

/// **HŐSÖK, AKIKET IMÁDUNK GYŰLÖLNI**

# A Gonosz érintése

/// **HERPAI GERGELY**

**AZ ANTIHŐSÖKRE A DIGITÁLIS VILÁGBAN ÉS A FILMVÁSZNON IS EGYRE TÖBBSZÖR OSZTANAK FŐSZEREPET.**

**G**yilkosok, gengszterek, vámpírok, alakváltó szörnyetegek és a sötét oldal más szereplői: legtöbbször a filmek és akció- és kalandjátékok főgonoszaiént látjuk őket, azonban egyre erősödő trend, hogy főhősként – vagy inkább antihősként – is találkozhatunk velük. Persze a totális pálfordulást nehezen bírná elviselni a gyomrunk, így a gonosz, ha szimpatikussá nem is, de emberibbé válik, miközben még gonoszabb, még korruptabb erők gyülekeznek a túl-só oldalon.

„Amikor lótolvajokról írok, nem írom le, hogy lovat lopni rossz. Ez a bíróság döntése és nem az enyém.” *A szicíliaiak klánja* című híres francia gengszterfilm mottója volt ez a csehovi mondat, és az összes olyan film vagy játék is felvállalhatná, amely antihősöket, vagyis morális mércével mérve „rossz”, gonosz, kegyetlen karaktereket főszerepeltet.

Az íróknak, a rendezőknek, a játék vezető fejlesztőjének feladata nem az, hogy folyton magyarázkodnia kelljen, miért választott egy negatív figurát főhősnek, hanem az, hogy olyan kontextusba helyezze őket, amelyben a kiemelt, központi szerepük nem öncélú, hanem indokolt alkotói döntés. A negatív karakter gonosz-sága, sötét jellemvonásai, annak tükrében, hogy ő maga, illetve ellenfelei, nemezise mit képviselnek relativá válnak.

## A GENGSZTER

A „relatív antihős” legkorábbi archetípusa a gengszter, egy véres sikertörténet hősoza, aki a filmvásznon a sokszor sármos, jóképű, vagány fickó, vagy legalábbis igazi gentleman, aki leginkább csak a karrierje kezdeti szakaszában szennyezi be a kezét az ellenfelei vérével, később már az emberei végzik a piz-

kos munkát és ő maga csak akkor ragad pisztolyt, ha mindenképpen szükséges. Persze, ez változó: Al Pacino és Robert de Niro csak a legdrámaibb jelenetek során lövik szitává ellenfeleiket *A Keresztapá-*ban, míg Alain Delon és Jean-Paul Belmondo a *Borsalinó*ban szinte minden akciót saját kezűleg irányítanak.

A videójátékos gengsztertörténetekben természetesen egész végig szükség a játékos aktív részvétele, így a *Mafia*-sorozat három részében (melyek három, teljesen különböző korszakban játszódnak, melyben különböző karakterek bőrébe bújhatunk) a főhősöket irányítva az utolsó percig mi magunk löjük szitává az ellenséges bandákat és vezéreiket.

Guy Ritchie *Úriemberek* című filmjében ugyanakkor a Matthew McConaughey által alakított gengszter a film címéhez mérten igazi elegáns, arisztokratikus bűnöző, aki már ki akar lépni az alvilágból, el akarja adni vállalkozását és csak végszükség esetén nyúl saját maga fegyverhez. Ő már csak akkor piszkolja be a kezét, ha tényleg nincs más megoldás.

## A BARBÁR FÉLISTEN

Annál inkább tocsog a vérben Kratos, a 2006-ban piacra dobott Sony PlayStation franchise egyik leghíresebb játéksorozata, a *God of War* videójátékok főszereplője. A meghasonlott, megkeseredett, egykori spártai hadvezér a győzelem érdekében Árésznek ajánlja lelkét, ennek fejében viszont a Háború görög istene annyira elvakítja, hogy véletlenül saját családját mészárolja le. Kratos az antihős igazi archetípusa, bár rendkívül filmszerű karakter, de nincs nagyon hozzá fogható a filmvilágban. A tragédia nyomán ugyanis semmiféle pozitív drámai vál-

tozást, katarzist nem él át, mérhetetlen dühe és soha el nem apadó bosszúszomja egyre csak nő.

Félistenné válik, szinte elpusztíthatatlan lesz (Kratos a játékos ügyetlensége miatt persze rengetegszer otthagyja a fogát a játék során), de kegyetlen, az emberek sorsa iránt teljesen érzéketlen, mérhetetlenül cinikus és bosszúszomjas figura. Kratos szemrebbenés nélkül feláldoz egy gyönyörű nőt, hogy testét a fogaskerekek közé rakva tovább juthasson bosszúhadjáratában. (Ha ezt nem tesszük meg, nem jutunk továbbá a játékban.)

A par excellence antihős akkor válik igazán érdekessé, amikor a görög mitológiában játszódó részek után a 2016-os játékban átkerül a jéghideg északi világba, ahol a viking mondakör szörnyeivel és démonjaival kerül szembe, miközben fia születik egy olyan rejtélyes anyától, aki a játék elején hal meg. Kratos a fiával, Atreus-szal útra kél, hogy a fiú anyja utolsó kívánságának megfelelően felérjenek egy szent hegy tetejére és szétszórják hamvait a szélbe. A fiatalon folyton gyűlölködő, állandóan dühös Kratos öregkorára zsémbes és hallgatag apává válik, aki állandóan korholja lázadó fiát, de mégis egyre inkább megszeretik egymást és a megélt kalandok során egyre jobban kötődnek egymáshoz. A megújult *God of War* hatalmas erőssége, hogy ebből a kegyetlen, hidegszívű és dühös antihősből előbb megkeseredett, zsörtölődő öregember, majd a fia révén végül áldozatos és végső soron szeretetteljes apa lesz. Az antihős – ha hőssé talán nem is válhat – de emberré igen.

## A SZUPERGONOSZ

A szuperhősfilmek szupergonoszait már sokkal nehezebb főszereplőnek beállítani. Mivel az eredeti filmekben e karaktereket alakító sztárok és a rendezők is megtesznek mindent, hogy gyűlöljük őket, így karaktereiket, tetteiket nem tudjuk relativizálni, illetve szupergonoszok szinte sosem sármosak, vonzóak, mint az Al Pacino, vagy Alain Delon által alakított gengszterek. A szupergonosz főszereplőként furcsa módon lelkileg sokkal megterhelőbb lehet a néző számára, mint a gengszter, pedig sokszor kevesebb vér tapad a kezéhez.

A Joaquin Phoenix alakította *Joker* talán épp azért arathatott akkora sikert, mert a film sokkal inkább pszichológi-

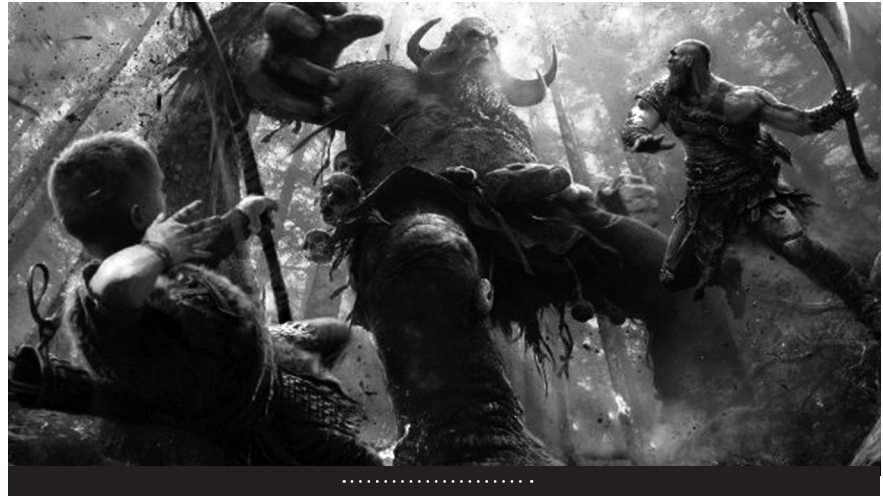
ai thriller és sorozatgyilkos-történet, a Martin Scorsese által rendezett *Taxi-szofőr* egyfajta, Batman univerzumában játszódó verziója, mint egy superhősfilm megfordítottja. A *Joker* egy megalázott, megvert, becsapott, skizofrén gyilkos bohóc története, aki bosszút áll a velejégig korrupt városon és annak irányítóin, és nem a bűn bohóccáé, aki Gothamot alvilági hatalma alá vonná és akivel (a filmben még csak gyermek) Batman tudna csak szembe szállni. Épp azért hatásos alkotás a *Joker*, mert egyrészt nem akarja relativizálni, vagy szimpatikusá tenni Jokert – véres és elmebeteg gyilkosságaira nincs mélység –, ugyanakkor a film nem is ítéli el, hanem objektíven igyekszik elmesélni örületének történetét. Nincs végső büntetés sem számára, hiszen a *Joker* a Batman-sztori előtörténete, így nem bűnhődhet meg a film végén.

Joker mellett egyébként izgalmas női antihős lehetett volna Harley Quinn, a *Ragadozó madarak és egy bizonyos Harley Quinn csodaszitikus felszabadulása* főszereplője. Az eredeti karakter a DC egyik érdekesebb szupergonosz figurája, aki egyszerre Joker női megfelelője, ugyanakkor saját lábán is megálló karakter. Harley eredeti figurája doktornő, akinek eleinte az a munkája, hogy többek között a Jokert figyelje, ám az örült bohóc elcsábítja és a maga oldalára állítja, végül (miután ő maga is megőrül) segíti új szerelmét megszökni. Sajnos a film készítői a „trendi” feminista aspektus hangsúlyozták ki és emiatt épp az antihőssé válás eleme sikkadt el.

#### A RÉMEK ARISZTOKRATÁJA: A VÁMPÍR

Idén nyáron a DC után a Marvel is egy antihőst főszerepeltet: a *Joker* szerepből „kilökött” Jared Leto alakítja Morbiust, az „élő vámpírt”. Nem az első antihős ez a Marvel számára sem: elég visszaemlékeznünk a *Venomra*, amelyben Tom Hardy alakította a címszereplő rémet. Egyelőre még nem tudni, mire lehet számítani a különös betegségben szenvedő tudós, Thomas Morbius történetében, aki „gyógymódként” válik vámpírrá.

A vámpír mindenestre az Anne Rice regénye alapján készült *Interjú a vámpírral* óta már régóta nem csak a fogait mereszítő Drakula, hanem sokkal összetettebb, izgalmasabb karakter. Érdekesebb, hogy a nemrég Netflix sorozatként újragondolt *Drakula*, háromrészes minisorozat címszereplője (Claes Bang



főszereplésével) is sokkal filozofikusabb, negatív vonásai ellenére is „szerehetőbb”, értelmesebb ka-

rakterré és ezáltal igazi antihőssé vált. A Netflix *Drakulája* voltaképpen azt az egyszerre cinikus és mégis filozofikus, sokszor önmarcangoló intellektüel figurát vitte tovább, amelyet az *Interjú a vámpírral* film korábban megtett, illetve Anne Rice regényeire egyébként is jellemző. Coppola is pedzegette már *Drakula* igazi drámáját 1991-es filmjében, ahol a Gary Oldman által alakított karaktert elveszett szerelmére emlékezteti Mina Harker (Wynona Rider) és a film teljes ívét ez a dramaturgiai szál viszi végig, azonban belőle még hiányzott az az önreflexió és belső vívódás, amelyet, mint fő motívumot már az Anne Rice regényekben és a Netflixes sorozat utolsó epizódjában, illetve a minőségibb vámpír-témájú videójátékokban is megtalálhatunk.

A *Vampire: the Masquerade: Redemption* főszereplője, Christof Romuald eredetileg keresztieslovag volt és utána válik vámpírrá, habár az emberek vérével szívva marad évszázadokon keresztül életben, az örökös belső lelki tusa mégis végigkíséri a játék folyamán.

A *Legacy of Kain* videójátéksorozat két örökös vámpírellensége Kain és Raziel, akik folyton egymásra vadásznak, egyszerre gyűlölik és tisztelik egymást, meghasonlott, vívódó karakterek. Kain, aki szintén nemesemberből, lovagból vált vámpírvézérré, elárulta „hadnagyát”, a fiatal vámpírt, Razielt, megszállta annak „angyali” szárnyait, illetve megkínította, torz, deformált arcú rémmé változtatta. A játéksorozat érdekessége, hogy a

#### „A Háború istene elvakítja”

(*God of War*, 2016)

különféle részekben hol Kain, hol Raziel bőrébe bújhatunk, így a másik karakter szemszögéből nézve még jobban meg-

ismerhetjük őket. Végül az utolsó, ötödik részben, a *Legacy of Kain: Defiance*-ban mindkét karaktert irányíthatjuk és a két antihős, egy közös ellenséggel harcolva fokozatosan „békül ki” egymással, miután mindketten ráismertek, hogy hozzájuk képest sokkal gonoszabb, veszélyesebb, korruptabb erőket kell legyőzniük.

Végül érdemes megemlíteni Jonathan E. Reidet, a *Vampyr* szerep- és kalandjáték főszereplőjét is, akinek élőhalott kalandjai nagyjából száz éve, az első világháború után játszódnak, amikor a spanyolnátha gyilkos vírusként pusztítja London városának polgárait. Reid vívódóbb, önmarcangolóbb vámpírkarakter talán nem is lehetne, hiszen hivatását tekintve orvos, akinek feladata az emberek életének megmentése, ugyanakkor az emberek vérével szívó élőhalott is.

Dr. Reiddel és a hozzá hasonló vámpírokkal talán el is érkezünk az antihős karakterek apoteózisához. Az antihős legérdekesebb vonása, hogy bár a legtöbbször óriási gonosz hatalom, hatalmas pusztító erő birtokosa, amelyet sokszor rosszra (is) használ, mégis belső, morális konfliktust, sőt, Reid esetében már kognitív disszonanciát is átél. Ez a vívódás az antihősök karakterének kiteljesedése, Hollywoodnak és a játékpiacnak egyaránt ezt a történetbeli aspektust érdemes kiaknáznia a jövőben, ha igazán érdekes, színvonalas történeteket akar kínálni, amelyek a kalandokon és akciókon túl mondani is szeretnének nekünk valamit. •