

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – HABILITAÇÃO RELAÇÕES
PÚBLICAS

CRISTIANE MARTINS PAIM

“ELES QUEREM FAZER COISAS RUINS COM VOCÊ”
UM ESTUDO SOBRE A ATUALIZAÇÃO DA PERSONAGEM VAMPIRO
NA SÉRIE *TRUE BLOOD*

Porto Alegre

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – HABILITAÇÃO RELAÇÕES PÚBLICAS

CRISTIANE MARTINS PAIM

“ELES QUEREM FAZER COISAS RUINS COM VOCÊ”
UM ESTUDO SOBRE A ATUALIZAÇÃO DA PERSONAGEM VAMPIRO NA SÉRIE
TRUE BLOOD

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Relações Públicas, sob orientação da Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini, e Coorientação da Ms. Ana Maria Acker.

Porto Alegre

2013

CRISTIANE MARTINS PAIM

“ELES QUEREM FAZER COISAS RUINS COM VOCÊ”

UM ESTUDO SOBRE A ATUALIZAÇÃO DA PERSONAGEM VAMPIRO NA SÉRIE
TRUE BLOOD

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado ao departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social-habilitação Relações Públicas

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Miriam de Souza Rossini (orientadora) - UFRGS

Prof. Ms. Ana Maria Acker (coorientadora)

Prof. Dra. Fatimarlei Lunardelli (UFRGS)

Prof. Ms. Patrícia de Oliveira Iuva (UFRGS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Professora Miriam por aceitar me guiar nessa aventura, e despertar em mim essa paixão pelo audiovisual, e a Ana por me orientar no desenvolvimento deste trabalho. Aos meus amigos e colegas da Fabico e aos professores, por fazerem da faculdade uma experiência única e maravilhosa.

Agradeço a minha mãe, por ter me ensinado a ler e a escrever mesmo antes de entrar na escola. Agradeço ao meu pai que comprava todos os gibis da turma da Mônica e todos os livros que eu pedisse. A minha avó pepita (*in memoriam*) que dividia comigo sua paixão pela leitura. As minhas irmãs que me deram apoio e motivação a voltar a estudar, e ao meu irmãozinho, por ser lindo e fofo e me chamar de “mana kis”. Ao restante da minha enorme família, por todo apoio nessa jornada e por entenderem a minha ausência nos encontros de família, em virtude do TCC.

Aos meus filhotes, Bóris e Miel, por ficarem do meu lado, e às vezes em cima do computador, pedindo atenção enquanto eu estudava.

Às minha “Bitis” favoritas do grupo *We love True Blood*, que me ajudaram a desopilar nos momentos mais tensos, e que compartilham comigo a mesma paixão pela série. A Baby Dory, que me ajudou na difícil tarefa de escolher as sequências e nas análises, e me cobrou mais do que as minhas orientadoras.

Por último, mas não menos importante, ao amor da minha vida, Douglas, por todo o suporte intelectual e emocional, aguentar minhas loucuras e me mostrar o que significa felicidade.

(E a todos aqueles que já desejaram viajar na eternidade como um vampiro).

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo principal mostrar as transformações de duas personagens vampiro do seriado televisivo norte-americano *True Blood*, em suas seis temporadas. A ideia é perceber ainda como o vampiro se insere na cultura de massa. O procedimento metodológico adotado consiste em análise das sequências em que são observadas as transformações das personagens, como elas vão se humanizando a partir de determinados recursos audiovisuais e narrativos. Os principais autores que norteiam a pesquisa são: Umberto Eco (1991), François Jost(2001) e Gerard Betton (1987).

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação. Televisão. Seriado. Personagem. *True Blood*.

"You humans love your pain, don't you? You just love bein' in it. You even consider it a virtue. Cry the most at a funeral, you must be the best person. You promise to never forget each other. You promise to feel the sting of loss forever. Because for y'all, "forever" is just the blink of an eye. Your lives are pathetically brief. When we say "forever," we have to mean it. So we move past our pain. We heal. We move on. Because pain, is a worthless emotion."

("Vocês, humanos, amam a sua dor, não é? Vocês amam sofrer. Vocês ainda a consideram uma virtude. Chorar mais em um funeral, você deve ser a melhor pessoa. Você promete nunca esquecer o outro. Promete sentir a dor de uma perda para sempre. Porque para vocês, "para sempre" é apenas um piscar de olhos. Suas vidas são pateticamente breve. Quando dizemos "para sempre", queremos dizer isso. Então, nós deixamos a nossa dor no passado. Nós nos curamos. Seguimos em frente. Porque a dor é uma emoção inútil.")

(Pamela Swynford De Beaufort, True Blood S06E5)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Sookie StackHouse	35
Figura 2 - Eric Northman	39
Figura 3 - A primeira aparição da personagem Eric Northman.....	40
Figura 4 - Godric, Sookie e Eric	42
Figura 5 - Eric implora a Godric.....	44
Figura 6 - Sookie consola Eric.....	45
Figura 7 - Eric e Sookie na varanda	46
Figura 8 - Sookie retira o seu convite	48
Figura 9 - Bill Compton.....	49
Figura 10 - Bill fala à sociedade de Bon Temps	50
Figura 11 - Comunidade na igreja	52
Figura 12 - Bill diz que faria qualquer coisa para proteger Sookie	53
Figura 13 – Eric desmente Bill.....	54
Figura 14 - Bill trai Salomé	56
Figura 15 – Bill chama Sookie de aberração.....	57
Figura16 - Eric consola Sookie.....	58
Figura 17- Bill bebe o sangue de Lilith	59
Figura 18- Corra!	59

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 NARRATIVA SERIADA E FICÇÃO DE TV.....	15
2.1 AS SÉRIES NORTE AMERICANAS CONTEMPORÂNEAS	15
2.2 ROMANCE E MELODRAMA NA NARRATIVA SERIADA.....	20
2.3 O UNIVERSO NARRATIVO	21
3 VAMPIRO E INDUSTRIA CULTURAL	25
3.1 O VAMPIRO	25
3.2 A NARRATIVA DE FICÇÃO FANTÁSTICA.....	27
3.3 VAMPIROS E CULTURA DE MASSA.....	30
4 ANÁLISE DO <i>CORPUS</i> DA PESQUISA	34
4.1 O UNIVERSO DE <i>TRUE BLOOD</i>	34
4.2 ERIC NORTHMAN	37
4.3 BILL COMPTON	48
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	60
REFERÊNCIAS.....	63
ANEXOS I – <i>True Blood</i> posters	66
ANEXOS II – Ficha técnica dos filmes citados	67

1 INTRODUÇÃO

As histórias sobre vampiros se desenvolveram ao longo do tempo, produzindo personagens que encarnam características com poder de sedução, telepatia e mutação. O fascínio pelo vampiro levou a uma literatura fantástica, e no livro *Drácula*, do escritor irlandês Bram Stoker¹, o autor reuniu todas as características mitológicas e as crenças populares desenvolvidas até então. Esse personagem encarna o desejo humano de sobrepujar o limite autoritário da mortalidade. A negação da morte é a primeira característica do morto-vivo (Claude Leucotex, 2005).

Segundo Rita Aparecida Ribeiro (2009), “o vampiro encanta e fascina, pois incorpora o ideal de beleza e juventude eterna, do sexo pelo poder, da sedução e da fortuna. Em nossa sociedade cada vez mais impulsionada pelo consumo e pela beleza, nenhuma outra figura encarna tal espírito” (p. 4). O vampiro passou por transformações ao longo do tempo. No início de sua aparição, tanto na literatura quanto no cinema, ele era a encarnação do vilão e aos poucos foi se humanizando para, enfim, tornar-se o herói das histórias.

O tema escolhido para esta pesquisa de conclusão de curso busca compreender, justamente, a forma como é feita a atualização das narrativas sobre vampiros a partir do seriado televisivo *True Blood*, que estreou em 7 de setembro de 2008 no canal pago HBO, e que atualmente encontra-se em hiato para a sétima temporada. A série criada por Alan Ball é baseada na coleção *The Southern Vampires Mysteries*, da autora norte-americana Charlaine Harris, e tem como tema a coexistência de vampiros e humanos na fictícia cidade de Bon Temps, na Luisiana, Estados Unidos. A trama é focada em Sookie Stackhouse (Anna Paquin), uma garçonne telepata que se apaixona por um vampiro de 137 anos, Bill Compton (Stephen Moyer) e mais tarde se envolve com Eric Northman (Alexander Skarsgard), um vampiro viking e xerife da região. Os três vivem um triângulo amoroso. Dentro desse universo ficcional há, ainda, a existência de várias criaturas sobrenaturais, tais como lobisomens, fadas, metamorfos, bruxas e bacantes.

¹ Bram Stoker (1847-1912) redefiniu o mito moderno do personagem Drácula no seu romance gótico em 1897; livro que inspira até hoje muitas releituras para as diferentes mídias. Um clássico recente é o filme de Francis Ford Coppola, *Drácula* de Bram Stoker. De 1992.

A série vem acumulando elogios da crítica e prêmios, entre eles um Globo de Ouro e um *Emmy Awards* e o *Television Critics Association Awards*² como “Melhor novo programa de TV” (2009); o *Scream Awards*³ de melhor seriado (2008 e 2009); o *SAG Awards*⁴ de melhor conjunto em série dramática (2010). Apesar de ser a terceira série mais assistida da HBO, segundo levantamento do site *Vulture*⁵, na estreia da sexta temporada (15 de junho de 2013), a série teve queda na audiência e foi vista por 4,5 milhões de pessoas – contra 5,2 milhões na estreia da temporada anterior, segundo dados do site *Teleséries*⁶.

Embora o seriado enfoque os vampiros e sua mitologia, ele cria uma situação nova para esses seres. Dois anos antes dos eventos que ocorrem na série, os vampiros "saíram do caixão" quando cientistas japoneses inventaram uma forma sintética de sangue chamada "*Tru Blood*". Com isso, estes não necessitam mais do sangue humano para sobreviver e são capazes de se integrar na sociedade. Por outro lado, questões como preconceito e "luta" entre raças e por direitos vampíricos se tornam mote da trama principal.

O seriado *True Blood* foi classificado como adulto (para maiores de 18 anos nos EUA e para maiores de 16 anos no Brasil) por explorar de forma explícita e contundente temas como sexo, drogas e violência. Nesse ambiente, vampiros bons e maus convivem com humanos, numa relação às vezes de cumplicidade e outras de traição. A produção da HBO chamou atenção por trazer à convivência humana os vampiros, que antes eram usualmente representados como monstros sugadores de sangue. Nessa abordagem mais moderna, eles são sedutores, influentes, poderosos, pervertidos, manipuladores e egoístas, mas que podem criar laços afetivos com os humanos, que até então seriam suas presas.

Hoje, o vampiro está difundindo e é visto em todas as mídias como um personagem rentável, e por trás disso há a grande demanda do público consumidor. A personagem vampiro é criatura de uma cultura que nasce na literatura restrita para os letrados do século XIX. Seu consumo faz parte do fenômeno que Umberto Eco chama de cultura de massa. Para ele, uma definição de ordem antropológica, válida

² Television Critics Association Awards. Prêmio de reconhecimento a programas de televisão.

³ Scream Awards. Prêmio dedicado a longas-metragens de ficção, horror e fantasia.

⁴ Sag Awards. Prêmio promovido pelo sindicato americano de atores

⁵ Disponível em <<http://www.vulture.com/2013/06/game-of-thrones-huge-ratings-chart.html>>. Acesso: set. 2013.

⁶ Disponível em <<http://teleseries.uol.com.br/apesar-de-queda-na-audiencia-hbo-renova-true-blood-para-setima-temporada>> Acesso: jul. 2013.

para indicar um contexto histórico específico, onde os fenômenos comunicacionais – desde as propostas para o divertimento evasivo até, os apelos à interiorização – surgem dialeticamente conexos, cada um deles recebendo do contexto uma qualificação que não permite reduzi-los a fenômenos análogos, surgidos em outros períodos históricos (ECO, 1991, p.16).

O mito nasceu de um conjunto de histórias e lendas, dentro de uma cultura popular local, foi sendo atualizado em muitos produtos da cultura de massa ao longo do século XX e chega ao século XXI com mais força. Contudo, o vampiro que consumimos é aquele chancelado pela cultura de massa, que privilegia informações de modelos culturais burgueses incorporando-os como uma expressão autônoma (ECO, 1991, p.24). A série *True Blood* está inserida num momento em que o personagem vampiro está sendo explorado pela mídia como fenômeno cultural juvenil, tanto na literatura quanto no cinema e seus congêneres. O vampiro é apresentado para diversos públicos em seriados televisivos como *Vampire Diaries*, e filmes como a saga *Crepúsculo*, entre outros.

O interesse no tema desta pesquisa está relacionado tanto a aspectos acadêmicos quanto pessoais. Sempre gostei de seriados norte americanos e com o advento da TV paga o acesso ficou mais fácil. Passei a assistir a várias delas, em especial *Lost*⁷. Foram seis anos acompanhando a série *on e off line*, em blogs e fóruns, discutindo e levantando hipóteses sobre os mistérios da ilha. Ao final de *Lost*, *True Blood* passou a ocupar esse espaço de assistência e dedicação, embora a série já estivesse na sua terceira temporada. Gostei dela instantaneamente, pois era uma nova apresentação do universo dos vampiros para a TV. Descobri uma trama de conexões tão grande quanto o de *Lost*.

Comecei a participar de blogs e grupos de discussão no *Facebook* e logo virei membro do *Fandom*⁸ de *True Blood*. As discussões são bastante ricas e embasadas, e nelas abordamos não só o destino da narrativa, mas especificações técnicas dos episódios; analisamos e escrevemos *fanfictions*⁹ e algumas *season finales* (episódio final de temporadas). Então, quando chegou à época de definir um tema para o projeto de pesquisa, optei pelo audiovisual como meio, pois é uma área

⁷ Série americana da ABC, que ficou ao ar de 2004 a 2010.

⁸ Palavra inglesa que define conjunto de fãs de determinada série, ator ou fenômeno midiático. Disponível em <www.fanfiction.com.br>. Acesso: ago. 2013.

⁹ São histórias criadas por fãs baseadas em suas séries favoritas. Disponível em <www.fanfiction.com.br>. Acesso: ago. 2013.

que me instiga, e pelas séries como temática, afinal após anos assistindo a esses programas, consegui um bom repertório para tentar criar conexões e comparações.

Como justificativa acadêmica, observo que há poucas pesquisas sobre esse fenômeno das séries sobre vampiros. Além disso, mesmo que a análise narrativa seja recorrente, há poucos trabalhos direcionados à apreciação de *True Blood*. Na época de escolha do tema, encontrei, somente dois trabalhos. Um é a dissertação de Rodrigo Lessa falando da transposição do livro para a TV, intitulada *Eles saíram do caixão... E do livro! O processo de recriação do romance Morto até o Anoitecer para o seriado televisivo True Blood*, defendida em 2010 na UFBA. O outro é um artigo sobre a homossexualidade dos vampiros no seriado, de Camilo Braz, intitulado *Os vampiros saem do armário: sexismo, homofobia e racismo na série True Blood trabalho de conclusão (2010)*. Embora novos artigos tenham sido publicados em um ano e meio de pesquisa, ainda são poucos em relação ao fenômeno.

O objetivo geral da pesquisa, portanto, é analisar como o vampiro é apresentado e como os recursos audiovisuais e narrativos constroem as relações dinâmicas entre os personagens, Eric e Bill, no jogo narrativo herói – vilão ao longo das temporadas de *True Blood*. Desse modo, tenho como objetivos específicos:

- Entender a inserção narrativa dos vampiros no seriado televisivo *True Blood* em seus aspectos culturais, estéticos e temáticos;
- Identificar a partir da análise de determinados recursos audiovisuais da série as transformações das duas personagens vampirescas principais, Eric Northman e Bill Compton, e em como elas são construídas na narrativa;
- Entender como essas personagens transitam entre características boas e más ao longo das temporadas.

A metodologia compreende uma pesquisa exploratória baseada nos autores utilizados para o referencial teórico. Foi necessário conhecer as obras que tratam da análise da narrativa seriada, para isso abordo autores como Wilson Gomes (2004), Arlindo Machado (2005) e François Jost (2001). Para complementar o estudo sobre o universo ficcional, incluo Renata Pallottini (1998) e Umberto Eco (1991). A

mitologia construída sobre o universo dos vampiros tem como base autores como Claude Lecouteux (2005) e Martin Riccardo (1995).

A análise do *corpus* da pesquisa é direcionada à análise de seis sequências de *True Blood*. A fim de entender as transformações do personagem vampiro, foram escolhidas sequências das duas principais figuras da série: Eric Northman e Bill Compton. Estas serão analisadas de acordo com os recursos audiovisuais e narrativos (direção de arte, figurino, personagens e outros) que se destaquem na sequência. Para a observação de como esses recursos são utilizados, uso como referencial teórico Gerard Betton (1987).

A escolha dos episódios deu-se de maneira a abranger o todo, formando um arco narrativo, ou seja, não foram sequências seguidas, mas dispersas, sempre avançando e acompanhando as transições das personagens, abrangendo da primeira à sexta temporada, como forma de acompanhar o desenvolvimento dos personagens. São cenas que marcaram o desenvolvimento das personagens, e é importante atentar que não são momentos paralelos, ou seja, os acontecimentos não se deram na mesma época ou no mesmo episódio; cada personagem teve seu tempo, enquanto a mudança de um pode ter acontecido na segunda temporada, a do outro aconteceu na terceira. Assim, o espaço temporal não segue nenhum padrão, tirando o fato de que é singular para cada personagem e é pautado pelas mudanças significativas dos mesmos.

As sequências escolhidas para a personagem Eric foram selecionadas dos episódios:

- “*Escape From Dragon House*¹⁰”, quarto episódio da primeira temporada, *S1E04*¹¹ (Sookie conhece Eric).
- “*I Will Rise Up*”, nono episódio da segunda temporada, *S2E9* (A morte de Godric).
- Em “*Who are you really?*” primeiro episódio da sexta temporada, *S6E1* (A despedida na varanda).

Já para a análise da personagem Bill as sequências selecionadas foram:

- “*Sparks fly out*”, quinto episódio da primeira temporada, *S1E5* (Bill fala à comunidade).

¹⁰ Não há tradução dos episódios para o português.

¹¹ S (temporada), E (Episódio).

- “*Evil is going on*”, décimo segundo episódio da terceira temporada, S3E12 (conheça o traidor).
- “*Save yourself*”, décimo segundo episódio da quinta temporada, S5E12 (Corra).

No capítulo 2, apresento uma breve análise do panorama atual das séries televisivas americanas, e suas características. Depois, disserto sobre melodrama e seu papel na narrativa seriada televisiva e concluo o capítulo falando da ficção e o espectador, bem como da personagem de ficção, conduzindo o capítulo sob as perspectivas de autores como Umberto Eco (1991) e Antônio Candido (2002).

O terceiro capítulo trata da personagem vampiro, sua evolução com o passar dos anos, da monstruosidade à humanização e manifestações na cultura de massa. Para isso usarei no referencial autores como Umberto Eco (1991, 1989, 1970, 1998), Claude Lecoutexu (2005), Edgar Morin (2007). Completo o capítulo abordando a narrativa fantástica, universo do objeto de estudo deste trabalho com Tzvetan Todorov (1979).

No quarto capítulo, analiso as sequências escolhidas para o *corpus* da pesquisa, onde falo das transformações das figuras vampirescas de maior destaque na trama e de que maneira as duas personagens, Eric e Bill, vão sendo desenvolvidas na narrativa. Por fim, apresento às considerações finais e o levantamento dos resultados obtidas na análise, referências bibliográficas e anexos.

2 NARRATIVA SERIADA E FICÇÃO DE TV

Neste capítulo, apresento o cenário atual das séries norte americanas utilizando como referencial teórico François Jost. Em seguida o papel do melodrama na narrativa seriada, os padrões estéticos e morais do gênero, para isso são usados autores como Arlindo Machado e Umberto Eco. A abordagem sobre as personagens de ficção tem como base os autores Renata Pallottini e Umberto Eco.

2.1 AS SÉRIES NORTE AMERICANAS CONTEMPORÂNEAS

O formato tradicional de um seriado americano, atualmente, pode variar entre seis e vinte e seis episódios (segundo o site Mundo Hoje¹²). Dependendo da quantidade de episódios estipulados, uma série pode ficar oito meses no ar, aproximando-se do período de exibição das telenovelas do Brasil. Diferentemente das novelas, um seriado, após a exibição de uma temporada (salvo as canceladas), ganha uma nova etapa de episódios que são exibidos na mesma época e horário que a anterior, a fim de estabelecer uma continuidade para o espectador. Eventualmente, algumas séries têm seus horários e dias de exibição alterados, normalmente por queda ou aumento da audiência, ou por inserção de apostas do canal em novas produções, mas no geral o horário e o dia de exibição se mantêm.

No Brasil, raramente um seriado norte americano é exibido na TV aberta. Quando isso acontece, são veiculados em horários menos privilegiados, fora do espaço nobre para não competirem com a audiência das produções nacionais. Alguns seriados como *Friends* foram exibidos no horário das 23h30min – ele ficou no ar de 2004 a 2005, no SBT¹³. *True Blood*, atualmente, é veiculado pelo mesmo canal (SBT) nas segundas-feiras à uma da madrugada.

Ao contrário das telenovelas, os seriados têm uma duração maior, são apresentados em episódios articulados entre si, e ficam no ar enquanto existir patrocínio e interesse do espectador. Para Duarte (*apud* JOST, 2011), os seriados procuram manter o foco em seus cenários e personagens principais, ou seja, àquilo

¹² Disponível em: <<http://mundohoje.com.br/porque-os-seriados-americanos-fazem-tanto-sucesso.html>>. Acesso: ago 2013.

¹³ Disponível em:<<http://omelete.uol.com.br/series-e-tv/ifriendsi-no-sbt/>> Acesso: ago 2013

a que a autora se refere como tonalidade. As produções internacionais chegam prontas ao Brasil, têm seu texto fechado, não podendo ser alteradas. Dessa forma, acabam não se submetendo às manifestações ou preferências dos telespectadores, impossibilitando quaisquer ajustes que possam ser necessários (DUARTE *apud* JOST, 2011). Para isso, é preciso participar do grupo de fãs, algo que não se restringe ao público de um só país.

Nos últimos anos, a apreciação e a legitimidade das séries norte americanas cresceram e mesmo aqueles que afirmam não assistir à televisão fazem uma exceção quando se trata das séries, principalmente as produzidas pela HBO. “Ao menos durante o tempo que você está assistindo ao Canal Plus, você não está em frente à televisão”, afirma François Jost (2011 p. 24), ao analisar esses produtos midiáticos. Programas como *Os Sopranos*¹⁴, *Madmen*¹⁵ e *Game of Thrones*¹⁶ são reconhecidos pela qualidade, sucesso de público e premiação da crítica. A HBO eleva as séries a obras primas audiovisuais, tais como os filmes. Para Jost (2011), a “Seriefilia substituiu a cinefilia” e, embora se distinga do cinema, ela se apropriou de seus traços: intrigas, carreiras, autores e etc. Essa popularidade crescente se deve a diversos fatores – é difícil diagnosticar por que uma determinada série é popular.

Um dos primeiros teóricos a analisar esses produtos da indústria cultural foi Umberto Eco. Em seu livro *O Super-homem de massa*, o autor afirma que o espectador se liga a uma série primeiramente pelo prazer que a repetição causa, pois essa sensação remete à infância, quando pedíamos aos nossos pais que nos contassem repetidamente nossas histórias favoritas, e esse prazer estaria contido, então, em um jogo familiar da qual ele conhece as regras e simplesmente se deleita em acompanhar suas mínimas variações (1978, p.171). Embora o produto esteja formatado para que cada episódio possa ser assistido separadamente, as histórias funcionariam no desencadeamento das ações ou nas repetições que ocorrem dentro delas. O espectador acredita que está assistindo a uma novidade, quando na verdade distrai-se num esquema narrativo recorrente, ficando satisfeito em encontrar um personagem conhecido em uma situação familiar (1989, p.123). O “retorno do

¹⁴ Série de televisão dramática americana, criada em 1999 por David Chase e produzida e exibida pela HBO.

¹⁵ Série de televisão dramática americana criada e produzida por Matthew Weiner, exibida pelo canal pago AMC.

¹⁶ Série de televisão americana criada por David Beniof e D. B. Weiss para a HBO, baseada na série de livros *A Song of Ice and Fire*, escritos por George R. R. Martin. Disponível em <<http://omelete.uol.com.br/series-e-tv/>> Acesso: ago. 2013

idêntico” para Eco é um aspecto fundamental no processo de fruição, gerando uma espécie de consolo, pois o espectador se sente confortável ao encontrar o conhecido e saber como os conflitos apresentados serão resolvidos, mantendo a fidelidade do telespectador no seriado.

Atualmente, aquele esquema tradicional de narrativa apresentado por Eco está em transformação, fazendo surgir histórias mais elaboradas, visual e narrativamente, que atraem legiões de fãs, ávidos por participar do jogo narrativo. Por isso Jost (2011) afirma que o sucesso de uma série está mais ligado ao ganho simbólico que proporciona a quem assiste, do que aos procedimentos audiovisuais que utiliza. As atuais séries americanas não nos atraem somente, portanto, pela repetição do modelo narrativo ficcional, mas por aproximarem o espectador e os personagens, seja pelas questões abordadas, seja pelas reações dos personagens, suas motivações e seus objetivos (JOST, 2011).

O teórico alemão Walter Benjamin (1996) afirma que a ficção surge como uma adição de valores à vida cotidiana, representando um recurso que garante a fuga do tédio e do melodrama a que somos coagidos a aceitar em nossas relações diárias. A identificação do espectador com um personagem de ficção faz com que ele viva, através deste, seus sonhos, aventuras, conquistas e desejos mais audazes; distante das situações da vida real da maioria, que vivem presos a máquinas. Esse processo de identificação com um personagem acaba sendo um momento de catarse. A partir do fluxo de imagens, o espectador pode fazer uma espécie de reparação diante das pressões sociais que o oprime (BENJAMIM, 1996). Essa ideia de Benjamim aproxima-se da explicação de Jost de por que o público das séries norte-americanas contemporâneas é outro, e está em busca de um tipo diferente de satisfação, diferente daquela que era apontada por Eco nos anos 1970.

Segundo Jost, a genialidade dos roteiristas americanos está complementada com um discurso realista, baseado em fatores estáveis e intangíveis, com o mal, o bem, o ingênuo, entre outros “para tocar de uma vez naquilo que há de mais humano e de mais social em nós.” (2011, p.30). Utilizando o exemplo da série *Os Sopranos*, embora seja uma história que tenha como pano de fundo a máfia, e que essa realidade esteja distante da vida do espectador, o que se desenvolve são reflexões sobre a vida familiar e as reações de cada um de nós.

Jost afirma ainda que a força das séries norte-americanas vem de duas aspirações contraditórias: o desejo de explorar o desconhecido e, ao mesmo tempo,

o desejo de entrar nesse mundo construído num cenário de familiaridade reconfortante, nas condições humanas que conhecemos e com os heróis que chegam à verdade mais pela imagem do que pelo contato direto. O autor ressalta que o envolvimento do telespectador depende muito da sua ligação com os heróis (JOST, 2011 p.31). Northrop Fyre (*apud* JOST, 2011) apresenta cinco modelos ficcionais para melhor compreensão das ficções televisuais: mítico, romanesco, mimético alto, mimético baixo e irônico¹⁷. O modelo mítico é o que mais se aproxima do modelo do *corpus* de análise: são ficções que nos contam histórias sobre seres superiores aos humanos, inseridos no mesmo ambiente, porém com forma humana, com determinados poderes, maior força e resistência. Mesmo assim, eles lidam com emoções e situações comuns aos humanos.

Evoluindo na sua trajetória narrativa, as séries vêm apresentando personagens que se parecem cada vez mais com o público, mesmo que sejam do estilo mítico. A impressão de que as séries recentes são mais realistas que as antigas se sustentam no desgaste da imagem progressiva do herói superior aos humanos (que na mitologia seria um ser intermediário entre os homens e os deuses). Jost (2011) nos diz que esse desgaste se deu em dois momentos: a fissura de dois personagens em heróis, que se complementam em momentos críticos, e a fragmentação da figura principal em vários personagens que contribuem para um herói coletivo.

Da mesma maneira que um herói, personagem perfeito pode atrair uma parte do público, da mesma forma que pode humilhar o espectador por conta da sua perfeição, daí se origina a criação de casais ou dupla de personagens que humanizam o herói. Em *True Blood*, temos um exemplo dessa questão. Apesar de vampiros, as personalidades de Bill Compton e Eric Northman se complementam na composição de uma figura heroica mais humanizada. Bill, o vampiro mais sensível e preocupado com a integração dos vampiros com os humanos, e Eric, mais visceral e calculista, que busca defender os vampiros dos atritos que essa relação traz. Cada um com um objetivo definido. Contudo, acabam unindo-se em defesa da protagonista do seriado, Sookie.

Outro aspecto levantado por Jost é o surgimento das séries com heróis coletivos, e com dimensões mais humanas; isso acaba fazendo com que a situação

¹⁷ Ver mais em: FYRE, Northrop. *Anatomie de la critique*. Paris: Galimard, 1969

interna, no contexto de grupo em que estão inseridos, seja privilegiada, e assim, já que “os heróis não são mais monólitos inalteráveis” (JOST, 2011, p.38), sua vida particular pode interferir no seu trabalho e acabam em contradições parecidas com as nossas.

Um dos contextos mais utilizados para descrever a superioridade das séries americanas, para François Jost, é o realismo. Ele não se refere à ficção como cópia da realidade, mas na impressão que um discurso causa quando proferido por um narrador que conhece seu ofício. Por exemplo, importando pouco que os argumentos de um determinado grupo de investigadores, ao exemplo de uma série investigativa, sejam falsos, mas o que importa é a verdade que eles fazem surgir através de um raciocínio lógico. O telespectador identifica, portanto, um discurso com o qual está habituado, mas que traz informações novas, novos saberes. Complementando essa visão, Ignacio Aguaded (apud BRANCO, 2004) diz que a televisão nos leva a conhecer diferentes realidades e culturas, possibilitando acesso a sensações e vivências que não poderíamos obter de outro modo. A televisão teria esse papel informativo, tornando-se um espetáculo da cultura.

Outra característica desse realismo é a necessidade de ser o mais transparente possível, apagando o rastro do autor, causando a sensação de que esse relato é uma realidade. Os roteiristas utilizam esse método de transparência para dar credibilidade a determinados personagens, usando jargões profissionais, nomes de doenças, drogas, leis específicas e afins. Umberto Eco (1994, p.92) nos diz que na ficção fugimos da ansiedade que nos perturba quando queremos dizer algo ao mundo, dando sentido a coisas que aconteceram ou estão acontecendo a nossa volta. Essa seria a função consoladora das narrativas de ficção:

Acreditamos que, no que se refere ao mundo real, a verdade é o critério mais importante e tendemos a achar que a ficção descreve um mundo que temos de aceitar tal como é em confiança. Mesmo no mundo real, todavia, o princípio da confiança é tão importante quanto o princípio da verdade. (ECO, 1994, p.95).

Fidelidade é imprescindível para sustentar essa sensação de verossimilhança. Isso sugere que as séries se tornaram um vasto campo de aprendizagem de novos saberes. O espectador pode descobrir uma vida sequer imaginada tendo como bônus o benefício simbólico de reinventar uma realidade. Oferecendo um “espetáculo de uma verdade com face humana” (JOST, 2001, p.69)

as séries americanas trazem uma consolação para uma perda da transparência na sociedade.

2.2 ROMANCE E MELODRAMA NA NARRATIVA SERIADA

Como mencionado anteriormente, a intimidade dos heróis ou protagonistas é cada vez mais presente nas narrativas seriadas televisivas. Além das relações familiares e do cotidiano profissional, as séries norte-americanas passaram a dar ênfase à vida sentimental e sexual dos seus personagens. As narrativas seriadas apresentam muitas das características do romance popular, que surgiu no início do século XVIII na França. O melodrama começou a se desenvolver no teatro, diferenciando-se por utilizar diálogos falados, e não cantados como até então ocorria nas óperas. O gênero também usava música incidental para expressar o emocional das situações dos personagens. Esse tipo de narrativa surgiu direcionada para a burguesia e foi influenciada pelo aparecimento de um novo público consumidor: as mulheres (XAVIER, 2003).

O gênero se modernizou e passou a se valer da linguagem popular, sentimentalismo e suspense. Segundo Ivete Huppes (2000), é característico do melodrama intensificar os vícios e as virtudes dos personagens, sejam heróis ou vilões, com o objetivo de impressionar e comover o consumidor de tais narrativas. Hoje em dia, novelas, seriados, entre outros produtos de mídia de massa, buscam comover o telespectador com uma linguagem mais popular, ainda com elementos de mistério e lirismo, apresentando certos padrões estéticos e morais deste gênero. “O gênero figura como um certo modo de organizar ideias, meios e recursos expressivos, suficientemente estratificados na cultura” (MACHADO, 2000, p.63). É necessário compreender essa dinâmica do gênero e seus atuais formatos apresentados nas narrativas televisivas.

Mesmo com as mudanças que sofreu ao longo do tempo, ainda podemos notar certas características do romance popular presentes nas narrativas midiáticas ficcionais. Essas se apresentam cada vez mais híbridas, direcionadas à busca de novos elementos dramáticos, ganchos de tensão e mesmo às tradicionais relações do bem contra o mal. Todas essas características são oriundas da construção do gênero melodrama. Em seu livro *O olhar e a cena*, Ismail Xavier afirma que o melodrama perdurou como gênero, pois encontrou novas nuances, adequando-se

às diferentes demandas do mercado, privilegiadas pelo salto tecnológico do audiovisual, combinando o prazer visual e o sentimentalismo: “Ao entrelaçar drama e experiência visual, ele legitima a exibição em cena daquilo que pode criar uma ponte entre os olhos e o coração, incluídas as ações externas, ao contrário do que acontecia na tragédia clássica” (XAVIER, 2003, p.92).

Para o autor, o melodrama substituiu o gênero clássico porque uma nova sociedade carece de outros tipos de ficção para exercer seu papel regulador. Sendo flexível, o gênero pode se adaptar rapidamente, formalizando um imaginário geral que busca dar um “corpo” à moral, provendo à sociedade uma pedagogia do certo e do errado, do bem contra o mal, não exigindo uma explicação mais rebuscada do mundo ao indivíduo. (XAVIER, 2003).

Questões como o bem x mal são recorrentes no universo ficcional. Umberto Eco (1991) considera que dentro do universo em que transcorre uma história, um modelo é bastante recorrente: ações opostas das forças do bem contra o mal, o que permitiria a construção do enredo. De um lado, a sociedade sempre atribulada em equilíbrio com as vítimas inocentes, que sofrem sem poder lutar. Em seu socorro, surgem os heróis e protagonistas. Os fins justificam os meios e, na hora da luta, todos os recursos são justificáveis, mesmo os métodos antissociais.

É nessa disputa que o herói se destaca, carismático, casto e moral, características ressaltadas por Eco que correspondem ao personagem mais alegórico da cultura de massa: o Super-Homem, “[...] portador de uma solução autoritária (paternalista, autogarantida e auto alicerçada) para as contradições da sociedade [...]” (ECO, 2011, p. 80). Na cultura de massa, vemos que essas características vêm se modificando e o herói idealizado passa a ser também um conquistador romântico, que pode surgir até na forma de um vampiro.

2.3 O UNIVERSO NARRATIVO

No entretenimento, a possibilidade de reprodução, de contar histórias só se torna possível devido aos artifícios oriundos da combinação repetição/inação (ECO, 1991). Esse aspecto pode ser complementado com Wilson Gomes (2004), no que se refere a produtos audiovisuais. Para ele, o realizador de uma obra audiovisual dispõe de vários recursos e estratégias

para provocar efeitos no espectador, podendo ser de ordem sensorial ou cognitiva, dispostos ali para produzir determinado efeito no público. Levando em consideração a composição estética, os efeitos gerados em uma cena romântica, por exemplo, em um momento de cumplicidade e declarações de amor dentro do modelo melodramático, seria provável o uso de um enquadramento fechado da câmera, focando nas expressões dos personagens, complementadas com uma música mais melancólica para aguçar o tom sentimental da situação.

Diversos aspectos podem ser articulados dentro deste recurso narrativo, permitindo a continuidade de um seriado em vários capítulos ou episódios. A replicação dos recursos dramáticos numa mesma obra, com poucas variações no nível do discurso, permite a continuidade da história. A análise das estruturas de obras ficcionais contemporâneas, dentro do gênero melodramático, vem sendo livremente duplicada em outros modelos narrativos ficcionais. Entre eles a narrativa fantástica, universo no qual emerge *True Blood*.

A ficção é um gênero que se ocupa dos acontecimentos da imaginação, dos personagens, e na composição imaginária de obras em prosa, romances e contos (SEGRE, 1989, p. 42). Essa definição descreve a ficção como um dos processos da imaginação. O processo imaginativo reúne um conjunto de acontecimentos, ações e personagens que originam um texto narrativo (REUTER, 1996, p. 47). Contudo, a definição de ficção vai além do puro processo narrativo. Sua origem vem do latim, da palavra *fictio*, que deu origem às palavras portuguesas ficção e fingimento. Percebe-se que ficção e o fingimento têm a mesma vertente, o que nos leva a compreender a utilização da “mentira” numa narrativa, e narrar-se uma mentira como uma verdade ou uma realidade remodelada, um simulacro de realidade (idem SEGRE, 1989, p. 42). A ficção vai buscar no mundo real sua inspiração para criar modelos narrativos, intrigas, ações, personagens, espaço e tempo, e vão se alimentando, como diz Umberto Eco, do “nosso mundo”, produzindo outro menor, ficcional:

Os mundos ficcionais são parasitas do mundo real, porém são com efeito ‘pequenos mundos’ que delimitam a maior parte de nossas competências do mundo real e permitem que nos concentremos num mundo finito, fechado, muito semelhante ao nosso, embora ontologicamente mais pobre”. (ECO, 1997 p. 91).

Tanto ao ler um livro, quanto ao olhar para a tela, na poltrona do cinema, ou na sala de casa, aceitamos duas regras sobre a ficção: o fingimento e a mentira como verdade. Fazemos um pacto de aceitar que existem vampiros, que eles podem conviver com humanos e com outros seres fantásticos. Que eles bebem sangue artificial e podem voar. Tudo para que possamos nos deleitar com a narrativa, ao exemplo de *True Blood*. O fingimento é a porta de entrada para o romance; aceitamos esse jogo proposto por um narrador e fingimos aceitar as “verdades” que ele propõe, criando o resto com a nossa imaginação, como ressalta Umberto Eco:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de ‘suspensão da descrença’. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu (ECO, 1997, p. 81).

Para o autor não existe mentira na ficção, mas uma verdade inventada e um acordo aceito. Feito esse pacto, o autor lança uma verdade na ficção e isso é indispensável para a credibilidade da narrativa apreciada.

Existem inúmeras maneiras de se construir uma narrativa. Não é possível uma história de ficção sem uma personagem e uma das maneiras mais eficazes de se construí-la é através de suas ações. A personagem é que desenvolve o enredo, dá sentido às narrativas e experimenta as ações, por isso “toda história é história das personagens” (REUTER, 1996, p. 54). A personagem é criada, é desenvolvida para apresentar uma transparência ou “aparência de realidade”.

Segundo Renata Pallotini, a personagem seria uma imitação, portanto uma recriação de características de outras pessoas. A mesma aponta traços que devem ser considerados na construção específica de uma personagem dentro da trama que ela está inserida, pois o primeiro contato que o público tem com ela é visual. Importante também é mostrar como a personagem se coloca com os outros seres da trama, o que a caracteriza socialmente, sua profissão, convicções morais e religiosas. Ainda convém destacar a caracterização

psicológica, pois interessa ao espectador conhecer o modo de ser do personagem. Toda essa gama de características visa a obter uma imitação de uma pessoa (PALLOTTINI, apud LESSA, 2011).

Antônio Candido nos diz que para que a personagem pareça realmente viva num romance isso vai depender basicamente da sua aceitação por parte do leitor (CANDIDO, 1998). Para que isso aconteça, o leitor precisa aceitar as verdades que o autor propõe.

O homem real possui uma verdade fragmentária, incompleta ligada à sua condição humana. A personagem também tem uma realidade fragmentada, contudo esta é criada pelo autor. É ele quem determina suas características e suas nuances psicológicas, nos apresenta um esquema de possibilidade de conhecimento do outro (personagem). Juntamente a esse processo de configuração da verdade da personagem se faz necessária uma coerência interna (CANDIDO, 1998), pois como afirma Antônio Candido "(...) a verdade da personagem (...) é mais um problema de organização interna que de equivalência à realidade exterior" (CANDIDO, 1998, p.75). Segundo o autor, para que possamos conhecer plenamente a personagem ela deve dar a impressão de que *vive*, devendo, portanto, estabelecer relações, construir convivências, sofrer infortúnios, e receber impactos negativos e positivos. Contudo, a personagem nunca poderá corresponder a uma pessoa viva, mas sim nascer delas (CANDIDO, 1998).

Paulo Emílio Sales Gomes nos fala da personagem cinematográfica em sua definição psicológica, dizendo que a tela oferece ao espectador um cenário cheio de personagens muito próximos da realidade inconstante do dia a dia: "as personagens escapam às operações ordenadoras da ficção e permanecem ricas de uma indeterminação psicológica que as aproxima singularmente do mistério em que banham as criaturas da realidade" (CANDIDO, 1998, p.108). Outro ponto necessário no processo de credibilidade é a identificação do público com uma personagem de ficção, que faz com que ela viva através deste, seus sonhos, aventuras, conquistas e desejos.

Continuamente, existem diversos pontos de identificação que só percebemos ao fruir das emoções, e nos damos conta que aquele problema pelo que a personagem está passando poderia também ser o nosso. Isso faz

com que o espectador reaja à tela pensando que, se fosse ele, não teria tal comportamento, nem faria algo semelhante.

Na televisão, ou no cinema, essa cumplicidade permite que se viva os dramas das personagens a cada novo filme ou episódio da série, em algum grau de reconhecimento, como se a realidade da ficção fizesse parte da realidade de quem assiste. Essa correspondência ao conflito vai se desenvolvendo à medida que o “drama” é verossímil e convence o espectador, criando pontos de identificação, convergindo o público e a história (ECO,1997). Em *True Blood*, as personagens analisadas têm questões familiares mal resolvidas ou inconclusas. Eric Northman busca vingança pelos pais assassinados brutalmente, Bill Compton vive se culpando por sua família humana, a qual teve que abandonar após ter sido transformado. Demais personagens da trama também apresentam conflitos internos que se aproximam com facilidade de situações corriqueiras do nosso cotidiano, por exemplo: a personagem Lafayette, negro e homossexual, que precisa se proteger e se defender constantemente das agressões e preconceito, a própria protagonista, Sookie, que fica indecisa entre dois amores.

No capítulo de análise, retomamos como recorte um estudo sobre a personagem vampiro.

3 VAMPIRO E INDUSTRIA CULTURAL

Neste capítulo serão apresentadas brevemente as origens da personagem vampiro com base no livro de Claude Lecouteux. Em seguida, abordo a narrativa de ficção fantástica, universo do qual emerge *True Blood*, utilizando como referências Todorov e Umberto ECO. No final do capítulo, é discutida a humanização do vampiro contemporâneo e seu papel na cultura de massa.

3.1 O VAMPIRO

Desde sempre o ser humano tem se perguntado sobre sua origem, seu futuro e seu fim, apresentando algumas respostas que se encontravam em todas as partes e em todos os povos e épocas. Questões como vida, morte e pós-morte continuamente preencheram o imaginário humano, que sempre se preocupou com a possibilidade de que os mortos possam voltar para afligir os vivos e encontrou diversas formas nesse pensamento. O vampiro é uma delas. Para o público em geral, tais criaturas são pálidas, sugadoras de sangue, sedutoras, hipnóticas, que têm medo da luz do dia.

No livro *História dos Vampiros – A autópsia de um mito*, Claude Lecouteux (2005) faz uma pesquisa desmistificando o mito e revela o contexto mental em que se construiu o vampiro. Este personagem se apresenta como um conjunto de representações da vida e da morte, e agora, longe do obscurantismo da Idade Média, o mito se espalhou justamente no século das luzes como uma epidemia. Desde então, esses seres não pararam de fascinar os vivos, porque são um rasgo nas certezas científicas, parecem jamais sofrer o assalto do impossível (LEUCOUTEUX, 2005). Claude afirma que são três os principais escritores fundadores do mito moderno: John William Polidori, J, Sheridan Le Fanu e Bram Stoker. Os dois primeiros relançaram o interesse sobre o tema, porém Stoker teria sido o fixador da imagem atual do vampiro. Cada um desses autores forneceu elementos que foram agregados pouco a pouco na construção do mito, não surgiram do nada, sua arte baseou-se em reunir informações preexistentes e torná-las uma narrativa fantástica.

Diversas criaturas sobrenaturais deram um traço de sua característica ao vampiro, seja em seus atos ou denominações populares (LECOUTEUX, 2005). Narrativas europeias antigas apresentam personagens como “O Evocador” – uma das maneiras mais antigas de evocação é um fantasma corpóreo que chama os vivos pelo nome, causando sua morte. Textos escandinavos mostram fantasmas batendo à porta de uma casa para incitar os habitantes a sair para matá-los.

Os vampiros passaram, no decorrer dos anos, por várias nomenclaturas em diferentes regiões. *Vârkolac*, para os russo-latinos, seria um espectro composto de cadáver e um demônio. *Grobinik* designa um morto de origem desconhecida, um demônio que habita túmulos. Os *Vurdalak* são apresentados como mortos que saem dos seus túmulos para beber o sangue dos vivos. *Brucolaque* para os gregos é designado como o morto que anda. Bram Stoker utiliza o termo *Nosferatu*. *Murony* é o termo utilizado para espírito nefasto de uma pessoa morta por um vampiro ou o fruto de filhos ilegítimos. Na Romênia, *Strigoi* são homens mortos cujo corpo não se decompõe. *Moroiu* é um *appstart* que surge de uma criança morta sem batismo, ou um natimorto. *Stafia*, homens suicidas ou assassinados ou mulheres cujos cabelos tocam o solo e possuem tórax de ferro.

O termo *Vampiry* é mencionado pela primeira vez em 1732 na Inglaterra, em uma obra publicada em 1745: *The travels of three English gentleman, from Veniceto Hamburh* (apud Leucoteux p. 110). O autor cita casos de vampirismo na Sérvia, Polônia e Lituânia e escreve: “Esses vampiros supostamente são cadáveres de pessoas falecidas, animados por maus espíritos, que saem de suas tumbas à noite e sugam o sangue de muitos viventes, o que lhes causa a morte” (LECOUTEUX, 2005, p.111).

Os vampiros possuem características específicas que foram incorporadas ao longo de sua história como: pele fria, pálida, corpo sem pulsação, olhar malévolos. Vampiros têm poderes especiais como força extraordinária, habilidade de se transformar em outros seres (normalmente criaturas da noite como morcegos e coitotes), capacidade de induzir e seduzir suas vítimas. Possuem também suas fraquezas: luz do dia, cruz, água benta, alho, não têm reflexo e só são definitivamente mortos com uma estaca de madeira no coração. No mito moderno de Sheridan Le Fanu, ele introduz um novo elemento: a dentição particular. São descritos dentes compridos e pontiagudos, afiados como estiletos. Algumas

características foram esquecidas com o tempo, como o mau hálito, palma das mãos peludas, unhas afiadas e orelhas pontudas.

3.2 A NARRATIVA DE FICÇÃO FANTÁSTICA

O horror é um gênero moderno, surgido a partir do século XVIII e desde então vêm se atualizando das mais diversas maneiras, mudando seu formato, com diferentes configurações, mas sem deixar de representar a produção cultural da época, tendo importante participação na narrativa fantástica. Embora não seja uma narrativa de horror, *True Blood* usa de elementos fantásticos para construir a trama, por isso se faz necessário a abordagem do tema.

A ficção surge como uma adição de valores à vida cotidiana, representando um recurso que garante a fuga do tédio e dos dramas ordinários que somos coagidos a aceitar em nossas relações sociais, diariamente. Para Morin, as imagens infiltram-se entre o homem e sua percepção fazendo com que ele veja o que pensa ver, e essa substância imaginária se mistura em nossa vida e em nossa realidade afetiva (MORIN, 1997, p.235).

Segundo Umberto Eco, em seu livro *A História da feiura* (2007), as noções do belo e do feio variaram tanto quanto as formas que assumiram ao longo do tempo. Na antiguidade, o belo representava a harmonia e as proporções perfeitas, refletindo a arte dos povos e os deuses que esses povos cultuavam, como na civilização helênica. Dentro deste pensamento, o feio era o oposto do belo, e o que não é belo (deformidades, monstros, medo, etc.) não possuía nenhum valor propriamente seu. Seres malignos, maus pensamentos, más condutas eram representadas na arte como “feios”. O feio evolui junto com os critérios estéticos das sociedades e culturas existentes. Nas artes plásticas contemporâneas, nos movimentos de vanguarda, o feio se torna o belo e a busca da beleza deixa para trás aquele padrão helênico da proporção, da harmonia e do agradável, ultrapassa questões estéticas.

Na Idade Média, a literatura apocalíptica reforçou o status da feiura por um forte viés religioso. Como tudo que o Deus dos cristãos fazia era belo, e bom, os seres que se opunham a ele eram a personificação do mal e do feio. Na *Divina*

*Comédia*¹⁸, Lúcifer, o anjo caído, era representado por formas aterrorizantes e medonhas.

Os homens têm a tendência em representar tudo aquilo que se deve temer e combater em criaturas disformes; o inimigo é horrível e perigoso, personificado na figura do diabo. O Eco conta que a quebra desse paradigma se dá na Modernidade, em 1667, no livro de John Milton, *Paraíso perdido*, em que apresenta uma nova versão do diabo, agora caído, mas não arrependido, com sede de vingança, porém digno. O diabo ganhou morfologia humana, todavia podendo assumir diversas outras formas, o que contribuía para que essa criatura se tornasse ainda mais perturbadora. Ganhando o corpo do homem, ele perde sua essência mística de cruel, pois o homem não seria intrinsecamente cruel. Em *True Blood* percebemos isso, mesmo tratando-se de mortos-vivos, monstros, eles têm a aparência humana e essa figura ameniza a rejeição dos demais.

Além disso, m *True Blood*, assim como em outras séries vampirescas recentes, verificamos uma alteração na representação do vampiro clássico. Nada revela mais a faceta humanizada de um vampiro do que o ato de chorar. Ao verter suas lágrimas sangrentas (na mitologia da série vampiros choram sangue) o vampiro não apenas está humanizado pelo autor, mas também é humanizador, porque constrange aqueles à sua volta a sentirem afeição, pena ou remorso.

Os monstros de hoje em dia estão cada vez menos repugnantes e desprezíveis, e o próprio vampiro, que vem se reconfigurando, é a prova disso. Essa sua característica de adaptação garantiu a perpetuação e inventividade de outros seres, prolongando-se na literatura gótica ¹⁹, filmes, videoclipes e seriados televisivos. Esses gêneros se baseiam na criatividade de seus mecanismos, como a construção de monstros, o desânimo constante frente a um futuro incerto e desconhecido, tudo apresentado com a finalidade de estabelecer tensão e causar medo.

A principal característica indentitária do gênero horror é justamente a capacidade de causar o medo no público. Porém, não apenas o medo, como também a ansiedade ou mesmo a expectativa, pois essas sensações podem ser

¹⁸ *Divina comédia*, Dante Alighieri

¹⁹ Teve seu início na Inglaterra do século XVIII, com a obra *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole. Suas principais características são cenários medievais e personagens melodramáticos. Temas como terror, poder e sobrenatural são recorrentes. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/literatura/a-literatura-tradicao-gotica.htm>> Acesso em outubro 2013

despertadas em outras situações que nos causam o horror (como violência policial, um assassinato brutal, uma fobia, terrorismo, etc). Em seu livro *As estruturas narrativas*, Todorov (1979) afirma que para se manter a sensação de suspense não basta apenas a existência de um acontecimento estranho, que provoque uma hesitação, mas também um certo modo de interpretar que não deva ser nem poético ou alegórico. É necessário que se adote uma certa atitude, pois o “gênero fantástico é definido essencialmente por categorias que dizem respeito às visões na narrativa e em parte pelos seus temas” (TODOROV 1979, p. 162).

O autor afirma ainda que o fantástico normalmente é uma reação a condições sobre-humanas e apresenta conjuntos que geralmente são utilizados como elementos sobrenaturais na literatura (o que pode ser transferido para o audiovisual); incesto, homossexualidade, necrofilia ou sensualidade excessiva. Esses itens ainda podem ser vistos como tabus; a condenação de certos atos pela sociedade refletem ainda numa condenação do próprio indivíduo, proibindo até mesmo de abordar tais assuntos. Segundo Todorov (2003), o fantástico seria um meio de combate contra uma ou outra censura. Questões tabus, como comportamento sexual, são bem mais toleradas se atribuirmos a elas influências diabólicas:

O fantástico ocupa o tempo dessa incerteza; assim que escolhemos uma ou outra resposta, saímos do fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural (TODOROV, 2003, p. 148).

Narrativas fantásticas são recorrentes na literatura e no cinema. Vampiros, fantasmas, monstros, zumbis, entre outros, são personagens que despertam o interesse do público, pois incorporam em si elementos do fantástico – o diferente, o estranho, o proibido. Um marco na literatura fantástica foi o encontro dos escritores Mary Shelly²⁰, Polidori²¹ e Lord Byron²² no verão de 1816. Na ocasião, a partir de um desafio literário proposto por Byron, cada um deles deveria escrever seu próprio conto fantástico - surgiram daí os personagens Frankenstein e o vampiro. Desde seu

²⁰ Mary Shelly -Escritora, 1797- 1851.

²¹ John William Polidori (LECOUTEUX, 2005, p. 10 - cita Polidori como um dos três fundadores do mito moderno do vampiro, junto a *Sheridan Le Faunu e Bram Stoker*).

²² Lord Byron – Poeta Britânico, 1788-1824.

surgimento no cinema, um bom exemplo é *Nosferatu*²³, um dos primeiros filmes baseado em *Drácula* de Stoker, em 1922. Depois disso o vampiro nunca mais saiu de moda e nem da tela.

No início, esses seres fantásticos eram a personificação do horror. No cinema hollywoodiano, já foram retratados com ares cômicos e imbecilizados, a exemplo do filme *Deu a louca nos monstros*, de 1987, do diretor Fred Dekker. Nos dias de hoje, os seres fantásticos estão personificados como heróis na maioria das tramas dos seriados norte-americanos. Uma sequência narrativa de sucesso que ultrapassou a literatura e nas telas, tornando-se um fenômeno de mídia, foi *Crepúsculo*²⁴, de escritora americana Stephenie Meyer. Na história, a protagonista se envolve num triângulo amoroso entre um vampiro e um lobisomem, enquanto decide se quer tornar-se ou não uma vampira. Tanto o vampiro quanto o lobisomem reúnem em si características que antigamente eram atribuídas ao príncipe encantado: bravura, honestidade e força. Assim como o feio, o vampiro e suas características evoluíram.

3.3 VAMPIROS E CULTURA DE MASSA

Histórias de vampiros são populares há vários séculos. O personagem teve seu ápice em *Drácula* de Bram Stoker. Para construir seu protagonista, Stoker foi à Transilvânia, região da Romênia, em busca de informações sobre o conde Vlad Tepes, um personagem conhecido da região. O conde foi príncipe da Valáquia no século XV, e representado em documentos da época como um governante cruel, egoísta e possivelmente louco. Contudo, sua fama se deu por sua conduta no campo de batalha, pela quantidade de sangue derramado, não somente dos turcos (seus inimigos e infiéis), mas de germânicos, húngaros e outros povos cristãos. Tais atitudes poderiam tê-lo feito um herói na época, mas Vlad empregava torturas físicas e mentais engenhosas e bárbaras. Sua maneira favorita de matar acabou tornando-se sua alcunha, “O Empalador” (MCNALLY; FLORESCU, 1995).

Antes de a obra ser publicada, o vampiro era solitário, o inimigo dos homens e representava tudo o que a sociedade temia e rejeitava na época. Medo do estrangeiro, medo da sexualidade, da emancipação das mulheres e até das lutas entre a burguesia e a nobreza. O conde era um invasor; a Grã-Bretanha estava

²³ *Nosferatu, Eine Symphonie der Grauens*, de F. W. Murnau. Alemanha, 1922.

²⁴ No cinema: *Crepúsculo* 2008, *Lua Nova* 2009, *Eclipse* 2010, *Amanhecer I e II* 2011/12.

caminhando para o progresso e a modernidade ia de encontro à Transilvânia, lugar de seres atrasados e bárbaros. Drácula seria a encarnação do mal, um inimigo que deveria ser eliminado, porém Stoker nos apresenta um vilão com características de herói. Ele tem carisma, é sedutor, viril, corajoso e tem força sobre-humana.

A forma como o vampiro é apresentado vem mudando de um ser mais visceral para um ser mais complexo. O vampiro é um predador, contudo sua coragem e inteligência fazem com que seja admirado. Inicia-se um processo de humanização do monstro, vemos nele vulnerabilidade, medo e determinação guiados por motivações tipicamente humanas, como o amor e a vingança. Eles estão cada vez mais bonitos e *sexys*, o que aumenta sua popularidade. Essa humanização foi decisiva para sua permanência nas telas e na literatura. O vampiro passou de antagonista para personagem principal, com uma vida pessoal rica e muitas vezes como narrador da própria história. O mito nos fascina, pois representa cada vez mais nossas angústias contemporâneas como, liberdade, integração e limitações que a sociedade nos impõe.

Paula C.D. Lagarto (2008) afirma que estamos distantes do personagem criado por Bram Stoker, porém mais próximos da figura que o inspirou. Para a autora, ao se adaptar o vampiro, criou-se uma redefinição do conceito de monstro. O vampiro moderno deixou de ser o predador sanguinário do passado, e identificá-lo como bom ou mau depende das suas atitudes, assim como a de qualquer humano. Um vampiro pode fazer as mesmas escolhas morais que o homem, e como tal, ser bom ou mau vai depender dessas escolhas e da sociedade em que está inserido. O personagem ganhou nuances psicológicas mais amplas, além de beleza física, o que ajudou no processo da construção de uma forma visual, numa nova abordagem que está em voga, o vampiro como herói.

No cinema, a partir da década de 1970, o vampiro começou a ganhar novas características que a sociedade, então, valorizava. Era época da revolução sexual e cultural e isso deu abertura para que a figura fosse ligada à sexualidade e à violência, como é mostrado no filme produzido para televisão em 1974, *Drácula*, do diretor Dan Curtis. Nessa produção, livremente inspirada no romance de Bram Stoker, o conde é jovem, calmo e irresistível. Algumas relações se apresentam diferentes das do livro, justificadas na apresentação de uma crítica social no que se refere às mulheres. No filme, as personagens Mina e Lucy sofrem transformações na trama, o que lhes permite fugir do controle do paternal, do masculino, permitindo

emancipação e liberdade que elas não tinham como humanas (LAGARTO, 2008). Os romances da série *Entrevista com o Vampiro* (1976), *O Vampiro Lestat* (1985) de Anne Rice, e também com *I, Vampire* (1984) de Jody Scott causaram furor por apresentar a complexidade emocional e psicológica dos protagonistas, ressaltando os vampiros cada vez mais humanos. Eles passam a ter voz própria, se apresentando menos como um inimigo e mais com uma figura que simpatizamos. O livro *Entrevista com o Vampiro* virou filme em 1994.

Já nos anos 80, as histórias dos vampiros tentam cativar a audiência do público mais jovem, começando a usar temáticas como sexualidade e afluindo questões como a homossexualidade. Um filme característico dessa época é *Lost Boys*²⁵, traduzido no Brasil como *Os garotos perdidos*. Nele conflitos comuns na adolescência são explorados juntamente com um misto de terror e comédia. Michael (Jason Patric), personagem principal, chegando a uma nova cidade, se envolve com um grupo de jovens, que mais tarde descobrimos serem vampiros. A atração de Michael pelo grupo representa a atração dos adolescentes pelas drogas, sexo e alcoolismo, representados pela liberdade do grupo.

Ainda nos anos 1980, a temática vampiros e sexualidade foi abordada em filmes como *The Hunger*²⁶, em português *Fome de viver*, baseado no livro de mesmo nome do autor Whitley Strieber, com David Bowie, Susan Sarandon e Catherine Deneuve. No filme Miriam (Catherine) é a última de sua espécie buscando um companheiro para compartilhar a eternidade. Apesar de ser uma vampira ancestral, o comportamento de Miriam é “moderno”, tem uma vida boêmia, coleciona objetos de arte e acaba se envolvendo sexualmente com uma mulher, Sarah (Sarandon). O papel do vampiro aqui acaba servindo de metáfora para o consumo e o *glamour* dos anos 1980.

Nos anos 1990, os vampiros começam a surgir nas telas como guerreiros ou soldados, lutando por algo maior que a própria existência, a exemplo de *Blade*, filme do diretor Stephen Norrington; de 1998, e baseado nos quadrinhos da *Marvel Comics*²⁷. Blade (Wesley Snipes) é um híbrido de humano e vampiro, com poderes especiais que utiliza para vingar-se da morte de sua mãe. Ele acaba lutando contra seu “pai vampiro”, Deacon Frost (Stephen Dorff), que pretende realizar um grande

²⁵ Filme de Joel Shumacher, de 1987.

²⁶ Fome de viver, filme de Tony Scott de 1983

²⁷ Editora de quadrinhos dos Estados Unidos.

ataque contra a humanidade. O filme teve mais duas sequências e, em 2006 virou um seriado para a TV, (*Blade: The Series*) com apenas uma temporada.

Underworld (Anjos da noite), do diretor Len Wiseman, de 2003 traz um mundo onde um grupo de vampiros de elite (Mercadores da morte) lutam contra os Lycans (lobisomens), seu inimigos milenares. Ambos preferem se manter à distância dos humanos. Selene (Kate Beckinsale), uma caçadora-vampira, decide proteger Michael (Scott Speedman) da perseguição e interesse dos lobisomens e acaba descobrindo uma conspiração.

Os vampiros não dominaram somente a grande tela do cinema; seriados com a temática são recorrentes na televisão. *Buffy – A caça vampiros*²⁸ ficou no ar de 1997 a 2003 pela *Warner*²⁹ e fez tanto sucesso que originou um *Spin-off*³⁰ de um dos seus personagens, *Angel*, que ficou no ar de 1999 a 2004, ambas transmitidas pela FOX, no Brasil. *Buffy* (Sarah Michelle Gellar) é uma jovem com poderes místicos que combate vampiros e outras “forças das trevas”. *Angel* (David Patrick Boreanaz) é um vampiro atormentado pelo seu passado sanguinário que quer se redimir de seus atos, passando a ajudar os indefesos contra o mal.

Percebemos que o vampiro não perdeu suas características iniciais, mas vem agregando novas ao longo do tempo. A abordagem dos vampiros dentro da cultura de massa encerra esse capítulo. O próximo trata do método e da análise do *corpus* deste trabalho.

²⁸ Disponível em < <http://www.minhaserie.com.br/serie/57-buffy-the-vampire-slayer>> Acesso: set. 2013.

²⁹ Canal a cabo americano.

³⁰ Termo em inglês para descrever uma série que se originou de outra.

4 ANÁLISE DO *CORPUS* DA PESQUISA

Neste último capítulo, é analisado o objeto de estudo, a fim de compreender como as figuras vampirescas são apresentadas e quais transformações ocorrem no desenvolver da narrativa. Primeiro, apresentamos o universo da série e a metodologia utilizada para a análise das sequências, sobre os dois personagens vampiros escolhidos para observação. Para o estudo dos recursos audiovisuais, são utilizados autores como Gerard Betton (1987), Umberto Eco (1991) e François Jost (2011).

4.1 O UNIVERSO DE *TRUE BLOOD*

True Blood conta a história de Sookie Stackhouse (Anna Paquin) (figura1) uma garçonete telepata que trabalha no Restaurante Merlotte's, na fictícia cidade de Bom Temps, na Luisiana. Como telepata ela consegue ler os pensamentos dos outros e por causa desse seu “dom” é vista como uma figura estranha da cidade.

Figura 1 – Sookie Stackhouse



Fonte: <http://migre.me/gl6hS>

A vida de Sookie muda quando conhece o vampiro Bill (Stephen Moyer), que aparece no Merlotte's cerca de dois anos depois dos vampiros se revelarem ao mundo, graças à invenção do sangue artificial (*True Blood*), produzido pelos japoneses. O enredo da história destaca a luta dos vampiros por direitos civis e pelo reconhecimento e aceitação da sociedade.

Como mencionando anteriormente, o título do seriado - *True Blood* - deriva de um dos diferenciais narrativos e composicional do universo mitológico da série, a bebida *Tru Blood*, que em tradução literal significa sangue verdadeiro. Tal expressão advém do fato que o *Tru Blood* é um sangue sintético que permitiu aos vampiros conviver pacificamente com os humanos, já que o sangue sintético supre todas as necessidades daqueles, evitando assim ataques contra humanos. O *Tru Blood*, ou sangue verdadeiro, recebe esse nome por teoricamente se assemelhar muito ao sangue real dos humanos, sendo não apenas um substituto viável e necessário, como também uma bebida saborosa. Pode-se perceber também um jogo de palavras, numa estratégia de marketing, por relacionar outra característica do contexto vampiresco: o sangue. Assim têm-se dois referências vampirescos no *namings*³¹: o sangue e o *True Blood*, específico da série. Dessa forma, criam-se relações importantes tanto com o tema maior, ao mesmo tempo em que delimita e posiciona o seriado. O *namings* basicamente refere-se a um recurso exclusivo da série, já que faz parte unicamente do universo de *True Blood*.

Normalmente a classificação “para maiores de 18 anos” é temida pelos canais a cabo, porém o canal não depende de anunciantes convencionais, a exemplo da tevê aberta, pois se mantém das assinaturas do pacote de TV a cabo. Nos EUA, são mais de 40 milhões de assinantes e mais de 35 milhões em outros países. A temporada de estreia de *True Blood*, nos Estados Unidos foi assistida por mais de 1,44 milhões de pessoas, um número regular para a emissora, mas foi em sua segunda temporada que se destacou³². O último episódio da primeira temporada fechou como um dos três programas mais assistidos nos canais a cabo, tendo mais de 12,4 milhões de espectadores³³. Atualmente, mesmo perdendo audiência e com seu término previsto para 2014, é um dos seriados mais apreciados da HBO.

³¹ Nominção

³² Disponível em < <http://tvbythenumbers.zap2it.com/?s=true+blood> > Acesso: ago 2013

³³ Disponível em < <http://tvbythenumbers.zap2it.com/?s=true+blood> > Acesso: ago 2013

A abertura de *True Blood* complementa a apresentação da narrativa. É uma edição de imagens que remetem ao interior do sul dos Estados Unidos, onde se passa a história. Observam-se várias temáticas que são desenvolvidas no seriado como religiosidade, racismo, violência e sexo.

O livro (*Morto até o anoitecer*) e a primeira temporada variam a trama entre uma investigação de assassinato de *fangbangers* (vampirófilas, mulheres que têm atração sexual por vampiros), o envolvimento amoroso de Sookie com o vampiro Bill Compton, o surgimento dos vampiros, e os problemas de Tara Thorton (Rutina Wesley), melhor amiga da protagonista.

As demais temporadas foram livremente inspiradas no restante dos livros com várias alterações no rumo da história, bem como novos personagens. Em entrevista na *Comic Con*³⁴ de São Diego, em 2011, o até então produtor e idealizador de *True Blood* para televisão, Alan Ball afirmou que essas mudanças na trama para a TV são necessárias para que o público seja surpreendido pela série. Essas alterações são também justificadas pelo fato de que os livros são narrados em primeira pessoa, pela protagonista da história. É através do seu ponto de vista que tudo acontece e não temos como saber o que ocorre com outros personagens ou situações fora da presença de Sookie. Essa situação para a linguagem televisiva seria um tanto inviável, pois a atriz principal teria uma superexposição e no decorrer do tempo poderia ficar cansativo para público.

O mesmo ocorre com a trama, para construir entretenimento em cinquenta e dois minutos por episódio são necessárias introdução de subtramas e novos personagens. No restante das temporadas, as relações humanos X vampiros são expandidas com a introdução de novas criaturas: bacantes, metamorfos, lobisomens, fadas, semi-deuses, bruxas, médiuns e homens-panteras. Somos apresentados ao universo mitológico dos vampiros mais profundamente.

Na série, Bill Compton conta a Sookie que a maioria das histórias e fraquezas dos vampiros foram inventadas por eles próprios, como defesa, para desviar a atenção à sua presença, de modo que isso dificultaria o seu reconhecimento. Medo de alho, da cruz, de água benta, e ausência de reflexo seriam algumas delas. Algumas fraquezas conhecidas do universo dos vampiros ainda se mantêm na série. Os vampiros precisam ser convidados a entrar em uma casa por um dos moradores,

³⁴ Disponível em <<http://www.comic-con.org>> Acesso: jul. 2013

não podem caminhar à luz do dia, necessitam dormir ao abrigo da luz – alguns usam caixões – a maioria tem um esconderijo secreto que não os deixa vulneráveis aos inimigos, têm poder de regeneração, são sensíveis à prata (frequentemente usada em torturas), e só podem ser mortos com uma estaca de madeira no coração.

Na trama, nenhuma relação é tão forte como a do vampiro criador (*Maker*) e sua prole. Na segunda temporada, Eric Northman explica a Sookie que os laços entre o *Maker* e sua prole são até “mais forte que a mais forte das relações humanas”. Ainda ficamos sabendo que quanto mais velho, mais poderoso e forte são os vampiros, alguns podem até mesmo voar. Os vampiros não sugam o sangue dos humanos apenas para se alimentar. A “mordida” pode ter um fundo altamente sexual, fazendo parte das relações sexuais entre vampiros e humanos e até nas relações vampiros – vampiros. O sangue cria uma conexão entre eles, possibilita ao vampiro localizar o humano “provado”, e também sentir quando o mesmo está em perigo. Os humanos que provarem do sangue do vampiro ficam sexualmente atraídos pelo mesmo, podendo até se apaixonar.

O sangue desses seres funciona ainda como um medicamento milagroso, um fortificante, que pode curar pequenos machucados, e até mesmo salvar vidas (como ocorre com a protagonista na primeira temporada). Utilizado em doses maiores funciona como uma droga, viciando e causando alucinações. O sangue dos vampiros usado como droga é chamado de “V”, e é ilegal. Os vampiros não o oferecem para qualquer um - o sangue é seu bem mais precioso.

Essas minúcias no universo dos vampiros de *True Blood* se faz necessária para a melhor compreensão das cenas escolhidas para análise.

4.2 ERIC NORTHMAN

Eric Northman (figura 2) é um vampiro de mais de mil anos, dono de um bar em Shreveport, Luisiana e também é xerife da área cinco, uma função designada pela Autoridade³⁵. É retratado como autoconfiante, perigoso e arrogante. No

³⁵ Autoridade é um conselho originalmente composto pelos mais poderosos vampiros, politicamente falando. Este conselho é a autoridade mor sobre os vampiros de todo o mundo. Consiste de um chefe de Estado, o Guardiã, que é aconselhado por seis chanceleres. Nominalmente, cada chanceler foi designado para supervisionar um continente específico. A Autoridade controla todos os aspectos institucionais da sociedade vampira, desde os reis até a agenda da ALV (Liga Americana Vampira) definindo leis e a resolução de litígios. Desafiar a Autoridade é considerado ato de traição. Sanciona toda a hierarquia monárquica dos vampiros, escolhendo ou removendo reis e xerifes. A supervisão e

decorrer da terceira temporada, descobrimos que Eric tem origem escandinava e frequentemente é referido como viking por outros personagens. No episódio 10 da terceira temporada, Pam (Kristin Bauer Van Straten), sua pro gênese, revela sua possível origem quando diz: "Eu não tenho interesse em herdar sua fazenda em *Öland*" (Uma ilha sueca no Mar Báltico). Na primeira temporada, aparece pouco na série, contudo nessas breves aparições já demonstra interesse por Sookie, que até então estava envolvida com Bill.

Figura 2 – Eric Northman



Fonte: <http://migre.me/gl6sj>

Eric aparece pela primeira vez no episódio S1E04 – *Escape from Dragon House* (figura 3). A sequência se desenvolve no bar de Eric, o Fangtasia, quando Sookie vai até lá investigar a morte de duas amigas, tema central da primeira temporada. O trecho analisado tem duração de quatro minutos.

O bar é todo decorado em preto e vermelho, a iluminação é escura, Rock and Roll tocando ao fundo, criando um ambiente sombrio e misterioso. A câmera percorre o ambiente pelos olhos de Sookie (câmera subjetiva), que observa os frequentadores do bar que usam maquiagem pesada, vestem roupas sensuais, em sua maioria em couro enquanto ouve seus pensamentos. Sookie é o oposto dos frequentadores dali: está usando um vestido de algodão branco, tiara no cabelo e faz questão de ser simpática com todos. Sookie vê Eric.

cumprimento desse aspecto é exercida pelo Magister, a função oficial mais alta da Autoridade que se mostra perante todos.

Figura 3 - A primeira aparição da personagem Eric Northman



Fonte: <http://trueblood.wikia.com/wiki/Eric_Northman/Season_1>

Na figura 3 observa-se que a câmera, em primeiro plano, nos mostra o vampiro sentado em seu trono (figura 3), em um palco, ficando acima do ambiente do bar. Ele é alto, loiro, cabelos no ombro (um olhar mais apurado percebe que se trata de uma peruca), ele veste calça e casacos pretos de couro. São mostradas apenas duas sequências de Eric nesse momento: um *close* e depois uma sequência em que a câmera começa em seu rosto, em *plongée*, descendo até os seus pés, momento em que aparece um humano o venerando e tocando sua perna; ele imediatamente o chuta para o outro lado da sala.

A câmera em contra *plongée* magnifica Eric e revela um personagem superior ao restante dos indivíduos ali. Gerard Betton afirma que, esse tipo de plano “falseia a perspectiva” fazendo com que os personagens em primeiro plano pareçam maiores, evocando poder, majestade e também o pavor (BETTON, 1987). Eric no trono representa exatamente isso - ele não tem nenhuma fala nesse primeiro momento, permanece sério, quase entediado, mesmo quando o homem arremessado fere a cabeça e sangra. A composição do cenário e da iluminação só evidenciam isso, pois criam lugares, climas temporais e psicológicos. Segundo Betton:

A iluminação', escreve Ernest Lingdren, 'serve para definir e moldar os contornos e planos dos objetos, para criar a impressão de profundidade espacial, para produzir uma atmosfera emocional e mesmo certos efeitos dramáticos". A iluminação do ambiente (luz geral e difusa) serve para criar um ambiente psicológico geral, enquanto a iluminação de efeito (luz dirigida e contrastada) permite obter efeitos dramáticos precisos. (BETTON, 1987, p 55).

A luz em Eric no primeiro plano é difusa, justamente para ressaltar o clima de mistério e o ar de apreensão à sua volta. O vermelho atrás dele reforça a ideia do sangue, e a penumbra define o que ele é: um ser das sombras. Já no diálogo com Sookie, a iluminação é direta para o rosto do ator, fazendo um jogo de luz e sombra, destacando ainda a tensão psicológica da cena. Ele é o contraste de Sookie, doce, angelical, vestida de branco. Ele sério, indiferente todo vestido de negro; esse jogo de cores de preto e branco, segundo Betton (1987), é perfeitamente justificável em sequências psicológicas. Bill faz o contraponto, está de cinza, permanece afetuoso com Sookie, mas atento ao movimento à volta. Para o autor, as cores agem sobre nosso estado de espírito e podem servir para o desenvolvimento da ação, tendo uma participação importante na criação do clima psicológico.

Eric ainda reforça o estado de tensão da sequência ao intercalar ordens com pedidos na conversa com Sookie "*Eu ainda não terminei com você*"³⁶ e "*Sente-se. Por favor*"³⁷. Ele paquera Sookie duas vezes, fica indefinido se ele tem um real interesse ou se o fez apenas para provocar Bill. Os dois demonstram ter uma relação cordial, mas Eric deixa claro que está acima de Bill na hierarquia.

Por fim, a cena final deixa um gancho: Sookie, mesmo inconscientemente, revela seu dom para Eric – o que Bill vê como um erro – e acaba "salvando-o" de possíveis problemas (Sookie, telepata, avisa que a polícia vai invadir o bar e tem uma vampira se alimentando de um humano no banheiro, o que é ilegal). Eric deixa em aberto uma dívida, dizendo que eles se verão novamente.

Na segunda temporada, Eric pede ajuda a Sookie para encontrar seu *Maker*, Godric, que supostamente foi sequestrado por uma facção religiosa, que luta contra a aceitação dos vampiros. No episódio *S2E09 - I Will Rise Up*, depois de um atentado à bomba na casa de Godric, Eric protege Sookie da explosão com seu corpo. Ferido, com os resquícios de prata da bomba, Eric pede que Sookie sugue as balas do seu corpo para que ele possa se curar. Contudo, ele já estava se curando,

³⁶ "*I'm done with you yet*".

³⁷ "*Sit. Please*".

e fez isso propositalmente para que a jovem bebesse seu sangue, podendo dessa forma localizá-la e senti-la quando quisesse, e deixá-la atraída por ele. Bill diz a Sookie que Eric a manipulou; ela fica furiosa e diz que jamais se envolveria com alguém como ele.

A sequência escolhida para análise se dá na morte de Godric. O *Maker* de Eric assume a culpa por tudo que aconteceu e admite que a existência dos vampiros é insanidade, que eles não pertencem a esse mundo, e decide que dois mil anos de existência são o suficiente, para desespero de Eric (figura 4). A duração da sequência analisada tem dois minutos e meio e a trilha sonora é *Godric's Grief*, de Nathan Barr³⁸. Em *True Blood* todas as músicas são instrumentais, e somente a música dos créditos (que tem o mesmo nome dos episódios) possui letra. A exceção foi em S04E06 com *I wish I was the moon*, de Neko Case, mas precedeu os créditos em uma cena sem falas (a primeira vez de Sookie e Eric).

Os primeiros minutos são pautados por primeiro plano e plano americano, em cortes que intercalam Eric e Godric. Não são cortes bruscos, são lentos e que mantêm o plano. Sookie aparece ao fundo – distante – pela primeira vez num enquadramento que começa com plano americano e conforme a câmera se distancia, acaba num plano médio, sem cortes, marcando o envolvimento emocional dela na cena. Os três aparecem no enquadramento, com Sookie desfocada ao fundo, deixando claro que a sequência se refere à relação de Eric e Godric.

Figura 4 – Godric, Sookie e Eric



Fonte: Captura de tela episódio 2X09

³⁸ Itunes.

O ângulo, normalmente se trabalha à frente, com enquadramento de perfil, privilegiando o primeiro plano. Em alguns momentos, a imagem é focada a partir da nuca, mas sempre a nuca do Godric, que aparece desfocado enquanto Eric – que sempre aparece de frente ou perfil – aparece focado e nítido, com um primeiro plano que evidencia todas as emoções.

Essa importância do ângulo pode ser esclarecida por Gerad Betton que afirma que, o ângulo nunca é gratuito, sendo sempre justificado pelos outros elementos audiovisuais que compõem a cena, mas principalmente para mostrar fenômenos afetivos e suscitar determinados sentimentos e emoções (BETTON, 1987). Eric nos é apresentado pela primeira vez com sentimentos, sofrendo emoções particularmente humanas. Podemos aqui complementar com a ideia de Jost (2011) quanto à questão do sucesso das séries americanas: a proximidade do espectador com os personagens, suas motivações e objetivos. Os sentimentos de Eric em relação ao seu criador podem ser transferidos para a relação de qualquer indivíduo com seus pais, gerando identificação e semelhança.

Eric, então, nos mostra uma faceta humana e frágil, que realmente se importa com outro ser que não ele próprio. Aqui não o vemos mais como o vampiro perigoso, violento e arrogante, pelo contrário, ele se mostra vulnerável. Sua voz é embargada, chorosa, com pesar real. O uso da sua língua materna (sueco) no momento que ele implora a Godric (figura 5), e o fato de ele se ajoelhar e chorar enfatiza isso. O apelo das lágrimas vampiras (lágrimas de sangue) é forte, o que salienta o clima do diálogo e a desconstrução de Eric. O vampiro diz a Godric que não vai deixá-lo morrer sozinho, que vai impedi-lo mesmo que seja à força. Godric pergunta: “Mesmo que você possa fazer isso, porque seria tão cruel?” Então ele usa do seu poder de *Maker* e ordena a Eric que o deixe morrer (os *Makers* exercem um enorme poder sobre suas pro gêneses, ao dar uma ordem elas não podem ser desobedecidas). Sookie assiste a tudo sem interromper, está surpreendida pelas atitudes de Eric.

Figura 5 – Eric implora a Godric



Fonte: <<http://migre.me/ghunn>>

As cores que compõem a sequência são frias, mas, não sombrias que criam tristeza e sim melancolia. O cinza e os diferentes tons de azul da iluminação, pontuam um clima de despedida. Quanto às roupas, são opostos: Godric se veste todo de branco, Eric, de preto e Sookie usa um vestido vermelho e branco. Godric veste o branco, identificando seu estado de espírito, está calmo e busca a paz. Eric está de preto como sempre, é característica do figurino do personagem. O preto denota uma personalidade fechada, uma pessoa inacessível. Contudo, o vermelho das lágrimas mostra suas emoções ali. Sookie é a cor do episódio, seu vestido vermelho e branco contrasta com tudo que está acontecendo entre eles, representa a vitalidade e a coragem para acompanhar o vampiro até seu fim.

Nesta sequência, vemos uma transformação no personagem Eric, que não é mais visto por Sookie (e pelo público) como um vampiro egoísta e sem sentimentos. Percebemos alguém com emoções humanas. A partir da aceitação do Eric, tem-se plano médio, mostrando os três personagens focados, enquanto Eric se afasta e no corte seguinte usa-se plano americano, desfocando Godric que se encontra à frente e focando em Eric e Sookie. Ela pega na mão de Eric (figura 6), num sinal de apoio e carinho sendo esta a primeira interação entre eles que é normal, sem provocações, discussões ou brigas, eles aparecem num primeiro plano, de perfil e Sookie afirma que permanecerá ao lado do Godric até o final.

Figura 6 - Sookie consola Eric



Fonte: Captura de tela episódio 2X09

A relação dos dois atinge um outro nível depois da morte de Godric – a garçoneira passa a ter mais respeito por Eric, não porque bebeu do seu sangue, mas sim porque descobriu esse Eric humanizado, bem próximo do seu amado Bill.

No início da sexta temporada a Autoridade está em chamas, Sookie, Eric e demais personagens conseguem escapar de um Bill reencarnado de uma poça de sangue, indicando um eminente conflito entre vampiros e humanos. No episódio S06E01 – *Who are you really?*, Bill não é mais um simples vampiro, tem poderes nunca vistos antes. Sookie decide acompanhar Jéssica (pro gênese de Bill) até sua casa, onde encontra Bill, sentado em sua sacada, aparentemente normal. Surgem Nora (Lucy Griffiths), irmã vampira de Eric, também pro gênese de Godric, e Eric, voando, e atacam Bill. Nora é arremessada para longe e Eric tenta atingir Bill com uma estaca de madeira. Porém, Bill está mais forte e empurra a estaca em direção a Eric.

Sookie percebendo a ameaça à vida de Eric, enfia uma estaca no coração de Bill. Para o choque de todos ele não morre, retira a estaca do coração e diz que não sabe no que se tornou, mas se alguém o ameaçar ele irá se defender, e aconselha a todos ali seguirem o seu caminho e não se meterem com ele.

A sequência analisada é a “Despedida na varanda”, envolvendo Eric e Sookie, e tem duração de três minutos e quarenta segundos. Após o tenso reencontro com Bill, Eric acompanha Sookie até em casa. Em planos médio e primeiro plano, a câmera enquadra ambos, enquanto em movimento numa, sequência sem cortes, apenas acompanhando a caminhada dos dois em um raro

momento de calma. Essa sequência quebra toda ação e o movimento do início do episódio. Eric oferece dinheiro para que ela possa recomeçar a vida longe de Bill, mas ela recusa. Ele comenta que ela atacou Bill por ele e que não esperava isso dela, ela responde que não esperava que reagiria assim percebendo que Bill não foi o único que mudou, e que sua vida não se tornou o que ela esperava. Eric responde que para ele, ela sempre será aquela menina que entrou em seu bar.

A caminhada toda não tem trilha musical, somente sons da natureza e o som dos passos dos atores, fazendo com que o público preste atenção ao diálogo, ajudando a manter a atenção aos próximos acontecimentos.

Já na varanda de Sookie, a escada é utilizada para igualar a altura dos personagens. Sookie se encontra uns três degraus acima de Eric e conforme o tom do diálogo fica mais íntimo, o plano muda, primeiro plano, focando suas expressões. A proximidade de altura e o plano indicam intimidade entre eles (figura 7).

Figura 7 – Eric e Sookie na Varanda



Fonte: Captura de tela episódio 6X01

Interessante atentar que os cortes intercalam os personagens, focando um ou outro, a partir de um ângulo que desfoca um em primeiro plano, para privilegiar o outro. O diálogo é um dos mais marcantes e significativos na narrativa, o tom de voz de ambos é suave, a voz de Eric é quase um cochicho.

A importância dessa sequência é a atuação dos atores, suas expressões são enfatizadas com *closes* e cortes que os intercalam e se refletem. Vemos angústia, resignação, respeito, entendimento, mas principalmente dor e amor. Não há cortes

bruscos, a montagem de toda a sequência é feita intercalando as reações dos personagens. A montagem é um elemento indispensável na construção e instauração do suspense e da expectativa, a maneira como é apresentada a história, como as cenas são editadas é o mecanismo norteador da produção de efeitos numa narrativa fílmica ou televisiva. Antecipar um determinado acontecimento quando na verdade ele deveria apenas ser sugerido pode acabar com o suspense logo no início da cena. Para Jacques Aumont:

A ordem compreende as diferenças entre o desenvolvimento da narrativa e o da história: acontece, com frequência, que a ordem de apresentação dos acontecimentos dentro da narrativa não seja, por motivos de enigma, suspense ou interesse dramático, aquela na qual eles supostamente deveriam se desenvolver (AUMONT, 1995, p. 117).

A montagem mais utilizada em *True Blood* é a paralela. Nesse tipo de montagem, as cenas vão se alternando, gerando expectativa no público com relação ao seu desfecho. São apresentadas frequentemente em planos curtos para captar a atenção da audiência, conferindo um ritmo dinâmico à narrativa. A montagem das imagens aqui é feita para não causar apreensão no público; a sequência é extremamente sentimental e emotiva. Betton afirma que é difícil dar uma definição precisa da montagem e do ritmo dos fatores variáveis que intervêm com a atenção do espectador, se cada plano for cortado no momento da baixa atenção por outro a atenção será mantida, juntamente com o ritmo da narrativa (BETTON, 1987).

Ainda sem trilha de fundo, Eric entra na casa e pede papel e caneta para Sookie. Ele enfia a caneta, furando seu braço para usar o sangue como tinta e devolve a casa para Sookie (que havia adquirido quando Sookie sumiu na quinta temporada). Nesse momento, entra a trilha de fundo dos dois, deixando o público na expectativa. Ele entrega o papel a ela, pedindo que fique longe do Bill. Esse é o sinal do início da despedida, Eric se afasta em direção à porta e Sookie corre até lá, com os olhos marejados, dizendo que quer ser “aquela garota outra vez, a do vestido branco” que quer a sua vida de volta. Eric não fala nada. Percebemos que é o fim entre os dois, o encerramento de um par romântico da série. Ela retira o seu convite

(figura 8) e Eric é “puxado” suavemente, quase deslizando para fora, ao contrário de quando ela retirou o convite do Bill, dando maior impacto emocional ao fato.

A porta se fecha entre os dois. A expressão de Eric nos dá o tom da angústia, mesmo com a porta cerrada, ele fica parado por um instante, parecendo estar criando forças para sair dali, ele apenas diz “Boa noite Senhorita Stackhouse”. A reação deixa claro seus sentimentos por ela, tanto que ele prefere se afastar para protegê-la de qualquer interação futura com vampiros. Ambos aceitam que essa decisão é a melhor para eles.

Figura 8 - Sookie retira o seu convite



Fonte: <<http://i1.ytimg.com/vi/SaNXJzsxs40/maxresdefault.jpg> />

A trilha é cortada no momento em que a câmera foca Nora ao fundo, na varanda. Ela pergunta o que estava acontecendo e Eric afirma que não é da sua conta, e logo

muda de assunto. Nora pergunta se podem usar a fada, se referindo a Sookie, para atacar Bill, e em *Speed Vamp* (velocidade dos vampiros), Eric se aproxima da irmã dizendo que Sookie está fora disso e que ficarão afastados dela de agora em diante. A câmera em plano americano vai se aproximando de Nora, que está sentada com Eric de pé a sua frente em *contra-plonge*. Surpresa com a reação dele, ela se dá conta dos seus sentimentos afirmando “Eric Northman, você está apaixonado por ela”, que responde sem emoção: “Em uma outra vida”.

4.3 BILL COMPTON

A personagem Bill Compton (figura 9) aparece no primeiro capítulo da primeira temporada de *True Blood*, e juntamente com Sookie compõem o principal par romântico da série.

Figura 9- Bill Compton



Fonte: <<http://migre.me/gl7U2>>

Antes de ser transformado, Bill era fazendeiro em Bon Temps, casado e com três filhos; foi soldado da Guerra Civil americana em 1862, da 28ª infantaria da Luisiana, e durante esse período se tornou vampiro contra a vontade. Ele conhece Sookie em uma noite ao entrar no *Merlott's* (Bar e restaurante em que Sookie é

garçonete) e imediatamente chama a atenção da moça, pois ela não consegue ler seus pensamentos.

Esse encontro acontece dois anos após os “vampiros saírem dos caixões”; foi o primeiro vampiro a entrar no *Merlott's* e o primeiro na cidade. Bill, apesar de muito pálido se parecia fisicamente com os outros frequentadores do local. Faz questão de não chamar muita atenção e é simpático com todos, tentando diminuir a rejeição e o medo deles. Ele voltou a sua cidade natal para recomeçar e pede ajuda a Sookie para contratar eletricitas para consertar sua antiga casa, pois até então ela era a única que não se importava muito com o fato de ele ser um “monstro”.

Figura 10 - Bill fala à sociedade de Bon Temps



Fonte: <<http://www.wetpaint.com/true-blood/articles/true-blood-book-1-vs-season-1>>

No episódio S01E05 – *Sparks Fly Out*, após um encontro frustrado com Sookie no Fangtasia, e a convite de sua avó, Bill se prepara para falar na reunião *Descendants of the Glorious Death* (um grupo de descendentes de soldados da Guerra da região), a fim de contar das experiências como soldado (figura 10). Inclusive revela que lutou ao lado de muitos dos ancestrais dos ali presentes. Naquele ambiente, ele é o vampiro tentando se encaixar na sociedade, se mostrando humanizado. A sequência tem duração de 10 minutos.

A reunião acontece na Igreja da cidade e muitos curiosos comparecem. Antes de Bill ser chamado ao púlpito, uma das convidadas corre para cobrir a cruz, que está no altar com a bandeira americana, com medo de que o vampiro pudesse entrar em combustão ao vê-la. Ao entrar, Bill faz questão de pegar a bandeira e colocá-la de volta ao mastro, dizendo que como patriota não sonharia em se colocar à frente da bandeira, o que causa um suspiro de alívio em todos, pois dentro do imaginário popular vampiros têm pavor da cruz e de outros artefatos religiosos. Bill ainda faz uma piada dizendo que “não virou chamas”, todos riem. Ele afirma que vampiros não são do mal, que podem ficar diante da cruz, da bíblia, na igreja, como qualquer outra criatura de Deus, reforçando o discurso de integração e coexistência pacífica entre humanos e vampiros.

No decorrer da sequência, os enquadramentos e cortes variam, destacando o vampiro em primeiro plano, criando uma proximidade e um isolamento privilegiado, valorizando a expressão facial do ator. Conforme nos fala Betton:

O mais belo meio de expressão do ator é seu *olhar*. O primeiro plano composto com objetividade, conduzido e representado com perfeição, é o meio mais poderoso de que o diretor dispõe para influenciar seu público (...). A ausência da abundância de primeiro plano caracteriza infalivelmente o temperamento do realizador e os seu grau de interesse pelos homens. (BETTON, 1987, p. 32).

A expressão de Bill durante o discurso é suave, extremamente amigável, desde a entonação da voz aos seus gestos. Ele também veste roupas claras, cinto com fivela grande e botas, que o caracteriza como os habitantes da região. Durante a fala, um dos presentes esmaga alguns dentes de alho para provocar o vampiro, que reage apenas mexendo o nariz, com uma leve irritação. O prefeito da cidade entrega a Bill uma foto dele e de sua família antes da guerra, ele se emociona, pega um lenço e seca uma lágrima.

Nessa sequência, o vampiro mostra que é como todos ali, uma criatura de Deus, com sentimentos humanos, é nobre, leal e honrado. Tem uma história, família, lutou na guerra, se emociona. A câmera em *close* vai mostrando a reação do público, alguns sorriem e outros se emocionam, o clima é de empatia. O discurso funciona e o vampiro é aceito pela sociedade, as pessoas o cumprimentam e alguns até pedem para tirar uma fotografia com ele ao final. Ainda fazem uma brincadeira perguntando se ele iria sair na foto.

Diversas lendas sobre as fraquezas dos vampiros são desmentidas nesse episódio. O medo da cruz, a intolerância a alho, não sair em fotos ou espelhos. No decorrer da cena, não são feitos cortes rápidos ou bruscos, há uma aposta na contemplação da imagem, o que entra em consenso com a ideia do discurso, que deve ser algo a ser ouvido placidamente, absorvido e entendido. Até as cores enfatizam esse aspecto: são sóbrias e neutras. Tais elementos criam um clima tranquilo, nem alegre ou triste, apenas nostálgico e melancólico.

As tonalidades pastel do figurino dos personagens (figura 11), que interagem com Bill, ajudam a compor uma cena de reconciliação entre o vampiro e a comunidade. O guarda roupa dos atores está ligado à atmosfera geral da cena. Sookie veste um vestido floral, sua avó está de branco e os demais atores trajados com cores claras.

Figura 11 - Comunidade na igreja



Fonte: Captura de tela, episódio 1X05.

Betton afirma que a função do figurino é exaltar o caráter dos personagens e valorizar seus gestos e as atitudes, porém nunca deve ser analisado como um elemento isolado (BETTON, 1987). Vemos que além do figurino, a música é suave, a fala dos personagens é serena, os gestos são leves, tudo isso reforça o cenário de aceitação do vampiro na sociedade local. Todos são conquistados pelo “Vampiro Bill” (como passa a ser chamado), principalmente Sookie.

No episódio S3E12 *Evil is Going On*, Sookie, Eric e Bill tentam se livrar de Russel Edington, um vampiro de mais de 3 mil anos, que assassinou os pais biológicos de Eric no passado. Russel provou o sangue de Sookie, buscando confirmar a lenda de que o sangue das fadas pode fazer com que vampiros saiam ao sol. Eles decidem enterrá-lo com cimento e prata, pois a *True Death*, morte

verdadeira para os vampiros, poderia trazer algum alívio para ele, e Eric não permitiria que isso acontecesse. Contudo, Bill trai Eric, e com uma algaema de prata o empurra para o buraco com cimento - Eric também provou o sangue de Sookie. Bill está determinado a proteger Sookie e seu sangue. A sequência tem a duração de um minuto.

Aos 43 minutos do episódio, Bill volta à casa de Sookie para contar que Russel já era e que Eric não vai mais incomodá-la. A trilha de fundo é o tema dos dois personagens, um violoncelo melancólico, quase dramático. À medida que Bill vai explicando para Sookie que ele precisou fazer aquilo para protegê-la, a trilha vai ficando mais pesada e as notas mais longas.

Figura 12 – Bill diz que faria qualquer coisa para proteger Sookie



Fonte: Captura de tela episódio 3X12

Bill se despede dizendo que nunca amou ninguém como a ama (figura 12); nesse momento a trilha é de violinos, que intensifica o clima romântico: uma Sookie arrependida corre atrás de Bill.

O som e a música têm grande importância no cinema e na televisão, pois completam e reforçam a imagem. Para Betton, o material sonoro se destina a facilitar o contexto e o entendimento da história, aumentando nossa capacidade de compreensão das cenas e criando uma atmosfera específica (BETTON. 1987). Quando Bill justifica a Sookie porque matou os vampiros, ainda vemos um personagem nobre e leal, que teve tais atitudes para protegê-la. A música de fundo

reafirma a composição da cena, é melancólica e romântica, salientando a imagem do Bill como herói e protetor.

Quando Eric aparece na varanda de Sookie, em *Speed vamp* (velocidade de vampiro), a porta é aberta de maneira abrupta e a trilha muda bruscamente. São inseridos sons da natureza, grilos e cigarras cantam no mesmo ritmo da música, contribuindo para o clima de suspense. Podemos “ouvir” a tensão da cena, o violoncelo se mantém, porém num ritmo mais acelerado que vai aumentando de intensidade (aumentando também a apreensão do espectador) até que Eric conta a Sookie que Bill foi enviado pela Rainha da Luisiana para verificar se ela era mesmo uma fada. Diz também que Bill deixou os Rattray (casal de traficantes de “V”) espancá-lo até quase a morte para que bebesse do seu sangue, ficando atraída por ele. Sookie pergunta a Bill se isso é verdade, ele responde que sim, e a trilha para por um instante – é o momento da revelação, do choque, descobrimos que o personagem não é tão leal e valoroso, ele mentiu e manipulou (figura 13).

Figura 13 – Eric desmente Bill



Fonte: <http://migre.me/ggq8Q>

A ausência do som constitui um elemento narrativo, pois um silêncio aparentemente inocente pode ser o preparo para um estrondo violento em cenas mais intensas, ou uma revelação, a exemplo do que acontece nesta sequência. Eric continua, dizendo que Bill não está interessado em protegê-la, quer somente salvar a si mesmo. Bill é desmentindo. Sookie, então, o acusa de manipulá-la para que se apaixonasse por ele e retira o convite a sua casa, o que faz com que imediatamente Bill seja “puxado” para fora do ambiente.

Nesta sequência, percebemos que a trilha constrói a angústia, mistério e expectativa ao diálogo, marca a revelação. Sem trilha não teria o mesmo impacto. Os cortes não são muito rápidos e os enquadramentos também não priorizam o *close*. Em plano médio, vemos Bill e Sookie, frente a frente, nos fazendo entender que há um conflito entre eles. No momento da revelação, a câmera enquadra Eric em plano americano, focando Sookie e Bill ao fundo – tal imagem vai traduzir grande parte do conflito da série, Eric – Sookie – Bill, o triângulo amoroso está formado.

Percebemos aqui um esquema narrativo recorrente, “o retorno do idêntico” (ECO, 1989, p. 123), pois vemos uma situação já conhecida, a composição de um novo par romântico, porém com outro personagem: Eric. A protagonista repete uma situação já vivida, familiar, temos assim mais do mesmo, porém com uma nova apresentação.

O som e a imagem são combinações complementares; o acompanhamento musical, segundo Gerard Betton é basicamente um problema de gosto e as regras são mutáveis, mas é conveniente que a música e os efeitos sonoros se harmonizem com os elementos da cena (BETTON, 1987). Bill sai da cena em lágrimas (de sangue), afirmando que ama quem ela é, e não o que ela é. Sookie percebe que Bill não é tão nobre quanto aparentava, ele tem um lado obscuro, mentiu e tentou manipulá-la em benefício próprio.

Na quinta temporada, ficamos conhecendo a “Autoridade” dos vampiros. Uma entidade que é uma mistura de religião e política, que trabalha para minimizar atritos dessa interação de humanos com a sociedade, defendendo os direitos civis dos vampiros. Alguns membros da autoridade reconhecem Lilith, a primeira vampira, como seu deus e não querem a interação pacífica, reconhecem os humanos apenas como alimento. A Autoridade mantém um relicário com o seu sangue sagrado de Lilith. No ritual, todos provam o sangue e tem alucinações. Bill tem uma visão de Lilith, que emerge de uma poça de sangue, dizendo que ele é o escolhido para beber todo o seu sangue, liderar os vampiros e escravizar a humanidade.

No episódio “*Save yourself*” S5E12, Eric convence Sookie de que ela é a única que pode convencer Bill a abandonar a Autoridade e tentar salvá-lo de perder sua humanidade. *True Blood* – assim como várias séries – tem uma fórmula: *recap* do episódio anterior, antes do início do episódio, e uma trilha sonora, que sobe gradativamente, até atingir o clímax da cena e depois cai. Normalmente as cenas são enquadradas em plano aberto e primeiro plano para situar o contexto do que

acontece. Não é usado plano sequência, não são muitos cortes e eles não são muito rápidos. O primeiro conflito é resolvido ou apresentado e em seguida, abrem os créditos.

A *season finale* teve a presença dos personagens principais no trecho final – Eric, Sookie e Bill – em lados opostos. A sequência analisada dura cinco minutos. Temos a morte de Salomé³⁹, chanceler da Autoridade que também acredita ter sido escolhida para ser a profeta dos vampiros. Bill trapaceia e troca o sangue original de Lilith por outro com prata, de modo a enfraquecê-la, pois Salomé tem mais de dois mil anos e é muito mais forte e poderosa que ele. Quando Bill fala que colocou prata no sangue, e ela percebe que foi traída, a trilha sobe, marcando justamente a revelação. Isso é uma característica de *True Blood*, ter uma trilha de fundo e, numa frase que faz a diferença na narrativa, a trilha chega ao seu auge.

Figura 14 – Bill trai Salomé



Fonte; Captura de tela episódio 5X12

Neste momento, temos a câmera em *plongée*, dando, assim, a ideia do ponto de vista da Salomé (figura 14) e a superioridade de Bill – que é observado de cima e maior. Quando Bill usa a estaca para matá-la, é percebido o primeiro plano, mostrando os rostos dos dois – cortes alternam os personagens – o que enfatiza a emoção de cada um, o choque de Salomé e a soberba de Bill, e mais uma vez a trilha sobe e atinge o ápice.

³⁹ Salomé a mesma do antigo testamento.

Eric e Sookie chegam pouco antes de Bill tomar o sangue de Lilith. Foi usado plano médio para mostrar os três, mas conforme o diálogo avança, a altura do ângulo é normal, o lado é frontal ou $\frac{3}{4}$. O diálogo se dá basicamente em primeiro plano ou em *close*, com vários cortes, indo da Sookie para Eric, depois para Bill, e assim por diante, mesmo quando apenas Bill fala.

A iluminação escura contribui para a tensão da sequência (figura 15), o que se soma à tensão e casa com o diálogo. Sookie implora a Bill que não beba o sangue, que sabe que ainda há nele simpatia e bondade, que ele era único dentre os vampiros que ela conheceu. Bill afirma que passou a vida inteira de vampiro se desculpando, com medo, acreditando que Deus o havia abandonado e que estava condenado, mas que Lilith tirou esse temor dele. Completa, ainda, dizendo que a luz que Sookie carrega (sua luz de fada) é uma desvantagem e que ela é uma aberração, conforme a bíblia dos vampiros.

Figura 15 – Bill chama Sookie de Aberração



Fonte: Captura de tela episódio 5X12

Nesta sequência, observamos o diálogo como elemento de destaque. Segundo Betton, o diálogo contribui para dar sentido à imagem, estimulando a imaginação, e hoje já se reconhece que o som é um componente da imagem (BETTON, 1987). Tanto no cinema, quanto na televisão, o que deve prevalecer não

é o significado nem a significação, “mas a passagem gradual e contínua do não-significado ao significado, do emocional ao intelectual”(BETTON, 1987, pg 41). Os melhores diálogos são aqueles que provocam uma reação que corresponde perfeitamente ao caráter do personagem e ao seu temperamento, por isso é desejável que os diálogos nos esclareçam a respeito dos pensamentos e sentimentos dos personagens. O diálogo é, então, insubstituível quando precisamos dar ao público uma informação precisa, ou quando essa informação atinge um nível dramático que diz respeito aos sentimentos de um dado personagem (BETTON, 1987, p.46).

É isso que temos nessa sequência, finalmente sabemos das verdadeiras intenções do personagem Bill. Ele mentiu e manipulou todos à sua volta para conseguir o que queria: mais poder. Mesmo quando Sookie faz um apelo emocional para que ele não beba, “se eu já signifiquei alguma coisa para você...” ele rebate e diz: “Eu te disse, na noite em que nos conhecemos, vampiros transformam quem eles mais amam”. Acaba bebendo o sangue, e rapidamente começa a sangrar, se derreter e se liquefazer, até virar uma poça de sangue e vísceras, para desespero de Sookie que corre para os braços de Eric, em busca de consolo (figura 16).

Figura 16 – Eric consola Sookie



Fonte: Captura de tela episódio 5X12

Temos aqui a ausência do som, utilizado para antecipar uma reviravolta e causar expectativa. Depois da morte de Bill, Eric e Sookie estão em choque, a trilha

acaba, para em seguida surgir novamente, com a marca característica de *True Blood*, discreta e aumentando gradativamente até a reviravolta. Bill ressurgue da poça, nu coberto de sangue com as presas à mostra.

Figura 17- Bill bebe o sangue de Lilith



Fonte: <<http://migre.me/ggwet>>

O momento é de pavor, Bill se tornou um monstro (figura 17), nesse momento a trilha é quase ensurdecadora e só conseguimos distinguir a voz de Eric gritando (figura 18) para Sookie: *Run* (corra)!!!

Figura 18 – Corra!



Fonte: Captura de tela episodio 5X12

Temos um *cliffhanger* (em tradução literal “à beira do precipício”), recurso utilizado para prender a atenção do público nos seriados, a fim de fazê-los retornar à série em busca da conclusão da sequência. Um conflito foi apresentado, porém falta a solução. O espectador aguarda ansiosamente o desenvolvimento do desfecho, independente de qual seja. A situação envolvida no *cliffhanger* permanece clara na memória do público, mantendo-o interessado na história, para saber qual é. O *contra-plongée* é usado quando Bill ressurgiu, uma vez que se tem a visão a partir do ponto de vista dele. O lado do ângulo, inclusive, é a nuca. Ele é apresentado primeiramente de costas para mostrar reação de choque de Eric e Sookie – tudo isso num plano médio -, para depois revelar no que ele se transformou, criando uma expectativa em quem assiste.

O fato de ser uma *season finale* também cria certa tensão. É o episódio que todas as tramas da temporada têm seu desfecho e uma nova surge para a próxima temporada, e para o hiato (intervalo entre as temporadas), apresentou um grande *cliffhanger*. O final apresentado foi totalmente imprevisível, ninguém no *fandom* apostou ou chegou a levantar essa hipótese. Surgiu uma criatura inédita e por isso, sem mitologia ou *background* (informação de fundo) e dessa forma ninguém sabe o que esperar dela. Outro fato foi juntar um dos pares românticos favoritos do público novamente. Depois de vários episódios, Eric e Sookie interagiam novamente mesmo que de forma não romântica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mídia vive um momento de deslumbramento pelo sobrenatural, há quase que uma febre vampiresca. Inúmeras séries se destacam na grade de programação das emissoras, e vampiros se sobressaem; cada seriado apresenta a sua mitologia, tem seu modo de contar as histórias. Além da fórmula do melodrama, o triângulo amoroso, e a conhecida disputa do bem contra o mal, nota-se que todas essas histórias circundam uma personagem feminina. *True Blood* não é programa de horror; o elemento sobrenatural é somente um diferenciador na trama, pois nessas narrativas os vampiros não ocupam o lugar central, tudo orbita em volta das figuras femininas.

Mesmo com tanta repetição de recursos narrativos, o espectador de hoje ainda se encanta com histórias de vampiros. Isso se deu em parte devido a essa atualização da personagem. Eles têm casa, negócios, pagam impostos e até se casam. Essa proximidade com a realidade reforça a ideia de François Jost (2011) quanto à força das séries norte-americanas - temos o desejo de desvendar o desconhecido, no caso esse novo vampiro humanizado, e, ao mesmo tempo, o conforto desse cenário familiar, dessas disputas, sentimentos e relações pertinentes à humanidade.

A análise dos dois personagens nos permitiu observar que o vampiro que conhecemos da cultura de massa evoluiu bastante, do monstro sugador de sangue ao sedutor monstro moderno, passando de vilão a herói. As figuras vampirescas analisadas apresentam caráter e personalidades humanas, o que permite uma aproximação do discurso de Jost (2011), nesse cenário de familiaridade das condições humanas que conhecemos; fornecendo-nos pontos de identificação e semelhanças, que de acordo com Umberto Eco, contribuem para o sucesso deste modelo narrativo. O vampiro deixou de ser a representação do mal, e sua existência acaba sendo uma metáfora para os conflitos da natureza humana.

Ao analisar as sequências *True Blood* apresenta dois tipos de personagens bem distintos. Eric nos é apresentado como um vampiro frio, agressivo e que usa de todos os meios necessários para conseguir seus objetivos, é o anti-herói. Essas características são reforçadas com os recursos audiovisuais nas sequências

analisadas. Uma característica visual do personagem é o figurino: a roupa preta. Não importa se esportiva ou social, Eric é sempre visto usando essa cor, com raras exceções (um suéter azul na terceira temporada e um terno cinza chumbo na segunda). A cor vem compor a caracterização da personagem como um vampiro obscuro, indecifrável e inacessível. Ele não sorri, é sarcástico e cruel nas palavras, seu desprezo pelos humanos é notável na primeira sequência, apesar de ser adorado por um humano ele o chuta para longe. Os ângulos de câmera em Eric são em sua maioria em *contraplongé*, para destacar a sua superioridade em relação aos demais personagens da cena.

Na segunda sequência escolhida para análise, nos é apresentado um novo Eric, um vampiro que na verdade carrega em si amor, que até então seria uma característica intrinsecamente humana. A composição da sequência aqui já é outra, construída para que o público perceba toda a sua vulnerabilidade, que aquela figura até então conhecida do vampiro durão na verdade é superficial. Os ângulos não são mais em *contraplongé* e, sim, plano médio, pois não se quer ali ressaltar a superioridade da personagem e, sim, mostrá-lo mais próximo de um ser humano. O vampiro traidor e manipulador que conhecemos se desfaz, inicia sua transformação de monstro para um ser quase humano: ele era um predador e agora é um protetor.

Já Bill sempre nos foi apresentado com características humanas. Desde sua primeira aparição, todos os planos, enquadramentos e figurinos são do mesmo padrão utilizado para compor os personagens humanos da série. A intenção era mostrar o vampiro como um igual, um membro da sociedade, confiável e afetuoso. Ele é o monstro já adaptado, conquista Sookie, a protege a princípio da aproximação de outros vampiros, é leal e seus valores são humanos, ao contrário da personagem Eric. Bill quer se integrar, mostrar que é um bom moço; já Eric não tem o menor interesse nos humanos, além do seu sangue, acha - os tediosos e desprezíveis. O contraste entre eles serve para reforçar as respectivas características pessoais.

Na cena da igreja, Bill está ali para ser admirado e ser aceito, chega a pedir Sookie em casamento e só não se casam porque Bill é sequestrado na terceira temporada e o rumo da trama muda. Ainda na terceira temporada, descobrimos que essa figura toda de bom moço escondia intenções mais obscuras, um interesse não romântico com a protagonista. Ele criou toda sua “figura” a fim de manter Sookie por perto e descobrir o que ela era, e preservar seu sangue. Aqui temos um vampiro

mais próximo das características humanas que a maioria despreza: manipulação e traição.

A análise dos livros, filmes e programas mencionados nesse trabalho ajudaram a compor um panorama bastante diversificado na construção das figuras vampirescas de uma maneira geral. A diversidade de tipos de personagens vampiros ressalta a importância que essa figura mitológica adquiriu com o tempo. Devemos observar que essas duas personagens se completam e se influenciam mutuamente, suas ações individuais além de reforçar suas características individuais enfatizam a do outro. As ações das personagens analisadas em *True Blood* mostraram a dualidade da natureza do vampiro, vemos que eles são definidos como bons ou maus, assim como o ser humano, por suas ações e escolhas.

O vampiro de hoje vive entre nós e pode ser representado por qualquer um, dentro da cultura de massa. Aquele ser movido apenas pela busca do sangue ganhou uma nova face ao se humanizar e tentar renegar as origens obscuras. A personagem passou do monstro dos filmes do início do século passado para o vampiro sedutor e honrado atual, se transformando no novo príncipe encantado das telas, mesmo demonstrando defeitos e fraquezas característicos dos seres humanos. Aliás, é justamente pelo realismo de suas sensações que os vampiros de *True Blood* fazem tanto sucesso. Como observa Jost (2012), o discurso de realidade tem sido uma das grandes forças das séries norte-americanas nesse começo de século XXI, mesmo quando as tramas dialogam com o fantástico.

A diferença é que eles têm a eternidade toda para evoluírem, e nem sempre eles querem fazer coisas ruins com você.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Gabriela. *As duas faces do medo: um estudo dos mecanismos de produção do medo nos livros de Stephen King e nos filmes adaptados*. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2005.

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1997.

BRAZ, Camilo Albuquerque de. *Os vampiros saem do armário: sexismo, homofobia e racismo na série True Blood*. (trabalho de conclusão), 2010.

BETTON, Gérard. *Estética do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*. In: *Obras Escolhidas I*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BRANCO, Alberto Manuel Vara. *As séries Norte-Americanas: A sucessão de tempos e imagens que traduzem uma forma de mentalidade e um certo posicionamento no mundo*. *Millenium*, Instituto Superior Politécnico de Viseu [Viseu] = 1996, 0873-3015, n.29 (Junho 2004), p.29-35.

CALABRESE, Omar. *A Idade Neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1999.

ECO, Umberto. *A história da feiura*. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.

_____. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

_____. *Cinco escritos morais*. 2. Ed. Rio de Janeiro: Record, 1998.

_____. *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. *O Super-homem de Massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

GOMES, Wilson. *A Poética do Cinema e a questão do método em análise fílmica*. *Significação* (UTP), Curitiba, v. 21, n.1, 2004.

GOMES, R; FIGUEIREDO, V. F (orgs). *Comunicação, representações e práticas sociais*. Rio de Janeiro: Ideais e Letras, 2004.

HBO/True Blood. Disponível em <www.hbo/trueblood>

HUPPES, Ivete. *Melodrama: o gênero e sua permanência*. (s.c.): Ateliê, 2000.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. *Seis ensaios sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina 2004

LAGARTO, Paula Cristiana Damásio. *Os Vampiros do novo milênio: Evoluções e representações na literatura e outras artes*. (Dissertação de Mestrado em criações literárias contemporâneas). Evorá, 2008.

LECOUTEUX, Claude. *História dos vampiros: autópsia de um mito*. Tradução de Álvaro Lorencini. São Paulo: UNESP, 2005.

LESSA, Rodrigo. *Construção de personagens LGBT no seriado televisivo True Blood*. In: Congresso Internacional de Estudos sobre a Diversidade Sexual e de Gênero da ABEH. *Anais...* v 1, n 1. Salvador: UFBA, 2012.

LESSA, Rodrigo. *Ficção seriada televisiva e narrativa transmídia: uma análise do mundo ficcional multiplataforma de True Blood*, 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2013.

LESSA, Rodrigo. *Eles saíram do caixão... E do livro!: o processo de recriação do romance Morto até o Anoitecer para o seriado televisivo True Blood*, 2010, 97 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2010

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC, 2005.

MACNALLY, Raimond T. FLORESCU, Radu. *Em busca de Drácula e outros vampiros*. São Paulo: Mercuryo, 1995.

MELTON, J. Gordon. *O Livro dos Vampiros – A Enciclopédia dos Mortos-Vivos*. São Paulo: MAKRON Books, 1996.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia de Televisão*. São Paulo: Moderna, 1998.

PINTO, Milton José. *Análise Estrutural da Narrativa – Seleção de Ensaios da revista "Communications"*. Petrópolis, 1976.

RICCARDO, Martin V. *Breve história cultural dos vampiros*. In: *O Livro dos Vampiros – A Enciclopédia dos Mortos-Vivos*. São Paulo: Editora MAKRON Books, 1995.

REUTER, Yves. *Introdução à análise do romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1996

RIBEIRO, R. A. C. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32º. 2009. Curitiba (PR) *Do vermelho-sangue ao rosa-choque: o mito do vampiro e suas transformações no imaginário midiático do século XXI*. Curitiba, 2009.

SEGRE, Cesare. Ficção. In: Enciclopédia Einaudi. Porto: Ed. Imprensa Nacional, 1989, Vol.

SOUZA, Carmem. Guia de Orientação – Levantamento de Dados. Exercício de Análise da Poética da Ficção Seriada Televisiva. Grupo de Pesquisa A-TeVê. Salvador, 2009. Disponível em <http://ateve.files.wordpress.com/2009/10/guia-deorientao-para-analise-ficcao-seriada-televisiva-extensao09.pdf>. Acesso: 22.11.2012

TODOROV, Tzvetan, *As estruturas narrativas*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 1979.

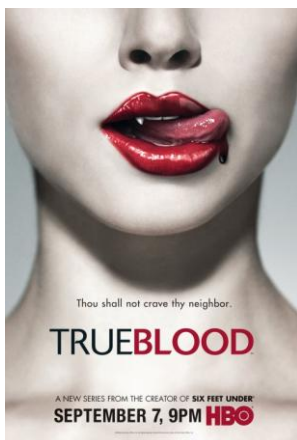
_____. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SOUSA Ricardo Barbosa Fernandes de; DUAILIBE, Nayala Nunes, Larissa Leda Fonseca ROCHA. *O desdobramento do melodrama na tv do século XXI*. Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. *Anais...* Campina Grande – PB – 10 a 12 de Junho 2010

TURNER, Graeme. *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus, 1997.

XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo*, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

ANEXOS I – *True Blood* posters



Pôster oficial 1ª temporada

Ano: 2008

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Alan Ball



Pôster oficial 2ª temporada

Ano: 2009

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Alan Ball



Pôster oficial 3ª

Ano: 2010

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Alan Ball



Pôster oficial 3ª

Ano: 2011

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Alan Ball



Pôster oficial 5ª

Ano: 2012

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Alan Ball e Bill Johnson



Pôster oficial 6ª

Ano: 2013

Produtor: Alan Ball

Roteiro: Brian Buckner

ANEXOS II – Ficha técnica dos filmes citados



Filme: Drácula

Ano:1992

Gênero: Terror

Direção: Francis Ford Coppola

Roteiro: Bram Stoker, James V. Hart

Elenco: Anthony Hopkins, Billy Campbell, Cary Elwes, Cully Fredricksen, Dagmar Stanec, Daniel Newman, Eniko Öss, Florina Kendrick, Gary Oldman, Honey Lauren, Hubert Wells, I.M. Hobson, Jay Robinson, Judi Diamond, Jules Sylvester, [Keanu Reeves](#), Laurie Franks, Maud Winchester, Michaela Bercu, [Monica Bellucci](#), Nancy Linehan Charles, Octavian Cadia, Richard E. Grant, Robert Buckingham, Robert Getz, Sadie Frost, Tatiana von Furstenberg, Tom Waits, [Winona Ryder](#)



Filme: Blade

Ano: 1998

Gênero: Ação

Direção: Stephen Norrington

Roteiro: David S. Goyer

Elenco: Arly Jover, Donal Logue, Kris Kristofferson, N'Bushe Wright, Stephen Dorff, Traci Lords, Udo Kier, Wesley Snipes



Filme: Crepúsculo

Ano: 2008

Gênero: Fantasia

Direção: Catherine Hardwicke

Roteiro: Melissa Rosenberg, Stephenie Meyer

Elenco: Justin Chon, Kellan Lutz, [Kristen Stewart](#), Michael Welch, Peter Facinelli, [Robert Pattinson](#), [Taylor Lautner](#)



Filme: Deu a louca nos monstros

Ano: 1987

Gênero: Comédia

Direção: Fred Dekker

Elenco: Andre Gower, Duncan Regehr, Stan Shaw, Tommy Noonan

Duração: 82 min.



Filme: Garotos Perdidos

Ano: 1987

Gênero: Drama

Direção: Joel Schumacher

Roteiro: Jeffrey Boam

Elenco: Barnard Hughes, Corey Haim, Dianne Wiest, Edward Herrmann, Jami Gertz, Jason Patric, Kiefer Sutherland



Filme: Fome de viver

Ano: 1983

Gênero: Terror

Direção: Tony Scott

Roteiro: Ivan Davis, Michael Thomas

Elenco: Beth Ehlers, Catherine Deneuve, Cliff De Young, Dan Hedaya, David Bowie, James Audrey, Rufus Collins, Susan Sarandon, Suzanne Bertish

Produção: Richard Shepherd



Filme: Anjos da Noite

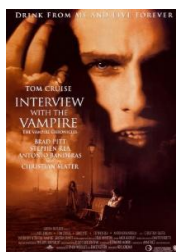
Ano: 2003

Gênero: Ação

Direção: Len Wiseman

Roteiro: Danny McBride, Kevin Grevioux, Len Wiseman

Elenco: Bill Nighy, Erwin Leder, [Kate Beckinsale](#), Michael Sheen, Scott Speedman, Shane Brolly, Sophia Myles



Filme: Entrevista com o vampiro

Ano: 1994

Gênero: Suspense

Direção: Neil Jordan

Roteiro: Anne Rice, Michael Cristofer, Neil Jordan

Elenco: Antonio Banderas, Brad Pitt, Christian Slater, Kirsten Dunst, Stephen Rea, Tom Cruise.