The Blood is the Life

Sensação e materialidade na mitologia vampírica[1]

Yuri GARCIA[2]
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O vampiro é uma entidade mítica que habita o imaginário coletivo com uma interessante mutabilidade e adaptabilidade ao longo dos anos. Em suas diversas formas, conseguimos sempre trazer sua figura arquetípica como uma metáfora para diversas questões humanas. Embora o campo hermenêutico seja o local onde a imagem vampírica se fixa com mais intensidade, é através de uma dimensão mais voltada para os estudos da materialidade que conseguimos compreender a corporeidade, afetações e sensorialidades. Sua relação de dependência com o sangue revela uma vulnerabilidade que é acentuada quando lembramos as diversas formas existentes de matar um vampiro. Tal fragilidade nos faz pensar sua imortalidade como ser e como personagem mítico.

PALAVRAS-CHAVE: vampiro; materialidade; personagem; comunicação.

INTRODUÇÃO

A tecnologia é uma dimensão vital e intrínseca da existência humana. A partir do momento em que nos recusamos a aceitar as estruturas elementares do que nos é dado pela natureza, estamos desenvolvendo uma nova forma de fazer as coisas. O primeiro osso ou pedra utilizado como ferramenta iniciaram uma nova forma de operar construída a partir de uma invenção tecnológica humana. McLuhan utiliza o conceito de artefato para refletir acerca das inovações tecnológicas do homem. De acordo com tal ideia, um computador é uma tecnologia assim como uma colher. E expandindo mais tal percepção, conseguimos ver que leis, a linguagem e qualquer invenção cultural para a modificação do estado natural é um artefato.

Autores como McLuhan foram acusados de determinismo tecnológico[3] e desprivilegiados pela comunidade científica durante anos. Tal fato comprova que os estudos

[1] Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares no GP de Teoria da Comunicação no XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado em Manaus de 04 a 07 de Setembro de 2013.

[2] Mestrando em comunicação pelo PPGCom da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Email: yurigpk@hotmail.com

[3] Para mais detalhes, ver PEREIRA, 2006.

sobre as materialidades da comunicação se encontram em uma posição de desvantagem em relação a uma longa tradição dominante da hermenêutica nas Ciências Humanas. Nos anos 80, podemos encontrar alguns estudos retomando a questão da materialidade para nos trazer um novo paradigma acerca das possibilidades investigativas com nomes como Hans Ulrich Gumbrecht e Karl Ludwig Pfeiffer tentando organizar uma sistematização de tal pensamento (Cf. FELINTO; ANDRADE, 2005).

Diante de um contexto trazido por novas tecnologias que nos fazem questionar o papel do indivíduo e dos meios, McLuhan é retomado nos últimos anos graças a seu interesse pela dimensão material dos fins comunicacionais. Em sua teoria, o alfabeto é apontado como fator determinante de uma cultura visual com um alto grau de abstração e arbitrariedade simbólica (Cf. McLUHAN, 1992, c. 1). O pensamento tradicional[4] começa a ser insuficiente diante de novos meios que ameaçam o domínio da visão como principal sentido na sociedade escrita. Uma nova ciência é proposta, analisando as emoções, os meios, os corpos; procurando pensar tudo que a velha ciência havia descartado e/ou identificado como menos importante[5].

Um conjunto de pensadores vem sendo comumente etiquetados como representantes de uma "teoria da mídia alemã", problematizando as mídias e implementando uma necessidade metodológica de estudo das materialidades. Contudo, é necessário aprender com os erros do passado, evitando sair de um domínio do campo hermenêutico para ir direto a um domínio da materialidade. A idéia de tal estudo é apresentar uma opção, uma outra perspectiva e não se oferecer como um substituto. "Mais que isso, ele permite perceber que não se trata de sugerir uma epistemologia absolutamente nova, mas antes de encarar de maneira renovada uma noção bastante tradicional" (FELINTO, 2001). Em "Material Cultures, Material Minds", a arqueóloga e antropóloga, Nicole Boivin, expõe as dicotomias passadas que não reconheciam, ou apenas aceitavam o "material" como um mero agente passivo, em um processo de compreensão baseado em interpretação e representação. E enquanto destaca a necessidade de um olhar mais atento aos sentidos, sensações, experiências e subjetividade, ressalta que "entretanto, isso não é para substituir um polo da dicotomia por outro[6]" (BOIVIN, 2008, p.92).

[4] Termo utilizado por Nicole Boivin para determinar o domínio hermenêutico no pensamento ocidental.

[5] McLuhan explicita a diferença entra Nova Ciência e Velha Ciência em seu livro "Laws of Media".

[6] Tradução nossa de " However, this is not to replace one pole of dichotomy with another."

Ou seja, os estudos sobre a materialidade surgem não como a nova aplicação metodológica capaz de resolver a complexidade, mas como uma renovada proposta que, junto com os tradicionais métodos existentes, possa procurar esclarecer alguns pontos através de novas perspectivas e ampliar o conhecimento das ciências humanas. Embora reconhecidamente seja ainda considerada muito nova e não possua uma metodologia muito bem delineada, possui a vantagem de não se ater a um objeto definido ou recortado, podendo ser explorada e aplicada em uma gama de diferentes estudos possuindo um campo extremamente transdisciplinar.

Nesse contexto, vale analisarmos os conteúdos da criação mitológica, literária e cultural do homem e sua relação com seu criador. Alguns personagens folclóricos, literários e/ou fílmicos podem desvelar interessantes articulações que revelem questões para estudo. Destacamos o vampiro por ser uma entidade que transita nas narrativas destacadas acima com um caráter extremamente mutável. Sua origem pode ser traçada até alguns mitos da antiguidade, alcançando, a partir da idade média, uma imagem do terror que habita com mais persistência nosso imaginário. Entre os seres sobrenaturais que se tornaram famosos por flertar com sua condição pós-morte, esse seria o que mais se aproxima de nós em seu aspecto, intenções e materialidade.

Os fantasmas, baseados em inspirações religiosas e filosóficas sobre a continuidade do espírito, atuam como heróis ou vilões em diversos contos, porém sempre trazendo a recordação de sua humanidade em uma figura que possui uma corporeidade espectral. O personagem do morto-vivo (que de certa forma se assimila muito a um fantasma) não possui tamanha facilidade de transição nas tramas, contudo traz uma ligação maior conosco no aspecto do corpo físico. Entre eles, os zumbis com seu corpo putrefato são movidos instintivamente sem nenhum raciocínio aparente. O fato do ser humano possuir uma capacidade de pensamento mais complexa cria uma lacuna com a figura do zumbi que se mostra como um ser desprovido, inicialmente, de qualquer capacidade de pensamento mais abstrato. Por outro lado, o vampiro é um ser demoníaco e potente que calcula seus movimentos e espera o momento exato de atacar. Seu pensamento é similar ao nosso e suas motivações são diferentes. Mas seriam suas motivações tão diferentes mesmo?

Esse estudo tenta aproximar a figura do vampiro da figura do homem, contextualizando seu desenvolvimento como imagem arquetípica moderna. Uma análise a partir do campo das materialidades pode revelar interessantes articulações sobre sua corporeidade.

Com um melhor entendimento da corporeidade do vampiro, podemos pensar sua relação tanto com o sangue, que se mostra como um componente vital de sua sobrevivência, como com as ferramentas utilizadas para combatê-lo. Tais utensílios usados contra o vampiro também destacam uma importante característica atribuída a essa entidade: a imortalidade. Pois se é possível matar um vampiro e a ideia da durabilidade de sua existência está diretamente ligada a uma dependência de sangue como nutriente necessário a sua sobrevivência, há uma fragilidade em sua condição imortal.

O relacionamento com o sangue também se mostra como uma vulnerabilidade. A frase "*The blood is the life*"[7] pode desvelar diversas características desse personagem. Devemos questionar essa durabilidade e permanência do vampiro como ser imortal. Com uma análise de suas sensações, afetividades e materialidade, buscamos compreender como essa imortalidade se dá. Pois, se existem formas de matar um vampiro como esse vampiro pode ser imortal?

VAMPIROS

"No pescoço e no peito tinha manchas de sangue,
e na garganta as marcas dos dentes cruéis que haviam aberto as suas veias."
John William Polidori
O Vampiro

A origem da crença no vampiro como entidade é nebulosa. Embora seja possível encontrar semelhanças com tal representação entre as lendas mais antigas da mitologia babilônica (Lilith), greco-romana (Lâmia) ou hindú (Kali), tal ligação se faz mais baseada em uma aproximação devido à nossa criatividade do que em dados concretos. Uma possível leitura freudiana do mito nos diria que na realidade, o vampiro encena o retorno do reprimido. Mesmo com uma grande simplificação contida nessa perspectiva, algo interessante se destaca a ser analisado. A figura vampírica revela muito mais sobre nós do que pode parecer à primeira vista. Segundo Nina Auerbach, "[...] o que os vampiros são em

[7] STOKER, 2005, p.169

qualquer dada geração é uma parte do que eu sou e do que meus tempos se tornaram.[8]" (AUERBACH, 1995, p.1)

A humanidade se coloca questões sobre a durabilidade da vida, o medo de seu término e o que seria a morte. As tentativas de explicar tais dúvidas circulam por diversos ramos como filosofia, teologia e biologia. A criatividade humana, enquanto impotente sobre sua data de validade e uma resposta definitiva sobre a possibilidade de uma continuação pós-vida, cria personagens e histórias que permitam imaginar a eternidade e, segundo Peter Weibel, se recriar como um fantasma, monstro ou vampiro[9].

A data e lugar onde a figura do vampiro surge são desconhecidos ou estabelecidos baseados em diferentes leituras sobre sua origem, mas podemos afirmar que na Europa, durante a Idade Média, tal ideia ganha grande repercussão. Uma das características desse período é a falta de iluminação em localidades como praças, campos e ambientes abertos em geral. Com uma dependência da luz de fogueiras, lareiras e velas, não havia postes para iluminar as ruas durante a noite e avistar alguém andando sozinho em tal escuridão era algo estranho. Entretanto era algo que por diversos motivos comuns podia acontecer, porém sempre sendo possível que causasse medo entre os desavisados. As questões médicas da época surgem também como um importante fator causador de desconfianças. Doenças como porfiria, raiva, peste e cólera, e patologias como a esquizofrenia traziam sintomas e comportamentos que podem ser similares aos imputados aos vampiros da idade média. Assim como o desconhecimento de infecções, bactérias e vírus causavam mortes que eram atribuídas a entidades míticas por uma falta de explicação concreta. Outro ponto importante a ser analisado é a religiosidade e o alto grau de superstições dominantes na Europa da idade média.

> A emergência do vampirismo coincide exatamente com o fim da caça às bruxas na Europa e tomou o seu lugar, como se as pessoas daquele tempo tivessem a necessidade de exorcizar seus temores, necessidade de uma explicação para os males que as atingiam, aquelas epidemias repetidas de peste ou de cólera. (LECOUTEUX, 2005, p.159)

A religiosidade e a superstição têm importante papel na criação de mitos ao longo da história. Na antiguidade, templos dedicados a Plutão (Hades), chamados *Ploutonion*, eram construídos perto de cavernas tóxicas, pois se acreditava que na realidade tal lugar era a entrada para os mundos dos mortos, ou a porta do inferno. O mito do vampiro acaba

[8] Nossa tradução de "[…] what vampires are in any given generation is a part of what I am and what my times have become." (AUERBACH, 1995, p.1)
[9] "So Man invents stories in which he recreates himself as a ghost, vampire, machine monster or phantom." (WEIBEL, 1996, p.51-52)

surgindo devido a diversos fatores que transparecem nossos medos, crenças, vontades e os atos (por nós praticados) condenados pela sociedade. Os dois últimos fatores citados acima são os mais interessantes em nosso estudo por serem os que mais aproximam a mitologia da nossa essência como seres humanos.

A dificuldade do homem em lidar com sua natureza violenta faz com que criemos personagens que assumam esse lado. O vampiro é o nosso Mr. Hyde, nosso *Doppelgänger* (duplo), serve como um bode expiatório para nossas pulsões. Nós vemos nossa imagem refletida nele. Possuímos uma relação de atração e repulsão. O predador que se alimenta de vidas humanas na literatura pode ser aproximado aos primeiros colonos dos E.U.A. que praticavam canibalismo ou de tribos africanas que possuem a mesma dieta. Se pensarmos a mitologia como uma criação do homem ou como sugere McLuhan, um artefato humano, o vampiro também seria uma extensão do homem: "Todos os artefatos humanos – sejam eles linguagens, ou leis, ou ideias e hipóteses, ou ferramentas, ou roupas, ou computadores – são extensões do corpo humano físico ou da mente."[10](McLUHAN, 1992, p.93)

Através dessa leitura, o vampiro surgiria como prótese do ser humano. Seria a ampliação de alguma característica específica de nossa espécie, ou alguma característica que temos em comum com as demais espécies. Assim, torna-se interessante investigar esse ser e sua ligação com o homem. Seu corpo é um híbrido de nós com alguns animais e crenças espectrais. Sua atuação predatória remete aos nossos instintos mais primários de alimentação, caça e sobrevivência do mais forte. Sua mente e forma de pensar não é totalmente contrária à nossa. Na realidade, podemos aproximar seu pensamento ao nosso ao abordarmos a vontade que o move, a pulsão do vampiro.

Seriam as nossas pulsões tão diferentes das dos vampiros? Para chegarmos a uma resposta para tal pergunta, podemos pensar na figura retratada pela literatura, que é até hoje a que perdura. Dito isso, possuímos três pontos de partida: "O Vampiro" (1819) de John Williams Polidori; "Carmilla" (1872) de Joseph Sheridan Le Fanu e Drácula (1897) de Bram Stoker. As três história possuem inicialmente um ponto em comum que se destaca. A representação do mal oriundo de figuras aristocráticas. Tal leitura é altamente sintomática da época em que as obras foram criadas e por isso se tornam restritas a um contexto que não é o atual e não nos interessam tanto. É interessante ressaltar nessas produções a questão da sexualidade retratada de três formas distintas. Lorde Ruthwen, de Polidori é um ser

[10] Nossa tradução de "All of man's artefacts - whether language, or laws, or ideas and hypotheses, or tools, or clothing, or computers - are extensions of the physical human body or the mind." (McLUHAN, 1992, p.93)

altamente lascivo que se atrai pela possibilidade de corromper suas presas antes de matá-las. O romance destaca sua falta de interesse por mulheres fáceis e sua atração pela inocência. Carmilla, por sua vez é uma vampira que se atrai pelo mesmo sexo. A ideia da homossexualidade nessa obra fica mais aparente. Drácula, no entanto, é um predador másculo, um guerreiro que atrai suas presas com hipnose e morde seus pescoços em circunstâncias que se assemelham a um estupro com uso de força ou de substâncias que deixem a vítima inconsciente. Podemos destacar, que mesmo os dois personagens masculinos, que possuem uma postura altamente heterossexual, deixam uma leve sugestão homossexual em suas relações com suas vítimas homens. Lorde Ruthwen e Aubrey são sutilmente complexos em seus fascínios de um com o outro. Drácula, por outro lado, mesmo sendo o varão que rouba as mulheres dos ingleses, clama apenas para si a posse de Jonathan Harker como seu prisioneiro, se recusando a dividi-lo com suas noivas.

O mito do vampiro literário se estabelece de forma dúbia em relação a sua sexualidade. Enquanto ele é macho, ao penetrar seus dentes em sua vítima, torna-se fêmea ao sugar seu líquido vital e ao ser penetrado por uma estaca (uma forma de matar/anular o vampiro). O ato de sugar o sangue também possui uma relação sexual estabelecida entre dois corpos se pensarmos na acoplagem, dois corpos se tornando um. Contudo, a sexualidade do vampiro se estabelece de forma mais marginalizada:

> Da forma que a vítima fica "suja" por uma mordida de vampiro envolve uma intimidade ilícita, e essas figuras percorrem uma gama de atos sexuais marginalizados contidos em uma inconsciência política: encontros pré-matrimoniais, relacionamentos gays e bissexuais, adultério, traição, poligamia, sadomasoquismo, a sexualidade de crianças, e o espectro adejado do quase desejo de violência sexual.[11] (TYREE, 2009, p.31)

O vampiro representa sexualidades reprimidas do humano, seria um ser mais instintivo e menos racional. Sua postura predatória e sexual remete diretamente a animalidade do homem. De fato, a relação entre o vampiro e os animais é extremamente explícita. Já em sua aparência podemos ver caninos pontiagudos típicos de predadores carnívoros. Em algumas versões ele conversa e controla diversos animais e em outras possui a habilidade até de se transformar neles.

Tais características destacam o vampiro como um monstro. A palavra vem do latim "*monstrum"* que seria algo como "aberração". Todavia, investigando mais a fundo

[11] Tradução nossa de "The way a victim gets 'unclean' from a vampire bite involves illicit intimacy, and these pictures run the gamut of marginalized sex acts contained in the political unconscious: premarital hook-ups, gay and bisexual relationships, adultery, cheating, polygamy, S&M, the sexuality of children, and the hovering specter of quasi-willing sexual violence." (TYREE, 2009, p. 31)

encontramos o verbo "*monstrare"* que significaria "indicar", "apontar", ou procurando uma palavra mais simples, cotidiana e similar, "mostrar". Então, o monstro seria o "que se mostra", ou, "aberração que se mostra" talvez seja mais próximo de um sentido mais específico. Mas há uma necessidade de ser perceptível, uma relação com o corpo e a materialidade. Mesmo sendo similar a um ser humano, sua dentição, palidez mórbida e instintos animais o qualificariam. Sua "monstruosidade" é disfarçada em uma aparência quase humana, entretanto é ressaltada em algumas circunstâncias, como cita Felinto em "A Imagem Espectral":

> A condição sobrenatural de Drácula é denunciada pela ausência de sua reflexão no espelho, como sucede na novela de Bram Stoker (1897) e numa miríade de filmes de vampiros, do clássico *Dracula* (1931) de Tod Browning, a *The Addiction* (1995), de Abel Ferrara. (FELINTO, 2008, p.41)

Sua relação com o espelho incita uma importante característica. Uma corporeidade incorpórea destaca uma disposição paradoxal de seu aspecto físico. O vampiro se apresenta como um desafio a razão com sua condição de morto-vivo. É o inconcebível, o inaceitável do ponto de vista científico. O espelho é um reflexo de uma realidade, não a realidade em si. Sua imagem possui um corpo representado e não o corpo em si. Uma nova perspectiva que proponha uma análise mais material, sensorial e afetiva do vampiro pode complementar e enriquecer o estudo acerca dessa figura.

O vampiro é ume entidade ligada ao plano carnal, às sensações, à materialidade do corpo. Por essa razão, ele é, em certa medida, alheio à dimensão da hermenêutica, da interpretação, ao campo dos significados, do espiritual, do imaterial. No domínio literário, o vampiro encarna uma entidade "desespiritualizada", pura sensação, pura carnalidade. Se literatura foi encarada tradicionalmente como aquilo que tem no sentido e na interpretação o seu núcleo vital, o vampiro talvez possa figurar as forças que resistem à hermenêutica, uma materialidade selvagem que não se deixa capturar por qualquer razão interpretativa. Seu corpo híbrido de humano, lobo, morcego, rato (sempre dependendo da história ou adaptação) não é um problema, mas uma vantagem que ele explora. Beber sangue lhe satisfaz, alimenta, fortalece, dá vida. "*The blood is the life*" é uma das mais famosas frases do romance "Drácula" de Bram Stoker. Além de estar presente no livro, surge em diversas de suas adaptações e nos oferece um importante ponto de análise sobre a perspectiva do vampiro. Sua compreensão é diferente da nossa que é marcada por um tradicionalismo ocidental. O raciocínio por trás do personagem vampírico se aproxima mais de uma abordagem mais oriental com uma visão da relação com o mundo mais direta, em que as

coisas "são" e não "representam" ou "significam". Podemos ver uma situação similar na introdução da obra de Nicole Boivin com a narração de uma experiência que a fez começar a questionar os tradicionais modelos de investigação do ocidente ao se deparar com dificuldades para conseguir compreender uma pequena tribo na Índia e sua forma de explicar a relação existente entre um material (*pili mitti*) e uma deusa (Laksmi).

> [...] Eu questiono, por exemplo, minha interpretação de *pili mitti* como um símbolo de Laksmi. Em minhas anotações, eu recordo claramente de muitas pessoas declarando que *pili mitti* era considerado *ser* Laksmi, ainda assim eu precedi com minha análise como se *pili mitti representasse* Laksmi[12]. (BOIVIN, 2008, p.8, grifo do autor)

O vampiro possui a mesma relação com o sangue, ele não representa vida, ele é a vida. A sua necessidade de sobrevivência está diretamente ligada ao seu caráter predatório, onde a energia de sua vítima é a sua fonte de alimento. A simplicidade da afirmação por trás da frase "*The blood is the life*" mostra o relacionamento direto entre a existência do vampiro e sua nutrição.

Sua relação com o alho funciona como uma reação alérgica. O corpo do vampiro é afetado diretamente pela combinação de propriedades existentes na planta. Suas aversões às ferramentas do cristianismo como o crucifixo ou a água benta afetam-no também, no plano da materialidade. Embora representem uma religião e possuam um caráter altamente simbólico, seu impacto se dá em um dimensão totalmente carnal. Uma cruz não traz lembranças dolorosas ao vampiro e sim o incomoda, porque seu corpo (de alguma maneira) possui uma materialidade vulnerável a um simples objeto de representação da religião católica. Para ele, é um incomodo físico, uma agressão sentida na carne, uma violação de sua aparente imortalidade.

A palavra aparente na frase acima surge como um detalhe de interesse na mitologia do vampiro. Qual a verdadeira dimensão da palavra imortalidade em um ser que apresenta um série de vulnerabilidades? Sabemos que a estaca não é o único recurso utilizado para matar um vampiro. Para numerar algumas surgidas ao longo do tempo, encontramos: decapitação, cremação, exposição ao sol e à água corrente, alergia à água benta, hóstias, crucifixos e alho, vulnerabilidade à prata, entre outras. Há diversas formas que variam de acordo com o vampiro e sua história, sendo que sempre com algo em comum (além da estaca, que aparentemente é universal em todas as versões): a possibilidade de matá-lo

[12] Tradução nossa de "I question, for example, my interpretation of *pili mitti* as a symbol of Laksmi. In my notes, I clearly record many people stating that *pili mitti* was considered *to be* Laksmi, and yet I preceded with my analysis as though *pili mitti represented* Laksmi."

existe. Segundo o autor Matthew Beresford (2008, p.195): "O engodo do vampiro é frequentemente que ele não pode morrer (enquanto se alimentar da força-vital do sangue, energia, etc) e a tentativa da sociedade de emular isso é frequentemente aparente."[13] Se pode ser morto, uma série de conclusões podem surgir.

A primeira conclusão é a de que há um corpo. Se uma estaca pode atravessar é porque há algo a ser atravessado. O espelho seria, na verdade uma ilusão ou uma representação de sua condição sobrenatural. O corpo do vampiro vira algo monstruoso, diferente, desafiador cientificamente, no entanto, real e material.

A segunda conclusão nos levaria a questionar a significação do termo morto-vivo e seus desencadeamentos. A palavra morto-vivo apresenta uma dicotomia interessante de duas condições que não se misturam. A morte é a anulação da vida, a falta de vida e por sua vez, a vida é a resistência a morte. Não há uma possibilidade de um morto-vivo. Seria, na realidade, um re-vivo. Alguém que voltou a vida após ter morrido, alguém que reviveu. O morto era o estado da matéria antes de ser vampirizada. O nascimento de um vampiro o traz de volta a vida. O vampiro é um ser vivo (ou re-vivo).

Sua condição de ser vivo nos faz voltar à célebre frase do romance de Stoker. O vampiro possui sangue e se nutre de sangue. Seu corpo parece funcionar como um receptáculo que apenas se move quando cheio. O esvaziamento seria a morte, pois se o sangue é a vida, esse se torna essencial para um ser que se mostra tão dependente dele.

"A grande inovação do mito moderno foi a de subordinar a vida do vampiro à sua alimentação sanguínea, a fazer crer que ele se nutre daquilo que durante muito tempo foi considerado a própria essência da vida". (LECOUTEUX, 2005, p.175)

IMORTALIDADE

"Os tutores voaram em socorro da irmã de Aubrey,
mas era demasiado tarde. Lorde Ruthwen tinha desaparecido,
e o sangue da sua infeliz companheira suavizara a sede de um vampiro."
John Williams Polidori
O Vampiro

[13] Tradução nossa de "The lure of the vampire is often that he cannot die (so long as he feeds on the life-force of blood, energy, etc) and society's attempt to emulate this is often apparent." (BERESFORD, 2008, p.195)

Na realidade, o vampiro nem sempre foi condicionado à sucção do sangue humano. Sua proximidade com fantasmas, bruxas e lobisomens o fazia ser apenas um ser sobrenatural que perturbava os vivos. Esse padrão começa a se estabelecer com o Dr. Polidori, Joseph Sheridan Le Fanu e Bram Stoker. O casamento entre vampiro e sangue acaba sendo uma colaboração da literatura que se cristaliza no arquétipo moderno do vampiro. O sucesso de tal ideia é comprovado por sua repercussão. O mito do vampiro é totalmente associado ao sangue atualmente.

É interessante perceber que os meios que imortalizam o vampiro como imagem são os mesmos que trazem vulnerabilidade para o seu ser. Enquanto a literatura condiciona a existência do vampiro à uma dieta rígida de sangue humano, o cinema é o responsável por sua primeira morte por exposição ao sol. Em "Nosferatu", filme de F.W. Murnau de 1922, o conde Orlock é morto quando o dia amanhece. O sol faz seu corpo desaparecer como se fosse um fantasma. Já em "O Vampiro da Noite" (Terence Fisher) de 1958 o conde Drácula tem sua pele queimada pela primeira vez pelo sol. Há uma relação interessante entre fragilizar como entidade e imortalizar como imagem.

> Vampiros como indivíduos podem morrer; após quase um século, até o Drácula pode estar sentindo sua mortalidade; mas como espécie, vampiros têm sido nossos companheiros por tanto tempo que é difícil imaginar viver sem eles. Eles prometem uma fuga de nossas vidas maçantes e da pressão dos nossos tempos, mas eles importam porque quando compreendidos apropriadamente, eles nos fazem ver que nossas vidas são implicadas nas deles e que nossos tempos são inescapáveis.[14] (AUERBACH, 1995, p.8-9)

A figura do vampiro, embora suscetível a morte como ser-vivo, acaba sendo imortalizada pelos meios de comunicação. Sua imagem permanece no imaginário coletivo devido a sua continuidade como personagem de diversos conteúdos midiáticos. Está presente em livros, filmes, séries, desenhos animados, jogos e outros produtos da nossa cultura. É representado por uma série de características que compõem seu arquétipo, fugindo, porém de uma estagnação e possuindo uma descrição altamente variada.

Ao se tornar uma figura arquetípica da cultura, o vampiro deixa de ser uma imagem propriamente construída e passa a ser uma série de características e modelos para a formação de uma nova imagem que se adeque ao "padrão vampírico". Podemos chamar de "padrão vampírico" o conjunto de idéias que são atribuídas ao modelo necessário para

[14] Tradução nossa de "Individual vampires may die; after almost a century, even Dracula may be feeling his mortality; but as a species vampires have been our companions for so long that it is hard to imagine living without them. They promise escape from our dull lives and the pressure of our times, but they matter because when properly understood, they make us see that our lives are implicated in theirs and our times are inescapable." (AUERBACH, 1995, p.8-9)

caracterizar este ser. Podemos destacar, a palidez, sensualidade, dentes brancos e afiados, beleza, feiúra, similaridade com animais, coloração diferente nos olhos como alguns dos aspectos físicos que promovem essa gama de imagens.

Entre outras conhecidas características vampíricas estão os poderes sobre-humanos como: força descomunal, velocidade, agilidade, poder de hipnose, poder de voar, transformação em névoa e animais diversos, controle dos animais selvagens e outras.

O vampiro depende da utilização de algumas dessas características (físicas, super-poderes e outras mais) para formar uma imagem. Sua imortalidade como entidade da comunicação "cultural" reside em parte na possibilidade de adequação a diversas realidades diferentes. O vampiro possui uma capacidade de mutabilidade que o permite ser o Edward dos livros e filmes da série "Crepúsculo" e o abominável conde Orlock do filme "Nosferatu" de 1922.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A origem do vampiro como folclore ou mito revela muito sobre nossos temores, superstições e desconhecimentos de alguns fenômenos. Enquanto isso, a literatura utiliza alguns dos conceitos desenvolvidos ao longo da história sobre essa entidade para criar o mito moderno do vampiro.

Passando por Polidori, Sheridan Le Fanu e atingindo seu ápice com Bram Stoker, o vampiro constrói uma imagem em nossa sociedade que assusta por sua proximidade com nossa realidade. Além de sua aparência possuir uma grande similaridade com a nossa, escondido em seus atos e pulsões, encontramos um reflexo de nossa humanidade.

As pulsões dos vampiros são metáforas para nossos instintos e vontades mais primárias. E se analisarmos seu desenvolvimento através uma perspectiva McLuhaniana perceberemos que como uma prótese do homem, sua função é ampliar nossa natureza. Por outro lado, o vampiro também serve como um bode expiatório para nossas pulsões mais reprimidas. Sua sexualidade é latente, dúbia e marginal, representando o que a humanidade esconde em sua privacidade.

Sua ligação com o mundo animal reflete um vínculo que possuímos com a natureza e cada vez mais mascaramos com nossas noções de civilidade. Sua monstruosidade remete algo que possuímos dificuldade de relacionar: as aberrações, as deformidades e tudo aquilo que foge a um padrão de "normalidade". O corpo do vampiro é um híbrido entre humano,

animal e sobrenatural e sua relação com o espelho que não mostra seu reflexo pode ser uma indicação de um pensamento de representação e simbolismo das sociedades ocidentais.

Sua relação com as dimensões que a hermenêutica ignora revela uma perspectiva sobre seu pensamento, seu corpo e suas afetações carnais que pode ser estudada através de uma abordagem que privilegie a materialidade. Através de uma análise de sua corporeidade e sua necessidade de se alimentar de sangue, destacamos uma vulnerabilidade existente no vampiro.

A existência do vampiro passa a ser condicionada ao sangue e a evitar um série de situações e utensílios que podem o matar. Essa questão mostra que a imortalidade do vampiro é na verdade uma compreensão equivocada sobre sua condição. Por poder ser morto, o vampiro é um ser mortal. O morto-vivo não pode estar morto pelo caráter totalmente dicotômico que essas duas palavras exprimem. O vampiro é uma ex-morto ou um re-vivo.

Sua sobrevivência, porém, é garantida através de necessidade de sangue. Servindo como principal (na maioria dos casos, única) fonte de nutrição, possui uma relação direta com a vida do vampiro. Mas isso não quer dizer que a imortalidade do vampiro é uma ideia que deva ser descartada. Na realidade, tal ideia deve ser apenas adaptada. Ela surge através de sua utilização como figura arquetípica do nosso inconsciente, propagado pelos meios de comunicação. A literatura e o cinema são os maiores responsáveis pela continuidade do vampiro, conferindo-lhe um caráter mutável para se adaptar a diversos contextos e realidades de diferentes épocas e locais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUERBACH, Nina. **Our Vampires, Ourselves**. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

BERESFORD, Matthew. **From Demons to Dracula**: The Creation of the Modern Vampire Myth. Reaktion Books Ltd, 2008.

BOIVIN, Nicole. **Material Cultures, Material Minds**: The Impact of Things on Human Thought, Society, and Evolution. Cambridge University Press, 2008.

FELINTO, Erick. Materialidades da Comunicação: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. **Ciberlegenda** – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, n.05 (Edição especial), 2001, online.

Disponível em: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308> Acesso em: 05 jul. 2013.

_____. **A imagem espectral**: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica. Ateliê Editorial, 2008.

_____; PEREIRA, Vinícius Andrade. A vida dos objetos: im diálogo com o pensamento da materialidade. **Contemporânea** – Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBa, 3(1). 2005. P. 79-98.

HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

LECOUTEUX, Claude. **História dos Vampiros**: Autópsia de um mito. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

McLUHAN, Herbert Marshall; McLUHAN, Eric. **Laws of Media**: The new science. University of Toronto Press, 1992.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos. **UNIrevista**, v.1, n.3, P. 1-10, julho de 2006.

PEREZ, Gilberto. **The Material Ghost**: Films and their Medium. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1998.

STOKER, Bram. **Dracula**. United States of America: ICON Classics, 2005.

TYREE, J. M.. Warm-Blooded: True Blood and Let the Right One In. **Revista Film Quarterly**, vol.63, No.2, 2009, pps 31-37.

WEIBEL, Peter. Phantom Painting. In: **New Paintings for the Mirror Room and Archive in a Studio off the Courtyard by David Reed** (exhibition catalogue). Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, 1996.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

Nosferatu – Uma Sinfonia do horror. Filme. Dir: F. W. Murnau. Alemanha: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal; Prana-Film GmbH, 1922. 94 minutos.

O Vampiro da Noite. Filme. Dir: Terence Fisher. Reino Unido: Hammer Film Productions, 1958. 82 minutos.

The Addiction. Filme. Dir: Abel Ferrara. EUA: Fast Films, Guild, October Films, 1995. 82 minutos.