

## *He Had no Reflection: vampirismo, percepção e as imagens técnicas*<sup>1</sup>

Erick Felinto

It was many years ago that I became what I am. I was trapped in this life like an innocent lamb. The brim of my hat hides the eye of a beast. I've the face of a sinner but the hands of a priest. Oh you'll never see my shade or hear the sound of my feet, while there's a moon over Bourbon street.  
(Sting, *Moon over Bourbon Street*)

**T**udo aquilo que insiste em retornar da morte perturba a segurança e a elegância do tempo. As certezas se desmoronam e penetramos num território nebuloso, onde sombras tomam o lugar das coisas e reina uma noite sem horas. Assim são os vampiros, fantasmas e zumbis: criaturas aparentadas que sofrem de uma crônica falta de densidade e insubmissão à temporalidade. São todos essencialmente imagens e, como puras imagens, frequentemente carecem de reflexão. São expressões de ansiedades culturais que as salas escuras e as telas de cinema jamais se cansaram de projetar. Mas os vampiros talvez formem uma categoria à parte: com seus poderes hipnóticos e seu apelo erótico, têm seduzido os espectadores desde os primórdios da história do cinema. A representação nas telas dessa sua singular habilidade psíquica – a hipnose – já foi brilhantemente interpretada como alegoria do que se acreditava constituir parte dos poderes tecnológicos da arte cinematográfica (Cf. Andriopoulos, 2008)<sup>2</sup>. De fato, uma especulação largamente difundida, a partir de meados da primeira década do século XX, sugeria a capacidade do cinema não apenas de influenciar o psiquismo dos espectadores, senão também de controlá-lo por completo. Nesse sentido, as figurações cinematográficas do vampiro podem conjurar mais que imagens tipicamente arquetípicas ou psicanalíticas (de sexualidade, morte e imortalidade, por exemplo). Elas podem denotar uma intrigante

conexão entre essas criaturas da noite e as ansiedades culturais engendradas na esteira das tecnologias de reprodução da imagem e do som. Em meu livro *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica* (2008), busquei traçar as linhas fundamentais de uma fenomenologia da imagem fantasmagórica nas relações que o imaginário cultural estabeleceu, ao longo da história, entre mídias e representações da espectralidade<sup>3</sup>. Nada mais lógico, portanto, que passar dos fantasmas aos vampiros. Afinal, como nota Claude Lecouteux em sua genealogia histórica do mito, o vocábulo “vampiro” designou inicialmente os fantasmas, “antes de ser aplicado aos sugadores de sangue” (2003: 80). Quero, pois, sugerir uma leitura da imagem vampírica em moldes semelhantes. Tal leitura não é exatamente sem precedentes. Ela comparece, por exemplo, no interessante ensaio de Stacey Abbott sobre o *Nosferatu* de Murnau: “feito de imagens fixas, de sombras fantasmagóricas dos mortos que são reanimadas através de meios tecnológicos, o cinema apresenta significativos paralelos com o vampirismo” (2004: 3).

O vampiro surge, assim, como figura que condensa séries de significações exprimindo discursos, práticas e imaginários sociais. De modo mais específico, ele encena, microscopicamente, um conjunto de representações sobre as experiências tecnologicamente mediadas – cuja aura de mistério e fascínio talvez nunca tenha sido tão forte quanto no final do século XIX, época da invenção do cinematógrafo e também da consolidação da versão moderna do mito, com o *Drácula* de Bram Stoker. Nesse sentido, o romance de Stoker é exemplar em sua enumeração de novidades tecnológicas como o gramofone, o telégrafo e a máquina de escrever. Abbott observa, com argúcia, que é precisamente o cinema a forma tecnológica cuja ausência mais fortemente se faz sentir no texto. Em 1896, aproximadamente um ano antes da publicação do livro, Londres assistiu à primeira exibição pública do cinematógrafo. A explicação simples dada a essa ausência talvez não seja inteiramente satisfatória, mas é inquestionavelmente coerente. O cinema já não se caracterizava, então, como uma tecnologia *nova*, mas sim um novo estágio do longo desenvolvimento de aparatos nos quais a visão ocupava lugar central: a lanterna mágica, a fotografia, os raios X, etc. E não há dúvida de que, apesar de tratadas como realizações tipicamente modernas, tais tecnologias “eram igualmente percebidas como sobrenaturais” (*uncanny*) (Abbott: 4).

Por outro lado, é inegável que o cinema se firmava, então, como a mais sobrenatural das tecnologias. Sabemos que os modernos dialogaram intensamente com o universo de referências dos “primitivos”, e Rachel Moore demonstra amplamente as conexões entre algumas das primeiras percepções sobre o cinema e o domínio da magia e do sobrenatural estudados por antropólogos como Evans-Pritchard e Marcel Mauss. “As práticas da atração, distração, tatilidade, choque e repetição”, diz ela, “constituem não apenas o repertório tradicional do filme, mas também dos curandeiro e feiticeiros” (2000: 11). Cinema, magia, hipnose e fantasmagoria mantiveram através dos anos um romance que muitas das abordagens contemporâneas

parecem ter esquecido. Mais que a fotografia, mais que o fonógrafo, o cinema, como já se notou diversas vezes, foi responsável por engendrar duplos espectrais que desestabilizaram as seguranças dos sujeitos modernos, submetendo-os a uma espécie de vampirismo psíquico traumático. Tudo isso torna ainda mais difícil explicar o sequestro do cinematógrafo nesse clássico da literatura de vampiros que foi o Drácula de Stoker.

Significativamente, essa ausência foi notada também pelo teórico cujo fascínio com gramofones, filmes e máquinas de escrever o levou a tomar esses aparatos como os grandes marcos do sistema discursivo moderno, e equivalentes aos regimes lacanianos do real, imaginário e simbólico. Em *Draculas Vermächtnis* (“O Legado de Drácula”), Friedrich Kittler assinala que “a fantasmização de Drácula foi realizada por meio dos filmes” (1997: 83). Se Stoker não imaginou o vampiro defrontando-se com o cinema, o próprio cinema encarregou-se disso. A bem da verdade, Kittler não teria podido então mencionar o exemplo do *Drácula* de Coppola (1992), lançado 10 anos precisamente após a publicação de seu ensaio. Ali, ao lado do fonógrafo e da máquina de escrever, Coppola inclui e dá destaque ao cinema, fazendo o aristocrático conde afirmar sobre o cinematógrafo: “astounding... there are no limits to science...”. Uma cena mais que curiosa: a aristocracia aprova e percebe valor científico nessa arte dirigida ao entretenimento das massas proletárias. É a (quase) proletária Mina quem a encara com desprezo, respondendo: “how can you call this science?”. Foi, portanto, *no e através* do cinema que Drácula e outros vampiros viveram plenamente suas existências fantasmagóricas. E numa relação tão visceral com a materialidade do meio que outro filme inspirado pelo conde (e mais diretamente, pela clássica interpretação de Murnau) chegou a figurar a destruição solar do vampiro por meio de imagens da película em combustão. Em *A sombra do vampiro* (2000), de Elias Merhige, o ator que faz o papel do conde Orlock é, efetivamente, um vampiro cuja essência se confunde inteiramente com a tecnologia emergente do cinema. Em outra cena do filme, Orlock coloca sua mão em frente ao projetor de modo a observar sua própria sombra na tela. Essa sequência, na qual o cinematógrafo “captura” e “projeta” parte do corpo vampiresco, nos apresenta, assim, “uma simbiose mais que uma oposição entre o vampiro e a tecnologia, uma simbiose que é chave para a representação do vampiro no cinema” (Abbott, 2004: 3).

Nada poderia ser mais apropriado que a equiparação desse corpo (espectral) com a ilusão cinematográfica. Para Kittler, Drácula é uma encenação do grande Outro, “que nenhum espelho pode refletir” (1997: 61). Esse que, sempre invisível e inalcançável, comanda, porém, todas as ações como um titereiro em furtiva manipulação das marionetes de carne e osso. Enquanto isso, a diligente Mina almeja uma carreira moderna e independente no jornalismo que ela pratica de forma incipiente registrando seu diário. O problema é que “segundo as condições tecnológico-discursivas de 1890, as mulheres têm duas opções: a máquina de escrever ou o

vampirismo” (op. cit.: 70). Mas aqui não se trata, efetivamente, da escrita jornalística, nitidamente reservada aos homens. Para as mulheres, não há outra chance que se sentar à máquina e datilografar em comportado modo *secretarial*. Ou então, entregar-se à luxúria ameaçadora e sem limites do vampirismo. Entre a secretária e a vampira, a segunda opção hoje talvez pareça a alguns mais atraente. Porém, é certo que ambas padecem de certa dissipação identitária, figurada no caso da segunda pela perda da reflexão especular. Sujeitar-se ao comando de corporações (invariavelmente falocêntricas) e à retórica dos relatórios e memorandos ou aos poderes de sugestão do mestre vampiro – que, como o desejo, nunca morre em sua *undeadness* – talvez constituam apenas variantes de uma única posição<sup>4</sup>.

O vampiro hipnotiza e seduz (e não apenas mulheres, ainda que elas sejam suas vítimas por excelência). Assim fazendo, torna os enfeitiçados em autômatos, dominados por seu olhar inumano e – por que não dizê-lo? – maquinico. “A hipnose é uma transposição para outro lugar, o lugar ‘do Outro’”, diz Kittler. E esse Outro tem status tecnológico (1997: pps. 78-79). Tal perspectiva é análoga à análise de Peter Weibel, que atribui à Revolução Industrial a enorme popularidade adquirida pelas histórias de vampiros e fantasmas no período. Para Weibel, o maquinismo engendrou, no imaginário cultural, um duplo do homem – um *Doppelgänger* maligno, que encontrou expressão nas figuras espectrais dos “desmorts”. Com sua perturbação da ordem social, com sua duplicação da atividade humana (na maquinização do trabalho) e do mundo (nas imagens técnicas), as máquinas ameaçavam a tranquilidade do *self* burguês, progressivamente convertido em uma fantasmagoria sem substância. A multiplicação das imagens e dos aparatos audiovisuais produziu uma espectralização do mundo.

O *self* é dividido em duas partes, sendo uma delas criatura viva e a outra, em animação suspensa, a reflexão especular. O *Doppelgänger* é o resultado de um *self* dividido que leva o tema do vampiro um passo adiante. Pois a reflexão vive no ser vivente e o ser vivente perdura na reflexão (1996: 52).

Em outras palavras, a imagem cultural do vampiro (que, como narra a tradição, não emite reflexão) aponta para um processo de espectralização do mundo, gerado pelas imagens técnicas e pelas incertezas dos grandes avanços tecnológicos pós-Revolução Industrial. Como criatura que não gera reflexão e que entretém com os espelhos, duplos e fantasmas uma relação íntima, o vampiro aparece como figura emblemática da desrealização do cotidiano que vêm afetando progressivamente as sociedades tecnológicas desde pelo menos o século XIX.

Como nota Gilberto Perez, os primeiros grandes filmes de vampiros, como *Nosferatu* (1922), de Murnau, e *Vámpyr* (1932), de Dreyer, fizeram uso expressivo das vastas paisagens naturais típicas do romantismo alemão e dos quadros de Caspar

David Friedrich. Esse fascínio com a magnificência da natureza irá, contudo, progressivamente desaparecer em filmes posteriores. A tecnologia, espécie de segunda natureza, substitui a primeira. Agora, as histórias de vampiros se passarão em cenários tipicamente urbanos. Nas cidades, consumiremos o mundo natural em uma forma domesticada, através de sua reprodução em imagem por meios técnicos. Mas já em Murnau, percebe-se o poder que a imagem técnica possui de “desnaturalizar” o mundo, de convertê-lo em fantasmagoria.

Igualmente significativa é uma aura fantasmagórica em torno das imagens de Murnau, uma qualidade – inata a todas as imagens fotográficas e ampliada nas suas – de aparências tornadas em aparições, fantasmas de si mesmas. Um sentido de que esses luminosos momentos convertidos em filme estão prestes a desvanecer (Perez, 1998: 128).

Não se pode esquecer que o vampiro é precisamente aquele que se opõe à *ordem natural* do mundo. Como o fantasma, ele rompe o fluxo linear do tempo e cria uma categoria nova da existência, situada entre a vida e a morte, a “desmorte” (*undeadness*). Esse estado que, aliás, tanto tem a ver com o cinema em seus processos de “mumificação” do real (Bazin). Daí a observação de Jalal Toufik a respeito da relação do cinema com o modo de percepção vampírica: “é pelo fato de que na *desmorte* e nos estados alterados de consciência a realidade é fílmica que o filme pode mover-se em direção ao cinema total apenas assintoticamente, pois do contrário ele se tornaria o duplo da realidade, precipitando assim sua derrocada” (Toufik, 2003: 235). Trata-se, pois, de um duplo fantasmático, sempre acompanhado, mesmo nas imagens mais realistas, de uma sensação de irrealidade. Como afirma Perez, as sombras que vemos na tela são *o fantasma do mundo* (1998: 148).

O caráter de imagem e fantasmagoria próprio ao vampiro confirma-se por sua inclinação natural ao patético. É assim que os vampiros mais sedutores podem ser, paradoxalmente, os mais trágicos e desamparados. De algum modo, *lhes falta substância*. Nem vivos nem mortos, eles se movem em um território de sombras onde a existência é contaminada de irrealidade: como o Nosferatu de Herzog (1979), que anseia pelo descanso da morte; como o John, de Tony Scott em *The Hunger* (1983), que envelhece até a decrepitude, mas não pode morrer. Nesse sentido, parece que a representação fílmica do vampiro aponta historicamente para um percurso de progressiva fragilidade. Talvez, à medida que aumenta a sensação de irrealidade do mundo na proliferação dos simulacros, cresça também proporcionalmente a vacuidade da existência vampírica. No belo *The Wisdom of Crocodiles* (1998), de Po-Chih Leong, o sensual vampiro representado por Jude Law vive atormentado por sua privação de sensações. No sangue que bebe, absorve de suas vítimas as emoções de que carece, como ódio, amor ou ressentimento. Emoções que, após suas “refeições”,

são expelidas de seu corpo em forma de cristais sólidos. Ele se olha repetidamente no espelho (um vampiro que possui reflexão) tentando encontrar em sua imagem algo que seja mais que mera fantasmagoria. Frágil e delicado, mas também incrivelmente sedutor, ele precisa até mesmo de um dispositivo para lembrá-lo de respirar.

A presença ou ausência da reflexão especular é, de fato, secundária. O importante é a obsessão (ou repulsa) dos vampiros com *sua imagem*. Em *The Addiction* (1995), de Abel Ferrara, a estudante de doutorado acometida de vampirismo cobre todas as superfícies reflexivas de sua casa. Em um processo de progressiva degradação moral (ou de transvaloração nietzschiana de todos os valores), Kathleen deixa completamente para trás sua natureza anterior e torna-se um vazio. “Você não é uma pessoa, é um nada”, diz o experiente vampiro Peina à novata Kathleen. Por um lado, é possível que essa crescente inanição da figura do vampiro tenha algo a ver com a ascensão do “reaganismo” e a epidemia da AIDS a partir dos anos 1980, como acredita Nina Auerbach (1995). Afinal, em filmes como *The Lost Boys* (1987), *Fright Night* (1985) e *Near Dark* (1987), o vampirismo converte-se em uma patologia reversível e curável (o final ambíguo de *The Addiction* também possibilita essa leitura). Tudo isso sugere que “no final do século XX, o vampirismo se desgasta e os vampiros necessitam de um longo sono reparador” (1995: 192). E cerca de 20 anos depois, eles ressurgem, mas talvez em uma forma ainda mais esvaziada e midiática. Efetivamente, triunfos da idiotia cinematográfica como *Twilight* (2008) têm “domesticado” a figura do vampiro, tornando-o tão sexy e profundo como um ídolo *pop* para adolescentes carentes. Nesse sentido, o rosto bonito e inexpressivo do ator Robert Pattinson nos oferece um retrato perfeito dessa forma de vampirismo como imagem domesticada e midiaticizada<sup>5</sup>. Mesmo a interessante série televisiva *Trueblood*, da HBO, imagina um mundo em que os vampiros estão quase que inteiramente assimilados à população geral. Após a invenção de sangue sintético por cientistas japoneses, já não há necessidade para o vampiro de esconder-se nas trevas e espreitar presas indefesas. Agora, é *hip* ser vampiro, e nada os impede de apaixonar-se por mortais ou jogar Nintendo Wii<sup>6</sup> em suas mansões vitorianas.

O maior fascínio da imagem vampírica em filmes como *Nosferatu* ou *Vampyr* era sua conexão com o domínio da estranheza, do *Unheimlich* freudiano. Vampiros, fantasmas, zumbis: seres que habitam “the deadly space between” (Cf. Perez, 1998); seres que nadam contra o rio do tempo e encarnam as dimensões misteriosas e mágicas de toda imagem técnica. No cinema, disse Münsterberg, “todo sonho se torna real, estranhos fantasmas (*uncanny ghosts*) aparecem do nada e desaparecem no nada” (2004: 15). Desse modo, podemos nos defrontar, hoje, com duas espécies de vampiros cinematográficos: de um lado, os que traduzem seu vazio interior numa forma adequada à cultura midiática pós-moderna. De outro, os que projetam, por meio de sua carência identitária, as tensões criativas de uma experiência do *entre-lugar*. Ambos são potências da imagem, mas enquanto os primeiros são sempre e

continuamente uma superfície plana que reflete as preocupações mais rasteiras da cultura da mídia (romances adolescentes, o culto aos corpos jovens e imortalmente belos, etc.), os segundos põem em questão nossas percepções do mundo e nossos sistemas de valor.

Exemplo interessante dessa segunda categoria de vampiros encontramos em um singular e recente filme sueco, *Let the Right One In* (*Låt den rätte komma in*), de Tomas Alfredson (2008). Ambientado em um bairro proletário de Estocolmo nos anos 1980, *Let the Right One In* conta a história da improvável amizade entre duas crianças marcadas pelo estigma da solidão. No caso de Oskar, constantemente atormentado pelos *bullies* de sua escola, o problema deriva de seu temperamento introspectivo, sensível e reservado. Porém, a situação de Eli é mais complicada, já que se trata de uma vampira com mais de 200 anos de idade, mas que tem a aparência e o comportamento típicos de uma menina de 12. À medida que o relacionamento se desenvolve, eles encontram um no outro a força de que necessitam para sobreviver.

A bela fotografia apresenta-nos um mundo de cores pastel, com o predomínio, naturalmente, do branco da neve. Essa brancura que a tudo envelopa o tempo todo confere ao ambiente um aspecto impessoal e, digamos, “burocrático”, além de espectral. Também oferece um contraste dramático com o sangue que é derramado aos borbotões na interminável neve sueca. No condomínio onde vivem as duas crianças, apertam-se muitos outros trabalhadores proletários num espaço que é essencialmente sufocante. Paradoxalmente, o único espaço “aberto” do filme é o quarto de Oskar, no qual uma das paredes é uma enorme fotografia de um bosque ensolarado. Sutil, mas significativo, é o uso de lentes de pouca profundidade de campo. Contada do ponto de vista de Oskar, a história é traduzida em imagens que frequentemente eliminam os fundos de uma forma quase que “didática” – precisamente para realçar aquilo que de fato importa para a criança. Mas o mais interessante é a exploração sistemática das muitas superfícies transparentes e suas reflexões. Tem-se a impressão de que todas as janelas são tão cristalinas e límpidas que funcionam como perfeitos espelhos.

É assim que o espectador é apresentado ao protagonista nas cenas iniciais do filme. Vemos, da janela do apartamento, os conjuntos habitacionais circundantes e a imagem refletida de Oskar, que toca no vidro. De fato, são muitas as situações em que os personagens são vistos através de reflexos em espelhos ou janelas. E muitas também as ocasiões em que as duas crianças se comunicam através de superfícies translúcidas. Há continuamente a sensação de uma película divisória entre dois mundos. O mundo sombrio e aborrecido de Oskar situa-se numa dimensão diferente (e distante) do universo fascinante, perigoso e cheio de mistérios de Eli. Essa barreira pode ser e é eventualmente franqueada pelos dois. Entretanto, em momentos importantes (como no final do filme), Oskar e Eli não se vêem, separados por paredes que lhes permitem apenas dialogar por meio de código Morse. Todas

essas películas são, sem dúvida, simbólicas das fronteiras invisíveis que separam os mundos humano e vampírico – e certamente têm a ver com o título *Let the Right One In*. Isso fica claro na cena em que Eli explica que Oskar deve convidá-la para que possa entrar na casa do menino. Ele a desafia a fazê-lo mesmo sem sua permissão, e as conseqüências são nefastas.

Esse universo vampírico é, previsivelmente, tenebroso e assustador, mas ao mesmo tempo tremendamente sedutor. Afinal, Oskar não é exatamente uma criança típica. Ele coleciona recortes de jornal sobre massacres e assassinatos bárbaros e brinca com uma faca que gostaria de usar – se tivesse coragem – em seus desafetos da escola. A violência que marca o cotidiano de Eli, obrigada a matar para saciar sua sede, não é muito diferente daquela que Oskar encontra em seu dia-a-dia pontuado pelas torturas de seus algozes. Especialmente forte no espectador é o impacto produzido, no plano narrativo, através de certa suspensão de valores morais; impacto reforçado pelo fato de que aqui estamos lidando apenas com crianças. Uma das perguntas que inevitavelmente surgem é: até que ponto os extremos do amor autorizam a relativização radical de valores básicos? Menos perturbadora, mas igualmente atípica é a tensão sexual que se percebe nitidamente entre essas crianças. Tensão nunca realizada *de facto*, naturalmente (Eli chega a dizer a Oskar: “eu não sou uma menina”), mas que continuamente perpassa o relacionamento dos dois protagonistas. Em um final bem pouco convencional, após o chocante desmembramento dos abusivos colegas de classe de Oskar por Eli, as crianças fogem sozinhas, abandonando inteiramente o mundo dos adultos e, no caso de Oskar, todos os vínculos familiares. É provável também que o espectador experimente outra perplexidade nesse universo onde jogos infantis se mesclam a chocantes homicídios: a facilidade com que o filme costura, de forma inconsútil, beleza e horror. Essa interessante exploração da relação entre vampirismo e o mundo da infância/adolescência não constitui uma inovação. Encontramo-la antes, por exemplo, no cultuado filme de Jaromil Jirés, *Válerie a týden divu* (*Válerie e sua Semana de Maravilhas*, 1970), onde o mundo vampírico é um reflexo imaginativo das fantasias infantis<sup>7</sup>.

Como já foi indicado, as várias superfícies reflexivas e películas do filme compõem uma tela que separa os diferentes mundos dos vivos e dos *desmorts*. Mas essa separação é também análoga àquela que divide entre o real do espectador e o campo das ilusões e fantasmagorias do cinema. A tela cinematográfica, numa estrutura paradoxal, é aquela janela sobre o mundo (novamente Bazin) que simultaneamente funciona como espelho dos desejos e fantasias do espectador. O perverso e sedutor universo vampírico é um reflexo de nossos próprios anseios e fantasmas mais secretos. Nossos vampiros somos nós mesmos, como sugere Nina Auerbach (1995). Desde *Nosferatu*, os mais interessantes filmes de vampiros imbuem essas criaturas míticas “com as qualidades fílmicas e fotográficas do cinema como um meio de explorar o inerente vampirismo dessa nova tecnologia” (Abbott, 2004: 14). Desse modo, uma

teoria vampírica do cinema só pode ser uma *reflexão sobre a reflexão* (ou sua ausência). Vampiros e fantasmas encontraram morada nos aparatos técnicos constituídos de lentes, espelhos e câmeras escuras. Estes não cessaram de trazer os mortos de volta à vida, em truques e efeitos de duplicação que contribuiriam para atribuir ao próprio mundo uma qualidade espectral.

Hipnotizando-nos, sugando-nos energias vitais e manipulando nossas percepções, o cinema é o mais poderoso e astuto de todos os vampiros. E os vampiros de celulóide sempre gozarão de uma forma peculiar de imortalidade enquanto existir o cinema. Se eles têm se tornado também um suporte inócuo para os signos adolescentes da cultura midiática contemporânea, não custa acreditar que a qualquer momento podem recuperar sua força original. Certamente, “eles irão acordar como sempre fizeram”. Afinal, como se gabava o Drácula de Stoker, eles têm todo o tempo do mundo a seu favor (Auerbach, 1995: 192).

Erick Felinto

Professor da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)  
erickfelinto@gmail.com

## Notas

1. Este artigo foi originalmente apresentado no XIII Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine), em outubro de 2009, São Paulo.
2. Não obstante as análises do autor não incluam especificamente nenhum “filme de vampiros” (o mais próximo disso refere-se à figura de forma apenas nominal: o episódio “Les yeux qui fascinent”, da série “Les Vampires”, de Louis Feuillade, 1916), a associação é legítima, dado que o cinema representou exaustivamente o fascínio dos olhares vampirescos e suas faculdades hipnóticas.
3. Tarefa realizada também por Jeffrey Sconce em seu *Haunted Media* (2001), ainda que a partir de perspectivas e objetivos diferentes.
4. Nesse sentido, é interessante a forma como Andriopoulos conecta a noção de “ficção corporativa” e a hipnose. Cf. Andriopoulos, 2008.
5. Talvez se possa dizer desse ator algo de semelhante ao que R. L. Rutsky observa quanto à persona de Keanu Reeves, em seu brilhante ensaio “Being Keanu”: “Apesar de todas as tentativas de categorizar Keanu, sua identidade permanece difícil de aprisionar, escapando às tentativas de defini-lo. Ele permanece sendo pouco mais que uma face, um corpo, um nome” (2001: 56).
6. O vampiro Bill possui um console de Wii, que, a bem da verdade, é mais utilizado por seus convidados que por ele próprio.
7. Ou, mais precisamente, o mundo da adolescência. Esse estado intermediário entre infância e maturidade tem em comum com o vampirismo o fato de ser um *entrelugar*, a partir do qual o problema da *identidade* adquire importância vital. Outro exemplo ainda mais significativo dessa conjunção é o trabalho de Philip Ridley, *The Reflecting Skin* (1990).

## Referências bibliográficas

- ABBOTT, Stacey. *Celluloid Vampires: Life After Death in the Modern World*. Austin: University of Texas Press, 2007.
- \_\_\_\_\_. Nosferatu in the Light of New Technology. In: HANTKE, Steffen (ed.). *Horror Film: Creating and Marketing Fear*. Jackson: University of Mississippi Press, 2004.
- AUERBACH, Nina. *Our Vampires, Ourselves*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- ANDRIOPOULOS, Stefan. *Possessed: Hypnotic Crimes, Corporate Fiction and the Invention of Cinema*. Chicago: University of Chicago Press, 2008.
- FELINTO, Erick. *A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica*. São Paulo: Ateliê, 2008.
- KITTLER, Friedrich. *Literature/Media/Information Systems* (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- LECOUTEUX, Claude. *História dos vampiros: autópsia de um mito*. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.
- MOORE, Rachel O. *Savage Theory: Cinema as Modern Magic*. Durham: Duke University Press, 2000.
- MÜNSTERBERG, Hugo. *The Film: a Psychological Study*. New York: Dover, 2004 (1° ed. 1916).
- PEREZ, Gilberto. *The Material Ghost: Films and their Medium*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1998.
- RUTSKY, R. L. Being Keanu. In: Lewis, John. *The End of Cinema as we Know it*. New York: New York University Press, 2001.
- SCONCE, Jeffrey. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham: Duke University Press, 2000.
- TOUFIK, Jalal. *Vampires: an Uneasy Essay on the Undead in Film*. Sausalito: The Post-Apollo Press, 2003.
- 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.

## **Resumo**

A figura do vampiro tem sido explorada pelo cinema desde seus primórdios, numa cadeia ininterrupta de reinterpretações, que leva do Nosferatu, de Murnau, ao Drácula de Coppola. Contudo, para além de qualquer psicanálise do mito ou leitura simbólica, o vampiro pode oferecer também um interessante instrumento para investigar certas percepções culturais a respeito das próprias tecnologias de imagem que o representam. Este trabalho visa à constituição do que se poderia chamar de uma “teoria vampírica” do cinema. Segundo Peter Weibel, o vampirismo, como forma de expressão cultural, “significa fantasmização (*Phantomisierung*), o lidar com fantasmas, com perdas, desaparecimentos, espectros e a estranheza” (*unheimlichem*) (1996). Em outras palavras, a imagem cultural do vampiro (que, como narra a lenda, não emite reflexão) aponta para um processo de espectralização do mundo, gerado pelas imagens técnicas e pelas incertezas dos grandes avanços tecnológicos pós-Revolução Industrial.

## **Palavras-chave**

Cinema; Vampirismo; Imagens tecnológicas; Pós-modernidade.

## **Abstract**

The image of the vampire has been explored in cinema since its beginnings, in an uninterrupted chain of reinterpretations, which leads from Murnau's Nosferatu to Coppola's Dracula. However, beyond any kind of symbolic or psychoanalytic interpretation of the myth, the vampire can also provide an interesting tool to investigate certain cultural perceptions about the very imaging technologies that represent him. This article seeks the establishment of what might be called a “vampyric theory” of film. According to Peter Weibel, vampirism, as a form of cultural expression, “means phantasmization (*Phantomisierung*), dealing with ghosts, losses, disappearances, specters and strangeness” (*Unheimlich*) (1996). In other words, the cultural image of the vampire (which, according to legend, does not emit reflection) indicates a process of spectralization of the world, generated by imaging techniques and the uncertainties ushered by the major technological advancements of post-Industrial Revolution times.

## **Keywords**

Cinema; Vampirism; Technological images; Post-modernism.