekspozycja *Draculi* w filmach z Christopherem Lee sprawia, że odbiorca kinowy nie spostrzega wampira tylko oczami jego ofiar, lecz również ma możliwość obserwowania potwora w trakcie neutralnych czynności, niewymierzonych prze-

ciwko bohaterom. Przykładowo, w filmie *Ukaszienia Draculi* (1970) można od czasu do czasu oglądać spoczywającego w trumnie na wieży Dracule, którego nikt (gdyby chciał usprawiedliwić obecność kamery) nie nachodzi.

Łączy się to z potrzebą poszukiwania przez filmowców coraz to nowych, atrakcyjnych sposobów pokazywania Draculi. Ciągłe powtarzanie jednolitego schematu wampirycznego filmu przez Hammer Studios³ doprowadziło w latach sześćdziesiątych do wyeksploatowania klasycznej formuły opowieści o walce z wampirem, a w szczególności do zupełnego zużycia obrazu Draculi jako wzbudzającego strach potwora. Początkowo agresywność i zwierzęca dzikość Lee w roli wampira były w stanie zafascynować widzów, kompensując powtarzalność fabularnych rozwiązań filmu, jednak wciąż powielany wizerunek krwiożerczego potwora zaczął nudzić widownię. Nie mogła temu w żadnej mierze zaradzić postępująca brutalizacja filmów z wampirami, osiągająca apogeum w *Ukaszieniach Draculi* (1970). Ostatecznie sprowadzony do szampowego stereotypu krwawego wampira Lee nie był już w stanie nikogo przestraszyć.

Bez lęku, z determinacją

W efekcie filmy o Draculi przestały być horrorami! Gdy wampirycznemu „instrumentowi strachu” zabrakło siły oddziaływania, a kły – bezpośrednie narzędzie aktywnego terroru wampira – stały się przedmiotem drwin i parodii, ostatecznie dokonana się gatunkowa kariera filmu wampirycznego jako odmiany filmu grozy. Zapoczątkowany zanikaniem atmosfery strachu na rzecz wizualizacji Draculi proces ostatecznie dosięgnął samego wampira, pozbawiając go nie tylko atrybucji grozy (metafizyczny lęk przed utratą tożsamości), lecz także przerażenia (lęk przed bólem fizycznym i śmiercią).

Nie zamierzam utrzymywać, że w ogóle jakikolwiek film o wampirach nie może być już przerażającym spektaklem. Jednak wobec nieumiejętności wykreowania atmosfery strachu i przy całkowitym zużyciu klasycznego wzorca wampira osiągnięcie tego efektu jest bardzo trudne. Mniemam nawet, że na skutek stereotypizacji wampir stał się figurą nazbyt dobrze znaną, nazbyt przewidywalną, aby można było przy jego pomocy przestraszyć odbiorcę. Dziesiątki razy powtórzony schemat *Draculi* skutecznie pozbawił powieść pierwotnej siły oddziaływania. Obecnie twórcy, którzy na nowo próbują uczynić wampiry strasznymi, nagminnie łamią skodyfikowane w powieści Stokera cechy tych potworów⁴, lecz nie przynosi to wielkich rezultatów, bowiem ich stwory są zbyt podobne do ośmieszanego wzorca, a co więcej, rzadko kiedy celem takiej próby jest rzeczywista chęć przestraszenia odbiorców.

Gdy wampir przestaje być obcym (bowiem widz zna na pamięć repertuar jego zachowań i cech, a wizualna materia kina zmienia nieobecność Draculi cechującą powieść Stokera w wizualny stereotyp wampira) rozwiązaniem staje się rozbudowanie postaci. W ten sposób traci ona coraz bardziej pierwotną niewidzialność na rzecz wyraźnej określoności.

Współczuć wygnańcowi

W filmie *Dracula* (1973) kamera towarzyszy wampirowi przez dłuższy czas, opowiadając w meandryczny sposób sentymentalną historię: hrabia odkrywa, że

podobizna panny Lucy ze zdjęcia Harkera to żywy obraz jego ukochanej, zamordowanej stulecia temu, toteż natychmiast wyrusza ze swego zamku, aby odzyskać utraconą przed wiekami miłość. Wiedziony uczuciem do Lucy Dracula przemienia narzeczoną Holmwooda w wampira, lecz natychmiast po złożeniu dziewczyny do grobowca Van Helsing unicestwia ją. Hrabia z przerażeniem odkrywa prawdę: po raz wtóry odebrano mu jego miłość – gdy pochyła się nad przebitą kołkiem umiłowaną, potworny ryk bólu wyrwa się z jego ust, tuli do piersi trupa, w szale cierpienia demoluje kaplicę; pojawia się scena reminiscencji – jacyś żołnierze przed wiekami odciągają Vladę Draculę od ciała nieżywej małżonki. Dalsza część filmu zamienia się w dzieje zemsty, jaką Dracula próbuje wyrzucić na Van Helsingu i jego towarzyszy. Chęć rewanżu tłumaczy atak wampira na Minę.

Prezentowany w ten sposób Dracula nabiera jednoznacznie ludzkich cech. Widz nie tylko widzi cierpiącego po stracie ukochanej wampira, lecz także ma wgląd w jego wspomnienia, dowodzące bogatej osobowości potwora. Romantyczną stylizacją przykuwa uwagę scena, w której zamyślony hrabia stoi przy wraku rozbitego żaglowca, którym przybył do Anglii. Wiatr szarpie płaszczem mężczyzny, a jego myśli pozostają tajemnicze i niezgłębione – lecz jest to obraz wyklętego bohatera romantycznego, a nie szykującego się do łowów drapieżcy.

Wampir zyskuje głos

We współczesnej powieści o wampirach zaczyna przeważać narracja ostentacyjnie łamiąca konwencje poetyki grozy przez ukazywanie wampira w jego „codziennym” życiu lub wręcz czyniąca zeń podmiot mówiący utworu⁵. Wymienić tu można takie powieści, jak Suzy McKee-Charns *Gobelin z wampirem* (*The Vampire Tapestry*, 1980), czy *Imperium lęku* Briana Stableforda (*The Empire of Fear*, 1988), oraz najsłynniejsze ze wszystkich dzieł nowego nurtu pisania o wampirach *Kroniki wampirów* Anne Rice, rozpoczęte *Wywiadem z wampirem* (*Interview with the Vampire*, 1976). Lista przykładów jest daleka od wyczerpania, bowiem wampir wykluczony przez Stokera ze społeczeństwa, tracąc jednocześnie moc przerażania, zyskał jednocześnie zdolność komunikowania się z ludźmi. Wciąż przybywa tytułów dzieł opisujących szczegółowo całokształt życia wampirów lub takich, gdzie wampiry przemawiają we własnym imieniu.

Pod tym względem kino pozostało bardziej konserwatywne, mimo iż, jak się zdaje, pierwszy krok na drodze do zmiany konwencji prezentowania wampira uczynili Richard Matheson i Dan Curtis w omawianym filmie *Dracula* (1973). Na uwagę zasługuje film Tony’ego Scotta *Zagadka nieśmiertelności* (1983). Łamiąc zasadę zdystansowania od wampirów, odzwierciedlającą ich obcość w tradycyjnym horrorze, reżyser pozwala widzom wejść do domu zamieszkanego przez wampiry i towarzyszyć im nie tylko w gwałtownych scenach zdobywania pokarmu (zabijania i wysysania krwi), ale także w intymności codziennego życia. Zdjęcia ukazują nie tylko poczynania wampirów w czasie bezpośrednim; w scenach reminiscencji poznajemy wspomnienia tracącego siły towarzysza Miriam i jej własne, z jeszcze odleglejszej, egipskiej przeszłości. Mimo śmiałości filmu Nina Auerbach uważa, że jest to regres w stosunku do rozbudowanych opisów życia wewnętrznego Miriam ze stanowiącej podstawę dzieła Scotta powieści Whitleya Striebera *The Hunger* (*Zagadka nieśmiertelności*, 1981). Pomijając

niestosowność bezpośrednich porównań literatury i filmu, trzeba z uwagą odnotować głos amerykańskiej badaczki, jako odzwierciedlający stan rzeczy w latach osiemdziesiątych, które pod tym względem zamyka film Kathryn Bigelow *Near Dark* (*Blisko mroku*, 1987). Tym razem oko kamery towarzyszy całemu klanowi wampirów-degeneratów, które terroryzują i mordują mieszkańców amerykańskiej prowincji.

Tak dokonana się droga od identyfikacji widza z bohaterem zagrożonym nieznany, niewidzialnym niebezpieczeństwem do utożsamienia z polującymi na ludzi wampirami, gdzie filmowa narracja czyni obcymi nie agresorów, lecz ofiary. W filmie Tony'ego Scotta widz wręcz mieszka u państwa Blaylock, toteż identyfikacja z wampirami (początkowo z Johnem, potem częściowo z Miriam, a potem z uwodzoną i wampiryzowaną przez Miriam dr Sarah) jest czymś naturalnym, w przeciwieństwie do pomysłu utożsamienia się z ich anonimowymi ofiarami z dyskoteki. Podobnie jest w przypadku *Near Dark* (1987).

Być wampirem

Ostatecznie drogę do uczłowieczenia wampira przypieczętowują filmy lat dziewięćdziesiątych, przede wszystkim sztandarowe w tej mierze: *Dracula* (1992) Coppoli i *Wywiad z wampirem* (1994) Jordana. W pierwszym z nich kamera ukazuje Draculę jeszcze za jego „ludzkiego” życia, jako walczącego z Turkami rycerza. Obiektyw aparatu filmującego jest świadkiem romantycznego buntu Draculi przeciw Bogu, na skutek którego Vlad staje się nieumierającym wampirem. Także część opowieści osnutej bezpośrednio na kanwie *Draculi* Brama Stokera nie zrywa łączności widza z demonicznym przybyszem z Transylwanii. Kamera pokazuje nie tylko skrzynię, w której wampir jest ukryty na czas podróży do Anglii, lecz również zanurza się w jej wnętrzu, by ukazać zakopanego w ziemi, otoczonego kokonem stwora, w trakcie jego metamorfozy przywracającej pełnię sił. Dzięki efektom specjalnym widz może w subiektywnych ujęciach z punktu widzenia Draculi patrzeć na otoczenie nieludzkim wzrokiem wilko-bestii⁶, w którą zamienia się wampir atakujący Lucy. Może też obserwować wściekłość i ból Draculi po otrzymaniu listu Míny o potrzebie zerwania „przyjaźni”.

Nawet w scenach finałowej pogoni za skrzynią z wampirem więzioną przez Cyganów do zamku łączność widza z Draculą nie zostaje przerwana. W kolejnych ujęciach na przemian są ukazywani ścigający wampira członkowie Drużyny Światła, czekający z Mینą na zamku Van Helsing, i unieruchomiony w pędzącej na wozie skrzyni z ziemią Dracula. Wampir nawiązuje telepatyczną łączność z Mینą, co jest pokazane w obrazie unoszącego spod ziemi głowę i dłonie wampira, który wypowiada imię dziewczyny; w następnym ujęciu żona Harkera, reagując na wezwanie hrabiego, wypowiada diaboliczną formułę, by otworzyć bramę zamku dla wozu ze skrzynią⁷. Ostatnie ujęcia filmu pokazują pełną godności i spokoju śmierć Draculi, która przywraca mu w pełni utracone przed wiekami człowieczeństwo.

Opowiem Tobie...

Z kolei *Wywiad z wampirem* (1994) jest dość wierną ekranizacją powieści Anne Rice, która opiera się na pomysle zapisu magnetofonowego nagrania histo-

rii swego nie-życia opowiedzianej przez wampira Louisa. W istocie korzenie tego pomysłu, rewolucjonizującego filmy o wampirach, sięgają powieści Stokera. W *Draculi* bohaterowie nagrywają na powleczone woskiem cylindry fonografu swoje wypowiedzi i bredzenia Renfielda. Układają w ten sposób dźwiękowe archiwum wiedzy o wampirze i kolekcjonują relacje o pojedynku z nadprzyrodzonym przeciwnikiem. W 1975 roku Fred Saberhagen dokonał pomysłowej inwersji powieści Stokera. W książce *The Dracula Tape* (*Taśma Draculi*, 1975) wampir, który przeżył eksterminację ze strony Drużyny Światła, odnajduje po wielu latach potomków Myny i Harkera, by obdarować ich taśmą magnetofonową z nagraniem swojej wersji wydarzeń. W ten sposób Saberhagen *odtwarza powieść Stokera, opowiadając ją na nowo, scena po scenie, z punktu widzenia wampira* ⁸.

Tym samym krąg się zamyka, a zmiana sposobu narracji, uczynienie podmiotem mówiącym wampira, ostatecznie niweczy związany z narodzinami Draculi efekt grozy płynącej z istnienia wampirów.

Powrót zła – Dracula w cyberprzestrzeni ⁹

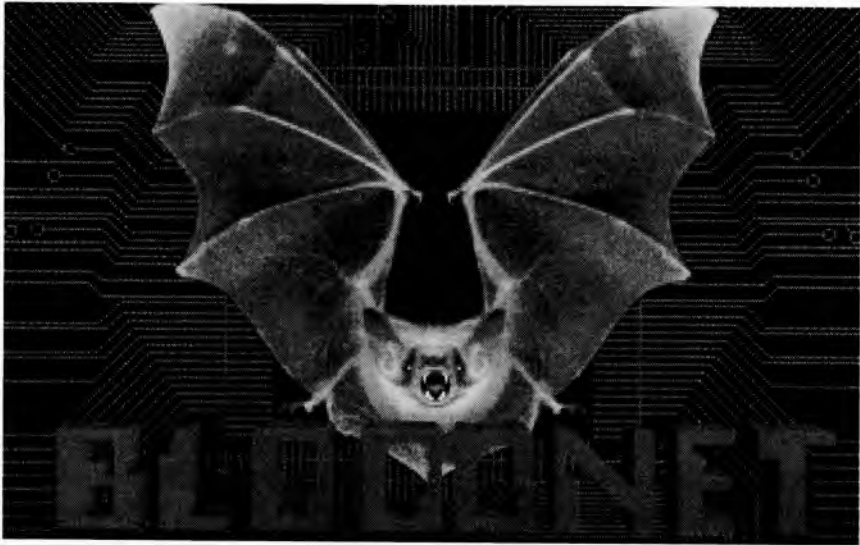
Spojrzenie na gry komputerowe inspirowane postacią wampira Draculi przekonuje, że mimo odmienności medium przekazu w wielkim tempie rozgrywa się w nich ta sama historia, dobrze znana z kina.

W celu swobodnego przejścia od zagadnień identyfikacji literackiej i filmowej do zjawiska utożsamienia w grach komputerowych proponuję trzypoziomowy model identyfikacji gracza komputerowego z oddaną jego kontroli postacią bohatera gry. Utożsamienie to zachodzi równocześnie na poziomach: 1) opanowania obsługi programu gry, 2) wczucia się w rolę bohatera – by móc kreować jego zachowania w świecie gry – oraz 3) obserwowania oznaczającej bohatera animowanej sylwetki na ekranie monitora komputerowego.

Poziomy utożsamienia	Więź z postacią w grze	Cechy medialne	Użytkowanie programu gry
utożsamienie z grą	psychomotoryczna	interaktywność	zaangażowanie w obsługę interfejsu gry
utożsamienie z postacią bohatera	mentalna	sterowanie postacią i jej modelowanie	przyjęcie przewidzianej w programie gry roli
utożsamienie z wizerunkiem bohatera	poczucie fizycznej odrębności	teleobecność	przyjęcie roli widza obrazu medialnego

Tabela 1: Model procesu identyfikacji gracza komputerowego ze sterowaną w grze postacią

W obrębie przyjętego modelu zjawisko identyfikacji gracza komputerowego z bohaterem gry można scharakteryzować za pomocą dwu przeciwstawnych parametrów: interaktywności i teleobecności. Gracz wolitywnie i fizycznie (za po-



BloodNet, MicroProse (1993)

Dracula: Zmartwychwstanie, Orcamcatcher Interactive (2001)





Ravenloft: Strahd's Possession , Mindscape (1994)

Nosferatu-wampir, reż. W. Herzog (1979)



mocą sterownika) zespolony z bohaterem gry staje się jej podmiotem, decydując o zachowaniach sterowanej postaci, oczywiście w ramach przewidzianej w programie gry autonomii. Równocześnie grający pragnie pozostać „widzem” rozgrywającej się fabuły, biernym obserwatorem pasjonującego „filmu”. To prowadzi do dwu przeciwstawnych sposobów uczestniczenia w świecie gry komputerowej: interaktywnego udziału i zdystansowanej teleobecności, co w efekcie skutkuje odmiennymi strategiami jej odbioru: identyfikacją i projekcją.

Wyraziście uwidacznia to relacja między graczem, pozytywnym bohaterem gry i wampirem. Okazuje się bowiem, że w tej triadycznej strukturze zachodzi dynamiczny proces (analogiczny do przemian we współczesnej literaturze i filmie wampirycznym), którego wynikiem jest ponowne scalenie osobowości – w gotyckiej wizji świata rozszczepionej na pierwiastki dobra i zła.

Zgroza. Gracz-bohater kontra wampir – zło nieokreślone

Pierwotnie w przeciwstawieniu człowieka i wampira temu pierwszemu przypisuje się rolę pozytywnego bohatera, którego zadaniem jest usunięcie ze świata zła symbolizowanego przez tego drugiego. Z kolei wampir nosi wyraźne cechy projekcji elementów psychiki budzących lęk i wypartych na zewnątrz: nieokreślonych, amorficznych, grozących destrukcją, związanych z władzą i poniżeniem – budzących grozę. Na szlak wyruszają łowcy wampirów chroniący osobniczą integralność przed zewnętrznym złem...

Początkowo gry komputerowe z wykorzystaniem wywodzącego się z *Draculi* motywu wampira były prostą adaptacją klasycznego scenariusza opowieści grozy. Za przykład może tu posłużyć amatorska gra *Dracula in London* (1988), wierna inscenizacja rozgrywających się w Londynie wydarzeń z powieści Stokera. Poza wiernością wzorcowi, niewiele w niej więcej z poetyki grozy – a to z przyczyny technicznych ograniczeń bardzo prostego kodu gry. W tym napisanym pod DOS-a przez jedną osobę programie graficzny wizerunek postaci zastępują pierwsze litery imion bohaterów. Toteż, pomijając najbardziej wtedy atrakcyjne dla graczy komputerowych interaktywne sekwencje walk ze sługami Draculi, gra sprowadza się właściwie do rodzaju logicznej zagadki, której rozwiązaniem jest odnalezienie i pokonanie wampira przez Drużynę Światła.

W istocie gra *Dracula in London* (1988) odtwarza zapożyczoną od Stokera narrację, przejmując i powtarzając jej najistotniejsze cechy: typową dla opowieści inicjacyjnych progresję świadomości bohaterów i poczucie nieustannego zagrożenia przez niepochwytne niebezpieczeństwo. Toteż właściwym zadaniem łowców wampira jest przeprowadzenie sterującego nimi gracza od stanu początkowej niewiedzy i towarzyszącego jej uczucia zagrożenia po właściwe rozpoznanie niebezpieczeństwa i jego ostateczną eliminację.

Z zalet dynamicznych animacji postaci i izometrycznego widoku grafiki korzysta gra przygodowa *Veil of Darkness* (1993), swoisty melanz mitycznych reguł baśni, niesamowitości horroru, instynktu walki z gier wojennych i kolorowej obrazkowości komiksu¹⁰. Baśniowe jest zadanie postawione przed graczem: zgodnie ze słowami starej przepowiedni kierowany przez niego bohater musi uwolnić mieszkańców transylwańskiej wioski od strasznego wampira. Nietrud-

no rozpoznać w tej historii mityczny schemat inicjacji bohatera, którego zadaniem jest walka z ucieleśniającym Zło świata oponentem.

Groźną baśniowość świata na granicy horroru wyzwała nie tylko odwołujący się do *Draculi* Stokera nadrzędny wątek fabularny. Wywołaniu uczucia niepokoju, wprowadzeniu gracza w klimat strachu, służą także typowe środki z arsenału opowieści grozy: tajemnicze wydarzenia, niejasne wypowiedzi napotykaných postaci, groźne spotkania z nienaturalnymi istotami. Bohatera, tropiącego prawdę w zagadkowym i groźnym świecie, na samym końcu drogi czeka finalna walka z wampirem. Jednak do tego czasu pozostaje on przeciwnikiem niepoznawalnym i tajemniczym. Jest niewidzialnym centrum świata przedstawionego, przesyczonego przerażeniem mieszkańców i budzącego niepokój gracza.

Z kolei akcja interaktywnego horroru *Dracula Unleashed* (1994) jest swoistą kontynuacją wydarzeń z powieści Stokera. Do Londynu przybywa Alexander, brat Quincey'a Morrisa, by prowadzić śledztwo w sprawie tajemniczych okoliczności śmierci brata. W trakcie dochodzenia okazuje się, iż ożywiony za sprawą czarnej magii Dracula ponownie przebywa w Anglii i szuka zemsty na swych pogromcach z dawnej Drużyny Światła.

Podstawowym zadaniem wizualnej i dźwiękowej oprawy programu jest stworzenie atmosfery strachu, uzasadniającej podtytuł *horror movie*. Ponura, przejmująca muzyka i zimna kolorystyka rysowanych lokacji pogłębiają, wypływające z konstrukcji fabuły wrażenie osaczenia przez niebezpieczeństwo. Że nie jest to uczucie bezpodstawne, przekonuje łatwość i szybkość, z jakimi po błędach gracza Alexander rozstaje się z życiem. Trzeba tu jeszcze wspomnieć o błyskawicznym upływie umownego czasu w grze, co utrudnia prawidłowe rozwiązanie zagadki. Bohater na przeprowadzenie swego śledztwa ma jedynie trzy dni, sporo czasu zabierają podróże po mieście, zaś niewykonanie choćby jednego zadania przewidzianego w scenariuszu skutkuje jego śmiercią. Budowaniu wrażenia grozy znakomicie służą nękające Alexandra koszmary senne: na zakończenie każdego dnia bohater musi udać się na spoczynek, zaś gracz ma „przyjemność” oglądania – w postaci krótkich filmików – snów gnębiących bohatera.

Podobnie jak w programie *Dracula in London* (1988), również ta gra jest zagadką logiczną. Obserwowany i kierowany przez gracza bohater stopniowo zbliża się do osaczającej go śmiercią i grozą tajemnicy Draculi. Wpierw rozprasa ciemności spowijające okoliczności śmierci brata, potem – dzięki Van Helsingowi – poznaje tajemnicę pośmiertnego nie-życia wampirów, by zbliżyć się wreszcie do samego źródła zła i grozy. Ostatnim krokiem na drodze do finalnego unicestwienia potwora jest rozwiązanie zagadki, jakim sposobem Dracula mógł przez cały czas pozostać „niewidzialny” dla członków reaktywowanej Drużyny Światła, a jednocześnie tak skutecznie śledzić i torpedować ich posunięcia.

Zawdzięczająca tytuł filmowi Coppoli gra *Bram Stoker's Dracula* (1993) jest pierwszoosobową strzelaniną w 3D. Te symulacje trójwymiarowej przestrzeni umożliwiają graczowi podziwianie świata gry „oczami” poruszającego się po nim bohatera. W grach FPP znika z ekranu związana z nim postać, a nakierowany dotychczas na nią punkt widzenia gracza traci nieporuszoność. Przeciwnie, to, co spostrzega gracz, stało się zależne od położenia sterowanej przez niego – a niewidocznej na ekranie – postaci. Obraz ten jest ruchomy i zmienny w sposób symulujący przestrzenność w dwuwymiarowym obrazie monitora komputerowego. Spojrzenie gra-

cza i spojrzenie postaci z gry zlewają się w jedno. Wywoływane w ten sposób wrażenie subiektywnej percepcji przestrzeni powoduje u gracza odczucie fizycznej obecności w prezentowanej na ekranie scenerii.

W przypadku pierwszoosobowej strzelaniny 3D trudno mówić o rozplątywaniu narracyjnego kłęba fałszywych wątków gry. Nie ma tu cierpliwej, wciąż retardowanej opowieści-wędrowki, hipnotyzującej bohatera magnetyzmem „niebezpiecznego miejsca”, jakże typowym dla opowieści grozy¹¹. W podróży do zamku, gotyckiego siedliska Zła, spleciona struktura zagadki logicznej z gier przygodowych wprost przekłada się na labirynt przestrzeni: groźnej, wrogiej, zewsząd otaczającej bohatera gry. Skoro zaś jego spojrzenie stało się jednym ze spojrzeniem gracza – to on okazuje się więźniem zamkniętym w niebezpiecznych obszarach świata przedstawionego gry.

W tej podróży towarzyszą mu uczucia strachu i przerażenia. Strach ma bezpośrednie i realne podstawy: postać bohatera jest nieustannie narażona na ataki czających się w zakamarkach labiryntu wrogich postaci, które mogą skutecznie usunąć gracza ze świata gry – uśmiercając sterowanego przezeń bohatera. Przerażenie to wtórny efekt powstały przez sprzężenie racjonalnej przyczyny strachu z oddziałującą na wyobraźnię gotycką stylistyką grozy. Irracjonalny lęk budzą rzędy sarkofagów i ożywione trupy, niepokoją zimne i mroczne zestawienia kolorów w scenografii przestrzeni, w stanie najwyższego napięcia nerwów (w oczekiwaniu na kolejny atak zombie) niepokój budzi odgłos własnych kroków. Wszystko to zostaje w programie *Bram Stoker's Dracula* (1993) wpisane w stereotypowe wyobrażenie o starciu Dobra i Zła w walce wojownika-egzorcysty z szatańskim pomiotem. Jednak, o ile bohater dotrze do ostatniego, najpotężniejszego wcielenia Draculi, okaże się, że wyprawa w elektronicznym labiryncie jest właściwie odтворzeniem archetypowego poszukiwania Minotaura¹².

Nowoczesna grafika i staranne opracowanie muzyczne to na dobrą sprawę jedyne jakości, jakie gra *Dracula. Zmartwychwstanie* (2001) wnosi do omawianej rozwojowej grupy programów komputerowych. W siedem lat po pamiętnych zdarzeniach z powieści Stokera okazuje się, że Dracula powrócił do istnienia, a na jego zew odpowiedziała „skażona” krwią wampira pani Harker. Jonathan musi samotnie wyruszyć do Transylwanii, aby tam kolejny raz stawić czoło wampirowi i tym samym uwolnić żonę spod jego mrocznego wpływu.

Łatwo przewidzieć, że wampir symbolizujący mroczny archetyp ludzkiej osobowości jest praktycznie niezniszczalny: w ślad za wspomnianą grą już pojawiła się jej kontynuacja *Dracula 2: The Last Sanctuary* (2001), której polskie wydanie *Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium* zapowiedziano na 28 listopada 2001 roku. Tym razem to ogarnięty pragnieniem zemsty Dracula prześladowuje państwa Harkerów, a celem gracza jest wytropienie i unieszkodliwienie ukrywającego się w Londynie wampira.

Pomimo odmienności gatunkowej zestawionych gier można zasadnie wskazać łączące je podobieństwo w sferze przekazu adresowanego do użytkownika. Wszystkie realizują, właściwymi sobie środkami wyrazu, typowy dla klasycznej, postokerowskiej narracji o wampirach, schemat fabularny: odkrycie niewyjaśnionego zagrożenia, rozpoznanie niebezpieczeństwa jako efektu działań ukrytego wampira, wytropienie ucieleśniającego grozę świata potwora i ostateczne unicestwienie go¹³.

Pojedynek. Gracz-bohater kontra wampir – zło osobowe

Wyjściową sytuację absolutnego antagonizmu człowieka i wampira – symbolu bezosobowej destrukcyjności – komplikuje uczłowiczenie potwora przez przypisanie mu typowych cech ludzkich, indywidualizujące go jako postać, której wrogie działania do pewnego stopnia mogą zostać objaśnione i wytłumaczone, czyli – zrozumiane. W ten sposób wampir staje się istotą niezwykle podobną do człowieka, jego mrocznym *alter ego*.

Pozornie w grze RPG *Ravenloft: Strahd's Possession* (1994) sytuacja nie różni się niczym od wcześniej omawianej – źródło mrocznej choroby nękającej Barovię pozostaje początkowo nieokreślone, a narracja gry prowadzi do stopniowego demaskowania Pana z pobliskiego zamku jako wampira zatruwającego ziemią całą krainę. Początkowo pozostaje on dla graczy „niewidzialny” – i to nie tylko na zasadzie narzuconej przez grę naiwności bohaterów, którzy nie potrafią w zaproszeniu na zamek, dokąd wiezie ich nocą czarny powóz, rozpoznać cytatu z *Draculi* Stokera. Dla gracza programiści przygotowali inną niespodziankę: w finale gry wojownik, przyłączający się do drużyny na jedną z wypraw, okazuje się przebrany Strahdem Von Zarovichem, potężnym wampirem władającym mroczną krainą Ravenloft.

Wampir z Ravenloftu przestaje być pozbawionym indywidualności, nieokreślonym uosobieniem sił zła. W grze komputerowej otrzymuje konkretną i niepowtarzalną tożsamość (choćby nietuzinkowe imię), która jest budowana przez listy, opowieści, legendy o przeszłości Barovii oraz zdarzenia fabularne. Na ich podstawie można odtworzyć jego *par excellence* romantyczną historię. Odrzucony przez piękną Tatianę, oszałały z miłości rycerz Strahd Von Zarovich zabija własnego brata i ukochaną w dniu ich ślubu. Zawierając pakt z mrocznymi siłami, wkracza na ścieżkę wynaturzonej egzystencji wampira, ożywiany nadzieją znalezienia sposobu odzyskania utraconej miłości¹⁴. Niemniej wampir pozostaje dla gracza przeciwnikiem, obcą istotą, której zagadkę trzeba rozwiązać (choć nie poznać) dla ukończenia gry.

Pojedynek wewnętrzny. Gracz-bohater ukąszony przez wampira

Następny krok w procesie reintegracji rozszczerzonej osobowości wyznacza pojawienie się motywu, którego geneza sięga bezpośrednio powieści Stokera – zagrożenia niewinnej ofiary przez wampiryczną transformację. Perypetie skażonego krwią wampira, jego wewnętrzna walka z obcym pierwiastkiem to w istocie zmaganie człowieka z mroczną stroną własnego „ja”. Jest to powtórzenie w grach komputerowych motywu walki bohatera z obcą i złą mocą we wnętrzu własnej osobowości, znanego z kina i literatury wampirycznej¹⁵.

Najciekawiej motyw wampirycznej transformacji bohatera wykorzystuje cyberpunkowa gra *BloodNet* (1993), w której co prawda głównym przeciwnikiem pozostaje potężny wampir, lecz gracz jest zmuszony wcielić się w niewygodną rolę jego ofiary i toczyć jednoczesny pojedynek ze skażeniem własnej natury oraz zewnętrznym złem świata.

Ransom Stark, ukąszony przez przemienionego w wampira Van Helsinga, częściowo przeistacza się w stworzenie nocy. Przed całkowitą przemianą ratuje

go obecność neurologicznego wszczepu w mózgu hamującego wampiryczną transformację i tym samym ratującego przed utratą tożsamości (kontroli gracza nad postacią). Bohater ma kilka dni, aby znaleźć remedium na swój stan: musi odnaleźć legendarny program komputerowy Incubus, który po przepisaniu osobowości Starka w kod maszynowy, pozwoli usunąć z jego matrycy obce, wampiryczne elementy.

W interesujący sposób autorzy gry rozwiązali problem cierpienia skomplikowanej osobowości zarażonego wampiryzmem bohatera. Wraz z upływem czasu rośnie wskaźnik głodu (*bloodlust*) Starka, który można zaspokoić jedynie krwią. Jednak każdy atak na ludzi, choć pozwala zaspokoić głód, obniża jego wskaźnik człowieczeństwa (*humanity*) – tym znacznie, im bardziej niewinna była osoba zaatakowana przez bohatera. Z chwilą spadku wskaźnika człowieczeństwa do zera gracz traci kontrolę nad postacią i przegrywa grę. W tym sensie transformacja w wampira nie różni się niczym od śmierci bohatera, bowiem podobnie oznacza niemożność dalszego przebywania przez grającego w wirtualnym świecie gry¹⁶.

Złożona fabuła prowadzi bohatera przez liczne zadania do finałowego pojedynku. Wbrew przypuszczeniom wysnutym na podstawie intra-gry najgroźniejszym przeciwnikiem Starka nie jest Van Helsing – w ostatecznym starciu gracz musi się zmierzyć z samym Draculą. Okazuje się, że lord wampirów przepisał swą potężną i nieśmiertelną umysłowość w program komputerowy umożliwiający wieczne trwanie w Cyberprzestrzeni. Dzięki tej formie istnienia i zawładnięciu Incubusem (programem przełamującym zabezpieczenia) Dracula zyskałby totalną kontrolę nad globalną siecią komputerową. Niewidzialny dla ludzi, przejąłby całkowitą władzę nad ich życiem.

W cyberpunkowym świecie Nowego Jorku 2094 zło ostateczne zyskuje nowy, socjologiczny wymiar władzy nad społeczeństwem za pośrednictwem totalnej kontroli informacji. Mimo tej zasadniczej różnicy sposób jego pokonania pozostaje bez zmian – kluczem jest poznanie prawdy, co oznacza wolność wyboru.

Wolny wobec zła. Gracz-bohater wampirem

Ostatecznie dochodzi do zlania się pozytywnego bohatera gry z wampirem, całkowitego utożsamienia postaci oddanej graczowi pod kontrolę z jej dotychczasowym przeciwnikiem, istotą symbolizującą zło. Nowy bohater to postać dwuznaczna, z racji kondycji ontycznej zmuszona czynić zło, a jednocześnie w narracji gry pełniącą rolę pozytywnego protagonisty. Identyfikacja z bohaterem-wampirem niejednokrotnie stawia grającego w sytuacji trudnych i niejednoznacznych wyborów moralnych¹⁷.

Gra *Blood Omen: Legacy of Kain* (1997) umożliwia wcielenie się w postać wampira Kaina – rycerza „przywróconego życiu” dzięki czarnej magii nekromanty Mortaniusa. Zamiast powolnej przemiany, której całą siłą woli opiera się zarażona ofiara, pojawia się dobrowolnie przyjęty akt magicznej kreacji wampira jako środek powrotu z zaświatów w celu dokonania zemsty na swych mordercach. Postać bohatera gry dobrowolnie godzi się na wampiryczną kondycję, choć nie do końca rozumie znaczenie tego kroku. Już wkrótce Kain odkryje, że stał się bestią zdolną do istnienia tylko dzięki ludzkiej krwi. Gardząc sobą, będzie poszukiwał wyjścia z kondycji potępieńca.

Tyle że są to jedynie moralistyczne tyrady wygłaszane przez postać Kaina bez woli i refleksji kierującego nim gracza. Mechanizm działania gry zmusza gracza do zabijania: jego postać nieustannie traci siły życiowe, które może odbudować, jedynie spożywając świeżą krew – przeważnie przykutych do ścian lochów niewolników lub niemal bezbronnych wieśniaków. Dopiero w finale gry pojawia się możliwość rzeczywistego wyboru, gdy gracz odkrywa, że ostatnim elementem potrzebnym do przywrócenia magicznej równowagi świata jest Kain.

To oznacza konieczność podjęcia decyzji: poświęcić „życie” Kaina i ocalić krainę Nosgoth, czy wybrać dla swego bohatera egzystencję wampira na gruzach świata zniszczonego przez rozprzężenie magii. Znowu wampir jest elementem naruszającym porządek świata, lecz tym razem to on może zdecydować o przywróceniu go. W zależności od dokonanego wyboru, gracz ogląda jeden z dwu finałowych filmów: Kaina-wampira pijącego krew na ruinach starego świata lub obraz kwitnącej krainy, któremu towarzyszy pochwała szlachetnego poświęcenia bohatera. W istocie wybór jest nierównoważny. Od początku gry Kain automatycznie, bez woli gracza, wygłaszał negatywne opinie o byciu wampirem i także teraz, w finałowej scenie skutków egoistycznego wyboru, daje wyraz swemu sarkazmowi.

Osiągnięcie pełni zła nie jest przeznaczeniem gracza. Powyższe ustalenie potwierdza motyw spotkania przez Kaina wampira znacznie starszego, potężniejszego i okrutniejszego – Voradora. Kain komentuje to zdarzenie jako możliwość ujrzenia, kim mógłby się stać po setkach lat odczłowieczającej egzystencji. Wymyśloną przez twórców gry postać bohatera napawa odrazą okrucieństwo Voradora i jego pogarda dla ludzkiego cierpienia. Można co prawda zrozumieć postępowanie dumnego wampira, który w akcie zemsty za wbięcie na pal swych pobratymców zamordował chroniącą magicznego ładu strażniczkę Słupów Nosgoth, jednak więź z ludźmi nie pozwala bohaterowi pogodzić się z niezważającym na nic egoizmem Voradora.

Kontynuacja gry *Legacy of Kain: Soul Reaver* (1999) polega na przewrotnym pomysśle, iż Kain w zakończeniu *Blood Omen* wybrał dalsze trwanie jako wampir i tym samym skazał na zagładę ludzki świat Nosgoth. Zadaniem podlegającego ewolucji wampira Raziela – bohatera nowej gry i zarazem postaci oddanej graczowi pod kontrolę – jest właśnie pokonanie Kaina, który stał się potężnym i mrocznym władcą świata wampirów.

Podobnie w głośnej grze komputerowej *Vampire: The Masquerade REDEMPTION* (2000) tylko na pozór gracz staje się wcieleniem zła. Główny bohater Chris zostaje przemieniony w wampira i toczy przez kolejne stulecia swe nie-życie w gromadzie żywiących się ludzką krwią istot. Jednak celem tej gry, skądinąd bardzo liniowej, tzn. niedającej wyboru innych możliwości, jest pokonanie w finałowym starciu potężnego Matuzalema wampirzego rodu, okrutnego i złego Vukodłaka. *Nota bene* należy on do klanu wampirów-czarnoksiężników Tzimisce, do którego miał należeć także Dracula (zob. *Sabat*, podręcznik do gry fabularnej: *Wampiry: Maskarada*¹⁸).

Gracz komputerowy	bohater gry (element pozytywny)	wampir (element negatywny)	relacja	przykłady gier
	łowca wampirów	nieokreślone zło	zgroza	<i>Dracula in London</i> (1988) <i>Veil of Darkness</i> (1993) <i>Bram Stoker's Dracula</i> (1994) <i>Dracula Unleashed</i> (1994) <i>Dracula Zmartwychwstanie</i> (2001)
	łowca wampirów	zło osobowe	antagonizm	<i>Ravenloft: Strahs's Possession</i> (1994)
	człowiek zwampiryzowany	źródło skażenia złem	antagonizm uwewnętrzniony	<i>BloodNet</i> (1993)
	wampir	zły wampir	mniejsze i większe zło	<i>Blood Omen: Legacy of Kain</i> (1997) <i>Legacy of Kain: Soul Reaver</i> (1999) <i>Vampire: The Masquerade REDEMPTION</i> (2000)

Tabela 2: Transformacje sposobu identyfikacji gracza z postaciami bohatera i wampira w grach komputerowych nawiązujących do postaci Draculi

Ostatecznie okazuje się, że postać bohatera gry, oddana pod kontrolę gracza, nie może być do końca wampirem, bowiem nie można jej odczłowieczyć w stopniu uniemożliwiającym graczowi identyfikację z przewidzianą dla niego rolą w grze.

Niepowtarzalne cechy jednostkowe wykluczają z postaci wampira nieokreślone jakości ogólne, właściwe dla zjawisk bezosobowych. Postać wampira, z którą dokonuje się pełna identyfikacja grającego, przestaje być projekcją nieokreślonych lęków i zagrożeń. Mimo przypisanych tej roli mrocznych pokus i częściowego przyzwolenia na nieetyczne działanie, bohater-wampir okazuje się postacią pozytywną – dlatego znów napotyka istotę znacznie od siebie bliższą mrocznej stronie istnienia.

Powrót z książką do kina

Zdawać by się mogło, że wprowadzenie do literatury i filmu postaci wampirów charakteryzujących siebie w pierwszoosobowej narracji ostatecznie znosi

barierę pomiędzy człowiekiem i wampirem jako niepoznawalnym cieniem jego bytu. Można odnieść wrażenie przenikania w odmienną świadomość, gdy prowadzona ręką Tony'ego Scotta kamera pozwala widzom wejść do domu zamieszkanego przez wampiry i obserwować ich życie. Sceny wspomnień z przeszłości w pełni potwierdzają to przeświadczenie, jako że na ekranie podlegają wizualizacji myśli nie-ludzkich bohaterów.

Jednak w moim przekonaniu wampiry, z którymi odbiorca współczesnej literatury i współczesnego filmu może się identyfikować, nadal pozostają jedynie ludźmi zarażonymi wampirycznym ukąszeniem niepoznawalnego.

W filmie *Wywiad z wampirem* (1994) pracujący nocą reporter i wampir Louis tworzą na samym wstępie parę dobrze znaną z wcześniejszych obrazów kina wampirycznego: tajemniczy stwór nocy i zafascynowany jego możliwościami człowiek, kolejne wcielenie wielbiącego Draculę Renfielda. W miarę rozwoju opowieści Louisa o sobie jako wampirze widz staje się świadkiem niezwykłego objawienia istoty wampiryzmu przez człowieka, który tak wiele lat temu został „przemieniony”, że przez stulecia nowej egzystencji poznał jej wszystkie tajemnice. Jednakże Louis jako wampir, który sam już „przemienia” ludzi, wciąż odczuwa potrzebę odnalezienia mistrza zdolnego odkryć mu tajemnice jego nowej kondycji.

Spotkanie Louisa i Armanda dubluje już istniejącą parę – nagrywającego wywiad reportera i Louisa. Na tym wyższym poziomie jest to człowiek dawno temu „przemieniony” w wampira i najstarszy z wampirów, twórca pozostałych. Schemat zależności – jak widać – dający się odnaleźć już w *Draculi* Stokera: jedynie Król Wampirów tworzy nowe wampiry, takie jak Lucy i trzy nałożnice w zamku. Lecz Armand nie zna żadnych tajemnic bytu wampirów (poza strasliwym podejrzeniem kresu wszystkiego w nicości). On sam został „przemieniony” przed wielu stuleciami przez innego wampira, istniejącego już wtedy od dawna.

Ten układ można powtarzać w nieskończoność, bowiem odpowiedź na fundamentalne pytania o źródła, przyczyny i cele istnienia człowieka, o jego kondycję istoty śmiertelnej i związek przez śmierć z mroczną stroną bytu, z a w s z e będzie pozostawał poza horyzontem ludzkiej świadomości. Dlatego wszyscy wampiryczni bohaterowie, do których przeżyć wewnętrznych zyskaliśmy dostęp, zawsze mają nad sobą wampira potężniejszego, pierwotniejszego i dysponującego głębią wiedzy – progenitora skrywającego tajemnicę bytu.

W *Straconych chłopcach* (1987) taki układ tworzą Michael i David, zaś David został stworzony przez „ojca” wszystkich wampirów w Santa Carla. W *Nastoletnim wampirze* (1987) identyczne znaczenie cechuje związek Jeremiego z Modokiem. W *Nadji* (1995) rolę mitycznego wampira – źródła wszelkiego wampiryzmu – odgrywa zabity przez Van Helsinga Dracula. W *Zagadce nieśmiertelności* (1983) Johna Blaylocka w wampira zamieniła krew Miriam. Z kolei w finale filmu Miriam jako żywy trup zostaje umieszczona w skrzyni należącej do dr Sarah, choć widz wcześniej oglądał śmierć ich obu. W *Nosferatu-wampirze* (1979) zmieniający się w wampira Harker pędzi na koniu ku linii horyzontu, poza zasięg kamery i spojrzenia widza.

Zdaje się, że fikcja wampiryczna jest w stanie portretować jedynie autora – przeważnie odbijając jego strach i niepewność. Być może dlatego Dracula nigdy nie ujrzy swej twarzy w lustrze.

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

- ¹ Według Stephena Kinga „zniknięcie” po prologu w Transylwanii tytułowej postaci Draculi na czas niemal całej książki, jego „nie-dosiężność” dla narracji bohaterów to jedna z najbardziej interesujących i fascynujących sztuczek w historii literatury angielskiej, *trompe l'oeil*, któremu niewielu zdołało dorównać. S. King, *Danse Macabre*, tłum. P. Braiter i P. Ziemkiewicz, Warszawa 1995, s. 96.
- ² M. Haltof, *Kino lęków*, Kielce 1992, s. 60 i n.
- ³ Mimo wszelkich różnic pomiędzy sobą i dodawania każdorazowo nowych detali z powieści Stokera (B. Pattison, *The Seal of Dracula*, Bounty Books, New York 1975, s. 85), kolejne filmy Hammera były jedynie mechanicznymi wariacjami w obrębie pierwotnej koncepcji horroru z Draculą.
- ⁴ K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze*, w: *Literatura i kultura popularna V*, red. T. Żabski, Wrocław 1996, s. 136 i nn.
- ⁵ R. Dyer, *Dracula and Desire*, „Sight and Sound”, 1993, nr 3, s. 10 i n.
- ⁶ Nazwaliśmy to pikselacją – przyspieszony POV (punkt widzenia) Draculi. Efekt podobny do animacji uzyskaliśmy stosując wewnątrz kamery urządzenie do robienia pojedynczych zdjęć. Trick polegał na zmiennej projekcji materiału – pojedyncze klatki filmowe i naraz po kilka na sekundę – co dawało wrażenie czegoś pierwotnego, niby-zwierzęcej percepcji sensualnej. R. Coppola w: F. Ford Coppola i J. V. Hart, *Bram Stoker's „Dracula”. The Film and the Legend*, red. D. Landau, New Market Press, New York 1992, s. 89.
- ⁷ F. F. Coppola i J. V. Hart, dz. cyt., s. 158 i n.
- ⁸ B. J. Frost, *The Monster with a Thousand Faces. Guises of the Vampire in Myth and Literature*, Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press, Ohio 1989, s. 110.
- ⁹ Ten fragment tekstu w nieco skróconej wersji był prezentowany pod tytułem *CyberDracula* na Międzynarodowej Interdyscyplinarnej Konferencji „Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo”, która odbyła się w Łodzi, w dn. 15-18 maja 2001 r.
- ¹⁰ G. Skirrow, *Piekielna wizja: analiza gier wideo*, tłum. A. Kołodyński, w: *Po kinie...? Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994, s. 261.
- ¹¹ O niebezpiecznych przestrzeniach jako „mechanizmach strachu” zob. M. Wydmuch, *Gra ze strachem Fantastyka grozy*, Warszawa 1975, rozdz. *Mechanizm strachu: puste domy*.
- ¹² Zob. Z. Wałaszewski, *W elektronicznym labiryncie strachu. Wolfenstein 3D i Spear of Destiny*, „Kwartalnik Filmowy”, Zima 1997 – Wiosna 1998, nr 19-20, s. 343.
- ¹³ K. Walc, dz. cyt., s. 134.
- ¹⁴ Strahd Von Zarovich jest nie tylko postacią z gry komputerowej. Przede wszystkim jest on jednym z mrocznych bohaterów systemu gry RPG AD&D (znów przekształconego w D&D), postacią opisywaną nie tylko w scenariuszach przygód, ale także w towarzyszących systemowi książkach fabularnych, np. Ch. Golden, *Wampir z mgieł*, tłum. W. Szypuła, Warszawa 1997.
- ¹⁵ M. Haltof, dz. cyt., s. 32 i n.; *horror sugerują istnienie duszy ludzkiej w krwi człowieka, zatem wraz ze zmianą krwi następuje zmiana osobowości*. G. Seesslen i C. Weil, *Z teorii filmu grozy*, tłum. E. Urban-Hämmerling, „Film na Świecie”, 1984, nr maj-czerwiec (305-306), s. 9.
- ¹⁶ Por. *Gra trwać może tak długo, dopóki nie nastąpi katastrofa (...), eliminując grającego z dalszych przewidzianych w programie zdarzeń*. R. Ciarka, *Śmierć kina*, w: *Sztuka na wysokości oczu. Film i antropologia*, red. Z. Benedyktowicz i in., Warszawa 1991, s. 186.
- ¹⁷ Gry komputerowe (...) nierzadko stawiają gracza przed dylematami o charakterze etycznym oraz dostarczają moralnych wątpliwości, które gracz sam musi rozstrzygnąć. K. Klejsa, *Granie na ekranie. Problemy odbioru gry komputerowej*, w: *Studia filmoznawcze*, t. XXI, red. S. Bobowski, Wrocław 2000, s. 184.
- ¹⁸ Gra komputerowa *Vampire: The Masquerade REDEMPTION* (2000) jest uproszczeniem wydanej także po polsku gry fabularnej (RPG) *Wampir: Maskarada*. Wyraźną zmianę perspektywy w sposobie traktowania postaci wampira w wymienionym systemie RPG wyraziście oddaje metafora miejsca po dwu stronach okna. W klasycznych filmach z Belą Lugosi przybiegający na krzyk przerażonej dziewczyny mężczyźni z mieszanymi uczuciami patrzyli na okno, za którym heroina miała widzieć wpatrzona w siebie, przerażające oczy tajemniczego mężczyzny. W *Sabacie*, podręczniku do *Wampira: Maskarady*, opisana jest postać kobiety-wampira, która przez pierwsze lata nowej egzystencji przychodziła pod swój „były” dom, aby popatrzeć przez okno na męża i dzieci.