



Do vermelho-sangue ao rosa-choque: o mito do vampiro e suas transformações no imaginário midiático do século XXI¹

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro²
Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

Resumo

O mito do vampiro esteve presente em todas as sociedades, independente do nome que a criatura levava. A ideia do sangue como fonte de energia e, conseqüentemente de juventude, propiciou o desenvolvimento de histórias que tiveram na criação de Drácula de Bram Stoker a sua versão definitiva. Podemos apontar o cinema como o principal responsável pela disseminação do mito do vampiro ao longo do século XX nas suas mais variadas formas: desde o monstro devorador sem alma até o novo estereótipo do romantismo do século XXI. O trabalho, parte de uma pesquisa mais ampla sobre mitos urbanos, visa apresentar as transformações do mito do vampiro e o processo de encantamento e identificação do espectador, principalmente os jovens, com o personagem.

Palavras chave: identificação do espectador; vampiros; produção/consumo cultural e mediações.

As narrativas do cinema e posteriormente, da TV baseiam-se, na maioria das vezes, nos mitos criados ao longo da história do homem. Romance, traições, medos afloram em histórias que ao longo da existência de nossa civilização buscam ilustrar e, por vezes, trazer à luz uma compreensão de nosso estar no mundo, uma explicação possível para os mistérios que envolvem nossa existência. A cultura urbana jovem, muitas vezes pauta-se em diversos mitos. O presente trabalho visa discutir a influência de um dos principais mitos urbanos – o vampiro. Fascinante para os jovens por seu poder, sexualidade, força e poder de vida e morte, este constitui um dos grandes mitos do imaginário urbano do início do século XXI.

Os mitos possuem diversas naturezas. Desde os mitos da criação do homem, dos rituais de fecundidade e outros diversos. No entanto, os que mais fascinam e são continuamente recriados pelo imaginário popular são aqueles ligados aos monstros. Os monstros são entidades que povoam nossa imaginação e vão assumindo características distintas de região para região, e quase sempre apresentam traços que revelam similaridades entre as preocupações comuns ao homem, independente da sua localização geográfica. Assim vemos histórias de lobisomens, mortos-vivos e bruxas, entre outros seres sobrenaturais, que assumem denominações diversas, dependendo dos

¹ Trabalho apresentado no NP Comunicação e Culturas Urbanas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em

Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Design, email: rita_ribeiro@uol.com.br



povos que as criam, mas que trazem a tona os medos primários do homem, frente ao desconhecido. Entre estes mitos, um dos que mais poder exerce sobre o imaginário é o dos seres sugadores de sangue, os vampiros. O sangue é considerado a energia vital do homem há milênios. Da mesma forma, as histórias sobre seres que se alimentam dessa energia também existem em vários povos, surgindo, ainda que sem influência externa de outros povos, com características similares e chamados por diversos nomes.

São milenares as lendas de seres que sugam sangue e energia em várias culturas. No ano remoto de 600 a.C. na China, há registros de um demônio chamado *giangeshi* que bebia sangue; também na Babilônia, Assíria, Egito, Grécia e Roma; o “*katakhanoso*” e o “*baital*” do sânscrito, o “*upity*” russo, o “*upiory*” polonês, o “*urykolaker*” grego. São entidades ou lendas autóctones, isto é, surgiam em cada lugar sem possibilidade de uma interinfluência das mais diversas regiões, pois até no Peru pré-colombiano há registros delas: o “*canchus*” ou “*pumapnicos*”, que bebiam sangue de jovens adormecidos, assim como sacerdotes astecas que bebiam sangue para ter a energia do sol. (COSTA, 2009, p.7.).

Assumindo conotações distintas, o mito do vampiro começa a ganhar força com a literatura de horror do final do século XIX. A partir da publicação de *Drácula* em 1897 pelo irlandês Bram Stoker, o mito do vampiro ganha um caráter universal. As histórias sobre vampiros estão presentes em muitos povos, principalmente do Leste Europeu. Durante séculos eram passadas de pai para filho, gerando lendas e mitos. Na construção de seu personagem, Bram Stoker viajou para a Transilvânia, atual Romênia, em busca de informações a respeito do Conde Vlad Tepes, um personagem histórico da região, que ficou conhecido como O Empalador. Muitas lendas surgiram a partir de sua história, considerado um homem cruel, cuja família dominou a área durante anos.

Drácula era de fato um autêntico príncipe da Valáquia do século XV, que foi frequentemente descrito em documentos alemães, bizantinos, eslavos e turcos do seu tempo, e em histórias de horror populares como um governante cruel, egoísta e possivelmente louco. Ele se tornou mais conhecido pela quantidade de sangue que indiscriminadamente derramou, não apenas o sangue dos turcos infiéis – os quais pelos padrões de seu tempo fariam dele um herói – mas pelo de alemães, romenos, húngaros e outros cristãos. Sua mente engenhosa concebeu todas as espécies de torturas físicas e mentais, e sua maneira favorita de matar fez com que se tornasse conhecido pelo nome de “o Empalador”. (MCNALLY & FLORESCU, 1995, p.18).

O horror do personagem real pode ter sido um impulsionador na constituição de um mito que sobrevive na literatura, em filmes, seriados televisivos. O mito do vampiro, a partir da publicação de Stoker, vem gerando uma série de outras histórias, algumas seguindo fielmente a história de *Drácula*, outras gerando novos personagens, mas



sempre com uma raiz comum ao seu ancestral mais famoso. O personagem de Stoker congrega, ao mesmo tempo, uma atmosfera de fascínio e horror. Nosso trabalho tem como premissa investigar como o mito do vampiro foi, ao longo do século XX e já no decorrer do século XXI, se transformando de acordo com as demandas do público consumidor dos produtos midiáticos. Partimos da premissa do processo de identificação do espectador com os personagens produzidos pela mídia, investigando o fascínio que tal personagem vem exercendo ao longo dos anos, até chegar ao novo estereótipo do vampiro apresentado em recentes produções como as séries *Blood Ties*, *True Blood* e na quadrilogia iniciada por *Crepúsculo* de Stephenie Meyer.

O horror sai dos livros e povoa as telas do cinema

O surgimento do gênero de horror na literatura foi se constituindo ao longo do século XVIII e teve seu auge no século XIX com a publicação de *Frankenstein* de Mary Shelley em 1816, *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis Stevenson em 1886 e, finalmente de *Drácula*, de Stoker em 1897. A época do surgimento do romance de Bram Stoker foi propícia, pois é também um período em que o ocultismo, na contramão da difusão do pensamento científico, se dissemina na Europa.

O ocultismo parecia votado a um definhamento irremediável aos olhos do observador racionalista do século XIX. De fato, hoje vemos que ele constitui um caldo de cultura. A partir de 1848, na Inglaterra, alguns anos mais tarde na França, a tão velha crença nos fantasmas renasceu, já não nas zonas rurais atrasadas, mas nas próprias casas da cidade – e estendeu-se rapidamente. (MORIN, 1999, p.115.).

Mesmo com todos os avanços científicos da época, o temor à morte, sempre inevitável, não podia ser descartado pela ciência, enquanto a promessa de vida eterna preconizada pela igreja tampouco se mostrava uma alternativa confiável. É na ficção, ou nas promessas do ocultismo, que o desejo da vida eterna e da ressurreição encontram seus maiores difusores.

Assim, deixando de lado os recantos sombrios do interior, o gênero de horror difunde suas histórias nas cidades. O cenário urbano, pleno de becos escuros e vielas, é tão propenso a fantasmas e outros monstros quanto o foram as matas e os desertos em outros tempos. O gênero de horror, rapidamente difundiu-se com sucesso e, na transição para a cultura de massas representada pelo cinema, se revela como um dos grandes gêneros do cinema do século XX. Stephen King, um dos maiores escritores de ficção na área do terror, aponta possíveis causas para o fascínio que o gênero de horror exerce:



O horror nos atrai porque ele diz, de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar de boca cheia, aos quatro ventos; ele nos dá a chance de exercitar (veja bem: *exercitar*, e não *exorcizar*) emoções que a sociedade nos exige manter sob controle. O filme de horror é um convite para entregar-se a um comportamento delinqüente, anti-social – cometer atos de violência gratuita, ter condescendência com nossos sonhos pueris de poder, nos render aos nossos medos mais covardes. Talvez, mais que qualquer outra coisa, as histórias ou filmes de horror dizem que não tem problema nos juntarmos à escória, nos tornarmos seres completamente tribais, matar o forasteiro. (KING, 2007, p.38.).

O desejo de rebelar-se, de exercer a violência sem controle, de liberar as pulsões estão na base da maioria das histórias de horror. O fascínio que ele exerce sobre os adolescentes e jovens pode se explicado, em parte, pela sensação de poder, de estar em pé de igualdade com seus inimigos e poder vencê-los ao final da disputa. Isso pode ser percebido com clareza na natureza dos videogames, povoados por monstros, sangue, sensualidade e violência.

Ao analisar a trajetória dos monstros no cinema e nas produções da mídia, percebemos que o mito do vampiro hoje, com mais intensidade, se faz presente desde os filmes, histórias em quadrinhos, RPG, livros e seriados de TV. Entre todos os personagens difundidos pela mitologia midiática o vampiro é o que exerce maior fascínio, principalmente entre o público jovem. Um mito essencialmente urbano, que se acoberta pelas ruas e becos escuros das cidades, o vampiro fascina, pois reúne os ideais de juventude e beleza eternas, do sexo pelo poder de sedução, e da fortuna. Em nossa sociedade, cada vez mais espelhada nos valores do consumo e da busca pela juventude eterna, quem melhor poderia encarnar tal espírito? O vampiro vai, ao longo do século XX, deixando de ser o grande vilão e se humanizando, se transformando, aos poucos, no herói das histórias. Para entendermos melhor essa transição, devemos discutir os processos de identificação do espectador com o herói e demonstrar como o personagem do vampiro, ao longo de sua trajetória na literatura, cinema e televisão, assume a personagem de anti-herói, exercendo um fascínio que leva à criação de diversos produtos para um público sedento... por identificação.

O surgimento do star system e dos heróis no cinema

O surgimento do cinema, e conseqüentemente, o êxito da indústria cinematográfica, em muito deve-se à constituição do *star system*, ou sistema de estrelas, que ainda hoje é responsável pelas imensas bilheteria conseguidas por alguns filmes. Edgar Morin explica que o surgimento do *star system* desde o período do cinema mudo, é fundamental para a formação da figura do herói, baseada nos arquétipos mitológicos.



Em 1919, o conteúdo, a direção e a publicidade dos filmes gravitam ao redor da estrela. O **star system** é, desde então, o coração da indústria cinematográfica. (...) Os grandes arquétipos masculinos se ampliam. O herói cômico se impõe no longa-metragem. Ao redor dos heróis da justiça, da aventura, da ousadia, descendentes fílmicos de Teseu, Hércules e Lancelot, cristalizam-se os grandes gêneros épicos. (MORIN, 1989, p.8.)

Desde sua origem, o cinema como um espetáculo de entretenimento, apropria-se dos temas folhetinescos e do melodrama, histórias que povoavam o imaginário popular disseminadas pela história oral, posteriormente pela literatura para, finalmente, ganhar imagens nas telas.

Espectáculo plebeu em sua origem, o cinema se tinha apropriado dos temas do folhetim popular e do melodrama, nos quais se encontram em estado quase fantástico os arquétipos originais do imaginário: acasos providenciais, a magia do duplo (sósias, gêmeos), aventuras extraordinárias, conflitos edipianos envolvendo padrastos e madrastas, órfãos, segredo de nascimento, inocência ultrajada, morte-sacrifício do herói. (MORIN, 1989, p.11.)

O desencanto advindo após a Primeira Guerra Mundial e em decorrência da Grande Depressão, promove uma mudança no imaginário cinematográfico, que busca uma aproximação maior com os dramas do homem e com seus medos.

Uma vez que as necessidades de assimilação afetiva se dirigem em primeiro lugar aos heróis dos filmes, as estrelas foram o primeiro objeto dessa transformação. Certamente os heróis continuam heróis, isto é, modelos e mediadores. Mas, combinando cada vez mais intimamente, e de forma variada, o excepcional e o habitual, o ideal e o cotidiano, eles passam a oferecer a identificação de pontos de apoio mais e mais realistas. (MORIN, 1989, p.13.)

A figura do herói tende de certa forma a se humanizar, quanto mais situações aproximem suas decisões daquelas que seriam familiares, ou prováveis ao homem comum. À humanização da figura do herói corresponde o amadurecimento do público e a criação do cinema sonoro.

A identificação do homem comum com os personagens dos filmes permite que ele vivencie através do herói seus sonhos mais distantes, viva as aventuras mais audazes, faça conquistas e seja dono de sua liberdade. Situações distantes da vida real da maioria das pessoas, que vivem subjugadas diante de aparelhos feitos para o trabalho, sejam eles máquinas industriais ou computadores sofisticados. Benjamin aponta o processo de identificação do espectador com o filme, como um momento de catarse em que a partir da fruição das imagens o espectador pudesse realizar uma espécie de desagravo diante das máquinas que o oprimem.



Representar à luz dos refletores e ao mesmo tempo atender às exigências do microfone é uma prova extremamente rigorosa. Ser aprovado nela significa para o ator conservar sua dignidade humana diante do aparelho. O interesse desse desempenho é imenso. Porque é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade, nos balcões e nas fábricas, durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem a vingança que o intérprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma sua humanidade (ou o que aparece como tal aos olhos dos espectadores), como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1996, p.179.)

O herói representa para o espectador o seu duplo, aquele que está ali para resolver os conflitos que, intimamente, desejamos que sejam transportados de nossa vida para a tela do cinema. Como a figura do duplo descrita por Morin (1997), que é representada pelo processo de projeção-identificação do espectador, ou como o autor afirma, através de “participações afetivas”. O espectador se reconhece nas atitudes e dilemas enfrentados pelo herói, como se fossem seus. O conflito é então o ponto de união entre o espectador e o herói.

Os conflitos devem promover um encontro com as suas angústias, de forma a gerar uma relação de cumplicidade entre herói e espectador. Cumplicidade que não é unilateral, já que o espectador confia que o herói conseguirá vencer no final, o que, na maioria dos filmes e séries, realmente acontece. Doc Comparato (1995) aponta duas qualidades essenciais do conflito: correspondência e motivação. Essas qualidades proporcionam, quando bem utilizadas, uma reação emocional no público, motivada por simpatia ou solidariedade, empatia ou identificação com a figura do herói, ou ainda, por antipatia ou reação, com relação a um inimigo que também se torna seu.

A correspondência do conflito se dá à medida que a motivação é convincente para o espectador. Assim é criado o ponto de identificação, ou seja, o ponto convergente entre o público e a história.

Normalmente existe uma série de pontos de identificação, que só se percebem quando intervém a emoção: no momento em que nos damos conta de que o problema que a personagem enfrenta também poderia ser nosso. Isso faz com que o espectador diga “se eu fosse ele, não faria aquilo”. Todo conflito possui, por mais absurdas que pareçam as premissas, um ponto em comum – de identificação – com a plateia.. (COMPARATO, 1995, p.150.)

O processo de identificação do espectador com as imagens já se desenvolvia nas primeiras exibições do cinematógrafo dos irmãos Lumière. Nascido como um projeto científico, o cinematógrafo logo vai ganhar seu espaço nas feiras, cabarés, em minutos



boulevards. É no espaço do homem comum que ele se desenvolve. Nos pequenos redutos, para um público que - em troca de um níquel - por alguns momentos abandona sua condição miserável e se transforma no agente secreto, no super-herói ou no milionário sedutor.

Os heróis, que antes existiam apenas nas narrativas, corporificam-se, assumem feições cada vez mais humanas nas imagens produzidas desde o cinematógrafo. Se nas narrativas a figura do herói exercia grande empatia no leitor, pouco a pouco o processo de identificação do espectador com o personagem vai se intensificando nas imagens do cinema.

Mas, se existe o herói, é necessário seu contraponto: o vilão. E é justamente nessa seara que os monstros surgidos na literatura encontram no cinema seu momento de glória, pois para que exista o herói é necessária a existência do inimigo, que possibilita a realização de seus feitos. BRUNEL (1997, p. 471) apresenta as principais características que delineiam a figura do herói e a de seus principais oponentes. O herói é solar e seu inimigo faz parte de um universo tenebroso. Enquanto o herói possui “olhos cintilantes ou claros, cabeleira irradiante, beleza do rosto, silhueta viril, perfil afilado” seus oponentes apresentam-se com “brilho sombrio no olhar, rosto noturno (vilão mal barbeado, feio, sujo, suspeito), às vezes adiposo”. Desde o primeiro conto publicado sobre vampiros, as suas características já são claras. A descrição abaixo é do conto *O Estranho Misterioso*, de autor anônimo, publicado na Inglaterra na *Revista Odds na Ends*, em 1860.

Era um homem de cerca de 40 anos, alto e extremamente magro. Os traços de seu rosto não podiam ser definidos como desinteressantes – havia ali algo de ousado e audacioso - mas a expressão era, no conjunto, qualquer coisa, exceto benevolente. Havia desdém e sarcasmo nos frios olhos cinzentos, cujo olhar, porém, era por vezes tão penetrante que ninguém o suportava por muito tempo. (COSTA, 2009, p.35-36.).

O caráter do herói revela franqueza e lealdade, enquanto o inimigo tem a dissimulação e a traição como principais características. Em outro conto, *O Vampiro*, de John Polidori, que serviu de inspiração para Stoker, o herói, ingênuo e de boa índole, começa, aos poucos a perceber o caráter devasso do vampiro, confirmado pelas observações feitas numa carta recebida de seus preceptores:

[...] a outra era de seus tutores, essas lhe causaram assombro; se pela sua imaginação já passara haver um poder maléfico possuindo seu companheiro, elas pareceram lhe dar razões quase suficientes para tal



crença. Seus tutores insistiam que ele abandonasse de imediato o amigo e frisavam que seu caráter era terrivelmente depravado, pois a posse de irresistíveis poderes de sedução tornavam seus hábitos licenciosos ainda mais perigosos para a sociedade. (POLIDORI, 2009, p.187.).

As representações do bestiário do herói remetem ao seu caráter solar. O leão, a águia, a fênix, o cavalo, animais que vivem ao ar livre. O inimigo ligado às trevas, à noite. Cerca-se por dragões, serpentes, monstros, lobos e morcegos e tem controle sobre eles:

Assim que o estranho apareceu, os lobos abandonaram sua perseguição, tropeçaram uns sobre os outros e uivaram amedrontados. O estranho ergueu então a mão, pareceu fazer um gesto com ela, e os animais selvagens se arrastaram de volta para a mata como uma matilha de cães derrotados. (COSTA, 2009, p.23.).

O quadro social que envolve o universo dos heróis é definido pela contraposição das relações de poder, principalmente poder político e econômico. Enquanto o herói é alguém que é salvador, potente, solitário, justiceiro, um ser à margem do comum, que não se liga a bens materiais, os inimigos são bem situados socialmente, arrivistas que conspiram nas sombras e vivem cercados por conluios, intrigas e mesquinha. Em todas as histórias pesquisadas, assim como nos filmes, o vampiro é alguém de origem nobre, como no caso de Drácula – um conde, que goza de grande fortuna e, por vezes, prestígio social. Assim como os *gangsters*, que fascinam, pois associam a sedução do poder ao fascínio da violência, os personagens do vampiro, seja na literatura, ou posteriormente no cinema e mais recentemente na TV, trabalham com esses elementos. Assim, o vampiro, ao mesmo tempo, inspira temor, mas associa o desejo: de poder, de força e virilidade.

Em uma galeria de bandidos, Drácula certamente competiria pelo primeiro lugar com César Bórgia, Catarina de Médicis e Jack, o Estripador, ganhando não apenas pela quantidade de suas vítimas, mas pelo refinamento de sua crueldade. Para seus contemporâneos a história de sua maldade foi amplamente divulgada – em certos casos por algumas de suas futuras vítimas. A história de Drácula, de fato, foi um best-seller que correu a Europa quatrocentos anos antes de Stoker escrever a sua versão. Muitos dos registros de origem alemã do século XV da lenda de Drácula foram encontrados em arquivos empoeirados de mosteiros e bibliotecas. (MCNALLY & FLORESCU, 1995, p.18).

A constituição do personagem do vampiro é formada por elementos que exercem fascínio na maioria das pessoas, principalmente nos jovens, pois suas características aliam o que a maioria ainda não conquistou: poder, respeito, acesso à sexualidade. Tudo



isso sempre envolto em uma aura de mistério e sedução.

A identificação entre o espectador e o personagem: um pacto de sangue

O fascínio dos personagens a que nos referimos tem origem no processo de identificação do espectador com os personagens, no cinema e na televisão. Morin aponta que a necessidade da Indústria Cultural divide-se no paradoxo entre a repetição de modelos e da exigência do novo. A possibilidade de identificação é uma necessidade iminente para manutenção e aceitação de seus produtos.

O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos. Regras, convenções e gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhes fornecem as estruturas internas. (...) A indústria cultural persegue a demonstração à sua maneira, padronizando os grandes temas romanescos, fazendo clichês dos arquétipos em estereótipos. (MORIN, 2007, p. 26.).

No cinema e na televisão, estes estereótipos são delineados de forma a propiciar uma identificação maior do espectador com os temas e os personagens. Enquanto um gênero, o horror se pauta sobre suas próprias regras e convenções, mas também utiliza dos mesmos dispositivos que propiciam processos de identificação que causem uma sensação de familiaridade com o espectador.

O aspecto ficcional surge na vida cotidiana como uma forma de assegurar um valor adicional à vida banal, um recurso que nos permite fugir do tédio e da melancolia diante das coerções sociais que somos obrigados a aceitar em nosso dia a dia.

O fantástico constitui um elemento importante do dado social, sendo mesmo um elemento de base sobre o qual se elevam, a seguir, cristalizações particulares. A ficção científica, o romanesco, o fantástico pictórico ou cinematográfico são pseudomorfoses, no sentido que O. Spengler dá a esse termo; não são formas novas e inéditas, mas cristalizações particulares numa matriz já existente. (THOMPSON, 2002, p.185.).

Muitas destas cristalizações particulares oferecem uma representação – ainda que indireta - das situações cotidianas, delas extraindo elementos familiares, que possibilitam ao homem uma maior compreensão de si e do mundo que o cerca. O cinema, como uma das formas simbólicas que se desenvolveu no decorrer do século vinte, é um dos principais veículos de disseminação dessas representações, bem como a televisão. Morin mostra como as imagens constroem nossas representações:



As imagens infiltram-se entre o homem e a sua percepção, permitindo-lhe ver o que pensa ver. A substância imaginária confunde-se com a nossa vida anímica, com a nossa realidade afectiva.

A participação é fonte permanente do imaginário. O que nos pode parecer mais irreal tem como origem o que há de mais real. A participação é a presença concreta do homem no mundo: é a sua vida. (MORIN, 1997, p.235).

Através das imagens disseminadas pelo cinema e pela TV, e das representações que elas trazem, o homem descobre seu papel no mundo e estabelece novas relações com seus semelhantes. Essa idealização de personagens e situações traduzidas num filme ou em um seriado televisivo, assim como nos contos ou nas lendas populares, produz uma eufemização, no sentido dado por Maffesoli (2002) como uma idealização, que passam despercebidos na vida cotidiana. Essa eufemização pode ser traduzida, dentre outras maneiras, pelas diversas figuras que assume o herói ou seu duplo – o anti-herói.

Essa relação “totêmica”, que pode assumir múltiplas formas, encontra-se na fascinação que exercem o chefe, a vedete, o herói, o criminoso, etc., onde a força dessa relação reside no fato de encontrarmos nesse totem, nesse ícone, um pedaço de nós mesmos, de nossa vida. Existe uma familiaridade imediata que alimenta sonhos e fantasmas e que, através da dupla relação com o objeto da fascinação, assegura um valor adicional à vida banal. Essa duplicidade é assim como dissemos, uma maneira de se viver a imortalidade. (MAFFESOLI, 2002, p.71-2.).

Christian Metz, por sua vez, ressalta a relação de cumplicidade que se estabelece na relação entre espectador e personagem: “no cinema estamos sempre um pouco divididos, vivendo uma situação de compromisso” (METZ apud COSTA, 1987, p.26.). Vivenciando uma relação de familiaridade com os personagens dos filmes e seriados cria-se por parte do espectador uma cumplicidade, que permite a ele conviver com os dramas a cada filme, ou novo episódio, como se fizesse parte do cotidiano dos personagens tal o grau de envolvimento e reconhecimento que se forma nesta relação espectador/personagem.

Para Maffesoli as imagens (de toda ordem, e em seus vários suportes) são formadoras de todo o corpo social, consumidas coletivamente, aqui e agora, servindo como um fator de agregação que permite perceber o mundo e não apenas representá-lo. Elas forneceriam então vínculos que relacionam todos os elementos do dado mundano entre si, proporcionando um reconhecimento de si através do outro - seja este outro pessoa, idéias ou imagens. As imagens proporcionam uma sacração dos rituais do dia-a-dia e



das representações que constituem o imaginário do telespectador.

Thompson (2007) aponta que o conhecimento de mundo parte de nossa experiência pessoal, próxima no espaço e no tempo, para aquela mediada pela mídia, proporcionando assim uma “mundanidade mediada”. Da mesma forma, nossa compreensão do passado se vê permeada pelos produtos da indústria da mídia, proporcionando assim uma “historicidade mediada”, na qual a tradição oral e a interação face a face se servem cada vez mais destes produtos.

Essa mediação, associada à necessidade constante de renovação dos produtos da mídia proporciona uma constante renovação dos mitos, como em nosso caso, dos vampiros. Essa necessidade de renovação reflete também as transformações ocorridas na estrutura social. Sem estas modificações os personagens perderiam seu fascínio. Basta pensarmos em como os *cowboys* desapareceram do cinema. Os vampiros criados pela mídia, ao longo dos anos, sofrem mutações em seus padrões de comportamento, de forma a melhor adequá-los ao momento sócio-histórico vivido pelos espectadores.

Do vermelho-sangue ao rosa-choque

A evolução dos vampiros na história do cinema é marcada por alguns momentos que são distintivos dentro do mito. Sua primeira grande aparição é em 1922, com *Nosferatu* de Friedrich Murnau, uma adaptação não autorizada pelos herdeiros de Bram Stoker, mas, sem dúvida, uma das mais fiéis adaptações da história do Conde Drácula. Nela, o vampiro é totalmente desprovido da atmosfera de sensualidade que o cinema posteriormente viria a consagrar. O Conde Orlok é um predador, apenas em busca do “precioso sangue”. Criado dentro da atmosfera opressiva do Expressionismo Alemão, *Nosferatu* ainda hoje assusta o espectador por sua ausência de compaixão, e reflete a impotência do povo alemão que vivia a angústia de uma economia descontrolada, frente a forças que não podiam combater.

Nos Estados Unidos, o Conde Drácula faz sua primeira aparição nas telas no filme *Drácula*, de 1931, dirigido por Tod Browning. Os filmes de terror tiveram seu apogeu nesse país na década de 30, coincidindo com o período da Grande Depressão. Interpretado pelo húngaro Bela Lugosi, que com sua interpretação elegante e sotaque acentuado criou a linha mestra que definiria o personagem durante todo o século XX e neste que se inicia, a adaptação também é bastante fiel ao Conde sanguinário de Stoker.



A transição do vampiro demoníaco e assustador para o anti-herói começa, no cinema com a adaptação de John Badham³ (1979). Protagonizada por Frank Langella a história mostra um vampiro sensual e, pela primeira vez, traz uma atmosfera de romance. O marco que muda definitivamente a personagem é *Dracula* de Bram Stoker (1992), dirigido por Francis Ford Coppola. Se até então o vampiro era sinônimo de lassidão, o Conde, interpretado por Gary Oldman carrega uma atitude *dark* e melancólica, que foi de encontro ao espírito dos jovens que se espelhavam no movimento *dark* e nos futuros góticos.

Dracula de Coppola é o homem do final do século, atormentado por seu sucesso, pelas paixões efêmeras e pelo ideal do amor eterno. Mais humano impossível. A partir do filme de Coppola, uma nova vertente do vampiro começa a se desenvolver, com a humanização da figura do vampiro. De monstro poderoso, começamos a perceber as nuances do homem e a dualidade do personagem. Outro exemplo pode ser visto no vampiro existencialista interpretado por Brad Pitt no filme *Entrevista com o Vampiro* (1994), dirigido por Neil Jordan e baseado no *best-seller* de Anne Rice. Com um elenco estelar encabeçado por Tom Cruise, o filme contrapõe o caráter libertino do vampiro Lestat (Cruise) à compaixão demonstrada por seu companheiro Louis (Pitt).

Outro vampiro que sai, agora das páginas dos quadrinhos é Blade, personagem criado pela Marvel Comics. *Blade* (1998) é o anti-vampiro. O anti-herói, meio homem, meio vampiro, que ao contrário dos outros vampiros, anda durante o dia e dedica sua vida a combater os seres noturnos e defender a raça humana. O filme passa-se na época contemporânea, foi estrelado por Wesley Snipes teve ainda duas continuações e uma série para TV.

O século XXI começa para os vampiros com *Dracula 2000* de Wes Craven e pela trilogia *Anjos da Noite*, criada pelo diretor e roteirista Len Wiseman que narra o confronto entre vampiros e lobisomens. O universo dos vampiros, definitivamente instala-se nos centros urbanos. A atmosfera *dark* combina o preto das roupas, maquiagem, com o espírito solitário dos agora heróis. E ainda, um outro elemento compõe o cenário: o rock. A ambientação, roupas e trilhas sonoras dos filmes revela a

³ Diversas outras adaptações foram criadas tendo o mito de *Dracula* como fonte. Desde os clássicos da produtora inglesa Hammer nos anos 60, estrelados por Christopher Lee, até as paródias como *A Dança dos Vampiros* (1967), de Roman Polanski. Não nos ateremos a estas produções, pois, mesmo importantes fogem ao nosso enfoque neste trabalho.



influência do estilo de milhares de jovens que se identificam com a melancolia e o caráter noturno dos vampiros.

Já no final de década um novo perfil de vampiro começa a se delinear nas produções tanto na literatura como no cinema e TV. Uma das primeiras mudanças aparece na série *True Blood*. Baseada nos livros de Charlaine Harris⁴, a série produzida por Alan Ball em 2008 está em sua segunda temporada de exibição no Brasil. O ponto de partida das histórias é a integração dos vampiros à sociedade, já que foi criado um sangue sintético, evitando que estes ataquem os humanos. Com isso, os vampiros podem andar livremente entre humanos, não sem causar conflitos e estranhamento. A trama gira em torno da jovem Sookie Stackhouse (Anna Paquin), uma garçonete telepata que se apaixona pelo vampiro Bill Compton (Stephen Moyer).

Outro produto focado nos vampiros é *Blood Ties*. Série canadense criada em 2006 a partir dos livros de Tanya Huff (ainda sem tradução no Brasil). A protagonista é Vicki Nelson (Christina Cox), uma detetive particular que está perdendo a visão devido à retinose pigmentar. Ela se une ao vampiro Henry Fitzroy (Kyle Schmid), que é um filho ilegítimo de Henrique VIII e passa a investigar casos sobrenaturais, enquanto se divide entre a paixão pelo ex-namorado detetive e o vampiro romântico e desenhista.

O último grande lançamento é a quadrilogia de Stephenie Meyer: *Crepúsculo*, *Lua Nova*, *Eclipse* e *Amanhecer*. Os livros contam a história de amor entre a adolescente Isabella Swan e o vampiro Edward Cullen. Os dois primeiros livros já foram filmados. *Crepúsculo* tornou-se um fenômeno midiático, comparável apenas ao efeito catártico do filme *Titanic* (1997) de James Cameron que arrastou levadas de adolescentes ao cinema. O segundo filme já contou com um orçamento muito maior que o primeiro, baseado no grande sucesso de vendas, não apenas de bilheteria, mas de produtos agregados.

Crepúsculo não é um filme de terror. Assim como *True Blood* e *Blood Ties*, o sobrenatural é um elemento diferenciador do personagem do vampiro, que, nem de longe, ocupa o lugar central. Nessas três séries os vampiros gravitam em torno de mulheres. Vemos aí uma nova abordagem do vampirismo. Os três personagens deixam de ser monstros aterradores e se transformam nos novos príncipes encantados do milênio. Eles garantem proteção às mulheres amadas, poder e juventude. E, é claro, são produtos midiáticos destinados mais ao público feminino. As belas, portanto,

⁴ No Brasil apenas um de seus livros foi traduzido, com o título de *Morto até o anoitecer*, em 2008.



domesticaram as feras.

Concluindo

O mito do vampiro esteve presente em todas as sociedades, independente do nome que a criatura levava. A ideia do sangue como fonte de energia e, conseqüentemente de juventude, propiciou o desenvolvimento de histórias que tiveram na criação de Drácula de Bram Stoker a sua versão definitiva.

Podemos apontar o cinema como o principal responsável pela disseminação do mito do vampiro ao longo do século XX nas suas mais variadas formas: como o monstro devorador sem alma, como o personagem de comédias e seriados infantis, como o novo estereótipo do romantismo do século XXI.

O que importa, no entanto, é perceber que o mito se adequa ao momento sócio-histórico vivido. Em tempos de depressão ele encarna os temores que permeiam a sociedade. Em tempos de paz, permite-se romance. E num momento em que o público feminino se transforma em consumidor preferencial do mito, ele se humaniza, ganha contornos mais suaves, mais femininos e protetores. O imprescindível é que o personagem crie uma identificação com o espectador.

Mas, o que não podemos nos esquecer é que, por trás da máscara do vampiro estão todos os males criados pelo homem. Mesmo que ele prometa a vida eterna, o poder e a beleza, o diabo sempre cobra suas dádivas.

Referências bibliográficas:

- BRUNEL, *Dicionário de Mitos Literários*. São Paulo: José Olympio Editora, 1997.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1996. v.I.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- COSTA, Flávio Moreira (Org.). *Contos de vampiros*. Rio de Janeiro: Agir Editora, 2009.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1994.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- KING, Stephen. *Dança macabra*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- MACNALLY, Raymond T. , FLORESCU, Radu. *Em busca de Drácula e outros vampiros*. São Paulo: Mercuryo, 1995.
- MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.



MAFFESOLI, Michel. *Elogio da razão sensível*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2008.

MORIN, Edgar. *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX. O espírito do tempo: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007. V.1.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX. O espírito do tempo: necrose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007. V.2.

POLIDORI, John. O vampiro. In: COSTA, Flávio Moreira da (Org.). *Contos de Vampiros*. Rio de Janeiro: Agir Editora, 2009.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade*. Petrópolis: Vozes, 2002.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna*. Petrópolis: Vozes, 2007.