

Il vampiro della tomba accanto

Tesi di laurea di: Antonio Cosenza
Relatore: Ch.mo Prof. Michele Cometa
Anno Accademico 2004-2005

INDICE

Introduzione

Capitolo I: vampirismo e vampiro. Caratteristiche e universo simbolico

- 1.1. Etimologia
- 1.2. Caratteristiche
- 1.3. Vita e morte
- 1.4. Sangue
- 1.5. Sensualità e sessualità
- 1.6. Magia sessuale e vampirismo

Capitolo II: l'evoluzione del vampiro

- 2.1. Il "vampiro storico"
- 2.2. Il "vampiro classico"
- 2.3. Il "vampiro postmoderno"

Capitolo III: il "vampiro della tomba accanto"

- 3.1. La genesi
- 3.2. Anno Dracula
- 3.3. Hellsing
- 3.4. Vampire the Masquerade
- 3.5. Cradle of Filth
- 3.6. Dal testo alla realtà

Bibliografia

INTRODUZIONE

Il mito del vampiro si evolve nel tempo e nello spazio, e per questo ha dato vita a numerose figure che si differenziano per importanti caratteristiche, nonostante risultino legate da un elemento comune, il vampirismo,

che permette di considerarle versioni diverse di uno stesso mito.

Questo studio si pone l'obiettivo di analizzare alcuni vampiri recentemente apparsi nel panorama mediatico occidentale; le loro caratteristiche peculiari evidenziano importanti differenze con i vampiri precedenti, e consentono di avanzare l'ipotesi dell'esistenza di una nuova versione del mito, una figura indipendente a cui si è dato il nome di "vampiro della tomba accanto".

Gli elementi principali su cui si fonda la sua autonomia sono due: in primo luogo la sua immagine esteriore e il suo comportamento lo rendono molto simile ad un comune adolescente contemporaneo, in secondo luogo l'aspetto orrifico e malvagio che da sempre ha accompagnato il vampiro risulta quasi, o del tutto, assente.

Per queste due caratteristiche e per il fatto di popolare i media destinati alle fasce giovani della popolazione, il "vampiro della tomba accanto" diviene un attraente modello di vita per molti *teenagers* che giungono anche ad una identificazione completa, sperimentando comportamenti atipici, nonché socialmente condannati; un fenomeno che, come vedremo, può essere etichettato come "vampirismo acido".

Lo studio è suddiviso in tre capitoli. Nel primo, partendo dall'aspetto etimologico, si descrive l'universo simbolico del vampiro e del vampirismo; questo si fonda su tre elementi principali: vita/morte; sangue e sensualità/sexualità.

Dall'analisi risulta che la vitalità del mito del vampiro deriva anche dalla sua capacità di ricontestualizzare simboli universalmente diffusi, creando un continuo gioco di richiami dove ambiguità e tabù sono particolarmente presenti.

Una riflessione sul rapporto tra vampirismo e magia sessuale conclude il capitolo e svela un interessante punto di contatto tra mito e realtà.

Nel secondo capitolo si delinea l'evoluzione del mito del vampiro in Occidente; il suo albero genealogico comprende il "vampiro storico", il "vampiro classico" e il "vampiro postmoderno"; per giungere, infine, al "vampiro della tomba accanto", l'ultimo nato di questa serie.

Nel terzo capitolo, tramite l'analisi di un corpus di testi, si analizzeranno le caratteristiche della nuova figura; l'uso di una specifica griglia di analisi faciliterà il confronto con le figure vampiriche precedentemente analizzate, ed evidenzierà i suoi tratti distintivi.

A conclusione del capitolo, e di questo studio, si rifletterà sul fenomeno, attualmente in espansione, di individui che si dichiarano vampiri; Il fenomeno interessa sia adulti organizzati in culti, sia ragazzi tra i 14-20 anni in contatto tra loro tramite siti web a tema.

CAPITOLO I: VAMPIRISMO E VAMPIRO. CARATTERISTICHE E UNIVERSO SIMBOLICO

1.1 ETIMOLOGIA

L'etimologia delle parole vampirismo e vampiro rimanda all'area balcanica dove, secondo J. L. Perkowski[1], alla fine del decimo secolo si diffuse il vocabolo slavo *obyrbi* per indicare un defunto che rianimatosi attacca la gente assorbendone il sangue. La diffusione di questo mito è da imputare alla crisi religiosa provocata dalla repressione del paganesimo, e delle altre credenze popolari, da parte del cristianesimo maggioritario. M. Introvigne, presidente della sezione italiana della Transylvanian Society of Dracula nonché direttore del CESNUR[2], fa notare la mancanza di certezze circa le datazioni proposte da Perkowski. Dall'altro lato però egli, con altri esperti in materia, non dubita che un incontro/scontro tra culture, se non proprio quello indicato da Perkowski, sia una possibile causa della diffusione del mito del vampiro. C'è invece diffusa concordanza riguardo la matrice comune di parole come il serbo-croato *upirina*, il bielorusso, ceco e slovacco *upir*, e il bulgaro *vampir*, tutte usate in quel periodo nell'Europa orientale, che insieme ad altre varianti locali,

dovrebbero derivare proprio da *obyrbī*. Solo dopo secoli dalla diffusione di questi termini e credenze nell'area orientale, l'Europa Occidentale si appropria del vocabolo e della figura del *vampir*, e sarà l'impero austriaco a fare da canale di diffusione.

Verso la fine del XVII secolo a Bärn, Moravia, una salma è reputata affetta da vampirismo, nei documenti parrocchiali del villaggio si parlerà di: *Vamperzione infecta*.

Nel 1718 con la pace di Passarowitz terre serbe e valacche vengono annesse all'Austria e cominceranno a pervenire all'amministrazione centrale rapporti ufficiali di omicidi perpetuati da morti che si rialzano e vagano per i villaggi.

Nel 1725 Fromann, il provveditore imperiale del distretto di Gradisca, riferisce di un certo Peter Plogojowitz del villaggio di Kisilova il cui cadavere è stato costretto a riesumare a seguito delle vigorose proteste degli abitanti, che accusavano il defunto di essere un *vampir* e di avere ucciso diverse persone succhiandone il sangue. Con una certa meraviglia di Fromann il corpo di Plogojowitz viene trovato praticamente intatto nonostante fosse morto da due mesi e mezzo. Gli abitanti con l'aiuto di un sacerdote ortodosso trafiggono con un paletto il cuore del cadavere, provocando la fuoriuscita di una gran quantità di sangue fresco, e completano l'esecuzione ponendo il cadavere su una pira per incenerirlo. Nello stesso anno il giornale tedesco *Das Wienerische Diarium* riporterà il caso usando proprio la parola *vampir*. Nel 1732 *vampir* avrà una traduzione inglese e francese grazie alla diffusione in Europa degli oscuri avvenimenti di Medwegya, un villaggio serbo sotto la corona d'Austria, dove una vera epidemia di non morti succhiatori di sangue obbligò l'amministrazione imperiale ad inviare una commissione medica guidata dal chirurgo militare Johann Flückinger. Questi redasse un rapporto che sarà pubblicato a Norimberga[3] e avrà nello stesso anno echi nella stampa inglese e francese, che si riferirà ai non-morti di Medwegya rispettivamente con i termini *wampyre* e *vampyre*. Sempre nel 1732 un certo W.S.G.E. parla dell'intercessione del demonio per quanto riguarda i *vampyris*; un anno dopo viene pubblicato *Dissertatio de Vampyris serviensibus* di J. H. Zopf e tra il 1738 e il 1743 monsignor Giuseppe Davanzati scrive la *Dissertazione sopra i vampiri*.

La voce vampiro sarà inserita da Voltaire nell'*Encyclopédie* anche per indicare gli sfruttatori del popolo[4].

1.2. CARATTERISTICHE

Constatare la nascita e la diffusione delle parole vampiro e vampirismo non vuol dire constatare la nascita e la diffusione del fenomeno cui queste fanno riferimento: il fenomeno è antecedente, è più vasto, lo si può trovare anche dove non è esplicitamente nominato; come ad esempio nelle leggende cinesi dove è presente il *kiangshi*: una persona defunta che si rianima e uscendo dal sepolcro va in cerca di umani a cui succhiare il sangue. Oppure nella figura del *nachzehrer*: i cadaveri masticatori; credenza diffusa nel XVII secolo in parte della Polonia, Boemia, Moravia e Germania orientale. Questi cadaveri continuano a muoversi dentro la tomba masticando tutto ciò che è alla loro portata, questa azione provoca un forte rumore nonché il risucchio di energia vitale a coloro che dimorano nei pressi.

Vampira non dichiarata è la Lady Geraldine di Samuel Taylor Coleridge che nella poesia *Christabel* del 1797 assorbe l'energia vitale ad una ragazza.

Altro esempio di vampirismo senza l'uso diretto della parola riguarda i *chupacapas*: strana creatura diffusa principalmente nell'America centrale che attacca i capi di bestiame dissanguandoli.[5]

Vampirismo e vampiro sono due figure dense di significato, due miti presenti in testi di varia natura in tempi e luoghi diversi; sono due simboli ricorrenti, due archetipi: la ricorrenza nei testi più vari e la densità di significato data al testo che li ospita permette di etichettarli come tali. Infatti nel *Dizionario degli studi culturali* alla voce Critica archetipica Maria Ribaldi scrive: «il termine archetipo [...] indica una figura, un'azione, un'immagine ricorrente o un qualsiasi altro elemento che si ritrovi nei testi letterari in tempi e luoghi

diversi»[6], aggiunge inoltre che questi elementi ricorrenti danno ai testi pregnanza e sono presenti anche nei miti e nei riti di varie culture.

Proprio per la sua molteplicità di figure, il "vampirico" è di difficile definizione; J. Gordon Melton, autore di *The Vampire Book*, definisce il vampiro «un tipo particolare di *revenant*[7], una persona morta che è tornata alla vita e continua una forma di esistenza bevendo il sangue dei viventi»[8]. La definizione è ripresa da Introvigne stesso che la usa come traccia di lavoro nel *La stirpe di Dracula*, una delle opere più complete sull'argomento. Sicuramente questa definizione permette di far rientrare nel vampirismo una nutrita schiera di esseri anche se ne lascia fuori altri. Una definizione allargata e generale potrebbe essere ad esempio la seguente:

il vampirismo è lo stato d'essere di un soggetto che assorbe l'energia vitale di esseri viventi trasformandola in energia propria. L'energia vitale è rappresentata da un fluido materiale o immateriale.

Il vampiro è un soggetto, che si trova in stato di vampirismo, ed è impossibilitato a mutare la propria condizione.

Queste due definizioni sono volutamente vaghe per poter comprendere il maggior numero di vampiri anche molto differenti tra loro; da Dracula, vampiro per antonomasia della società occidentale; al vampiro psichico tanto caro alla tradizione spiritista europea del XIX secolo, al vampiro "capitalista" di Voltaire e Marx.

Per comprendere la molteplicità di vampiri e quindi di definizioni esistenti si deve riflettere sulla relazione che lega il vampiro al vampirismo, questa richiama il rapporto tra *Langue* e *Parole*.

I vari tipi di vampiro sparsi nei testi hanno un background comune, un legame soggiacente, una somiglianza più o meno forte che deriva dall'essere tutti generati da un'unica matrice: il vampirismo. Questo è un paradigma, una grammatica che permette la generazione di frasi/soggetti originali che sono poi i singoli vampiri. La *Langue*-vampirismo, vale a dire la matrice, non è fissata una volta per tutte, ma si evolve nel tempo per comprendere nuovi tipi di *Parole*-vampiro i cui peculiari tratti originali vanno ad ampliare la matrice usata per la loro creazione, rinnovando di conseguenza il concetto di vampirismo nel tempo.

Questo gioco di rimandi permette al vampiro di rinnovarsi, di riapparire in una nuova forma quando viene creduto ormai morto, di evolversi nel tempo nelle diverse culture e di restare immortale come lo sono gli archetipi e i miti. Perché il vampiro oltre che essere un archetipo è anche un mito. E del mito presenta anche quel "residuo non-risolto perturbante e terrifico" indicato da Bohrer[9].

Si può inoltre aggiungere che il vampirismo, e la sua schiera di figli vampiri, sono da sempre circondati da quell'ambiguità drammatica tipica dei miti umani, da un alone di mistero, oscurità e irrazionalità; tutti aspetti che la scienza e il pensiero razionalista non sono mai riusciti a sradicare dalla società. L'irrazionalità del vampiro, il suo essere al di fuori delle regole, ha conferito ai testi dove compaiono questi esseri una sorta di carta bianca, evitando la censura legale e/o sociale, e permettendo di trattare al loro interno argomenti considerati spesso tabù come la morte, il sangue, la sessualità, il blasfemo, e loro appendici quali la decomposizione, il cannibalismo, l'omosessualità, l'incesto.

La definizione di J. Gordon Melton, vista precedentemente, secondo cui il vampiro è «un tipo particolare di *revenant*, una persona morta che è tornata alla vita e continua una forma di esistenza bevendo il sangue dei viventi» anche non comprendendo tutti i tipi di vampiri, riesce a descrivere le caratteristiche principali della figura dominante nell'immaginario collettivo occidentale; ed è utile come traccia per riflettere sulle ambiguità che comunemente accompagnano questo mito.

Le ambiguità caratterizzano i tre elementi su cui ruota l'intero universo simbolico del vampiro, essi sono: vita e morte; sangue e sensualità/sessualità; quando in un testo è presente il vampiro, in quel testo sono presenti questi tre elementi, ma lungi dall'essere delineati con certezza, risultano sfumare l'uno nell'altro.

Si analizzeranno di seguito questi tre elementi dell'universo simbolico del vampiro; questo risulta possedere due caratteristiche particolari: i simboli che ne fanno parte sono degli universali culturali; inoltre questi simboli si

legano l'un l'altro in un continuo gioco di collegamenti, associazioni e richiami.

1.3 VITA E MORTE

Il vampiro non è né vivo né morto. Un essere umano non può divenire vampiro mentre è in vita, deve prima morire, e una volta divenuto cadavere rianimarsi perpetuando la sua esistenza secondo nuove regole, quelle appunto del vampirismo. Ma avendo con la sua rinascita infranto la divisione tra il mondo dei vivi e quello dei morti, e portando con sé caratteristiche sia di uno che dell'altro, resterà sospeso tra questi due estremi fino al momento di un completo annullamento del suo essere.

Non appartenendo a nessuno dei due mondi gli sarà quindi preclusa la resurrezione cristiana e in ambito più esteso la ricongiunzione con il principio, o con il tutto. Questa è la maledizione insita nella figura del vampiro: essere un cadavere immortale "imprigionato" in un mondo di vivi; non fare più parte degli umani ma dei mostri. Inoltre essendo impossibilitato a raggiungere l'aldilà, comunque lo si voglia chiamare o intendere, la sua "vita" non avrà più uno scopo o un senso ultimo, tranne quello di perpetuare la propria condizione, rivivendo continuamente la morte sua e delle sue vittime; a questo si aggiunge la triste coscienza che l'unica liberazione è la propria distruzione, l'unico futuro auspicabile è la fine^[10].

Il cadavere di un uomo dopo la sua "rinascita" vampirica subirà qualche piccola trasformazione nell'aspetto, ma la decomposizione non avverrà in modo completo, solitamente il vampiro se la cava con un pallore generale cui si associa, a volte, un alito pestilenziale. Potrà però muoversi più o meno agilmente, e anche se la maggior parte delle funzioni vitali saranno interrotte dovrà nutrirsi, per continuare la sua esistenza di non-morto.

Il suo ciclo diverrà notturno, in contrapposizione a quello naturale dell'uomo, e camminare alla luce del giorno gli sarà fatale. Questo non è, come può inizialmente sembrare, un allontanamento dalla luce in generale, perché fonti luminose artificiali come torce elettriche e candele non lo danneggeranno, e in certi testi rimarrà illeso anche alla presenza della luce crepuscolare.

Riflettendo meglio si comprende che il vampiro è allontanato dal sole stesso, non nel suo significato astronomico, ma in quello simbolico-teologico di fonte di vita, quindi di divinità. Il sole che allontana il vampiro e lo distrugge con i suoi raggi è la ripetizione dell'antico dramma del dio che sconfigge la morte, in questo caso rappresentata dal vampiro.

Il sole come divinità è un universale culturale, divinità solare era Mitra dio mesopotamico chiamato anche Bel e un sole divinizzato lo si può trovare tra i Celti, tra gli Indiani d'America, tra gli Inca ecc. Similmente, è ampiamente diffusa la rappresentazione della vittoria del sole sulle tenebre e sulla morte.

Per esempio, nel II millennio a.C tra gli egizi, a Heliopolis, si celebrava per il solstizio di inverno la festa del dio solare Ra. In quei giorni il sole, raggiunto il punto di massimo declino, riprende ad alzarsi, e ciò era considerata una vittoria dell'astro, e della divinità a cui era legato, sulle tenebre, che fino a qualche giorno prima sembrava stessero trionfando.

Anche tra i cristiani si celebra la divinità creatrice nelle vesti di un sole che vince la morte; basti pensare che l'ostia cristiana ha la forma di un disco solare, decisione presa con il Concilio di Trento, e l'ostensorio che la contiene quando è mostrata ai fedeli presenta una forma discoidale munita di raggi; il sacerdote la innalza davanti ai fedeli mostrando quindi un Cristo, trionfante sulla morte, in forma di sole.

Il vampiro vive nelle tenebre perché queste sono da sempre il luogo del mistero e dell'inspiegabile, e sono la dimora del mostruoso e della morte. Quindi vivere nel buio sottolinea la sua condizione di non-vivente e di anti-divino: lontano dal sole, lontano da Dio.

Dato la sua posizione ambigua tra il mondo dei vivi e quello dei morti, il vampiro ha bisogno di una cultura

sottostante che ammetta tale ambiguità, anche se non come regola generale almeno come eccezione o possibilità. In apparenza il vampiro non trova quindi spazio in una società prettamente materialista dove l'uomo è solo corpo e cervello e la sua esistenza termina al momento del decesso[11].

Sarà difficile ammettere il vampirismo anche all'interno della cultura cristiana radicale, secondo la quale l'anima una volta avvenuto il decesso si allontanerà dal corpo almeno fino al giorno del giudizio e Sant'Agostino stesso chiamerà «superstizioni pagane» le credenze riguardo un ritorno dei morti, con corpo o senza, prima dell'Apocalisse. Ma come scrive Introvigne, citando Jean-Claude Schmitt, proprio Agostino ammette che raramente «l'immagine spirituale del morto possa essere introdotta nello spirito umano da un angelo buono»[12]; niente a che vedere con un vampiro, ma ammettere la possibilità di un ritorno del defunto è come lasciare una "porta aperta" ad eventuali giustificazioni sull'esistenza dei non-morti[13].

La cultura sciamanica, invece, non avendo soluzione di continuità tra il mondo dei vivi e quello dei morti e ammettendo anzi che gli spiriti dei morti possano non raggiungere "l'aldilà" e tornare indietro tormentando i vivi, è un buon terreno culturale per il vampiro. Diversi autori tra cui Éva Pócs e Gábor Klaniczay sostengono, infatti che proprio tra le popolazioni dedite allo sciamanesimo sia nato questo mito. Stralci delle antiche culture sciamane preistoriche sono sempre rimaste presenti nelle società di tutto il mondo; è infatti una paura comune che i defunti possano tornare ed affliggere i vivi. Quando le istituzioni contrarie a queste convinzioni, per esempio il cristianesimo radicale, hanno tentato di sopprimere simili "superstizioni pagane" hanno sempre fallito, non riuscendo mai a raggiungere un completo controllo sulle credenze riguardanti la morte.

Per abbandonare il suo stato ambiguo il vampiro ha teoricamente due possibilità: tornare a vivere o morire definitivamente. Confrontando i testi in cui è presente, si può notare che il ritorno al mondo dei vivi sia un obiettivo raggiunto in rarissimi casi, e in queste occasioni si tratta di un ritorno temporaneo. Ad esempio nel romanzo *Il ladro di Corpi* di Anne Rice, del 1992, il vampiro protagonista torna a incarnarsi in un corpo vivente, ma tornerà all'originaria condizione di non-morto prima della fine dell'opera[14].

Morire completamente, essere quindi distrutto, è l'unica soluzione ammessa, ma anche questa risulta difficile. Vecchiaia e malattie non hanno alcun effetto sul vampiro, così come infezioni e sostanze tossiche quali farmaci, alcool, e droghe, che possono soltanto arrivare ad intorpidirlo; probabilmente questi elementi sono troppo legati alle funzioni biologiche di un organismo vivente. Hanno invece effetto il sole, il fuoco, l'argento e il classico, e più sanguinario, paletto piantato nel cuore.

Del ruolo del sole si è già parlato. Il fuoco ha sul vampiro un effetto simile a quello del sole ma meno rapido; d'altronde fuoco e fiamma sono, come il sole, simboli della vita e del divino. Tra i buddisti vi è la credenza che una fiamma divina risieda in tutti i corpi, credenza non molto lontana da quella ebraico-cristiana, dove è bene ricordare che Dio si manifesta come fiamma a Mosè «E il signore gli apparve in una fiamma di fuoco»[15], e similmente nel nuovo testamento lo Spirito Santo sugli apostoli: «E apparvero ad essi, distinte, delle lingue di fuoco, e se ne posò una su ciascuno di loro e furono tutti pieni di Spirito Santo»[16].

Il fuoco come vita è presente anche in espressioni comuni, secondo cui una vita si può accendere e di conseguenza spegnersi. Ma il fuoco è un simbolo complesso legato anche alla purificazione e alla punizione divina. Il fuoco era necessario per sacrificare correttamente agli dei vittime animali, e anche umane, spesso spargendone prima il sangue. Ma anche feticci simbolizzanti il male o il passato venivano arsi nei roghi[17]; questa usanza dura tutt'oggi, e anche in Italia si bruciano fantocci antropomorfi, per celebrare la fine dell'anno trascorso e il distaccarsi dai suoi aspetti negativi. Da questi usi si può dedurre una diffusa credenza negli effetti "magici" della fiamma, l'azione del fuoco non consuma completamente ma trasferisce verso il divino se supportata dai giusti riti. Il fuoco avvicina al divino, e si può ricordare in proposito la leggenda Greca di Demofonte. Demetra voleva ringraziarlo per l'ospitalità ricevuta rendendolo immortale. Il rito, cominciato dalla dea e interrotto dalla madre, consisteva nel bruciare le parti mortali del corpo[18]

Il fuoco come si è detto è usato, però, anche come arma di castigo dalle divinità. Le saette di Zeus erano forgiate dal fuoco, e fuoco divino si abbatté su due città dell'antichità divenute tristemente famose: «E allora il Signore fece piovere su Sodoma e Gomorra zolfo e fuoco»[19]. Le fiamme sono anche la punizione per i dannati: « [...] e li getteranno nella fornace ardente ove sarà pianto e stridore di denti»[20], e anche «essere gettato... nel fuoco

dell'inferno, dove [...] il fuoco non si estingue»[21]. Il fuoco dunque ha effetto sul vampiro in quanto mezzo di purificazione divino che, distruggendo il corpo, pone fine alla sua maledizione.

Anche l'argento è un arma mortale spesso usata, contro i vampiri, anche se la mera presenza di questo metallo non basta per ferire i succhiatori di sangue o indebolirli; vale a dire che non ha sui vampiri l'effetto della Kryptonite su Superman. Deve essere invece usato in forma di arma vera e propria: spade o pugnali ma anche proiettili, volendo essere più moderni. Così nel manga *Hellsing*[22] il protagonista Alucard usa contro un prete divenuto vampiro proiettili rivestiti di argento proveniente dall'ipotetica croce di Lanchester; questo accorgimento liturgico li renderà ancora più adatti contro il prete nemico e contro tutti i tipi di mostri, secondo quanto afferma lo stesso *Alucard*, egli stesso un vampiro.

L'argento è da sempre usato per gioielli, ornamenti, monete, e oggetti rituali; il che dimostra come l'uomo da tempo immemore lo tenga in debita considerazione e ne apprezzi le caratteristiche. Nelle mitologie antiche spesso gli dei usavano armi fatte di argento, e lo spirito divino che vi infondevano sopperiva alla morbidezza tipica di questo metallo, che le avrebbe rese inutili in mano agli uomini.

L'argento nella cultura buddista fa parte delle sette sostanze preziose, insieme a due altri metalli: oro e berillio[23]. In molte credenze antiche è legato alla luna, l'astro simbolo delle arti magiche e dei cicli, l'astro della grande madre venerata sotto diversi nomi come Iside, Demetra, Diana e affiancata a numerose simbologie come amore e fertilità, ma anche mistero e regno dei morti. Nell'alchimia spirituale, tesa al raggiungimento della perfezione tramite l'armonizzazione interiore, tra i nove elementi della Grande Opera[24] si trova "l'intelligenza" chiamata anche Argento dei Saggi: è la Gnosi delle cose divine, o anche la possibilità di percepire la verità oltre l'apparenza, l'appartenenza al bene o al male, alla luce o alla tenebra[25]. Come per il sole e il fuoco, anche l'argento mostra un legame col divino, ma anche con la capacità di svelare la realtà dietro il mistero, di illuminare l'oscurità: quindi di esorcizzare e sconfiggere il mostruoso.

Queste fin qui analizzate rappresentano le armi per uccidere un vampiro, a cui si deve aggiungere il complesso esorcismo, eseguito nell'Europa dell'est, che vari funzionari dell'impero Austriaco hanno potuto vedere in prima persona e riportare nei rapporti ufficiali. Tralasciando le varianti locali l'uccisione di un vampiro comprendeva, dopo aver riesumato il cadavere ed essersi accertati della sua *Vamperzione infecta*, il trafiggere il corpo con un paletto, mozzargli il capo e bruciarlo poi in un rogo, ovviamente il tutto seguito da un sacerdote che con le preghiere appropriate permette il successo dell'operazione. I sacerdoti erano, per ovvie ragioni geografiche, di culto cristiano ortodosso e i loro esorcismi su queste creature erano messi in dubbio dai prelati e dai dotti della chiesa cattolica, i quali facevano più difficoltà a credere nel ritorno dei cadaveri; ma ammettendone l'esistenza, e la loro paternità diabolica, reputavano gli esorcismi ortodossi non completamente efficaci, e quando questi raggiungevano l'obiettivo era, a loro dire, perché avevano usato le preghiere presenti invariate nel cattolicesimo.

L'arma dell'esorcismo religioso viene usata dove una chiesa riesce ad imporre la sua autorità su tutto ciò che è innaturale e malvagio; laddove ciò non avviene la gente si affida alle pratiche magiche della tradizione popolare, come avviene tra i Rom, che suggeriscono per eliminare il vampiro l'uso di piraie e varie mutilazioni e operazioni tra cui: la perforazione del cuore, anche tramite aghi; la decapitazione; il chiodo nelle tempie; l'estrazione di organi o la terra di cimitero in bocca. Tutte azioni inutili e superstiziose per i sacerdoti cristiani a cui non è mai piaciuto "l'esorcismo fai da te".

Le operazioni elencate appartengono al campo dei trattamenti diretti alle parti considerate essenziali alla vita di un uomo vivo, e che per la violenza estrema si pensa possano funzionare anche sui vampiri; creature dalle funzioni vitali certamente alterate, ma pur sempre legati e sottomessi al corpo umano posseduto. Sicuramente, tra questi rimedi, il più famoso è il paletto nel cuore.

La credenza che vede nel frassino il legno più adatto si è diffusa in tempi recenti, anche grazie alla produzione filmica, e alla sua base si possono considerare le credenze che lo legano alla natura del legno della croce di Cristo o alla lancia che ne trafisse il costato, conosciuta come lancia di Longino. Il frassino è un legno legato al sangue, alla vita e alla guarigione, ed è considerata una pianta magica in area mediterranea, usata spesso anche nella stregoneria[26].

Oltre gli espedienti conosciuti per distruggere il vampiro è interessante analizzare gli strumenti capaci di scacciarlo; come per i precedenti anche questi si legano al divino, alla vita, alla morte e al sangue. Per iniziare si deve menzionare l'acqua benedetta, in cui coesistono i simboli della vita, della divinità e della purificazione e che risulta efficace contro tutti i mostri in ambiente cristiano. A questa si aggiungono anche l'aglio e la rosa canina.

L'aglio è stato sempre al centro di polemiche tra sostenitori e detrattori. Oggi prevale in ambiente medico una certa stima soprattutto per il ruolo di naturale regolatore della pressione; le sue virtù terapeutiche furono esaltate anche da studiosi del passato come Plinio il Vecchio che riempie oltre una pagina per riferirne le applicazioni; puro o in mistura contrasta diversi mali dall'asma alle malattie nervose. Ma Orazio lo reputava più velenoso della cicuta, e Alfonso di Castiglia lo proibì a tutti i suoi cavalieri. Questo bulbo era legato sia in Grecia che in Egitto al mondo dei morti; gli adoratori di Sokar-Osiride protettore dei morti lo indossavano in ghirlande; in epoca medioevale era utile contro le streghe e contro ogni maleficio ed era consigliabile portarlo sotto gli abiti durante la notte di San Giovanni; mentre in sanscrito è chiamato uccisore di mostri[27]. Il dottor Van Helsing, nel romanzo *Dracula*, per allontanare il Nosferatu[28] dalle camere da letto delle possibili vittime fa loro indossare la consueta collana di fiori d'aglio e ne strofina i telai delle porte[29].

Tra le cose in grado di allontanare il vampiro c'è, infine, anche la rosa. La specie canina risulta tra le possibili piante con cui si intrecciò la corona di spine di Cristo, ma credenze diverse parlano del biancospino; lo stesso avviene per l'albero su cui Giuda traditore si impiccò, indicato a volte come rosa canina, i cui semi in tedesco si chiamano *Judasbeeren* cioè albero di Giuda.

Ma la rosa, canina o meno, era legata nell'antichità anche alle sepolture, per l'estrema bellezza e la breve vita del suo fiore divenne il simbolo di chi moriva giovane, sulla cui tomba veniva spesso posta.

«La sua struttura concentrica ha evocato anche l'idea della ruota, simbolo del tempo che scorre, dell'eterno ciclo vita-morte-vita»[30]; ma la rosa è anche simbolo del segreto ermetico e delle lingue di fuoco discese sugli apostoli, del Cristo stesso e della sua resurrezione, così come delle piaghe e della passione in generale. Questa relazione con il sangue è presente anche al di fuori dell'ambito cristiano e risale all'età classica.

Seconda la mitologia Greca le rose nacquero bianche. Dopo la nascita di Afrodite gli dei fecero cadere del nettare sui rovi emersi dalle acque insieme a lei, e da questi crebbero dei boccioli bianchi. I fiori divennero rossi quando la stessa Afrodite per correre in aiuto dell'amato Adone, attaccato da un cinghiale, si ferì il piede nudo, il sangue macchiò alcune rose che l'assorbirono prendendone il colore[31].

La forte relazione tra le rose e il sangue non deve essere sfuggita ai creatori del gioco di ruolo *Vampire the Masquerade* visto che una rosa rossa fa bella mostra di se nella copertina del manuale base[32]. E non è sfuggita al gruppo black metal di ispirazione vampirica Cradle of Filth; in una loro canzone intitolata *A Gothic Romance*, il protagonista viene sedotto da una vampira, la notte seguente si ritrova a vagare per i cimiteri portando con se proprio un mazzo di rose rosse, il dono che sente più appropriato per la sua "regina dei cimiteri", il sottotitolo della canzone recita appunto: *Red Roses for the Devil's Whore*[33].

Dunque anche la rosa, come tutte le armi che contrasta il vampiro, fa parte di una catena di simboli che ruota attorno gli stessi fuochi: divino, vita, sangue, morte. Come si è detto, l'universo del vampiro è una fitta rete, in cui, da qualsiasi punto si inizia, dopo una successione continua delle stesse immagini, vi si fa ritorno.

1.4 SANGUE

Il secondo elemento su cui si fonda l'universo del vampiro è anch'esso un universale culturale.

Il sangue è un fluido vitale per l'uomo e per un gran numero di creature, la sua importanza fu compresa fin dalle prime comunità. Gli uomini si resero subito conto di quanto la salute fisica dipendeva in qualche modo dal

sangue, e anche se non si conosceva il fenomeno della circolazione sanguigna, né le sue funzioni, era chiaro che la perdita conduceva alla morte.

Si può considerare quindi normale che gli uomini di tutte le società abbiano caricato il sangue di significati magico-religiosi. I guerrieri di diverse epoche e civiltà si sono bagnati col sangue del nemico o l'hanno usato per dipingersi il volto, per bagnare le proprie armi o addirittura sono arrivati a berlo per assorbire la forza e la vita che la linfa rossa racchiudeva e simboleggiava. Per esempio pare a Roma il sangue dei gladiatori vincitori venisse bevuto per acquisirne gli attributi.

Parallelamente il sangue ha spesso avuto un ruolo fondamentale nel contatto con il divino e nella purificazione. Il sangue è parte essenziale dell'offerta agli dei, che lo ricevono in dono solitamente dal sacrificio di animali e a volte anche di uomini; come si pensa avvenisse tra i Celti, e con più certezze tra i popoli del centro e sud America. Anche in Cina reperti databili intorno al primo millennio prima di Cristo testimoniano l'uso sacrificale del sangue, «il feudatario Hsiang dello stato di Sung, invece di immolare una vittima umana, si limitò a far dare alcuni colpi sul naso del feudatario dello stato di Chu, da lui sconfitto militarmente, affinché ci fosse un po' di sangue umano per bagnare l'altare della divinità del suolo»[34] e sempre in Cina il sangue sanciva un patto, trasferendo probabilmente la sacralità dal liquido all'alleanza. Nell'età classica le maghe Tessale lo bevevano prima di evocare le ombre. Spesso nella mitologia gli eroi vengono purificati tramite il sangue, si pensi a Oreste che a Delfi viene purificato da Apollo tramite il sangue di un maiale sacrificato. Nel culto di Cibele l'iniziazione avveniva mediante il rito del Taurobolio dove secondo quanto riferitoci da Prudenzio nel *Peristephànon* l'accollito era posto in fondo ad un a specie di pozzo dove sopra veniva sgozzato un toro; il sangue dell'animale attraverso una griglia pioveva sull'iniziato che accuratamente si bagnava occhi, orecchie e bocca fino a berlo[35].

In epoca contemporanea riti di diverse religioni comprendono un'offerta di sangue che avvantaggia la comunità. Per esempio in Calabria a Nocera Terinese[36] la mattina del Sabato Santo, durante una processione della Madonna con il Cristo per le vie del paese, alcuni uomini incappucciati si flagellano pubblicamente; questi sono i *vattjienti* che usano uno strumento formato da un tappo con schegge di vetro con cui si percuotono le cosce e il petto, l'abbondante fuoriuscita di sangue viene usata anche per segnare le porte di particolari edifici come le chiese e le case di amici e parenti del *vattjiente*. La sofferenza, e il sangue che la testimonia, purificano la comunità, il sacrificio di pochi gioverà a molti[37]. Ovviamente il rito si riallaccia al sacrificio di Cristo, ma la credenza del potere della sofferenza e del sangue è condivisa da altri popoli in altri continenti, in Africa e in Indonesia spade e aghi provocano ferite, e quindi emorragie, su pochi volontari che si incaricheranno, in nome della comunità, di placare le entità divine e favorire la prosperità comune.

Nella Bibbia Dio è chiaro riguardo al sangue: « [...] perché la vita della carne è nel sangue e io ve l'ho dato affinché facciate con esso delle espiazioni sopra l'altare per le vostre anime, e il sangue serva all'espiazione»[38]. Il sangue essendo portatore di vita è anche simbolo di fertilità: Odino richiede il sangue del re per favorire il raccolto nelle popolazioni celtiche, e dal sangue dei testicoli di Crono nacquero varie creature tra cui le ninfe dei "frassini".

Ma il sangue nasconde anche la morte, infatti nella leggenda greca di Asclepio che riceve in dono il sangue della Gorgone da Atena, questi, scopre che mentre dalle vene del lato destro del mostro sgorgava un sangue che ridona la vita ai morti, quello del lato sinistro era un potente veleno[39].

L'aspetto magico del sangue ha trovato applicazione in tutta una serie di riti di varia complessità. Tra i più semplici si può menzionare l'uso del sangue mestruale, che è particolarmente usato nel sud Italia per riti riguardanti legami d'amore.

Il vampiro si nutre del sangue delle sue vittime. Vampiri che rientrano nella definizione allargata, ma non in quella di Melton, sostituiscono il sangue con altri fluidi quali il midollo spinale o le viscere; come fa il *pontianak* indonesiano, cioè lo spirito di una donna morta durante il parto, il quale attacca soprattutto le gravide e può anche divenire corporeo per un breve periodo e avere figli con gli uomini. Nel caso del vampiro detto psichico il nutrimento viene dall'energia vitale di animali e uomini che si indeboliscono e muoiono. Risulta ovvio che sangue, midollo, viscere ed energia sono legati tra loro in quanto simboli della vita.

In alcuni testi il vampiro può evitare di succhiare il sangue all'uomo e cibarsi di quello animale, ma ciò in un'ottica biblico-cristiana non lo assolve completamente, avendo Dio proibito l'ematofagia in ogni caso; così si legge nel Deuteronomio, il libro della bibbia che contiene i comportamenti alimentari prescritti da Dio: «Il sangue però non lo mangiare; ma lo spargerai per terra come l'acqua»[40]; e più avanti «Ma guardati dal mangiare il sangue, perché il sangue per essi è l'anima e non devi mangiare l'anima colle carni»[41]. In quest'ottica il vampiro anche nutrendosi solo dagli animali trasgredirebbe le norme divine, impedendo tra l'altro un ciclo della natura a cui la regola di versare il sangue sul terreno pare rifarsi.

Il rapporto tra il vampiro e il sangue, conduce ad un confronto del non-morto con la figura del Cristo e svela interessanti ambiguità. Il confronto del vampiro con Il cristianesimo è inoltre obbligatorio, perché è proprio all'interno di una cultura metà cristiana e metà materialista che il vampiro "occidentale" nasce, cresce e si evolve, trasformandosi da semplice credenza folklorica, in oggetto di studio per pochi dotti, e successivamente nel fenomeno mediatico oggi così in voga.

Il cristiano seguendo gli insegnamenti di Cristo si nutre del suo sangue divino per raggiungere il paradiso, cioè una vita eterna in un mondo eterno; il vampiro invece assume il sangue umano per mantenere uno stato particolare di morte in questo mondo governato dalla legge della caducità.

Inoltre, il cristiano prende il sangue donato dalla suo maestro, da cui è rimasto affascinato, e che ha deciso di seguire, mentre il vampiro si appropria del sangue di una vittima con prepotenza; o nel caso di un donatore questo è prima ammalato dal vampiro. I termini appaiono dunque invertiti, e il discorso si complica ammettendo che anche il vampiro può dare il suo sangue. Questo avviene, per fare degli esempi, nel già citato gioco *Vampire the Masquerade* e nei romanzi di Anne Rice, dove i vampiri donano ad un umano il proprio sangue in un rito che porta l'umano a trasformarsi in vampiro. In questi casi, il vampiro succhia quasi tutto il sangue alla propria vittima facendole raggiungere uno stato di precario e temporaneo equilibrio tra la vita e la morte, a questo punto il vampiro dona il proprio sangue riempiendo nuovamente il corpo della vittima che "rinascerà" come vampiro.

Anche in questo caso la contrapposizione con Cristo è evidente: uno dona il sangue divino per dare vita eterna, l'altro dona il sangue di un morto, particolare ma pur sempre cadavere, donando la morte eterna, permettendo così la resurrezione non nel mondo della luce ma in un mondo di tenebra. Il carattere di maledizione è evidente così come il carattere di anticristo che lega quindi il vampirismo al satanismo; uno sguardo ai movimenti a sfondo satanico contemporaneo lo dimostra.

In questi culti la connessione vampirismo-satanismo risulta forte, e si lega ad una contrapposizione tra Cristo e il vampiro che oltre ad essere stata evidenziata e sostenuta da molti teologi del passato in interminabili dispute intellettuali tra il Seicento e l'Ottocento, è stata compresa, accettata e fatta propria dagli stessi movimenti anticristiani e da alcuni romanzieri che l'hanno esplorata e arricchita.

Per esempio, nel romanzo *La regina dei dannati*, Anne Rice fa vivere al suo vampiro preferito un' incredibile avventura con Akasha la vampira più antica dell'ambientazione della scrittrice. La vampira vuole creare una società di pace, una nuova era più giusta, ma per portare a termine il suo compito pensa di dover quasi estinguere i maschi umani. Lestat è stato scelto da Akasha per governare al suo fianco nel nuovo mondo e i due si presentano agli uomini come la Grande Madre, e il figlio che tramite il sangue espierà i peccati degli uomini. L'identificazione nella figura del Cristo è esplicita anche in alcuni titoli dei capitoli del libro come: "Lestat: questo è il mio corpo, questo è il mio sangue"[42].

Il primo album dei *Cradle of Filth* si intitola *The Principle of Evil Made Flesh*. In *Cruelty and the beast*, quarto lavoro dei *Cradle of Filth*, in copertina appare una vampira con evanescenti ali da angelo, o da diavolo, che si aprono da dietro le spalle, una corona di spine sulla sua testa e la mano destra che tenendo un calice, troppo simile al tipo usato nelle messe, se lo porta alla bocca mentre fissa l'osservatore con uno sguardo ammiccante e sensuale.

1.5 SENSUALITÀ E SESSUALITÀ

Il vampiro è seducente, bello, ammaliante o meglio mesmerizzatore dato che con il solo sguardo riesce ad ipnotizzare le vittime e a farsi desiderare da queste. Il vampiro è carico di erotismo ma solitamente scarso di amore, le vittime che seduce servono a placare la sua sete, e i suoi sensi: sono un cibo dalla doppia valenza, ma non le sue compagne, e ciò riguarda anche le vampire. Se il vampiro maschio si vede caricare di tensione erotica a partire dal 1819 con *The Vampyre* di J. W. Polidori[43], le vampire possono vantare tra le progenitrici più dirette figure dall'invidiabile carica erotica. Nella mitologia classica Greca e Romana vi sono le lămie o *èmpuse*, demonesse seduttrici di uomini nonché divoratrici degli stessi dopo l'accoppiamento. Un'apparizione letteraria di queste creature si trova nella *Vita di Apollonio di Tiana* di Filostrato, dove «Menippo è amato da una bella straniera e viene salvato da Apollonio, il quale gli rivela che la sua bella è in realtà una *èmpusa* o una lămia che si appresta a divorarlo»[44] Queste creature non sono vampire nel senso classico definito da Melton, possono rientrare però nella definizione allargata, e non lo sono nemmeno le donne che compaiono nelle *Metamorfosi* di Apuleio e che ingannano e divorano Socrate, amico di Lucio. Queste nel racconto sono chiamate lămie ma si avvicinano più a delle streghe il cui termine antico è *strigoi*, usato in Romania per indicare i Vampiri. A queste antenate si possono aggiungere le *succubus*: demoni medioevali che compaiono in forma di donna e succhiano l'energia vitale agli uomini rubandone il seme nei rapporti sessuali.

L'ambiguità dell'elemento sensualità/sexualità nasce dal fatto che, nonostante la grande sensualità e capacità di seduzione, il vampiro è biologicamente parlando impotente, non si vedranno quindi normali rapporti sessuali che hanno come protagonista un vampiro tranne, naturalmente, nella produzione pornografica e in qualche altra occasione, da considerare eccezioni che confermano la regola.

Si possono incontrare però vampiri femmina protagoniste di rapporti sessuali "classici" con umani, ma in questo caso ovvie ragioni anatomiche possono giustificarlo; ciò nonostante è bene ricordare che la vampira agirà per altri scopi come il proprio nutrimento e appagamento mediante il morso perché, come si sottolinea nei romanzi di Anne Rice, i vampiri non ricevono comunque sensazioni dagli organi genitali, queste sono le uniche parti che il sangue ingerito non vitalizza.

Come si è detto il sangue del vampiro è anche mezzo di fertilità perché permette al vampiro di moltiplicarsi, di avere una progenie; mentre il suo morso, e il flusso di sangue che ne consegue, conducendo il vampiro e la vittima stessa ad un orgasmo, sono metafore sessuali. Il morso e il sangue sono quindi i due elementi costituenti la sessualità del vampiro, e quindi per questa creatura l'atto del nutrimento coincide con il coito, e la sazietà con orgasmo come facce della stessa medaglia.

Prima di mordere, il vampiro, solitamente segue di nascosto la vittima e durante il pedinamento sente crescere in se il doppio desiderio: di cibo e di piacere; poi la prende alle spalle, stringendola con forza sovraumana le impedisce di muoversi e l'addenta quindi al collo, cioè una delle parti del corpo umano dove il flusso di sangue è maggiore[45].

Il desiderio può arrivare ad accecare la mente del vampiro, e non di rado con la sua stretta spezza, anche involontariamente, le ossa della preda, venendo così costretto a succhiare velocemente il sangue per anticipare la morte per emorragia interna: il vampiro deve nutrirsi del sangue di un vivente, per non subire una sorta di avvelenamento: deve assorbire vita, no morte, Lestat lo spiega a Louis appena divenuto vampiro: «Non si beve quando sono morti [...] Se lo fai, crepi...Se gli resti attaccato quand'è morto ti risucchia nella morte con lui»[46].

L'azione di stringere, mordere e succhiare il sangue viene anche chiamata nei testi "abbraccio" e "bacio" a sottolineare ulteriormente l'aspetto erotico dell'atto. Il modo in cui questo viene normalmente eseguito richiama l'immagine di una belva che caccia e assale la sua preda. La violenza risulta un aspetto fondamentale nel modo in cui il vampiro mangia e gode, il vampiro ha bisogno di ferire per giungere all'orgasmo. Non si deve dimenticare che la preda prova, oltre un dolore iniziale, anche un piacere intenso che riesce a cancellare la sofferenza; anche lei, come il suo assalitore, raggiunge una sorta di orgasmo ed è questo che induce molte volte gli umani a concedersi volontariamente al vampiro.

Sadomasochismo e necrofilia si aggiungono ad una sopraffazione del più forte sul più debole; il vampiro prende

l'umano lo svuota della vita, come fosse un oggetto di piacere che viene consumato e poi gettato, nei rari casi in cui la vittima rimane viva resta comunque sottomessa e dominata dal vampiro[47]. Quando il "bacio" avviene tra vampiri la componente del dare e avere sarà più forte ma il sadomasochismo rimarrà presente.

Nella sessualità vampirica la tipologia dei rapporti possibili è ampia, per le parti interessate dal coito vampirico le differenze tra rapporto eterosessuale e omosessuale vengono praticamente annullate e anche la pedofilia avrà un senso diverso, meno innaturale. In *Dracula*, Lucy Westenra appena diviene vampira si mette subito alla ricerca di prede e prediligerà proprio i bambini.

L'omosessualità sarà particolarmente presente e la *Carmilla* di Sheridan J. T. Le Fanu del 1871[48] non è che un primo esempio precoce: una ragazza chiamata Laura viene vampirizzata da Carmilla «Certamente, nella novella di Le Fanu non vi è nulla di esplicitamente sessuale. Ma tutta l'atmosfera suggerisce - in un modo che sarebbe stato impensabile all'epoca al di fuori del racconto di vampiri [...] una deriva verso il sensuale e il proibito. L'attrazione di Laura per Carmilla è dichiaratamente fisica»[49].

Tra i vampiri è frequente anche l'incesto che diviene particolarmente complesso, poiché il vampiro ha legami di parentela sia all'interno della famiglia a cui apparteneva come umano e sia nella nuova famiglia vampirica. In questa il vampiro ha di norma un solo genitore perché è sufficiente un vampiro per generarne un altro, questi è il vampiro-padre o madre e i vampiri da lui generati saranno tra loro fratelli e sorelle. Due esempi tratti dalle opere di Anne Rice possono rendere chiara la ricchezza di possibilità di incesto tra i vampiri.

Nel romanzo *Intervista col Vampiro* si incontra Claudia, probabilmente una delle figure più grottesche della scrittrice di New Orleans; Claudia è stata vampirizzata quando aveva cinque anni ed è quindi destinata a maturare solo mentalmente rimanendo in un corpo di bambina. Claudia è uno dei rari casi di vampiro con due genitori infatti il sangue le fu succhiato da Louis e le fu poi donato da Lestat. Nel triangolo che si verrà a formare Lestat è padre e amante di entrambi, Claudia è amante e figlia di entrambi e Louis ricopre le figure di Padre, figlio, fratello e amante.

In *Scelti dalle Tenebre* si racconta di quando Lestat renderà la madre naturale Gabrielle una vampira, venendosi quindi a creare un rapporto dove ognuno dei due è genitore, figlio e amante dell'altro.

1.6 MAGIA SESSUALE E VAMPIRISMO

Richiamando nuovamente il ruolo del sangue si può evidenziare una sua tripla funzione nel vampiro, il flusso ricavato dal morso oltre a servire da nutrimento e dare al vampiro un piacere assimilabile a quello sessuale svolge un'altra funzione: assorbendo sangue il vampiro assorbe anche il "potere" della vittima, inteso come un insieme della sua forza fisica, del suo carattere, dei suoi ricordi, attitudini, capacità e coscienza: tutto ciò che può rientrare nella definizione di spirito o essenza individuale. La conseguenza è l'evoluzione dello spirito del vampiro, la sua maturazione. L'entità di questa maturazione dipenderà dal soggetto da cui è stato assorbito il sangue, la letteratura ci mostra tre casi: animali, che comunque possono al massimo far sopravvivere, vampiri e umani, questi ultimi rappresentano la scelta più comune. Quanto detto mette in evidenza un legame tra il vampirismo e la magia sessuale.

Per magia sessuale si intende l'uso del rapporto sessuale e l'ingestione di fluidi corporei, quali sangue e secrezioni sessuali, per vari scopi tra i cui: l'iniziazione, che è sempre considerata anche una rinascita; l'evoluzione spirituale; il guadagnare potere sugli altri; il ringiovanire.

Il legame del vampirismo con la magia sessuale diventa più forte richiamando alla mente due caratteristiche della forza simbolica del sangue nel l'universo del vampiro: in primo luogo il racchiudere in se l'essenza di altri fluidi come le secrezioni sessuali, le lacrime e il sudore; e in secondo luogo la corrispondenza tra il succhiare il sangue e l'atto sessuale. Inoltre il legame si rafforza ulteriormente con l'ipotesi presentata da Giorgio Galli nel volume *Il vampiro al mercato*, di cui è anche curatore insieme a Leopoldina Fortunati[50]. Il professore di

storia delle dottrine politiche sostiene che nel periodo tra la seconda metà del XVII e la fine del XVIII secolo i gruppi ermetico alchemici europei, e la loro conoscenza, dovettero confrontarsi con un crescente discredito causato dalla formazione e diffusione della scienza moderna; l'imporsi dell'illuminismo li relegò nella ciarlataneria e i loro adepti furono costretti a nascondersi. Vi erano diversi letterati tra loro e nascosero significati cifrati in numerose opere anche di carattere puramente narrativo[51]. La clandestinità causò in alcuni ambienti ermetici un chiudersi in se stessi a cui si accompagnò l'avvicinarsi al satanismo.

Nell'ottocento opere cifrate continuarono ad essere scritte e tra queste vi sarebbero i più importanti racconti di vampiri del tempo; i loro autori e la cerchia di persone che frequentavano nei numerosi salotti dell'alta società, che erano un ritrovo per intellettuali e artisti, appartenevano a sette ermetico/alchemiche e praticavano la magia sessuale.

Byron e il gruppo di villa Diodati è tra questi quindi Polydori, Mary Shelley, Yeats, ma anche Bram Stoker dove in *Dracula* nascose una riflessione proprio sulla rivalità con i gruppi a sfondo satanico dipinti come malvagi che al pari dei vampiri usano le loro capacità per rubare energia e cercare di controllare la società. Scrive Giorgio Galli riguardo la sua ipotesi: «Si tratta... di una letteratura cifrata il cui originario intento è positivo (diffondere il messaggio ermetico e rosacruciano, stroncato sul continente dalla violenza), ma che, costretto alla clandestinità può avere assunto forme involutive e degenerative delle quali la letteratura sul vampiro... può essere espressione»[52] E più avanti : «gli intellettuali e gli scrittori della cultura ermetico-alchemica, nel XVII secolo rinverdirono, in Inghilterra, la tradizione della segretezza e della letteratura cifrata. Che la clandestinità provocò una sorta di ribellione esasperata all'emarginazione e alla "solitudine" una deviazione "satanista", dagli *hell fire club* a Villa Diodati e a Byron. Che l'impegno a restaurare la cultura ermetico-alchemica nel corso del XIX secolo, tra *Frankenstein* e *Dracula*, diede luogo a prodotti letterariamente non elevati, ma il cui forte retroterra culturale riuscì a trasformarli ugualmente nei miti del XX secolo»[53].

Il vampiro riaffiorerà nei culti satanici anche nel XXI secolo, per esempio il già citati, nell'Order of the Vampyre, e il temple of the vampire fondati da scissionisti di La Vey e che sono accomunati, malgrado diverse differenze dottrinali, dalla pratica della magia sessuale in riti simili alla messa gnostica.

Una riflessione sulla magia sessuale sarà utile per capire da dove, e da chi, questi praticanti hanno tratto le conoscenze per l'istituzione dei loro riti e inoltre fa emergere il legame tra scopi e modalità della magia stessa con il vampirismo.

Varie sono le culture dove è stata o è praticata la magia sessuale, ad esempio nell'antichità classica all'interno dei culti di *Ermes* e *Bacco* e ancora più anticamente nell'Asia Minore dai sacerdoti di *Inanna/Ishtar*[54], fino ad oggi nell'Asia centrale nel tantrismo e in altre sette di induiste.

In Europa e nella società occidentale a parte il periodo classico e preistorico se ne riscontra l'uso in correnti ermetiche, alchemiche, gnostiche e sataniche, e in culti che fondono tra loro questi elementi.

Nel tardo Medioevo all'interno dei *sabba* la magia sessuale era il più delle volte legata a residui di cerimonie pre-cristiane, ad una tradizione pagana mai estintasi in Europa e raramente ad una adorazione del diavolo. Maggiori documenti attestano l'uso della magia sessuale alla corte di Luigi XIV come parte di una celebrazione per la prima volta indicata come "Messa nera". Un'inchiesta del prefetto Nicholas de la Reynie del 1679 rivelò che dal 1666 Catherine Deshayes Montvoisin alias La Voisin, riforniva le nobildonne della corte reale di medicine e cosmetici, ma organizzava anche con la complicità di sacerdoti cattolici, tra cui tale Guisburg, riti satanici dove oltre la profanazione di ostie, e sacrifici di feti abortiti e bambini, le clienti avevano rapporti sessuali con il sacerdote officiante e bevevano un *elisir* a base di secrezioni sessuali, sangue mestruale e sangue essiccato di pipistrello. I riti dovevano aiutare le clienti a mantenersi giovani e belle. Dopo che l'organizzazione fu stroncata il Re stesso tentò di cancellare ogni traccia dell'inchiesta dato il coinvolgimento di famose nobildonne, tra cui la marchesa François Athenais de Montespan che era una delle sue "favorite". Alcune copie dei verbali vennero bruciate ma grazie all'accortezza del prefetto de la Reynis di stilarne diverse, qualcuna è giunta fino a noi.

Negli ambienti esoterici della seconda metà dell'Ottocento il "caso La Voisin", con le descrizioni

particolareggiate dei riti, furono fonte di ispirazione per gruppi esoterico-satanisti, che venivano combattuti da altri gruppi, praticanti anche loro magia sessuale ma non la venerazione di satana.

Tra i personaggi di quel periodo vi era Joseph Antoine Boullan (1824-93) che derivò il proprio credo da Eugène Vintras (1807-75), un visionario antisatanista che operò tra la Francia e Londra. Boullan era inizialmente un apprezzato sacerdote cattolico dottore in teologia; nel 1858 persino Papa Pio IX lo incoraggiò nella sue riflessioni mistiche. Col tempo si allontanò sempre più dal cattolicesimo e approfondendo lo studio del demonio si dedicò all'occultismo fondando una corrente mistero-apocalittica. «Il tema di Boullan è sostanzialmente gnostico: "l'uomo è imprigionato nella materia, e per poter combattere l'ultima battaglia contro il Demonio e i suoi agenti deve liberarsi, "ascendere"[...] Le unioni di vita sono il mezzo dell'ascensione»[55].

Le "unioni di vita" consistono in rapporti sessuali praticati tra due creature di diversa natura, prima dell'unione i due esseri si trovano in scalini diversi dell'ascensione, cioè dell'evoluzione spirituale e al termine del rito la superiorità di un soggetto si è trasferita nell'altro permettendogli di elevarsi maggiormente verso l'ascensione. Gli umani devono unirsi sia tra loro sia con creature più evolute come gli spiriti di luce, o meno, come gli spiriti degli elementi, permettendo così a tutti di ascendere. Insieme alle unioni si praticava l'ingestione del "fermento di vita" composto da secrezioni sessuali a cui Boullan aggiungeva a volte urina e feci; queste pratiche consentono, a suo dire, la formazione di un "Corpo Spirituale Glorioso" o "Nostro corpo di immortalità".

Joris Karl Huysmas (1848-1907) fu uno degli allievi favoriti di Émile Zola ma dopo una parentesi naturalista romperà con il maestro, e nel 1884 pubblicherà uno dei manifesti del Decadentismo. Huysmas si immerse nel mondo dell'occultismo parigino frequentando diversi maestri e seguaci di gruppi esoterici anche a sfondo satanico; avrà un rapporto personale con Boullan, e oltre a venire in possesso di alcuni suoi documenti, accoglierà in casa Julie Thimbault una delle sue più convinte seguaci. La sacerdotessa svolgeva funzioni da cuoca e maga personale di Huysmas che sentiva il bisogno di protezioni magiche visto gli ambienti che frequentava. Proprio a casa sua Thimbault praticò per diversi anni i riti di Boullan, ma nel 1898 Huysmas allontanerà e denigrerà la donna a fronte di un avvicinamento al cattolicesimo.

Huysmas è una figura centrale perché nelle sue opere, specialmente *Là-bas* del 1890[56], descriverà le messe nere e le pratiche di magia sessuale praticate nell'ambiente esoterico della Francia dell'ottocento, ispirando culti satanici, e non, nel loro credo e nelle celebrazioni. Le opere di Huysmas influenzarono, tra l'altro, l'Ermetic order of the Golden Dawn, fondata nel 1888, che ebbe tra le sue fila Aleister Crowley convinto sostenitore e profondo indagatore della magia sessuale; quest'ultimo, dopo i diverbi con Yeats e altri membri dell'ordine, fonderà l'Argeteum Astrum. I fondamenti del pensiero e dei riti di Crowley si mescoleranno al satanismo nella Chiesa Satanica di Anton La Vey, e per filiazione al Temple of Set e al Temple of The Vampire, fondati proprio da due sacerdoti scismatici di La Vey.

Riassumendo: nell'età moderna, in occidente si osserva un consolidarsi nel tempo del legame tra magia sessuale, satanismo e vampirismo. Fino al Seicento la magia sessuale non risulta essere stata usata in culti istituzionalizzati, ma in piccoli gruppi praticanti riti basati su antiche tradizioni pagane, a cui solo a volte si aggiungeva un elemento satanico[57]. Successivamente il caso "La Voisin" mette in luce un principio di istituzionalizzazione del satanismo e l'importanza al suo interno della magia sessuale. Nell'Ottocento queste pratiche magiche si diversificano diffondendosi in numerosi gruppi esoterici a sfondo satanico e non.

Pare che le due più importanti opere sui vampiri dell'epoca, *The Vampyre* e *Dracula*, usassero il vampirismo come metafora per criticare la magia sessuale praticata da gruppi satanici, o comunque fondati sul soddisfacimento personale a scapito del più debole. Nel novecento l'uso della magia sessuale fu esplicito dapprima in movimenti esoterici a sfondo gnostico, come l'Argeteum Astrum, poi nella Chiesa Satanica; e infine, a chiusura del cerchio, in culti che si richiamano apertamente all'immagine del vampiro, utilizzando una figura oggi resa attraente e accettabile ma il cui richiamo era stato pensato nel secolo passato per screditare proprio questo genere di culti.

CAPITOLO II: L'EVOLUZIONE DEL VAMPIRO

2.1 IL "VAMPIRO STORICO"

L'origine del mito del vampiro, come si è detto, è incerta. Introvigne presenta cinque teorie come le più diffuse sull'argomento: teoria dell'origine universale o preistorica, sciamanica, orientale, europea antica o medioevale e teoria dell'origine moderna[58]. Secondo la prima andare in cerca del tempo e luogo di nascita del mito del vampiro è inutile perché è una figura presente da sempre e ovunque nelle società umane; le altre teorie indicano invece coordinate spaziali e temporali più o meno precise per la nascita del fenomeno. Appoggiare una o l'altra dipende molto dalla definizione di vampiro e dalla credibilità data ai vari autori sostenitori.

A volte i documenti citati sono di difficile datazione e il problema si complica quando si cerca di datare tradizioni orali nate molto prima delle trascrizioni giunte fino a noi. Sicuramente alcune tradizioni sono legate da una radice comune, ma trovarne le prove può risultare un'impresa ardua; risulta ad esempio difficile trovare le prove dell'influenza del vampiro zingaro nell'area balcanica, o del vampiro indiano nella cultura zingara; e la ricerca diviene ancora più complessa quando si studiano culture ancora sconosciute come quelle preistoriche e mediorientali, o anche prettamente orali come quella Celtica e nativo americana.

Sicuramente il vampiro approda alla letteratura diverso tempo dopo la sua nascita ed è stata senza dubbio la società occidentale che, a partire dal Settecento, ha dato il maggior contributo all'evoluzione e diffusione capillare del mito monopolizzandolo grazie ai suoi media sempre più globali. Il vampiro occidentale a partire dalla "scoperta" del Settecento ha subito diverse mutazioni ma la nuova figura non è mai riuscita a cancellare completamente la precedente, così al vampiro più diffuso che acquisisce un posto fondamentale nella cultura del momento si affiancano le altre figure che sopravvivono in testi occasionali e nella conoscenza dei più curiosi e/o esperti e restano in attesa lontano dalla grande scena.

Una linea evolutiva del vampiro occidentale può avere come genitore un "vampiro storico" e passare, con la diffusione del vampiro in poesie e racconti, ad un vampiro "classico" poi ad uno postmoderno per giungere al "vampiro della tomba accanto".

Con l'espressione vampiro "storico" si indica il mito così come si diffonde all'inizio del Settecento. Quella che può essere chiamata la "scoperta" dell'occidente avviene sia tramite i rapporti ufficiali dell'impero asburgico e sia come conseguenza dei dibattiti degli studiosi siano essi teologi o scienziati, scettici o credenti. Il vampiro "storico" prende vita grazie a queste fonti caratterizzate dal fatto di non essere prodotte e diffuse per scopi puramente di intrattenimento ma di informazione e studio; l'ufficialità di queste fonti e il provenire da studiosi autorevoli convinse in un primo periodo buona parte della società sulla reale esistenza dei vampiri creando per alcuni decenni una situazione fino ad oggi unica in questo continente. Da queste considerazioni deriva la "storicità" di questo primo vampiro occidentale.

Se la vera scoperta europea del vampiro avvenne nei primi decenni del Settecento, alla fine del XVII secolo si ha un anticipo del fitto dibattito che infiammerà nel secolo successivo. Nel 1679 a Lipsia viene pubblicato la *Dissertatio historico-philosophica de masticatione mortuorum*[59] un'opera del teologo protestante Philip Rohr sulla natura dei *nachzehrer*; questi cadaveri rianimatisi dentro la tomba masticano i vestiti tutto ciò che trovano alla loro portata comprese le proprie parti del corpo producendo uno strano e particolare rumore; conseguente all'atto della masticazione è l'assorbimento dell'energia vitale di chi abita vicino il loro sepolcro; assorbono un'adeguata quantità di energia questi non-morti escono dalla tomba e cominciano ad attaccare i viventi fisicamente.

Il *nachzehrer* era conosciuto nel Seicento nella Kashubia, regione ora polacca, e in Germania orientale, ma la credenza può essere di origine boema e morava; sicuramente la sua diffusione in terre di Germania favorì l'attenzione degli studiosi prima del *vampir* che era maggiormente diffuso in terre appartenenti in quel periodo all'Impero Ottomano. Inizialmente il *nachzehrer* era leggermente diverso dal vampiro di Melton ma può essere benissimo considerato un vampiro nella sua definizione allargata, ma col passare del tempo le due figure si sono avvicinate sempre più fino a sovrapporsi.

Il *vrykolakas* Greco subirà la stessa evoluzione: il dibattito di cui era protagonista nel Seicento si riferiva ad una figura che non può essere considerata un vampiro: nel suo caso il cadavere rianimatosi poteva arrivare ad uccidere gli umani e gli animali ma mancava l'ingestione di fluido vitale anche nella forma di assorbimento di energia tipica del *nachzehrer*, anche se nel secolo successivo sarà descritto anche come succhiatore di sangue e rientrerà nella categoria del "vampiro storico".

Si può dunque affermare che il *nachzehrer* è un primo esempio di "vampiro storico", l'opera di Philip Rohr racconta numerosi casi e ragiona poi sulla genesi del *nachzehrer* riportando varie tesi: «la rassegna è del massimo interesse perché si fa riferimento a testi oggi in parte perduti di dotti dell'epoca, che partecipavano insieme a Rohr a una discussione evidentemente considerata importante e seria»[60]. Rohr alla fine sosterrà come causa della genesi il Diavolo che essendo incorporeo deve utilizzare corpi umani per agire sulla materia e il *nachzehrer* perseguirà gli scopi del maligno di spargere il terrore, insinuare il dubbio sulla provvidenza, diffondere pestilenze grazie alle esumazioni di cadaveri per scovare il non-morto; nonché di gettare cattiva fama su alcuni defunti perché è convinzione diffusa che il *nachzehrer* era in vita una persona malvagia. Alcuni temi dello studio di Rohr saranno propri del dibattito sui vampiri del Settecento.

Passando al *vampir* si è detto dell'importanza dell'annessione del 1718 all'impero asburgico di terre serbe e valacche e di come i primi a dover confrontarsi con il vampiro furono le autorità austriache cui era assegnato il governo di queste terre di confine. Il caso del vampiro Peter Plogojowitz a Kisilova ci viene narrato dal provveditore imperiale Fromann che assiste personalmente all'esumazione e può constatare i segni attribuiti ai vampiri cioè il corpo non decomposto, il sangue fresco nel cuore, nell'apparato circolatorio e ovviamente in bocca per averlo succhiato alle vittime; sottolinea anche la mancanza dell'odore tipico dei cadaveri. Nel rapporto riferisce che fu costretto ad assecondare le richieste del popolo per mantenere l'ordine pubblico e «se un errore è stato commesso in questa materia, non io ne venga ritenuto responsabile ma la folla».

L'eco in Europa fu lieve, il giornale tedesco *Das Wienerische Diarium* pubblicherà il rapporto e sarà anche trascritto da Michael Ranft in quello stesso anno per la prima edizione del *Dissertatio historico-critica de masticatione mortuorum in tumulis*[61]: un'opera su *nachzehrer* in risposta al testo di Rohr ma contenente anche casi di vampirismo; Ranft avanza l'ipotesi dell'anima vegetativa la quale permane nel cadavere permettendogli una certa rigenerazione dei tessuti, la crescita di peli e unghia e lo sviluppo di una immaginazione carica di sentimenti negativi verso le persone odiate al momento della morte che porterà le vittime ad indebolirsi fino a morire. Non ci sono spiriti buoni o malvagi per Ranft, ma una magia naturale sta alla base della genesi di *nachzehrer* e vampiri: a queste idee si rifaranno le spiegazioni esoteriche del Settecento. Ma la vera mania per i vampiri arriverà nel 1732 a causa del rapporto della commissione medico-militare diretta dal chirurgo Johann Flückinger circa l'epidemia di vampirismo dilagata a Medwegya dove diciassette persone erano morte in tre mesi e alcune di queste erano giovani e sane prima di ammalarsi inspiegabilmente e morire in pochi giorni.

L'epidemia del '32 secondo gli abitanti era diretta conseguenza del caso di vampirismo di circa cinque anni prima quando Arnold Paole era morto dopo aver contratto in campagne militari il vampirismo e l'autorità locale aveva provveduto alla distruzione del non-morto, ma nonostante ciò alcuni abitanti si erano in seguito cibati di bovini precedentemente succhiati da Paole diventando anch'essi vampiri. Flückinger è scrupoloso nella sua indagine e procede con l'autopsia dei cadaveri accusati dal popolo di vampirismo, riscontrando i segni già riportati da Fromann.

Una donna di nome Stanacka era morta tre giorni dopo aver subito un morso al collo da un vampiro; l'autopsia avvenuta a più di due mesi dalla morte rivelò l'incorruttibilità del cadavere e un livido blu lungo e sottile proprio al collo. Flückinger prima di far decapitare e bruciare i corpi sospetti di vampirismo ne analizza altri seppelliti vicino per constatare se l'incorruttibilità era causata da particolari caratteristiche del terreno, ma questi vengono ritrovati in normale decomposizione. Flückinger era un medico militare, serio ed esperto nel suo campo, e anche se non vede personalmente attacchi di vampiri non può ignorare la stranezza della situazione, e dal modo in cui decide di procedere traspare l'accettazione del fenomeno del vampirismo.

Si interessarono al problema le corti europee che intimorite dal problema chiederanno un parere alle facoltà di medicina. Giornali, medici e teologi scriveranno parecchio sul vampiro e nel 1734 Ranft scriverà «In tutte le

riunioni di persone delle classi superiori e inferiori se ne parlava. Perfino le dame cominciarono a discutere di questo argomento»[62]. Le spiegazioni appartenevano a tre categorie: teologiche, mediche, esoteriche e all'interno di queste vi erano credenti e scettici sull'esistenza del vampiro.

La visione scettica prese il sopravvento attorno alla metà del secolo e fu sostenuta inizialmente dai medici, fra i quali cui coloro a cui si erano rivolti i sovrani di Francia, Prussia e naturalmente d'Austria. Re Federico Guglielmo I ricevette una copia del rapporto di Flückinger la fornisce alla Società reale prussiana delle scienze che già nel 1732 in una relazione firmata da Otto zum Stein parla di superstizioni. Maria Teresa d'Austria aspetterà la relazione del medico di corte Gerhard van Swieten redatta nel 1755 per rassicurarsi sul fenomeno e vietare, nello stesso anno, l'esumazione e il rogo per i cadaveri sospettati di vampirismo con un "*Rescritto sui Vampiri*".

Anche la chiesa, o almeno la sua parte più influente, diverrà scettica e nonostante il vampiro compare nel manuale di esorcismo di Solanus Mon Schmidt del 1738, Papa Benedetto XIV nel 1749 è convinto che sia tutto frutto della fantasia. Sicuramente il diffondersi delle idee illuministe giocò a favore della fazione scettica e anche se il dibattito sarà particolarmente presente per tutto il Settecento, nel XIX saranno ormai pochi a discuterne in campo accademico e teologico mentre resterà vivo in ambiente esoterico grazie anche al dilagare dello spiritismo. Nel XX secolo alcune sette a sfondo satanico riporteranno alla luce le riflessioni sull'esistenza del vampiro, ma il "vampiro storico" aveva già perso da due secoli il primato.

Ma c'è da chiedersi quali sono le caratteristiche di questo vampiro?

Cercando di unificare le ipotesi circolanti all'inizio del Settecento, quando, è bene ripeterlo, il vampirismo era oggetto di una disquisizione accademica e non un personaggio letterario, lo si può intendere come un essere umano morto che si risveglia in una nuova condizione. Nel suo nuovo stato prova un forte bisogno di nutrirsi ma solo la vita di altri esseri umani o mammiferi potrà saziarlo, così succhierà il sangue nel caso di un *vampir*, o assorbirà l'energia vitale dalla distanza nel caso del *nachzehr*, ma anche quest'ultimo dopo essersi nutrito adeguatamente può attaccare fisicamente.

La rinascita come vampiro non è influenzata dal sesso di appartenenza, ma altre caratteristiche di nascita, vita e morte indicano maggiori possibilità di divenire vampiro: anomalie fisiche come deformazioni o il nascere dementi, con molto pelo o con i denti o in un giorno di festa, nascere morti, essere un figlio illegittimo, essere stati maledetti alla nascita dalla madre o da un sacerdote. Maggiori possibilità ha anche chi in vita ha fatto un patto con il demonio, l'ha adorato come fanno le streghe, è stato particolarmente malvagio, è stato morso da un altro vampiro o ha mangiato la carne di animali morsi da un vampiro; infine è più facile divenire vampiro se si è morti scomunicati, a seguito di un incidente, suicidati o assassinati.

Sicuramente la classe sociale di appartenenza ha una relazione con il vampirismo, perché il "vampiro storico" non è mai stato in vita un nobile, anzi appartiene solitamente alle classi più basse come contadini, pastori, soldati ma anche commercianti.

Per coloro che credevano nel vampiro quelle indicate erano qualità ed eventi che facilitavano la rinascita ma il vero motivo era comunque un mistero, certo fin dall'inizio è presente una componente malvagia e demoniaca e un legame con il demonio non abbandonerà mai il vampiro. Altre motivazioni come l'esistenza di una sorta di veleno o malattia saranno sostenute da coloro che trovavano difficile ammettere l'esistenza di una creatura non obbediente alle leggi naturali, e questa corrente sarà la stessa che porterà verso la metà del XVIII secolo allo scetticismo illuminista e a negare l'argomento nella sua totalità.

Il "vampiro storico" al risveglio si trova dotato di maggiore forza fisica, agilità e resistenza; ma le capacità intellettive diminuiscono notevolmente; la maggior parte delle volte non pronuncia parola e pare non capire ciò che gli si dice: non risponde alle domande, non mostra segni di comprensione e non usa oggetti; esce dalla tomba tramite un qualche potere che gli apre un passaggio attraverso la terra e una volta fuori si aggira in cerca di una preda per nutrirsi. Il comportamento lo avvicina più ad un animale affamato che a un uomo. La memoria della sua vita passata è svanita quasi completamente, qualche oggetto, un nome, una casa sono le sole cose che gli restano in mente ma come immagini isolate senza relazione tra loro, spesso infatti dopo la rinascita si aggira

nei pressi della sua ultima abitazione, aggredendo prima di tutto i propri parenti; un caso tipico è l'aggressione ai danni del coniuge mentre questi è a letto.

La sua nuova abitazione è il sepolcro dove era stato deposto e a cui fa sempre ritorno; il suo corpo non imputridisce ma anzi può ringiovanire grazie al sangue delle vittime, e con il passare del tempo non sembra evolversi o aumentare i propri poteri. Non instaura rapporti con altri vampiri con cui condivide il terreno di caccia o il cimitero, e anche se questi dovessero essere stati creati da lui, non si crea alcun rapporto tra loro, piuttosto è come se si ignorassero a vicenda: ognuno è una creatura isolata attirata solo dalla vita/sangue delle possibili vittime.

Non pare possa essere ucciso, o meglio distrutto, quando è fuori dalla tomba durante la notte, perché risulta particolarmente forte. Bisogna invece sfruttare la sua abitudine di tornare alla sepoltura, dove sdraiatosi diverrà inerte fino alla notte successiva; in quest'arco di tempo si aprirà la tomba per poi agire con la procedura classica: paletto, decapitazione e fuoco; un esorcismo durante l'esecuzione facilita il compito. L'estrema durezza e resistenza del corpo del vampiro può costringere gli esecutori a tagliare a pezzi il non-morto per facilitare l'azione delle fiamme.

Mentre la pira distrugge le carni si possono sprigionare fumi asfissianti e pestilenziali e la possibilità di epidemie diviene alta, non stupisce quindi l'accostamento dei fenomeni di vampirismo con la diffusione della peste come in effetti avvenne nei primi decenni del settecento nell'Europa dell'est.

Il "vampiro storico" fu un'immagine forte nel XVIII secolo e l'aumentare dello scetticismo degli studiosi non impedì al vampiro di rinascere prima nella poesia e poi nella prosa. Gli scrittori che per prima cedettero al fascino del mito del vampiro erano cresciuti proprio durante la sua affermazione a livello dotto e popolare, fu l'inizio di un nuovo vampiro destinato a maggiore fortuna di quello storico.

2.2 IL "VAMPIRO CLASSICO"

In Europa Occidentale non è mai esistito un fenomeno paragonabile al vampirismo del folklore dell'est e sud/est del continente, nessuna epidemia ha sconvolto le città dei grandi stati europei e i pochi casi di presunto vampirismo vanno considerati come eccezioni. Ma ciò non ha impedito al mito del vampiro di radicarsi in questa parte dell'Europa nelle vesti di "vampiro storico": non una creatura del folklore ma un oggetto di studio che, come si è visto, conobbe il suo apice a metà del Settecento allontanandosi poi dal centro dell'attenzione lentamente ma inesorabilmente con il diffondersi dell'illuminismo.

Ma i discorsi dei dotti e ancor di più quelli dei giornali e dei salotti crearono un substrato culturale che portò il vampiro a trasferirsi dai saggi alla letteratura, e a metà del XIX secolo il mito del vampiro era ormai conosciuto anche tra le classi più basse e diveniva il soggetto di scadenti pubblicazioni economiche.

Forse fu proprio il diffondersi dello scetticismo sulla realtà di queste creature ad aprire la porta alla sua speculazione letteraria: mentre lo studioso serio rischiava il suo status anche solo riflettendo sulla possibile esistenza del vampiro, l'artista aveva carta bianca sull'argomento perché la sua opera non mirava a istruire ma a dilettere.

Nella letteratura si delineò poco alla volta il vampiro che tutti abbiamo imparato a conoscere fin da piccoli, cioè un nobile, malvagio ma anche intelligente e sensuale; è il "vampiro classico": un vampiro destinato a maggior successo del predecessore.

La prima poesia sul vampiro viene pubblicata nel 1748 sul *Der Naturforscher* di Lipsia, si tratta di *Der Vampir* di Heinrich August Ossenfelder, sedici anni dopo i fatti di Medwegya, ma *Der Vampir* fu una primizia dato che la moda letteraria del vampiro si svilupperà qualche decennio dopo, inoltre in quest'opera il non-morto ricalca la figura del "vampiro storico" richiamandosi agli episodi dell'est Europa.

Nel 1797 Johann Wolfgang Goethe scrive *Die Braut Von Korinth* tratto da un racconto di Flegone del II secolo d.C. e Samuel Taylor Coleridge nello stesso anno pubblica la prima parte di *Christabel*: Goethe narra di una fanciulla morta che si rianima e torna tra i vivi intrecciando una relazione sessuale con un giovane e Coleridge presenta una donna che ospitata in casa di Lord Leonine affascina la figlia Christabel e ringiovanisce succhiandone l'energia vitale.

In entrambe le opere la morte si intreccia con l'erotismo, preannunciando una caratteristica del "vampiro classico", il vampirismo non viene comunque nominato, ma queste pagine influenzeranno molti degli scrittori che tratteranno quest'argomento negli anni successivi. Tra i poeti che si sono interessati al vampiro si possono citare Gerge G. Byron che come si è detto sarà legato al vampiro più di quanto immaginava, John Keats, Charles Baudelaire, Rudyard Kipling, ma anche italiani appartenenti alla scapigliatura e al futurismo come Emilio Praga, Arrigo Boito e Filippo Tommaso Martinetti.

Anche se il vampiro è apparso in letteratura nella forma di poesia e in questa si trovano i primi importanti accenni, cronologicamente sarà prima nella prosa che farà la sua apparizione il "vampiro classico".

Nella prosa il primo racconto a tema vampirico è probabilmente *Non svegliare i morti* di Johann Ludwig Tieck dalla datazione incerta ma probabilmente precedente al *The Vampyre* di John William Polidori del 1819. Ma sarà in quest'ultimo che entrerà in scena la figura destinata a divenire *cliché*: il vampiro nobile, educato e di bel aspetto con qualcosa di oscuro ad adombrargli lo sguardo, un particolare che anziché allontanare, attira maggiormente, rendendolo il "bel tenebroso" che tutti conosciamo.

The Vampyre di John William Polidori viene pubblicato per la prima volta nella rivista *New Monthly Magazine* e pochi giorni dopo su volume. La paternità del racconto venne attribuita dall'editore Colburn a Byron per motivi pubblicitari. Polidori era stato per alcuni mesi il medico personale del famoso poeta e volle subito rivendicare la paternità dell'opera ma ebbe scarso successo, l'ingiusta accusa generò una cattiva fama per Polidori nell'ambiente letterario del tempo e fu probabilmente una delle cause del suicidio nel 1821; la riabilitazione arrivò dopo parecchio tempo.

The Vampyre fu pensato da Polidori nel 1816 durante un famoso soggiorno a Villa Dionati insieme a scrittori famosi del tempo; Percy Bysshe Shelley, Mary Shelly e Byron stesso che Polidori accompagnava essendo il suo medico personale. Durante quel soggiorno il gruppo si promise di scrivere ognuno un racconto dell'orrore e il *Frankenstein* di M. Shelley è rimasto il più famoso tra questi. Byron non scrisse un'opera ma un abbozzo incompleto che diverrà il canovaccio del racconto di Polidori; questo particolare non fu mai tenuto segreto dall'autore.

In *The Vampire* si narra di Lord Ruthven: un conte malvagio, ma gran seduttore, che intreccia una strana amicizia con il protagonista Aubrey. I due intraprendono un viaggio e giunti in Italia si separano perché la condotta amorale di Ruthven, che si diverte a sedurre e abbandonare, nonché a far cadere in rovina il prossimo, disgusta Aubrey. Il protagonista arriva in Grecia e conosce una ragazza di nome Iante di cui presto si innamora. Una notte mentre si trova in un bosco entra in una casa attirato dalle grida di una donna e viene attaccato alle spalle, ma il misterioso aggressore fugge prima di ucciderlo a causa dell'arrivo di un gruppo di persone intenti a cercare la donna. Questa viene trovata ormai morta e si scopre essere proprio Iante. Con la sua morte Aubrey cade preda di una violenta febbre e viene assistito da Lord Ruthven improvvisamente ricomparso al suo fianco. Aubrey guarisce e riprende a viaggiare con il nobiluomo, ma vengono attaccati da dei briganti e Ruthven rimasto ferito e in fin di vita, prima di spirare, gli fa promettere di non rivelare per un anno e un giorno a nessuno la sua condotta immorale e la sua morte.

Aubrey torna a Londra per scoprire che Lord Ruthven è ancora vivo e frequenta nuovamente l'alta società continuando a sedurre numerose donne. Il protagonista comprende che l'ex amico è in realtà un vampiro. Ma Aubrey tenendo fede al giuramento fatto non riesce a smascherare la vera identità del mostro e sarà anzi dichiarato pazzo; alla fine del racconto scopre che la sorella sta per sposare proprio il nobile vampiro.

Il giorno dopo le nozze gli sposi partono ma il giuramento è finalmente concluso, Aubrey racconta la verità ai dottori che lo tenevano segregato in casa per la presunta pazzia, li convince ma muore subito dopo. I medici

partono all'inseguimento dei due sposi ma al loro arrivo il conte è già scomparso e la sorella di Aubrey, ormai, un'altra vittima del vampiro.

Lord Ruthven, il malvagio conte vampiro, è omonimo al Clarence Ruthven alias Lord Glenarvon protagonista del racconto di Lady Caroline Lamb *Glenarvon*, del 1816, descritto dall'autrice facendo esplicito riferimento a Byron da cui era stata sedotta e abbandonata. In questo racconto Byron-Lord Ruthven non è proprio un mostro ma ne ha l'animo, è un assassino delle sue amanti che verrà rapito dal demonio. Polidori prenderà questa figura e darà vita ad un'immagine di vampiro che sarà lo stereotipo fino ai giorni nostri; né lui, né la Lamb o tanto meno Byron potevano immaginare che Lord Ruthven sarebbe stato per anni il vampiro per antonomasia, soppiantato, solo nel '900, da un altro conte: Dracula, che all'inizio dell'omonimo romanzo è un vecchio dall'aspetto sinistro per divenire, dopo il "trasloco" a Londra, giovane, bello e sensuale pronto a prendere nell'alta società lo stesso posto del Ruthven di Polidori.

La trasformazione del vampiro operata da Byron e dal suo medico è spiazzante rispetto ai vampiri del Settecento e di molte poesie precedenti, la distanza dal "vampiro storico" è notevole, oltre l'aspetto erotico è importante notare lo spessore psicologico maggiore, gli umani divenuti vampiri cominciano a mantenere le facoltà mentali possedute in vita continuando comunque ad uccidere per nutrirsi e il carattere animalesco e brutale non scompare, ma viene celato da un'attraente maschera.

L'anonimo autore del *Histoire des vampires* del 1820 comprese subito l'entità del cambiamento, come dimostra un brano citato da Introvigne, che riferendosi a Polidori scrive « [...] ha fatto del suo Ruthven uno spettro che viaggia, che frequenta la società, che seduce le giovinette e che si sposa per succhiare il sangue alla moglie. I vampiri della Moravia erano certamente temuti; ma avevano meno potenza. Questo è amabile, seducente, e benché abbia l'occhio di un grigio mortale, fa conquiste in società» [63].

Il riferimento ai vampiri della Moravia è molto pertinente infatti come si è detto i resoconti ufficiali che avevano portato in "Europa" il vampiro si riferivano tutti a uomini o donne del volgo, che erano brutali come animali e che non solo non avevano alcun interesse o capacità deduttiva ma erano temuti e terrorizzavano perfino i parenti più prossimi, erano mostri dentro e mostri fuori, la minor potenza si riferisce alla maggiore capacità predatoria di un essere che riesce a nascondere la sua vera identità e quindi ad evitare la fuga della vittima, a non mostrarsi pericoloso anzi desiderabile.

Il vampiro dell'inizio dell'Ottocento incarna la paura del serial killer, una figura che nascerà proprio in quel periodo, una persona insospettabile che vive una doppia vita, persona comune, magari socialmente rispettabile e mostro, non sarà quindi un caso che questa figura di vampiro è contemporanea anche a Jack lo squartatore.

Il mutamento attuato da Polidori si estese presto anche ai vampiri di sesso femminile.

Nel *Dracula* le tre vampire amanti del Conte ci vengono presentate secondo un'immagine divenuta già tipica per le vampire nei quasi ottant'anni che separano Ruthven da Dracula: la malvagia e oscura seduttrice a cui non si può resistere ma il cui amore porta alla morte. Le tre vampire riescono con la loro ammaliante bellezza a sedurre Jonathan Harker, l'agente immobiliare che raggiunge Dracula in Transilvania ad inizio romanzo, e nonostante questi percepisce qualcosa di tenebroso in loro non cerca di fuggire terrorizzato come tenta di fare dal Conte Dracula:

«Tutte e tre avevano denti candidi e luminosi, che risplendevano come perle contro il rosso rubino delle turgide labbra. Qualcosa in loro mi creava disagio, brama e al tempo stesso paura mortale. Nel mio cuore ho sentito un desiderio malvagio, ma ardente, di essere baciato da quelle labbra rosse... Io giacevo immobile, guardando attraverso le ciglia, in un'agonia di deliziosa anticipazione[...] Aveva qualcosa di dolce, odore di miele [...] ma quel dolce aveva un fondo acre, la stessa ripugnanza dell'odore del sangue [...] la fanciulla bionda si è inginocchiata e chinata su di me con avidità [...] Sentivo il tocco morbido e vibrante delle labbra sulla pelle sensibilissima del mio collo, la durezza di due denti acuminati che lo sfioravano... Ho chiuso gli occhi in un'estasi di languore, e ho atteso, atteso col cuore in tumulto» [64].

Questo tipo di vampira si era ormai affermato e Bram Stoker non fa che riprendere una figura usata questa volta

prima in abito poetico e l'esempio migliore del XVIII secolo è probabilmente *Il Vampiro e Le metamorfosi del vampiro* in *I Fiori del Male* di Baudelaire.

Nell'Ottocento quindi il vampiro diviene in Europa occidentale un mito, grazie all'interesse a lui dedicato dagli scrittori; nella sua veste di "vampiro classico" comincia ad assolvere alla tipica funzione del mito cioè divenire lo specchio e l'incarnazione delle paure di un'epoca, così se il vampiro Ruthven mostra la paura della società per il male che si nasconde nelle caleidoscopiche metropoli ottocentesche la vampira diviene nello stesso periodo la raffigurazione della paura maschile di una donna che rifiuta di sottomettersi, che reclama i suoi diritti, che riscopre il suo potere, la sua aggressività, che scopre le zanne potremmo dire; è la seduttrice/mangiatrice di uomini che sarà chiamata ad inizio '900 *Vamp*, proprio in riferimento alle vampire.

Una paura che riemerge con prepotenza nel secolo della rivoluzione industriale; un secolo in cui le donne divengono forza lavoro al pari degli uomini, un secolo che vede la nascita del movimento femminista. Come era avvenuto nei tempi passati, la cultura maschile risponde alla paura demonizzando la nuova donna che non vuole essere solo oggetto ma soggetto, che desidera avere e non solo dare, che prende possesso del proprio corpo e della propria sessualità; e se in passato la paura aveva preso le sembianze di Lilith [65] e successivamente di *Lamiè*, e *Succubi*, nell'Ottocento si incarna proprio nella vampira.

Il "vampiro classico" fu presente in opere letterarie di qualità fino ai primi decenni del XX secolo e oltre a *The Vampire* e a *Dracula* sono sue colonne portanti *Varney the Vampire; or The Feast of Blood* e *Carmilla*: il primo è un romanzo popolare inglese a puntate che fu pubblicato a partire dal 1845, per lungo tempo è stato attribuito a T. P. Prest ma probabilmente l'opera nacque da una collaborazione tra questi e J. M. Rymer [66] ed è forse il primo racconto ad avere un vampiro per protagonista.

La *Carmilla* fu scritta da Sheridan Le Fanu nel 1871 e riprende il tema dell'amore lesbico già presente in *Christabel* ma presentandolo in modo più esplicito, questo racconto influenzerà particolarmente le vampire delle opere successive.

Per buona parte del XX secolo il "vampiro classico" dominerà la scena, a lord Ruthven si sostituirà il Conte Dracula come figura principale ma come si è visto i due vampiri hanno molto in comune, e si possono considerare appartenenti allo stesso tipo vampirico, ciò si intuisce già dal nome: sono infatti entrambi nobili.

Probabilmente tra la fine dell'Ottocento e gli anni Settanta del Novecento le opere incentrate sul vampiro saranno per la maggior parte trasposizioni più o meno fedeli del *Dracula* di Stoker e insieme ad una diffusa mancanza di qualità mostreranno scarsa originalità; alla fine di questo periodo vedrà la sua comparsa il vampiro per bambini, forse la figura più innovativa di tutto il periodo e parallelamente si intensificheranno le interpretazioni comiche del succhiasangue.

A parte le considerazioni appena fatte si deve sottolineare l'incredibile numero di opere apparse nell'ultimo secolo, si parla di diverse migliaia, e la moltiplicazione dei tipi di testo, soprattutto a causa della nascita del cinema e del fumetto.

Per quanto riguarda il cinema il vampiro si è ritagliato fin dall'inizio un posto d'onore e si può affermare con una certa sicurezza che il tema vampirico è il più diffuso tra tutti quelli trattati nella sua storia considerando anche le pellicole che non rientrano nel genere dell'orrore. Nel primo film di questo genere; *Le Manoir du Diable* del 1896 di Gorge Méliès, il primo esperto di effetti speciali nella storia del cinema, apparve un essere diabolico che si tramuta in pipistrello e svanisce davanti al crocifisso con evidente richiamo al vampiro.

Seguiranno diversi film alcuni completamente perduti come *The Vampire* del 1913 di Robert Vignola e altri che solo casualmente hanno evitato la stessa sorte come *Nosferatu – eine symphonie des grauens* del 1922 del regista Wilhelm Murnau.

Questo è considerato dai critici uno dei film più belli di tutti i tempi; è una libera trasposizione, meno libera di tante che seguiranno, del romanzo di Bram Stoker contro cui si accanì la vedova dello scrittore, Florence Stoker, a cui Murnau aveva tentato, cambiando i nomi dei personaggi, di non pagare i diritti d'autore; la causa fu vinta

dalla vedova e si procedette alla distruzione delle pellicole, ma alcune non furono rintracciate e sono giunte fino a noi. Nel film il Conte Orlok è l'altare ego di Dracula, ma a differenza del romanzo il vampiro rimane mostruoso per tutta la pellicola e si discosta quindi dall'opera originale per la mancanza del ringiovanimento e della sensualità acquisiti da Dracula quando giunge a Londra, sostituita nel film da Brema; si può quindi affermare che il Conte Orlok è a metà strada tra il "vampiro storico" e quello classico.

Saranno comunque due case di produzione: l'americana Universal e l'inglese Hammer a detenere alternativamente il monopolio del vampiro cinematografico fino all'inizio degli anni Settanta, ma le loro produzioni mancheranno quasi sempre dello spessore del capolavoro di Murnau, dando comunque per parecchio tempo un volto specifico, anzi due, al "vampiro classico" tramite gli attori Bela Lugosi e Christopher Lee.

Nel fumetto dopo saltuarie apparizioni tra gli anni trenta e quaranta il vampiro divenne figura centrale in alcune collane come *Adventures into the Unknown* apparso nel 1948 e le tre pubblicazioni ideate da Bill Gaines tutte degli stessi anni: *Tales from the Crypt*, *The Vault of the Horror* e *The Haunt of Fear*, a cui seguiranno, dopo un periodo di stasi per effetto del *Comics Code* del 1954, veri e propri cult come *Vampirella* di Forrest J. Ackerman del 1969, la vampira a fumetti più famosa, e *Morbius* della Marvel Comics.

Nonostante la sconfinata produzione di testi sui vampiri vi sono stati periodi del '900 in cui il mito veniva in parte abbandonato e in questi casi furono le letterature minori, americane, a tenerlo in vita: i fumetti e racconti dell'orrore economici delle *pulp magazines* la cui pubblicazione più importante fu *Weird Tales* edita dal 1923 al 1954 (Lovecraft) a cui si affiancarono, visto il successo, *Strange Tales*, *Terror Tales*, *Horror Stories* e altre pubblicazioni che avevano per modello proprio *Weird Tales*.

Come si è detto il "vampiro classico" rimase il solo tipo di vampiro di riferimento fino agli anni Settanta quando compare il "vampiro postmoderno" che se non arriverà a sostituire completamente il "vampiro classico" nell'immaginario collettivo si affiancherà ad esso giungendo a soppiantarlo, in alcune categorie sociali, dal suo ruolo di vampiro tipico.

Probabilmente la nuova versione del mito nasce per la diffusione di figure comiche e demenziali del vampiro, che già contavano qualche rara apparizione, e le interpretazioni adatte ai bambini, quindi solitamente esenti da caratteristiche orrifiche, infernali e malvagie; altro elemento di sfondo ma non meno importante fu il mutamento dell'intera cultura occidentale che dette inizio all'epoca chiamata appunto postmoderna.

2.3. IL "VAMPIRO POSTMODERNO"

Elena Maggio in un saggio sul moderno e postmoderno scrive: «È possibile affermare che negli ultimi 30 anni vi sia stato un cambiamento nel mondo artistico e politico-economico, che ha portato con sé una trasformazione del senso del mondo e della realtà in cui viviamo e di cui facciamo esperienza. A questa nuova "epoca" è stato dato il nome di postmodernismo»[67].

Nell'epoca postmoderna si abbandonano le certezze fondate su una visione unitaria dell'uomo e della storia dell'uomo; sono cadute le grandi teorie evoluzionistiche insieme alle ideologie. Persino la fiducia nella scienza e nel sapere, che aveva condizionato sempre di più la società a partire dall'epoca dei lumi infondendo fiducia in un futuro migliore, si dissolve con il diffondersi di una sorta di relativismo scientifico.

Dopo gli studi di Kuhn è sempre più accettata la tesi del disgregarsi della scienza considerata dispensatrice di verità indiscutibili, e quindi ultimo appiglio ad una realtà unica e oggettiva; lo studioso affermava già quarant'anni fa l'insostenibilità dell'esistenza di un metodo unico per la valutazione delle teorie e della distinzione tra fatti e valori; e Feyerabend anni dopo aggiungeva che miti e suggestioni dominano la ricerca scientifica. Le conseguenze sul pensiero dell'uomo occidentale sono profonde; Clemente Sparaco afferma che nell'era postmoderna «anche nell'ambito scientifico non ci sono più i fatti (né i metodi né le certezze), ma solo

interpretazioni. Si verifica quella che si è definita ermeneuticizzazione della teoria della scienza e si alimenta una situazione d'incertezza più generale.»[68].

Se nessuna idea, teoria e ideologia è vera al di fuori del paradigma che l'ha generata «Concepire visioni globali e univoche sembra ormai impossibile e ancor più pare improponibile, a livello etico, riferirsi a valori incondizionati. In questo mondo a pezzi non pare più pensabile un linguaggio, o una teoria, capace di mettere insieme universi che non sembrano più riunibili. Bisogna invece riconoscere la pluralità, la caoticità del reale, l'incomunicabilità ontologica delle sue parti: il mondo e la società umana che lo abita sono un insieme di frammenti unici ognuno portatore di una propria e inconfutabile visione del tutto.

Il mito del vampiro, immortale e sempre pronto a mutare insieme al pensiero dell'uomo, nell'era postmoderna si presenta con una nuova figura: adatta alla mutata mentalità e molto diversa rispetto al "vampiro classico". Una figura della massima importanza dato che da più di centocinquanta anni nessun nuovo tipo di vampiro era riuscito a guadagnarsi uno spazio così considerevole nell'immaginario collettivo; non si può affermare che il vampiro classico abbia perso totalmente il suo ruolo di vampiro per antonomasia ma certamente questo è stato considerevolmente intaccato.

Il cambiamento più importante avviene nella psicologia del vampiro e nel suo rapporto con la società. Si è detto come nel Novecento vi sia stata una incredibile diffusione dei vampiri nei romanzi, nei film e nelle letterature minori e sempre più spesso il ruolo del vampiro non era di antagonista ma di coprotagonista o addirittura protagonista comportando un ispessimento della sua figura e una maggiore esplorazione della sua psiche.

Questo si combina nel "vampiro postmoderno" con la prassi, tipica di quest'era, di frammentare e decostruire i testi e le figure che in essi compaiono; dato che ogni cosa perde la sua integrità anche il vampiro non appare più un essere integro, con scopi precisi, deciso nell'agire e che non torna mai su i suoi passi, come era nella versione classica, ma una creatura che, come tutti gli uomini, ha dubbi, paure, idiosincrasie, illusioni, disillusioni, ripensamenti.

Eticamente il suo comportamento omicida appare errato perché apportatore di dolore e sofferenza, ma risulta determinato da elementi propri della sua natura a cui non può sfuggire, condannarlo a priori perché diverso è una presa di posizione incompatibile con i principi del nostro tempo; anche l'uomo uccide altri esseri per nutrirsi, quindi il vampiro visto da una angolazione non egoisticamente umana si discosta poco da noi, e come avviene per gli assassini andrebbe osservato, compreso e al limite accettato.

il vampiro uccide per vivere, è quindi più colpevole degli uomini che uccidono per denaro e potere o per diffondere i propri ideali utopici? Inoltre l'aspetto malvagio non esaurisce la figura del vampiro che come ogni persona risulta complessa e caotica fatta di bene e male, di luce e oscurità.

Tutto ciò è in piena linea con il pensiero etico post-moderno: «Nell'epoca della frammentarietà, nell'illimitata pluralità delle autolegislazioni dei singoli, è destituito di senso tanto il proibire quanto il prescrivere. Al massimo si oppone a tutto questo un buonismo tollerante, che altro non è se non l'assunzione da parte del relativismo morale del principio della differenza e della tolleranza, ma con la perdita di ogni criterio di demarcazione e il conseguente sbriciolarsi di tutto in una pluralità contraddittoria»[69].

Nei testi cui compare, il "vampiro postmoderno" è visto sotto una luce apparentemente neutrale, lo stile usato tende a seguire le sue azioni, i suoi pensieri senza giungere ad un giudizio definitivo sulla sua persona: ogni gesto deve essere giudicato separatamente dagli altri e inserito nel contingente; ciò non toglie che solitamente si vede emergere una simpatia di fondo per questa creatura che è da sempre condannata senza aver mai avuto la possibilità di spiegarsi, di raccontare la sua versione dei fatti e che in quest'epoca ha finalmente la possibilità di venire, se non accettato, almeno compreso.

Altra caratteristica del "vampiro postmoderno", e degli scenari in cui si muove, è lo sgretolamento della componente religiosa e esoterica che da sempre si era accompagnata alla sua figura spiegandone la nascita, la funzione e la possibile morte.

Certamente nel passato vi sono state spiegazioni laiche e materialiste del vampiro e della sua condizione, tra le quali l'idea secondo cui il vampirismo è una malattia o un'infezione. Ma queste posizioni hanno riguardato soprattutto il "vampiro storico" e il diffondersi dello scetticismo nei suoi confronti e raramente sono apparse in opere letterarie. Diverso è lo sgretolamento di cui si è detto, il quale non si accompagna nel "vampiro postmoderno" ad una negazione della sua esistenza; il vampiro esiste e la causa della sua genesi anche se non si lega a improbabili creature sovrannaturali rimane solitamente un mistero come la genesi dell'universo o della vita su cui possono essere avanzate solo supposizioni non verificabili.

Inoltre è inutile per il vampiro, come per l'essere umano, scoprire il motivo per cui esiste perchè non essendovi continuità e omogeneità nel fluire della storia scoprire la causa della propria nascita non è utile per vivere il presente. Non c'è un Diavolo a monte della rinascita vampirica e non c'è un Dio che maledirà la sua esistenza, le ostie, al pari dei crocifissi e dell'acqua benedetta, di conseguenza non sortiranno alcun effetto; rimane il pericolo del sole che resta un mistero su cui non vale la pena di indagare, ma certamente non è un mistero teologico.

Come è avvenuto per il vampiro classico, il "vampiro postmoderno" farà la sua comparsa prima nei racconti in prosa, per poi diffondersi in altri testi, e saranno soprattutto autrici donne dare forma alla sua figura in opere originali e di qualità. In particolare una scrittrice americana sarà considerata unanimemente la principale creatrice della nuova versione del mito, e i suoi romanzi hanno avuto il ruolo di esempio per tutti coloro che si sono riferiti e si riferiscono al "vampiro postmoderno"; se quindi questo ha un genitore il suo nome è senza ombra di dubbio Anne Rice.

Anne Rice nasce nel 1941 a New Orleans come Anne O'Brien, da una famiglia di origini irlandesi profondamente cattolica. Dopo la morte della madre nel 1956 si trasferisce in Texas dove al liceo conosce il poeta Stan Rice: l'uomo della sua vita e futuro marito da cui prenderà il cognome dopo il matrimonio. Nel 1960 è in California dove si immerge nella controcultura di quegli anni abbandonando la fede cattolica.

Nel 1973 scrive il romanzo *Intervista col Vampiro*, una rielaborazione di un suo omonimo racconto del 1969 che era stato letto solo da una piccola cerchia di intimi, e che verrà pubblicato nel 1976 dalla Knopf, la quale rifiuterà un successivo romanzo storico non a tema vampirico, ma accetta di pubblicarne un altro nel 1982 sui cantanti italiani castrati del Settecento. Intanto Anne Rice da qualche anno era tornata a vivere nella sua città natale: la New Orleans, che avrà un ruolo centrale nelle sue opere e nella sua vita pubblica.

Nonostante il successo dei suoi romanzi continua a scrivere per altre case editrici racconti erotici e pornografici sotto pseudonimo, e nel 1984 con *The Vampire Lestat* diviene una delle scrittrici più lette in America; il romanzo è una continuazione di *Intervista col Vampiro* e sarà seguito da altre opere che costituiranno due cicli, il secondo è iniziato da pochi anni, che saranno le sue opere più lette anche se la critica elogerà egualmente i romanzi della *Saga delle streghe di Mayfair* e altri eccellenti libri come *La mummia* e *Lo Schiavo del Tempo*. Raggiunge l'apice della fama quando Hollywood le offre la possibilità di scrivere personalmente la sceneggiatura del film tratto dal primo romanzo che uscirà col medesimo titolo nel 1994 riscuotendo un'enorme successo anche per la presenza di attori famosi come Tom Cruise e Brad Pitt[70].

Attualmente è osannata da folle di fans che «costituiscono una vera e propria sub-cultura, con club organizzati, una linea telefonica dedicata a cui la scrittrice detta quotidianamente i suoi pensieri, siti internet e feste annuali a New Orleans [...] Per il pubblico americano le trame del ciclo dei vampiri di Ann Rice sono perfino più note di quelle del *Dracula* di Stoker»[71].

Le caratteristiche del "vampiro postmoderno" vengono quasi interamente delineate nei suoi romanzi e i successivi autori hanno aggiunto fino ad oggi ben poco a questa figura.

In *Intervista col Vampiro* Louis de la Pointe du Lac accetta di raccontare ad un giornalista la propria vita a partire da quando, quasi duecento anni, era un ricco proprietario terriero di New Orleans e divenne un vampiro ricevendo il "dono tenebroso" da Lestat de Lioncourt. In quel periodo passava la giornata ad ubriacarsi e ad incolparsi per il suicidio del fratello: voleva morire ma era troppo codardo per suicidarsi. Lestat lo ammalia con un primo morso e grazie a questo e al desiderio di autodistruzione di Louis lo convince a divenire vampiro. Ma Louis non riuscirà mai ad entrare completamente in quello che può essere chiamato il "presente vampirico"

perchè non riuscirà mai ad uccidere con leggerezza, sentendo quest'atto ciclico di piacere e nutrimento come un'insopportabile violenza nei confronti della vita umana da cui resterà sempre affascinato.

Il "presente vampirico" è l'unico tempo in cui il "vampiro postmoderno" può vivere: è il tempo della contingenza, dell'immediato che si concretizza nell'atto del nutrimento, e nella sua ricerca, a cui il vampiro è fisicamente e mentalmente dipendente.

Il passato vissuto come umano sbiadisce sempre di più dopo il "dono" e il passato da vampiro è un fardello pericoloso perché può portare alla pazzia con il suo accumularsi di immagini di morte, provocata oppure osservata, nel continuo susseguirsi di società, paesi, epoche e genti a cui il vampiro è costretto dalla la sua immortalità a fare da spettatore. Riguardo al futuro il "vampiro postmoderno" tenta di non rifletterci perché è cosciente che sarà un fluire caotico avente come unica costante e punto fisso la propria condizione, o meglio maledizione: non c'è alcuna speranza di cambiamento o di salvezza solo un ipotetico giudizio universale potrebbe porre una fine, ma se anche qualcosa del genere esistesse si risolverebbe di sicuro con una condanna eterna per una creatura come il vampiro: quindi fuggendo al passato e al futuro l'unico tempo che rimane al vampiro è il presente.

Così Armand, un vampiro nato nel XV secolo, parla a Louis della difficoltà di vivere l'immortalità per loro: «Quanti vampiri credi che abbiano la tempra per l'immortalità? [...] Diventando immortali vogliono che tutte le forme della loro vita vengano fissate così come sono e rimangano incorruttibili [...] Quando, in realtà, tutte queste cose cambiano, tranne il vampiro stesso [...] l'immortalità diventa una detenzione in un manicomio di figure e di forme irrimediabilmente incomprensibili e prive di valore [...] e che non resta altra fuga alla disperazione che l'atto di uccidere»[72].

Questa insistenza sul presente è caratteristica dell'era postmoderna « Anche a livello politico, del resto, è proprio l'assunzione del presente come unico orizzonte storico, e dunque la scomparsa del futuro, che esclude politiche di emancipazione, di liberazione [...] l'esistenza si dilata a dismisura in un eterno presente, dove il tempo altro non è che il passaggio dal presente al presente, dalla presenza alla presenza, dallo stesso allo stesso. Non è alienazione, né redenzione, ma transito».

Louis come si è detto sarà sempre un vampiro malinconico ma l'incapacità di accettare la propria condizione pare essere una caratteristica comune anche agli altri vampiri, la quale anche se non esce allo scoperto rimane nell'intimo e porta ad una continua ricerca di un qualcosa che li tenga occupati e assorti: una base di normalità grazie a cui tentare di sopportare il passare del tempo; così, per esempio, si impegnano ad amministrare affari, giungendo anche a dirigere imperi economici; a spiare gli esseri umani, oppure a tenere unita la famiglia umana da cui si proviene riempiendo un immenso albero genealogico formatosi nei millenni.

Ma l'unica cosa che pare alleviare il dolore per la proprie condizione è la vicinanza di altri vampiri con cui condividere la comune maledizione cercando un'apparenza di normalità e forse di umanità. Come fa Lestat che crea Louis e Claudia vivendo insieme a loro per circa settant'anni come una "normale" famiglia a New Orleans tra la fine del settecento e l'ottocento.

Ma come lo sfaldarsi della convivenza a tre appena citata dimostra il vampiro prima o poi resterà solo e generare altri come lui non risolverà mai nulla anche se inizialmente sembra la scelta più semplice ed efficace.

Di nuovo Armand così spiega a Lestat: «Ogni volta la morte e il risveglio devastano lo spirito mortale, perciò uno ti odierà perché gli hai tolto la vita, un altro si abbandonerà a eccessi che tu disprezzi. Un terzo diventerà pazzo e delirante, un altro ancora un mostro incontrollabile. Uno sarà geloso della tua superiorità, un altro ti taglierà fuori [...] E tra voi scenderà sempre il velo. Crea pure una legione. Sarai solo, sempre e per sempre!»[73].

L'assenza di Dio risulta evidente nei romanzi della Rice, in molte occasioni dove i vampiri entrano nelle chiese di nascosto, guardano i crocifissi prendono e profanano le ostie spinti da un desiderio di scoprire se esiste un Dio, se c'è un ordine nell'universo, non importa se loro appartengono alla parte malvagia, sarebbero comunque confortati dall'aver capito chi sono e che posto occupano; poi dopo aver constatato che non c'è punizione per i loro

gesti blasfemi, si infuriano: accecati dalla rabbia per l'assenza di ordine e di certezze, per la mancanza di una giustizia eterna che può mettere fine alla loro sofferenza.

Nel susseguirsi delle sue opere Anne Rice reinserisce lentamente una componente spirituale e divina fino a presentare nel romanzo *Memnoch il Diavolo* tutto un pantheon di derivazione cristiana ma dal sapore gnostico; ma questo si lega ad un suo personale riavvicinamento alla religione e ad un desiderio di sfuggire all'etichetta di semplice scrittrice horror, il vampiro in tutto ciò diviene una figura di sfondo un pretesto per parlare di filosofia ed escatologia[74].

Si è visto quindi come il "vampiro postmoderno" diviene più umano, come si può notare dal riaffiorare di molte funzioni fisiologiche tra cui il respiro e il battito cardiaco che fino al *vampiro classico* erano ovviamente assenti perché era considerato fundamentalmente un cadavere.

Rompe anche con altre tradizioni allontanandosi dalle vecchie credenze, come la paura del crocifisso, che risultano mere superstizioni create dagli uomini che per ignoranza fuggono da tutto ciò che è diverso e non conoscono demonizzandolo.

Oltre alla letteratura che vede affiancarsi ad Anne Rice scrittori come Chelsea Quinn Yarbro, Elaine Bergstrom, Suzy McKee, Whitley Strieber e Poppy Z. Brite il "vampiro postmoderno" è ormai presente anche al cinema dove però raramente ne riflette tutte le caratteristiche.

Un primo film può essere *Bram Stoker's Dracula* di Francis Ford Coppola del 1992[75] che rivisita in chiave postmoderna il famoso romanzo. Dracula dopo il suicidio dell'amata moglie si ribella a Dio e viene maledetto, la storia dopo questo preludio segue il romanzo originale molto da vicino dimostrandosi la versione più aderente mai realizzata, ma la lente da cui si osserva è completamente diversa. Con un Dracula sofferente e romantico, in cerca dell'amore eterno da cui Dio lo ha allontanato per sempre; trasformandolo, anzi, in mostro e dimenticando gli anni passati a scacciare dall'Europa cristiana i turchi infedeli. Ne emerge una figura ambigua, che non può che suscitare pietà e simpatia nello spettatore, un essere morto ma in un certo senso più vivo e "umano" degli uomini che lo vogliono distruggere.

Seguono il già citato *Interview with the Vampire* del 1994 diretto da Neil Jordan a cui più tardi farà seguito *Queen of the Damned* del regista Michael Rymer uscito nelle sale nel 2002 e incentrato sull'omonimo terzo romanzo del ciclo dei vampiri della Rice: film stroncato dalla critica quanto il primo fu acclamato. Si possono inserire nell'elenco altri film che usano la figura del "vampiro postmoderno" o alcuni suoi tratti, come la novità del respiro presente nel film *Underworld*[76].

Si può però affermare che il "vampiro postmoderno" non risulta aver occupato fino ad oggi un ruolo predominante nel cinema così come è avvenuto nella letteratura, nei fumetti o nel mondo dei videogiochi, confermando una tesi diffusa che vede il media cinematografico poco rivoluzionario e più attento di altri nel riproporre sempre le stesse figure e format; probabilmente la causa risiede nella paura di ingenti perdite economiche che deriverebbero da eventuali insuccessi, date le enormi spese richieste a livello di produzione e pubblicità.

Nonostante i grandi cambiamenti avvenuti rispetto al *vampiro classico* il "vampiro postmoderno" resta un essere assimilabile all'uomo solo perché ne condivide la condizione di impotenza e solitudine in un mondo caotico e frammentato; un essere che insieme all'uomo soffre per la mancanza di certezze e di principi universali capaci di dare sicurezza. Ma il "vampiro postmoderno" rimane pur sempre molto diverso dall'uomo comune, le persone vampirizzate sono sempre uomini dalle caratteristiche particolari e non possono avere rapporti sociali continuativi con la gente comune.

Tornando al mondo creato da Anne Rice i vampiri erano in vita grandi studiosi dell'esoterismo come Magnus che vampirizza Lestat il quale mostrava una determinazione e un amor proprio fuori dal comune già prima del "dono". Oppure donne con una particolare empatia con il sovrannaturale come Maharet e Mekare, due delle più antiche vampire; sovrani dell'antico Egitto come Akasha, la madre di tutti i vampiri, ed Enkil. Louis e Daniel, il giornalista a cui Louis si confida nel primo romanzo, erano invece persone decisamente comuni e difatti sono

tra i vampiri che vivranno con più amarezza il "dono tenebroso".

Inoltre l'impossibilità dei vampiri di mostrarsi agli umani, nonostante riescano a nascondersi con alcuni espedienti e a camminare tra loro, è evidente e quando si rivelano l'incredulità e la pazzia si impossessano del testimone.

Queste barriere saranno se non completamente abbattute sicuramente infrante dal nuovo vampiro.

CAPITOLO III: IL "VAMPIRO DELLA TOMBA ACCANTO"

3.1 LA GENESI

Il "vampiro postmoderno" non è l'ultima versione del mito del vampiro. Attualmente nell'immaginario collettivo e, forse soprattutto, nel mercato mediale è scontro aperto tra il *vampiro classico*, impegnato a prolungare la propria longevità, e il "vampiro postmoderno" che dopo aver conquistato folle di giovani vuole scavalcare definitivamente l'avversario ancora legato ai tempi passati. Si tratta di una battaglia su più fronti perché come si è detto i diversi media risultano legati maggiormente ad una o all'altra figura così come le diverse fasce della popolazione, le quali riservano nelle loro mappe concettuali il posto di vampiro per antonomasia al conte Dracula o a Lestat, per citare una delle figure più amate del "vampiro postmoderno".

Mentre i due contendenti si affrontano un altro vampiro fa la sua comparsa; al momento non è in lotta con gli altri due per il monopolio nelle mappe concettuali o nei mercati ma al contrario è apparso timidamente, rimanendo per un periodo all'ombra della grande scena, magari proprio nei testi in cui i vampiri più famosi erano i protagonisti e riuscendo, più recentemente, a conquistare ruoli centrali: è il "vampiro della tomba accanto".

Al pari di quelle che l'hanno preceduta non è una figura nata dal nulla e se il mito ha acquisito questo nuovo volto lo si deve a una precisa serie di mutazioni che hanno interessato il vampiro a partire dalla figura del folklore dell'est Europa e si sono associate per accumulazione, e non per sostituzione, ai non morti succhiatori di sangue.

Tra queste mutazioni le principali sono: l'"ispessimento psicologico"; la "focalizzazione"; la "decolpevolizzazione" e la "banalizzazione". Altri fattori di fondamentale importanza sono stati la ripresa della componente mistico-religiosa e la diffusione della figura del vampiro in testi destinati ai bambini e agli adolescenti.

Il primo cambiamento fondamentale avvenuto nel mito del vampiro risale al suo passaggio dalla versione storica a quella classica: si suppone sia stato il cambiamento più rivoluzionario nella sua storia che ha portato un mostro dalle sembianze umane, ma dall'indole prettamente istintiva e animalesca, a diventare un essere intellettualmente evoluto, anzi più intelligente della maggior parte degli umani. Il passaggio da senziente a cosciente ha permesso un primo riavvicinamento del semplice cadavere risvegliato e affamato alla sua condizione originaria di uomo. Il cambiamento giova alla figura del vampiro inteso come soggetto schiudendogli un'infinita varietà di funzioni narrative impossibili per il "vampiro storico"; non è stato quindi un caso che l'"ispessimento psicologico" sia stato introdotto proprio da scrittori di poesia e prosa che intendevano usare il non-morto ematòfago per gli usi più vari, per interpretare diversi ruoli e a cui risultava decisamente limitativa la creatura oggetto della disquisizione accademico-teologica. Tuttavia quest'ultima rimase oltre che nei residui del dibattito, lontani da una conclusione definitiva, anche nelle opere narrative, come dimostra il romanzo *Intervista col Vampiro* in cui Louis e Claudia durante un vagabondaggio in Europa alla ricerca di propri simili incontrano dei vampiri senza intelletto, dallo sguardo vacuo che si aggirano di notte in cerca di sangue; dei vampiri-bestie a cui inorriditi non sapranno dare una spiegazione certa; il riferimento al "vampiro storico" è rafforzato anche dal fatto che queste creature abitino la parte orientale del vecchio continente.

L'"ispessimento psicologico" sarà ridimensionato nel "vampiro della tomba accanto", infatti, la "rinascita" non si accompagnerà ad un aumento delle capacità intellettive, come avveniva fino alle figure postmoderne, e i vampiri manterranno le facoltà intellettive possedute prima della morte; le caratteristiche fisiche quali forza, destrezza, velocità e ritmo di guarigione verranno invece potenziate seguendo una tradizione mai contraddetta.

Altro importante cambiamento riguarda l'etica del vampiro, la natura della sua indole. Inizialmente il "vampiro storico" era un essere governato da forze demoniache, si supponeva anzi che non avesse volontà sulle proprie azioni ma fosse un manichino nelle mani del demonio, e nel "vampiro classico" si è visto come la credenza su un'origine malefica non scompare, venendo comunque meno la mancanza di una volontà propria nell'agire. Nel "vampiro della tomba accanto" la genesi non è più legata al diavolo e l'aspetto malefico del vampiro risiede unicamente nel suo bisogno di sangue, soprattutto di sangue umano, ma anche quest'aspetto viene relativizzato non venendo più obbligatoriamente a coincidere con un'indole e un'etica malvagia.

Il "vampiro della tomba accanto" risulta essere libero di decidere sulla propria morale così come lo sono gli esseri umani, senza una predisposizione innata alla malvagità, lontano da tesi dal sapore lombrosiano che anche per l'uomo vengono da tempo ritenute infondate. Questo grande cambiamento avviene tramite una progressiva "focalizzazione" e "decolpevolizzazione" che ha interessato il vampiro nel suo passaggio dalla versione classica a quella postmoderna. Come si è fatto notare, nel novecento il numero di testi sui vampiri si è enormemente moltiplicato e tra essi sono aumentati i casi di vampiri protagonisti e coprotagonisti. Il nuovo ruolo sfugge alla sola prassi usata in passato che vedeva la parte di antagonista come l'unica adatta a queste creature e venendo meno questa usanza si è permesso ai vampiri di apparire non più unicamente malvagi ma anche neutrali o addirittura capaci di pietà e azioni virtuose perché il semplice narrare dal punto di vista del vampiro, cioè dare alla narrazione una "focalizzazione" interna a questo, facilita l'identificazione dell'usufruitore del testo con il vampiro stesso. L'identificazione a sua volta spinge a limitare il giudizio negativo, permettendo lo sviluppo di accettazione e simpatia verso il personaggio in questione e limitando i giudizi negativi, accettando quindi più facilmente le sue azioni più discutibili: quando infatti ci si identifica con una figura si sminuiscono i suoi aspetti negativi e si enfatizzano quelli positivi. Questo ha permesso l'uso del vampiro come eroe che uccide i cattivi e salva il mondo come testimonia, per fare un esempio, la famosa saga di *Blade* dove i cattivi sono addirittura dei vampiri.

Il processo di assoluzione del vampiro si è avvalso oltre della "focalizzazione" anche della "decolpevolizzazione" avvenuta con il "vampiro postmoderno" per cui le "creature della notte" si sono dimostrate condividere con l'uomo la stessa situazione insieme alle stesse incertezze e paure; i vampiri si scoprono esseri fragili e frammentati psicologicamente che si ritrovano nella condizione di vampiri senza aver avuto alcuna possibilità di scelta, così come noi ci ritroviamo in quella di uomini; anche le domande che si pongono sono le medesime: chi siamo, da dove veniamo, c'è un ordine e una giustizia nell'universo oppure ogni cosa è frutto del caos?

Inoltre rispetto a noi i vampiri vanno ulteriormente compatiti perché spinti a compiere atti violenti da un bisogno fisiologico e contro la propria volontà e scacciati e perseguitati dalla società umana per la quale hanno sempre rappresentato il mostruoso e il male.

Naturalmente il vampiro deve anche mostrare di meritare un'assoluzione ed è proprio ciò che sta avvenendo, infatti l'ultimo lato oscuro della sua figura, vale a dire il bisogno di sangue umano, si raddolcisce, perde parte della violenza e malvagità del passato, quando era costretto ad uccidere per nutrirsi. Il "vampiro della tomba accanto" dimostra che in tempi moderni non ha più bisogno di compiere omicidi potendo usufruire di sacche di sangue del tipo comunemente usato per le trasfusioni, o di donatori che di propria volontà cedono parte del fluido vitale in cambio del piacere procurato dal morso del vampiro.

Tutto ciò non implica che tutti i "vampiri della tomba accanto" si comportino in modo socialmente accettabile, semplicemente non sono malvagi per natura e hanno la possibilità di seguire alcune accortezze per poter convivere pacificamente con gli umani; ma il principio della libera scelta prevede che, come avviene tra gli uomini, alcuni scelgano di seguire un'etica "buona" e altri no e lo stesso individuo vampiro può alternare le proprie scelte nel corso della sua "vita".

L'"ispessimento psicologico" come si è detto si accompagnò nel *vampiro classico* ad una figura nobile, bella e

dallo sguardo magnetico ma questa caratteristica verrà meno in seguito, seguendo una curva discendente: nella versione postmoderna i vampiri non saranno più nobili ma pur sempre individui particolari, ricchi e potenti, per ridivenire con il *vampiro della tomba accanto* persone socialmente comuni con un richiamo quindi alla figura del "vampiro storico", quando, come si è detto precedentemente, erano i membri delle classi più basse a trasformarsi in vampiri. Si può quindi parlare di una "banalizzazione" della posizione sociale del vampiro che sarà evidente anche nei suoi gusti: dimessi i panni del nobile o comunque del ricco, questi personaggi abbandoneranno solitamente anche i vestiti eleganti, gli ambienti sfarzosi, la passione per il teatro, la letteratura impegnata e la musica classica, così come si allontaneranno dai grattacieli delle metropoli e dalle automobili di lusso. abbracceranno invece i gusti della persona media, del ragazzo della porta accanto, appariranno con un look più "casual". Questo è un aspetto fondamentale del "vampiro della tomba accanto" a cui il nome fa diretto riferimento.

La componente mistico-religiosa riappare con forza ma solitamente non ha la funzione di spiegare la nascita del singolo vampiro o della loro condizione; assume invece un ruolo di sfondo che lega le diverse parti dell'architettura del mondo messo in scena dall'autore del testo. Non ci si riferisce ad una sola religione, ma ad un *patchwork* di credenze e miti di svariate religioni, sradicati dalla loro struttura originale, reinventati e ricuciti assieme. Ci si trova dinanzi ad un caleidoscopio di citazioni dove il senso originale della singola è stravolto e trova una nuova coerenza nella struttura che ora lo ospita; inoltre testi diversi proporranno *patchwork* diversi evidenziando come i vari autori non desiderano costruire un background comune che acquisisca verosimiglianza e coerenza grazie alla reiterazione in più testi, ma vogliono solo creare un universo simbolico su cui costruire la singola narrazione e che può venire reinventato nuovamente dallo stesso autore nell'opera.

La logica delle false citazioni e del *patchwork* religioso è una caratteristica del postmodernismo perché si richiama a quel principio secondo cui non esiste un'unica ed esaustiva visione del mondo, e di conseguenza tutte le religioni sono in un certo senso vere all'interno delle strutture narrative che le raccontano; così come sono vere nell'immaginario dei credenti. Per questo stesso principio può essere accettato dal destinatario del testo il nuovo *patchwork* proposto, non importa se i legami tra le sue componenti possano apparire effimeri e falsi allo sguardo di alcuni esperti.

Molti nuovi movimenti religiosi nati a cavallo del nuovo millennio si basano proprio su questo principio, un esempio è la corrente denominata *New Age*, che fonde in un'unica filosofia parti del buddismo, animismo, druidismo e cristianesimo solo per citare alcune delle sue fonti.

Attualmente molte opere narrative contemporanee usano il *patchwork* religioso, per esempio la trilogia di *Matrix*^[77], ma stranamente non ha trovato spazio nel "vampiro postmoderno". Nei suoi cicli dei vampiri Anne Rice, come si è detto, ha reinserito lentamente ma inesorabilmente una componente religiosa fino a scrivere *Memnoch il Diavolo*, un'opera di teologia più che un romanzo, ma non per creare una struttura dove inserire i vampiri ma anzi usando queste figure per spiegare le proprie idee religiose per cui l'opera non riguarda il "vampiro postmoderno".

Inoltre la scrittrice ha modificato o meglio ampliato nel tempo la sua idea di vampiro inserendo nello sfondo di alcune opere personaggi molto lontani dai suoi soliti eroi e più vicini semmai al "vampiro della tomba accanto", come Baby Janks e la sua banda apparsa in *La Regina dei Dannati*. Baby Janks è una ragazzina di quindici anni divenuta vampira un anno prima, appartenente alla *Fang's Band*, una piccola banda di motociclisti vampiri, il cui capo l'aveva liberata da una vita fatta di povertà, eroina e prostituzione dandole il dono tenebroso mentre stava morendo per una emorragia da aborto.

Riflettendo sul "vampiro della tomba accanto" non si può tralasciare l'importanza della letteratura per bambini e adolescenti diffusasi a partire da *Vampires* di Nancy Garden all'inizio degli anni Settanta «un testo per ragazzi su Vlad Dracula e sul folklore dei vampiri in una collana specializzata in pubblicazioni educative. Questo volume - e altri simili - segnava una prima direzione del libro per bambini su Dracula e i vampiri»^[78]. Seguirono personaggi come *Count von Count* un ipotetico cugino di Dracula che appariva nella trasmissione *Sesame Street* di Jim Henson «per i bambini dell'asilo e delle prime classi elementari, stava iniziando la sua marcia per diventare il programma per l'infanzia più visto nella storia della televisione»^[79]; il suo scopo è insegnare a

contare, e un suo simile creato da Victor G. Ambrus spiega anche come leggere l'orologio. L'elenco dei vampiri destinati ai più piccoli può essere piuttosto lungo, tenendo conto anche dei personaggi dei cartoni animati come il conte Duckula: un ragazzo-vampiro vegetariano, che per questa sua caratteristica non è ben voluto dal resto della famiglia, è nato in Inghilterra nel 1988 e la serie televisiva fu trasmessa anche in Italia.

Tra i vampiri per bambini si deve obbligatoriamente citare, per la sua importanza in questa riflessione, Milly la Vampira[80] di Hiawyn Oram scrittrice nata in Sud Africa a Johannesburg e trasferitasi, dopo la laurea, in Inghilterra dove ha lavorato sia come copywriter sia come sceneggiatrice televisiva.

Si fa qui riferimento ai libri di Milly destinati a bambini di 5-7 anni, ma esiste anche una fortunata serie televisiva che al momento conta una cinquantina di episodi. Milly è una bambina di circa sei anni con una famiglia e una vita non dissimile dalla maggior parte dei coetanei; ha però l'abitudine di travestirsi da vampira insieme al suo gatto Graffio; Il travestimento non è limitato alle mura domestiche e in alcune occasioni viene indossato anche fuori casa, per esempio a scuola o per strada. Il travestimento è vissuto da Milly come una trasformazione vera e propria e l'aiuta sia a giocare che ad affrontare i problemi della vita di ogni giorno. Il gioco preferito da Milly consiste nell'inventare mondi e personaggi, parecchie volte si tratta di mostri, da conoscere o a cui dare la caccia. In questi mondi lei è Milly la Vampira accompagnata dal "gatto-vampiro" Graffio e la trasformazione permette loro di essere più forti e di superare situazioni in cui una bambina e un gatto normali soccomberebbero di certo. Ma l'essere vampira serve anche a superare le difficoltà reali, come una compagna che le si mostra antipatica[81]; o l'imbarazzante incontro con una coetanea mai vista prima[82]. In questi racconti diventare "vampiri" dà sicurezza, perché si guadagna un'appartenenza al mondo della paura che immunizza dalla stessa, si tratta di fare paura per non farsi spaventare; oppure permette di resistere all'imbarazzo. Di certo fino al secolo passato non sarebbe stata accettata né immaginata una simbiosi di questo tipo, ed è un ottimo esempio di come la vasta letteratura per i piccolissimi abbia anticipato la successiva tendenza a decolpevolizzare e banalizzare la figura del vampiro.

Forse se oggi alcuni autori presentano vampiri "socialmente accettabili" lo si deve anche al fatto di essere cresciuti con questi personaggi vampiri che rispetto a *Biancaneve* e *Cappuccetto Rosso*, ammesso che siano ancora ampiamente conosciuti tra i bambini, hanno il vantaggio di crescere insieme al piccolo lettore; basta dare uno sguardo in libreria per accorgersi dell'esistenza di vampiri per tutte le classi di età «cominciano a considerare il vampiro una creatura familiare. Crescono con una dieta a base di vampiri che li renderà ben presto potenziali lettori di Anne Rice o *fans* del vampiro cinematografico e televisivo»[83], oppure, si può aggiungere, autori di *Vampiri della tomba accanto*.

Di seguito si esaminerà un corpus di quattro oggetti testuali dove sono presenti figure vampiriche assimilabili alla nuova versione del mito; si tratta soprattutto di tipi di testi indirizzati principalmente a giovani consumatori di 15-18 anni; *Anno Dracula*[84], un romanzo; Cradle of Filth, un gruppo musicale; Hellsing, un manga/animè e *Vampire the Masquerade*, un gioco di ruolo/videogioco. Per richiamare le figure di vampiro già analizzate si userà una griglia di analisi che sintetizzerà i tratti più salienti, rendendo più facile una comparazione di queste figure tra loro e soprattutto di queste con i "vampiri della tomba" accanto presenti nel corpus di analisi. La griglia comprende sette voci:

Organizzazione sociale: indica la struttura sociale in cui vivono i vampiri e i rapporti tra loro.

Facoltà mentali: indica le capacità intellettive del vampiro.

Psicologia: indica gli elementi del suo pensiero che caratterizzano il suo mondo interiore e il suo rapporto con gli umani.

Empatia e rapporti sociali con gli umani: indica l'umanità presente nel vampiro, la sua reale vicinanza o distanza dagli esseri umani e i rapporti sociali con loro.

Nutrimento: indica le modalità tramite le quali il vampiro si procura il sangue necessario per la sopravvivenza.

Look: l'aspetto esteriore del vampiro.

Status sociale, potere e prestigio: indica la posizione sociale raggiunta nella società umana.

Un'altra considerazione è d'obbligo, il "vampiro della tomba accanto" solo di recente sta acquisendo un contorno e un posto preciso nelle opere e nell'immaginario collettivo e non esiste un testo da considerarsi il "manifesto" di questa figura, funzione che invece *The Vampire* e *Dracula* svolgono per il "vampiro classico", e *Intervista col vampiro* svolge per il "vampiro postmoderno". Dunque ci troviamo ancora in una fase di formazione della nuova versione del mito e delle sue peculiarità, per cui i "vampiri della tomba accanto" rilevati nel corpus possono non possedere tutte le caratteristiche che si sono associate alla sua figura, e all'interno dello stesso testo il nuovo vampiro potrà coesistere con altri tipi di vampiro.

Di seguito le griglie di analisi.

Il "vampiro storico":

Organizzazione sociale	individui solitari, si ignorano a vicenda
Facoltà mentali	Sufficienti solo alla sopravvivenza
Psicologia	Animale predatore
Empatia e rapporti sociali con gli umani	Umano solo nel corpo, comunicazione e dialogo impossibili
Nutrimento	Succhia il sangue umano e a volte da alcuni animali di allevamento tramite il morso; altre volte lo assorbe direttamente dai corpi.
Look	Trasandato, abiti indossati al momento della sepoltura
Status sociale, potere e prestigio	Inesistente, status di mostro

Il "vampiro classico":

Organizzazione sociale	Individuo solitario o piccolo gruppo con a capo il vampiro creatore.
Facoltà mentali	Elevate, superiori alla media umana
Psicologia	Fiero e sicuro, prova piacere nel seminare sofferenza e morte.
Empatia e rapporti sociali con gli umani	Umano solo nell'aspetto. Può ingannare gli uomini sulla propria condizione e frequentare la società in veste di uomo.
Nutrimento	Succhia il sangue tramite il morso agli umani.
Look	Elegante e raffinato, sguardo tenebroso.

Status sociale, potere e prestigio	Elevato, nobile
------------------------------------	-----------------

Il "vampiro postmoderno":

Organizzazione sociale	Spesso solitario, a volte vive in una coppia, o in un gruppo paritario. Generalmente vige tra i vampiri un rispetto reciproco al di là di eventuali simpatie o antipatie.
Facoltà mentali	Elevate, superiori alla media umana
Psicologia	Individui malinconici e introspettivi. Sempre alla ricerca di un obiettivo, un'occupazione, un compagno che possa allontanare un opprimente senso di solitudine.
Empatia e rapporti sociali con gli umani.	Comprendono di non fare più parte del mondo dei vivi. I rapporti sociali con gli umani sono impossibili come vampiri; mascherati da uomini l'interazione sociale diretta rimane comunque scarsa.
Nutrimento.	Succhiano il sangue da prede scelte in base ai gusti personali; all'aumentare dell'età diminuisce il bisogno fisico di sangue.
Look.	Elegante e raffinato, quando indossa abiti più casual sono comunque di qualità particolarmente elevata.
Status sociale, potere e prestigio	Possono raggiungere elevato potere come proprietari di imperi economici. Ma anche in questo caso non c'è un vero e proprio prestigio personale perché la loro posizione nella società è tenuta segreta dietro falsi nomi, finte società o amministratori umani inconsapevoli.

3.2. ANNO DRACULA

Anno Dracula[85] è un romanzo di Kim Newman pubblicato per la prima volta nel 1992. L'autore è nato a Brixton nel 1959 e laureatosi in letteratura inglese all'Università del Sussex si trasferì poi a Londra dove divenne suonatore di kazoo e attore di cabaret per il *Bridgwater Arts and Entertainmant*. La sua produzione letteraria è sorprendentemente ampia e comprende racconti, romanzi, saggi sul cinema e sulla letteratura.

Anno Dracula è il primo romanzo di una trilogia sui vampiri; il secondo romanzo *The Bloody Red Baron* del 1995 è ambientato durante la prima guerra mondiale, mentre *Judgment of Tears* del 1998 nella Roma degli anni Sessanta. L'interesse verso il primo libro della serie deriva dalla novità con cui vengono descritti i vampiri e dalla loro numerosità; i due romanzi successivi ripeteranno l'idea narrativa nata proprio con *Anno Dracula*. Il

romanzo appartiene al genere di racconti che rispondono alla domanda: "cosa sarebbe accaduto se...", in questo caso l'antefatto di *Anno Dracula* si trova nel XXI capitolo del romanzo di Bram Stoker; nel momento in cui quasi tutti i protagonisti affrontano il conte Dracula in modo diretto, per la prima volta.

Nel manicomio diretto da Jack Seward il paziente Renfield, che si scoprirà essere sotto il potere di Dracula da tempo, viene trovato ferito mortalmente nella propria cella; il dottor Seward manda a chiamare l'olandese Van Helsing, suo professore ai tempi dell'università, e dopo poco giungono anche Arthur Holmwood, alias Lord Godalming, e il texano Quincey Morris, entrambi amici di Seward. L'intero gruppo, insieme ai coniugi Harker, alloggiavano in quei giorni al manicomio, che era divenuto la loro base operativa mentre erano impegnati nella caccia a Dracula.

Renfield anche se morente, a causa di un trauma cranico e della rottura della spina dorsale, riesce a riprendere momentaneamente coscienza, e racconta ai novelli cacciatori di vampiri che è stato aggredito proprio da Dracula, il conte è entrato nella cella passando tra le sbarre della finestra sotto forma di nebbia; l'uomo li avverte anche che da diverse notti il vampiro sta lentamente dissanguando Mina Harker, la moglie del giovane avvocato che ad inizio romanzo era stato "ospite" al castello di Dracula. Il gruppo di uomini ha appena eliminato Lucy Westenra, amica di Mina, risvegliatasi come vampiro dopo le prolungate "visite notturne" del conte, quindi temendo per la sorte di Mina si precipitano nella stanza degli Harker sfondando la porta e trovando Jonathan in stato catalitico e la moglie in stato ipnotico intenta a succhiare il sangue a Dracula da un taglio che questi si è aperto sul petto. I protagonisti impugnano le loro armi: crocifissi e ostie consacrate, e a questo punto l'antefatto di *Anno Dracula* si discosta dal romanzo di Stoker. In questo Dracula spaventato dalle armi sacre rinverrà lo scontro fuggendo sotto forma di nebbia; mentre nell'opera di Newman il dottor Steward, ricordando con tristezza quei momenti, afferma che la fede gli venne meno e facendo cadere il crocifisso permise al vampiro di riprendere coraggio e attaccare il gruppo. L'esito dello scontro fu terribile: Morris e Jonathan Harker vengono uccisi, Holmwood fugge e lo stesso Seward scappa dal manicomio trascinandosi a forza il testardo Van Helsing. I due si nasconderanno in una grotta nei pressi del manicomio per venire raggiunti, dopo pochi giorni, da un'orda di vampiri guidati da Mina, da poco trasformata in vampiro; gli assalitori catturano il professore olandese per consegnarlo a Dracula e lasciano inspiegabilmente libero il dottor Seward. Il conte vampiro dopo avere torturato e ucciso Van Helsing ne espone il teschio su un palo davanti ai cancelli di Buckingham Palace come monito; ha così inizio l'era di Dracula, l'*Anno Dracula* che dà il titolo al romanzo.

Sono passati solo pochi anni dall'antefatto, che verrà reso noto proprio dal dottore circa a un terzo del racconto[86]; Dracula ha vampirizzato la regina Vittoria rendendola così sua schiava, e guida adesso il Regno Unito aiutato da alcuni vampiri che ha richiamato nella nuova patria: la Guardia Carpaziana, formata da coloro che secoli prima facevano parte del suo esercito, e altri vampiri antichi tra cui Lord Ruthven, direttamente dal racconto di Polidori, il conte *Orlok*, dal film di Murnau, Sir *Varney*, da *Varney the Vampire* e altri personaggi tratti da numerose opere.

Del resto tutto il romanzo è farcito di personaggi/citazioni presi in prestito da Dumas, Le Fanu, H. G. Wells, Doyle, Stevenson, Polanski, Yarbrow e personaggi storici del tempo come, la già citata regina Vittoria, Oscar Wilde e i coniugi Stoker, uomini politici e generali inglesi del tempo; per il lettore diventa una sorta di gioco, immaginare qual è sarà il prossimo riferimento intertestuale e storico incontrato.

I vampiri si sono quindi diffusi ampiamente in Inghilterra perché a quelli già esistenti si sono aggiunti quelli creati da Dracula e dal suo seguito di seguaci e amici con o senza l'accondiscendenza, e a loro volta i "nuovinati"[87] altri vampiri, in un'inarrestabile escalation che vede ora una cospicua parte della popolazione composta da succhiasangue.

I non morti occupano le posizioni politiche e militari di maggior rilievo e per invogliare il maggior numero di umani a rinascere, saranno proprio i vampiri, secondo il volere del regnante Dracula, a godere di promozioni e privilegi sociali; in questa "nuova Londra" un assassino subito battezzato "Pugnale d'Argento" sta seminando il panico soprattutto tra i vampiri, infatti le sue vittime sono tutte povere prostitute vampiro; si tratta ovviamente della versione di Anno Dracula di Jack lo Squartatore e successivamente una serie di false lettere dell'assassino indirizzate a polizia e giornali saranno firmate proprio con questo nome.

Nella moltitudine di personaggi, più o meno approfonditi dalla narrazione, ne emergono tre, che sono i veri e propri protagonisti: Charles Beauregard, Geneviève Dieudonné e il dottor Jack Seward, tutti saranno coinvolti nel caso del "Pugnale d'Argento".

Charles Beauregard è un gentiluomo di circa trentacinque anni ed è membro del Club Diogene, un servizio segreto alle dirette dipendenze della Regina; data la recente schiavitù a Dracula della sovrana, il "club" continua la propria attività auto dirigendosi, e commissiona proprio a Beauregard l'incarico di investigare su "Pugnale d'Argento". Il protagonista verrà solo alla fine a conoscenza dei veri obiettivi dei propri superiori, agendo per tutto il romanzo come una loro pedina e mostrando, comunque, consapevolezza della propria condizione. Ma anche la criminalità organizzata di Londra gli chiede di occuparsi del caso, perché gli omicidi hanno portato ad un maggior controllo da parte della polizia e ciò danneggia le loro attività illegali.

La seconda protagonista è Geneviève Dieudonné, una vampira molto antica, anche più di Dracula, che ha ricevuto il "bacio nero"[88] all'epoca di Giovanna d'Arco quando aveva sedici anni. Lavora come vice-direttrice alla *Toynbee Hall*, un ospedale e ricovero per umani e vampiri indigenti diretta da Jack Seward, e nonostante l'impiego di poco prestigio è conosciuta dagli alti ranghi del precedente establishment. *Scotland Yard* le chiede di indagare sul nuovo serial killer data la sua natura di vampira e ovviamente la sua strada si incrocerà con quella di Beauregard; verso la fine del romanzo i due inizieranno una relazione amorosa. Geneviève odia Dracula, non perché sta liberando i vampiri dalla schiavitù della segretezza, ma per il modo usato per raggiungere l'obiettivo, nonché perché lo reputa un essere dall'irrimediabile indole malvagia ed egoistica. Inoltre la stirpe di Dracula ha la capacità di trasformare il proprio corpo, ma molti "nuovi-nati" suoi discendenti non riescono a dominare questo potere e come fosse una malattia, o una maledizione, arrivano a morire anche poche settimane dopo la rinascita a causa di deformazioni irreversibili nel corpo; come avviene durante il romanzo a Lily, una bambina ospite della *Toynbee Hall* amorevolmente assistita da Geneviève. La vampira non sopporta l'indifferenza di Dracula al problema e la leggerezza con cui lascia moltiplicare la propria stirpe malata.

Il terzo protagonista è il dottor Jack Steward che, dopo essere sopravvissuto allo scontro con Dracula nell'antefatto, ha investito la sua esperienza e il suo patrimonio a favore della *Toynbee Hall*. Si aspetta che da un momento all'altro Dracula lo faccia uccidere, come è avvenuto per il dottor Van Helsing, o imprigionare in una specie di campo di concentramento fatto costruire per i dissidenti e chiamato *Devil's Dyke*[89]. La sanità mentale lo sta abbandonando e per redimersi dal passato fallimento ha iniziato ad uccidere i vampiri con un bisturi d'argento, metallo divenuto ormai raro e praticamente illegale. "Pugnale d'Argento" è proprio lui, impegnato nella sua personale crociata contro i vampiri, ha iniziato dalle prostitute-vampire per due motivi: sia perché sono vittime più facili, molte usufruivano dei servizi della *Toynbee Hall* quindi lo conoscevano e si fidavano di lui, sia per un suo amore/odio verso le vampire; si deve infatti ricordare che Seward nel romanzo di Stoker era innamorato di Lucy Westenra e non ha mai superato lo shock della sua trasformazione, a cui ha assistito impotente, e della distruzione a cui aveva partecipato. Nella sua crescente pazzia inizierà una relazione con Mary Jane, una prostituta-vampira che il lettore scoprirà aver ricevuto il "bacio nero" proprio da Lucy; il dottore proietterà il ricordo della donna amata su Mary Jane obbligandola a impersonarsi completamente con la sua "madre di tenebra"[90]. Alla fine del romanzo sarà smascherato da Beauregard e Geneviève proprio dopo aver ucciso l'amante vampira, in un impeto di orgoglio dichiara di non essere più disposta a nascondere la propria vera identità, ribellandosi quindi al gioco delle parti a cui doveva sottostare.

Ai protagonisti si affianca Lord Godalming, un coprotagonista della massima importanza, è dipinto nel romanzo come un'arrivista che seguendo il vento del vincitore si è fatto trasformare in vampiro divenendo "figlio di tenebra"[91] di Lord Ruthven, uno dei vampiri antichi richiamati da Dracula e a cui questi ha dato l'incarico di primo ministro nel nuovo governo. Lord Godalming è impegnato nel tentativo di cancellare l'onta di cui si macchiò qualche anno prima schierandosi contro Dracula e per questo è fin troppo servile nei confronti dei vampiri socialmente importanti e del suo protettore/genitore. Si compiace dell'ascesa sociale che sta vivendo e medita di creare una propria stirpe di vampire a lui devote. Viene messo sulle tracce degli oppositori a Dracula, tra cui i più pericolosi risultano gli anarchici, gli integralisti religiosi e i sostenitori del precedente regime; alla fine del romanzo verrà ucciso dal dottor Seward perché questi si accorge della trasformazione dell'ex amico che non aveva più incontrato dalla notte dell'antefatto. Il club Diogene riuscirà a incolparlo di essere complice del dottore nella serie di omicidi di "Pugnale d'Argento".

Il romanzo si conclude con la rivelazione dei veri scopi del Club Diogene, cioè aiutare Beauregard e Geneviève a scovare un "Pugnale d'Argento", vero o finto aveva poca importanza, affinché i due venendo ricevuti a corte per i ringraziamenti del Principe Consorte potessero passare un'arma di argento alla sottomessa regina Vittoria. Avviene così che il piano dei servizi segreti si realizza e i due protagonisti, ricevuti nella sala del trono, scoprono, insieme al lettore, la triste sorte toccata alla regina, tenuta incatenata ai piedi di Dracula e costretta a guardare lo sfacelo del proprio regno senza potersi ribellare. Beauregard lancia un pugnale d'argento alla regina la quale si suicida facendo decadere formalmente i poteri di Dracula e permettendo che il popolo e il resto della dinastia regnante lo scaccino dall'Inghilterra. Il romanzo si conclude con la fuga dal palazzo reale di Beauregard e Geneviève inseguiti inutilmente da Dracula, che si trasforma in un terribile mostro alato che si alza in volo carico di rabbia per l'ovvio fallimento del suo progetto politico.

La storia narrata è complessa, a volte durante la lettura la trama principale si dissolve nelle numerose sottotrame: i rapporti e gli intrighi tra le fazioni dei vampiri al potere, gli anarchici che lottano contro una dittatura più che contro un governo di vampiri, gli integralisti religiosi risvegliati dall'occasione di una nuova crociata. Tutto ciò svolge la funzione di rendere viva la società mezza umana e mezza vampira messa in scena da Newman e che risulta l'idea più originale del romanzo, insieme all'antefatto che rende gli eventi una falsa continuazione del Dracula di Stoker.

La genesi del vampirismo è sconosciuta come la genesi di ogni altra creatura perché è questo che sono nel romanzo i vampiri «creature naturali come tutte le altre» [92] afferma Geneviève, la quale assume spesso un ruolo di mentore per il lettore riguardo al vampirismo. La nascita di un "nuovo-nato" avviene con lo scambio di sangue descritto nei minimi particolari nei romanzi della Rice e da tempo divenuto la "normale" procedura dei vampiri per la generazione di figli. Dopo la rinascita i sensi si acquisiscono e la forza cresce mentre le facoltà mentali rimangono uguali, anzi nel romanzo si fa alcune volte cenno ad un impoverimento della creatività nei vampiri che non viene ben spiegata ma può legarsi alla loro crescente ossessione per il materiale, per l'estasi e il torpore causati dal sangue che si alterna alla sensazione di disperato bisogno; come una droga il sangue riempie la mente del vampiro lasciando poco spazio per altre riflessioni. Con il passare del tempo la frequenza del bisogno di sangue diminuisce e la pelle si fa più resistente al sole permettendo, ben coperti, di non ustionarsi di giorno, ma i vampiri rimangono comunque esseri notturni e il sole caldo e diretto sempre pericoloso.

I vampiri non sono tutti uguali tra loro perché appartengono a stirpi diverse aventi tratti distintivi, tra i quali la capacità di mutare l'aspetto fisico trasformandosi in animali o creature umanoidi con tratti animaleschi; le stirpi con questi poteri sono legate ad una specifica specie animale come ad esempio il pipistrello per la stirpe di Dracula, o il ragno per quella di un antico vampiro cinese affrontato nel romanzo da Geneviève. Esistono anche stirpi dal sangue corrotto, come quella di Dracula, per cui alcuni "nuovi-nati" vengono annientati dalle deformazioni. La spiegazione va cercata nello scambio reciproco e continuato di sangue, un circolo vizioso che come avveniva in antiche famiglie nobili, o in piccoli centri con scarsi rapporti con l'esterno, può rendere il sangue malato: «potrebbe esserci qualcosa di impuro nel lignaggio reale che il principe consorte ha importato. Tanti della discendenza di Dracula sono creature deformi, autodistruttive, lacerate fra corpi in trasformazione e desideri incontrollabili. Certo il sangue reale è notoriamente debole» [93]. La stirpe di Geneviève e di Ruthven sembra più pura e d'altronde questi vampiri sembrano molto più simili agli umani rispetto a Dracula e alla sua discendenza.

La sessualità è particolare, l'atto sessuale umano sembra possibile, anche se nel romanzo non si fa cenno a vampiri maschi che lo praticano, ma viene comunque sostituito dal nutrimento perché più intenso, così riflette Geneviève: «Si diceva che i vampiri fossero asessuati, che il sesso dei loro corpi fosse funzionale quanto gli occhi sulle ali di un pavone. Poteva trarre piacere dal fare l'amore, in un certo qual modo; ma non era niente di paragonabile al nutrirsi» [94]. I vampiri tra loro usano solo scambiarsi il sangue, nel caso di una vampira e di un umano, come avviene tra Geneviève e Beauregard e Seward e Mary Jane, la donna si concentra nel morso mentre l'uomo interpreta l'accoppiamento in senso classico. Ma ciò risulta raro perché solitamente l'uomo non agogna che ad essere morso dalla vampira e trarre così il piacere. Il romanzo seguendo l'atmosfera letteraria dei racconti in epoca vittoriana, è pieno di prostitute che hanno reso meno stancante il proprio lavoro divenendo vampire e in pratica venendo pagate per nutrirsi. L'unico caso di accoppiamento tra un vampiro e un'umana avviene tra Lord Godalming e Penelope, in un primo tempo fidanzata con Beauregard e anche in questo caso vi è solo il morso: «Nessuna sensazione normale era paragonabile. Era più del cibo, più della droga, più

dell'amore»[95] sono le riflessioni del vampiro.

Lo status dei vampiri nella "nuova" Inghilterra dipende dalla loro condizione sociale, come avviene per gli umani; una prostituta sarà meno accettata di un poliziotto di strada e questo meno di un giornalista e in cima si trovano gli artisti famosi, i politici, le alte sfere dell'esercito e i nobili. Alcune frange estremiste come i religiosi radicali odiano i vampiri e parte della gente comune ha ancora dei pregiudizi ma pare che questi svaniscano col tempo e molti vogliono anzi vogliono ricevere il "bacio nero", sia per moda sia per essere favoriti nella società, poiché queste sono le inclinazioni delle alte sfere.

Quindi in una società dove essere vampiri è comune, molti pregiudizi, scompaiono o ricadono invece su altre minoranze come gli omosessuali, odiati tra l'altro anche da Dracula, gli anarchici e i fanatici. D'altronde non c'è più bisogno di uccidere, anche se ci sono vampiri a cui piace, in un mondo dove gli uomini sono spesso donatori volontari, dove si può essere pagati per succhiare il sangue, dove molti *pub* servono sangue alla spina anziché birra.

Anche lo stile dei vampiri dipende di conseguenza dalla posizione sociale e per ovvie ragioni di ampiezza delle classi. La maggior parte dei vampiri vestirà con abiti poveri o da normali gentiluomini dell'epoca, c'è da sottolineare la tendenza delle donne della medio borghesia ad allontanarsi dalla moda ingombrante del tempo, divenendo vampire si sentono libere di vestire più comode come se si fossero in parte immunizzate dai principi perbenisti dell'austera epoca vittoriana.

L'aspetto religioso si avvicina a quello presente nei testi del "vampiro postmoderno". La religione è assente e anzi vista sotto una luce sospetta per la presenza del fanatismo, crocifissi, ostie e acqua santa hanno effetto solo se il vampiro crede che possa esserne danneggiato. A questi appartiene ad esempio Dracula, ingegnosa trovata dell'autore per spiegare come mai nel romanzo di Stoker questi rimedi funzionavano.

Il "vampiro della tomba accanto" del romanzo va ricercato tra la "gente comune"; di seguito la griglia di analisi applicata ad *Anno Dracula*.

Organizzazione sociale e rapporti tra vampiri	Coppia egualitaria se entrambi i coniugi sono vampiri, altrimenti coniuge umano sottomesso; individuo solitario o convivenza con amico.
Facoltà mentali	Come durante l'esistenza umana
Psicologia	Come durante l'esistenza umana, si aggiunge il bisogno di sangue e a volte cresce la fiducia in se stessi.
Empatia e rapporti sociali con gli umani	Sono consapevoli di non essere più umani, ma riferendosi al prossimo, mortali e vampiri vengono valutati secondo lo stesso metro di giudizio. La nuova condizione non viene nascosta; l'accettazione sociale è generalmente buona ma varia a seconda dei pregiudizi del prossimo
Nutrimento	Vittime ma anche donatori volontari e acquisto di sangue
Look	Secondo la condizione sociale
Status sociale: potere e prestigio	Secondo lo status posseduto durante l'esistenza

	umana
--	-------

3.3. HELLSING

Hellsing si presenta in due versioni su due differenti media: *anime*[96] e *manga*[97]: con il primo termine si indicano tutti i prodotti dell'animazione giapponese; il secondo termine si riferisce al fumetto giapponese. Una breve digressione su questi prodotti nipponici è d'obbligo per capire i due oggetti del corpus, a causa dell'enorme differenza con i prodotti italiani, dei paesi occidentali e probabilmente di tutto il mondo, e i rispettivi mercati.

Nel Giappone del dopoguerra Osamu Tezuka inizia la sua ascesa come autore e disegnatore di cartoni animati, con lui il mondo dell'animazione si discosta definitivamente da come si era caratterizzato nel periodo bellico, quando le produzioni pionieristiche avevano avuto soprattutto obiettivi di propaganda nazionalistica. Osamu Tezuka crea un nuovo stile rifacendosi al disegno delle produzioni americane, naturalmente soprattutto i cartoni della *Walt Disney*, nonché alle tecniche di montaggio delle pellicole statunitensi. Il risultato è una narrazione dinamica con l'uso di "virtuali" carrellate, alternanza di piani ecc. Ma l'innovazione di questo artista andò oltre impiegando le nuove tecniche anche nel campo del fumetto e divenendo quindi il padre sia del mondo dell'*anime*, per come lo si conosce oggi, e sia di quello dei *manga*; inoltre fu, ancora una volta, il primo ad intuire la possibilità di creare un vastissimo e multiforme merchandising legato ad un fumetto o ad un cartone animato.

Oggi in Giappone una persona su due legge *manga*, il 30% del mercato editoriale è costituito proprio da questo prodotto, si tratta di un centinaio di milioni di copie al mese; solitamente un *manga* è inizialmente pubblicato su riviste settimanali e mensili che contengono al loro interno diverse opere, quelle che riscuotono maggiore successo vengono poi pubblicate in "libretti" monografici ad uscita mensile. Tra le riviste più famose si possono citare *Shonen Jump* e *Shonen Magazine*, caratterizzate da tirature che si aggirano sui sei milioni di copie ognuna. Gli *anime* hanno pari successo, le serie televisive conquistano la "prima serata" mentre cinema e home video ne sono affollati; l'uscita di un nuovo *anime* o *manga* viene vissuta in Giappone come un vero e proprio evento pubblico, anche perché spesso: cartone, fumetto, oggettistica, musica, pubblicità ecc. si combinano creando colossali business.

La differenza rispetto ai prodotti di altri paesi come Italia e Stati Uniti riguarda, oltre le caratteristiche del mercato, anche il testo, una delle più significative è la durata di un'opera. I fumetti italiani e i *comics* americani sono pensati per durare un tempo indefinito, hanno quindi una struttura simile ai telefilm: un'ambientazione relativamente invariabile su cui si innestano singole ministorie, che solo raramente mutano la situazione iniziale, e possono essere quindi seguite autonomamente, ecco perché *Spider Man* e *Dylan Dog* continuano tutt'ora ad essere pubblicati. Diversamente le opere giapponesi sono pensate per avere una fine, e hanno una struttura più simile ad una serie televisiva o ad un film, secondo la lunghezza dell'opera che può constare di un unico numero auto conclusivo o di qualche decina di numeri, o di puntate[98]. Altra grande differenza è la quantità, praticamente illimitata, di tematiche affrontate dai *manga* e dagli *anime* a cui corrispondono decine di generi diversi, ognuno con il proprio nome e pubblico di riferimento; per esempio gli *Shojo* sono solitamente incentrati sui rapporti sentimentali e destinati alle adolescenti, mentre i *Seinen*, ad alto contenuto erotico-violento, hanno un pubblico principalmente maschile tra 18-40 anni. Da circa un poco più di un decennio le opere giapponesi si sono diffuse nei paesi occidentali conquistando posizioni sempre più forti nei mercati; ma come avviene in Italia esiste una sorta di resistenza basata sulla concezione diffusa che vede fumetti e cartoni come prodotti letterari minori adatti ai più piccoli; in ritardo rispetto alla diffusione si sta avendo anche un apprezzamento a livello di critica soprattutto per quanto riguarda i lungometraggi[99] e uno degli attuali maestri dell'animazione giapponese Hayao Miyazaki ha ricevuto l'Oscar nel 2004 e il "Leone d'Oro" alla carriera nel 2005.

L'argomento del vampirismo non è certo nuovo tra i *Manga* e gli *anime*, e *Master of Mosquiton*, *Vampire hunter D* e il recentissimo *Trinità Blood*[100] sono solo alcuni esempi, ma in queste opere la figura del vampiro

è prettamente quella dell'eroe che non ha legami con il "vampiro della tomba accanto"; come si vedrà *Hellsing* si discosta in parte da questa tendenza.

Kota Hirano, il creatore di *Hellsing* proviene dall'affollato ambiente degli *Hentai*, cioè i Manga a sfondo erotico, che possono essere caratterizzati anche da trame molto complesse differenziandosi dalle pubblicazioni puramente pornografiche. *Hellsing* è stata l'opera che lo ha reso famoso consentendogli il prestigioso traguardo di una serie televisiva basata sul suo *Manga*, oltre a quello parimenti prestigioso della pubblicazione all'estero; la pubblicazione in Italia ha preceduto anche di anni quella di altri paesi europei, a conferma che il mercato del nostro paese è tra i più progrediti.

Il *manga* e l'*anime* di *Hellsing* sono legati da un'ambientazione pressoché identica e da un inizio quasi coincidente, ma nel corso delle due opere le narrazioni si sono differenziate in modo consistente^[101], ed entrambe sono ancora in via di pubblicazione in Giappone; l'autore risulta particolarmente impegnato con il proprio studio in diversi progetti e ha completato la maggior parte dei 6 volumi del *manga* ad un ritmo di uno l'anno.

Ambientato nell'Inghilterra dei nostri giorni *Hellsing* ruota attorno all'organizzazione segreta chiamata appunto Hellsing, dipendente direttamente dalla corona, rappresentata in questo caso da una regina^[102]; si occupa della difesa del regno e della religione anglicana, ma il suo campo d'azione è particolare, infatti, quest'organizzazione segreta paramilitare è specializzata nell'uccisione dei non-morti.

L' *Hellsing* è guidata dalla famiglia omonima e la citazione al dottore Van Helsing di *Dracula* è volutamente esplicita dietro quella lettera "I" di troppo; attualmente Lady Integra Falburke Wingates Hellsing è al comando, dirigendo le operazioni dal castello di famiglia, che funge anche da quartier generale, ma raggiungendo i sottoposti quando si rende necessaria la sua presenza. Lady Integra può contare sull'appoggio della regina, su più di un centinaio di militari specializzati, e su Alucard, "l'asso nella manica" dell'organizzazione, un vampiro antico che il padre è riuscito a legare ai voleri del casato tramite la magia; ma il suo lontano passato è misterioso e un flashback che colmi questa lacuna della narrazione è stato solamente accennato nei volumi finora pubblicati.

All'inizio Alucard viene inviato a Chedders, un ipotetico paesino del nord Inghilterra, dove un prete, da poco arrivato, è accusato delle numerose sparizioni avvenute tra la popolazione locale; si tratta in realtà di un vampiro che al momento dell'arrivo di Alucard ha trasformato quasi tutti gli abitanti, nonché una squadra di polizia inviata sul posto, in *ghouls*^[103], creature senza coscienza e sotto il suo volere. L'unico membro della squadra ancora vivo è l'infermiera/poliziotto Celas Victoria a cui il prete/vampiro vuole riservare un futuro diverso dai compagni. Essendo questa ragazza vergine, al contrario delle altre vittime trasformatesi, il vampiro può tramite il morso renderla vampira. Celas è la terza protagonista della serie accanto a Lady Integra e Alucard e diverrà vampira proprio per opera di Alucard. L'agente dell'Hellsing giunge allo scontro con il prete-vampiro e quando questi vede eliminati i *ghouls* che lo circondavano proteggendolo pensa di farsi scudo con la ragazza; Alucard le comunica mentalmente che è comunque sua intenzione sparare al nemico e la pallottola in argento prima di colpirlo al cuore le perforerà i polmoni, quindi le domanda «Non vuoi morire ora, vero? Vuoi venire con me? [...] Dipende solo da te». Celas comprende il senso della domanda e nella condizione disperata in cui si trovava accetta, con un deciso compiacimento del vampiro-eroe. Alucard si dimostra non essere completamente soggetto al volere di Lady Integra la quale si trova costretta ad accettare a malincuore la "nuova-nata" all'interno dell'organizzazione.

Celas Victoria familiarizzerà presto con le nuove facoltà, e possibilità, che la natura vampirica le offre, e il suo aiuto nel ruolo di agente sarà prezioso nella battaglia portata avanti dall'Heellsing; anche perché, nell'ultimo periodo, il vampirismo risulta insolitamente presente nel Regno Unito, gli interventi dell'Hellsing sono quindi divenuti più frequenti e difficili. L'organizzazione ha anche notato che i succhia sangue sono più numerosi, ma meno potenti, e comincia a ipotizzare che una nuova specie di vampiri sia all'origine della maggiore diffusione del vampirismo riscontrata. Questi nuovi vampiri risultano non hanno a grandi capacità rigenerative, e come Alucard in persona scoprirà presto, non possiedono poteri magici particolari. Come si è detto lo sviluppo della trama principale è simile ma differente; nel *manga* l'ondata di vampiri nel Regno Unito risulterà essere gestita da un personaggio chiamato dai suoi seguaci il "Presidente" o il "Maggiore". L'antagonista principale si scoprirà

avere fatto parte da ragazzo di un dipartimento militare segreto nazista intento allo studio del vampirismo finalizzato alla creazione dell'uomo immortale, e dopo che Alucard e Walter[104] ebbero distrutto la sede centrale si rifugiò, con l'appoggio di parte del Vaticano, in Brasile, insieme ai membri sopravvissuti del suo battaglione; influenti personalità tedesche lo raggiunsero in Sud America prima della resa finale della Germania. Nonostante dovrebbe avere circa settant'anni sembra molto più giovane; fino ad oggi ha continuato il progetto iniziale, chiamato Millennium, di invadere l'Inghilterra tramite un esercito di vampiri: il Latze Battalion. Così con una flotta di dirigibili giganti mette a ferro e fuoco Londra e tutta l'Inghilterra.

Nell'ultimo volume pubblicato, il sesto, la narrazione dello scontro finale è in piena evoluzione comprendendo: il quartiere dell'Hellsing assediato, e difeso da Celas Victoria e da un gruppo di mercenari che si infervorano all'idea di affrontare la probabile ultima battaglia della vita; il tradimento di parte di parecchi membri della tavola rotonda[105], l'intera capitale devastata da morte e sangue con intensi scontri per le strade e i morti che si rialzano come *ghouls*; lo sbarco di alcuni battaglioni di cavalieri e ordini religiosi guerrieri agli ordini del vaticano[106], e infine il "*Maggiore*", deciso a uccidere la regina e Alucard, mentre già sogna di sconvolgere con il caos della guerra il mondo intero dopo aver concluso l'operazione Millennium.

Nel *manga* il retino[107] viene spesso sacrificato a beneficio del contrasto del bianco con il nero della china, creando tavole dominate dal buio e dall'ombra; il disegno è buono ma non eccelso e mostra, soprattutto inizialmente, alcune imperfezioni anatomiche nei personaggi i cui connotati acquisiscono le caratteristiche finali a partire dal terzo volume. Alcune tavole risultano decisamente comiche riuscendo a controbilanciare la violenza presente in tutta la narrazione; eroi, antagonisti e personaggi secondari sono tutti mossi da istinti che portano a continui bagni di sangue.

Diversamente si evolve la trama nell'*anime*. In questo i nuovi vampiri vengono generati con un chip che a quanto pare fonde in sé la microtecnologia con l'essenza di un vampiro "originario" chiamato Incognito, che al pari di Alucard è un vampiro antico sottomesso alla volontà di un essere umano; il complotto tramato dalle alte cariche dello stato e dai membri della tavola rotonda è presente e coinvolge a quanto pare un numero più consistente di personalità. La tavola rotonda attira le truppe dell'Hellsing in una trappola facendo strage di loro; nel frattempo incolpa pubblicamente l'organizzazione dei recenti attentati avvenuti nel centro della città tra i quali la stessa regina ha rischiato di morire. Nella tredicesima puntata, attualmente l'ultima, Incognito rapisce Lady Integra e tramite il suo sangue porta a termine un rituale in cui evoca Seth [108] e lo accoglie nel proprio corpo guadagnando nuovi poteri con cui inizia a devastare Londra; Celas Victoria che stava investigando proprio su Incognito, e sul suo padrone, giunge alla presenza del vampiro antagonista mentre è in corso lo scontro con Alucard, e nel tentativo di aiutare il suo "*Master*"[109] viene gravemente ferita; il duello si conclude con la vittoria di Alucard. Alla fine della puntata lo spettatore è informata da alcune scritte che i traditori della tavola rotonda sono stati puniti ma non si sa ancora nulla sul padrone di Incognito che diffonde il chip del vampirismo, e nella scena finale Lady Integra è rinchiusa in una cella sotterranea. Qualche puntata prima la regina, tramite due agenti segreti, aveva comunque confermato a Lady Integra la sua piena fiducia e l'aveva avvertita di non arrendersi alle avversità che avrebbe incontrato[110].

La serie televisiva è incompleta e non essendo stata mai pubblicata ufficialmente in Italia si è diffusa comunque tra gli appassionati sottotitolata da amatori e attualmente è appena uscito un OAV[111].

Nell'*anime* predomina il contrasto rosso/nero con la maggior parte della storia che si snoda tra atmosfere cupe tra il crepuscolo e la notte, ed è priva dell'umorismo della versione cartacea: una narrazione più seria e malinconica come la colonna sonora fatta di alienanti sonorità rock-grunge alternate a tristi melodie suonate da tastiere elettroniche.

I protagonisti, in entrambe le versioni, sono tre: Lady Integra Hellsing, Alucard, Celas Victoria, a cui si affiancano altri personaggi che come avviene per gli antagonisti vengono ben delineati psicologicamente.

Lady Integra ha ereditato il comando dell'organizzazione verso i quattordici anni dopo la morte del padre il quale le aveva accennato ad una misteriosa "arma" nascosta nei sotterranei della residenza, si tratta proprio di Alucard che la ragazzina risveglia da uno stato letargico con il proprio sangue. La storia è ambientata dieci anni dopo, lady Integra, sostenuta dal maggiordomo/guardia del corpo Walter da tempo ritiratosi dalle missioni sul

campo, ha dimostrato di essere divenuta una donna coraggiosa, decisa e pronta a tutto pur di perseguire gli scopi dell'Hellsing: «Nel nome di Dio a coloro che sono diventati non morti senza la propria volontà sia garantita la notte eterna»[112]. Il suo rapporto con Alucard è ambiguo perché anche se questi è legato al suo volere, lei appare comunque affascinata e si intuisce che solo per la saldezza dei suoi principi religiosi non cede alle richieste di farsi mordere e divenire una vampira.

Alucard appartiene alla specie, oggi sempre più diffusa, dei vampiri eroi che uccidono altri vampiri; la caratterizzazione lo avvicina parecchio al vampiro "classico": è forte, intelligente, ammaliante; sottomesso probabilmente con un rituale ama la lotta ed è sempre pronto a realizzare la sua volontà per quanto il sigillo che lo tiene prigioniero della famiglia Hellsing glielo permette; mostra anche un aspetto romantico e pare comunque apprezzare il carattere forte e deciso di Lady Integra. Celas Victoria è diversa dal suo "master"; più simile ai nuovi vampiri che l'Hellsing sta affrontando si avvicina molto al modello del "vampiro della tomba accanto", e anche se si trova evidentemente costretta da Alucard e Lady Integra ad entrare nell' Hellsing mostra di dividerne i principi e presto si appassiona alla sua missione. Dopo la trasformazione ha alcune difficoltà ad accettare la nuova condizione e, come si vede nella versione animata, rifiuta inizialmente il sangue che le viene offerto in sacche per trasfusione, reprimendo un evidente desiderio fino a cedere quando è proprio Lady Integra, in una scena cruda e sensuale a offrirle il suo sangue.

Impara presto a convivere con gli umani che lavorano con lei nell'organizzazione e con coloro che incontra fuori dall'*Hellsing* e a parte gli occhi rossi, comuni nell'ambientazione a tutti i vampiri, e la forza fisica e i sensi amplificati, il comportamento, la psicologia e il look adottato la avvicinano considerevolmente ad una comune teenager.

I nuovi vampiri risultano esseri incompleti che si perdono nell'euforia delle capacità acquisite, diventano egoisti, violenti e sanguinari per puro edonismo, senza scopi precisi per la mancanza di un vero e proprio "genitore" che faccia loro da guida: pare essere questo più che la condizione di vampiri ad allontanarli dall'umanità, molto presente invece in Celas; la quale nella precedente vita mortale era orfana mentre come vampira sembra essere stata più fortunata di altri suoi simili.

Nella narrazione convivono e si scontrano figure vampiriche diverse: Alucard antico, fiero, potente e sanguinario ma pur sempre con un'etica[113] da seguire; Celas giovane, simpatica, semplice e moderna vampira; i nuovi vampiri senza padre, senza onore ma sicuramente "banalizzati" rispetto al troneggiante Alucard.

È proprio una coppia di nuovi vampiri a mostrare, sotto la furia omicida in cui si sono smarriti, una grande quotidianità; la coppia di giovani innamorati che viaggia a bordo del loro "vespino" baciandosi e dichiarandosi amore eterno mentre da moderni Bonnie e Clyde si lasciano dietro cadaveri e graffiti di sangue[114]. Alucard non ha pietà per loro ma solo disprezzo, e prima di attaccarli si rivolge così al ragazzo: «Sei un essere spregevole, senza dignità, senza neanche una ragione di esistere. Non puoi trasformarti né in nebbia né in pipistrello. Non sei capace neanche di rimarginare una ferita. Hai ucciso donne e bambini senza avere il reale bisogno di nutrirti. Per di più non sai neanche combattere senza una pistola. Non sei affatto degno del nome di *Nosferatu*. Impara cos'è la vergogna»[115]; in definitiva appare, insieme alla sua fidanzata, più un ragazzo "sbandato" divenuto assassino che un vampiro. Un giudizio simile può essere indirizzato all'irriverente Yan Valentine vestito con berretto di lana e una tenuta sportiva è un ragazzo-vampiro dal volto pieno di piercing; in coppia con il più serio fratello maggiore Luke attaccano la residenza Hellsing durante una riunione della "Tavola Rotonda" e nonostante uccidano quasi tutti gli agenti presenti vengono infine distrutti[116].

In *Hellsing* viene caricata di significato la scelta volontaria di divenire vampiro, quando questa non avviene i vampiri vengono annientati dall'Hellsing, che si occupa comunque anche di coloro che seminando morte non possono convivere in una società umana; pare che ai nuovi vampiri la condizione venga imposta e comunque non sia una trasformazione naturale perché connessa anche all'uso di tecnologia. Alucard quando Walter domanda il motivo della vampirizzazione di Celas, ricorda la situazione disperata in cui la giovane agente si era trovata e afferma «Cosa ha fatto lei, che cosa ha scelto? La rinuncia uccide l'uomo. E quando l'uomo decide di non voler rinunciare, allora egli attraversa la soglia dell'umanità e diviene così un uomo consapevole»[117]

Il "vampiro postmoderno" non manca di venire citato nell'anime attraverso il personaggio chiamato Lady Helena similmente a Claudia, la bambina vampira del ciclo di Anne Rice: è vampira eternamente bambina che da tempo trascorre la sua immortalità chiusa nella propria casa tra candele e libri: una figura pallida, triste e malinconica.

Infine si deve sottolineare il forte ruolo della religione e dell'esoterico in linea con una delle caratteristiche del "vampiro della tomba accanto"; la famiglia Hellsing si tramanda conoscenze esoteriche, Lady Integra stessa è capace di compiere rituali e anche gli antagonisti per creare i nuovi vampiri fondono la tecnologia con le conoscenze magiche. La Chiesa Anglicana oltre ai non morti e ai negromanti nazisti deve scontrarsi anche con il Vaticano, un patto di non belligeranza divide il mondo in zone di influenza ma la Chiesa di Roma si vede minacciati i suoi confini dalla recente invasione di vampiri e invia nel Regno Unito Padre Alexand Andersen della squadra *Iscariota 13*. Questa è una divisione segreta di guerrieri/esorcisti altar ego della Hellsing, e Padre Andersen è un personaggio particolare perchè né uomo né vampiro ma capace di rigenerarsi, tramite la fede e la bio-tecnologia, più volte si scontrerà senza esito definitivo con Alucard. Come il vampiro usa proiettili di argento ricavati da campane e croci di famose chiese così a lame benedette *Padre Andersen* affianca magie contenute in pergamene in uno stile più buddista che cristiano.

Il cattolicesimo viene dipinto più radicale dell'anglicanesimo e difatti non ammette non morti tra le loro fila e nutre odio verso la chiesa eretica inglese che utilizza queste creature pur di raggiungere i propri scopi; ma le due forze dovranno allearsi per fronteggiare il nemico comune della diffusione del vampirismo.

La griglia seguente si riferisce alle caratteristiche presenti in Celas e in alcuni vampiri del nuovo tipo come i due giovani fidanzati vampiri e Yan Valentine.

Organizzazione sociale	Individui isolati, coppia di amanti, di fratelli, o figlio sottomesso al " <i>master</i> ".
Facoltà mentali	Come durante l'esistenza umana
Psicologia	Come durante l'esistenza umana. Senza una guida la consapevolezza delle nuove possibilità confonde la mente e porta facilmente all'edonismo estremo e alla violenza.
Empatia e rapporti sociali con gli umani.	Sono coscienti della diversità rispetto ai mortali, e ognuno li tratta a seconda della propria etica. In determinate condizioni possono avere rapporti normali con gli umani.
Nutrimento	Sangue in sacche per trasfusione; anche donatori e vittime.
Look	Secondo la moda dei teenager occidentali, <i>Hip-pop</i> e vestiti sportivi.
Status sociale: potere e prestigio	Secondo lo status posseduto durante l'esistenza umana.



Figura 1: Alucard sotto una luna piena immersa nel cielo rosso sangue. Urata Y., *Hellsing*.



Figura 2: Alucard si appresta a mordere Celas per trasformarla in vampira.



Figura 3: Celas, la ragazza vampira dell'Hellsing



Figura 4: Celas in autobus.



Figura 5: I due giovani amanti vampiri mentre si baciano.



Figura 6: I fidanzati vampiri sul loro vespino.



Figura 7: Lady Integra, il capo dell'Hellsing



Figura 8: Lady Integra officia un rituale.

3.4. VAMPIRE THE MASQUERADE

Per gioco di ruolo si intende un gioco in cui il giocatore si diverte nel creare un personaggio e interpretarlo, decidendo come affronterà le situazioni incontrate basandosi sulle caratteristiche psico/fisiche decise al momento della creazione; solitamente nel gioco vi è un *master*^[118] che descrive la scena e i giocatori che si

muovono al suo interno con i propri personaggi. Comunemente si fa risalire la sua nascita nell'America degli anni venti, quando in alcuni manicomi si cercò di capire la psicologia del malato e l'origine della sua malattia sperimentando una terapia individuale o di gruppo in cui il medico chiedeva al paziente di descrivere come avrebbe reagito in ipotetiche situazioni. Per eludere le sue resistenze cosce o inconscie si usava anche assegnare una parte o un ruolo chiedendo di interpretare, le situazioni ipotetiche descritte, da quel nuovo punto di vista.

L'istituzionalizzazione e diffusione del gioco di ruolo come passatempo tra amici può essere individuata tra gli anni Settanta e ottanta quando fu pubblicato l'ormai storico *Dungeons and Dragon* dove un manuale di regole e consigli facilitava i giocatori nella creazione e interpretazione di personaggi appartenenti ad un mondo fantastico medioevale del tipo, oggi ampiamente conosciuto, di narrazioni quali *Il Signore degli Anelli* e altri romanzi e film rientranti nel genere *sword & sorcery*, un ramo della letteratura *Fantasy*.

Al giorno d'oggi i giochi di ruolo godono di parecchio successo, la moltitudine di pubblicazioni sono destinate principalmente ad un target di ragazzi tra i 14 ei 20 anni ma ampiamente diffusi anche tra i trenta e quarantenni. Il loro mercato si è ulteriormente diversificato nel tempo ampliandosi sia a livello di mondi proposti sia come media interessati; si pubblicano infatti giochi di ruolo basati sulle ambientazioni più varie storiche o fantastiche: impero romano, antico Egitto, epoca coloniale, *cyberpunk*; alle volte derivate da fenomeni cinematografici come James Bond o Star Wars. Anche i media si sono diversificati così accanto ai classici manuali per una modalità "gioco da tavolo" si sono affiancati giochi di carte e videogiochi, in cui ovviamente il livelli interpretativo è minore, e giochi di ruolo "dal vivo" dove i giocatori interpretano i propri personaggi senza ausilio di carta e matita ma direttamente, con il proprio corpo, indossando costumi "a tema" e usando vari accorgimenti scenografici/teatrali per facilitare il realismo e conseguentemente il coinvolgimento.

Vampire the Masquerade comprende al momento sia il gioco di ruolo classico[119], sia quello "dal vivo" e due videogiochi[120]. L'ambientazione è comune alle varie versioni ed è figlia di opere già citate come i romanzi di Anne Rice e Poppy Z. Brite; film come *Nosferatu* di Murnau o il *Dracula* di F.F. Coppola, queste e altre fonti di ispirazione sono espressamente indicate nel manuale[121] invogliando i giocatori a conoscerle e a usarle loro stessi.

Il manuale è ben curato con una grafica ridondante di simboli quali le rose rosse, maschere, croci egizie, teschi, volti del dio Anubi, a cui si aggiungono numerose illustrazioni di vampiri. Il mondo presentato è affollato di citazioni storico/religiose, una componente che come si è detto caratterizza il "vampiro della tomba accanto" e se era presente come ricontestualizzazione di personaggi storici in *Anno Dracula* e in *Hellsing*, raggiunge l'apice proprio in questo gioco con la creazione di un *patchwork* complesso di citazioni incastonate l'una nell'altra; Qui si darà solo una sintesi della mitologia, fittizia, vasta e articolata su cui si fonda *Vampire the Masquerade*[122].

I vampiri deriverebbero da Caino e sono difatti chiamati anche Cainiti; quando questi uccise il fratello Abele fu maledetto da Dio con un marchio il quale secondo quanto contenuto nell'immaginario *Libro di Nod*[123] consisteva proprio nella maledizione del vampirismo. Caino fu esiliato nella Terra di Nod dove incontrò *Lilith* da cui apprese la magia che portò alla nascita dei poteri vampirici qui chiamati "discipline". Ricevette anche la visita di tre angeli: Uriel, Raffaele e Michele che lo esortarono senza successo a chiedere perdono a Dio; lasciata Lilith Caino errò per il mondo fino ad incontrare altri umani tra cui si stabilì come re.

Qui l'irriducibile sensazione di solitudine causata dalla sua condizione lo portò a compiere "L'Abbraccio"[124] generando tre figli: Enoch, Zillah e Irad i quali generarono anche loro altri tredici vampiri non ascoltando gli ammonimenti fatti a Caino dagli angeli secondo cui la sua progenie si sarebbe macchiata di parricidio. Così avvenne che i nipoti di Caino uccisero i propri genitori e diedero inizio a proprie stirpi chiamate "Clan". Questi "famiglie" vampiriche accomunate dalla comune discendenza ad avere tratti psico-fisici e poteri simili[125]. Successivamente molti vampiri perirono nel "Diluvio Universale" e con l'inizio della nuova era Caino si allontanò in solitudine disgustato dal comportamento dei suoi nipoti e dalla diffusione della sua maledizione. I suoi nipoti, sopravvissuti al "Diluvio" e quindi chiamati "Antidiluviani", cominciarono, guidati dai 13 creatori dei "Clan" una lotta fratricida senza fine denominata "*Jyhad*", che secondo quanto fanno i vampiri è la maledizione dell'angelo Uriel verso Caino per aver dato inizio ad una discendenza. Il passare dei tempi ha visto nascere e morire diverse società nel mondo, in alcune di queste uomini e vampiri vivevano in simbiosi coscienti e rispettosi gli uni degli altri[126], in altre le due specie lottavano per la supremazia; in alcune

i vampiri erano venerati come divinità in altre erano scacciate come demoni. Intanto gli "Antidiluviani" caddero in una sorta di stato di torpore non riuscendo forse a sopportare il continuo scorrere del tempo e delle epoche ma continuando a dirigere i vampiri del loro "Clan" tramite una sorta di dominio mentale più o meno consapevole per i dominati[127].

Durante l'epoca dell'inquisizione alcuni "Clan" per proteggersi si unirono nella "Camarilla": una sorta di alleanza che istituzionalizzò alcune tradizioni dettate dal buon senso in leggi secondo cui tutti i vampiri vengono considerati soggetti a prescindere dalla loro approvazione: pena la "Morte Ultima"[128]. Le regole della Camarilla sono sei e vengono chiamate "Tradizioni", principalmente servono a nascondere agli umani la società dei vampiri, detti anche "Fratelli", secondo il principio della *Masquerade* da cui prende nome la prima "Tradizione": «La Masquerade. Non rivelare la tua vera natura a coloro che non appartengono al tuo sangue. Comportandoti così rinuncerai ai tuoi diritti»[129]. La *Masquerade* non vieta i rapporti con gli umani che anzi vengono in un certo senso stimolati, ma pretende che i vampiri mascherino la propria vera natura.

In opposizione si formò un'altra alleanza chiamata *Sabbat* che vede la *Masquerade* una rinuncia all'onore della propria specie di predatori, mentre altri "Clan" non unendosi a nessuna alleanza divennero gli "Indipendenti".

Al giorno d'oggi alcuni avvenimenti fanno tremare le fondamenta e i cuori dei "Fratelli" e della loro società perché indicano l'avverarsi delle profezie del Libro di Nod riguardo la Gehenna[130]: il risveglio degli "Antidiluviani" che stermineranno tutti i vampiri e causeranno la fine del mondo.

Un essere umano diviene vampiro tramite l'"Abbraccio" e a seconda del vampiro genitore, chiamato "Sire", dipenderà il "Clan" di appartenenza e la "Generazione" dell' "Infante"[131]. Le generazioni hanno un numero progressivo a partire da Caino, gli "Antidiluviani" signori dei "Clan" appartengono alla terza, e da questa dipende il potere del vampiro dato il diluirsi del sangue di Caino ad ogni nuova generazione. La constatazione che le ultimissime generazioni, XIV e XV, non possono neanche procreare è una delle profezie del Libro di Nod che si sta avverando infatti secondo questo la Gehenna giungerà nei tempi del "Sangue Debole".

I vampiri saranno più forti e resistenti fisicamente rispetto agli umani, godranno di sensi più acuti e di poteri, o "discipline" che aumenteranno col tempo mentre da "Infante" si diverrà "Neonato", "Ancillae", "Anziano" e "Matusalemme". Tutti i vampiri sono particolarmente soggetti al fuoco, l'argento e soprattutto la luce solare; mentre croci e oggetti sacri potranno contrastarli solo se colui che li brandisce ha veramente fede, dimostrando come le entità divine esistono e possono realmente danneggiare il vampiro, anche se il simbolo in quanto tale non ha effetto.

I Vampiri devono nutrirsi di sangue, chiamato "Vitae" e l'atto del succhiare con il morso prende il nome di "Bacio" capace di dare estasi sia al mordente che al morso; si può ricavare nutrimento ma non piacere dal sangue degli animali: bovini, ovini, suini ma anche uccelli conigli e topi; e lo stesso vale per il sangue "confezionato". Si può dare il "Bacio" ad altri vampiri, in questo caso se il vampiro fonte resta vivo ci si legherà a lui creando un "legame di sangue" su chi si nutre che può rinforzarsi ripetendo l'azione e causare anche una situazione di dominio quasi completo. Il "legame di sangue" viene anche usato sugli umani, i quali diverranno servi del vampiro, o tra vampiri per sancire una specie di legame matrimoniale. Quando un vampiro ne uccide un altro bevendone tutto il sangue acquisirà insieme alla "Vitae" anche il suo potere[132]. Da quanto detto si comprende come il sangue abbia un alto valore magico/esoterico, che aumenta considerando che qualsiasi potere il vampiro voglia usare, e ne esistono veramente tanti, richiede il consumo di una parte del sangue contenuto in corpo; quindi in *Vampire the Masquerade* è evidente oltre il ritorno della religione anche della magia e dell'esoterismo, quest'ultima è presente anche nel "vampiro postmoderno", ma viene qui evidenziata con più forza secondo una tendenza propria del "vampiro della tomba accanto".

Le attitudini e i poteri dipenderanno dal "Clan" di appartenenza, ma quasi tutti hanno la capacità di usare il sangue per apparire più simili agli umani, potranno quindi aumentare la temperatura corporea, guadagnare colorito in volto o persino simulare la respirazione.

Particolare interessanti per il rapporto con il "vampiro della tomba accanto" sono i "Clan" Brujah, Toreador i Ventruè; i primi sono ribelli, individualisti e turbolenti, il loro anticonformismo tende a far prediligere come

abbigliamento «Giacca da motociclista, jeans stracciati, anfibi, [...] capigliatura che non passa inosservata»[133]; possiede quindi molte delle caratteristiche dei moderni teenager occidentali. Nel "Clan" la volontà di cambiamento sociale è alta, molti dei suoi membri sono stati all'origine delle rivendicazioni operaie del VXIII secolo e della diffusione dell'anarchismo; uno degli obiettivi solitamente perseguiti è la realizzazione di una società equa e giusta dove umani e vampiri possano convivere nel rispetto reciproco. La loro natura li rende il "Clan" meno organizzato e le riunioni prendono la forma di grossi concerti *erave*, che sono tipici momenti di socializzazione dei ragazzi moderni.

I Toreador solitamente vengono reclutati tra le loro fila grandi artisti, musicisti e poeti, infatti la caratteristica che li accomuna è l'entusiasmo estetico. «Qualsiasi cosa facciano, la fanno con passione. Qualsiasi cosa siano, sono passionali. Per loro la vita eterna va assaporata [...]. Di tutti i Clan, il loro è quello più legato al mondo mortale. Mentre gli altri vampiri vedono le Vacche[134] come pedine o semplicemente come fonte di nutrimento, i Toreador scivolano con grazia nella società delle *Canaille*[135], saggiando le delizie di ogni era come ogni buongustaio assapora rare prelibatezze. I membri del Clan sono quelli che più spesso si innamorano dei mortali [...]. La maggior parte dei Toreador sono nella Camarilla, poiché solo questa maestosa organizzazione promuove la "cultura" e permette loro di vivere come vogliono tra i mortali [...]. Tra tutti i vampiri sono quelli che seguono di più le tendenze della moda; Degenerati[136] centenari sono spesso più alla moda che mortali trentenni»[137].

Come i Brujah erano simili ai giovani contestatori e "alternativi" così i Toreador sono simili al cliché dell'artista raffinato e dei fanatici di tutto ciò che fa moda ed è *trend*; quanto detto unito al loro desiderio di difendere e stimolare l'arte e la cultura umana li rende poco vampiri e molto umani.

I Ventrue invece rappresentano la controparte vampirica dei giovani e adulti cosiddetti di "buona famiglia". Si occupano di gestione economica e molte grandi aziende e società sono di proprietà di esponenti di questo Clan. La loro "umanità" consiste nel desiderio di ordine sociale e di difesa dell'economia mondiale per il benessere di tutta la società sia di vampiri che di mortali.

Un concetto fondamentale all'interno di *Vampire the Masquerade* è quello della "Bestia". Qualunque indole un "Fratello" si sforzi di seguire la sua natura nasconde un aspetto bestiale, alla fine si tratta pur sempre di esseri maledetti; così quando un vampiro cede alla rabbia e violenza o compie azioni riprovevoli e sanguinarie questa natura nascosta cresce dentro di lui arrivando con il passare del tempo a trasformarlo in un essere malvagio senza etica e morale. Questo è "La Bestia": «Gli impulsi iniziali che minacciano di trasformare il vampiro in un mostro irragionevole e famelico»[138]. Dato che quando un personaggio raggiunge questo stato, cioè quando "La Bestia" ha vinto, il giocatore ne perde il controllo, che passa di conseguenza al *Master*, i giocatori sono spinti ad evitare per quanto possano comportamenti inumani; cosa al quanto difficile data la sete di sangue dei vampiri e la possibilità che con uno shock emotivo o fisico ogni vampiro ha la possibilità di entrare temporaneamente in uno stato di "Frenesia" in cui attaccherà e dissanguerà fino alla morte qualsiasi essere vicino.

"La Bestia" è come una scala di umanità con vari livelli avente agli estremi un vampiro "umano" e un vampiro "mostro". Il solo modo per cercare di allontanare lo spettro della bestia consiste nel seguire una "via", nel senso di un codice di una filosofia di vita; il gioco ne offre diverse ma quella indicata come più comune tra i vampiri è l'Umanità: il cercare di vivere secondo l'idea occidentale di "uomo buono e giusto".

La *White Wolf* osserva che: «uno dei temi più importanti di Vampiri: La Masquerade è la lotta dei fratelli per conservare la loro anima ed evitare di cadere nelle grinfie della bestia. Quindi è veramente importante usare la morale e l'Umanità in modo consistente e teatrale»[139]. La scheda del personaggio usata in questo gioco ha una voce chiamata "Umanità" con un relativo punteggio variabile.

La trama del videogioco *Vampire the Masquerade Redemption* è un continuo incrocio di sacro e profano, o meglio sacro e blasfemo. Ruota attorno la figura di Sir Christof Romualde, una cavaliere templare, «un soldato del signore» che durante una battaglia in Moravia contro i Turchi nel 1141 viene ferito e consegnato dai suoi compagni vincitori alle cure del monastero di Praga presso la cattedrale di S. Tommaso. Verrà assistito dalla suora Anezka e tra i due nascerà un amore, reso impossibile dalle rispettive posizioni occupate. Christof aiuterà

i cittadini a riprendere possesso della vicina miniera di argento dove ha preso dimora un demone con i suoi mostruosi servi. Acclamato dal popolo come eroe viene a sapere che diverse creature oscure girano la notte per Praga e iniziatosi a dedicarsi a questa nuova impresa una notte subisce "L'abbraccio" da Ecaterina un vampiro "anziano" che guida un gruppo di Brujah che ha il quartier generale dentro l'università della città.

Inizialmente il rinascere vampiro sconvolge Christof, che pensava fino a poco prima di passare la vita al servizio delle cause dei cristiani, e le sue sicurezze verranno ulteriormente perdute quando apprende che da sempre i vampiri decidono le sorti degli uomini dato che occupano le alte sfere della società: nobili, alto clero e grandi esponenti della cultura sono vampiri come ad esempio il Principe Brandl di Praga e il Duca Lopold di Vienna.

Accetterà la sorte rimpiangendo oltre la perdita dell'anima anche, se non soprattutto, Anezka perché se l'amore tra un templare e una suora era già abbastanza peccaminoso, quello tra una suora e un vampiro gli appare blasfemo; così una notte entra nel convento per dare l'addio ad Anezka, la quale comprende dalle ambigue parole del protagonista che l'amato Sir Cristof non è più ciò che era.

I suoi nuovi "Fratelli" Brujah lo istruiscono nella Via dell'*Humanitas*: il mantenimento dell'umanità per non divenire un mostro, e tra gli insegnamenti vi è quello di non uccidere il mortale da cui ci si nutre. Con il passare del tempo Christof comincia a prendere parte con sempre più passione alla *Jyhad*, d'altronde il suo animo guerriero non è scomparso con la trasformazione, sperando che dedicandosi pienamente agli obiettivi dei Brujah possa ritrovare un equilibrio interiore.

Anezka non si darà per vinta e indagando giungerà a scoprire la verità ma sfortunatamente sarà catturata e trasformata in *Ghoul* al servizio del "Clan" Tzimisce prima che Christof la possa liberare. La prima parte del gioco finisce al Castello di Praga dove durante una rivolta del popolo fomentata ovviamente dai "Clan", il protagonista rimane sepolto sotto le macerie durante il crollo dell'edificio.

Si risveglia nel 1999 a Londra tramite il richiamo telepatico di Ecaterina, scoprendosi imprigionato nei sotterranei della Società di Leopold guidata da Padre Leo Allatius[140]. Questo prete porta avanti una crociata contro i vampiri nell'intento di sterminarli tutti tranne alcuni, che mantenuti in stato di "torpore" saranno la sua riserva di sangue di vampiro di cui si nutre da circa tre secoli: una figura meschina e patetica, fiero di aver raggiunto l'immortalità senza contrarre la maledizione di Caino.

Sfugge alla Società di Leopold lasciando Padre Leo Allatius intento a leccare avidamente il pavimento coperto del suo prezioso sangue "cainita"[141]; Christof ha infatti rotto il silos posto nello studio del prete che lo conteneva. Ora dovrà affrontare la nuova e sconosciuta società, spinto da due obiettivi: ritrovare Anezka e fermare un rituale degli Tzimisce per il risveglio dell' "Matusalemme" Vukodlak[142] stabilito per la notte di capodanno.

Nella sua avventura contemporanea *Christof* si sposterà tra Londra e New York aiutato da alcuni vampiri tra cui il punk *Brujah Pink* e la prostituta *Toreador Lily* i quali saranno anche i mentori del protagonista per quanto riguarda le evoluzioni della tecnologia, della società e naturalmente della "*Jyhad*" negli ultimi secoli. Lo scontro finale avviene sotto una chiesa di New York alla presenza di Vukodlak ormai risvegliatosi e di Anezka, sua devota serva, che dichiara, compiaciuta, di essere stata oggetto di ogni possibile profanazione da parte del suo nuovo padrone, il finale dipenderà dalle scelte fatte dal giocatore durante alcuni momenti chiave dell'avventura, così Christof potrà perire, uccidere Vukodlak cadendo però nelle grinfie della "Bestia" o vincere, e trasformando Anezka in vampira, vivere con il suo amore per l'eternità.

La trama del videogioco è ben curata, l'impossibile amore del templare-vampiro e della suora-*Ghoul* riflette l'ambientazione di *Vampire the Masquerade* che nel manuale del gioco di ruolo viene definita "punk-gotico". Il giocatore guiderà Christof e i diversi compagni che si alterneranno al suo fianco sia per compiere imprese eroiche che naturalmente per nutrirsi da topi e ampole di sangue, sostituiti poi dalle sacche di plasma, ma anche dal collo di vampiri o cittadini avvicinati con poteri di soggezione. Il livello di sangue è una delle

caratteristiche dei personaggi a cui il giocatore dovrà prestare maggiore attenzione: sia perché necessario per l'uso delle "discipline" sia perché la sua mancanza risveglia "*la Bestia*" rendendo i personaggi incontrollabili con ampie possibilità di essere uccisi e perdere la partita. Quando un personaggio necessita di sangue avvertirà il giocatore esplicitamente pronunciando frasi come: «La mancanza di sangue mi indebolisce», oppure «Crepe di fame datemi del sangue»; vi è la possibilità di ridistribuire il sangue tra i personaggi controllati facendoli mordere e succhiare a vicenda anche in questo caso i vampiri faranno sentire la propria voce: «Puoi prendere da me il rosso nettare per sostentarti», «Vieni a prendere la *vitae* della morte» o anche «Su, vieni ad assaggiare me».

Il "vampiro della tomba accanto" nel videogioco non ricopre la parte del protagonista, *Sir Christof Romualde* è un eroe, aristocratico, deciso: un guerriero maledetto che non impazzisce perché sostenuto dalla passione per la battaglia e la giustizia e l'amore per Anezka; Christof non è una figura semplice e quotidiana, ma nel gioco alcune comparse e coprotagonisti lo sono.

Possiamo includere ad esempio le tre cortigiane-vampire del *Conte Orsi* che ritroviamo nella Vienna medioevale nella locanda *La Rana Verde* mentre seducono un ragazzo pregustandone il sangue, e successivamente nel castello del loro "*sire*" mentre partecipano ad un sontuoso ricevimento, il ragazzo della locanda è stato fatto loro prigioniero e consegnato al *Conte Orsi* che davanti ai nostri occhi ne incide il collo versandone il sangue in un calice.

"vampiro della tomba accanto" è *Pink*: un ragazzo di colore con cresta blu e vestiti strappati che frequenta i bassofondi di Londra; presenta a *Christof* il suo ricettatore di fiducia e successivamente lo accompagna al Club *Tenebrae* dove un umano serve sangue di diversa provenienza e qualità.

Anche Lily può rientrare nella categoria; vestita in modo provocante era stata costretta a prostituirsi e liberata da *Christof* lo accompagnerà nelle sue vicissitudini fino alla fine. Esperta di musica contemporanea, "lavorava" in un club dove il giocatore diverse volte accompagnerà i personaggi per rifocillarsi ai colli di ballerine-prostitute e dei loro protettori.

In conclusione nell'universo di *Vampiri la Masquerade*, gioco di ruolo da tavolo, dal vivo e videogioco, il "vampiro della tomba accanto" è una delle diverse figure di vampiro: non la regola ma una delle possibilità offerte al giocatore, d'altronde anche nel mondo reale esistono accanto alle persone dette "comuni" anche uomini e donne particolari che emergono dalla massa distinguendosi, come i vampiri più potenti rispetto ai più giovani.

La griglia di analisi applicata ai *vampiri della tomba accanto* di *Vampire the Masquerade* è la seguente:

Organizzazione sociale	Famiglie allargate chiamate " <i>Clan</i> "
Facoltà mentali	Come durante l'esistenza umana
Psicologia	Abbracciano un'etica per non cedere ,col tempo, alla pazzia; spesso capiscono che una convivenza con gli umani è vantaggiosa per entrambi.
Empatia e rapporti sociali con gli umani	Il grado di umanità dipende dal singolo vampiro; mascherando la propria condizione possono avere interazioni sociali quasi normali.
Nutrimento	Succhiano il sangue da donatori volontari e vittime ma anche da animali; possono anche

	nutrirsi tramite sacche per trasfusioni.
Look	A seconda del carattere seguono la moda che preferiscono; spesso risulta legata agli stili dei giovani.
Status sociale: potere e prestigio	Mascherando la propria natura possono ricoprire posizioni sociali diverse, a seconda della ricchezza e potere che riescono, o meglio desiderano raggiungere.

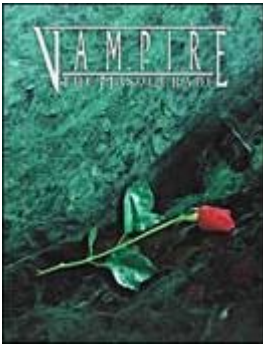


Figura 9: La copertina del manuale del gioco di ruolo



Figura 10: La pagina del manuale riferita ai clan Ventrue e Toreador nell'epoca attuale. White Wolf Game Studio, *Vampiri la Masquerade*, cit., pp. 80,76.



Figura 11: Le tre cortigiane vampiro adescano un ragazzo in taverna nella Vienna del 1141.



Figura 12: Sir Christof e i suoi compagni vampiri nel medioevo.



Figura 13: Anezka come suora, e come ghoul.



Figura 14: Pink il punk e Lily la prostituta.



Figura 15: Lily a New York intenta a nutrirsi da un poliziotto



Figura 16: Una giovane vampira dell' ultimo videogioco della serie. Troika Games, *Vampire the Masquerade Bloodlines*, Activision, 2004.

3.5. CRADLE OF FILTH

La band^[143] nasce nel 1991 per volontà dell'attuale cantante Dani Filth e di altri tre musicisti, che con il passare degli anni abbandoneranno il gruppo: Paul Ryan, John Richard e Darren White. Dopo due anni in cui produssero essenzialmente *demo* la Cacophonous record, casa discografica inglese interessata alle giovani promesse di ambienti musicali "estremi", offrì loro un contratto che permetterà l'incisione di un primo album vero è proprio, *The Principle of Evil Made Flesh* del 1994^[144] che diviene un manifesto del black metal sinfonico; visto alla luce del cammino artistico compiuto dalla band nei dieci anni trascorsi da allora può essere definito un album-"larva" perché contiene tutto ciò che renderà famoso il gruppo, ma ad uno stato ancora acerbo. I due album successivi, cioè *Vempire/Dark Fairytales in Phallustein*^[145] e *Dusk...and Her Embrace*^[146], entrambi pubblicati nel 1996 continuano il tema centrale del primo lavoro: il vampirismo; come avviene anche nel quarto album, *Cruelty and the Beast*^[147] del 1998, che si differenzia per essere il loro primo *concept album*, vale a dire incentrato su un argomento specifico e limitato, non i vampiri in generale ma la contessa Erzsebeth Bathory. Questa nobildonna ungherese venne murata viva per la riprovevole abitudine di lavarsi nel sangue di vergini per mantenersi giovane; un essere umano divenuto però icona del vampirismo, una donna sanguinaria un tempo conosciuta solo da alcuni storici ma resa oggi famosa da una cultura giovanile^[148], di cui ovviamente i Cradle of Filth sono divulgatori, ammaliata dal mito dei succhia sangue. Con *Cruelty and the Beast* il gruppo raggiunge una fama mondiale, non limitata al solo ambiente black, e lo stile diviene ormai maturo, nonché di difficile definizione; del Black metal sinfonico posseggono le chitarre stridenti e caotiche, la batteria veloce e incisiva, le tastiere melodiche, il cantato simile a grida raschianti, detto *screaming*, un alone oscurità; ma il tutto è filtrato dalla creatività dei membri del gruppo su cui predomina la personalità del loro leader: Dani Filth, detto Dani il vampiro o il "nano maledetto"^[149]; è lui la vera mente dietro tutti gli album, l'unico membro costante in un continuo intercambio di musicisti che fin dall'inizio ha interessato questa band. Dani è la colonna portante che pensa e scrive i testi, che immagina le canzoni nel suo insieme, gli altri membri danno poi forma definitiva alle sue idee, ognuno per quanto riguarda il suo preciso ambito/strumento; non è un caso che il nome del gruppo richiami il suo nome d'arte.

Non si deve comunque pensare che dopo il quarto album i Cradle of Filth avessero ormai raggiunto l'apice e non avessero più nulla da aggiungere al loro percorso evolutivo, anzi, la loro vera storia inizia proprio con l'opera sulla contessa Bathory; da quel momento in poi divennero una vera e propria band-culto; le loro performance divennero l'evento principale nei grandi concerti di musica estrema; oggi le loro canzoni sono conosciute sia da chi le loda, sia da chi le odia; sono un punto fermo nel multiforme genere musicale che rappresentano, il termine di paragone con cui ogni album, di band nuove oppure già affermate, finisce con l'essere confrontato. Dopo *Cruelty and the Beast* i successivi lavori alterneranno qualche album "live"^[150], come *Live Bait for the Dead* del 2002, alcune raccolte di canzoni precedenti come *Lovecraft and Witch Heart*, sempre del 2002, e, soprattutto, album originali tra cui *Median* del 2000; *Damnation a Day* del 2003, e *Nymphetamine* pubblicato nel 2004. In ognuno di questi i Cradle of Filth mostreranno una faccia nuova e particolare della stessa medaglia, un'espressione diversa dello stesso volto. Ai prodotti musicali si devono poi aggiungere i numerosissimi concerti per il mondo, tante t-shirt, qualche video, e persino un film, autoprodotta e interpretata da Dani: *Cradle of*

Fear[151].

Essendo l'oggetto in analisi un gruppo musicale la riflessione deve seguire inizialmente due livelli di analisi: il testo musicale e il testo scritto. Gli strumenti usati sono quelli comuni all'universo musicale cui appartengono, vale a dire il metal, e di cui rappresentano un particolare ramo; da sottolineare l'uso delle tastiere che riproducono suoni di piano, d'organo e archi; le tastiere hanno caratterizzato fin dall'inizio i Cradle of Filth e nei diversi album sono state più o meno presenti, ma sempre incisive, soprattutto per quanto riguarda le parti melodiche e quelle puramente strumentali; per creare l'atmosfera che li caratterizza si aggiungono anche i cori e alcuni interventi particolari, come la consistente partecipazione della Film Orchestra di Budapest in *Damnation a Day*.

Per descrivere la musica dei Cradle of Filth l'aggettivo migliore è "gotico"[152], parola che come si è visto ha un forte legame con il mito del vampiro[153]; ogni album può venire paragonato ad un viaggio in cui i Cradle of Filth accompagnano l'ascoltatore in una cattedrale gotica, e il testo musicale rappresenta l'architettura di questa ipotetica costruzione. Inizialmente le tastiere producono note di organo che sfumano tra loro confondendosi, immergendo chi ascolta in lingue di nebbia; quando poi le note danno l'impressione di diradarsi e di svanire, divengono invece più basse e imperiose, come per mostrare, dopo la nebbia, ampi e spessi portoni antichi; a questo punto interviene la voce growl[154] di Dani che sembra uscire direttamente dalle bocche di gargoyles di pietra posti all'ingresso o dai volti di demoni scolpiti sull'architrave dell'immaginaria entrata. Ora i cancelli della cattedrale si aprono, l'interno della costruzione viene descritto all'ascoltatore tramite tutti gli altri strumenti, ognuno con una partitura particolare ma perfettamente in accordo con le altre, che in un solo impeto si uniscono all'organo mescolandosi in una sinfonia che racconta l'interno della costruzione. Passato questo momento siamo portati a credere di essere ormai arrivati al cuore della cattedrale, e che si sta procedendo ormai verso l'uscita, ma non è così; le nuove note della tastiera, acute, ben separate e dal ritmo lento, sono nuovamente le uniche protagoniste, e formano scalini di pietra che conducono verso il basso, perché a differenza delle vere cattedrali, quelle dei Cradle of Filth si proiettano verso l'abisso, anziché verso il cielo. L'ascoltatore li segue attirato da suadenti voci femminili, calde e ipnotiche; con il ritorno di tutti gli strumenti la voce diviene acuta; le grida di Dani Filth tagliano l'aria, sono gurglie lanciate nell'oscurità che si accompagnano a cori, non di angeli ma di diavoli, demonesse e vampire in un'orgia infernale; era questa la vera anima che si voleva mostrare, il segreto nascosto nelle profondità della cattedrale. Poi tace nuovamente tutto, improvvisamente ci si ritrova soli, con il suono, ovviamente sintetizzato, di un ruscello e del vento; il viaggio è giunto alla sua conclusione, e si ha la sensazione di essersi risvegliati da un incubo dai toni solenni e apocalittici; spaventoso ma, allo stesso tempo, tanto seducente da aver mozzato il respiro.

Volgendo ora lo sguardo ai testi scritti dei Cradle of Filth, si può affermare che il ruolo di Dani assume un'importanza ancora maggiore, essendo il solo compositore delle liriche; l'anima del gruppo si dimostra un uomo colto, con familiarità in ambiti quali la filosofia, la storia, la religione, l'esoterismo[155] e la letteratura; i riferimenti sono dunque ampi e spesso esplicite citazioni sollevano ogni dubbio sugli interessi culturali del cantante. Nei libretti che accompagnano gli album trovano così spazio, Byron e Le Fanu; Hegel e Nietzsche, il quale risulta particolarmente amato, e citato[156] da Dani. tanto che il titolo del quarto lavoro, *Cruelty and the Beast*, fa a lui esplicito riferimento. Sono citate a volte anche parole di Montagne Summers, il maggior esperto di vampirismo della prima metà del Novecento; del marchese De Sade; di Percy Shelley; ma anche brani della Bibbia che sembrano venire quasi profanati dal accostamento ai testi prettamente satanici e inneggianti alla più sfrenata lussuria, che è uno dei fili conduttori del gruppo, il cui nome significa appunto culla della lussuria. Solitamente le liriche sono in rima, con un ampio uso dell'inglese antico e del latino; ogni album è costruito su un'idea più o meno precisa; per esempio *Damnation a Day* analizza l'incidenza del diavolo nella storia dell'umanità a partire dalla sua caduta sulla terra; *Midian* racconta di una razza di creature, tra il demoniaco e il non-morto, venute da altri mondi, con un chiaro riferimento al pantheon di Howard P. Lovecraft[157]. Ci si concentrerà sui primi quattro album perché incentrati sul vampirismo, in questi, i temi ricorrenti sono: il richiamo ad esseri sovranaturali, il sesso e naturalmente il sangue. Le liriche rappresentano vere e proprie preghiere e invocazioni di demoni e personaggi della mitologia pagana e classica; come scrivono nei *credits* gli album non sono "composti" ma bensì "evocati"[158]; profondo conoscitore delle creature infernali Dani ne nomina parecchie, come Baphomet, Astante, e Azel; a cui si accompagnano Bacco, Artemide, Diana e Lilith, sempre in riferimento ad un vero e proprio culto agli inferi e alla lussuria. La sessualità si articola in descrizioni di rapporti carnali delle già citate entità, tra loro, e con i protagonisti delle storie narrate; e questi rapporti sono

quasi sempre connessi all'ingestione di sangue, fluido donato e ricevuto dai loro idoli, o strappato alle figure della cristianità: «The blood is the life!»[159] e «The Blood of Jesus/ Is the wine of the dead/ And the drunken angels/ Bleed with incest»[160]. Appare spesso anche un'oscura entità femminile che dispensa piacere e dolore e a cui ci si riferisce in modi diversi tra cui: «Black Goddess», «Queen of Winter » o «Queen of Death»; si tratta chiaramente di una figura vampirica, che richiama la vampira classica ottocentesca che ammalia, sottomette e permette ai suoi seguaci di superare la morte: «Nocternity.../ She shall come for me/...Like a poignant Madonna perverted to night/ And I have ridden from the westerning light/ To expend my lust/ Tears away the funereal dress/ Know that I will escape from my death/ Surrendered to the splendour of her sharpened caress»[161]. A volte il protagonista la invoca: «Thee I invoke, bornless one/ all woman, pure predator [...] Thee I worship.»[162]. Altre volte è lei che lo chiama a sé: «Dost thou not want to worship me/ With crimson sacrifice/ So my cunt may twitch against thy kiss/ And weep with new-found life?»[163]. Una sintesi della canzone *A Gothic Romance*[164] servirà come esempio perché spesso le canzoni, assumono l'aspetto, come questa, di storie vissute da un protagonista, che fa partecipare l'ascoltatore dei suoi pensieri e paure mentre racconta gli eventi vissuti. Durante una notte, alla luce di una luna splendente, il protagonista incontra un essere dalle sembianze femminili; rimane estasiato dalla sua bellezza che paragona a un "minuetto serale in un castello in riva al mare", una creatura "dalla fragranza lussuriosa di un felino", mentre "gli occhi come foresta di giada lo fanno abbandonare a impure fantasie erotiche"; Il protagonista se ne innamora, cedendo all'aura di lussuria che circonda la "donna"; e ne riceve i baci e le carezze, comprendendo che il suo corpo è in verità un cadavere. Il suo "bacio" gli dona piacere ed ebbrezza mai provati, si sente "danzare come un accolito, ubriaco di vino rosso, mentre le sue labbra morte, impregnate del profumo della notte si accostano alle proprie". La "donna" abbandona poi il protagonista che però la cercherà tra i cimiteri, logorato dal desiderio di lei. Dopo averla sognata e invocata per diverse notti, gli appare nuovamente rivelandogli la sua natura vampirica e chiedendogli di adorarla e divenire suo amante. Il protagonista ha raggiunto l'oggetto del suo desiderio e felice si abbandona alla sua "dea dei cimiteri", nonostante abbia compreso che la creatura che gli appare come "dea del paradiso" sia un essere maledetto e demoniaco.

L'analisi delle musiche e delle liriche rivela una chiara affinità con il vampirismo, ma a parte gli ampi riferimenti religiosi ed esoterici non si sono apparentemente riscontrate le altre caratteristiche peculiari al "vampiro della tomba accanto", come una "quotidianizzazione" e banalizzazione della figura del vampiro; anzi le vicende narrate da suoni e parole mostrano, come si è detto, scenari gotici e creature sicuramente lontani dalla vita di tutti i giorni; si deve quindi proseguire nell'analisi, riflettendo su un ulteriore livello, quello del narratore. Come si è detto le canzoni sono storie aventi un comune protagonista, essendo di solito narrate attraverso la prima persona, o comunque con una focalizzazione interna al protagonista e conducono l'ascoltatore ad una rivelazione: sono i Cradle of Filth, o meglio, soprattutto il loro leader e guida Dani Filth, i narratori/protagonisti degli album. Con questo non si vuole affermare che i Cradle of Filth siano dei vampiri o che il loro pubblico li creda vampiri; ma che la loro proiezione nei testi, e nei concerti, è quella di vampiri. Il pubblico è poi stimolato da numerosi messaggi, più o meno espliciti, ad accettare il gioco delle parti che gli si propone. L'immagine di Dani Filth, e degli altri membri, nell'immaginario dell'ascoltatore non sarà quindi quella reale di giovane musicista inglese, infatti questa è mostrata troppo raramente e destinata a soccombere davanti l'immagine pubblica di vampiro appartenente a culti demoniaci, che viene nutrita da canzoni, concerti, riviste e dai servizi fotografici presenti in ogni album; nonché infine dagli ammiccanti ringraziamenti che accompagnano ogni libretto di testi. Per esempio: «For all those who have shared my blood and called upon the powers of darkness with me; I thank you. As for my Satanic Countness, may our live be for ever blood-tied with the regal veins of laviscious evil»[165].

Nelle foto questi musicisti fanno sempre uso del *face-painting*, il trucco li rende grottesche imitazioni di cadaveri: pelle bianca, labbra nere, occhiaie e rivoli di sangue che scivolano dalle bocche; non mancano i *fangs*, cioè i canini aguzzi dei vampiri a cui si aggiungono alle volte corna e pupille bianche. Il gruppo posa tra cimiteri, castelli e banchetti dal sapore medioevale, arredati con simboli satanici come la testa di un caprone; spesso mordono ragazze come a pregarne un prossimo sacrificio. Le didascalie aggiungono informazioni sui musicisti nel loro ruolo di vampiri, si viene così a sapere che Dani Filth non si definisce cantante ma dispensatore di piaceri orali, mentre Benjamin, in passato il tastierista, eseguiva sinfonie gotiche vampiriche[166]. A queste indicazioni si aggiungono la descrizione dei "passatempi", a titolo di esempio si riporta quella relativa a Dani: «A renowned Blasphemer, this libertine now goes as far as deflower then crucify young vergins, leaving them to suffer the agonies of the damned as carrion for ravens and other less picky

nightcrawlers...»[167]. Alle foto dei membri del gruppo si accompagnano quelle di attraenti vampire che guardano negli occhi l'osservatore o sono immortalate durante il "nutrimento".

I Cradle of Filth possono essere intesi come figure ambigue, metà umani e metà vampiri sono come un ponte di congiunzione tra i vampiri puramente testuali, fin qui descritti, e i nuovi vampiri reali. Uomini e donne, e ragazzi e ragazze che si avvicinano all'esoterico e al magico percorrendo strade che passando per la seducente figura del vampiro intersecano il satanismo; dopo un'evoluzione che in circa tre secoli ha costantemente avvicinato il vampiro all'uomo comune, il mito si è insinuato nuovamente oltre il confine del fittizio per riappropriarsi della realtà. In un certo senso si può affermare che la nuova figura del vampiro sia proprio il vampiro reale.

La griglia di analisi per i Cradle Filth:

Organizzazione sociale	Gruppo.
Facoltà mentali	Normali.
Psicologia	Non esiste un'etica più giusta delle altre, ogni individuo deve seguire il cammino che più lo attrae. In questo caso la liberazione dell'edonismo e della violenza presenti in ognuno; accompagnata dall'adorazione di entità sovranaturali che ne sono il simbolo.
Empatia e rapporti sociali con gli umani.	La demarcazione tra umano e vampiro si dissolve. I rapporti diretti con gli uomini sono saltuari, riducendosi a spettacoli, i concerti; si riuniscono in posti isolati, chiusi nel loro culto ma diffondendo con la musica il loro credo.
Nutrimento	Succhiano il sangue da donatori volontari e vittime.
Look	Dark: anfibi, indumenti di pelle, capelli lunghi, <i>face-painting</i>
Status sociale: potere e prestigio	Elevato, sono delle star musicali; ricordando il vampiro Lestat[168] che risvegliandosi nella nostra epoca capì che l'unico modo per dichiararsi vampiro e diffondere le proprie esperienze e idee senza essere perseguitato era divenire un famoso musicista; che permette di esporsi pur mascherandosi tra la realtà e la finzione.



Figura 17: I Cradle of Filth gustano il loro banchetto in *Dusk... and Her Embrace*.



Figura 18: La copertina del quarto album, *Cruelty and the Beast* è un evidente riferimento a Cristo.



Figura 19: un'altra ammiccante vampira nella copertina del secondo album, *Vampire/Dark Fairytales in Phallustein*.



Figura 20: Una delle "regine dei cimiteri" tanto amate dai membri del gruppo.



Figura 21: Dani Filth mentre si "nutre" da una vittima accondiscendente.



Figura 22: Il gruppo riunito nelle loro atmosfere gotiche.

3.6. DAL TESTO ALLA REALTÀ

L'analisi seguente si fonda su un presupposto: nonostante il numero di persone che attualmente si dichiara essere un vampiro sia in costante aumento, questo non è un fenomeno sociale causato esclusivamente dalla diffusione mediale del vampiro avvenuta negli ultimi decenni, e dalla nascita di figure vampiriche più vicine all'"uomo comune", come il "vampiro della tomba accanto".

Si può però supporre un'azione di rinforzo reciproco. Da una parte l'evoluzione del mito del vampiro degli ultimi trent'anni, e soprattutto dell'ultimo decennio, rende più facile la decisione di accostarsi al vampirismo in soggetti che già manifestano questa tendenza. E, dall'altra, l'aumento di vampiri-dichiarati influenza diversi autori nel concepire il vampiro come una figura più vicina alla realtà, banalizzandone l'immagine nelle proprie opere e rendendo il vampiro più umano.

Il fenomeno di coloro che cercano di legarsi al mito del vampiro presenta due distinte realtà: chi considera il vampirismo una condizione che si raggiunge in vita, e chi la crede intrinseca alla persona, per cui non si può "divenire" vampiri, ma si nasce vampiri.

La prima realtà comprende molti dei culti ufficiali legati al vampirismo tra cui il Temple of Set e il Temple of the Vampire, entrambi nati da una scissione dalla Chiesa di Satana di Anton La Vey.

Michel D'Aquino nel 1975 si separò da La Vey accusandolo di lucrare nel conferimento dei gradi e non condividendo l'idea che Satana è solo un simbolo dell'individualismo, e non esiste come entità senziente. Michel D'Aquino fondò così il Temple of Set, e dato che ricopriva uno dei gradi più elevati nella Chiesa di Satana, ed era altamente stimato, molti iscritti lo seguirono nella nuova istituzione.

Oltre le critiche mosse a La Vey vi era una ragione più mistica nel suo scisma, Satana in persona gli era apparso per rivelargli l'inizio dell'Eone di Set; un'era in cui l'umanità è nuovamente pronta ad adorarlo con il suo vero nome, cioè Set, e il compito di D'Aquino è di servirlo diffondendo il suo credo nel mondo [169]. Il Tempio di Set

è formato da numerosi ordini, tra cui l'Order of the Vampire, che è considerato dai membri una sorta di "commissione permanente" in cui i "setiani" approfondiscono la conoscenza e l'applicazione di un ramo della *black magic* dedicato al *Vampyre*. Da non confondere con il *vampire* comunemente inteso, di cui non si nega l'esistenza e la somiglianza[170], il *Vampyre* è un'energia, uno stato d'essere, una "forza archetipica" presente, ma latente, nell'uomo[171] che permette il soddisfacimento di ogni suo bisogno fisico. Considerando che, secondo il Temple of Set tutti i bisogni dell'uomo sono fisici, il raggiungimento della condizione di *Vampyre* permette di raggiungere praticamente qualsiasi obiettivo desiderato. Ai gradi più bassi si acquisiranno poteri di controllo sul prossimo; mentre i livelli più elevati permetteranno di giungere ad uno stato di "sogno lucido perenne" e superare definitivamente i limiti umani; si potranno così raggiungere "obiettivi maggiori" tra cui l'invisibilità e il controllo completo delle funzioni fisiologiche, fino a giungere all'immortalità: «Through the great Black Magic, and in ways that are special to the Children of the Night, we seek to further enhance and augment such powers. On a lesser level these powers will be evidenced in social communications resulting in personal power as measured by social position, wealth and personal freedom. On a Greater Level, by achieving control of the lucid dreaming state these powers will be the direct experience of Vampyres in a World of their own creation, which can also be potentially shared»[172]

I vampiri del Temple of Set promuovono l'idea che ogni uomo deve considerare se stesso come unica fonte di potere, e sviluppare questo aspetto "divino" personale tramite il cammino appropriato da loro proposto, raggiungendo così uno stadio evolutivo superiore che dà il diritto, secondo la "giusta" legge del più forte, di realizzare se stesso a scapito del più debole.

Il Temple of the Vampire fu fondato da Lucas Martel, altro scismatico di La Vey, nel 1980, e usando una terminologia diversa, si basa su una visione del mondo, e degli obiettivi naturali dell'uomo, molto simile al culto del *Vampyre* del Temple of Set; anche se, al contrario di questo, afferma la possibilità del vampirismo nel senso proprio del termine. Il Temple of the Vampire afferma di essere erede di una tradizione risalente alle civiltà mesopotamiche, ed essere al giorno d'oggi l'unica autentica religione vampirica del mondo; possiede anche un *Vampire Creed*, contenuto nella *Vampire Bible*, consistente in 11 proposizioni che sintetizzano il messaggio della loro bibbia. L'acquisto di questo libro, con una spesa di 25\$, è obbligatorio per tutti coloro che desiderano iscriversi al Tempio[173]. Sempre secondo Lucas Martel, i maestri delle grandi religioni erano per lo più vampiri e hanno dato vita al cristianesimo, buddismo, islamismo, induismo ecc. solo per poter irretire e sottomettere meglio gli esseri inferiori, che non comprendono la verità del mondo e non sentono in loro il desiderio di emergere dalla massa, e, divenendo vampiri[174], dominarla.

I due culti condividono diverse caratteristiche tra loro, e con istituzioni simili ma meno famose e numericamente più limitate. Entrambi si richiamano al mito del vampiro; ed entrambi affermano che nonostante la loro idea di vampiro è diversa dall'immagine classica, questa rimane un ottimo esempio dell'individualismo e della natura predatoria su cui si basa il loro cammino. L'enfaticizzazione del lato predatore e animalesco dell'uomo è un aspetto che si richiama al credo della chiesa di La Vey, in cui uno dei rituali consiste proprio nel simulare l'atto della belva che uccide la preda, al fine di interiorizzare questa visione del mondo e applicarla nella vita quotidiana.[175].

Altra caratteristica in comune consiste nell'annoverare tra i seguaci uomini e donne, adulti e organizzati in una struttura rigidamente piramidale; la forte gerarchizzazione a cui i membri sono sottoposti suggerisce che l'individualismo estremo e la sottomissione del prossimo possano essere realizzati pienamente solo dai gradi più elevati, a cui tutti gli altri devono appunto obbedire. Anche il satanismo accomuna i due templi, e se è esplicitamente dichiarato nel Temple of Set dove, come si è detto Set è il diavolo; le "Divinità Non-morte" e i "Poteri dell'Oscurità"[176] su cui si basa il Temple of the Vampire sono ovvi riferimenti. Per quanto riguarda il numero di seguaci effettivi di questi culti risulta difficile giungere ad una valutazione precisa, ma si pensa non superino il migliaio e si aggirino probabilmente su qualche centinaio di individui.

La seconda realtà, tra coloro che si dichiarano vampiri, possiede tratti alquanto diversi. Si è detto come la differenza principale consiste nel credere di appartenere alla categoria dei vampiri per nascita, discostandosi notevolmente dalle organizzazioni sopra descritte dove risulta invece fondamentale una sorta di morte e rinascita, in senso metaforico, per acquisire la condizione di vampiro, che viene poi vissuta all'interno di un cammino magico-esoterico.

La seconda realtà invece non contempla un percorso iniziatico, e non possiede una struttura sociale organizzata; ne fanno invece parte individui che vivono il loro essere vampiri in modo individuale e personale, sono per lo più ragazzi di età compresa tra i 14 e i 20 anni che usano come luogo di incontro e socializzazione siti internet a tema. L'importanza di questi luoghi, nella loro vita vampirica, è elevata; l'esiguità a livello mondiale e locale di questi individui, e la consapevolezza di un diffuso biasimo e intolleranza sociale verso le loro idee e comportamenti, li rende probabilmente soggetti ad una "dissonanza cognitiva"[177] che viene colmata dall'instaurazione di una relazione con chi la pensa allo stesso modo. Questo reciproco sostegno evita la sgradevole sensazione di sentirsi soli nel proprio credo, sensazione che danneggerebbe l'autostima e favorirebbe un disagio psicologico.

La figura del vampiro in questi individui non è ben definita; non avendo un credo ufficiale le divergenze possono essere consistenti e il dialogo tramite forum serve anche ad appianare queste differenze[178]. In generale questo gruppo sociale crede che esistano due differenti tipi di vampiro: *immortal vampire* e *real vampire*; il primo termine si riferisce a creature immortali molto simili al "vampiro postmoderno" e "della tomba accanto", in quanto privi di tratti negativi. La seconda categoria è quella a cui si dichiarano di appartenere questi "vampiri"; essa si suddivide in *sanguinarian vampire* e *psichic/energy vampire* a seconda che il nutrimento è tratto dal sangue o da un'energia impalpabile posseduta da tutte le creature e dalle cose inanimate. A loro dire i *real vampire* sono vampiri che non hanno ancora raggiunto l'immortalità fisica e la cui "anima" si reincarna di volta in volta in un corpo nuovo, mantenendo la condizione di vampiro ma non conservando la piena memoria della precedente incarnazione. Quest'idea ricorda molto l'induismo e il buddismo ma manca la nozione di *Karma*, su cui invece si basano queste religioni.

Il *real vampire* comprende la propria vera natura durante l'adolescenza, infatti in quest'età chiari sintomi manifestano l'appartenenza alla "razza" vampirica; si proverà maggiore sensibilità alla luce solare, per effetto dei sensi più acuti, e un'inspiegabile sonnolenza diurna seguita da maggiore vitalità durante la notte; inoltre si sentirà il bisogno di una forma di nutrimento diversa da quella degli uomini. Il *real vampire* sperimenterà quindi il bisogno di sangue o di energia a seconda della categoria a cui appartiene. L' *energy vampire* comincerà ad assorbire "energia" dall'ambiente e dalle persone circostanti, migliorando con il tempo, e la pratica, questa capacità.

La maggior parte dei frequentatori del sito Vampire Realm of Darkness appartiene però alla categoria dei *sanguinarian vampire*; il che dà loro qualche problema in più rispetto ai "fratelli" psichici. Solitamente l'adolescente vampiro inizierà, spinto dal bisogno, a bere il proprio sangue, ma quest'usanza, secondo i membri e i vampiri più anziani del sito, non è salutare perché si appaga il gusto causando però una maggiore debolezza e il corrispettivo aumento del bisogno. Conviene optare per degli animali, magari comprando un serpente e fingendo di acquistare cavie per l'animale domestico, e usandole invece per il proprio nutrimento. Questo espediente è suggerito, ad esempio, ad un ragazzo che chiedeva consiglio per trovare nutrimento senza destare sospetti sulla sua natura nel piccolo centro in cui abitava. Ma la soluzione migliore consiste nell'utilizzare l'appropriata sezione "donatori" del sito, e mettersi in contatto con il donatore volontario geograficamente più vicino.

Gli appartenenti a queste comunità virtuali sono accomunati da un forte senso di solidarietà, e sostengono la propria causa con convinzione e serietà, ammonendo i saltuari "navigatori" ospiti che il loro non è un sito di giochi di ruolo, e di astenersi da commenti derisori circa gli argomenti di discussione. Tra questi si possono menzionare i seguenti *topic*: ogni quanto è appropriato nutrirsi; se la figura di Cristo è in relazione con il vampirismo; come incontrare gli *immortal vampire*; come affrontare l'eventuale scoperta della propria natura[179].

Diversamente dai vampiri appartenenti ai gruppi organizzati sopra analizzati, i *real vampire* mostrano di condividere, con il resto della società, il valore dell'accettazione del prossimo; diretta conseguenza dei propri obiettivi, che generalmente non sono di sopraffazione ma di convivenza. Alcuni dichiarano di adoperarsi personalmente affinché gli umani accettino l'esistenza della loro "razza" e abbandonando i pregiudizi, oggi diffusi, collaborino per l'istituzione di una società in cui umani e vampiri possano coesistere pacificamente. Si può notare una forte somiglianza con gli obiettivi perseguiti nel gioco *Vampire the Masquerade* dal "Clan" *Brujah*, e si può anche avanzare l'ipotesi di un'influenza di questo gioco e di tutta la produzione di massa

riguardante il vampiro sulla cultura dei *real vampire*. Nonostante sottolineano spesso la loro distanza dal vampiro mediale e dal suo universo simbolico, idee, dubbi e argomenti discussi in questi siti rivelano che proprio il vampiro dei media è la principale fonte di ispirazione dei *real vampire*.

Un'altra grande differenza delle due categorie di vampiri reali analizzati si incontra quindi nella conoscenza esoterica-teologica di questi individui; essa risulta ampia per quanto riguarda gli adulti appartenenti ai culti organizzati, e scarsa invece per i giovani *real vampire* che usano i siti come "luogo" di incontro, discussione e acculturazione sul vampirismo. La loro conoscenza esoterico-teologica decisamente improvvisata e "acerba" richiama il fenomeno del "satanismo acido giovanile" caratterizzato da ragazzi che si aggregano, grazie a siti internet e piccoli club a sfondo satanico, improvvisando riti e filosofie, e basandosi solo su fonti poco autorevoli in materia. Per questa somiglianza il fenomeno dei *real vampire* può essere etichettato come "vampirismo acido". Su questo fenomeno le figure mediali del vampiro, soprattutto quelle a cui ci si è riferiti col nome di "vampiro postmoderno" e "vampiro della tomba accanto" esercitano un'influenza non decisiva, ma sicuramente importante, per quanto riguarda la percezione del vampirismo come una condizione priva di aspetti negativi e, anzi, fortemente desiderabile.

BIBLIOGRAFIA

Cattabiani A., *Florario*, Cles, Mondadori, 1998.

Galli G., L. Fortunati (a cura di), *Il vampiro al mercato*, Milano, Franco Angeli, 1997.

Hamilton L. K., *Guilty Pleasure*; trad. it. *Nodo di Sangue*, Milano, TEA, 2003.

Hirano K., *Hellsing*, Nippon, Shonegahosha Co., 1998, voll. 7; trad. it. Dynamic Italia, 6 voll., 2003.

Huysmas J.K., *Là-bas*, Parigi, Tresse et Stock, 1891; trad. it. *Nell'abisso*, Genova, EGIG, 1988.

Introvigne M., *Indagine sul satanismo*, Cles, Mondadori, 1994.

Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, Cles, Mondadori, 1997.

Le Fanu S., *Carmilla*, in Id., *In a Glass Darkly*, London, Bentley, 1872.

Markale J., *Il druidismo*, Cles, mondadori 2001.

Melton J. G., *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Detroit, Visible Ink Press, 1994.

Newman K., *Anno Dracula*, London, Simon & Schuster, 1992; trad. it. *Anno Dracula*, Roma, Fanucci Editore, 1997.

Oram H., *Mona the Vampire and the Big Brown Bap Monster*, Orchard Books, 1995; trad. It. *Milly la Vampira e il Famelico Mr*

McBurg, Cles, Mondatori, 2001.

Oram H., *Mona the Vampire and the Jackpot Disaster*, Orchard books, 1996, trad. it. *Milly la Vampira e il disastroso Jackpot*, Cles,

Mondatori, 2001.

Polidori J. W., *The Vampyre*, London, Colburn, 1819; trad.it. *Il vampiro*, Roma Newton, 1993.

Rice A., *Interview with the Vampire*, New York, Knopf, 1976; trad. it. *Intervista col Vampiro*, Milano, TEA, 2003.

Rice A., *The Vampire Lestat*, New York, Knopf, 1985; trad it. R., *Scelti dalle Tenebre*, Milano, TEA, 2004.

Rice A., *The Queen of he Damned*, New York: Knopf, 1988; trad. it. *La Regina dei Dannati*, Milano, TEA, 2004.

Rice A., *The Tale of the Body Thief*, New York, Knopf, 1992; trad. it. *Il ladro di corpi*, Milano, Tea, 2005.

Rice A., *Memnoch the Devil*, New York, Knopf, 1995; trad.it. *Memnoch il diavolo*, Milano, TEA, 2005.

Schiatti L. (a cura di), *La Sacra Bibbia*, Torino, SAIE, 3 voll., 1973.

Schiavoni G. (a cura di), *Il Piacere Della Paura*, Torino, Edizioni dell'Orso, 1995.

Sitchin, *The Wars of Gods and Men*, Santa Fe, Bear & Compani, 1985; trad. it. *Guerre Atomiche al tempo degli Dei*, Trebaseleghe,

Piemme, 1999.

Stoker B., *Dracula*, Westminster, Archibald Constable and Company, 1897; trad. it. *Dracula*, Roma, Newton, 1996.

Whithe Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, USA, 1998; trad. it. *Vampiri la Masquerade*, Italia, whithe wolf, 1999.

DISCOGRAFIA

Cradle of Filth, *The principle of Evil Made Flesh*, London, Cacophonous Records, 1994.

Cradle of filth, *Vempire/Dark Fairytale in Phallustein*, London, Cacophonous Records, 1996

Cradle of Filth, *Dusk... and Her Embrace*, England, Music for Nation, 1996.

Cradle of Filth, *Cruelty and the Beast*, England, Music for Nation, 1998.

FILMOGRAFIA

Blade

Anno di uscita:1998

Genere: Horror/Azione

Durata: 116

Origine: Usa

Regia: Stephen Norrington

Attori: Wesley Snipes (Blade), Stephen Dorff (Deacon Frost), Kris Kristofferson (Whistler), N'bushe Wright (Karen), Donal Logue (Quinn)

Soggetto: David S. Goyer

Sceneggiatura: David S. Goyer

Fotografia: Theo Van De Sande

Distribuito da: Warner Bros Italia (2000) - Warner Home Video

Prodotto da: Amen Ra Films, Imaginary Forces, New Line Cinema

Hellsing

Anno di uscita 2001

Genere: Horror/Azione

Durata: 13 episodi da circa

Origine: Giappone

Regia: Yasunori Urata

DOPPIATORI GIAPPONESI: Jôji Nakata (Alucard), Yoshiko Sakakibara (Lady Integra), Fumiko Orikasa (Celas Victoria), Nachi Nozawa

(Padre Alezander Anders), Takumi Yamazaki (Incognito), Akiko Hiramatsu (Melena), Unshô Ishizuka (Comandante Peter Ferguson).

Sceneggiatura: Ciaki Konaka

Prodotto da: PIONEER LCD, GONZO

Distribuito da: Shin vision (giappone)

Episodi: 13

Interview with the Vampire

Anno di uscita: 1994

Genere: Horror

Formato: Panoramica a Colori, 35 Mm

Durata: 122

Origine: Usa

Regia: Neil Jordan

Attori: Tom Cruise (Lestat), Brad Pitt (Louis De Point Du Lac), Kirsten Dunst (Claudia), Stephen Rea (Santiago), Antonio Banderas

(Armand)

Soggetto: Anna Rice

Sceneggiatura: Anne Rice

Fotografia: Philippe Rousselot

Distribuito da: Warner Bros Italia (1994) - Video e Dvd: Warner Home Video (Gli Scudi)

Prodotto da: Stephen Woolley, David Geffen per Geffen Pictures

Stoker's Dracula

Anno di uscita: 1992

Genere: Horror/Romantico/Drammatico/Thriller

Formato: Panoramica a Colori

Durata: 123

Origine: Usa

Regia: Francis Ford Coppola

Attori: Gary Oldman (Dracula/Vlad), Winona Ryder (Mina/Elisabetta), Anthony Hopkins (Prof. Van Helsing), Keanu Reeves (Jonathan

Harker), Richard E. Grant (Dr. Jack Seward)

Soggetto: Bram Stoker

Sceneggiatura: James V. Hart

Fotografia: Michael Ballhaus

Distribuito da: Columbia-Tri-Star Films (1993) Prodotto da: American Zoetrope, Columbia Pictures Corporation, Osiris Films

The Queen of the Damned

Anno di uscita: 2002

Genere: Horror

Durata: 100

Origine: Australia/Usa

Regia: Michael Rymer

Attori: Stuart Townsend (Lestat De Lioncourt), Marguerite Moreau (Jesse Reeves), Aaliyah (La Regina Akasha), Vincent Perez (Marius),

Paul McGann (David Talbot)

Soggetto: Anne Rice

Sceneggiatura: Scott Abbott, Michael Petroni

Fotografia: Ian Baker

Distribuito da: Warner Bros.

Prodotto da: Material, Village Roadshow Productions, Warner Bros.

Underworld

Anno di uscita: 2003

Genere: Thriller/Horror/Fantasy/Azione

Durata: 121

Origine: Germania/Gran Bretagna/Ungheria/Usa

Regia: Len Wiseman

Attori: Kate Beckinsale (Selene), Scott Speedman (Michael Corvin), Shane Brolly (Kraven), Michael Sheen (Lucian), Bill Nighy (Viktor)

Soggetto: Kevin Greivoux, Danny McBride, Len Wiseman

Sceneggiatura: Danny McBride

Fotografia: Tony Pierce-Roberts

Distribuito da: Columbia Tristar Italia (2004)

Prodotto da: Lakeshore Entertainment, Laurinfilm, Subterranean Productions Llc, Subterranean Productions Uk, Underworld Produktions

GmbH.

WEBGRAFIA

<http://www.esonet.org>

<http://www.mondodomani.org>

<http://www.italiacina.org/cultura>

<http://www.vampiretemple.com/>

<http://www.xeper.org/ovampyre/>

<http://www.vampires.nu/>

<http://it.movies.yahoo.com>

VIDEOGIOCHI

Nihilistic Software, *Vampire the Masquerade Redemption*, Activision, 2000.

Troika Games, *Vampire the Masquerade Bloodlines*, Activision, 2004.

Ringraziamenti

Anna Messina

Chiara Canale

Daniele Cosenza

Dario D'arpa

Dario Ligeiro

Federica Mazzara

Marco Scarlet

Piero Termine

I miei genitori

[1] Perkowski J. L., *The Darkling. A Treatise on Slavic Vampirism*, Columbus, Slavica, 1989 in Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, Cles, Mondatori, 1997.

[2] Centro Studi sulle Nuove Religioni.

[3] Sarà contenuto all'interno dell'opera intitolata *Visum et Repertum* (Schmidt A. J., *Visum et Repertum*, Norimberga 1732).

[4] Anche Karl Marx userà la stessa estensione di significato nel *Il Capitale*, e la metafora avrà ampio successo fino ai giorni nostri.

[5] Le prove sono numerose ma non ne è stata mai scientificamente provata l'esistenza e rimane uno dei misteri più studiati dalla

Criptozoologia.

[6] Ribaldi M., *Critica Archetipica*, in M. Cometa, *Dizionario degli studi culturali*, a cura di R. Coglitore, F. Mazzara, Roma, Meltemi,

2004, p. 115.

[7] Persona defunta che riappare ai viventi senza un corpo tangibile, si tratta di una credenza diffusa in Europa, e nel resto del mondo,

chiamata con nomi diversi.

[8] Melton J. G., *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*, Detroit, Visible Ink Press, 1994, p. 629.

[9] Per meglio comprendere il pensiero di Bohrer riguardo al mito si confronti: Cometa M., *Mitocritica*, in M. Cometa *Dizionario degli*

studi culturali, cit., p. 292.

[10] Questa caratteristica del vampiro sarà evidenziata nella figura qui chiamata "vampiro postmoderno".

[11] Ma il comunismo teurgico e magico di Bogdanov, basato sul raggiungimento dell'immortalità tramite le comunioni di sangue,

presenta similitudini con il vampirismo; ma tutt'altro che immortale Bogdanov morirà per le continue trasfusioni a cui si sottoponeva. Cfr

Galli, G., Fortunati, L., a cura di, *Il vampiro al mercato*, Milano, Franco Angeli, 1997, p. 41.

[12] Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, cit., pp. 17-18.

[13] *Ivi*, p.17.

[14] Rice A., *The Tale of the Body Thief*, New York, Knopf, 1992; trad. it. *Il ladro di corpi*, Milano, Tea, 2005.

[15] *Esodo* III ,2.

[16] *Atti* II, 3.

[17] Usanza particolarmente presente nelle culture celtiche, dove intere gabbie con all'interno prigionieri, ma alcuni negano vi fossero

davvero persone vive, venivano bruciate. Per approfondire l'argomento si può consultare: Markale J., *Il druidismo*, Cles, Mondatori 2001.

[18] Cfr. A. Ferrari, *Dizionario di Mitologia greca e latina*, Torino, UTET, 1999.

[19] *Genesi*, XIX, 24.

[20] *Matteo*, XVIII, 42.

[21] Marco, IX, 46.

[22] Hirano K., *Hellsing*, Nippon, Shonegahosha Co., 1998, voll. 7; trad. it. *Hellsing*, Dynamic Italia, 2003, 6 voll. Sempre nello stesso

manga si scopre che i proiettili contenuti in bossoli di argento sono ottimi nonostante non siano essi stessi fatti del metallo nobile ma ne

ricevano le particolari proprietà.

[23] Nei testi sacri queste sostanze sono abbondantemente presenti nelle perfette dimensioni dei budda.

Cfr., *Saddharmapundarikasutra*; trad. it. *Sutra del loto*, Milano, Rizzoli, 2001.

[24] Nell'alchimia spirituale la Grande Opera è il percorso di purificazione e trasformazione che permette di raggiungere lo stadio della

purezza, considerata la meta ultima dell'uomo.

[25] Cfr. Altomonte A., *Alchimia Spirituale*: «<http://www.esonet.org>».

[26] Cfr., A. Cattabiani, *Florario*, Cles, Mondatori, 1998.

[27] Cfr., A. Cattabiani, *Florario*, cit. pp. 212-16.

[28] Nome usato nell'Europa dell'est per indicare il vampiro.

[29] Stoker B. *Dracula*, Roma, Newton, 1996, pp. 106-7.

[30] Cattabiani A., *Florario*, cit. p.15.

[31] *Ivi*, pp. 15-32.

[32] Cfr. la figura 9 di p. 153.

[33] Il testo della canzone è riassunto alle pp.163/64.

[34] Panciotti L., *Il simbolismo del sangue nella Cina antica*, in «Cina», 27(1997), pp. 7-12; parte dell'articolo e altre notizie riguardanti la

Cina sono contenute nel sito dell' Associazione Italia-Cina: «<http://www.italiacina.org/cultura>».

[35] Cfr. Ferrari A., *Dizionario di Mitologia greca e latina*, cit.

[36] Paese di circa 5000 abitanti.

[37] Faeta F., *La rappresentazione del sangue in un rito di flagellazione a Nocera Torinese, nell'entroterra calabro. Scrittura, teatro, immagine*, in G. Schiavoni (a cura di), *Il Piacere Della Paura*, Torino, Edizioni dell'Orso, 1995. pp 57-67.

[38] *Levitico*, XVII, 11.

[39] Cfr., Ferrari A., *Dizionario di Mitologia greca e latina*, cit.

[40] *Deuteronomio*, XII, 16.

[41] *Deuteronomio*, XII, 23.

[42] Rice A., *The Queen of the Damned*, New York, Knopf, 1988; trad. it. *La Regina dei Dannati*, Milano, TEA, 2004, p. 369.

[43] Polidori J. W., *The Vampyre*, London, Colburn, 1819; trad.it. *Il vampiro*, Roma Newton, 1993.

[44] Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, cit., p. 15.

[45] Inoltre l'atto di baciare il collo è una classica azione dai richiami erotici.

[46] Rice A., *Interview with the Vampire*, New York, Knopf, 1976; trad. it. *Intervista col Vampiro*, Milano, TEA, 2003.

[47] Bere il sangue dei vampiri dona potere ma sottomette al vampiro nel gioco di ruolo *Vampire the Masquerade*; e lo stesso avviene nel

ciclo di Anita Blake, la ragazza ammazza vampiri, creata da Laurell K. Hamilton.

[48] Le Fanu S., *Carmilla*, in Id., *In a Glass Darkly*, London, Bentley, 1872.

[49] Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, cit., p. 202.

[50] Galli G., Fortunati L., (a cura di), *Il vampiro al mercato*, Milano, Franco Angeli, 1997.

[51] Galli si concentrerà sull'analisi delle opere della letteratura inglese.

[52] *Ivi*, p. 12.

[53] *Ivi*, p. 29.

[54] Sitchin Z., *The Wars of Gods and Men*, Santa Fe, Bear & Compani, 1985; trad. it. *Guerre Atomiche al tempo degli Dei*, Trebaseleghe,

Piemme, 1999.

[55] Introvigne M., *Indagine sul satanismo*, Cles, Mondadori, 1994, p. 116.

[56] Huysmas J. K., *Là-bas*, Parigi, Tresse et Stock, 1891; trad. it. *Nell'abisso*, Genova, EGIG, 1988.

[57] Probabilmente i Sabba delle streghe spesso non avevano nulla a che vedere con l'adorazione di satana, ma si trattava appunto di

reminiscenze di riti pagani. Sull'argomento si confronti il primo capitolo di *Indagine sul satanismo*, dove si possono anche trovare utili

riferimenti bibliografici.

[58] M. Introvigne, *La stirpe di Dracula*, cit., p. 25.

[59] Rohr P., *Dissertatio historico-philosophica de masticatione mortuorum*, Lipsia, Michael Vogt, 1679.

[60] Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, cit, p. 67.

[61] Ranft M., *Dissertatio historico-critica de masticatione mortuorum in tumulis*, Lipsia, 1725.

[62] *Ivi*, p 102.

[63] Queste affermazioni sono contenute in un libro anonimo ma solitamente attribuito Collin de Plance (Collin de Plancy J. A.

S., *Histoire des vampires et des spectres malfaisans avec un examen du vampirisme*, Parigi, Masson, 1820).

[64] Stoker B., *Dracula*, Westminster, Archibald Constable and Company, 1897; trad. it. *Dracula*, Roma, Newton, 1996, p.32.

[65] Demone assirico divenuto in un ramo della tradizione ebraica la prima sposa di Adamo da lui ripudiata per essersi ribellata ad un

ruolo passivo nella coppia. Traduzioni di tavolette scritte in cuneiforme riguardanti le leggende da cui probabilmente deriva il demone Lilith

si possono trovare in: Sitchin Z., *The Wars of Gods and Men*, cit. pp. 97-114.

[66] Le pubblicazioni popolari di questo tipo erano al quanto lunghe e spesso la casa editrice faceva collaborare più autori per la

realizzazione delle puntate; diversi studioso sostengono che dietro la genesi di *Varney the Vampire* vi fu proprio una collaborazione di

questo tipo.

[67] Di Maggio E., *Moderno-Postmoderno*: «<http://www.ilgiardinodeipensieri.com/storiafil/moderno.htm>»

[68] Sparaco C., *Postmoderno fra frammentarietà e urgenza etica*: «<http://mondodomani.org>»

[69] *Ivi*.

[70] Si tratta di *Interview with the Vampire* di Neil Jordan.

[71] Famoso film diretto da F. Ford Coppola.

[72] Rice A., *Interview with the Vampire*, New York, Knopf, 1976; trad. it. *Intervista col Vampiro*, Milano, TEA, 2003, p. 299.

[73] Rice A., *The Vampire Lestat*. New York: Knopf, 1985; trad it. *Scelti dalle Tenebre*, Milano, TEA, 2004, P.236.

[74] Rice A., *Memnoch the Devil*, New York, Knopf, 1995; trad.it. *Memnoch il diavolo*, Milano, TEA, 2005.

[75] Per maggiori informazioni si veda la filmografia.

[76] Film diretto da Len Wiseman, duri i commenti della critica, più clemente il botteghino.

[77] La trilogia comprende: *The Matrix (1999)*; *The Matrix Reloaded (2003)* e *Matrix Revolutions (2003)*, scritti e diretti dai fratelli

Larry e Andy Wachowski.

[78] Introvigne M., *La stirpe di Dracula*, cit., pp. 296-97.

[79] *Ivi*, p. 297.

[80] *Mona the Vampire* nella versione originale inglese.

[81] Cfr. Hiawyn Oram, *Milly la Vampira e il disastroso Jackpot*, Cles, Mondadori, 2001.

[82] Cfr. Hiawyn Oram, *Milly la Vampira e il Famelico Mr McBurg*, Cles, Mondadori, 2001.

[83] M. Introvigne, *La stirpe di Dracula*, cit., p. 303.

[84] L'unico testo del corpus a non essere specificatamente indirizzato ai teenager; ma uno sguardo ai forum di siti incentrati sul vampirismo si può constatare che il romanzo è molto conosciuto anche tra i ragazzi.

[85] Newman K., *Anno Dracula*, cit.

[86] *Ivi*, pp. 136-45.

[87] Vedi la nota 1.

[88] Si indica così nel romanzo l'atto di un vampiro di trasformare un umano in un suo simile.

[89] Dove pare sia stato rinchiuso anche Bram Stoker per la sua dissidenza al nuovo regime.

[90] Nel romanzo si indica con "madre di tenebra" o "padre di tenebra" rispettivamente la vampira o il vampiro genitore.

[91] Ovviamente viene così chiamato il figlio vampiro creato da un "padre di tenebra" o da una "madre di tenebra".

[92] Newman K., *Anno Dracula*, Roma, cit., p. 209.

[93] *Ivi*, p. 207.

[94] *Ivi*, p. 225.

[95] *Ivi*, p. 229

[96] Serie televisiva diretta di Urata Y., *Hellsing*, Nippon, Pioneer LCD, Gonzo, 2001. Per maggiori informazioni vedi filmografia.

[97] Hirano K., *Hellsing*, cit.

[98] I *manga* più lunghi possono arrivare attorno al centinaio di numeri mensili, pubblicati in libretti di circa 150 pagine. Le serie

telesive possono essere costituite da un numero di puntate inferiori alla decina, fino ad arrivare a duecento o trecento; sono comunque

casi rari e di norma sono formate da venti-quaranta puntate.

[99] La cui diffusione in occidente risulta fortemente penalizzata da un ambiguo monopolio della *Dysney*

[100] Questa serie televisiva non è ancora ufficialmente edita in Italia anche se tra gli appassionati circolano i primi episodi sottotitolati; è

curiosa la presenza di una razza che seguendo un'ipotetica catena alimentare si nutre dei vampiri come loro si nutrono degli umani.

[101] Spesso questo accade quando il ritmo di produzione dell'autore del *manga*, è inferiore a quello di produzione della serie televisiva,

che di norma viene creata in un momento successivo ma segue ritmi più elevati. Altre volte le trame si differenziano perché l'*anime* vuole

allontanarsi da una trama già conosciuta da parte dei lettori.

[102] Vista l'ambientazione contemporanea e l'età della regina si suppone si tratti proprio di Elisabetta II.

[103] Non-morti mangiatori di carne umana

[104] Ex agente dell'*Hellsing* e ora maggiordomo personale di Lady *Integra*, è un coprotagonista importante sia nel *manga* che

nell'*anime*. Un flashback presente nel volume mostra l'azione militare a cui partecipò con Alucard negli anni Quaranta.

[105] Sono proprio gli eredi del leggendario gruppo di cavalieri; ma nel presente della narrazione è formata da, pavidi ed egoisti, uomini

dell'alta finanza.

[106] Padre Maxwell, l'autorità più alta dell'*Iscariota 13*, viene nominato Arcivescovo proprio nel momento in cui è pronto a salpare dalle

coste della Francia per scendere in campo in Inghilterra alla guida di 4 ordini: gli Amici della Spada del monastero di Curlandia; il Corpo

Armato Toscano dei Cavalieri di Santo Stefano; i Cavalieri di Karatrava La Nueva e i Cavalieri di Malta. Le tavole che mostrano questo

evento si trovano nel volume 6.

[107] Tecnica particolarmente diffusa tra i disegnatori giapponesi per le sfumature di grigio.

[108] Il quale risulta essere una specie di demone dalle sembianze di fulmine.

[109] La vampira si rivolge così ad *Alucard* suo genitore-vampiro seguendo una recente tradizione; per esempio cfr. Hamilton L.

K., *Guilty Pleasure*; trad. it. *Nodo di Sangue*, Milano, TEA, 2003.

[110] Urata, Y., *Hellsing*, cit., episodio 11.

[111] Original Anime Video, indica le produzioni animate giapponesi destinate al solo mercato del *home video*.

[112] Urata, Y., *Hellsing*, cit., episodio. 2.

[113] L'importanza di un'etica per il vampiro si vedrà avere un ruolo fondamentale nel gioco di ruolo *Vampire the Masquerade*

[114] Hirano K., *Hellsing*, cit., vol. 1.

[115] *Ivi*, vol. 1, pp. 78-79.

[116] *Ivi*, vol. 2.

[117] *Ivi*, vol. 3, pp. 18-19.

[118] Niente a che vedere con i "vampiri master", indica il narratore nonché direttore di gioco.

[119] White Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, USA, 1998; trad. It. *Vampiri la Masquerade*, Italia, White Wolf, 1999.

[120] Questi sono: Nihilistic Software, *Vampire the Masquerade Redemption*, Activision, 2000, qui analizzato, e il recente Troika

Games, *Vampire the Masquerade Bloodlines*, Activision, 2004.

[121] White Wolf Game Studio, *Vampiri la Masquerade*, cit., p. 25.

[122] Il manuale base e le decine di espansioni pubblicate inseriscono nel *patchwork* del gioco una enorme quantità di miti, leggende e

fatti storici, tutti opportunamente rivisitati. Per esempio, quasi tutti gli avvenimenti fondamentali della storia dell'uomo risultano essere i

riflessi della guerra detta *Jyhad*, per cui sarebbero in realtà i vampiri a muovere le fila della società umana.

[123] White Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, cit., pp. 54-55.

[124] Nel gioco indica il trasformare un umano in vampiro succhiando tutto il suo sangue e poi donandogliene del proprio, un chiaro

riferimento al ciclo di Anne Rice.

[125] I "Clan" principali sono quindi 13 a cui se ne aggiunge qualcuno dalle origini diverse.

[126] Come ad esempio, secondo la mitologia del gioco, avveniva a Cartagine.

[127] Questo stato di torpore degli *Antidiluviani*" è molto simile alla condizione in cui si trovano, prima del risveglio tra il terzo e quarto

capitolo della serie, i due vampiri più antichi nelle opere della Rice: *Akasha* ed *Enki*.

[128] Nel gioco si intende la distruzione definitiva di un vampiro.

[129] White Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, cit., p. 39.

[130] In italiano si scrive Geëna e si riferiva in principio a una valle a sud ovest di Gerusalemme; nel vangelo Gesù ne usa il nome per

indicare l'inferno, e questo è il significato oggi comune.

[131] Vampiro appena nato.

[132] Quest'atto prende il nome di "Diablerie" ed è severamente condannato tra i vampiri perché visto come una sorta di cannibalismo.

Cfr. White Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, cit., p.225.

[133] *Ivi*, p. 68.

[134] Soprannome spesso usato dai vampiri per riferirsi agli umani.

[135] Gli umani delle classi sociali più basse: incolti e dai gusti popolari.

[136] Soprannome dato dagli altri vampiri ai *Toreador*.

[137] White Wolf Game Studio, *Vampire the Masquerade*, cit., p.76

[138] *Ivi*, p. 59.

[139] *Ivi*, p. 221.

[140] Stranamente omonimo a Leo Allatius (1586-1669) autore di un saggio sui *Vrykolakas*

[141] Che riguarda i "figli di Caino", cioè i vampiri.

[142] Omonimo ad un tipo di vampiro originario del Montenegro, condivide con il *licantropo* la capacità di assumere un aspetto lupesco

nelle notti di luna piena.

[143] Componenti attuali: Dani Filth: voce; Paul Allander: chitarre; Martin Powell: tastiere; Dave Pybus: basso; Adrian Erlandsson:

batteria; Sarah Jezebel Deva: soprano, corista.

[144] Cradle of Filth, *The Principle of Evil Made Flesh*, London, Cacophonous Records, 1994.

[145] Cradle of filth, *Vempire/ Dark Fairytales in Phallustein*, London, Cacophonous Records, 1996

[146] Cradle of Filth, *Dusk... and Her Embrace*, Music for Nation, 1996.

[147] Cradle of Filth, *Cruelty and the Beast*, Music for Nation, 1998.

[148] L'argomento sarà oggetto di riflessione nel successivo paragrafo.

[149] Soprannome derivante dalla bassa statura.

[150] Cioè registrati da un concerto.

[151] Diretto da Alex Chandon che aveva già collaborato a due video del gruppo. Così è definito da Dani Filth: «Cradle Of Fear is an

underground urban gothic nightmare reminiscent of Amicus horror and early-eighties gore movies».

[152] Non è un caso che il genere di appartenenza dei Cradle of Filth venga a volte indicato come *black metal gothic*.

[153] I cicli dei vampiri di Anne Rice vendono definiti come "romanzo gotico contemporaneo", e l'ambientazione di *Vampire the*

Masquerade come "punk-gotico".

[154] Particolare intonazione caratterizzata da una voce innaturalmente bassa e di gola.

[155] Spesso compaiono scritte in simboli alchemico-esoterici, cfr. *Cradle of Filth, Cruelty and the Beast*, cit., p. 19.

[156] Cfr., *Cradle of Filth, Dusk... and Her Embrace*, cit., p.15.

[157] La seconda canzone dell'album si intitola *Cthulhu Dawn*, e *Call of Cthulhu* scritto nel 1926 e pubblicato su *Weird Tales* nel 1928 è

l'opera più famosa che getta le basi dell'universo detto "lovecraftiano"; un vero e proprio manifesto dello scrittore, come afferma Giuseppe

Lippi che aggiunge nella sua analisi: « forse i suoi dei piovuti dallo spazio non ci distruggeranno fisicamente; ma certamente insidieranno la

nostra solitudine e costituiranno una minaccia per la nostra sanità mentale» (G. Lippi, *Il richiamo di Cthulhu*, in G. Lippi (a cura di), *H.*

P. Lovecraft-Tutti i racconti 1923-26, Cles, Mondadori, 1990, pp. 148-49).

[158] «Evoked in Winter Shadow 1995/1996» (*Cradle of filth, Vempire/Dark Fairytales in Phallustein*, cit., p.11). oppure: «Dusk ... and

Her Embrace was summoned under torture and due influence of the Leonine tearing into Virgo, as Summer lay dying, 1996 [...] » (*Cradle*

of Filth, *Dusk and her Embrace*, cit., p. 20).

[159] *Cradle of Filth, A Crescendo of Passion Bleeding*, in Id., *The Principle of Evil Made Flesh*, cit. p. 5.

[160] *Ivi*, p. 2.

[161] *Cradle of Filth, Dusk... and her Embrace*, in Id., *Dusk and Her Embrace*, cit., p. 11.

[162] *Cradle of Filth, The Black Goddess Rises*, in Id., *The Principle of Evil Made Flesh*, cit. p.4.

[163] *Cradle of Filth, A Gothic Romance/ Red Roses for the Devil's Whore, Ivi*, p. 6

[164] *Ivi*, pp. 5-6.

[165] *Cradle of Filth, The principle of Evil Made Flesh*, cit., p. 11.

[166] Trad. it. mie.

[167] Cradle of Filth, *Cruelty and the Beast*, cit., p.14.

[168] Rice A., *Scelti dalle tenebre*, cit.

[169] Introvigne M., *Indagine sul satanismo*, cit. pp. 311-320.

[170] «The 'Vampire' exists at an instinctual level only, and would seem to live a rather tragic existence. The 'Vampyre' however, via initiatory work, has 'quickened' her soul and in doing so acquired a host of other qualities along the way».

[171] «The Vampyre is an archetypal force. It exists in the racial and collective mind of man» in Webb D., *Interview with the Vampires*:

«http://www.xeper.org/pub/lib/xp_FS_lib.htm».

[172] Queste parole sono tratte da una pagina web dove viene presentato l'*Order of the Vampyre*, cfr. Equini L., Butch W. T. *Order of the*

Vampire: «<http://www.xeper.org/ovampyre/>».

[173] Cfr., <http://www.vampiretemple.com>.

[174] Introvigne M., *Indagine sul satanismo*, cit. pp. 386-87

[175] Ivi, pp. 285-87.

[176] Rispettivamente «*Undead Gods*» e «*Powers of Darkness*» nell'originale.

[177] Leon Festinger, 1957.

[178] Proprio per questo la riflessione che segue si basa sulle discussioni portate avanti in questi siti, facendo particolare riferimento

a *Vampire Realm of Darkness*: « <http://www.vampires.nu/> » che pare uno dei più frequentati nel web e risulta decisamente ben

strutturato, con numerosi forum, divisi per argomento; decine di articoli *free download* e numerose altre sezioni.

[179] Un utente di 15 anni chiedeva se i sintomi che cominciava a riscontrare indicavano che era un vampiro. In questa confessione

dichiarava che era turbato dalla scoperta del desiderio di sangue e dall'affinità con la notte percepita. Altri membri in risposta lo

rassicuravano affermando che non doveva preoccuparsi e accettare la condizione di vampiro che senza dubbio i sintomi indicavano.

