



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

HILDECARLA PIRES DANTAS

**DO MONSTRO CRUEL AO ADOLESCENTE APAIXONADO:
Transformações do vampiro cinematográfico**

Vitória da Conquista
2018

HILDECARLA PIRES DANTAS

**DO MONSTRO CRUEL AO ADOLESCENTE APAIXONADO:
Transformações do vampiro cinematográfico**

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Campus Vitória da Conquista, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Eder Amaral e Silva

Vitória da Conquista
2018

HILDECARLA PIRES DANTAS

**DO MONSTRO CRUEL AO ADOLESCENTE APAIXONADO:
Transformações do vampiro cinematográfico**

Aprovado em ____/____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Eder Amaral e Silva (Orientador)
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Prof. Dr. Cristiano Figueira Canguçu
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

Prof. Esp. Marx Eduardo Magalhães Dias de Sá
Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB

AGRADECIMENTOS

Todo esforço se torna válido quando alcançamos nossos objetivos. Agradeço a todos aqueles que me acompanharam nessa jornada:

Em primeiro lugar à minha mãe, que também é pai, por sempre estar comigo em todos os momentos.

À minha irmã, por seu companheirismo e primeiro sentido de amizade.

À equipe Sopranos, Thays Cássia, Silvaneide Dias, Jackson Soares, que formei junto com meus colegas para executarmos os trabalhos do curso.

A minha amiga irmã Silvaneide Dias, por ter trilhado junto comigo este caminho.

A Eder Amaral meu orientador desta monografia, também de alma e desespero.

A Cristiano Canguçu por suas indicações de leitura.

Ao Curso de Cinema e Audiovisual por me possibilitar realizar o sonho de uma vida.

RESUMO

Esta monografia tem como intenção ensaiar uma leitura das transformações pelas quais a figura do vampiro passou, desde a sua emergência mitológica até a expressão cinematográfica contemporânea. Conhecer a mitologia é buscar entender o monstro desde sua concepção na Antiguidade Clássica, momento em que os primeiros elementos vampíricos são incorporados à cultura ocidental, ganhando força na Idade Média, contando com a propagação da sua existência no imaginário popular. Inúmeros escritores viram potencial neste tema, escrevendo poesias, contos e romances, fazendo com que o vampiro se imortalizasse no campo literário e chegasse às telas de cinema. A ascensão do gênero de filmes de horror e a busca permitiu uma nova imortalidade ao vampiro, fazendo com que, a partir da emergência do cinema, ele fosse recriado e reinterpretado audiovisualmente. Ao acompanhar a passagem do vampiro desde os mitos até as telas, acompanhando as transformações do monstro repugnante em herói desejável contribui para uma reflexão sobre os processos de construção dos modos de pensar e fazer ver em cinema.

PALAVRAS-CHAVE: *Vampiro; Monstro; Cinema; Literatura; Mitologia.*

SUMÁRIO

1. UM MONSTRO EM CONSTANTE TRANSFORMAÇÃO.....	07
1.1 Por que conhecer o Vampiro?	07
1.2 Do mito ao cinema: Cronologia do nascimento vampírico.....	08
1.3 Plano de referência da pesquisa.....	09
1.4 Os capítulos da monografia.....	11
2. O VAMPIRO MITOLÓGICO.....	13
2.1 Mito, cultura e pensamento	13
2.2 Suas Diversas Manifestações.....	16
2.3 Sede, Mutação e Doença.....	20
2.4 Traços do Vampiro Mitológico.....	22
3. O VAMPIRO LITERÁRIO.....	25
3.1 <i>Drácula</i> , de Bram Stoker.....	27
3.2 <i>Lestat</i> , de Anne Rice.....	30
3.3 <i>Stefan</i> , de Lisa Jane Smith.....	35
3.4 Traços do Vampiro Literário.....	40
4. O VAMPIRO CINEMATOGRAFICO.....	41
4.1 <i>Nosferatu</i> , de Friedrich Wilhelm Murnau.....	45
4.2 <i>Entrevista com o Vampiro</i> , de Neil Jordan.....	49
4.3 <i>Diários de um Vampiro</i> , de Marcos Siega.....	54
4.4 Traços do Vampiro Cinematográfico.....	60
5. CONCLUSÃO.....	62
6. REFERÊNCIAS.....	63
6.1 Bibliografia.....	63
6.2 Cinematografia.....	65

Quanto à monstruosidade... Para começar, o que é um monstro? Monstro vem de mostrar. O monstro é o que se mostra, o que se aponta com o dedo, o que se mostra nas feiras... Para não ser um monstro, é preciso ser... à imagem de seus pais... e aí eu reencontro minha eternidade: é ela que me serve de pai, é ela que me serve de mãe, é ela que me serve de progeneritura. Velho como o mundo, tão imortal como ele, só posso ter pais putativos e filhos adotivos...

Michel Tournier, *O rei dos álamos*

1. UM MONSTRO EM CONSTANTE TRANSFORMAÇÃO

1.1 Por que conhecer o Vampiro?

Na Idade Média, o imaginário popular foi o responsável pela criação de inúmeras lendas, crenças e superstições inspiradas pela inquietação pelo universo “monstruoso”. Os monstros surgem como explicação para doenças misteriosas, orbitam em torno das casas dos moradores de hábitos estranhos ou dos portadores de anomalias genéticas. Escritores viram nessas lendas boas oportunidades criativas, representando-os em contos, poesias e romances. Foi em 1897 que Bram Stoker (1847-1912) popularizou uma dessas criaturas, o *vampiro*¹, criando o Conde Drácula, um ser grotesco e cruel, sedento por sangue. O vampiro se immortalizou nas páginas do romance, tornando-se uma figura popular e mundialmente conhecida.

Sendo reinventado em inúmeras obras, o vampiro foi ganhando contornos mais suaves, românticos, arrebatado pela angústia causada por sua humanidade perdida. O mito torna-se, assim, mais próximo de nós, sobretudo quando chega ao cinema. Surge em 1922 com o filme *Nosferatu*, dirigido por Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931), um clássico do expressionismo alemão. Após este momento, são lançadas inúmeras obras com a temática do vampiro, entre livros, filmes e seriados, em muitos casos assumindo um desenvolvimento em *ciclos*, estes divididos entre alta e baixa produção. Hoje, vivendo entre os mortais, disfarçado como adolescente, ele figura como um herói romântico de beleza irresistível e apaixonante, que paradoxalmente evita beber sangue humano.

É importante buscar compreender como o mito do vampiro conseguiu transcender suas matrizes folclóricas para tomar esta nova forma. Nesse sentido podemos atribuir-lhe também a capacidade de representar costumes, anseios, desejos e transformações pelos quais a sociedade passou e ainda passa, refletindo comportamentos diversos e crenças as mais variadas. Parte do desejo desta

¹ De origem etimológica controversa, o vocábulo *vampiro* remonta, por vezes, a relatos e menções em torno do século XII já no idioma inglês, embora pareça ter origem na cultura eslava (há indícios de que a palavra tenha surgido no sérvio ou húngaro, informa o Houaiss). Martha Argel e Humberto Moura Neto (2008) apontam que o primeiro texto literário a respeito do assunto foi o poema *Der Vampir*, publicado por Heinrich August Ossenfelder (1725-1801) em 1748. *The Vampyre*, conto do inglês John William Polidori (1795-1821), será o marco histórico da entrada do tema na prosa, em 1819 (portanto, mais de 70 anos antes do romance de Bram Stoker).

monografia é tentar desvendar os meandros pelos quais o vampiro se converteu *de monstro em quase-anjo*, apreendendo sua transformação ao longo do tempo e das formas de expressão que o traçaram, desde a mitologia até a produção cinematográfica contemporânea. Seguir este itinerário torna a compreensão do personagem vampiro mais completa, analisando os passos que percorreu e como sua figura se estruturou. Mais do que o recenseamento de datas, a cronologia aqui ensaiada se ancora na passagem do vampiro de um plano a outro (mitologia, literatura e cinema), de maneira que a mitologia indica sua *emergência*, a literatura a *adaptação* e o cinema a *imortalização* do vampiro.

1.2 Do mito ao cinema: cronologia do nascimento vampírico

Para encontrar as pistas deste personagem na história, é preciso percorrer três caminhos vampíricos: mitologia, literatura e cinema. Passemos ao primeiro.

O estudo da mitologia tenta desvendar as origens, sentidos e formas de expressão dos mitos². A mitologia se interessa por investigar em que momento eles surgem, como se manifestam, como se espalham, a ponto de, em determinados momentos, serem vistos como verdades absolutas. E uma figura central para a compreensão do universo mítico é o *monstro*, aquilo que, no outro, nos perturba, seja em sua forma física, seu semblante, sua índole, seus atos ou em tudo isso simultaneamente. Os monstros surgem de algum lugar, e boa parte deles têm traços míticos que foram adaptados e remodelados com o decorrer do tempo. Muitos escritores buscaram nestas lendas e personagens inspiração para suas histórias, o que os tornaram presentes em inúmeros contos e romances.

Personificação da atração pelo que é temido, o monstro caiu no gosto popular, o que leva diretores cinematográficos a considerá-los uma boa opção de enredo. Seus diversos avatares (o corcunda, a bruxa, o feiticeiro, o morto-vivo, o zumbi etc.) têm enorme apelo entre os apreciadores do cinema comercial, que pagam para sentir medo, que gostam dessa sensação.

² Do grego *mythos*, que pode ser traduzido simultaneamente por “relato”, “conto”, “narrativa”, “lenda”, cuja conotação fabulatória evidencia o fascínio por aquilo que tememos (AMARAL E SILVA, 2016).

1.3 Plano de referência da pesquisa

No intuito de compreender melhor o mito, recorreremos à obra *Mito e Realidade*, de Mircea Eliade (1994). Ele nos informa que os eruditos ocidentais começaram a estudar o mito de maneira diferente, passando a tratá-lo não como mera invenção ou superstição, mas sim como uma história que possui sua verdade própria, dado o valor sagrado e simbólico que fornece às mais diversas culturas. Nossos costumes e comportamentos estão profundamente conectados aos mitos que formaram (e permanecem formando) nossa sociedade, o que Roland Barthes aborda em *Mitologias* (2001), mas também Thomas Bulfinch em *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis* (2002), onde encontramos uma apresentação panorâmica dos mitos gregos, cujos indícios de existência recuam ao século VIII a. C., o que revela a solidez desta matriz de pensamento na civilização ocidental.

Utilizados como explicação para doenças misteriosas e aberrações de toda ordem, os monstros gregos possuem algumas características que se assemelham às daquelas do vampiro. A sociedade grega contava suas origens e batalhas sob a orientação de deuses que enfrentavam os monstros. Homens gregos também eram utilizados como exemplos de superação a algum obstáculo, alguns servindo de exemplo para que o homem real do dia-a-dia não cometesse os mesmos erros (como aceitar perder sua alma em busca da vida eterna).

O mundial e comercialmente celebrado escritor brasileiro Paulo Coelho é um estudioso do oculto e acredita na existência real do vampiro. Parte considerável dos exemplos citados neste trabalho provém de seu *Manual Prático do Vampirismo* (1988, *online*), onde podemos encontrar uma tipologia dos fenômenos associados aos vampiros, numa narrativa que mescla ficção literária e relatos de supostos vampiros presentes no mundo inteiro. Para Coelho, os vampiros também sugam nossa energia. Na perspectiva da crítica cinematográfica, lançamos mão do trabalho do Noël Carroll, cujos estudos se concentram sobre o cinema e seu mais popular gênero, isto é, o terror. Assim, *A filosofia do horror ou os paradoxos do coração* (CARROLL, 1999) nos serve como eixo da argumentação no trânsito entre o vampiro literário e cinematográfico.

Nesta obra, Carroll explica que o monstro é impuro, pois fere a ordem natural das coisas. Também sugere que nossa reação perante estas ficções é afetuosa, como se criássemos uma espécie de vínculo com o monstro e os personagens. Primeiro ao nos assustarmos ou sentirmos repulsa perante sua presença; depois, ao nos colocarmos em seu lugar e torcermos para que eles consigam escapar, respectivamente. Como exemplo da cultura *pop*, utilizamos o manual do jogo de RPG, *Vampiro: a máscara. Um roleplaying game de horror*, de Mark Rein Hagen (1994). A partir deste manual, exploramos uma ideia mitológica de origem bíblica, a saber, a de que o vampiro seria um descendente direto de Caim, autor do homicídio original – contra o próprio irmão, Abel.

Na literatura, exploramos o *Drácula* de Bram Stoker (2012), considerado o primeiro livro de ficção a trazer o mito transformado em personagem, onde conhecemos um Conde considerado excêntrico, que sai da região da Transilvânia para assombrar a cidade de Londres, revelando-se depois um monstro cruel. Na mesma esteira, recorreremos ao *Lestat* de Anne Rice, presente na saga Crônicas Vampirescas (RICE, 1985; 2015) e ao *Stefan* de Lisa Jane Smith, da saga Diários do Vampiro (SMITH, 2009a; 2009b; 2009c; 2010). Os vampiros de Rice e Smith, nossos contemporâneos, marcam a transformação que nos interessa frisar neste trabalho: o primeiro, inescrupuloso e ainda sedento por sangue como seus antecessores, mas já desejável, por representar uma perfeição humanamente inalcançável; o segundo, como emblema do garoto proibido e perigoso, que esconde o segredo de, às vezes, precisar de uma boa dose de sangue, cobrindo-se de roupas caras, carros luxuosos e aparentando uma fragilidade irresistível para sua amada.

No cinema, iniciamos a análise com o *Nosferatu* de Murnau (1922), clássico do expressionismo alemão, considerado uma versão não autorizada do *Drácula* de Stoker. Primeiro filme a explorar o vampiro como protagonista, *Nosferatu* também determinou algumas características marcantes da fisionomia, gestualidade e personalidade do monstro hemófilo, traços que perdurarão por inúmeros filmes posteriores. Na sequência, revisitamos *Entrevista com o vampiro*, de Neil Jordan (1994), que nos permite o encontro com o emblemático vampiro *Lestat*, filme que foi considerado um clássico contemporâneo por explorar efeitos diferenciados, divagando filosoficamente sobre a sua existência ao transpor o universo criado por

Anne Rice às telas. Por fim, voltaremos nosso olhar aos *Diários do vampiro*, produção seriada para a TV³, escolhida para conhecermos *Stefan*, o vampiro adolescente apaixonado, que deseja e necessita viver entre os humanos. A série se divide em oito temporadas, mas analisaremos apenas a primeira, na qual o universo de L. J. Smith nos é apresentado.

1.4 Os capítulos da monografia

Esta monografia busca desvendar o vampiro três movimentos: no capítulo intitulado O VAMPIRO MITOLÓGICO (capítulo 2), acompanhamos o vampiro nos seus primeiros momentos. Como se inseriu na sociedade, sendo temido e usado como justificativa para as mais diversas formas de desgraça: doenças, pecados, crimes e mortes inexplicáveis teriam, sempre, vestígios da monstruosidade vampírica. Este capítulo descreve o monstro cruel em sua essência, analisando como, pouco a pouco, histórias de vilarejos e povoados foram ganhando notoriedade, permitindo a fabulação de um ser mítico lendário.

O segundo movimento é constituído pelo VAMPIRO LITERÁRIO (capítulo 3), e expõe a transposição do mito para a literatura, evidenciando como os autores conseguiram tornar o monstro mítico ainda mais real nas obras ficcionais. Este capítulo analisa três obras literárias, um romance e duas séries compostas sob a forma de saga⁴. Cada vampiro é descrito de acordo com suas características mais

³ Não obstante a proposição de um corpus misto envolvendo estudos mitológicos, literatura e produção cinematográfica, nos pareceu necessário adotar aqui uma noção ampliada de cinematografia, que permitisse incluir esta série de TV no corpus audiovisual da pesquisa por duas razões: 1) a transformação que também a própria noção de cinema e seu desdobramento na experiência das plataformas de conteúdo *on demand*, a exemplo dos aplicativos dos tradicionais canais de TV à cabo, Netflix, etc.; 2) conseqüentemente, pelo entendimento de que esta nova configuração do campo cinematográfico audiovisual pode servir de revelador de aspectos importantes da transformação da própria imagem dos monstros cinematográficos “modernos”, o que sugeriria um caminho para a compressão desta conversão daquilo que é primordialmente abjeto em algo desejável. Reflexão que indica um caminho possível para pesquisas futuras.

⁴ “Na literatura, o termo Saga refere-se a histórias narradas em prosa originárias especialmente da Islândia medieval, assim como de outros países nórdicos. Estas sagas, geralmente anônimas, misturam aspectos históricos com mitologia e religião. Modernamente, também séries de livros com um argumento comum podem ser chamadas sagas. [...] O substantivo saga deriva do vocábulo da língua gótica *saega*, que significa ‘o que se diz’, do qual deriva a palavra islandesa *saga* (plural *sögur*). O vocábulo é relacionado com o inglês *say* e com o alemão *sagen* (‘dizer’)” (SAGA [LITERATURA], *online*).

marcantes, sendo colocados dentro do contexto e do universo criado por seus(suas) respectivos(as) autores(as).

O capítulo O VAMPIRO CINEMATOGRAFICO (capítulo 4) é dedicado à transposição da obra literária para o cinema. Primeiramente explorando o modo como a narrativa de horror é colocada na tela, desde as primeiras aparições do vampiro no cinema, bem como a busca por aquilo que torna o vampiro – mesmo o vampiro adolescente –, um monstro dos filmes de horror. Tentaremos, assim, desvendar como a narrativa das obras literárias se construiu, analisando os enredos, as soluções fotográficas e visuais utilizadas.

Os capítulos buscam se complementar, abrangendo as nuances que compõem o vampiro, unindo os vampiros mitológicos, literários e cinematográficos sob o prisma da transfiguração do seu semblante. Como o mito se transforma a cada vez que é recontado, esta monografia assente à condição de não ter uma conclusão definitiva, mas nem por isso deixa de oferecer, no tópico final de cada capítulo, os traços definidores da singularidade de cada um destes três territórios vampirescos: o mito, a letra, a tela.

2. O VAMPIRO MITOLÓGICO

2.1 Mito, cultura e pensamento

Em *Mito e Realidade*, Mircea Eliade (1994) aponta que há muito tempo os eruditos ocidentais modificaram o caminho investigativo do estudo do mito, ultrapassando o descrédito acadêmico inicial para afirmar sua condição de maneira histórica e culturalmente circunstanciada de pensar, cujo valor sagrado e simbólico repercute na civilização das mais diversas maneiras.

Os gregos foram despojando progressivamente o *mythos* de todo valor religioso e metafísico. Em contraposição ao *logos*; assim como, posteriormente, a história, o *mythos* acabou por denotar tudo “o que não pode existir realmente” (ELIADE, 1994, p. 8).

O mito é um elemento complexo da cultura, podendo ter inúmeras interpretações sob a influência de perspectivas diversas, sendo vividas pelos *entes sobrenaturais* (ELIADE, op. cit.). São eles que narram as histórias do princípio dos tempos, sendo esta narrativa uma constatação de que, graças a esses entes, a realidade passou a existir. Os mitos revelariam a atividade criadora, apontando o lugar do sagrado e do sobrenatural.

Nas sociedades arcaicas, era através de histórias míticas que as pessoas regiam a vida, os ritos e atividades do dia-a-dia, todos seguindo uma tradição e ordem míticas, algo que influenciava desde os casamentos até a organização da agricultura (ELIADE, op. cit.). O mito emerge no sentido de trazer significação à realidade e à constituição da existência humana, oferecendo um caminho explicativo para os mistérios da origem do mundo, dos homens e de suas mais diversas criações (costumes, valores, instituições, instrumentos etc.).

Através dos tempos, a recitação permitiu que os mitos fossem infinitamente recontados: propagada ao longo dos séculos, a narração fantástica conseguiu formular modelos e sedimentar figuras lendárias no imaginário popular. O homem arcaico era guiado pelas significações desses mitos: escutar essas histórias orientava sua jornada de obrigações, atribuindo uma dinâmica espiritual às forças da

natureza e aos objetos, além de alertar sobre os perigos da vida. O mundo do mito é aquele no qual os medos, anseios e ações do homem se *imortalizam*.

Documentalmente, o povo grego foi talvez aquele que alcançou os maiores êxitos na transmissão da sua mitologia, certamente pela incomum preservação e sobrevivência de registros arqueológicos (textuais e figurativos) de inúmeras lendas contadas e recontadas através dos séculos. Paradoxalmente, a escrita salva o mito ao mesmo tempo em que sufoca sua vitalidade e pluralidade oral, “pulmão da mitologia”⁵. Devido a sua relação próxima com os deuses e a sua própria maneira de enxergá-los, como homens e mulheres, munidos de desejos e vontades, boa parte das histórias romanescas e de mistérios tem origem nas próprias histórias desses deuses.

A Antiguidade grega é guiada pelas utopias. Uma utopia é um sistema de crenças, cuja realização efetiva se coloca sempre para além do presente, ou seja, sua veracidade não pode ser imediatamente comprovada e talvez nem se comprove no futuro. Podemos destacar neste ponto, as narrativas fantasiosas, míticas, que formam não apenas a linguagem e as crenças de um povo, mas também desempenham um papel fundamental na organização da sociedade.

Além de inspirar as pessoas e ordenar seu mundo, o mito na Grécia Antiga alimentava a poesia, a literatura, a música, o teatro, a escultura, o artesanato, a justiça, o comércio, o cotidiano. A cultura grega foi a única do seu tempo a submeter o mito a uma desnaturalização, submetendo-lhe ao pensamento racional que, em sua forma mais apurada, faria surgir a filosofia. A razão coloca os mitos sob análise da sua plausibilidade, e isso terá como resultado o rebaixamento da influência do mito sobre o homem a partir de então: é assim que o vocábulo mito passará a operar quase exclusivamente como sinônimo para superstição, ficção ou fantasia na maioria das culturas ocidentais, demonstrando a influência do pensamento e dos mitos gregos para além da Grécia dos séculos VI e V a. C.

⁵ “Ora, a forma escrita desfigura o mito de algumas de suas características básicas, como, por exemplo, de suas variantes, que se constituem no verdadeiro pulmão da mitologia. Com isso, o mito se enrijece e se fixa numa forma definitiva. De outro lado, a forma escrita o distancia do momento da narrativa, das circunstâncias e da maneira como aquela se converteria numa ação sagrada. Um mito escrito está para um mito ‘em função’, como uma fotografia para uma pessoa viva” (BRANDÃO, 1986, p. 25).

Os mitos gregos “clássicos” já representam o triunfo da obra literária sobre a crença religiosa. Nenhum mito grego chegou até nós com seu contexto cultural. Conhecemos os mitos como “documentos” literários e artísticos e não como fontes, ou expressões, de uma experiência religiosa vinculada a um rito. Todo um setor, vivente, popular, da religião grega nos escapa, e justamente porque não foi expresso de uma maneira sistemática por escrito (ELIADE, 1994, p. 138).

Podemos dizer que o mito grego se tornou um parâmetro, não apenas por não utilizar uma linguagem religiosa que fosse dotada de simbologias e misticismo, como muitas histórias mitológicas, mas principalmente por ter se utilizado expressivamente da literatura, fazendo com que as histórias de deuses e deusas se tornassem comuns e muito conhecidas além dos muros gregos. O mito grego se desprende das suas raízes, e isto fez com que sua linguagem se tornasse mais fantasística, cabendo-lhe o mérito de servir de base para inúmeras criações futuras no mundo das artes, da literatura ao cinema.

Os monstros na linguagem da mitologia grega eram seres de proporções sobrenaturais, geralmente encarados com horror. Acreditava-se que estes monstros eram dotados de imensa força e ferocidade, criados para perseguir e prejudicar os homens. Muitos desses monstros eram imaginados como combinações de membros de diferentes animais. A *Quimera*, o *Centauro* e o *Ciclope* antecedem e preparam terreno para a transmutação monstruosa que fará nascer o vampiro.

Da Quimera viria a sua capacidade de se metamorfosear em diferentes animais, permitindo-lhe viver tranquilamente entre os homens. O Ciclope está ligado ao desejo de voltar a ser um humano comum, podendo experimentar desde as coisas mais ínfimas, como fruir da luz do dia, até as mais intensas, como a experiência da paixão. Já seu refinamento e inteligência são heranças dos Centauros, seres cultos, possuidores de vasto conhecimento das plantas medicinais, apreciadores da música, alguns sendo exímios tocadores de flauta, tendo intrínseco o dom de apreciar as artes.

Para compreender esta genealogia, podemos citar algumas narrativas, como a do grosseiro Erisícton (BULFINCH, 2002), castigado pela deusa das árvores, Ceres, ofendida por sua profanação. A pedido de Ceres, as Dríades da floresta o encheram de fome descomunal capaz de devorá-lo, desde seu corpo físico até suas entranhas, uma fome que não poderia ser vencida. A fome envolveu Erisícton de

tal forma que, mesmo dormindo, sua mandíbula se mexia como se ele estivesse comendo, e mesmo enquanto comia, continuava com fome. Pode-se associá-lo ao vampiro comum dominado por sua sede eterna por sangue, especificamente humano, o único capaz de aplacar, um pouco que seja, sua sede.

Num outro caso, encontramos Endimião (BULFINCH, op. cit.), um pastor de ovelhas a quem foi concedida por Júpiter a eterna juventude, combinada ao sono perpétuo. Mesmo inativo boa parte do tempo, a fortuna dele nunca sofreu alteração. É neste sono da juventude eterna que a sensibilidade poética da sua alma busca, em fantasias, algo que o satisfaça totalmente. Assim, a noite se torna seu ciclo predileto, em cuja tranquilidade ele alimenta seu próprio ardor e melancolia: sua vida é gasta em sonhos, entre os quais a morte precoce figura desejavelmente.

Este pastor se aproxima da personificação do vampiro sensível e apaixonado, que viveu um amor que traumático, ou que ainda está em busca da sua metade perfeita. Para ele, haveria sempre uma moça detentora de forte apelo emocional, um de seus instintos de predador, atrelado à busca pelo sangue saboroso e nutritivo. A lenda do vampiro chegou à Grécia levada pelos Eslavos, dado apontado por Paulo Coelho (1988) em um de seus esboços de estudos sobre os vampiros, tendo ele usado como base teórica para estes esboços, os estudos feitos por Anthony Masters (1972), reunidos no livro *Natural history of the vampire [História natural do vampiro]*, que reitera a permanência e presença dos mitos vampíricos nas diversas culturas espalhadas pelo mundo, no decurso das diferentes épocas da história.

2.2 Suas diversas manifestações

A palavra grega *Uricoslacas* passou a ser usada na Grécia para designar o vampiro, aquele que seria uma alma perdida, ou aquela alma que ainda está presa à Terra. A excomunhão passou a ser vista como causa para o vampirismo, ideia propagada pela Igreja Católica. O excomungado ao morrer, ficaria com sua alma presa na terra eternamente, fato que ganhou um tom de verdade absoluta quando os cadáveres enterrados em algumas regiões com determinado tipo de solo, não

apodreciam rapidamente, levando as pessoas a achar que eles estavam virando vampiros.

Já na tradição judaico-cristã podemos encontrar uma associação do vampiro à figura de Caim, homem que foi amaldiçoado por Deus pelo assassinato do seu irmão, Abel. Punido, Caim foi condenado à solidão e à vida eterna, passando a temer o fogo e a luz, recebendo como sinal de sua desobediência uma marca que recairá sobre ele e seus descendentes como maldição: a interdição do direito a uma morte justa e tranquila.

[...] E falou Caim com o seu irmão Abel; e sucedeu que, estando eles no campo, se levantou Caim contra seu irmão Abel e o matou [...] e disse Deus: que fizeste? A voz do sangue do teu irmão chama a mim desde a terra, que abriu a boca para receber da tua mão o sangue do teu irmão. Quando lavrares a terra, não te dará mais a sua força, fugitivo e errante serás na terra [...]. E pôs o Senhor um sinal em Caim para que não o ferisse qualquer um que o achasse (BÍBLIA, 1995, p. 6).

Entre aqueles que estudam manifestações vampíricas, há relativo consenso de que Caim não tenha sido não apenas o primeiro assassino da Terra, mas também o vampiro *original*. A *marca* dada a ele consistiria nos caninos avantajados, associando-se a isto sua necessidade de matar, não apenas para saciar seus instintos, mas também para saciar sua sede por sangue. A negação de uma morte fácil estaria atrelada à simbologia para a vida eterna, assim como sua angústia ligada ao crime cometido, com o qual ele teria que conviver eternamente, gerando a atitude defensiva de culpabilidade, tendência constante na psicologia do vampiro.

Segundo a *Bíblia* (1995), após matar Abel, Caim passou a habitar a terra de Node (ou Nod), informação utilizada por determinada corrente de pesquisadores e ideólogos para reforçar a originalidade vampírica de Caim. No campo lúdico-ficcional, aparecerá *The book of Nod* [*O livro de Nod*], que reúne relatos de experiências vampíricas na perspectiva de Caim, documento cujo atmosfera apócrifa atestaria a existência dos vampiros e estabeleceria seu *alfa*. Este mito de fundação foi publicado em 1995 por David Gragert e Sam Chupp, sob o selo da editora norte-americana White Wolf, como complemento ao jogo de RPG *Vampiro: a máscara...* (HAGEN, 1994). Trata-se de um jogo centrado em regras presentes no mundo vampírico, usando como base a suposta existência desse texto antigo. Divididos em

clãs, de acordo com seu poder dentro do universo do jogo, todos os membros são considerados herdeiros diretos de Caim e de sua maldição.

Seguindo esta linha de raciocínio, conta à lenda que Caim após ter seu nome esquecido, retornou para a convivência em sociedade, estabelecendo-se como governante de uma cidade chamada Enoque, gerando três descendentes, chamados de segunda geração, os quais originaram a terceira geração de vampiros. Ainda segundo o jogo, Caim criou regras que proibiam a criação de mais descendentes, temendo o que isso poderia acarretar ao mundo dos mortais. Após o grande dilúvio, Caim abandonou a cidade devastada de Enoque, deixando seus descendentes para trás. Ignorando as regras impostas por ele, cada um dos seus filhos gerou sua própria descendência, espalhando inúmeros clãs de vampiros sobre a terra (HAGEN, 1994; GRAGERT; CHUPP, 1995).

Ainda utilizando como base os esboços de Paulo Coelho (1988), podemos citar alguns exemplos de vampiros mitológicos e entender algumas particularidades destes seres. Podemos destacar os costumeiros roubos de túmulos. Estes atos de vandalismo costumavam ser planejados por médicos, que recorriam a este estratagema para darem suas aulas de anatomia. Como as famílias não eram consultadas sobre a doação dos corpos de entes falecidos, encontravam inúmeros túmulos vazios, associando o fato imediatamente ao vampirismo, criando assim o seu principal arquétipo: vampiro é aquele que se levanta do túmulo à noite para comer, e retorna antes do amanhecer para dormir, vivendo em um caixão sob a terra.

O vampiro foi dividido em duas manifestações básicas, podendo ser o espírito de alguém, ou um cadáver que foi reanimado pelo demônio. Feiticeiras, curandeiros, suicidas, excomungados, assassinos e ladrões eram considerados os tipos mais suscetíveis de se tornar vampiros. Na América do Norte, muitos curandeiros foram acusados de vampirismo e assassinados. Nas províncias, famílias inteiras que possuíssem hábitos de vida muito diferentes, eram queimadas por vizinhos que acreditavam estar diante de uma família de vampiros. No Peru, crianças eram sacrificadas para o deus das colheitas, e o sangue que lhe era oferecido era a garantia de que haveria uma boa produção de alimentos. No Brasil, temos como representação vampírica a *jararaca*, cobra que teria o costume de atacar a mãe

gestante, sugando seu seio. Através de seu poder hipnótico, ela faria com que o bebê se aproximasse para sugar sua cauda, assim o leite da mãe se misturava ao sangue da cobra sendo repassado à criança.

O vampiro sempre fez parte da tradição europeia, e está muito presente na região dos Bálcãs. O vampiro europeu é uma alma atormentada, com muitos assuntos pendentes, vivendo em um eterno purgatório por não aceitar a morte. Na cidade de Granada (Espanha), o vampiro toma a forma de uma senhora, conhecida como Logaru (ou Lugaru), caracterizada por fazer pactos cuja contrapartida é sempre uma grande quantidade de sangue. Na Bulgária, ele tem apenas uma narina e, para ser morto deve ser jogado de um despenhadeiro. O modo mais clássico de se matar um vampiro vem da Europa, e foi estipulado pela Igreja: a tumba deveria ser aberta diante de muitas testemunhas e, com uma serra ou espada, a cabeça do morto deveria ser cortada, cravando em seu peito uma estaca de carvalho, lacrando o caixão em seguida (COELHO, op. cit.).

Mas é a Transilvânia (região centro-oeste da atual Romênia) que dá abrigo e populariza praticamente todas as lendas acerca do vampiro. Naquelas terras, transformavam-se em vampiros os suicidas, curandeiros, crianças não batizadas, assim como quem levantava falso testemunho, ou o sétimo filho de uma mesma família. Acreditava-se que os vampiros atacavam sempre na véspera dos dias de Santo André (29 de novembro) e São Jorge (22 de abril). Nestas noites, os sinos das igrejas costumavam tocar ao entardecer, um lembrete de que todas as portas deveriam ser bem trancadas, sendo recomendável não sair de casa. Durante estes dias, todas as casas tinham penduradas em suas soleiras, flores de alho.

A principal proteção usada contra os vampiros era a estaca, que deveria atravessar seu coração, bem como grãos de incenso, colocados no túmulo do morto para que ele se distraísse caso viesse a acordar transformado em vampiro (idem, ibidem). Boa parte das tradições para proteção contra o vampiro também vieram da Europa, e a mesma se daria por meio da hóstia, do crucifixo, da luz, do alho, da rosa com espinhos, e da água corrente, já que eles não poderiam atravessá-la. Os mortos costumavam ser enterrados de bruços, e rosas selvagens eram colocadas sobre seu corpo, ou o corpo poderia ser esquartejado, e queimado, desfazendo-se depois das cinzas em lugares diversos.

2.3 Sede, mutações e doenças

Antes de ser um fluido orgânico, o sangue é, para a humanidade, um elemento simbólico, o que pode ser verificado nas mais diversas culturas pelo planeta, sendo utilizado em pactos, oferendas, ritos de passagem, rituais de canibalismo etc. Algumas culturas primevas utilizavam o sangue dos mais fortes, por acreditar que, através dele, poderiam adquirir as qualidades dos guerreiros. Canibais africanos não tiveram dificuldade de aceitar a religião cristã, pois viram a missa como um preâmbulo de um banquete canibal, uma vez que, na comunhão, bebe-se o sangue de Cristo e come-se a sua carne, simbolizando para eles o hábito que tinham de comer a carne e beber o sangue humano.

Num sentido distinto daquele que assume para os mortais, o sangue é *vital* para um vampiro, pois sem ele seus poderes se deterioram, deixando-o fraco e suscetível. Ao se alimentar de sangue humano, o vampiro atinge o êxtase espiritual, físico e mental. Na falta desse alimento, seus atos costumam ser desmedidos. Seu corpo é composto basicamente de sangue, e a transmutação de sua linhagem também procede dele, por isso no ato sexual o vampiro padece de extrema sede, necessidade ligada ao cérebro e ao estômago. O incomum controle racional sobre si mesmo durante o sexo lhe permitiria uma alimentação satisfatória.

Por acreditar que seus órgãos sexuais são secundários, e menos importantes, o vampiro utiliza de artifícios de sedução para conquistar suas vítimas. Conseguem criar um ambiente favorável, fingindo estar inseridos no sexo, agindo de maneira passiva, carinhosa, suave e atenta. Sendo generoso e encantador ao extremo, para que sua parceira ou parceiro possa relaxar, confiando totalmente nele. O ato final de uma relação sexual vampírica é um literal banho de sangue. Mesmo quando elege obcecadamente uma parceira, o objetivo final é sempre se alimentar. Apesar de extensa, a narrativa que o expressa é reveladora neste sentido:

Os olhos dele, tão ternos... Não me oferecem piedade. Por que não posso gritar? Como um lobo, ele ataca. Suas presas perfuram meu pescoço e rasgam minha pele. Uma onda de calor percorre meu corpo: êxtase. Prova de minha essência quando ela jorra do meu

pescoço, e em seguida começa a sugar. Agarro-o como se eu fosse um marinheiro se afogando, ou um amante. Minha rocha. Meu desejo. Meus sentidos rodopiam na noite, em busca de terra firme. Agarro a lapela de seu capote. Se houver um Céu, rezo para chegar logo a ele. Mas se houver um Inferno, então sei onde estou agora. Sinto minha vida se esvaindo [...] Calor! Dor! Confusão! Um cheiro pungente invade minhas narinas. A fragrância fria arranca a minha alma de seu descanso. Ele me estende o pulso. Vida pulsante, cujo brilho vermelho acena para mim. Sei apenas de uma coisa: Preciso beber para viver [...] (HAGEN, 1992, p. 19).

Em se tratando da transmutação, animais selvagens eram constantemente mortos, pois os moradores acreditavam que os vampiros, ao se transmutar, poderiam assumir formas de animais distintos, preferencialmente os de hábitos noturnos, como os morcegos e lobos. Isto lhe permitiria movimentar-se de maneira mais rápida, além de adquirir outras habilidades desses animais. Nestas regiões, os animais noturnos que uivavam durante a noite, parando repentinamente, serviam como um alerta de que havia um vampiro por perto.

O morcego é a mutação mais conhecida e popular do vampiro. Além de poder voar ao assumir esta forma, ele também poderia captar as ondas energéticas presentes no ar; suas antenas funcionariam como um instrumento para detectar a chegada de algum perigo ou possíveis vítimas. Por outro lado, a mutação em lobo foi dissociada do vampiro, ao ser atribuída ao lobisomem, muito embora a origem dos clãs com uma hierarquia vampírica bem definida possa ter se originado da mesma concepção de alcateia associada ao lobo.

Quanto ao uso do mito do vampiro para explicar doenças estranhas, este é um costume proveniente da idade média, quando inúmeras pragas assolavam vilas inteiras. Era natural atribuir causas sobrenaturais às mortes misteriosas, visto que se tratava de uma época na qual a medicina e a superstição andavam juntas. Nestas condições, muitas pessoas foram dadas como mortas, e atiradas às ruas para serem recolhidas como se fossem cadáveres, ocasionando, por vezes, situações de comoção pela reanimação presumivelmente horripilante de alguns destes falsos mortos. Depois de certo tempo, algumas dessas pessoas acordavam em valas comuns, desorientadas, sem saber direito o que havia acontecido, e caminhavam pelas ruas, fazendo com que os relatos de mortos vivos ganhassem força e se

espalhassem. O pânico da população resultou em inúmeras perseguições, mortes e túmulos profanados.

A anemia e alguns tipos de câncer costumam deixar o doente muito fraco, com os olhos amarelados e pele muito pálida. Sem tratamento adequado, a pessoa definha e morre lentamente, razão pela qual se poderia compreender a ligação entre doenças crônicas fatais e a figura do vampiro: quando condições desta gravidade acometiam alguém, espalhava-se o boato de que esta pessoa estaria sendo “sugada” por um morto-vivo. Assim como a catalepsia, doença em que o indivíduo tem as funções vitais interrompidas subitamente, sem, contudo, provocar-lhe a morte. Muitas pessoas acometidas por essa doença eram dadas como mortas, acordando pouco tempo depois, o que era considerada uma *má ressurreição*, por ser associada ao vampiro.

2.4 Traços do vampiro mitológico

O vampiro é um exemplo de mito bastante conhecido, por sempre ter estado muito presente no imaginário popular, sofrendo inúmeras adaptações ao longo dos anos. Ele está diretamente inserido dentro da Idade Média, período em que os mitos foram reconfigurados sob a circunstância da perseguição da Igreja, chegando até nós por caminhos controversos, compostos pela junção entre os arquétipos da mitologia antiga (sobretudo a grega, mas não só) e a simbologia cristã em torno da morte, dos demônios e do Mal como inimigo.

Ao ser mordido, ato que é chamado de *abraço*, o homem não seria mais homem, passando a ser de outra espécie. Tanto seu corpo quanto sua mente seriam modificados totalmente, através da perda de todo o seu sangue mortal, sendo este substituído por apenas uma dose de sangue vampírico; ao não morrer, a vítima poderia ter o privilégio de se tornar sua semelhante. Após a transformação, o organismo do vampiro apenas consegue digerir sangue, e o ato de se alimentar passa a estar atrelado a uma nutrição precária, motivo pelo qual o vampiro costuma ser esguio: visto que o sangue apenas o mantém “vivo”, suprimindo exclusivamente o necessário ao fôlego.

O vampiro mitológico alonga seus dentes caninos, tornando-os pontiagudos para sua alimentação, e são mantidos escondidos quando não está se alimentando, não é um ato bonito de ser visto, mas é muito fácil para ele. A mordida é precisa e após abrir o orifício apenas suga, sua saliva é altamente curativa, e é com ela que fecha o ferimento aberto na vítima, apagando assim todos os sinais de sua presença.

Suas veias são vazias, visto que os vasos sanguíneos estão atrofiados. Além disso, sua aversão ao sol torna a pele fria e pálida. O necessário para sua sobrevivência vem sempre do sangue, que o mantém desperto e oxigena seus tecidos à beira da decomposição, bem como o oxigênio usado para sustentar seus tecidos. O sangue se espalha por osmose, percorrendo o corpo sem necessitar de energia, empurrado e direcionado de forma passiva, já que não flui pelas veias e artérias.

O vampiro mitológico não se apaixona; sexo é possível, mas não como um ato de amor, onde sentimentos estão envolvidos – as motivações para isso (desejo, busca pelo prazer, satisfação etc.) morreram juntamente com sua origem humana no ato do abraço. A excitação anatômica responde apenas ao meio involuntário do corpo conduzir o sangue necessário para isso, o ato sexual servindo apenas para garantir seu alimento ou exercer poder sobre sua presa, jamais para se satisfazer. Não há necessidade de gozo, visto que o êxtase para o vampiro está na lembrança do abraço, o que substitui todos os seus desejos e vontades. Sem um objetivo intrínseco, a sexualidade para ele é nula ou insignificante, ainda que conveniente. É um suicida nato, mas seu suicídio é doloroso e trágico, difícil de ser executado dada a sua imortalidade adquirida.

Cabe lembrar aqui a crença cristã de que este ser está entre a linha do homem e do sobrenatural, ou seja, não existe um lugar para ele no inferno e muito menos no céu. A resistência do vampiro é invejada pelos mortais, sempre em busca da juventude eterna que o condena, podendo viver durante milênios ou até que seu sangue esteja fraco demais. Quanto mais anos vividos, mais forte o vampiro será, pois o tempo lhe traz experiência – se os “jovens” extrapolam suas forças e se testam permanentemente, os mais velhos isolam-se, temendo o monstro que vive dentro de si.

Os mitos costumam ser constantemente recriados, e é assim que conseguem transcender o espaço e o tempo em que surgiram. Eles se immortalizam e permanecem na cultura fundindo-se a outras formas de pensamento e de realidade. O que significa que não existe história ou lenda intocável. Da mesma maneira, não é possível aniquilar completamente um mito, pois a cada período ele pode ganhar novas formas e conteúdo, adaptando-se à época vigente e ao lugar ao qual pertence.

3. O VAMPIRO LITERÁRIO

Segundo Noël Carroll (1999), em seu livro *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, o horror surgiu por volta do século XVIII, coincidindo com o período do Iluminismo, no qual se buscava valorizar a razão, afirmando que esta deveria se sobrepor a emoção. Nesse sentido, o horror sempre buscou explorar as emoções consideradas violentas. Quebrando assim as normas científicas defendidas pelo Esclarecimento, que involuntariamente acabou criando o espaço ideal para a proliferação deste gênero, fazendo com que o leitor conseguisse reconhecer essa perspectiva dos limites do que seria natural: objetividade x subjetividade ou natural x sobrenatural.

A evolução do gênero surgiu com o chamado *gótico sobrenatural*, no qual a existência de fatos e coisas não naturais são afirmados, buscando livrar a mente do ceticismo, momento em que as crenças disputam o *status* de forma legítima de expressão. Para Carroll, o horror é artístico, pois ele consegue se fazer presente em várias modalidades expressivas, podendo ser aplicado a inúmeros tipos de mídias além da literatura, como peças, cinema, quadrinhos e revistas do gênero.

Os subgêneros como suspense e mistério detém os nomes daquilo que o horror tenciona provocar em seu público, o chamado *afeto*, neste caso proporcionado pelo envolvimento direto, onde suas respostas emocionais correm em paralelo com as emoções dos personagens. No *Drácula* de Bram Stoker (2012, nos solidarizamos com Jonathan Harker ao vê-lo prisioneiro no castelo do Conde, sentimos seus temores e torcemos para que ele escape. Suas desventuras nos provocam empatia, principalmente quando Jonathan, ao observar o Conde, começa a notar características um tanto quanto estranhas. Esse recuo ao toque do vampiro, a náusea, o incômodo sentido pelo personagem humano, estrutura nossa reação emocional. “Quando o Conde se inclinou sobre mim e suas mãos me tocaram, não pude reprimir um arrepio. Talvez ele tivesse mal hálito, mas o fato é que me senti completamente nauseado e não pude escondê-lo [...]” (STOKER, op. cit., p. 35).

Nas obras de horror, os humanos veem os monstros como uma interferência na ordem natural das coisas, os monstros quebram as normas, sendo seres extraordinários em um mundo comum. Isso não significa que acreditamos que

monstros realmente existem como os personagens, mas sentimos sua presença como algo perturbador. Nas ficções, as nossas emoções espelham a dos personagens. Dentre as mais recorrentes, podemos citar os arrepios, náuseas, o ato de encolher-se, gritos, desespero e repugnância como respostas positivas.

Visto que estas reações externas são reflexo de uma reação interna maior – ao imaginar o contato físico com o monstro há uma convicção de que isto pode ser fatal. Aplicando esta teoria de Carroll ao vampiro, podemos dizer que suas vítimas sentem todas essas reações, com o agravante da irresistibilidade desse monstro associado ao intenso medo do desconhecido que ele provoca: aversão física e mental ao monstro repugnante ou aversão física e mental x impulso e desejo ao monstro adolescente.

Os monstros são identificados pelo grau de asco que transmitem, sendo considerados impuros, por virem de lugares degradados, sujos, fétidos, ou por estarem em desintegração, sendo constantemente associados com animais selvagens e nocivos, algo trazido da mitologia para a literatura. Essa repugnância envolve também as crenças pessoais e os pensamentos que conferem já uma manifestação de realidade, se não ao monstro, pelo menos à sua iminente possibilidade, representada pela pergunta irresistível: “e se o *vampiro existisse?*”. Ao sermos confrontados com a possibilidade de sua existência, nossa reação física já lhe confere uma dimensão de realidade corporal em nós mesmos.

A chegada do vampiro em Fell’s Church, cidade de *Diários do Vampiro* (2009/2010), está associada a drásticas mudanças na temperatura: o clima se torna tenso, fato representado pela personagem Bonnie, que é uma bruxa, ao sentir a presença de algo maligno, fato que nos indica ser esta cidade passível de manifestações misteriosas. Stefan, o vampiro adolescente, é uma dessas criaturas, sendo muito bem recebido pelas garotas, mas totalmente repudiado pela maioria dos rapazes.

Sua aparência atraente é responsável por isso, uma vez que sua beleza incomum contrasta com o ambiente. Ao contrário de *Drácula*, Stefan se apresenta propensamente sensual, o que se expressa fisicamente num intenso aroma sexual. Lestat e os vampiros de *Entrevista com o Vampiro* (RICE, 1976) usam a sedução entre si, e como seu ataque costuma acontecer inesperadamente, podemos dizer

que o odor sexual vem junto com a mordida, quando a vítima se acalma e deixa-se morder, ao contrário de *Drácula* que causa infinita repulsa e usa de todos os seus dons para entorpecer sua presa e assim ser bem-sucedido.

O vampiro é o monstro que está inserido em uma realidade objetiva onde a ideia de sua existência não é sustentada por algo que existe, visto que sua origem está presente na associação de inúmeras histórias mitológicas e no imaginário popular, sendo personificado e tornado palpável através da literatura. Ele brinca com a capacidade que tem de manipular emoções de acordo com suas vontades, provocando medo para que sua caçada seja satisfatória, ou até mesmo desejo para que a vítima se sinta curiosa a seu respeito e queira se aproximar.

Há sempre uma associação ao demônio nas histórias vampirescas da literatura. Louis, personagem de *Entrevista com o Vampiro*, tem um irmão beato, o qual ele nunca compreendeu. Após se tornar um vampiro, ele se questiona o tempo todo sobre suas atitudes, considerando-se um demônio que adentra a casa das pessoas para beber seu sangue. Jonathan Harker associa o Conde Drácula ao demônio inúmeras vezes, questionando o fato de ele ser a representação do mal e dormir no cemitério de uma igreja.

Em *Diários do vampiro*, a associação com o demônio fica subentendida, quando se afirma que a cidade de Fell's Church está sobre o domínio de um grande poder maléfico, o que se reflete num uso de termos como “bom” e “mau” para definir o jeito de cada vampiro. O que nos remete novamente ao mito, onde dois indivíduos aparentemente antagônicos e categoricamente distintos (possuidor e possuído) se sobrepõem: um homem que, ao ser possuído pelo demônio, tem sua vida voltada para o sangue, sendo obrigado a lidar com sua sede pecaminosa, numa luta constante com suas crenças, tornando-se ele próprio a constatação da existência do mal. Essas confluências entre o horror literário e cinematográfico nos impelem a transitar, neste capítulo, pelas paisagens literárias do universo vampiresco.

3.1 Drácula, de Bram Stoker

Bram Stoker, um escritor irlandês, transformou o mito do vampiro em Drácula, tornando a lenda um clássico imortalizado através de gerações. A história foi lançada em 1897, oriunda de anos de pesquisas e estudos do folclore europeu e das mitologias sobre o vampiro. Sua composição também é plena de lendas, e uma delas diz que sua maior inspiração foi o príncipe Vlad Tepes III, nascido em 1431, governante do território que corresponde atualmente à Romênia. O pai de Vlad Tepes III era membro da Ordem do Dragão, uma organização criada para defesa do território contra possíveis invasões dos Turcos Otomanos. Seu pai era chamado de Dracul (dragão), e ele Draculea (filho do dragão).

Vlad III era conhecido por sua perversidade, pois gostava de empalar e torturar seus inimigos. Em uma de suas batalhas, levou um forte golpe na cabeça, ficando desacordado. Algumas horas após ser levado por seus soldados, acordou como se nada tivesse acontecido. Decidiu retornar ao campo de batalha, saindo vitorioso. Essa se tornou uma das guerras mais sangrentas da região, o que alimentou o imaginário popular, criando-se a crença de que ele era um morto-vivo.

A Transilvânia de Drácula, está situada na região dos Cárpatos, um lugar conhecido no mundo inteiro por possuir inúmeras superstições. Uma terra de disputas entre valáquios, saxões, turcos, austríacos e húngaros. Em vida, o Conde foi um soldado estadista, tinha conhecimentos em alquimia, sendo conhecido por deter os maiores conhecimentos do seu tempo. Vladaka Drácula tornou-se famoso lutando contra os turcos. Muito habilidoso, era considerado um homem incomum, como todos de sua família. Os Dráculas eram de alta estirpe e nobreza, com alguns de seus descendentes sendo acusados de terem pacto com o diabo e de disporem de conhecimentos ocultos.

Cada autor cria dentro de suas histórias um universo próprio, onde os personagens têm características bem definidas, assim como os lugares por onde circulam, bem como o arco narrativo de cada um dentro do enredo. Em *Drácula*, apenas supõe-se que hajam mais vampiros ao redor do mundo, não havendo uma citação clara a respeito disso. O fato de a história ter se tornado conhecida mundialmente, tornou Drácula um parâmetro que serviu e serve de base na caracterização de outros vampiros. No universo de Stoker, o vampiro permanece intacto após sua transformação, mantendo a aparência que tinha quando foi

mordido, momento a partir do qual cai sobre ele a maldição da imortalidade. Impossibilitado de algum dia morrer, seus instintos o obrigam a perseguir vítimas, multiplicando o mal. Todos os que morrem em suas mãos se tornam vampiros, ampliando o círculo de imortais, chamados de “nosferatu” (sugador).

Sua prole aumenta ao trocar sangue com sua vítima, criando com ela um elo que a torna sua súdita, passando a ser dono de seus pensamentos e ações. Drácula tem uma mente infantil, que se desenvolve juntamente com suas habilidades e poderes. É descrito como uma criatura repugnante, dotado de uma boca de contorno rude, onde os lábios são muito vermelhos deixando entrever dentes pontudos e brancos como marfim. Olhos muito vivos, nariz aquilino, mãos muito brancas, frias como gelo e finas, porém grosseiras com dedos fortes, palmas com cabelos e unhas compridas. Orelhas pontudas, extrema palidez, mau hálito, não tem sombra nem reflete no espelho, tem a capacidade de se perfazer de inúmeras personalidades, sendo um velho ou um animal, cachorro ou morcego.

Com força equivalente a vinte homens, domínio sobre animais, sotaque estranho (indefinição de origem), alto, vestido com roupas pretas. Seu coração não bate e não há respiração, dorme durante o dia e está acordado a noite, e pode ter se tornado vampiro através da necromancia⁶. Bruto e cruel, não come, apenas bebe sangue, comanda os elementos da natureza como o nevoeiro e o trovão. Pode alterar seu tamanho crescendo, diminuindo ou virando poeira, aparece e desaparece sem ser visto. Não é livre, pois não pode ir a toda parte que deseje, nem pode entrar pela primeira vez em lugar algum a não ser que o convidem, tampouco atravessar água corrente.

O castelo do Conde é arruinado, incrustado em um paredão de pedras, sobre um precipício. Por dentro é pouco iluminado, sua decadência contrasta com talheres e alguns objetos antigos de ouro. A moradia não é tão importante para ele, visto que vive praticamente dentro de uma cripta, servindo apenas como disfarce. Para combatê-lo, os símbolos sagrados são eficientes: hóstias, crucifixos, água benta. Se

⁶ “A necromancia [...] é a suposta arte de se comunicar com o mundo espiritual para obter informações do passado, do futuro ou do pós-vida por meio da evocação dos mortos ou dos espíritos destes, utilizando-se ou não dos restos mortais que pertenceram a outras pessoas, a necromancia também pode ser muito mais que se comunicar com os mortos, mas também trabalhar com ressurreição, reencarnação e muitos outros trabalhos utilizando de práticas totalmente desumanas nos dias atuais [...]” (NECROMANCIA, online).

o desejo for matar, é necessário cortar sua cabeça, encher sua boca de flores de alho, e lhe atravessar o coração com uma estaca de madeira afiada na ponta.

Drácula é conhecido como o vampiro da noite, e Bram Stoker narra a história por meio de inúmeros personagens, que contam os acontecimentos sob sua perspectiva, através de cartas e diários pessoais. Jonathan Harker é o protagonista principal, ele vai até o castelo do conde para ajudá-lo na compra de alguns imóveis em Londres onde ele próprio reside.

Harker é convidado a entrar no castelo e, depois de algum tempo, se vê preso. Ao visitar escondido o quarto do Conde, fugindo do seu quarto, o descobre deitado num caixão, como se estivesse dormindo de olhos abertos. Drácula consegue chegar a Londres num navio, transmutado em animal (um cachorro), e sua chegada é acompanhada por uma intensa tempestade. Lucy, amiga de Mina, noiva de Jonathan, passa a ser molestada por ele, passando a ter ataques de sonambulismo, ao que se sucede enorme cansaço e palidez.

Lucy se transforma em vampira passando a atacar crianças, sendo morta por Van Helsing, um professor e caçador que conclui que Lucy é vampira ao ver dois furos estranhos em seu pescoço. Ele decide também destruir o Conde e, acompanhado por vários ajudantes, empreende uma caçada ao monstro. Ao tentar fugir de Londres, Drácula é perseguido e morto, quebrando-se a sua maldição. Ele vira pó quando sua cabeça é decepada e seu coração perfurado.

3.2 Lestat, de Anne Rice

Anne Rice foi reconhecida como a primeira autora a repaginar o monstro consagrado criado por Stoker, ficando conhecida como uma referência ao se falar sobre histórias de terror e fantasia desde os anos 1970. Anne também foi uma das primeiras a criar uma saga literária (*As Crônicas Vampirescas*⁷), livros que narram a história de todo um submundo composto de inúmeros vampiros. A série se tornou um sucesso mundial. Dela, nos interessa abordar aqui as obras que contam a trajetória do vampiro Lestat.

⁷ A saga continua em elaboração até hoje e já conta com 12 livros publicados, sendo o último de 2016. Um novo volume é atualmente aguardado, sob o título "Paraíso de sangue".

O primeiro volume, *Entrevista com o Vampiro* de 1976, é narrado pelo vampiro Louis e conta como ele se tornou vampiro pelas mãos do impiedoso Lestat. No segundo volume, *O Vampiro Lestat*, publicado em 1985, conhecemos sua história desde seus dias como humano, morando no castelo de seu pai, até sua transformação em vampiro. O mais recente livro da saga, *Príncipe Lestat*, foi lançado em 2015, traz um Lestat contemporâneo percorrendo os anos 80, tentando se manter em um mundo onde vampiros agora são figuras populares.

A mitologia de Rice é estabelecida com dois vampiros sendo os primeiros da linhagem, Ísis e Osíris (divindades regentes do antigo Egito), a Mãe e o Pai, que teriam sido transformados em rituais de magia negra. São vampiros superiores dentro de uma linhagem de monstros. Os vampiros, seus filhos, tem deles descendência direta, e suas sensações e sentimentos estão interligados. Lestat nasceu em Auvergne, na França, por volta de 1760, seu ancestrais combateram em inúmeras guerras desde os tempos das Cruzadas. Sétimo filho de um marquês, tinha desejo de tornar-se padre, o que não foi possível por falta de dinheiro, fato este que lhe gerou sua primeira mágoa.

Rice prefere apresentar os vampiros de maneira separada, destacando um pouco da personalidade de cada um. A maioria deles é composta de seres desconfiados e solitários, que não amam os outros. Não têm mais do que um ou dois companheiros bem escolhidos, e protegem suas zonas de caça e sua privacidade. Não há uma quantidade excessiva deles, e cada grupo apresenta características próprias: uns vivem como animais fora de controle, atacando até mesmo os de sua espécie, outros vivem escondidos em casas, totalmente isolados.

Todos parecem extremamente belos, com pele muito branca e suave, rostos quase inanimados, alguns muito elegantes, outros vivendo como mendigos. Possuindo instintos poderosos, onde o ato de matar está intrinsecamente ligado ao poder de experimentar outra vida, através do sangue, repetindo as sensações experimentadas ao ser transformado, algo que é comparado ao ato de se apaixonar. As relações são superficiais, visto que a vida mortal aborrece o vampiro por sua inutilidade, como se não valesse a pena por si só, gerando uma grande solidão e tristeza. Os elementos naturais não causam mais medo, bem como os animais nocivos, pois o vampiro é um deles. Ainda sentem frio, o sangue humano também os

ajuda nisto. Podem parar de beber sangue por um determinado tempo se ficarem deitados sob a terra, o que leva a um estado de sonho.

Trancam-se em lugares escuros para dormir durante o dia, evitando a luz do sol. Ferimentos, queimaduras, tiros, caso não os destruam, aumentam seu poder. Não pode mais ver sua família, nem ninguém que o conheça, podendo ficar apenas pouco tempo em um mesmo lugar, evitando que as pessoas percebam que não envelhece, por isso são andarilhos. O vampiro se torna mais poderoso com o correr do tempo, aumentando sua força e esperteza, podem amar, principalmente ao experimentarem o êxtase do sangue. Começando ao analisar a presa, desde as veias até o batimento cardíaco, antecipando o deleite.

Deve procurar a artéria do pescoço dilacerando-a, ao fazer isso pode sentir o gosto também do coração da vítima. Ao aumentar a intensidade sorvente da mordida, faz emana seu poder, parando antes que sua presa morra completamente, o que tornaria o sangue tóxico para ele. As regras sociais se dissolvem neste universo, podendo, sendo admitidas, por exemplo, relações incestuosas. Lestat transforma a mãe e se apaixona por ela, os dois trocam sangue em inúmeros momentos, o equivalente a uma profunda relação sexual, se beijam e têm-se como amantes. Os órgãos sexuais são apenas apêndices inanimados, nem sendo lembrados.

Rice também apresenta os chamados Filhos das Trevas, vampiros arraigados a inúmeras regras e crenças, que vivem em cemitérios e são extremamente sujos e animais. Declaram-se adoradores de satã – para eles, seu criador –, perseguindo vampiros que não vivem sobre as mesmas leis que as suas, temendo a ira do seu senhor caso as descumpram. São estas suas leis:

- *Primeira*: se denominam uma congregação, e cada uma deve ter um líder, responsável por fazer novos vampiros.
- *Segunda*: jamais devem ser transformados os aleijados, mutilados, crianças, ou os fracos. Pois o vampiro deve possuir grande beleza e vigor físico, tornando assim maior o insulto a Deus.
- *Terceira*: um vampiro antigo não deve transformar um humano, pois o seu sangue é forte demais.

- *Quarta*: nenhum vampiro jamais pode destruir outro vampiro.
- *Quinta*: sua verdadeira natureza nunca pode ser revelada a um mortal, e este ser deixado vivo.
- *Sexta*: não escrever sobre vampiros, evitando que esses escritos sejam encontrados e tomados como legítimos por mortais.
- *Sétimo*: o nome de um vampiro jamais deve ser conhecido pelos mortais, a não ser através de sua lápide. Jamais um vampiro deve revelar aos mortais a localização de seu refúgio, ou o de algum outro vampiro.

A mordida deixa dois furos doloridos, é feita preferencialmente no pescoço, o sangue é sugado até a vítima quase atingir a morte, e ela consegue ouvir seu próprio fluxo sanguíneo. Recebe neste momento um intenso jorro de sensações, como um orgasmo de prazer, ficando paralisada devido à fraqueza. O vampiro morde a si próprio e oferece o sangue a vítima para que ela beba. Após ser mordido, o novo vampiro deve observar, e aprovar a morte de um ser humano fazendo sua primeira vítima.

Os sons imediatamente se tornam mais audíveis e mais perceptíveis, dividindo-se em notas, cores e formas. O corpo inteiro dói e coça, os fluidos e substâncias corporais são expulsos, o medo diminui até se tornar nulo, sem emoções humanas. Os dentes se formam, ficando pontudos em pouco tempo, a pele embranquece e após dormir a transformação é completa.

Rice descreve Lestat com inúmeras nuances no decorrer dos livros. Tem um metro e oitenta de altura, ainda era um jovem mortal no ano de 1780. Seus cabelos são louros e longos, olhos cinza, nariz pequeno e estreito, boca bem desenhada, parecendo cruel ou extremamente sensual. Rosto animado onde emoções e propósitos sempre se refletem, esta é a sua natureza humana. Quando se torna vampiro, Lestat cria uma nova personalidade, hedonista, imediatamente apaixonado por sua própria figura ao se ver transformado pela primeira vez.

Considera-se uma criatura feita de outra substância, com uma velha malícia, e impulsividade, podendo até ser um anjo, mas um anjo com lágrimas de sangue. Sua natureza vampírica revela-se na pele muito branca e reflexiva, que precisa de pó de arroz. Se está com grande necessidade de sangue, sua pele murcha. Os

dentes são pequenos e malignos, cabelo e unhas não crescem mais, se regenerando caso cortados ou aparados. As pessoas poderiam identifica-lo, se observassem as unhas parecidas com vidro, ou pelo brilho não natural nos seus olhos, que refletem exageradamente as cores, assim como a leve luminescência em sua pele, acentuada quando está com fome.

Movimentos muito graciosos, quase felinos, sensibilidade sobrenatural. Gosto impecável com roupas e joias, esbanjando dinheiro roubado de suas vítimas. Seu pai é cego e convive com Lestat, sem saber que este se transformou em vampiro. Pode ser invejoso, frio, insatisfeito, tem a capacidade de pular entre grandes distâncias e alturas. Detecta sentimentos, como tristeza, infelicidade, ouve vozes e pensamentos, mas não consegue ler a mente humana, havendo aquelas que não lhe revelam nada. Pode escravizar as pessoas, se as encarar com severidade, controlando a modulação da voz, falando em uma altura que a audição humana não capta.

Pode caminhar, correr, dançar, sorrir e gesticular como um ser humano, suas expressões faciais podem ser fortemente exageradas, escolhe como suas primeiras vítimas os ladrões e assassinos, costumando prolongar a morte destes, para seu próprio prazer. Depois passa a escolher suas vítimas aleatoriamente, preferindo as pessoas boas e bondosas, por sentir “amor” envolvido no ato. Prefere dormir em uma cripta, num caixão, evitando cemitérios ou igrejas, levanta quando o sol se põe e deita-se no limiar da alvorada, antes do amanhecer.

Lestat quando mortal, mora no castelo da família, um lugar isolado cercado por terras, depois em uma caverna subterrânea, quase um sarcófago. Quando encontra-se com Louis, passa a viver na fazenda deste, Point Du Lac, mudando-se depois para a cidade, vivendo em uma casa luxuosa mas comum. Ele também passa alguns anos enterrado, ressurgindo nos anos 80, quando passa a viver em hotéis e mansões. Os vampiros de Rice não são afetados por crucifixos, não conseguem alterar sua forma, nem tem nenhum poder mágico, as habilidades humanas é que ficam mais aguçadas. A estaca não mata, morre apenas se for queimado e se suas cinzas forem bem espalhadas, caso contrário retorna em uma forma diferente; a luz do sol também pode matá-lo.

Em *Entrevista com o Vampiro*, um repórter entrevista um homem que está disposto a contar sobre sua vida. Ele é de Louisiana, Mississippi, e tornou-se vampiro ao encontrar com Lestat de Lioncourt, no fim do século 18, um homem acometido pela culpa ligada à morte do irmão. Ele acompanha Lestat, em sua busca por prazer e novas vítimas, enquanto se corrói de culpa, amando-o e odiando-o ao mesmo tempo. Louis sucumbe e transforma uma criança, Claudia, em vampira e aprendiz, o que gera inúmeros conflitos, devido ao fato de ela passa a ser uma mulher presa num corpo de criança.

Louis e Claudia conseguem fugir de Lestat após tentarem matá-lo, os dois conhecem então um grupo de vampiros e Armand, que disputará a atenção de Louis com Claudia. No segundo livro das Crônicas Vampirescas, *O Vampiro Lestat*, ele [Lestat] volta ao passado para narrar sua vida de mortal e como foi transformado: para escapar da rotina da vida no campo, ele fugira para Paris, passando a viver com uma trupe de teatro até se encontrar com Magnus, um vampiro secular que antes de acabar com sua vida, decide transformá-lo em vampiro.

Lestat toma para si a missão de encontrar as origens de sua espécie. Chegando até o antigo Egito, conhece Marius, que lhe conta sobre seus ancestrais e de onde todos os vampiros surgiram. Após passar anos sob a terra, chega até o século 20 com o *Príncipe Lestat*, no ano de 1984. Na era da MTV, ele encontra o livro *Entrevista com o Vampiro*, escrito pelo jornalista e ditado por Louis, ao perceber que os vampiros agora são populares decide ter uma banda de rock famosa, onde possa ser soberano como nos velhos tempos.

Devido ao seu sucesso se torna profundamente conhecido o que faz com que Louis o reencontre, como se criador e criatura necessitassem estar juntos para conseguir suportar tantos anos ainda a viver.

3.3 Stefan, de Lisa Jane Smith

Lisa Jane Smith, ou L. J. Smith é uma reconhecida escritora americana de histórias infanto-juvenis e adultas, compostas por uma mescla de gêneros: horror, ficção científica, fantasia e romance. Sua série literária mais conhecida é

responsável por trazer um novo ciclo de histórias de vampiros, *The Vampire Diaries* [*Diários do Vampiro*], já lançada no Brasil e adaptada para a TV/Netflix. Seus personagens são extremamente atraentes, seja na forma humana ou mítica, e os lados do bem e do mal se misturam, podendo transformar algo perigoso em heroico.

Em *Diários do Vampiro* acompanhamos Elena, a estudante do ensino médio que vê sua vida transformada ao conhecer um misterioso e atraente vampiro, Stefan, se dividindo entre ele e seu irmão Damon, um bom e o outro mau. Os vampiros de Smith se transmutam em adolescentes e incorporam o estilo heroico, sempre dispostos a ajudar e salvar pessoas. Sua série de livros tem quatro títulos no primeiro ciclo: *O Despertar*, *O Confronto* e *A Fúria*, de 1999, e *Reunião Sombria* de 1992 (abordados nesta monografia). E mais três no segundo ciclo: *O Retorno: Anoitecer*, de 2009, *Almas Sombrias*, de 2010 e *Meia Noite*, de 2011.

A história se passa na cidadezinha de Fell's Church, onde vampiros, bruxas, lobisomens e fantasmas interagem livremente no local. Isto acontece porque a cidade foi palco de inúmeras batalhas sangrentas, o que tornou o véu que separa as dimensões espirituais e físicas extremamente fino. Há uma definição bem pontuada sobre personalidade e características de cada vampiro, havendo dois vampiros principais, Stefan e Damon, irmãos que se odeiam. Quando ainda eram humanos, os irmãos se apaixonaram por uma mesma vampira: Katherine é dona de uma beleza angelical, elegante e mimada, tornada vampira pelo secular vampiro Klaus.

Klaus poderia até se passar por uma pessoa comum, não fosse sua altura um destaque. Tem olhos penetrantes azul-claros, cabelo muito louro, levantado, como se fosse soprado por uma ventania invisível. Sorriso largo, aliado a roupas surradas. Um autêntico Original, a maneira como se tornou um vampiro é obscura, mas data de muitos séculos, isto o faz o primeiro de uma linhagem inteira de vampiros, tem a habilidade de invocar o mal supremo utilizando os elementos da natureza.

Damon é a personificação do vampiro extremamente perigoso e irresistível. À primeira vista parece comum, mas rapidamente se torna extraordinariamente bonito, rosto pálido com traços bem definidos e perfeitos, cabelo extremamente escuro, usa apenas roupas pretas, botas, jeans, suéter e uma jaqueta de couro. Seu olhar é como um imã hipnotizando sem esforço. Pode se transformar em corvo.

Os vampiros de Smith vivem tranquilamente de sangue animal, mas quando bebem sangue humano adquirem poderes maiores, ampliando suas habilidades, como força, mutação, ler pensamentos e sugerir ideias. Não conseguem cruzar facilmente a água corrente, sendo afetado por certas limitações. Quanto mais o vampiro permanece no escuro, mais as regras da escuridão se vinculam a ele. A troca de sangue é guardada para aquele que se deseja ter por companheiro, um comprometimento para toda a vida. Sangue é importante, dá vida, poder, e contém tudo que precisam para sobreviver, e a necessidade dele pode deixar um vampiro louco.

Alguns vampiros deixam de tomar sangue humano, preferindo sangue animal, uma filosofia de vida onde a troca de sangue significa amor, não assassinato. São quase humanos em se tratando de sentimentos, confusão, saudade, medo, raiva e amor se mesclam violentamente, escondidos sobre uma falsa aura de indiferença e polidez. Para entrar em algum lugar onde humanos comem e dormem, precisam ser convidados. Em lugares públicos não é necessário, não precisa ser um convite verbal, se houver intenção já é suficiente. Podem se transformar em animais já predeterminados, se limitando a um ou dois no máximo. São dez vezes mais fortes que um humano, dependendo do tipo de sangue que toma, os olhos são adaptados para a noite. Se movem com uma rapidez inumana, andando silenciosa e perfeitamente como um predador.

A transformação pode ocorrer por acidente, quando a vítima consegue escapar do ataque, ou quando o companheiro é escolhido. Também pode acontecer do humano ter trocado sangue com um vampiro, e morrer, como o sangue ainda circula por sua corrente sanguínea, ele revive, mas como vampiro. A troca de sangue liga humano e vampiro, transformando sua relação em devoção, permitindo ao vampiro controlar as ações do humano e ler seus pensamentos. O vampiro ao morder a vítima, envia imagens através da sucção para exercer controle ou provocar medo, aumentando seu êxtase, depois faz com que ela beba seu sangue, e a transformação só se completa quando a vítima morre.

Stefan Salvatore nasceu no final do século quinze em Florença, seu pai era um homem rico, pertencente à nobreza da Renascença, com muitas propriedades. Mas seu desejo era ser apenas mais um estudante comum, o que não funciona, pois

acaba atraindo toda a atenção para si. Seu corpo é magro mas musculoso, usa jeans desbotados, camiseta apertada e jaqueta de couro, tem cabelos ondulados e pretos, estatura mediana, olhos verdes, constantemente escondidos sob óculos de sol escuros. Rosto harmônico, clássico, nariz reto, boca esculpida delicadamente mas muito sensual. É o vampiro que representa a culpa, prefere caçar animais, medindo a quantidade de sangue que deve tomar, pois o excesso pode lhe provocar intensa fadiga.

Se comete este excesso, sente-se mal. Isto se deve a uma época de sua vida em que perdia o controle sobre seus instintos matando humanos descontroladamente. Tem boa audição, consegue investigar mentalmente animais e pessoas, mas prefere não utilizar seus poderes, por querer manter o controle sobre si mesmo. Sua visão é mais aguçada, os reflexos mais rápidos e músculos mais fortes. Fingir ser humano não é uma tarefa fácil para ele, deseja conseguir viver na sociedade mas sabe que isto é quase impossível, visto que jamais poderia mostrar quem é de verdade. Estar no meio de muitas pessoas é um desafio para ele, pois consegue seguir padrões de pensamentos humanos mesmo que não queira.

Caçar é uma necessidade que Stefan reprime, pois a ânsia pela perseguição, o cheiro do medo, e o triunfo selvagem da matança são muito fortes para ele. Tomar sangue humano não é uma escolha, mas sua falta provoca uma intensa necessidade. Suas veias queimam como fogo, os pensamentos se voltam para a necessidade, enxergando apenas a cor vermelha, as narinas se alargam com o odor de carne humana. Gasta muita energia quando encara a luz do dia – sim, ele pode sair à luz do Sol, mas para isso deve usar um anel com uma pedra de lápis-lazúli.

Stefan também é o vampiro que se apaixona e é fiel, sua amada divide seu sangue, compartilhando seu segredo. O amor é tão profundo que suas forças entram em colapso: seus segredos, sua resistência e os truques que usa para manter as pessoas distantes. Ele se torna vulnerável, sem defesas, e responsável por também defendê-la. Quando é bem aceito e correspondido, o amor recebido é capaz de curá-lo, sendo compreendido e perdoado por todos os assassinatos que cometeu.

Os vampiros de Smith se movem em torno de suas paixões, Stefan e Damon que disputaram o amor de Katherine no passado, disputam o amor de Elena no

futuro, talvez despertados pelas duas serem muito parecidas. Stefan vive momentos de ansiedade temendo perde-la, mas Elena após descobrir ser ele um vampiro primeiramente agindo com terror e medo, se controla ao perceber a agonia dele, ela busca como boa heroína romântica aceitar o fato de que vampiros existem e que seu namorado é um deles, assim o aceita. O compromisso entre eles é selado quando começam a trocar sangue.

Usar alho e cruces não funciona contra os vampiros de Smith, mas algumas plantas sim, uma delas é a verbena, uma erva sagrada para os Druidas. Protege contra encantos, e pode manter a mente clara, mesmo se o vampiro estiver usando seus poderes. Usa-se o azeite das sementes, para esfregar na pele ou tomar banho, e as folhas secas podem ser colocadas na bolsa ou embaixo do travesseiro. Luz direta incomoda e a solar mata, se não estiver usando um anel do sol. A estaca de madeira no coração é o método mais eficiente, bem como queima, decapitação, e pregos nas têmporas. Para o vampiro Original a morte é mais difícil, mas pode-se machuca-lo com uma estaca de carvalho branca.

Stefan e Damon vivendo no século quinze são irmãos que se odeiam, os dois se apaixonam por Katherine, sem saber que ela é uma vampira. Cansados de esperar que se decida por um deles, exigem que ela escolha um. Ela decide então transformar os dois para poderem viver juntos, o que não é bem aceito. Infeliz ela se mata, levando os dois irmãos a duelarem entre si. Ambos morrem e tornam-se vampiros.

Após séculos os irmãos se reencontram em Fell's Church, uma cidade como alguns lugares do mundo, diferente, cheio de energia psíquica positiva e negativa, boa e má. O que torna o véu que separa as dimensões entre os mundos mais fino. Tornou-se assim por causa da Guerra da Secessão, onde muitas mortes ocorreram. Katherine fingiu sua morte, e retorna ao seu criador Klaus, tornando-se maligna. Ela também atrai Damon para a cidade, disposta a se vingar dos dois irmãos, provocando inúmeros ataques, atraindo também Klaus.

Com tantos ataques, os moradores, que sabem da predisposição da cidade para monstros, chamam o jovem professor Alaric K. Saltzman para solucionar o problema. Um estudioso do sobrenatural que se torna aliado e amigo dos vampiros. No decorrer dos livros Elena se envolve com Stefan e Damon, transformando-se

primeiro em vampira, e depois morrendo para salvá-los. Ela renasce humana, após derrotar o Original Klaus, em uma pequena batalha, aliada com os espíritos que vivem na cidade.

3.4 Traços do vampiro literário

O vampiro literário é herdeiro da mitologia vampírica, suas origens estão arraigadas em lugares obscuros e distantes do passado lendário. Sua primeira personalidade é sedenta de sangue, um monstro personificado em uma figura asquerosa, muito poderoso, passeia pela sociedade, fazendo inúmeras vítimas enquanto espalha o medo. Após ser morto, retorna anos depois, e agora pode viver em sociedade tranquilamente. Hoje, aprendeu a domar seus instintos de predador, tornando-se elegante e belo.

Nesta era representa os desejos obscuros do homem, a quebra das normas da sociedade, a liberdade sexual, a vida eterna pontuada por dinheiro e poder. Ama seus filhos e anda com eles pela escuridão em busca da vítima perfeita para saciar sua sede de sangue. Mais difícil de matar, permanece estendido embaixo da terra por anos, ressurgindo na era do videoclipe, não é mais o senhor supremo da escuridão. Decide-se tornar um ídolo para que inúmeros fãs, possam adorá-lo, sua fidelidade pode lhe permitir a felicidade de viver eternamente com seu filho amante escolhido.

O vampiro literário rejuvenesce, agora é um adolescente irresistível, disputado pelas garotas, desprezado pelos garotos. O sangue não é mais vital, o amor sim. Ser aceito pela sociedade é seu desejo. Para isso transforma-se em herói, ajudando os outros, sacrificando até a própria vida para isso. Sua fidelidade também existe, mas apenas se houver amor, esse amor pode ser sua felicidade, mas também sua ruína e desgraça, podendo ficar preso a ele até o fim dos tempos.

4. O VAMPIRO CINEMATOGRAFICO

O cinema absorveu a mitologia e a literatura na criação do seu próprio vampiro. Uniu dois processos criativos distintos para dar vida ao monstro nas telas. Buscando significações diversas, fazendo uma releitura de histórias populares, em que se conta com o conhecimento prévio dos leitores, mas ao mesmo tempo buscando atender ao público que não leu a obra literária, as adaptações para o cinema ganham, muitas vezes, contornos divergentes em relação ao texto inspirador. A adaptação pode então ganhar linguagem e dinâmicas diferentes, podendo ter outros sentidos e soluções, uma prática discursiva, onde a ligação com a obra original pode ser refeita. O cinema possibilita outra experiência, amplia a experiência da leitura, trazendo para a tela personagens antes apenas imaginados, reestruturando o significado da obra para que o filme possa atuar sozinho.

O mercado do horror foi sendo alimentado à medida em que a televisão se estabeleceu como entretenimento, trazendo representações de monstros em seriados, que passavam nas programações da tarde. O horror se firmou no cinema, quando passou a ser visto como forma de arte, devido ao expressionismo alemão, que produziu filmes considerados obras primas. Noël Carroll, em seu *Paradoxos do Coração*, cita que o gênero horror é vivenciado em ciclos, sendo o primeiro iniciado nos anos 1930 com a Universal Studios. Depois, na RKO nos anos 1940, com ficção científica nos anos 1950, tendo público consolidado nos anos 1970.

A palavra *horror* deriva do latim *horrore* que significa *ficar em pé, arrepiar, eriçar*, sendo muito utilizado para designar um estado fisiológico anormal. O monstro dos filmes é qualquer ser que se acredita não existir segundo as leis que regem a ciência contemporânea, já que vimos que na idade média causas de doenças eram muito associadas a monstros que povoavam o imaginário popular. No fim dos anos 1960, e em todos os anos 1970, os filmes de vampiro adentraram o cinema mundial, tornando-se muito comuns na França, Itália e Inglaterra, através da Universal, e do selo Hammer (CARROLL, op. cit.). Responsável por levar inúmeras obras de horror ao cinema e tornar ícones alguns atores, como Christopher Lee, eternizado no

papel de Drácula. Foi nesse momento que o universo vampiresco ganhou contornos mais sensuais e eróticos.

A literatura aliada ao cinema, tornou comum o fantástico, trazendo tradições e crenças arcaicas para dentro da sociedade burguesa. O vampiro talvez seja a maneira que a sociedade capitalista tem de preservar épocas históricas, revisitando diversas formas sociais. Contando sobre a face do morto-vivo a história dos oprimidos e excluídos, o espaço tempo reproduzindo o sistema social de épocas distintas, ainda comuns no tempo presente, responsáveis por criar identidades culturais e sociais. Com o avanço da tecnologia o homem pode prolongar o dia, vivendo também à noite, o vampiro, determinado como uma criatura noturna, seria a representação de um passado recente, onde a eletricidade ainda não existia e os ciclos da natureza seguiam seu curso natural.

Os avanços permitiram enganar estes ciclos, mas sem conseguir aboli-los, o vampiro representa também o retrato de uma sociedade burguesa, tentando se adaptar aos avanços capitalistas dentro da sociedade, isto é notável quando o vampiro perpassa o passado, vendo-se perdido em um mundo tecnológico. Podemos citar, *Entrevista com o Vampiro* como o filme que demonstra muito bem esta transição, quando as cidades começam a se modernizar, e os anos avançam, Lestat treme diante das luzes dos helicópteros, buscando um casarão escuro e decrépito para se esconder. Um processo contraditório, hoje em nosso estado moderno e tecnológico ainda tememos as múltiplas formas que o medo pode assumir, com seus fantasmas e monstros.

O monstro segundo Carroll deve ser não apenas ameaçador, o que nos despertaria apenas o medo, mas também impuro para despertar nossa repugnância. Esta impureza está ligada ao fato do monstro conseguir transpor sua categoria original, citando o vampiro, podemos dizer que ele é um homem que está primeiramente vivo. Ao ser mordido morre e renasce, passando a beber sangue para sobreviver, podendo se transformar em animais, o que foge de sua categorização básica (o homem morre e deve permanecer morto).

O vampiro do cinema contemporâneo costuma quebrar esta regra ao se apresentar mais sedutor e humanizado. Para Carroll, quando o monstro deixa de ser ameaçador ele deixa de provocar horror. O vampiro Stefan e o vampiro

Lestat são sedutores, mas, também ameaçadores, apresentando-se de acordo com suas vontades. Ao se apresentarem como figuras desejáveis provocam outros tipos de reações, como curiosidade e paixão. Nos filmes, sempre passamos pelo momento em que nossa crença de que vampiros não existem é derrubada e nos confrontamos com sua existência, nossa reação reflete a reação do personagem que faz esta descoberta dentro da história.

Sendo assim nossas respostas emocionais a este tipo de filme podem nos fazer criar a ilusão de que podemos ser alcançados, e que o vampiro existe, permitindo responder a ele. Esta ilusão está ligada a um fator psicológico, onde o conhecimento de que o vampiro não existe é esquecido, a chamada voluntária suspensão da descrença, onde nos voluntariamos a renunciar a nossa convicção. Os enredos de horror são gerados com base num repertório muito limitado de estratégias narrativas. Composto muitas vezes de quatro momentos fundamentais dentro da história: irrupção, descobrimento, confirmação e confronto (CARROLL, op. cit.), assim definidos:

Irrupção: A presença do monstro é estabelecida para o público, dando início a história, podendo ser precedida na narrativa, por algumas cenas de abertura que nos apresentem aos personagens humanos e suas situações, e o que são dentro da narrativa. A história pode revelar ao público a identidade do monstro rapidamente, ou de maneira misteriosa, mostrando apenas os efeitos dele e dos outros personagens. O público se envolve com os personagens da trama para descobrir o que está por trás dos problemas, podendo acontecer de maneira imediata ou gradual. O monstro pode ser identificado imediatamente numa cena de abertura ou inicial, ou podemos apenas saber o que é o monstro depois de vermos alguns de seus efeitos.

O público articula o que se passa antes dos personagens da história, privilégio de acesso que a narrativa fornece sobre as cenas e incidentes, bem como suas implicações, o que provoca grande expectativa. Pode ser repetida havendo inúmeras aparições temporais e espaciais, a criatura pode chegar a tempos diferentes, ou lugares diferentes. Ou prolongada, onde o processo de manifestação é maior, acompanhada de distúrbios violentos e outros efeitos nefastos. A questão é se os personagens humanos da história serão capazes de descobrir a origem, a identidade e a natureza dos acontecimentos.

Descobrimto: O descobrimto do enredo emerge nitidamente do movimento de irrupção. Depois da chegada do monstro um grupo ou um indivíduo fica sabendo de sua existência, pode vir como uma surpresa para os personagens ou pode ser parte de uma investigação. Quando é resultado de uma investigação, esta pode progredir sob o erro de que um humano é o responsável pelos acontecimentos, ou a hipóteses de que alguma força não natural está à solta. O descobrimto ocorre quando o grupo ou pessoa investiga e comprova que um monstro está na raiz do problema.

No descobrimto complexo há resistêcia na ideia de que um monstro está na raiz do problema. O que mesmo confirmado pode vir a ser visto com ceticismo por terceiros, como figuras de autoridade. O descobrimto do monstro por pessoa ou grupo ainda cético, sendo estes os mecanismos para resistir ao monstro, ocorre na direção do próximo momento do enredo, a confirmação.

Confirmação: Cabe ao grupo que acredita no monstro, conseguir convencer outro grupo de sua existência e do grande perigo que está à solta (contraponto com personagens que ao descobrir o monstro querem guardar segredo para protegê-lo). Podendo significar até o fim da vida como é (contraponto com a quebra de que o sobrenatural não existe). O enredo se torna mais elaborado, perde-se tempo enquanto o monstro ganha força e vantagem, permitindo a discussão sobre o monstro, causando antecipação para sua manifestação. Falar dele prepara o público, até o momento em que as explicações ficam em evidencia, e a tese de alguém acaba se encaixando mais com os fatos que outras teorias.

Os enredos costumam provar que existem mais coisas entre o céu e a terra, envolvendo o público em tensão, compartilhada com os descobridores, o conhecimento de que monstros existem nos coloca em uma posição superior. A confirmação pode também ser *repetida*, quando o monstro é descoberto, mas sua existência tem de ser confirmada para diferentes pessoas.

Confronto: É o momento onde culmina o enredo, a humanidade sai ao encontro de seu monstro, a história ganha a forma de um desastre. Às vezes há mais de um confronto, assumindo uma escalada em intensidade ou complexidade ou ambas. O monstro é não vulnerável até a vitória, quando se usa uma contramedida, a última chance que muda tudo, concebida

previamente ou em uma catarse. O conflito entre o humano e o inumano é fundamental para o horror, tornando conhecido o desconhecido: confronto x problema x solução.

4.1 Nosferatu, de Friedrich Wilhelm Murnau

Nosferatu, de Friedrich Wilhelm Murnau, é o primeiro filme a trazer o vampiro para o cinema. Considerado um clássico do expressionismo alemão, um movimento que refletiu sobre a crise da humanidade no período que se sucede às batalhas da Primeira Guerra Mundial, onde pessoas subnutridas, moribundos e cadáveres despertaram sentimentos de terror. Um mundo povoado de incertezas e realidades cruéis. O expressionismo alemão possui uma linguagem carregada de símbolos e metáforas, expressando-se nas artes plásticas, na música e no cinema. Buscando uma representação diferenciada da realidade, onde o homem deixa de ser um elemento ligado à vida social, à religião, e à família, abandonando-se aos seus impulsos, abstraindo a realidade imediata.



O filme é uma adaptação não autorizada de *Drácula* de Bram Stoker. Foi produzido em 1922, e mesmo usando de subterfúgios como a troca de nomes de personagens e lugares, preserva muito do texto original. Max Schreck, um ator da época considerado excêntrico, interpreta o Conde Orlok, Gustav Von Wangenheim é Thomas Hutter e Greta Schröder é Ellen, esposa de Hutter. O filme foi processado por violação de direitos autorais, a causa foi ganha e foi ordenado que se destruíssem as cópias do filme, mas algumas delas foram guardadas.

No Brasil *Nosferatu* foi subtítuloado como *Nosferatu: Uma sinfonia de horror*, Drácula se torna Conde Orlok. Hutter é Jonathan Harker, também mudam-se fatos, Mirna é Ellen é ela a vítima favorita do Conde, ao invés de sua melhor amiga. O filme foi dividido em cinco atos, durante os quais adentramos o universo de horror, através de Hutter que vai até a Transilvânia para tratar de negócios com o Conde.

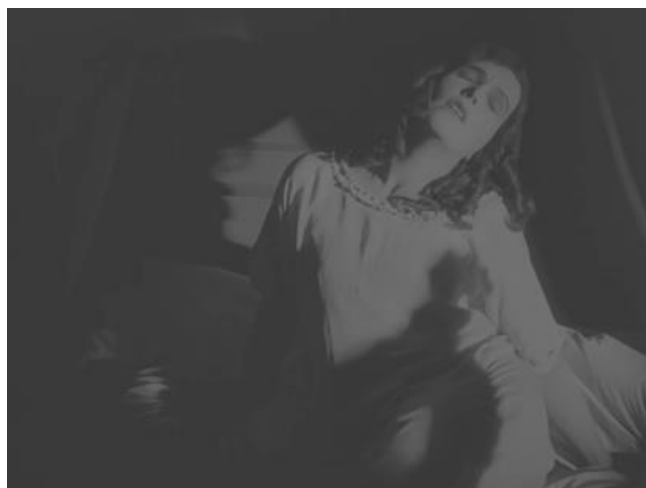
Quando o Conde abandona o castelo e vai atrás da esposa de Hutter, a história ganha contornos de suspense, o mesmo suspense sentido por ele, pois foi atacado pelo monstro e sabe que todos correm perigo. O enredo segue as premissas básicas do enredo de horror, com momentos intensos de clímax e suspense, culminando em um confronto final inesperado quando Ellen se sacrifica para matar o Conde. O filme é todo em preto e branco, composto com as cartelas de falas e enredo, que contam a história. A música instrumental acompanha toda a narrativa, dando o tom de expectativa e suspense. A câmera é centralizada na cena, e apenas em poucos momentos ela se movimenta.

Nosferatu usa de simbolismos para insinuar ideias e dar pistas, como no plano onde o taverneiro diz que há um lobisomem na floresta, há um corte e vemos um plano onde um animal selvagem caminha e persegue cavalos pelo campo, uma alusão ao nocivo e selvagem, associado na mitologia ao vampiro. Depois vemos Hutter espiando a paisagem, demonstrando que ele encontrará perigos mais à frente do filme. Há também um livro que Hutter sempre consulta, como se investigasse as coisas estranhas que o rodeiam, uma dica de que o protagonista se encontra já dentro do universo sobrenatural.

Ao explorar efeitos diversos, principalmente na caracterização do Conde Orlok, o filme estabelece uma premissa de efeitos que serão copiados e repaginados durante anos em outras produções, nas quais o vampiro venha a ser o monstro principal. Começando por sua roupa e aparência, onde as orelhas são pontudas e cabeludas, o nariz é grande e os dentes são pontudos.



Nosferatu é a representação também do monstro impuro descrito por Carroll sua simples visão nos causa repugnância, criando a impressão de que se trata de uma figura suja e maquiavélica. Na primeira aparição do Conde Orlok, ele surge disfarçado de cocheiro é ele quem leva Hutter para o castelo. *Nosferatu* foi o primeiro filme a trazer efeitos de cena diferentes para evidenciar o monstro, como portas se abrindo sozinhas com a chegada do Conde, sombras na parede evidenciando o medo, que cresce à medida que a tensão aumenta, e que diminui novamente após o vampiro se alimentar.





A aceleração na cena serve como um indicativo para a velocidade que o vampiro pode atingir. Na cena onde Orlok carrega caixões a ideia é confirmar que ele é mesmo um monstro, visto que são pesados demais para uma pessoa carrega-los sozinha. Neste momento, Hutter se dá conta disso e sua expectativa também nos causa tensão, pois o Conde pretende ir para à cidade dele. O filme se encerra quando Ellen se sacrifica para matar o Conde, oferecendo-se a ele, um final onde o bem vence o mal, quando o monstro é derrotado.



4.2 Entrevista com o Vampiro, de Neil Jordan

Entrevista com o Vampiro é uma adaptação do livro homônimo da escritora Anne Rice, lançado em novembro de 1994, revelando Kirsten Dunst, como a icônica Claudia. Tendo em seu elenco também, Brad Pitt como Louis, Tom Cruise como Lestat, Antônio Banderas como Armand e Christian Slater como Daniel. É considerado um clássico do cinema por apresentar os vampiros de maneira diferente da usual, explorando filosoficamente as situações e traumas do monstro, também por explorar os efeitos especiais.



O filme começa com uma panorâmica da cidade de São Francisco seguindo fielmente o enredo do livro na proposta de estabelecimento da história: encontro entre um vampiro e um repórter que deseja entrevista-lo para conhecer sua vida. A antecipação do enredo acontece logo nos primeiros momentos do filme, quando o vampiro Louis se mantém oculto porque sabe o que sua aparência pode causar no repórter. Essa antecipação também chega até nós, somos preparados para o momento em que o veremos pela primeira vez, sob a luz.

É Louis quem narra a história, que será vista sob sua ótica através de *flashbacks*, estabelecendo o ano de 1791 para a narrativa do passado. No filme foram incorporadas novas personagens (uma esposa e um filho perdido que não estão no livro), uma adaptação mais trágica que traz sofrimento ao

personagem que procura pelo perigo para aliviar a dor. Uma situação perfeita para que Lestat se estabeleça na trama, Lestat vê Louis pela primeira vez em um bordel, ao ler a mente dele descobre sua busca pelo perigo, decidindo que sua vontade de morrer é suficiente para fazer dele um vampiro. Em sua primeira aparição, Lestat também está imerso nas sombras.



A transformação que Lestat impõe a Louis é cruel, o que determina muito bem sua personalidade voluntariosa, e os futuros conflitos que as

personalidades diferentes dos dois podem provocar. A todo momento vemos Louis sempre insatisfeito com sua condição, negando-se a beber sangue humano, entrando em uma disputa com Lestat, o que os leva a criar a vampira Claudia, a qual dará outros contornos ao enredo.

Claudia tem uma mente de mulher presa em um corpo de criança. Ela odeia Lestat e ama Louis profundamente. Seu ódio a leva a tentar destruí-lo, para ficar livre com Louis. Quando isso acontece, os dois vivenciam a experiência de buscar outros vampiros. Neste momento, se analisa mais filosoficamente a experiência de ser um imortal. Chegando até os anos 1980, momento em que Louis se reencontra com Lestat, agora decrépito e solitário. Sua personalidade ainda é a mesma, fato que se revela em um *plot twist*⁸ no final do filme.

O fato de Rice ter trabalhado ativamente nos processos do filme, pode ter sido fundamental para que consigamos adentrar no universo vampiresco criado por ela. Fato muito presente no roteiro adaptado, no figurino e na maquiagem. Os vampiros saltam na tela, sendo bem identificáveis dentro da narrativa, deixando claro que o vampiro não tenciona viver em sociedade para se humanizar. A sexualidade do vampiro também é muito evidente, sendo bastante ativo, utilizando a caçada como se fossem as preliminares e o sangue como o momento alto do sexo.

Entrevista com o vampiro tornou-se um clássico ao ter a coragem de explorar pela primeira vez como um vampiro poderia ser melhor representado, utilizando para isso efeitos de cena e maquiagem elaborada. Tendo uma equipe inteira designada apenas para isso, trabalhando com roupas, maquiagem e efeitos. O *close* captura a mordida de Lestat e seu ataque, evidenciando o sangue e a ferocidade de seus movimentos, o êxtase o faz flutuar, uma clara alusão sexual.

Quando Claudia se torna vampira podemos ver sua transformação através de um efeito de aceleração da imagem, ela muda rapidamente diante de nossos olhos. O efeito de aceleração também é usado para os movimentos dos vampiros destacando sua velocidade, algo já utilizado nos primórdios da representação cinematográfica do vampiro, em *Nosferatu*.

⁸ Termo técnico para “reviravolta no enredo”.



O figurino é suntuoso, utilizando uma caracterização luxuosa, acompanhando mudanças de época e estilo. A maquiagem embranquece a pele, cria cicatrizes, e camadas de pele esturricada quando Lestat é queimado. As lentes de contato destacam os olhos, cabelos longos e unhas muito compridas, diferenciando-os dos homens comuns da sociedade. Os dentes facilmente destacáveis são um elemento importante de cena, concentrando

todas as emoções, despontando em momentos de fome, raiva, e êxtase quando bebem sangue.



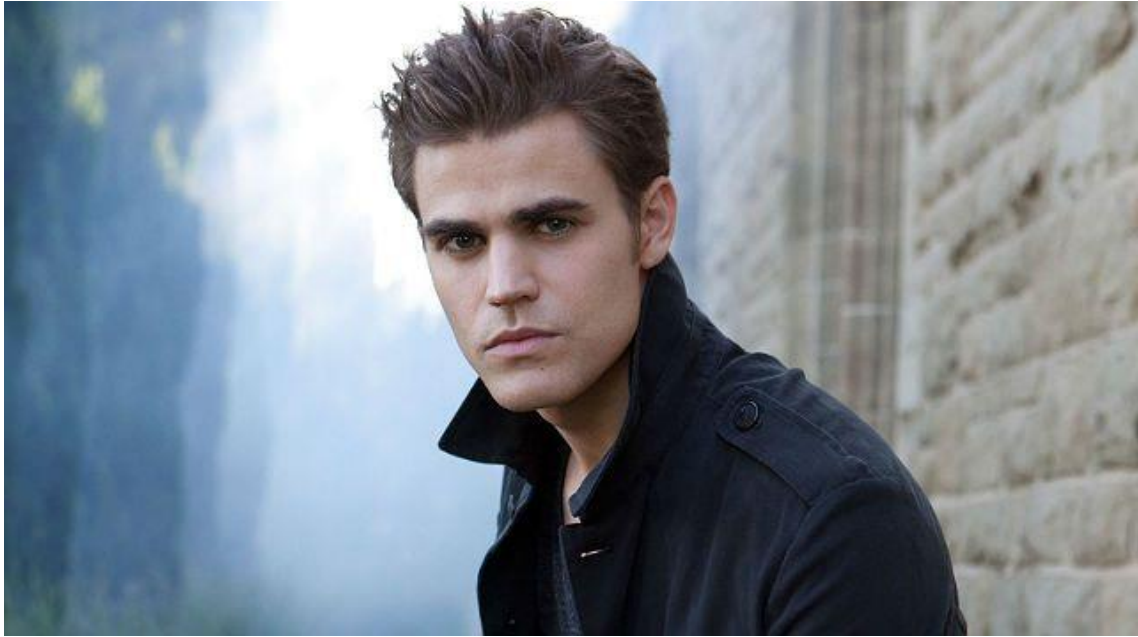
Explorou-se também a pirotecnia, o sangue falso, os truques, como os saltos usado pelos atores que interpretam os vampiros, para destaca-los em relação às pessoas normais, e bonecos para cenas de morte. Os efeitos de *close* evidenciam as cenas de alimentação, e os poderes, como destaque para os olhos com lentes, com uma cor diferente da normal.



4.3 Diários do Vampiro, de Marcos Siega

O seriado foi à escolha cinematográfica de L. J. Smith para contar a história criada por ela, que teve longuíssima duração, contando com oito temporadas. Aqui analisaremos a primeira temporada, iniciada em setembro de 2009 e terminada em maio de 2010, composta de 22 episódios, sendo livremente inspirada na série de livros. A série aproveitou-se do *boom* criado por obras como *Crepúsculo* para estabelecer seu universo de vampiros e criaturas místicas.

Sua criação ficou designada aos produtores Kevin Williamson e Julie Plec, responsáveis pelo piloto da série, e teve a maioria dos episódios da primeira temporada dirigidos por Marcos Siega. As temporadas foram filmadas em Vancouver, Geórgia e Atlanta, tendo no elenco principal Nina Dobrev como Elena Gilbert e Katherine Pierce, Paul Wesley como Stefan Salvatore e Ian Somerhalder como Damon Salvatore, os três responsáveis pelo triângulo amoroso da história.



A série conta, desde seu piloto, com um episódio onde se estabelecem os protagonistas, enredos e conflitos, determinando possíveis linhas de narração que a seguir. Já desde esse momento, a narrativa tem como objetivo contar a história de um vampiro e da cidade para onde ele se muda, bem como a história de seus moradores, sendo narrada como se os protagonistas Elena e Stefan estivessem compartilhando esses fatos em seus diários. Na adaptação alguns personagens foram excluídos e outros modificados, proporcionando alternativas diferentes para o enredo, que possibilitassem pontas soltas suficientes para que a série se estendesse por mais temporadas.

Já no início da série nos deparamos com a notícia da morte misteriosa de dois jovens. Sabemos que os dois foram atacados por um vampiro, apenas ainda não sabemos qual, este mistério da autoria busca nos ligar à história, servindo como uma dica do que se pode esperar no decorrer da trama.

O roteiro é construído de forma a nos apontar inúmeros eventos ao mesmo tempo, estes eventos culminarão em algo grandioso mais a frente, o confronto. O vampiro bondoso da série é Stefan. Mais sociável, ele busca contato com a sociedade, o que induz a nos afeiçoarmos por ele imediatamente. O vampiro adolescente tem essa característica muito presente, é extremamente cativante e irresistível, apresentado no enredo como gentil e

encantador, para que criemos afeto por ele, como se também estivéssemos sob seu efeito.

Stefan enfrenta seu irmão Damon, pois é ele quem está causando as mortes na cidade com a intenção de prejudica-lo. Damon é o vampiro mais forte e perigoso, pois se alimenta de sangue humano. Elena, que perdeu os pais em um acidente, será a ponta do triangulo amoroso, ficando dividida entre os dois. Quando alguém sobrevive ao ataque misterioso, que sabemos ser causado por um vampiro, ela passa a ser a pessoa que primeiramente identifica as causas de mortes estranhas na cidade, ao afirmar ter sido atacada por um vampiro. Stefan é o principal suspeito, não de ser um vampiro mas de ser o assassino que causa as mortes, sua primeira aparição também busca envolvê-lo no mistério.



A questão fundamental que a serie aponta e busca responder através de seus episódios, é a razão pela qual Stefan se torna um estudante de colegial, porque ele decide se submeter a isso, uma vez que pode se tornar qualquer outra coisa. Ele passa a ser a representação do vampiro heroico que se sacrifica para não se tornar um monstro, o ideal de namorado perfeito desejado pelas adolescentes. Mesmo sem querer ele chama atenção para si, um predador de falas rebuscadas que o diferenciam dos outros adolescentes.

Os conflitos em fingir ser um adolescente logo surgem, quando, com a aproximação de Elena, o segredo de Stefan se torna insustentável.

Os vampiros do seriado são “domesticados”, comem alimentos quando convém como disfarce, ingerem álcool, tomam banho, e dormem em horários parecidos com os dos humanos.



O ambiente dos vampiros é estabelecido por cores mais densas e escuras, mesmo quando há luminosidade. O que causa apreensão e suspense e fica mais evidente quando repentinamente o ambiente colorido e normal dos mortais surge.





O fato de o ambiente humano ser moderno e colorido, pretende transmitir a sensação de inadequação, necessária para que entendamos o quanto o fato de um vampiro existir e ainda querer viver em sociedade quebra as normas naturais estabelecidas. Bem como o fato de seu próprio desconforto neste ambiente aberto, e inexplorado. O contraste de cores nos ambientes também sugere o quanto à cidade tem segredos, e o quanto estes segredos afetam a vida de seus moradores.

O *close* é o recurso utilizado para destacar os poderes de Stefan, como o poder de sugestão, quando induz alguém a fazer o que ele deseja. Sua sede visível destacada por veias negras e profundas que aparecem em sua pele, enegrecendo também seus olhos, e sua habilidade de ouvir à distância.





A caracterização traz roupas mais simples tanto na atualidade, quanto nos *flashbacks*, essa ideia busca fazer com que estes momentos se destaquem, confundindo épocas e situações.



Stefan perpassa toda a primeira temporada, lutando para ser aceito, enquanto também luta contra seus instintos naturais, enquanto lida com conflitos normais de qualquer adolescente, como entrar para o time de futebol e conquistar a garota popular da escola.

4.4 Traços do Vampiro Cinematográfico

Nosferatu é o primeiro de muitos vampiros cinematográficos, o monstro repugnante ganha inúmeras versões, com capa, dentes de plástico, satíricas, filosóficas, adolescentes, virais. Os efeitos revolucionários na época, hoje tecnologicamente obsoletos, ditaram como a estética do monstro, sua expressividade, poderes e efeitos narrativos definidores de como o suspense seria criado.

O vampiro saiu do imaginário popular alcançando os livros e depois saltando diante de nossos olhos na tela. Seu ciclo parece infinito: é uma das criaturas místicas mais copiadas e recriadas do cinema, onde vemos seus poderes ampliados e eternizados pelos efeitos de câmera, de maquiagem e figurino. Nos apaixonamos diante de sua humanidade perdida, nos irritamos com seus acessos, nos emocionamos com sua beleza.

O monstro grotesco e cruel se transforma em adolescente. Enquanto busca sua humanidade perdida torna-se o homem do século XXI, que não aceita mais envelhecer naturalmente, utilizando-se de técnicas estéticas para

permanecer jovem. Que busca a adrenalina para sentir-se vivo, que muda de paixão para não se sentir desgastado. Que ainda se camufla, mas não para melhor capturar suas presas e sim para pertencer, de algum modo, ao mundo dos humanos.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho termina onde haveria de começar. Nosso intuito foi o de apresentar um panorama da passagem do vampiro pelos três universos narrativos (mito, literatura, cinema), não tanto com o objetivo de julgar hierarquicamente suas diferenças e semelhanças, mas sim para permitir uma primeira aproximação quanto ao problema de base da pesquisa, a saber, a curiosa transformação de um arquétipo tenebroso em herói atraente, percurso que, por si só, exige um esforço que pretendemos aqui ter realizado. Cumpriria investigar, a partir deste panorama, quais consequências cinematográficas, estéticas e conceituais esta transmutação do vampiro implica, direção de trabalho a que oferecemos, com o presente trabalho, um ponto de partida.

6. REFERÊNCIAS

6.1 Bibliografia

AMARAL E SILVA, Eder. **A cruzada das crianças**: constelações da infância à penumbra. Seguida da tradução para o português de “Co-ire: album systématique de l’enfance” de René Schérer e Guy Hocquenghem, 1976. 2016. Tese (Doutorado em Psicologia Social) – Instituto de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

ARGEL, Martha; NETO, Humberto Moura. **O vampiro antes de Drácula**. São Paulo: Aleph, 2008.

AS MITOLOGIAS DE BARTHES. João Borba. Disponível em: <<http://projetoquem.com.br/index.php?lang=ptbr&menu=3&submenu=508&detalhe=Txt2>>. Acesso em 15 set. 2016.

BÍBLIA, Português. **A Bíblia Sagrada**: Antigo e Novo Testamento. Trad. João Ferreira de Almeida (1628-1691) e Jacobus op den Akker (1649-1731). 2. ed. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1995.

BARTHES, Roland **Mitologias**. Trad. Rita Buongermino e Pedro de Souza. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega, v. 1**. Petrópolis: Vozes, 1986.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: história de deuses e heróis. Trad. David Jardim Júnior. 26. Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA – Versão 1.0. Editora Objetiva, 2001. (CD-ROM).

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. Trad. Pola Civelli. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

GRAGERT, David; CHUPP, Sam. **The Book of Nod**. Estados Unidos: White Wolf, 1995.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro**: a máscara. Um *roleplaying* game de horror pessoal. São Paulo: Devir, 1994.

MASTERS, Anthony. **Natural history of the vampire**. Harper Collins, 1972.

NECROMANCIA. Verbetes da Wikipédia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Necromancia>>. Acesso em 05 mai. 2018.

O MANUAL PRÁTICO DO VAMPIRISMO [Manuscrito, 1988]. Paulo Coelho. Mimeo./Digital. Disponível em: <<http://paulocoelho.com/foundation/repositorio/Textos-1957-a-1993/1988-01-01-Os-Vampiros.pdf>>. Acesso em 20 nov. 2016.

O DESPERTAR DA BESTA: A ALMA DO EXPRESSIONISMO ALEMÃO E SUA TRADUÇÃO ESTÉTICA NO CINEMA. Alfredo Rubinato. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/01-10/expressionismoalemao.html>>. Acesso em 25 abr. 2018.

OS ATORES DE DRÁCULA E OUTROS VAMPIROS. Juvenatrix. Disponível em: <<http://bocadoinferno.com.br/artigos/2014/08/os-atores-de-dracula-e-outros-vampiros/>> Acesso em 27 abr. 2018.

LITERATURA E(M) CINEMA: BREVE PASSEIO TEÓRICO PELOS BOSQUES DA ADAPTAÇÃO. Maria Cristina Cardoso Ribas. Disponível em: <<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/alceu%2028%20-%20117-128.pdf>> Acesso em 20 abr. 2018.

SAGA (LITERATURA). Verbete da Wikipedia. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Saga_\(literatura\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Saga_(literatura))>. Acesso 07 mai. 2018.

SMITH, Lisa Jane. **O Despertar**. Trad. Ryta Vinagre. São Paulo: Editora Galera Record, 2009a.

_____. **O Confronto**. Trad. Ryta Vinagre. São Paulo: Editora Galera Record, 2009b.

_____. **A Fúria**. Trad. Ryta Vinagre. São Paulo: Editora Galera Record, 2009c.

_____. **Reunião Sombria**. Trad. Ryta Vinagre. São Paulo: Editora Galera Record, 2010.

STOKER, Bram. **Drácula: o vampiro da noite**. Trad. Maria Luísa Lago Bittencourt. 4. ed. São Paulo: Martin Claret, 2012.

RICE, Anne. **Entrevista com o vampiro**. Trad. Clarice Lispector. São Paulo: Rocco, 1976.

_____. **O Vampiro Lestat**. Trad. Reinaldo Guarany São Paulo: Rocco, 1985.

_____. **Príncipe Lestat**. Trad. Alexandre D'elia. São Paulo: Rocco, 2015.

SUCESSO NO CINEMA: ENTREVISTA COM O VAMPIRO COMPLETA 21 ANOS. Camila Galvão. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/cinema/85742-sucesso-no-cinema-entrevista-com-o-vampiro-completa-21-anos.htm>> Acesso em 27 de abr. 2018.

TOURNIER, Michel. **O Rei dos Álamos**. Trad. Joana Morais Varela. Lisboa: Dom Quixote, 1986.

6.2 Cinematografia

NOSFERATU. Título original: Eine Symphonie des Grauens. Direção: F.W. Murnau. Alemanha, Enrico Dieckmann, Albin Grau (para *Prana-Film*), 1922. Película (1h 34 min.), NTSC, P&B.

ENTREVISTA COM O VAMPIRO. (Título original: Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles). Direção: Neil Jordan. Estados Unidos: Warner Bros, 1994. DVD (2h 3 min.), NTSC, cor, legendado.

DIARIOS DO VAMPIRO. The Vampire Diaries. Direção: Marcos Siega. Estados Unidos: The CW, 2009/2010. TV (22 ep., aprox.. 42 min./ep.), NTSC, cor, legendado.