

Wampir – zamaskowana tożsamość, ukryta śmierć

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

... uwięził ich w lustrach i narzucił obowiązek powtarzania, niby we śnie, wszystkich gestów ludzkich. Pozbawieni siły i samoistnej powierzchni, zredukowani zostali do posłusznych odzwierciedleń. Pewnego dnia otrząsną się jednak z magicznego letargu.

J. L. Borges

W *Nosferatu – symfonii grozy* (1922) Murnaua wampir jest przerażającym potworem uosabiającym destrukcyjne siły natury. Legendarna charakterystyka odtwórcy roli Nosferatu, Schrecka (pseudonim znaczący po niemiecku *strach*), podkreśla i uzewnętrznia przypisany wampirowi charakter grozy. Wyłaniająca się z cieni zamku zjawia, sama często do postaci cienia sprowadzana, ucieleśnia koszmarny lęk przed wszechobecnym w przyrodzie obyczajem pożerania i niszczenia jednych bytów przez inne. Z poziomu mikroskopowych obserwacji profesora Bulowera ślepy pęd natury do zabijania urasta do wymiaru ludzkiej tragedii¹, gdy Nosferatu przynosi zarazę do pogrążonej w mieszczańskim śnie o szczęściu Bremy. W ciągu kilku dni śmierć całkowicie opanowuje miasto. W skrzącym upływie czasu widzeniu kamery obraz pojedynczych trumien (wynoszonych z domów znaczonych białym krzyżem kreslonym kredą na znak niepojętego, dokonującego się losu) przemienia się w nieustającą procesję mężczyzn z ponurym ciężarem na barkach, niczym fala powodzi zalewającą widza obrazem śmierci.

Zaraza w filmie Murnaua jest zjawiskiem irracjonalnym. Nie wiadomo dlaczego wybucha, nie wiadomo dlaczego wygasa. Nie podlega żadnym kategoriom rozumowym, nie można się jej przeciwstawić ani tym bardziej kontrolować. Dlatego zaraza, synonim śmierci w jej katastroficznym wymiarze, jest tożsama z Nosferatu. Wampir jako źródło i przyczyna śmierci jest realnym zagrożeniem, złem tkwiącym w otaczającym człowieka świecie. Jego koszmarna postać stanowi upostaciowanie niepojętej woli niszczenia obecnej w podmuchach wiatru targającego wydmową roślinność, toteż Nosferatu – choć równie niewidzialny jak pożerające się w kropli wody pierwotniaki – nadaje oblicze otaczającej człowieka wrogości świata.

Pomimo swej materialności nękający Bremę przybysz należy także do otchłani nocnego życia ludzkich umysłów. W porze spoczynku sen uwalnia skrywane lęki, kosmary za dnia przyciążone w zakątku racjonalnej maszyny świadomego

myślenia. Porą Nosferatu jest godzina, w której zasypia rozum. Wtedy *koszmarsenne staną się rzeczywistością i życie rozwinie się jak sen*. Hutter w podziemnej krypcie zamku odkrywa pogrążonego w śnie śmierci wampira – ta fantomatyczna przygoda uzmysławia, że w zakamarkach ludzkiej tożsamości skryta jest świadomość własnej śmierci. Obrazy wampira nadciągającego do Bremy i targanej podmuchami wiatru kruchej rośliny na wydmie łączy jednoczące doznanie lęku: istnienie ludzkie zostało bezwzględnie wydane na lodowate podmuchy wiatru wiejącego z zaświatów.

Dlatego film Murnaua, mimo pomyślnego zakończenia, *jest opowieścią o triumfie śmierci, o nieustannym zagrożeniu człowieka zagubionego pośród obcości świata*². Wampir jest w nim *znakiem wszechwładzy śmierci*³, bezosobowym symbolem krańcowego bieguna ludzkiej egzystencji. Jego imię oznacza *krzyk ptaka śmierci o północy* i taka jest rola Nosferatu w tym dziele: wzbudzić u widza trwogę zadawanym istnieniu gwałtem, równie nieuniknionym, jak dziejącym się poza ludzką wolą.

Niemal w sześćdziesiąt lat po premierze filmu Murnaua słynny reżyser niemiecki Werner Herzog sięgnął do legendarnego obrazu kina ekspresjonistycznego, aby przez odwołanie do wampirycznego mitu śmierci⁴ raz jeszcze, na swój sposób, zgłębić tajemnice ludzkiej egzystencji. Tadeusz Miczka stosunek filmu Herzoga do *Nosferatu – symfonii grozy* (1922) określa jako „naśladowanie”: zachowanie wierności wobec pierwowzoru przy jednoczesnej odmienności znaczeń⁵. W *Nosferatu-wampirze* (1979) Herzog niemal dokładnie powtarza przebieg fabuły z filmu Murnaua, kopiuje – wręcz dosłownie – niektóre kadry (np. pierwsze spotkanie Lucy z wampirem), fotografuje jedyny zachowany do dziś plan zdjęciowy Murnaua (dom w Lubece), wreszcie utrzymuje *do pewnego stopnia wierność stylistyczną wobec pierwowzoru*⁶.

Miczka zwraca uwagę, że różnica filmowych środków technicznych, jakimi dysponowali Murnau i Herzog, nie jest czynnikiem zasadniczo zmieniającym charakter naśladowczej relacji *Nosferatu-wampira* (1979) do *Nosferatu – symfonii grozy* (1922). Warunkowane parametrami technicznymi „rozszerzenie kontekstu”⁷ naśladowania to przede wszystkim warstwa dźwiękowa filmu, kolor i – w następnej kolejności – możliwość wydłużenia czasu trwania projekcji.

Technika dźwiękowa umożliwia wprowadzenie do filmu muzyki ilustrującej obraz, przede wszystkim celebrowane w typowy dla Herzoga sposób długie ujęcia krajobrazów. Kompozycje Wagnera, Gounoda i stale współpracującej z reżyserem grupy *Popol Vuh* dopełniają wizualny komponent filmu, uczestnicząc w misternym tkaniu nastroju całości – tajemniczego, podniosłego, niekiedy wręcz mistycznego. Dialogi wygłaszane przez aktorów nie tylko zastępują napisy oryginału: decydują o rezygnacji z wizualnego kodowania cechującego film niemy na rzecz odgrywanego przed kamerą naturalizmu wypowiedzi i zachowań postaci. W filmie Murnaua Hutter ciska o ziemię księgę o wampirach, aby zasugerować widzom swój stosunek do jej zabobonnego charakteru. Odpowiadający jego postaci w *Nosferatu-wampirze* (1979) Jonathan z przekąsem uśmiecha się w trakcie lektury, rzucając pod nosem krytyczne uwagi.

Murnau kolorował taśmę filmową celem wywołania zamierzonego efektu, np. niebieski odcień sygnalizował barwę nocy. Herzog bładowy błękit oryginału rozwija w głęboki, ciemny granat, który zamienia się w nieprzeniknioną czerń

nocy. Błada, biała twarz wampira staje się jedynym punktem skupiającym światło w scenach nocnych ataków na śpiącego na zamku Harkera. Zdecydowane kolory *Nosferatu-wampira* (1979) w zamierzony sposób służą artykulacji pesymistycznych przekonań reżysera, ale są przede wszystkim wykorzystaniem środków technicznych, jakimi nie dysponował Murnau.

Również możliwość wydłużenia czasu filmu pozwala Herzogowi rozbudować sceny, które zaledwie zostały zarysowane przez Murnaua. Szczególnie powiększona została prezentacja małego, pogrążonego w mieszczańskim samozadowoleniu miasteczka – u Murnaua Wisborga (Bremy), u Herzoga Wismaru. Znacznie rozrosły się również pojedyncze ujęcia, jak na przykład scena z kotami bawiącymi się medalionem z podobizną Lucy (pomijając znaczącą różnicę, że u Murnaua medalion trzyma Ellen, zaś u Herzoga Lucy nie uczestniczy w zabawie zwierząt). Wydłużenie czasu filmu pozwoliło w sensie formalnym spowolnić jego tempo do niemal niezauważalnego upływu czasu charakteryzującego wcześniejsze dzieła Herzoga. Wolne ruchy kamery, długotrwała kontemplacja plenerów, niespieszne dialogi – to moment, gdy naśladownictwo zamienia się w stylistykę sprzeczną z duchem oryginału, sygnalizując pojawienie się odmiennej wrażliwości twórczej i istnienie znaczeń różnych od wyrażanych przez *Nosferatu – symfonię grozy* (1922).

Naśladowcze podobieństwo do pierwowzoru sprawia, że ze szczególną ostrością ujawniają się wszelkie nowe elementy *Nosferatu-wampira* (1979), stanowiące odstępstwo od zasady powtórzenia w „rozszerzonym kontekście” technicznym fabularnych rozwiązań filmu Murnaua. Herzog jeszcze wyostreza ów kontrast, wprowadzając nowe elementy w newralgicznych punktach filmu: na początku i na końcu.

Film Herzoga rozpoczyna się długą sekwencją ukazującą zmumifikowane zwłoki spoczywające w pionowej pozycji pod ziemią. Kamera powoli i dokładnie pokazuje straszliwie zdeformowane ciała, powykręcane w sugerujących ból, pełnych ekspresji pozach, wszystkie o rozwartych w niemym krzyku ustach. Wrażenie wołania z podziemi potęguje głośna muzyka – *Sanctus* Gounoda – zaś wszelkie wątpliwości co do wymowy tej sceny rozwiewa kończący prolog cytatu malarski: kadrowana w pełnym zbliżeniu ludzka głowa jest zniekształcona w sposób dokładnie odwzorowujący twarz z obrazu Muncha *Krzyk*.

W ścieżce dźwiękowej tej sceny obecny jest jeszcze jeden, natarczywy odgłos – bicie serca. Prerażone, dzikie bicie serca. W wizyjnych obrazach prologu Herzog demonstracyjnie eksponuje lęk przed utajonym życiem zmarłych, strach przed fizycznym cierpieniem uwięzionej w trupie, choć jeszcze niepodległej ostatecznemu unicestwieniu świadomości zmarłego. Jak utrzymuje Philippe Ariès, śmierć jako nicość to koncept rodzący się w XVII i dojrzewający w XVIII stuleciu, gdy naukowa racjonalność zatrząskuje drzwi zaświatów, a jedyną konkretną formą bytu otrzymywanego po śmierci staje się ciało trupa⁸. Wieczna noc świadomości, podziemna cisza, w której spoczywają pogrzebani, to symbole paraliżującej świadomości tajemnicy śmierci.

W pełni zgadzam się ze stanowiskiem Miczki, którego zdaniem *prolog ten jest w procesie odbioru momentem zasadniczym: streszcza temat, jest antycypacją dramatu, wyznacza ideę i styl całego filmu*⁹. Naczelnym problemem dzieła Herzoga jest tajemnica śmierci, przynosząca dziwne ukochanie nieuniknionego

kresu ludzkiego życia. Bezspornie prolog filmu zapowiada poszukiwania nie dającej się określić granicy pomiędzy świadomością życia i świadomością śmierci, w istocie poszukiwania granic ludzkiej tożsamości na leżącym daleko poza domeną kultury i jej racjonalizmu obszarze tajemnicy grobu.

Pierwsza część filmu Herzoga powtarza za wzorem *Nosferatu – symfonii grozy* (1922) schemat podróży Jonathana (Herzog przywrócił oryginalne nazewnictwo z *Draculi* Stokera) do tajemniczego zamku wampira. Odmienne niż u Murnaua, przekroczenie krańcowej granicy cywilizowanego świata nie zostało wyraźnie zaznaczone symbolicznym przejściem przez most. Podróżnik z Wismaru płynnie przechodzi pomiędzy dwoma światami, zaś jego wkroczenie w obszar nieznanego Herzog zaznacza muzyką – znów rozbrzmiewa *Sanctus* Gounoda, sugerując zbliżanie się Jonathana do sedna tajemnicy, do rozwiązania zagadki fabularnego znaczenia wyeksponowanej w prologu filmu galerii zdeformowanych zmarłych.

Czy jednak takie rozwiązanie jest możliwe? Cyganie z gospody ostrzegli Harkera przed podróżą za przełęcz Borgo odgraniczającą dwie odmienne rzeczywistości – jawy i snu. Gospodarz zajazdu tłumaczy młodzieńcowi z niezrozumiałego języka słowa ich przestrogi: *Mówi – nie jedź tam, młody człowieku. Mówi, że wielka otchłań wciąga nierozważnych. Potem trzeba przejść strome turnie. Mówi, że na przełęczy Borgo światło się rozszcza, a ziemia wznosi się ku niebu, a dalej opada nie wiadomo gdzie. Cyganie powiedzieli, że nie ma tam żadnego zamku. Istnieje najwyżej w ludzkiej wyobraźni – są tylko ruiny, zamek widmo. A ktokolwiek wejdzie do krainy zjaw, jest zgubiony i nigdy już nie wraca.*

Za przełęczą Borgo Harker wzdłuż wodnej kipieli wspina się na szczyt, a tam, przy wtórze muzyki ze *Złota Renu*, rozwiewają się mgły, ukazując na horyzoncie ruiny zamku. Dzięki patosowi kompozycji Richarda Wagnera nawet połamane wieże i szczątki muru obronnego wydają się majestatyczne i potężne. W zapadających ciemnościach czarny powóz dowozi Jonathana na miejsce przeznaczenia, gdzie oczekuje gościa hrabia Dracula. Za wchodzącym dobrowolnie i z własnej woli do zamku przybyszem zatraskują się drzwi sprawiającej teraz wrażenie kompletnej i nienaruszonej budowli.

Tajemniczą przemianę zamku częściowo mogą tłumaczyć odczucia Harkera, który rozważa naturę miejsca swego niespodziewanego uwięzienia w dedykowanym Lucy wpisie do pamiętnika: *Jestem w zamku hrabiego Draculi. Miałem wczoraj zły sen, lecz mam nadzieję, że niepokój minie. Ten zamek jest tak niezwykły, że niekiedy mam wątpliwości, czy nie stanowi części owego snu. Wszystko tu wygląda niezmiernie.*

Toteż na zasadzie logicznego wnioskowania także wampir zamieszkujący stworzony w wyobraźni zamek powinien okazać się tworem ze snu. Z czerni nocy wyłania się jego biała twarz, pochylając się nad pogrążonym w głębokim śnie Harkerem. Wokół tego punktu bieli tworzy się w czarnej pustce namacalna geometria przestrzeni, która uwięziła młodego mężczyznę – ściany zamku są równie nieskazitelnie białe jak oblicze wampira. Jednak potwór grany przez Klausa Kinskiego jest całkiem inny od *Nosferatu* z filmu Murnaua: miejsce bezcielesnego cienia, całkowicie widmowej zjawy, zajęła sylwetka cierpiącej, nieomal już ludzkiej istoty. Kredowobiała twarz ucharakteryzowanego aktora staje się maską, tyleż go odczłowieczającą (jako monstrum, wampira), ile uczo-

wieczającą (jako „ludzkiego” wampira w kontraście gry Maxa Schrecka). Kinski gra całym ciałem, naśladując Schrecka, lecz mimo pewnej dzikości i powtarzającej grę poprzednika anormalności ruchu jego zachowania są stonowane. Najważniejsza różnica polega jednak na mimice twarzy uczłowieczającej wampira na równi z wyznaniem o jego cierpieniu.

W tym kontekście ułomnego człowieczeństwa wampir Nosferatu wpisuje się w galerię typowych bohaterów twórczości Herzoga: ludzi kalekich, zdeformowanych lub mentalnie odmiennych od wzorca współczesnej kultury („dziecko natury” Kaspar Hauser, pierwotne plemiona, chorzy psychicznie, wizjonerzy). Dla reżysera odmienność staje się każdorazowo punktem wyjścia poszukiwania istoty człowieczeństwa – w tej perspektywie wszelka deformacja, bez względu na to, czy jest upośledzeniem, czy nadrozwinieniem, służy tym poszukiwaniom przez odśloniecie granicznych sytuacji kondycji ludzkiej. Toteż w filmie o Nosferatu *twarz-maski wampira odślania te strony psychiczne, które interesują Herzoga*¹⁰.

Georg Seesslen i Claudius Weil podkreślają, że *demoniczna niepowtarzalność mitycznej pólistoty w filmie grozy jest wynikiem identyfikacji tej istoty z jej maską*¹¹. Film Herzoga nie jest horrorem, jednak w postaci wampira Nosferatu dochodzi do spotkania stereotypów kina grozy z twórczą wyobraźnią artysty powielającego własne tematy i własną manierę stylistyczną. Co więcej, określenie „pół-istota” trafnie oddaje charakter niepełnej, kalekiej egzystencji wampira, choć tutaj niepełnia człowieczeństwa ma zupełnie inne znaczenie niż w koncepcji cytowanych badaczy. W ich rozumieniu „maska” potwora z horroru służy wizualizacji pewnych treści psychicznych lub społecznych, które są oceniane jako niebezpieczne lub szkodliwe ze społecznego punktu widzenia. Takim jedynym w swoim rodzaju fantomem jest Nosferatu z filmu Murnaua – jedyny, niepowtarzalny potwór oznaczający traumatyczny stosunek do śmierci. Tę zasadę łamie Nosferatu Herzoga – jego maska jest jednocześnie ludzką twarzą wyrażającą, po odjęciu umownej znakowości charakterystyki, gatunkowe podobieństwo tej istoty do rodzaju ludzkiego.

Nosferatu z filmu Herzoga okazuje się zatem zawsze dwuznaczny, dialektycznie dwoisty: znaczenia jego postaci oscylują pomiędzy autonomią samoistnej, przychodzącej z zewnątrz grozy a ucieleśnieniem sennych koszmarów Harkera; z drugiej strony, pomiędzy symbolizowaniem abstrakcyjnych w swym uniwersalizmie lęków podświadomości a niepowtarzalną wyjątkowością istnienia konkretnego człowieka. Ostatecznie podobieństwo człowieka i wampira również zdradza dialektyczny charakter: o ile Nosferatu jest podobny do ludzi, o tyle Harker okazuje się podobny do wampira.

Jonathan, przekraczając przełęcz Borgo, wkracza we właściwy dla zainteresowań Herzoga obszar kreacyjnej wyobraźni, która ma za cel dotknięcie niewyrażalnej głębi ludzkiej egzystencji. Na wzór niemieckich romantyków młodzieniec z Wismaru podejmuje wędrowkę „w głąb siebie”, odnajdując „w sobie” – wampira¹². Jak się zdaje, celem Herzoga było badanie, w którym kierunku i do czego zmierza potwór tkwiący w człowieku¹³, a może nawet w jaką potworność przemienia ludzkie życie świadomość śmierci. Kończąc film przemiana Harkera w wampira po unicestwieniu Nosferatu nie tylko zdradza pesymistyczny pogląd Herzoga co do nieusuwalności śmierci jako składnika ludzkiej kondycji, lecz również logicznie dopowiada skomplikowaną relację, jaką reżyser stworzył po-

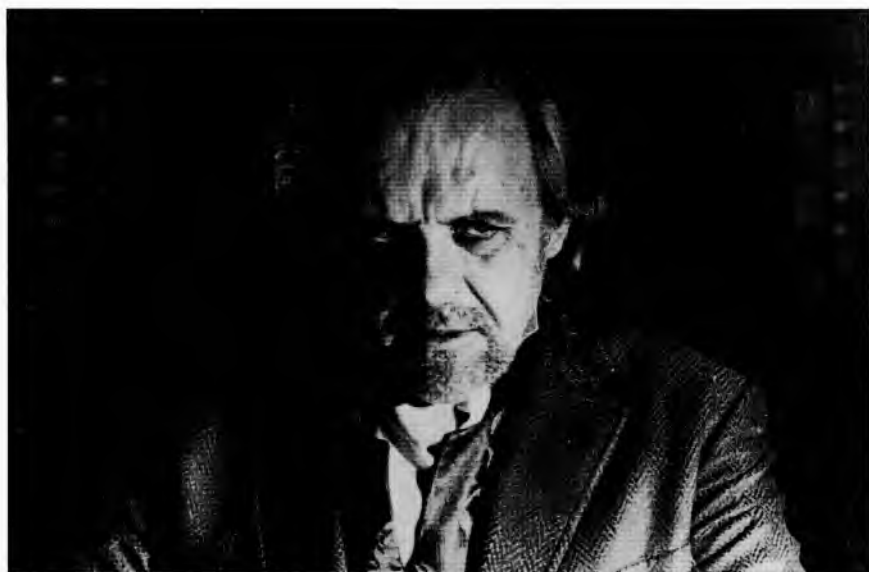
między Harkerem a Nosferatu. Początkowo wydaje się, że wampir jest symbolicznym lustrem, które odzwierciedla wewnętrzny lęk Harkera. Jednak po zniknięciu wampira to młodzieniec staje się jego odbiciem i zdaje się, że słowa z księgi o nocnych strachach: *Nosferatu – żywy trup [undead – niemartwy]. Jego klątwa trwać będzie po wsze czasy, klątwa wampira Nosferatu* – na równi odnoszą się do ludzi jak i do tracących swą moc w świetle dnia wampirów.

Niejasności w filmie Herzoga potęguje trzeci element skomplikowanych relacji wampirów i ludzi, czyli młoda i piękna żona Harkera, Lucy. Po prezentującym niemy krzyk zmumifikowanych zmarłych prologu kamera ukazuje ekstatyczny lot nietoperza na tle granatowego nieba, by przejść do ujęcia Lucy budzącej się z krzykiem ze snu. Przestraszona dziewczyna mówi do męża: *Zobaczylam coś strasznego. Boję się*. Oddzielająca prolog od przebudzenia Lucy scena z nietoperzem uniemożliwia jednoznaczne stwierdzenie, że Lucy śniła o pośmiertnym cierpieniu zmarłych, choć myśl taka wydaje się wielce prawdopodobna i uzasadniona. Z drugiej strony nietoperz jako jedna z postaci Draculi, doskonale znana widzom z tradycji kina wampirycznego, kojarzy się z niebezpieczeństwem ze strony jeszcze nieobecnego Nosferatu. Tę intuicję potwierdza rozwój filmu – zapis w przywiezionej przez Harkera księdze niedwuznacznie ostrzega, że Dracula pod postacią nietoperza wlatuje do komnat śpiących.

Niepewność pogłębia wyznanie dziewczyny, które jest bezpośrednim komentarzem do nękających ją we śnie koszmarów. W trakcie wspólnego spaceru z mężem nad brzegiem morza Lucy zwierza się: *Czuje jakąś ciemną moc. Wewnętrzną, bezimienną, śmiertelną trwogę*. Czy jest to zewnętrzna, autonomiczna siła narzucająca senne wizje młodej kobiecie, czy też Lucy mówi o odkryciu w swoich snach tajemniczego zakamarka świadomości, który zdradza mroczne zafascynowanie śmiercią? Kiedy Nosferatu na zamku pochyla się nad Harkerem, aby pić jego krew, pogrążona we śnie Lucy wyczuwa niebezpieczeństwo grożące mężowi i wykrzykując jego imię budzi się ze snu. Zasłuchany w krzyk z oddali wampir porzuca młodzieńca i następnej nocy wyrusza w podróż do Wismaru w poszukiwaniu kobiety o pięknej, długiej szyi.

Podróż wampira w czarnych trumnach napelnionych cmentarną ziemią, najpierw tratwą po rzece, potem statkiem, ilustruje powtórzenie muzyki z prologu (*Sanctus* Gounoda). Sceny wędrówki wampira są przerywane obrazami Jonathana pędzącego do Wismaru na ratunek żonie i miastu oraz czekającej na męża Lucy, która mówi o przeczuciach niebezpieczeństwa grożącego Harkerowi. Dwukrotnie na sceny z Lucy – na nadmorskim cmentarzu i w oknie domu – oraz raz na scenę jadącego w pośpiechu Jonathana przedłuża się brzmienie muzyki Gounoda. Tym samym *Sanctus* łączy te trzy postacie (Nosferatu, Jonathana, Lucy) w tajemniczy związek zależności, wszystko razem wiążąc ze sceną z prologu – niemy krzykiem zmarłych z podziemi.

Lucy znowu śni o nietoperzu ekstatycznie (spowolnione zdjęcia) szybującym na tle granatowego nieba, przy wtórze *Sanctus* Gounoda, muzycznego motywu w tej fazie filmu jednoznacznie łączonego z postacią Nosferatu. Zaraz potem pojawiają się, utrzymane w podobnej tonacji kolorystycznej i nadal z tym samym podkładem muzycznym, obrazy wampira szykującego się do ataku na statku (cytat z filmu Murnaua). Znowu trudno jednoznacznie rozstrzygnąć, czy Lucy widzi to we śnie i zapomina o przeżytej grozie po przebudzeniu, czy też uprzywilejowany widz



Dracula, reż. F. F. Coppola, 1992.





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



może zobaczyć więcej z tajemniczego rozwoju wydarzeń. Obraz unoszącego się w locie nietoperza bywa interpretowany jako symbol miłosnej ekstazy, który przez skojarzenie nocnego lotu z wampirem można rozszyfrowywać jako zapowiedź miłosnego połączenia Lucy i Nosferatu. To przecucie, pojawiające się już od samego początku filmu (zaraz po prologu ze zmarłymi pojawia się po raz pierwszy obraz lecącego nietoperza), zostaje w pełni potwierdzone pod sam jego koniec. Scenę zbliżenia wampira i dziewczyny przerywa wstawka zatopionego w locie nietoperza, dość jednoznacznie sugerując tym razem erotyczne spełnienie.

Zatem ofiara Lucy oddającej swą krew Nosferatu staje się dwuznaczna, i to podwójnie: po pierwsze, jej poświęcenie nie ratuje męża przejmującego po unicestwieniu Nosferatu jego rolę, zamieniającego się w wampira (błada twarz Harkera, szczurze zęby, gesty podobne do ruchów Nosferatu). Po drugie, tak jak Lucy przyciąga wampira, tak wampir ma uwodzicielską władzę nad dziewczyną. Ich zbliżenie nasuwa myśl o połączenia Erosa z Tanatosem, zwycięstwie popędu do śmierci nad wolą życia, i to zarówno ze strony dziewczyny, jak i narażającego się na zgubę wampira. Trudno oprzeć się wrażeniu, że to połączenie zapowiadają już początkowe sekwencje filmu: ekspozycja galerii trupów przy dźwiękach muzyki Gounoda, jednoznacznie skojarzonej potem z wampirem, i obraz nietoperza powoli lecącego na tle granatowego nieba, identyfikowany jako symbol Nosferatu oraz miłosnego uniesienia.

Herzog buduje system skomplikowanych relacji łączących centralne postacie filmu (wampir, Jonathan, Lucy), nie tworzy jednak spójnego systemu wyjaśniającego znaczenie fabuły. Reżyser stara się, aby każdy wątek filmu, każde ujęcie, cechowała dwuznaczność¹⁴. Zakończenie okazuje się swoistym powrotem do początku – w sensie formalnym film kończy śpiew z *Sanctus* Gounoda, w sensie poznawczym pędzący na koniu w dal horyzontu, przemieniony w wampira Harker nadal kontynuuje swą mroczną podróż do źródeł tajemnicy śmierci. Wizualnie otwarte zakończenie *Nosferatu-wampira* (1979) przy kolistej strukturze oprawy muzycznej oddaje równocześnie specyfikę podróży w głąb ludzkiej natury, jak i niepoznawalność tajemnicy śmierci.

Przemiana Harkera i sny Lucy pozwalają dojrzeć obecność *ciemnej mocy*, wartość *wewnętrznej, bezimiennej, śmiertelnej trwogi* dla określenia ostatecznych wymiarów człowieczeństwa, lecz nie są w stanie odpowiedzieć na żadne pytania dotyczące śmierci. Nie jest ich w stanie udzielić człowiekowi kultura, ani tym bardziej ochronić przed śmiercią, toteż Herzog zwraca się do kosmicznej siły natury i do duchowości człowieka umożliwiającej kontakt z tą mocą. Jednak zdobyte w ten sposób poznanie wymyka się możliwościom językowego zrozumienia i tylko dzieło sztuki jest w stanie ewokować tajemnice leżące poza horyzontem mowy, w milczącym krzyku umarłych.

Trafnie uchwycił sens filmu Herzoga Andrzej Kołodyński: *To irracjonalizm tkwiący w człowieku ma wampiryczną siłę, wciąga go w otchłań bez kresu i bez nazwy. Murnau odwołał się do logiki alegorii tworząc wizyjną baśń o życiu zagrożonym śmiercią. W sześćdziesiąt lat później Herzog posłużył się tymi samymi elementami, aby zakwestionować wszelką logikę, a tym samym – sens ludzkiej egzystencji*¹⁵.

Nosferatu-wampir (1979) Herzoga jest filmem niezwykłym. Nie dla tego, że historia wampira jest tu jedynie pretekstem dla egzystencjalnego dramatu¹⁶

bohaterów usiłujących określić swą tożsamość przez odniesienie do własnej śmiertelności. Do pewnego stopnia obraz niemieckiego reżysera jest nie tyle próbą przewrotnego posłużenia się kostiumem filmu grozy, ile raczej zdarciem „maski” stereotypów kinowych ze stworzonego przez Brama Stokera archetypu wampira.

Kino dość szybko i z rozmachem przyswoiło sobie tytułową postać wampira Draculi – dwoistej istoty łączącej cechy człowieka i potwora, żywego i umarłego. Ale dualizm wampira nie dotyczy wyłącznie jego cech ontologicznych przesądających o statusie bytowym fikcyjnej postaci. Stoker zamienił w wampira postać historyczną, słynnego wojownika i władcę Vlada Tepesza „Palownika”, tym pociągnięciem nie tylko wyposażając swego bohatera w bogatą i „ludzką” osobowość, lecz także przydając mu bodaj najistotniejszą cechę mityczną – wyzwolił Vlada Draculę spod władzy czasu naturalnego¹⁷. Za cenę wampiryzmu, czyli pozostawania w stanie śmierci, co później uległo redukcji jedynie do przymusu picia ludzkiej krwi (*Zagadka nieśmiertelności*, 1983), człowiek zyskał możliwość trwania ponad mijającymi pokoleniami, trwania wiecznego – mroczną szansę nieśmiertelności.

Dzięki temu w powieści Stokera po raz pierwszy w tak pełnym wymiarze mogła być wyrażona dwoistość postaci wampira: dualizm *pokusy* (nieśmiertelności) i *kary* (unicestwienie wampira), *transgresji* (ludzkiej kondycji) i *pogwałcenia praw natury* (brak odbicia w lustrze, picie krwi, bycie martwym). Dwuznaczna (zwłaszcza moralnie) możliwość nieśmiertelności zaistniała dzięki zachowaniu przez Stokera biograficznej i materialnej tożsamości Draculi – żywego człowieka sprzed wieków i wampira: w *jego osobie moce umysłu przetrwały śmierć fizyczną* (s. 450) – powiada o swym przeciwniku Abraham Van Helsing.

Wybór średniowiecznego księcia na przemienionego w wampira bohatera niesie ze sobą istotne konsekwencje, które można dostrzec nie tylko w eksploatującym historyczność Draculi filmie Coppoli *Dracula* (1992). Naturalna w tej sytuacji władczość i duma (a raczej pycha) wampira, arystokratyczne pochodzenie i przynależność do legendarnych postaci wpływających przed wiekami na historię świata tworzą kolejną dwoistość w postaci Stokerowskiego wampira: *Dracula wydaje się równie dostojny i wrażliwy jak demoniczny i przerażający*¹⁸. Ten dwuznaczny urok nie-martwy hrabia zawdzięcza podwójnej naturze potwora-człowieka, przy czym ludzki pierwiastek Draculi nie może zostać sprowadzony wyłącznie do cech gatunkowych, ogólnoludzkich – wampira cechuje osobista i niepowtarzalna biografia, pełna wspomnień z poprzedniej, ludzkiej egzystencji (*Dracula*, 1973).

I tu ujawnia się nowy dualizm wampira: transcendując historię, nie jest ahistoryczny – przynależy do pewnego czasu, który go ukształtował, jest naznaczony duchem epoki, w której umarł dla ludzkiej miary upływu czasu i narodził się w beczasowości wampira. W przypadku Stokerowskiego Draculi jest to tęsknota za epoką wielkich bitew średnich wieków, mieczem rozstrzyganych waśni panujących rodów. Jak mówi hrabia w powieści Stokera: *Czasy wojny minęły. Krew jest zbyt cenna w tych dniach upokarzającego pokoju, a chwala wielkich rodów to tylko baśń, którą opowiadają sobie ludzie* (s. 60).

Dwoistość beczasowo-historyczna dotyka wampira w sposób bardzo osobisty, bezpośrednio wpływając na jego tożsamość. Wampir jest istotą samotną, bo

nikt z żyjących nie może być jego towarzyszem w beczasie śmierci. Wspaniale ukazał ten problem Werner Herzog w *Nosferatu-wampirze* (1979): samotny, przepełniony smutkiem wampir poszukuje miłości, która nie jest mu przeznaczona. Dracula Stokera problem samotności rozwiązał w sposób tyleż okrutny, ile perfekcyjny: w grobach zamku hrabiego spoczywają zamienione w wampiryzm kochanki hrabiego. Podobnie potrzeba towarzystwa kieruje Lestatem, gdy przeobraża w wampira Louisego (*Wywiad z wampirem*, 1994), czy ofiarującą kolejnym wybrańcom swoją krew Miriam (*Zagadka nieśmiertelności*, 1983).

Wylbrzymieniem tej cechy Draculi jest wypracowany przez kino – pod wpływem wielkich mitów romantycznych – motyw „wiecznej miłości” wampira. Nieobecny w *Draculi* Stokera wątek został wymyślony i rozwinięty na potrzeby kolejnych ekranizacji tej powieści. W przeświadczeniu scenarzystów problemem wampirycznej nieśmiertelności (zwłaszcza w kinie) powinna być melodramatyczna utrata ukochanej, którą pochłonął „czas naturalny” – zmarła przed wiekami. Przebywający poza czasem Dracula uwiecznia swoją miłość, którą na powierzchni ludzkiego życia dawno zatarty upływające stulecia. Toteż ponowne wkroczenie wampira w czas historyczny może się wiązać – w romantycznej interpretacji wampiryzmu – tylko z rozpoznaniem wśród żyjących swej ukochanej (*Dracula*, 1973 i *Dracula*, 1992).

Na pozór możliwa jest wampiryczna idylla, gdy wieczność beczasu będą ze sobą dzielić dwie istoty połączone węzłem miłości silniejszej niż śmierć. W filmie Tony’ego Scotta *Zagadka nieśmiertelności* (1983) szczęśliwą parę wampirów stanowią Miriam i John Blaylock. Szczęśliwą do czasu, gdy John zaczyna się raptownie starzeć, a piękna pani Blaylock zwraca swą uwagę ku doktor Sarah Roberts.

Nina Auerbach konstatuje, że centralny dla filmu motyw lesbijskiego uwiedzenia doktor Sarah przez Miriam lokuje całość w orbicie opowiadania Le Fanu *Carmilla*¹⁹. Swoistym potwierdzeniem tej tezy, a równocześnie zaprzeczeniem autorskiej nieświadomości wykorzystywanych wzorców może być imię pięknej wampirzycy – Miriam bowiem współbrzmi z Mircallą, prawdziwym imieniem bohaterki Le Fanu.

Z kolei Jerzy Szyłak, komentując wyniosłość i arystokratyczną elegancję wampirycznej pary (Catherine Deneuve i David Bowie), porównuje ich aparycję i zachowanie z hrabią Draculą²⁰ – archetypem wampirycznego elitaryzmu. W istocie problem wcale nie dotyczy „hrabiowskich” korzeni Draculi: przecież *Carmilla* za życia była hrabianką Karnstein, zatem nie można jej odmówić arystokratycznego pochodzenia i dworskiego obejścia. Jednak w wizualnej sferze kina dominacja obrazu Draculi (w legendarnej kreacji Beli Lugosiego) jest zbyt potężna, zbyt narzucająca się i – dla osób znających wzorzec filmu wampirycznego – oczywista, aby nie powstało to skojarzenie.

Widoczne podobieństwo Miriam do Draculi nie jest wcale cechą drugorzędną, związkiem znajdującym uzasadnienie tylko na zasadzie skojarzenia z pewnym stereotypem myślowym nakazującym czar, elegancję i arystokratyczny urok wampira nieodmiennie łączyć z filmowym portretem legendarnego aktora z lat trzydziestych. Związek ten jest o wiele głębszy, sięga do oryginalnego wizerunku Draculi z powieści Stokera. Miriam sprawia wrażenie postaci dostojnej, władczej i wyniosłej, ponieważ rzeczywiście ma władzę: przed wiekami

pozwoliła Johnowi napić się swojej krwi, aby mógł zostać jej towarzyszem, ale zarazem istotą podrzędną, wtórną, której nie ominie końcowa degeneracja i przemiana w bezsilne zombie. Tak powtarza się w *Zagadce nieśmiertelności* (1983) nie tylko motyw „chrztu krwią” Miny, ale także w odwróconej wersji patriarchalnej struktura gniazda wampirów: w transylwańskim zamku Dracula przewodził trzem wampiryzmcom, zaś w Nowym Jorku Miriam zanoszi bezsilnego Johna do stojących na strychu skrzyń z pogrążonymi w śmiertelnym bezruchu ciałami jego poprzedników i poprzedniczek.

Na tym nie kończą się silne związki postaci pięknej pani Blaylock z dawnym hospodarem Draculą. Wspaniały dom wampirów, a raczej dom Miriam, jest pełen przedmiotów z przeszłości nieodmiennie związanych z jego właścicielką – wśród nich jest florencka rzeźba pani domu, na którą zwraca uwagę prowadzący śledztwo policjant. W krótkich scenach reminiscencji z przeszłości Miriam reżyser cofa akcję do egipskich źródeł „wiecznego życia” wampirów, którego symbolem i narzędziem jest noszony na szyi ankh z ukrytym ostrzem noża – którym w sposób przypominający prastare rytuały państwo Blaylock zabijają swoje ofiary, aby pić ich krew.

Film Tony’ego Scotta powstał na podstawie powieści fantastyczno-naukowej Whitleya Striebera *The Hunger* (1981). Wampir w powieści Striebera jest przedstawicielem gatunku pochodzącego z innej planety²¹, nie zaś ożywionym trupem zmarłego człowieka. Scott nie precyzuje w filmie, kim jest Miriam Blaylock, pozostawiając widza w niepewności co do genezy związanego wyłącznie z piękną damą zjawiska wampiryzmu. Nie ulega jednak wątpliwości, że jej wspomnienia i historia życia sięgają bardzo odległej przeszłości. Uderzające podobieństwo łączy nowojorskie „muzeum” przeszłości Miriam z ukrytym sanktuarium pamiątek Draculi z czasów jego rycerskiego życia w filmie *Dracula* (1973) Dana Curtisa. Oboje są podróżnikami czasu, mijającymi w zawrotnym tempie ludzkie pokolenia, oboje swój początek mają w odległej przeszłości, która dla ludzi bardziej jest baśnią i legendą niż kształtującą ich świat historią. Portret Draculi w rycerskiej zbroi na ścianie jego zamku i florencka rzeźba głowy Miriam są dla ludzi relikwiami zamierzchłych czasów, dla wampirów – dotykalnymi kawałkami ich tożsamości.

Toteż w *Zagadce nieśmiertelności* (1983) powraca wielokrotnie zintensyfikowany (czymże jest niespełna 300 lat istnienia Draculi wobec ponad 2000 lat Miriam!) dualizm egzystującego w beczasie i równocześnie zanurzonego w historii wampira²². To rozdarcie świadomości w filmie Curtisa prowadzi Draculę do tragedii: poszukujący utraconej miłości wampir porzuca bezpieczne ukrycie w zamku i włącza się na nowo w strumień życia, by znaleźć swe ostateczne unicestwienie. Dla wampirycznej bohaterki filmu Scotta terażniejszość nie jest problemem – nigdy nie wycofywała się z czynnego życia wśród ludzi, przez cały czas dostosowując się do nowych warunków cywilizacyjnych – i teraz, w latach 80. pozostaje w awangardzie nowoczesności (modne okulary, szykowny samochód i wygodne krematorium w piwnicy). Płynąca na fali zmieniających się czasów pani Blaylock równocześnie lubi nostalgiczne muzykowanie z Johnem: w tercecie ze znajomą dziewczynką grają stare, dobre utwory, które polubiła przed dwoma wiekami. Prawdziwym dramatem Miriam, podobnie jak Draculi, jest pamięć, ale odmiennego rodzaju. Dracula pamiętał swoje człowieczeństwo

i to ono – wspomnienie ludzkiej miłości – przywiodło go do zguby. Pamięć Miriam jest ciągła, bez cesury śmierci odbierającej jej człowieczeństwo, toteż przyczyną zguby staje się jej przeciążenie: nieustanne wspomnienia o tych wszystkich, których kochała i gromadziła w skrzyniach na strychu. W symbolicznym rozwiązaniu filmu ich martwe ciała powstają ze skrzyń i otaczają kręgiem Miriam, żądają od niej miłości, która zwietrzała wraz z upływem wieków.

Podobnie jak inne wampiry wyposażone na wzór Draculi w ludzką świadomość, także Miriam odczuwa ciężar samotności w beczasie swej egzystencji. Ankh, egipski symbol życia, złudną obietnicą wiecznego trwania kusi jej kochanków i kochanki: ale podobnie jak w przypadku przyrzeczeń Draculi jest to mroczna pokusa – żądza przetrwania popycha do zbrodni najbardziej przerażających. Starzejący się i pozbawiony sił John Blaylock zabija dla krwi zaprzyjaźnioną dziewczynkę, zaś przemieniona przez Miriam w wampira Sarah wypija krew z żył byłego chłopaka. Jedynym rozwiązaniem jest wyrzeczenie, dobrowolna ofiara – Sarah odrzuca „mroczny dar”, popełniając samobójstwo (to motyw odsyłający raczej do ofiary Ellen z *Nosferatu – symfonii grozy*, 1922). Ale prastare siły związane z krwią i miłością (Sarah nie może podnieść ręki na Miriam, którą kocha – zabija natomiast byłego chłopaka) nie mogą po prostu zniknąć – wszak wampiry są tylko ich ucieleśnieniem. W intrygującym i wieloznacznym zakończeniu *Zagadki nieśmiertelności* (1983) pojawia się żywa Sarah, do której dobiega ze środka skrzyni krzyk uwięzionej na wieczność Miriam. Koło głodu życia, głodu krwi i głodu miłości niepostrzymanie toczy się dalej...

Czym jesteście? – zapytuje wampir Louis najstarszego z wampirów, Armanda. *Niczym, jeśli nie wampirami* – słyszy w odpowiedzi.

Wywiad z *wampirem* (1994) proponuje w miejsce klasycznej, „ludzkiej” opozycji życie – śmierć nowe przeciwstawienie: nie-śmierć – nicość. Pełne ironii, przez odniesienie do popularnych stereotypów Draculi, wyznania Louis uzmysławiają, że marzenie o przezwyciężeniu śmierci przez „przemianę” w wampira jest mrzonką naiwnych umysłów. W swym byciu nie-martwym, a więc pozornie wyzbytym wszelkiego lęku, wampir jest równie jak za życia nieodporny na strach przed własną zagładą i utratą najbliższych. W opowiadanym przez Louis historii nie-życia paralelności jego cierpienia po śmierci żony i zagładzie Claudii (wampirycznego dziecka) uchodzi uwagi nagrywającego wywiad reportera, lecz to nie powinno znieść widzów filmu. W świecie wampirów Anne Rice przed egzystencjalnymi problemami nie ma ucieczki w Nie-Śmierć.

Emocjonalna i umysłowa niedojrzałość Claudii do samodzielnego nie-życia zdradza prawdę o naturze bycia „nieśmiertelnym” na sposób wampirów. Zagrożona porzuceniem przez swego „ojca” (w wampira „przemienił” ją Louis) dziewczynka wyszukuje kobietę, która zgadza się po dobrowolnym „przemienieniu” zostać jej wampiryczną „matką”. Postać Claudii uświadamia, iż nie doskonałość fizyczna (ciało dziewczynki jest nieśmiertelne, nie dotykają go żadne choroby), lecz jakości umysłu przesadzają o zdolności przetrwania w świecie.

Niedojrzałość dziewczynki jest również kluczem do zrozumienia podstawowego problemu wampirów z „Theatre des Vampires”. Umysły wielu z nich nie



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

były zdolne do przystosowania się do podlegających w ciągu wieków nieprzerwanym zmianom warunków życia (*świat się zmienia, my nie*). Postępujący dysonans pomiędzy światem zewnętrznym i nieadekwatną w nowych warunkach tożsamością doprowadził te istoty do licznych samobójstw. Pod pisarskim mikroskopem Anne Rice śmierć rozkłada się na śmierć ciała i śmierć umysłu. O ile niezmiennosc ciała gwarantuje jego nieśmiertelność, o tyle niezmiennosc umysłu, niezdolność do zmian (synonimicznie rozumianych jako rozwój) oznacza stagnację i – śmierć mentalną.

Z punktu widzenia narratora (Louis) ważniejszy jest jednak problem odpowiedzialności za „przemienienie” człowieka. Wampir odczuwa potrzebę i konieczność opieki na istotą uczynioną na swój obraz i podobieństwo. Z drugiej strony jest to uczucie egoistycznego zapełnienia pustki, w jakiej trwa samotny wampir. Rozdarcia pomiędzy obowiązkiem opieki a pragnieniem zmiany doświadcza Louis, gdy pragnie porzucić Claudię i udać się za Armandem. Unicestwienie Claudii przez Santiaga rodzi w nim uczucie nieskończonego bólu, ujawniając drugie oblicze samotności: każde przywiązanie do towarzysza naraża na cierpienie i rozpacz w przypadku jego zagłady. Krąg zależności łączących wampiry w filmie *Wywiad z wampirem* (1994) zadziwiająco odzwierciedla międzyludzkie układy w przyjaźni, miłości, ojcostwie i zdradzie.

Ostateczny dualizm postaci wampira jest pułapką, którą po raz pierwszy w 1897 roku zastawił na czytelników *Draculi* Bram Stoker. W jego powieści, zresztą w zgodzie z folklorystyczną tradycją, wstające z grobu wampiry zmuszają do symbolicznego zmierzania się z najpierwotniejszym lękiem człowieka – spotkania ze zwiastującym śmierć sobowtórem. Równocześnie jednak Vlad Dracula jest tym, który przetrwał swoją śmierć! – a kino, starannie oczyszczając płaszczyznię Beli Lugosiego z trupiego odoru, zmieniło wampira w postać z panteonu marzeń o nieśmiertelności. Toteż dla wielu uczestników spektaklu kinowego ukąszenie wampira stało się przepustką do szczęścia TU i TERAZ – przez nieskończoną wieczność²³.

Jednak zdjęcie z martwego oblicza wampira „maski pośmiertnej” sprawia, że naraz jego twarz ożywa w grymasie bólu podobnej do ludzi istoty, a zagadkowa tożsamość staje się lustrem ludzkiej niepewności, osamotnienia w cierpieniu i trwodze. Czy będzie to obraz wprost odbijający udręk istnienia, czy też ukazany w „lustrzanym odbiciu” jako spełnione marzenie o nie-umieraniu? Wampir i tak nie pozwoli zedrzeć z siebie ostatniej maski...

ZBIGNIEW WAŁASZEWSKI

- ¹ Gdy Nosferatu wyruszał w podróż na zagłowiec *Empuza*, w Wisborgu uczniowie profesora nauk przyrodniczych Bulwera z *niepokojem wpatrywali się w tajemniczą istotę natury*. Kolejne eksponaty podziwiane przez studentów budują analogię pomiędzy przyrodą a szykującym się do ataku Nosferatu: pożerająca owady roślina kojarzy się z wampirem (*Nieprawdaż – jak wampir...*), zaś obserwowane przez mikroskop żywe drobiny stanowią pomost pomiędzy światem wiedzy a przestrzenią nocnych koszmarów i złowieszczych widzeń (*Polip z mackami – przezroczyście – prawie bezcielesny – niemal jak fantom*).
- ² A. Kołodyński, *Przebudzenie Księcia Ciemności*, „Kino”, 1993, nr 2-3, s. 16.
- ³ Tamże.
- ⁴ Film Murnaua przeniósł wątek wampiryczny w *germańską mitologię śmierci, osłabiając w istocie jego sens moralny – metaforyczne przedstawienie walki dobra i zła* (A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, Warszawa 1986, s. 25).
- ⁵ T. Miczka, *Wernera Herzoga lektura ekspresjonizmu*, w: *Niemiecki ekspresjonizm filmowy*, red. A. Helman i A. Madej, Katowice 1985, s. 102.
- ⁶ Tamże, s. 102 i n.
- ⁷ Tamże, s. 103 i n.
- ⁸ Zob. P. Aries, *Człowiek i śmierć*, tłum. E. Bąkowska, Warszawa 1989, s. 341 i nn.
- ⁹ T. Miczka, dz. cyt., s. 104.
- ¹⁰ Tamże, s. 96.
- ¹¹ G. Seesslen i C. Weil, *Z teorii filmu grozy*, tłum. E. Urban-Hämmerling, „Film na Świecie”, 1984, nr maj-czerwiec (305-306), s. 11.
- ¹² T. Miczka, dz. cyt., s. 97.
- ¹³ Tamże, s. 92.
- ¹⁴ Herzog mówił o filmie: *Nie pokazuję prawdziwego zamku, lecz jego ruiny: one dają ową dwuznaczność, dzięki której nie wiemy, czy zamek rzeczywiście istnieje, ani też – czy wampir to rzeczywistość, czy twór imagacji*. Cyt. za: T. Miczka, dz. cyt., s. 96.
- ¹⁵ A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, dz. cyt., s. 34.
- ¹⁶ A. Pitrus [hasło:], *Nosferatu-wampir*, w: *tegoż, 100 filmów grozy*, Kraków 1999, s. 67.
- ¹⁷ M. Janion, *Wstrętna myśl słowiańska? Wypowiedź o niektórych sponych problemach wampirologii*, „Exlibris” (dodatek „Życia Warszawy”), kwiecień 1996, nr 95, s. 4. *Dracula dobrze zdaje sobie sprawę ze swej przewagi nad śmiertelnikami: „To dopiero początek mojej zemsty! Rozciągnę ją na stulecia, a czas mam po swojej stronie”*. B. Stoker, *Dracula*, tłum. M. Wydmuch, Ł. Niepan, Warszawa 1993, s. 456. Wszystkie cytaty z powieści Stokera podaję według tego wydania.
- ¹⁸ C. A. Senf, *Dracula: The Unseen Face in the Mirror*, w: *Dracula. The Vampire and the Critics*, red. M. L. Carter, Ann Arbor: UMI Reserch Press, 1988, s. 95.
- ¹⁹ N. Auerbach, *Our Vampires, Ourselves*, Chicago, University of Chicago Press 1995, s. 57.
- ²⁰ J. Szyłak, *Horror i Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 1996, s. 42.
- ²¹ J. G. Melton, *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Detroit, Gale Research Inc. 1994, s. 55.
- ²² Odmienne odnosi się do tego zagadnienia Nina Auerbach, która uważa, że film Scotta zatracił cechujący powieść Striebera obraz ponadczasowej istoty zachowującej swą tożsamość mimo upływu wielu setek lat. (N. Auerbach, dz. cyt., s. 57 i n.) Tym samym nie dostrzega dramatycznego napięcia, jakie wywołuje rozdwojona pomiędzy wieczność i chwilę obecną kondycja wampira.
- ²³ Zob. opinię Krystyny Walc, że *wampir symbolizuje nasze [ludzkie] tęsknoty do wiecznego życia (nawet za cenę zła), do wiecznie młodego ciała, wolnego od ludzkich ograniczeń*. K. Walc, *Postać wampira we współczesnym horrorze*, w: „Literatura i kultura popularna” V, red. T. Żabski, Wrocław 1996, s. 148.