

Draculan paluu Castlevania: Lords of Shadow 2 -pelissä

15.3.2016

[Castlevania Dracula vampyrifiktio](#)

Heikki Rosenholm

hepero[a]utu.fi

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

Dracula on klassinen populaarikulttuurin hirviöhahmo, joka on seikkailut paitsi kirjoissa ja elokuvissa myös peleissä. Vuosikymmenien aikana tulkinta Draculasta on muuttunut monipuolisemmaksi ja nykyisin vampyyrihahmo on saanut jopa sankarillisia ja romanttisia tulkintoja. Katsauksessa tarkastellaan näitä Draculan sankaruuden ja hirviömyönteisyyden uusia määritelmiä Castlevania: Lords of Shadow 2 -pelissä.



Video 1. Castlevania: Lords of Shadow 2 – Dracula’s Vengeance Trailer. Lähde: https://www.youtube.com/watch?v=D39wVMrc_yg.

“What is a man... but a miserable pile of secrets!” –Dracula, Castlevania: Lords of Shadow 2.

Draculan toteamuksen mukaan ihmiset koostuvat salaisuuksista. Tämän voidaan sanoa pätevän myös Draculaan itseensä ja muihinkin vampyyreihin. Itse olen huomannut tämän opintojeni aikana kahdessa kandidaatin tutkielmassa (Rosenholm 2013, 2014), joissa perehdyin Hollywoodin

tuottamaan *Draculaan* (1979) sekä brittiläisen Hammer-studion tuottamaan *Draculaan* (1958). Molemmat elokuvat tarjosivat hyvin erilaisen tulkinnan pimeyden prinssistä, ja niiden taustalla vaikuttivat vahvasti sekä ajalliset että paikalliset kontekstit (ks. Fernandez-Vara 2010; Uusi-Seppä 2011). 1970-luvun Draculassa on romanttisia ja sympaattisia piirteitä, kun taas 1950-luvulla tehdyssä elokuvassa Dracula on huomattavasti aggressiivisempi ja olemukseltaan hirviömäisempi.

Dracula ja vampyyrit sisältävät yllättävän paljon salaisuuksia, jotka kertovat omasta ajastaan ja yhteiskunnastaan. Entä minkälaista jälkeä syntyy, kun kauhukirjallisuuden yksi tunnetuimmista hahmoista joutuu japanilaisen videopeliyhtiön käsittelyyn? Vastaus on *Castlevania*, pelisarja, joka tarjosi Draculasta jälleen uudenlaisen tulkinnan. Tässä katsauksessa tutkimusfokuksena on kreivi Draculan hahmo vuonna 2014 ilmestyneessä *Castlevania: Lords of Shadow 2* -pelissä. Miten kreivi Draculan hahmo pelissä määrittelee uudelleen sankaruuden ja hirviömäisyyden eroja ja millaisen kuvan hahmo lopulta antaa itsestään?

Castlevania: Lords of Shadow 2 on kolmas osa vuonna 2010 alkaneessa *Castlevania: Lords of Shadow* -pelisarjassa. Kyseessä on rebootaus alkuperäiselle *Castlevania*-pelisarjalle, jonka ensijulkaisu oli vuonna 1986. Uudistetussa pelisarjassa tarina ja pelattavuus on lähes kokonaan uudistettu. Pelisarjassa aikaisemmin ilmestyneet osat ovat *Castlevania: Lords of Shadow* (2010) sekä *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* (2012). Pelisarjan on kehittänyt MercurySteam ja julkaissut Konami.

Käyn ensin läpi lyhyesti alkuperäisen *Castlevania*-pelisarjan historian. Tämän jälkeen esittelen uudistetun *Castlevania* -pelisarjan, minkä jälkeen otan *Lords of Shadow 2* -pelin ja Draculan hahmon lähempään tarkasteluun.

***Castlevania* -pelisarja ja kreivi Dracula**

Vuonna 1986 japanilainen peliyhtiö Konami julkaisi *Castlevania* -pelisarjan ensimmäisen osan *Akumajō Dracula* Famicom-pelikonsolille Japanissa. Vuonna 1987 peli julkaistiin Pohjois-Amerikassa ja vuonna 1988 Euroopassa Nintendo Entertainment System (NES) -pelikonsolille nimellä *Castlevania*. Alkuperäisen japaninkielisen nimen suora käänös englanniksi on *Devil's Castle Dracula*, mutta sen ajateltiin olevan liian uskonnollinen nimi, jonka katsottiin viittaavan paholaiseen/Saatanaan. Pelisarjan englanninkieliseksi nimeksi päätettiin muuttaa *Castlevania*, jonka katsotaan muodostuvan sanoista castle (suom. linna) ja Transylvania (suom. Transilvania).

Pelisarjaan kuuluu nykyään yli 30 peliä, joita on julkaistu lukuisille pelialustoille. Klassinen *Castlevania* -pelisarja on erityisen tunnettu sen sisältämistä lukuisista viittauksista kauhukirjallisuuden ja -elokuvien klassikoihin. Pelin monipuoliseen vihollistarjontaan on otettu vaikutteita mm. *Frankensteinista*, *Tohtori Jekyll ja herra Hydesta* ja *Muumiosta* (Ks. Fernandez-Vara 2010.) Tunnetuin näistä viittauksista on selkeästi pelisarjan pääantagonisti, Dracula, joka on suoraan otettu kirjailija Bram Stokerin alkuperäisestä teoksesta *Dracula*, vuodelta 1897.

Pelisarjassa on oma alkuperäinen tarinansa, johon Stokerin teos ja muu vampyyrifiktio ovat vahvasti vaikuttaneet. Klassisen *Castlevania* -pelisarjan juonen voi tiivistää seuraavasti: kreivi Dracula herää henkiin aina noin 100 vuoden välein aiheuttamaan tuhoa ja kaaosta maailmaan. Tämän tapahtuessa Belmontin vampyyrimetsästäjien sukuun kuuluva jäsen ottaa tehtäväkseen matkata Draculan linnan ja tuhota henkiin herännyt Dracula ennen kuin tämä saa voimansa täydellisesti takaisin. Kaikissa peleissä Dracula on pääantagonisti. Belmont-sukuun kuuluva jäsen on useissa peleissä protagonistina ja pelattava päähahmo, mutta aina näin ei ole: esimerkiksi vuonna 1997 Playstation -pelikonsolille julkaistu *Castlevania: Symphony of the Night* -pelin ohjattava päähahmo on Draculan oma poika, Alucard, joka on puoliksi ihminen ja vampyyri. Alucard on Draculan nimi toisinpäin kirjoitettuna. Nimensä hahmo on saanut Universal Studiosin vuonna 1943 julkaisemasta *Son of Draculasta*, jossa Dracula käytti itsestään nimeä Alucard. *Castlevania: Bloodlines* (1994) -pelin tarina itse asiassa lainasi ja yhdisti keskeisiä elementtejä Bram Stokerin alkuperäisteoksesta. Pelin pääosassa nähdään Quincey Morrisin poika John Morris. Quincey oli yksi Stokerin teoksen alkuperäisistä vampyyrimetsästäjistä. Tämä yhdisti alkuperäisteoksen hahmot, mukaan lukien Draculan, ja kirjan muutkin tapahtumat pelisarjan luomaan tarinaan. (Fernandez-Vara 2010, 2.)

Useimmissa klassisen *Castlevania* -pelisarjan peleissä protagonistin tavoitteena on kohdata Dracula lopputaistelussa linnan valtaistuinsalissa. Stokerin teoksessa Dracula oli vahvasti läsnä tarinassa, vaikka hahmo esiintyi kirjan 73 luvusta vain viidessä. Myös lähes jokaisessa *Castlevania*-pelissä Dracula nähdään harvoin ja hän usein ilmaantuu paikalle vasta lopputaistelun koittaessa. Dracula on kuitenkin monilla muilla tavoilla läsnä protagonistin seikkaillessa linnassa. Tämä antaa enteitä tulevasta taistelusta, joka protagonistilla on edessään Draculan kanssa lähes jokaisen pelin lopussa.

Stoker käytti Draculassa hyödykseen aikaisempaa vampyyrifiktiota ja kansanperinteen vampyyrikäsityksiä. Hän keksi myös uusia vampyyreihin liitettäviä piirteitä kuten kyvyn muuttaa muotoa. Populaarikulttuurin myötä vampyyrit ovat saaneet jatkuvasti uusia piirteitä, kuten

tuhoutumisen auringonvalon avulla, joka nähtiin ensimmäistä kertaa vuoden 1922 elokuvassa *Nosferatu: Eine Symphonie des Grauens*. (Hovi 2011, 43; Leppälahti 2011, 20.)

Castlevaniassa Draculan hahmoon (ja myös vampyyreihin yleisesti) liitetyt perinteiset käsitykset on kuitenkin lähes kokonaan poistettu. Dracula ei ime uhriensa verta, muutu sumuksi, lepakoksi, rottalaumaksi eikä lepää arkussa. Hän ei myöskään tuhoudu perinteisin keinoin kuten lyömällä puuvaarna sydämen läpi tai auringonvalon avulla. Videopelien vakiokuvaston mukaisesti taisteluissa Dracula käyttää aseinaan usein salamoita, tulipalloja tai vaihtoehtoisesti muuttuu valtavan kokoiseksi hirviöksi. Peleissä ainoastaan Vampire Killer -ruoskalla Dracula voidaan tuhota. (Fernandez-Vara 2010, 6–8.)



Video 2. Every Castlevania Final Boss Battle – Part 1 [Castlevania (NES) – Castlevania Chronicles. Lähde: <https://www.youtube.com/watch?v=LFHJsYqfBuk>.

Loppuvastustajana Draculaa muistuttaakin peleissä enemmän perinteisten tasoloikkapelien loppuvastustajaa, kuten *Super Mario Bros.* -pelisarjan Bowseria. Ulkonäöllisesti Dracula muistuttaa aristokraattista kreiviä pukeutumalla mustaan pukuun ja pitkään mustaan viittaan. Tämä klassinen ulkonäkö on peruja Universal Studiosin tuottamasta vuoden 1931 elokuvasta *Dracula*, jossa Draculaa näytteli unkarilaissyntyinen Bela Lugosi. (Fernandez-Vara 2010, 6–8.)

Draculan paluu uudistetussa *Castlevania: Lords of Shadow* -pelisarjassa

Castlevania: Lords of Shadow uudistaa koko *Castlevania* –pelisarjan sekä tarinaltaan että pelimekaniikoiltaan. Pääosassa nähdään Gabriel Belmont, jonka tehtävänä on pelisarjan ensimmäisessä osassa *Lord of Shadow* vapauttaa maailma varjojen lordien pahuudelta. Miljööltään peli sijoittuu keskiaikaiseen Eurooppaan. Gabriel palvelee Brotherhood of Light -veljeskuntaa, joka taistelee pahuutta vastaan kristinuskon Jumalan nimissä. Järjestön asema pelissä on verrattavissa Euroopassa keskiajalla perustettuun ja vaikuttaneeseen Temppeliherrain ritarikunnan veljesjärjestöön.

Castlevania-pelisarjan ensimmäinen osa asettaa Gabrielin sankarin rooliin ja hänet nähdään taistelemassa varjojen lordeja vastaan. Samalla se on kertomus siitä, miten Gabriel itse lankeaa pahuuden voimien pauloihin ja lopulta muuttuu pimeyden prinssiksi, kreivi Draculaksi. Pelisarjan ensimmäisen osan tarinassa näkyy hyvin paljon vaikutteita vuoden 1992 *Bram Stokerin Dracula* -elokuvasta (*Bram Stoker's Dracula*), jossa Gary Oldmanin näyttelemä Vlad Seivästäjä hylkäsi Jumalan ja muuttui vampyyrikreivi Draculaksi kostaakseen rakastettunsa kuoleman. *Lords of Shadow* -sarja pitää alkuperäisen *Castlevania*-sarjan tavoin sisällään paljon viittauksia sekä klassisiin että moderneihin vampyyri- ja kauhukirjoihin, -elokuviin ja -televisiosarjoihin.

Pelisarjan vampyyrikuvaston taustoja voidaan etsiä 1970-luvulta. Anne Ricen kauhuromaani *Interview with the Vampire* (suom. *Veren vangit*, romaani julkaistiin vuonna 1976, mutta Anne Rice oli kirjoittanut sen jo vuonna 1973) merkitsi valtavaa käännettä vampyyrien populaarikulttuurisissa tulkinnoissa. Romaanin pääosassa oleva vampyyri Louis kertoo haastattelijalleen yksityiskohtaisesti, millaiselta tuntui muuttua vampyyriksi ja mitä vampyyrina oleminen merkitsee. Louisin kertomus herätti romaanin lukijoissa aikoinaan myötätuntoa vampyyreitä kohtaan ja vampyyreitä alettiin pitää sekä sympaattisina että inhimillisinä olentoina. Tämä vampyyrien muodonmuutos kirjallisuudessa siirtyi myös vampyyreistä kertoviin televisiosarjoihin ja elokuvaan. Muodonmuutos saavutti huippunsa *Bram Stokerin Draculassa*, jossa näytettiin katsojille, kuinka traagisesti Dracula menetti rakkaansa ja vajosi sen jälkeen pitkään kestäväseen yksinäisyyteen. Draculan kokema yksinäisyys elokuvassa lopulta johtaa epätoivoiseen uuden rakkauden etsintään. Elokuvassa erityisesti korostui myös Draculan kamppailu hirviömaisyyden ja ihmisyyden välillä. (Hakola 2011, 230–231; Leppälahti 2011, 21–22.) Tämä kamppailu on esillä myös *Lords of Shadow* -sarjassa, varsinkin kolmannessa osassa.

Jatko-osassa *Lords of Shadow: Mirror of Fate* Draculaksi muuttunut ja täten pelisarjan antagonistin roolin ottanut Gabriel vannoo kostoa entistä veljeskuntaansa kohtaan ja aloittaa vuosikymmeniä kestävä sodan veljeskunnan kanssa. Dracula saa pelissä vastaan vampyyrin nimeltä Alucard ja pojanpoikansa Simon Belmontin, joilla molemmilla on omat henkilökohtaiset syynsä taistella Draculaa vastaan. Pelin lopputaistelussa Alucard ja Simon yhdistävät voimansa ja onnistuvat kukistamaan Draculan. *Mirror of Fate* muistuttaa tarinaltaan ja pelattavuudeltaan hyvin paljon vanhempia Castlevania-pelejä, sillä ohjattavat hahmot ovat perinteisiä vampyyrimetsästäjiä, joiden seikkailu Draculan linnassa huipentuu kohtaamiseen Draculan kanssa.

Castlevania-pelisarjaa enemmän *Lords of Shadow* -sarja keskittyy siihen, kuinka Draculan hirviömäinen legenda sai alkunsa: miten Jumalan nimissä taistelevasta veljeskunnanjäsenestä tulee muiden ihmisten verta janoava hirviö. Gabrielin muodonmuutos Draculaksi kuvataankin hyvin monipuolisesti ja useasta näkökulmasta pelisarjan aikana. Ensimmäisessä osassa Gabriel on vielä sankari, mutta jo toisessa osassa muuttunut viholliseksi, Draculaksi. Kolmannessa osassa Dracula taas asettuu hyvän sankarin ja pahan hirviön roolin välimaastoon. Pelisarjan tuottaja Dave Cox on kommentoinut hahmossa tapahtunutta muutosta:

I think the best evil characters are the ones that are shades of gray, rather than just black or white. I think in past Castlevania games, Dracula's always been the bad guy that showed up at the end, and we didn't really know anything about him. What we've tried to do with the Lords of Shadow series is tell the story of his character and how he became Dracula. [- -] you might not necessarily agree with his actions, but you can kind of understand how he got there. [- -] ([Reeves](#) 2013.)

Ulkonäöllisesti ja muilta ominaisuuksiltaan *Lords of Shadow* -sarjan Dracula on myös lähempänä Stokerin luomaa hahmoa kuin *Castlevanian* Draculaa, joka muistutti enemmän tasoloikkapeliin tyypillistä loppuvastustajaa. *Lords of Shadow* -sarjan Dracula voi esimerkiksi kutsua lepakkoparvia avukseen sekä ottaa rottalauman tai tiheän sumun olomuodon. Draculan näytetään juovan ihmisverta, hän on voimiltaan heikompi päiväsaikaan ja pelisarjan kolmannen osan alussa Draculan nähdään jopa lepäävän arkussa. Dracula ei muistuta aristokraattista kreiviä vaan on olomuodoltaan enemmänkin keskiaikaisen soturin näköinen. Hahmo pukeutuu punaiseen taisteluasusteeseen, johon yhdistyy viitta. Kyseinen asun esikuvana on itse asiassa toiminut juuri Vlad Seivästäjä *Bram Stokerin Draculasta*, joka käyttää punaista haarniskaa ja myöhemmin Draculana pitkää punaista kaapua. Ulkonäöllisiä piirteitään Draculalle on myös lainannut pelisarjassa Draculan ääninäyttelijä Robert Carlyle.



Video 3. Castlevania Lords of Shadow 2 Video (Robert Carlyle Interview). Lähde: <https://www.youtube.com/watch?v=zRtYtvsic-4>.

***Castlevania: Lords of Shadow 2* – Draculan muutos hirviöstä inhimilliseksi sankariksi**



Kuva 1. Gabriel Belmont/Dracula.

Pelisarjan viimeisimmän osan tapahtumat sijoittuvat tuhat vuotta ensimmäisen osan tapahtumien jälkeen. Draculan apua tarvitaan maailmaa uhkaavan suuren pahuuden kukistamiseen. Tämä pahuus on Saatana, joka ensimmäisessä osassa hävisi nöyryyttävästi Gabrielille. Saatana yrittää tuhannen vuoden poissaolon jälkeen paluuta maan päälle, jonne hän haluaa luoda oman helvetillisen valtakuntansa. Tässä yrityksessä Saatanaa auttavat hänen akolyyttinsä eli lapsiavustajat, jotka isänsä paluuta varten ovat aloittaneet yhteiskunnan rappeuttamisen ja maailman tuhoamisen erinäisin keinoin.

Edellisellä kerralla lordi Zobek on tappanut Draculan ja vuosituhatuuden ajan Dracula on nukkunut vanhan linnansa raunioissa, ja tuona aikana niiden ympärille on rakennettu suuri ja mahtava metropoli, Castlevania City. Zobek tarjoaa Draculalle heräämisen jälkeen välittömästi vapautusta ikuisen elämän kirouksesta, mikäli tämä auttaa häntä estämään Saatanan paluun maan päälle. Saatanan paluu tarkoittaisi, että koko maailma vajoaisi ikuisen pimeyteen, lisäksi Zobekista ja Draculasta tulisi Saatanan ikuisia orjia. Dracula päättää vastahakoisesti suostua Zobekin pyyntöön:

Zobek: "...But you see, you can have the eternal rest you crave after all. But first you must help me prevent Satan's return to the world. Then I swear to you. I will deliver the fatal blow to your heart myself."

Dracula: "And I am sure... you will fulfill that vow."

Draculaan ja vampyyreihin on nyky-yhteiskunnassa yhdistetty ikuisen nuoruuden ja kauneuden tavoittelu, ja nämä ominaisuudet on mahdollista saavuttaa kuolemattomuuden avulla (Uusi-Seppä 2011, 235). Nämä eivät kuitenkaan ole niitä piirteitä, joita Draculaksi muuttanut Gabriel haluaa. Gabriel menetti elämässään kaiken, joka oli hänelle arvokasta, kuten perheensä, uskonsa ja kunniansa. Draculana oleminen muistuttaa häntä ikuisesti kaikesta siitä, mitä hän on menettänyt ja mitä hän ei koskaan voi saada takaisin. Lopullinen kuolema toisi hänelle vapautuksen edellisen elämän aiheuttamista kärsimyksistä.

Alussa Dracula on heikko olento, joka on menettänyt voimiensa lisäksi myös tärkeimmät muistonsa maattuaan vuosituhatuuden ajan arkussa, mutta pelin edetessä Dracula saa sekä voimansa että muistonsa hiljalleen takaisin. Pelissä seikkaillaan kahdessa eri paikassa: Castlevania Cityssa ja Draculan omassa linnassa, joka sijoittuu menneisyyteen. Castlevania Cityssa Draculan tavoitteena on löytää Saatanan kolme akolyyttiä ja tuhota heidät estääkseen Saatanan paluun. Linnassaan

Dracula taas yrittää saada takaisin menetetyt voimansa ja muistonsa kohtaamalla vanhoja vihollisiaan ja liittolaisiaan.

Draculasta rakennetaan erityisesti linnan tapahtumien kautta sympaattinen ja inhimillinen sankarihahmo. *Lords of Shadow 2:n* Dracula jatkaakin Ricen 1970-luvulla luomaa tunteellisen vampyyrin kulttuuriperintöä. Draculassa näkyy myös 2000-luvun luomia uusia vampyyriperinteitä, joita on esimerkiksi havaittavissa Stephenie Meyerin kirjoihin pohjautuvissa *Twilight*-elokuvissa tai *True Blood* -televisiosarjassa: vampyyrit kuvataan entistä enemmän sankaruuden ja hirviömyönteisyyden välillä tasapainoilevina olentoina (Hakola 2012, 226). Raja hyvän sankarin ja pahan hirviön välillä on häilyvä, ja siitä on kyse myös *Lords of Shadow 2:n* Dracula tulkinnassa.

Pelissä nähdään Draculan sekä fyysinen että henkinen jälleenrakennusprosessi. Herättyään tuhat vuotta kestäneestä unesta Dracula on laiha, riutunut ja harmaantunut (ks. Kuva 2). Hän on vain varjo entisestä itsestään. Pala palalta Draculalle saa takaisin niitä piirteitä, joita hänellä oli tallella vielä silloin, kun hän oli ihminen. Tässä tavoitteessa Draculaa auttavat erityisesti hänen poikansa Trevorin lapsuuden henki ja kuolleen vaimonsa Marien henki. Pojan ja vaimon henget muistuttavat Draculaa siitä, millainen hän oli ihmisenä, millaiselta tuntui rakastaa jotakuta ja olla rakastettu. Inhimillisyyden palautuminen näkyy hahmossa sekä fyysisenä että henkisenä muutoksena.



Kuva 2. Unesta herännyt Dracula on heikko ja riutunut hahmo.

Dracula rakastavana aviomiehenä ja isänä

Linnassaan Dracula joutuu kohtaamaan vanhoja vihollisiaan kuten entisen varjojen lordin Carmillan, joka yrittää vietellä Draculan itselleen. Carmillan nimi tulee samannimisestä Joseph Sheridan Le Fanun teoksesta *Carmilla* vuodelta 1872. Teoksessa Carmilla on naisvampyyri, joka viettelee nuoren naisen nimeltä Laura. Carmilla paljastuu kuitenkin vuosisatoja vanhaksi vampyyriksi ja hänet surmataaan, mikä samalla pelastaa Lauran sielun ikuiselta kadotukselta. Teoksesta on myös tehty useita filmatisointeja kuten brittiläisen Hammer-studion tuottama *The Vampire Lovers* (1970).

Dracula puree Carmillaa ja juo tämän verta saadakseen lisää voimia, mutta veri osoittautuikin myrkylliseksi. Draculan avuksi samaan aikaan ilmestyy hänen kuolleen vaimonsa Marien henki (Kuva 3). Tämä saa Draculan epäilemään, että hän näkee unta. Draculan kasvoilla on havaittavissa hämmennystä, mutta samaan aikaan myös onnellisuuden piirteitä. Marien näkeminen kuitenkin muistuttaa Draculaa siitä, kuinka Jumala vei Marien häneltä pelisarjan ensimmäisen osan aikana ja myöhemmin hän joutui tappamaan oman poikansa. Muistojen palautuessa hän haluaisi vain paeta linnastaan perheensä luo:

Dracula: “[– –] This place has been my home for many centuries. Now... all I want to do is escape. I've seen our son, here. This is no place for a boy.”

Marie: “It's no place for you either, Gabriel... it never has been. It's time for you to go. It's time for you to return to us... to your family.”

Dracula juo Marien puhdistavaa verta, jotta pystyisi taistelemaan Carmillan myrkyllistä verta vastaan. Carmillaa ja Marieta voidaan pitää toistensa vastakohtina, jotka samalla heijastavat myös Draculan kaksijakoisuutta inhimillisyyden ja hirviömäisyyden välillä. Carmilla edustaa seksuaalisesti aktiivista naista pukeutumalla paljastavasti ja mustaan vaatetukseen. Marieta voidaan pitää puhtoisena ja viattomana, mikä näkyy hahmon valkoisessa asussa. Carmilla edustaa täten pimeää ja pahaa puolta Marien edustaessa hyvää ja valoisaa osapuolta.

Tavallaan Carmilla ja Marie peilaavat Bram Stokerin alkuperäisteoksen Minan ja Lucyn hahmoja, jotka olivat myös toistensa vastakohtia ja kokivat lopulta erilaisen kohtalon romaanissa. Kysymys on pitkälti naisten seksuaalisuuden merkityksestä Draculassa. (Hakola 2011, 217–221). Stokerin romaanissa Lucyn hahmo kokee julman kuoleman ensin Draculan käsissä ja myöhemmin tulee

vampyyriksi muuttumisen jälkeen raa'alla tavalla surmatuksi miespuolisten päähenkilöiden kautta. Tämä oli kannanotto Lucyn avoimeen seksuaalisuuteen, jota viktoriaanisen ajan Englannissa pidettiin moraalisenä rappiona. Mina ei ole romaanissa seksuaalisesti avoin ja täten pelastuu kirjan lopussa. Mina jopa auttaa miespuolisia päähenkilöitä Draculan tuhoamisessa.

Pelissä Dracula onnistuu lopulta kukistamaan Carmillan Marien avustuksella. Valitsemalla Marien tapahtumien päätteeksi Dracula muistaa roolinsa rakastavana aviomiehenä ja on jälleen askeleen lähempänä kadonneen inhimillisyytensä löytämistä. Carmillan hahmon kohtaaminen on samalla pelissä ensimmäinen ja ainoa kohta, joka tuo jollain tavalla Draculaan ja muuhun vampyyrifiktioon yleisesti liitetyn seksuaalisuuden teeman esille (Hakola 2011; Leppälahti 2011; Uusi-Seppä 2011).

Dracula muistaa myös roolinsa isänä ja auttaa poikaansa löytämään rikkinäisen Mirror of Fate -peilin palaset linnasta, jotta tämä voisi leikkiä sillä. Draculan kasvot näyttävät rauhallisilta ja ystävälliseltä, mitkä paljastavat enemmän inhimillisiä piirteitä hahmosta. Dracula lähestyy pöydän äärellä leikkivää Treavoria, joka toteaa:

Trevor: “[- -] The mirror’s missing. Father, I can’t play without the Mirror of Fate. Will you bring it to me, please? It can’t be far.”

Pelissä lähdetään etsimään peilin palasia ja myöhemmin palataan Treavorin luokse, kun muutamia palasia on löytynyt. Dracula käy jälleen keskustelua poikansa kanssa, minkä aikana Draculan kasvoilla ei näy vihaa ja hän on selkeästi onnellinen. Trevor pyytää etsimään lisää peilin palasia, johon Dracula suostuu. Vuoropuhelun aikana Draculalle suodaan mahdollisuus olla lapsellensa isä edes sen pienen hetken, jota hänelle ei koskaan aikaisemmin ihmisenä ollessaan ollut suotu:

Trevor: “Have you brought the mirror?”

Dracula: “I’m sorry... it’s broken.”

Trevor: “Broken? That’s strange. No matter. Can you find all the missing pieces for me, father?”

Dracula: “I’ll try... wait for me here.”

Dracula päätös kerätä peilin palasia toimii pelissä metaforana: hän kerää pelin tarinan aikana myös palasia itsestään ja menneisyydestään tullakseen kokonaiseksi ja saadakseen takaisin ne piirteet, jotka hän on menettänyt. Näillä kohtauksilla, joita Draculalla on poikansa ja vaimonsa kanssa,

luodaan rakastettavaa kuvaa hahmosta, joka näyttää ulkoapäin verenhimoiselta hirviöltä. Draculasta rakennetaan sympaattista olentoa näyttämällä tapahtumia hänen näkökulmastaan (Hakola 2012, 227). Uusien inhimillisten puolien paljastaminen Draculasta tekee tästä entistä monipuolisemman ja mielenkiintoisemman hahmon: Draculan esittäminen aviomiehenä, isänä, sankarina ja hirviönä asettaa myös pelaajan pohtimaan erilaisia identiteettejä ja rooleja, joita yksilöillä on.



Kuva 3. Dracula kohtaa kuolleen vaimonsa Marien hengen.

Draculan kamppailu itsensä kanssa

Linnassaan Dracula kohtaa lukuisia entisiä liittolaisiaan, joista on nyt tullut hänen vihollisiaan. Koko seikkailunsa ajan Dracula joutuu taistelemaan heitä vastaan ja vastustamaan kiusausta palata takaisin pahuuden tielle. Draculan sisäinen kamppailu itsensä kanssa tiivistyy taistelussa, jossa Draculan oma saastunut veri ("Corrupted Blood") ottaa fyysisen muodon, joka näyttää ulkoisesti itse Draculalta (Kuva 4). Draculan tavoite paeta linnastaan ja halu suojella poikansa lapsuuden henkeä linnassa olevilta vihollisilta pakottaa saastuneen veren toimimaan itsenäisesti ja tukahduttamaan Draculassa heränneet tunteet poikaansa kohtaan. Saastunut veri vangitsee Trevorin kamppaillessaan Draculan kanssa, jonka jälkeen se alkaa moittia Draculaa:

Corrupted Blood: "I thought I took care of that boy a long time ago. He has inherited all of your worst traits, don't you think?"

Dracula: "Who the hell are you?"

Corrupted Blood: “I am the blood that runs through your veins. I am the dark shadow that chills the hearts of men as you pass. I am the fury... your hate and your vengeance. I am your destiny!”

Kiivaan taistelun jälkeen Dracula voittaa saastuneen verensä ja pelastaa tältä poikansa. Ennen tuhoutumistaan saastunut veri julistaa, kuinka se tulee aina olemaan yhtä Draculan kanssa:

Corrupted Blood: “You cannot destroy me. You and I are one. I will be with you... always! Always!”

Saastuneen veren kukistaminen ei tarkoita, että Dracula olisi kokonaan päässyt pahuudestaan eroon, mutta hän on kyennyt vastustamaan takaisin paluuta täydellisen pahuuden tielle. Voittamalla pahimman sisäisen demoninsa Dracula vahvistaa inhimillisiä ominaisuuksiaan ja on matkalla kohti parempaa ja valoisampaa tietä, jossa häntä odottaa uudenlainen kohtalo. Saastuneen veren viimeiset sanat osuvat kuitenkin oikeaan, sillä Dracula on jatkuvasti sisäisessä kamppailussa itsensä kanssa.



Kuva 4. Draculan sisäinen pahuus ottaa muodon saastuneena verenä.

Hirviön ja sankarin häilyvä raja

Ennen Saatanan kohtaamista pelissä Draculan täytyy löytää ja tuhota kolme Saatanan akolyyttiä (Kuva 5), jotka edustavat Saatanaa maan päällä. Omalla tavallaan jokainen akolyytti yrittää luoda kaaoksen maan päälle turmelemalla vallitsevaa yhteiskuntaa. Akolyytit ovat johtavissa ja vaikutusvaltaisissa asemissa olevia ihmisiä, ja tämän vuoksi he ovat kyenneet ohjaamaan

yhteiskuntaa haluamaansa suuntaan: he hallitsevat maailman ase- ja lääketieteellisuutta, terveydenhuoltoa, politiikkaa, taloutta ja uskontoa. Samankaltainen asetelma nähtiin esimerkiksi *Satanic Rites of Dracula* -elokuvassa (1973), jossa vaikutusvaltaisen yhtiön johtaja paljastuu kreivi Draculaksi (Christopher Lee), joka haluaa tuhota koko ihmiskunnan.

Perinteinen asettelu pahoista vampyyreista ja hyvistä ihmisistä käännetään pääläelleen pelissä, sillä ihmiset ovat niitä, joita pelaaja alkaa inhota ja entistä enemmän kokea sympatiaa Draculaa ja tämän liittolaista Zobekia kohtaan. Perinteisesti hirviöksi luokiteltu Dracula ei enää näytäkään hirviöltä, kun hahmoa verrataan akolyytteihin. Saatanan akolyytit edustavat ihmisiä, jotka vievät maailman kohti dystooppista tulevaisuutta, kukin omalla tavallaan. Lisäksi pelissä kohdataan vihollisina kaupungissa korruptoituneita poliisijoukkoja. Pelin ihmisiä edustavat tahot voidaan nähdä hirviömaisempinä kuin perinteisesti hirviöksi luokitellut vampyyrit (Hakola 2012, 228–229).



Kuva 5. Saatanan kolme akolyyttia: Raisa Volkova (vasemmalla), Nergal Meslamstea (keskellä), Guido Szandor (oikealla).

Nykypäivän vampyyrifiktiossa ei ole kuitenkaan harvinaista, että vampyyri suostuu pelastamaan ihmiskunnan, vaikka ihmiset ovat itse oman rappionsa aiheuttaneet. Vampyyrit ihannoivat mahdollisuutta ylläpitää perinteisten sankarihahmojen asemaa siitä huolimatta, että he kapinoivat itse vanhoja perinteitä ja konservatiivisia aatteita vastaan. (Hakola 2012, 246.) Vampyyri Edward edustaa esimerkiksi *Twilight*-elokuvissa 1800-luvulla eläneitä ihmisiä ja aatteita, jotka eroavat selkeästi 2000-luvun vastaavista. Edward tuo nykypäivään menneen ajan aatteet, joiden perään monet ihmiset itse asiassa haikailevat. Tämä vahvistaa häilyvää rajaa hirviömaisyyden ja ihmisyyden välillä: kuka tahansa voi olla sankari tai vaihtoehtoisesti hirviö. *Lords of Shadow 2*:ssa Draculan nähdään ottavan sankarin rooli ja edustavan niitä aatteita, joita Gabrielkin aikoinaan piti arvokkaina.

Draculan yrityksistä huolimatta kolmas akolyytti, Guido Szandor, onnistuu lopulta kutsumaan Saatanan takaisin maan päälle. Saatana kutsutaan takaisin katedraalissa, jossa myös Dracula oli nukkunut tuhatvuotista untaan. Saatana tappaa välittömästi hänet takaisin kutsuneen akolyytin,

koska kokee, että tämä epäonnistui tavoitteessaan estää Draculaa saamasta voimiaan takaisin. Nähdessään Draculan ja Alucardin (jonka tässä vaiheessa tarinaa on paljastettu olleen koko ajan isänsä vierellä avustaen tätä seikkailun aikana), Saatana seisoo tyynesti heidän edessään ja toteaa:

Satan: "I must congratulate you... I confess. I had not expected to see you here. We could share this world. You and I. But you desire to destroy me. I see that now. I'm very well aware of your power, Gabriel. However, I desire to destroy this world. If I cannot rule the world of men... then no one will!"

Katedraali tuhoutuu ja Saatana pakenee massiivisen lohikäärme Leviathanin kyydillä taivaalle ja valmistautuu tuhoamaan maailman. Dracula ja Alucard nousevat myös kyytiin ja onnistuvat pysäyttämään Saatanan aikeet. Vielä viimeisinä hetkinään Saatana ottaa kuitenkin vallan Alucardin kehosta ja taistelee Draculaa vastaan. Dracula on voittoisa, minkä jälkeen hän valmistautuu iskemään seipään Alucardin kehossa olevan Saatanan sydämen läpi:

Satan: "I know you, Gabriel Belmont. Your feelings will betray you. You won't kill your son to destroy me."

Dracula: "You don't know me, Satan!"

Ennen kuin Dracula ehtii seivästää Alucardin, Saatana pakenee tämän kehosta. Dracula tarttuu kiinni nopeasti uudelleen ilmestyneeseen Saatanaan, iskee tämän rautaporttia vasten, lyö seipään tämän sydämen läpi ja toteaa: "Olit väärässä minusta!", minkä jälkeen Saatana kuolee ja katoaa maan päältä. Draculan henkinen muutos saa huipentumansa tämän tappaessa Saatanan: teollaan Dracula pelastaa ihmiskunnan ottaen uudelleen sen roolin, joka hänellä oli aikoinaan ihmisenä.

Lopputaistelu tuo hyvin ilmi, millaisen muodonmuutoksen Dracula on pelin aikana käynyt läpi. Saatana ei usko, että Dracula olisi valmis uhraamaan poikansa pelastaakseen maailman, jolla ei ole mitään merkitystä Draculalle. Dracula on kuitenkin tarinan aikana kehittynyt niin, että hän on valmis antamaan anteeksi kokemansa vääryyden. Itsekkäästä ja muuta maailmaa vihaavasta hahmosta muodostuu lopulta ihmiskunnan sankari.

Peli keskittyy rakentamaan Draculasta inhimillistä olentoa palauttamalla niitä piirteitä, joita hänellä oli ihmisenä ensimmäisessä pelissä: uskon, toivon ja rakkauden muita ihmisiä kohtaan. Itsekkäästä Draculasta kehittyy pelin tarinan aikana sympaattinen ja toiset ihmiset huomioon ottava hahmo. Dracula antaa esimerkiksi viimeiselle elossa olevalle jälkeläiselleen, Victor Belmontille,

vastalääkettä, joka suojelee Castlevania Cityn asukkaita vaaralliselta myrkkyykaasulta, jonka yksi akolyyyteistä vapautti kaupungin ilmaan. Draculan tekee kuitenkin myös paljon pahoja tekoja pelissä: hän tappaa esimerkiksi pelin alkupuolella viattoman perheen saadakseen elinvoimansa takaisin. Draculan sekä hyvät että pahat teot tekevät hänestä kuitenkin entistä samaistuttavan ja nykyaikaisen sankarin, joka joutuu kamppailemaan moraalisten valintojen kanssa.

Saatanan kukistumisen jälkeen Dracula toteaa Alucardille, että kukaan ei tiedä, mitä kohtalo tuo tullessaan. Dracula hajottaa maasta löytyneen Mirror of Fate -peilin ja kävelee takaisin katedraaliinsa. Entisen arkkivihollisensa lupauksesta huolimatta hän ei ole päässyt pelin lopussa eroon ikuisen elämän kirouksesta. Draculan ja Alucardin suhde on kuitenkin muuttunut: Alucard hyväksyy isänsä eikä yritä enää tuhota tätä. Tämä pätee myös Draculan ja vampyyrien populaarikulttuuriin yleisesti, sillä nämä yön olennot ovat tulleet suuren yleisön hyväksymiksi ja tulevat olemaan aina ikuisesti osa yhteisöämme ja elämäämme. Niiden olemassaoloa ei tällä hetkellä kukaan voi uhata.



Video 4. Castlevania Lords of Shadow 2 Ending – Walkthrough Gameplay (Satan – Final Boss Battle) HD 1080p. Lähde: <https://www.youtube.com/watch?v=ceC7QPrXziE>.

Ikuisesti elävä Dracula

Minkälaisen kuvan Dracula lopulta siis luo itsestään ja vallitsevasta ympäristöstään *Castlevania: Lords of Shadow 2* -pelissä? Draculaa voitaisiin lyhyesti kuvata olentona, joka on kirjaimellisesti tuhottu ja rakennettu uudestaan. Gabrielilta riistetään kaikki hänelle merkittävät asiat ensimmäisessä osassa ja jäljelle jäävät vain katkeruus, epätoivo ja pahuus, jotka ajavat hänet

pimeälle tielle. Pelisarjan toisesta osasta alkaen Draculaksi muuttanutta Gabriela lähdetään hiljalleen rakentamaan uudelleen, ja tämä prosessi huipentuu inhimillistettyyn ja samaistuttavaan Draculaan kolmannessa osassa. *Lords of Shadow 2*:ssa Dracula kyseenalaistaakin perinteiset sankaruuden ja hirviömäisyyden asetelmat ja muokkaa ne uudellaisiksi. 2010-luvun Dracula on todellisuudessa ihmismäisempi kuin voisi kuvitella.

Lords of Shadow -pelisarja kääntää perinteisen sankari vastaan hirviö – asetelman ylösalaisin. Selkeinä taustavaikuttajina voidaan pitää esimerkiksi *Twilight*-elokuvia ja *True Blood* -televisiosarjaa. Niissä sympaattisten ja sankarillisten vampyyrien merkitys on korostunut entisestään, samalla kun perinteisten vampyyrimetsästäjien ja tavallisten ihmisten hyveellisyyttä kyseenalaistetaan. Monissa muissakin nykypäivän vampyyrielokuvissa sekä -televisiosarjoissa on mukana ihmisiä, jotka ovat ympäröivälle yhteiskunnalle suurempi uhka kuin vampyyrit. Näin on esimerkiksi asian laita televisiosarja *True Bloodissa*, joissa osa vampyyreistä esitetään uhreina ja osa ihmisistä julmina vampyyrimetsästäjinä (Montague 2010, 176). Samalla tavalla *Lords of Shadow 2*:ssa esiintyy ihmisiä, jotka edustavat ihmisyyden pimeää, korruptoitunutta ja vaarallista puolta.

Gabrielin ja Draculan kokema muodonmuutos vastaa myös sitä, mitä hahmo on yleisesti ottaen populaarikulttuurin kentässä kokenut. Alun perin goottilaisen kauhukirjallisuuden hirviöstä on hiljalleen rakennettu sympaattista ja tunteellista olentoa. Muuttuminen tunteelliseksi ja entistä romanttisemmaksi hahmoksi populaarikulttuurissa on jo pitkään ollut isossa roolissa Draculan ja muiden vampyyrihahmojen kehityksessä (Hovi 2011, 44). 2000-luvulla Dracula on imenyt itseensä entistä enemmän vampyyrien kamppailua hirviömäisyyden ja sankaruuden välillä. Tämä on kohottanut hahmon samaistuttavan sankarin asemaan, vaikka kyseessä ei olekaan sankari täysin perinteisessä mielessä.

Suvaitsevaisempi suhtautuminen vampyyreihin populaarikulttuurissa näkyy myös pelisarjan kehityskaaren aikana. Ensimmäisessä osassa sankarina oli ihminen ja vampyyreitä nähtiin vihollisina. Toisessa osassa ihminen ja vampyyri yhdistivät voimansa tuhotakseen pahuuden. Kolmanteen osaan tultaessa asetelma on mennyt jo täysin uusiksi: ihmiset uhkaavat maailman rauhaa ja vampyyrien on pelastettava ihmiskunta. Viimeinen osa näyttää myös, että nykypäivän sankarin ei välttämättä tarvitse olla stereotyyppinen supersankari. Sankarina voi myös olla ihmiskuntaan kriittisesti suhtautuva olento, jonka ei välttämättä tarvitse olla mistään kiitollinen yhteiskunnalleen. Tämä lisääkin pelin Draculaan samaistumista. Kyseessä ei ole täydellinen sankari

vaan olento, joka on altis säröille ja muutoksille, kuten kuka tahansa meistä voi olla (Hakola 2012, 232).

Lords of Shadow 2:n Dracula kuvataan monimuotoisena ja tulkinnanvaraisena hahmona, joka ei anna ihmisten hallitseman yhteiskunnan määrätä elämäänsä. Alun perin ihmiskuntaa uhannut olento toimiikin nyt sen suojelijana ja pelastajana. Draculan ero ihmisten suojelijana on kuitenkin erilainen verrattuna esimerkiksi *Twilight*-elokuvien Edwardiin, joka kieltäytyy tappamasta ihmisiä ja juomasta heidän vertaan. Dracula kuitenkin pitää epäröimättä väkivaltaa yhä edelleen parhaimpana ratkaisuna ihmisten pelastamiseen. Tämä ratkaisu *Lords of Shadow 2:n* Draculassa osoittaa, kuinka hahmo on uskollinen vanhemmalle 1800-luvulta 1900-luvun alkupuolella vaikuttaneelle vampyyriperinteelle, mutta samalla yhdistelee siihen uudempaa 1970–2010-lukujen vampyyriperintöä.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 10.2.2016.

Videopeli

Castlevania: Lords of Shadow 2 (2014). Developer: MercurySteam, Publisher: Konami. PS3, Xbox 360, PC.

Nettivideot

“Castlevania: Lords of Shadow 2 – Dracula’s Vengeance Trailer”, YouTube 31.10.2013.

https://www.youtube.com/watch?v=D39wVMrc_yg.

“Castlevania Lords of Shadow 2 Ending – Walkthrough Gameplay (Satan – Final Boss Battle) HD 1080p”, YouTube 4.3.2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=ceC7QPrXziE>.

“Castlevania Lords of Shadow 2 Video(Robert Carlyle Interview)”, YouTube 3.8.2013.

<https://www.youtube.com/watch?v=zRtYtvsic-4>.

“Every Castlevania Final Boss Battle – Part 1 [Castlevania (NES) – Castlevania Chronicles]”, YouTube 15.1.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=LFHJsYqfBuk>

Verkkosivut ja blogit

Reeves, Ben. 2013. ”Giving The Dark Lord Voice: Castlevania: Lords of Shadow 2 Roundtable.” *Gameinformer* 16.9.2013.

<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/16/giving-the-dark-lord-voice-castlevania-lords-of-shadow-2-roundtable.aspx>.

Kirjallisuus

Fernandez-Vara, Clara. 2010. ”Dracula Defanged: Empowering the Player in Castlevania: Symphony of the Night.” *Thinking After Dark: Welcome to the World of Horror Video Games*, 4:6. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/88/85>.

Hakola, Outi. 2012. ”Uuden sukupolven vampyyrit: romanttisen vampyyrin vallankumous.” Teoksessa *Elokuva ja psyyke 3: tarinan lumous*, toimittanut Antti Alanen, 217–249. Helsinki: kirjoittajat ja Minerva Kustannus Oy.

Hakola Outi. 2011. *Rhetoric of death and generic addressing of viewers in American living dead films*. Väitöskirja, Turun yliopisto. <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/69580/diss2011hakola.pdf?sequence=1>.

Hovi, Tuomas. 2011. ”Dracula – Fiktio, historian ja turismin välimaastossa.” Teoksessa *Vampyyrit kansanperinteestä populaarikulttuuriin*, toimittaneet Tuomas Hovi ja Merja Leppälähti, 27–46. Turun yliopisto, Folkloristiikan julkaisuja 1.

Leppälahti, Merja. 2011. ”Vampyyrin muodonmuutos. Rauhattomasta vainajasta romanttiseksi sankariksi.” Teoksessa *Vampyyrit kansanperinteestä populaarikulttuuriin*, toimittaneet Tuomas Hovi ja Merja Leppälahti, 12–26. Turun yliopisto, Folkloristiikan julkaisuja 1.

Montague, Charlotte. 2010. *Vampires. From Dracula to Twilight: The Complete Guide to Vampire Mythology*. London: Sphere.

Rosenholm, Heikki. 2013. *Elokuva ja yhteiskunta. Miten yhdysvaltalaisen yhteiskunnan kulttuuri-ilmiöt näkyvät vuoden 1979 Draculassa?* Kulttuuriperinnön tutkimuksen kandidaatin tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Turun yliopisto: Pori.

Rosenholm, Heikki. 2014 *Väkivaltaa ja erotiikkaa. Elokuvasensuurin merkitys brittiläisen Hammer-yhtiön vuoden 1958 Dracula-elokuvassa.* Digitaalisen kulttuurin kandidaatin tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma. Turun yliopisto: Pori.

Uusi-Seppä, Hanna. 2011. ”Vampyyri 2000-luvun ”virtuaalisena tähtenä” – Katsaus vampyyrifanikulttuuriin.” Teoksessa *Vampyyrit kansanperinteestä populaarikulttuuriin*, toimittaneet Tuomas Hovi ja Merja Leppälahti, 221–241. Turun yliopisto, Folkloristiikan julkaisuja 1.