

INFORMAMOS QUE ESTA É UMA PRIMEIRA VERSÃO DO TEXTO APROVADO PARA PUBLICAÇÃO. ESTE ARTIGO AINDA PASSARÁ PELA FASE DE REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO.

ID: 3009

DOI: <https://doi.org/10.30962/ecomps.3009>

Recebido em: 20/02/2024

Aceito em: 09/07/2024

Blade (1998) e novas tendências: uma análise do filme como pioneiro em algumas reconfigurações e desconstruções

Yuri Garcia

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Resumo: O presente artigo busca promover uma análise de *Blade* (1998). A produção reconfigura o imaginário clássico da figura do vampiro de vilão para super-herói, ao mesmo tempo em que se torna ponto de partida para a tendência de transposições fílmicas de histórias em quadrinhos na atualidade. Essa dupla função servirá, sobretudo, para demonstrar a relevância do filme no cenário hollywoodiano contemporâneo. Nesse sentido, percebemos que a obra também dialoga com um importante debate sobre questões raciais e possibilita abordar esse viés e demonstrar uma desconstrução de um imaginário hegemônico de homem branco (como vampiro e como super-herói) para um protagonista na pele de um homem negro.

Palavras-chave: Blade. Super-Herói. Vampiro. Cinema. Histórias em Quadrinhos.

Blade (1998) and new trends: an analysis of the movie as pioneer in some reconfigurations and deconstructions

Abstract: This article seeks to promote an analysis of *Blade* (1998). The production reconfigures the classic imaginary of the vampire figure from villain to superhero, while also becomes a starting point for the current trend of filmic transpositions of comic books. This dual function will serve, above all, to demonstrate the film's relevance in the contemporary Hollywood scene. The movie also dialogues with an important debate on racial issues and makes possible addressing this bias and demonstrating a deconstruction of a hegemonic imaginary of a white man (as a vampire and as a superhero) to a protagonist in the skin of a black man.

Keywords: Blade. Super-Hero. Vampire. Cinema. Comic Books.

Blade (1998) y nuevas tendencias: un análisis de la película como pionera en algunas reconfiguraciones y desconstrucciones

Resumen: Este artículo busca promover un análisis de *Blade* (1998). La producción reconfigura el imaginario clásico de la figura del vampiro de villano a superhéroe, al mismo

tempo que se convierte en un punto de partida para la tendencia actual de transposiciones fílmicas de los cómics. Esta doble función servirá, sobre todo, para demostrar la relevancia de la película en el panorama hollywoodiense contemporáneo. La obra también dialoga con un importante debate sobre cuestiones raciales y permite abordar este sesgo y demostrar una deconstrucción de un imaginario hegemónico de un hombre blanco (como vampiro y como superhéroe) a un protagonista en la piel de un hombre negro.

Palabras clave: Blade. Superhéroe. Vampiro. Cine. Cómics.

Introdução

Em 1998, *Blade* foi lançado nos cinemas, apresentando um híbrido de elementos de uma amplitude de gêneros cinematográficos em uma obra que centralizava a figura do vampiro e do herói – majoritariamente representados como homens brancos – na pele de um protagonista negro. Curiosamente, o filme se tornou um marco para a reconfiguração dessa persona vampírica no cinema como um super-herói e alavancou uma das mais fortes tendências mercadológicas da atualidade: os filmes baseados em histórias em quadrinhos.

Os termos “reconfiguração” e “tendência” são populares nos mais variados estudos da Comunicação atualmente. Podemos dizer que nosso cenário contemporâneo é marcado por uma infinidade de tendências e reconfigurações midiáticas das mais diversas. Em uma abordagem metodológica diferente da que propomos, por exemplo, Vinícius Andrade Pereira (2021) traça uma investigação sobre a materialidade dos meios e seus impactos sensoriais e cognitivos em um cenário que identifica como pós-midiático. Outros exemplos poderiam ser citados como o renomado trabalho de Jay Bolter e Richard Grusin (2000) ou as pesquisas de Erick Felinto (2006). A lista é longa e poderia elencar, inclusive, obras desde os primeiros estudos da chamada teoria da mídia alemã, na década de 1980 (Gumbrecht, 2010; Kittler, 1997; Parikka, 2012), ou até os estudos de Marshall McLuhan (2007), ainda na década de 1960.

Essa série de exemplos acima demonstra não só o interessante esforço dedicado à compreensão do cenário midiático e suas reconfigurações e tendências como uma certa movimentação, nas últimas décadas, do campo da Comunicação (e áreas relacionadas em termos de objeto de pesquisa) em deter um olhar atento aos estudos mais voltados aos meios e suas afetações¹. Ao abordarmos *Blade* (1998), nosso foco recai, novamente, para o conteúdo.

¹ O artigo *Explorações da noção de materialidade da comunicação*, de Simone Sá, já demonstrava esse interessante panorama desde 2004 – época em que foi publicado. Nos estudos sobre Cinema, a questão ainda

Todavia, não em um movimento de retorno à perspectiva eurocêntrica de interpretações², mas em uma promoção de diálogo com outra tendência contemporânea – que ganha uma centralidade no campo de discussões acadêmicas de nossa atualidade –, a desconstrução de padrões de representatividade hegemônicos nos produtos dos meios de comunicação de massa.

Aqui, a ideia de reconfiguração não se debruça necessariamente aos meios (como nos exemplos elencados no início), mas em um importante movimento de quebra de padrões hegemônicos de representatividade e no infundável ciclo de interpretações eurocêntricas que produzem forças de poder e dominância – que o pensamento humanista moderno instaurou³. Esse debate não se reduz enquanto tendência apenas no âmbito acadêmico. A cultura popular abraça tais questões de forma intensa, tanto em militâncias digitais nas redes sociais, quanto em uma interessante modificação de seus conteúdos que dá lugar à crescente busca por maior representatividade dos populares personagens e arquétipos de heroísmo e/ou idolatria que permeiam os produtos que consumimos⁴.

Nas transposições fílmicas de histórias em quadrinhos, essa tendência tem apresentado particular destaque, visto que se trata de um fenômeno de investimento massivo e grande alcance mercadológico. Esses produtos *blockbuster* contam com alguns exemplos marcantes de representatividade através de um protagonista negro como a franquia *Blade* (1998-2004)⁵ no passado, ou o impacto de *Black Panther* (Ryan Coogler), em 2018. Estudos prévios como *A Real Presença em Wakanda: “Pantera Negra” e a representatividade na indústria cinematográfica* (Garcia; Lima; Lopes, 2020) – abordando a representatividade do super-herói negro – e *Mulher Maravilha e Capitã Marvel: a representação da protagonista feminina no universo cinematográfico das HQs* (Garcia; Lima, 2021) – sobre a representatividade feminina – abordaram essa tendência cinematográfica das transposições de HQs que se torna,

possui um direcionamento mais conteudista como atestam Bordwell e Carroll em seus respectivos textos sobre o estado da arte na parte 1 do livro *Post-theory*, publicado em 1996. Atualmente, algumas modificações podem ser percebidas, como nas investigações de Elsaesser e Hagener (2018), porém a predominância interpretativa nesse campo prevalece – sobretudo nas análises fílmicas.

² Uma das principais reivindicações dos estudos mais voltados às materialidades era de uma formação ocidental de domínio de uma abordagem interpretativa formada por nossa cultura (que obviamente sofre grande influência de uma perspectiva eurocêntrica). Contudo, essa perspectiva possuía uma abordagem mais metodológica sobre o assunto e não com a dimensão mais sociopolítica que nosso texto apresenta, em que a crítica recai mais na idealização de um modelo humanista europeu (e, portanto, excludente à diferença).

³ Essa observação sobre o pensamento eurocêntrico como produtor de um discurso de dominância pode ser vista em obras como a de Mbembe (2014) e Sodr  (2017).

⁴ Sobre esse assunto, consultar os artigos sobre *Woke Capitalism* de Akani Kanai e Roasind Gill (2020) e Shalon van Tine (2021).

⁵ *Blade* (Stephen Norrington, 1998); *Blade II* (Guillermo del Toro, 2002); *Blade: Trinity* (David S. Goyer, 2004).

crescentemente, um espaço privilegiado para a compreensão do impacto de determinados fenômenos em nosso imaginário midiático contemporâneo.

No âmbito acadêmico, pautas relacionadas a questões como colonialismo, racismo e sexismo vêm ganhando continuamente mais espaço, sobretudo através da disseminação de textos de autoras e autores como Achille Mbembe (2014; 2016), Judith Butler (2018), bell hooks (2019), Pablo González Casanova (2006), Grada Kilomba (2019), Lélia Gonzalez (1982, 1984, 2021), Djamilá Ribeiro (2017), Sílvio Almeida (2019), entre outros. Esse fenômeno instiga diferentes investigações e análises dentro de variados produtos de consumo popular. Nos estudos sobre histórias em quadrinhos e/ou filmes de histórias em quadrinhos, articulações sobre representatividade ou sobre consumo de massa e seus contextos e implicações sociopolíticas podem ser vistos em trabalhos como os de Ian Gordon (1998), Dan Hassler-Forrest (2012), Jill Lepore (2017) Julia Ormrod (2020) e outros.

Assim, essa reconfiguração vista em *Blade* nos demonstra um importante campo de debate. Além disso, sua remodelação vampírica também elenca outras possíveis articulações teóricas. Nesse sentido, sua persona monstruosa possui uma curiosa modificação. Em primeiro lugar, em uma amplitude de novas abordagens que saem da construção do imaginário hegemônico masculino, branco e aristocrático desse ser mítico. Em segundo lugar, em uma reelaboração do personagem que também alcança novos papéis e novos arcos narrativos, onde a clássica vilania dá lugar ao protagonismo do super-herói. Nesse artigo, nos propomos a tratar dessas questões de forma relacional, pois, ao identificar o vampiro como figura heroica dentro de um debate contemporâneo que evidencia as estruturas de poder e suas desigualdades, a inserção de um homem negro como protagonista em um dos filmes que inicia essas tendências cinematográficas, ainda em 1998, demonstra um importante marco para grupos tidos como minoritários⁶ em nossa esfera sociopolítica e cultural.

Vampiros e Heróis

O vampiro possui uma importância central no cinema. Sua imagem icônica se aproxima mais das projeções feitas pela sua imensa variedade de produção fílmica do que pelas descrições literárias de suas principais obras e sua origem através de lendas, folclores e

⁶ Aqui, nos baseamos na perspectiva de Muniz Sodré (2005) que assinala 4 características básicas do conceito de minoria como: (1) Vulnerabilidade jurídico-social; (2) Identidade *in statu nascendi*; (3) Luta contra-hegemônica; (4) Estratégias discursivas.

narrativas míticas (Garcia, 2021, p. 127). A presença de Drácula no cinema conta com mais de cem anos de transposições, visto que a primeira incursão cinematográfica já datava de 1921 com a produção húngara *Drakula* (Rhodes, 2010). Apesar de sua origem mítica, sendo presente em diversas culturas através de variadas formas de representação, ainda não possuía uma maior delimitação de suas características, como aponta Claude Lecouteux (2005). A literatura gótica acaba tendo papel decisivo nessa formação mais delineada da persona vampírica, sobretudo através das publicações de *O Vampiro* (John William Polidori, 1819), *Carmilla* (Sheridan Le Fanu, 1872) e *Drácula* (Bram Stoker, 1987). Todavia, é através da sua massiva utilização no audiovisual que alcança sua maior potência e maior impregnação na cultura contemporânea.

A popularidade do vampiro em nosso imaginário dialoga diretamente com sua popularidade no cinema – não coincidentemente, Drácula se tornou um dos personagens literários com mais incursões fílmicas ao longo da história (Garcia, 2014, p.141). Sua amplitude de possibilidades interpretativas o tornou uma figura de extrema potência para a representação de diversas questões de forma mais metafórica. Em um olhar mais psicanalítico, percebemos questões como sexualidade, violência e desejos reprimidos. O ensaio *O Estranho*, de Sigmund Freud (1996)⁷, indica a nossa relação inconsciente com a variação entre diferença e similaridade na alteridade humana. Podemos nos apropriar desse estudo e identificarmos o componente intrínseco entre a noção de horror e seu panteão teratológico (sobretudo na ideia do diferente) e certos anseios e desejos humanos. A persona vampírica possui um local privilegiado nessa abordagem, sobretudo por sua carga pulsional escópica – como o ser sedutor e hipnótico – e sua violência e repugnância enquanto antagonista que nos causa medo e repulsa.

Investigando outras abordagens, podemos perceber os monstros como uma noção que promove articulações sociopolíticas possíveis sobre questões de gênero, identidade e sexualidade ou sobre uma visão xenófoba da dificuldade em lidar com o que escapa de um padrão do homem branco, eurocêntrico, judaico-cristão, heterossexual, cis gênero⁸. O vampiro, nesse sentido, possui em sua polissemia uma amplitude de estudos que abordam essas questões, como percebemos nos trabalhos de Ken Gelder (2001) e Matthew Gibson

⁷ A versão original em alemão sob o título *Das Unheimlich* não possui uma tradução equivalente que abarca sua amplitude que promove a relação da estranheza ou da inquietação com a de familiaridade, visto que *heim* teria por tradução direta “casa” ou “lar”.

⁸ Ieda Tucherman (1999) analisa essa questão através de uma análise histórica da alteridade desviante – vista como monstruosa.

(2006). Uma de suas mais famosas metáforas aponta a relação predatória da aristocracia ao povo de menor poder aquisitivo. Procurando estender essa referência, podemos perceber um diálogo com a própria concepção de “luta de classes” de Karl Marx (1967).

O horror como gênero demonstra sua relação intrínseca com as questões sociopolíticas e culturais de seu tempo. Com um crescente advento da racionalidade científica e um afastamento da perspectiva teocêntrica como explicações do mundo, o desenvolvimento do romance gótico surgindo durante o iluminismo remete a uma reestruturação de determinadas crenças e medos em uma nova forma de contar histórias. Em primeira instância, esse processo traz os elementos míticos em uma reconfiguração narrativa através da literatura ficcional. Assim, a religião ganha um novo espaço na relação com o horror, ao se apresentar como salvação das ameaças sobrenaturais. Não coincidentemente, podemos identificar uma série de utensílios católicos como armas ou formas de proteção nas histórias contra vampiros: crucifixos, água benta, hóstia ou a própria igreja enquanto espaço sacro.

Contudo, esse processo também permite uma reconfiguração do imaginário do horror de forma mais livre – visto que a narrativa literária não possui uma fundação basilar e fixa como a narrativa mítica. Bauman (2001) destaca um cenário contemporâneo em que a efemeridade e fluidez se tornam a marca central das formas relacionais e de consumo. Embora o sociólogo possua um recorte temporal que difere do argumento proposto aqui, sua articulação sobre as estruturas que possuem uma certa solidez se contrapondo com uma modernidade líquida nos permite uma aproximação conceitual. Nesse sentido, as estruturas já indicadas por Foucault (1999) como punitivas e como dispositivos de vigilância também se caracterizam por uma certa fixidez discursiva.

Entre a amplitude que difere e aproxima os dois teóricos, a ideia de uma base estrutural que tem como um de seus pilares o dogmatismo religioso e as próprias instituições que o propagam encontra ressonância. Assim, a fixidez e autoridade de poder que percebemos em um discurso mítico se reconfigura em uma flexibilidade criativa literária. “A arte tem uma fala sem tempo (embora situada), a fala do absoluto e, nesse sentido, ultrapassa as contingências do fluir. Mas pode-se dimensionar o tempo no fluir incessante da realidade e inclui-lo na compreensão da mudança e da liquidez baumaniana” (Sá, 2014, p. 118).

Dessa forma, em um movimento de reapropriação, os próprios domínios da ciência ganham destaque nas narrativas de horror. Friedrich Kittler demonstra, em *Dracula's Legacy* (1997), como no romance *Dracula*, a utilização de conhecimentos científicos possui uma

importância central na história, com os meios tecnológicos se tornando uma das grandes armas utilizadas para vencer o vampiro. A reconfiguração dessa forma de salvação contra a ameaça resulta, inclusive, em uma reformulação de como esse percurso é atingido. A noção de “salvação” implica em um processo diferente em cada caso. Em um viés religioso, temos uma sacralização do profano, uma dissociação do mundano para indicar uma forma relacional com o divino. Nas palavras de Agamben: “E se consagrar (*sacrare*) era o termo que designava a saída das coisas da esfera do direito humano, profanar, por sua vez, significava restituí-las ao livre uso dos homens” (2007, p. 65).

Assim, a proposta de salvação pelo viés religioso implica em uma dissociação da esfera humana em direção ao divino, ou ao seu componente metafísico. Todavia, a salvação que a ciência oferece é a restauração da ordem natural enquanto afrontada pela presença vampírica (apesar do exemplo sobre o romance de Stoker, podemos identificar esse elemento em diversas outras narrativas que possuam o uso de elementos científicos como arma contra determinada ameaça).

Um dos elementos centrais que permite essa multiplicidade investigativa em torno da figura do vampiro se dá, sobretudo, pela popularidade dessa entidade em nossa cultura contemporânea. Com sua origem ficcional e mítica, o vampiro possui uma reapropriação e reconfiguração audiovisual que possibilita que se torne tanto uma forte metáfora sexual como uma metáfora parasitária e predatória. Dessa forma, suas reapropriações se tornam múltiplas e pregnantes em nosso imaginário. Esse outro elemento também reforça o campo de seus estudos, pois, através de suas metáforas, suas possibilidades investigativas tornam-se cada vez mais polissêmicas e suas relações desviantes cada vez mais interessantes. “Não se pode esquecer que o vampiro é precisamente aquele que se opõe a ordem natural do mundo” (Felinto, 2010, p. 141).

Assim, torna-se natural perceber sua constante mudança, reforçando a premissa de Nina Auerbach (1995) de que cada época produz um vampiro específico que dialoga com seu contexto e com as questões centrais em voga no período. Aqui, a reconfiguração que nos interessa é bem específica e modifica o próprio papel do personagem na narrativa. Dotado de características físicas, enquanto vilão, como grande força, rapidez e até capacidade de voar (dependendo da história), esse monstro parecia ter possibilidades mais amplas do que ser utilizado sempre como antagonista.

Assim, a aproximação do vampiro com a figura do super-herói parecia seguir um caminho cada vez mais natural. Obviamente, outros filmes como *The Lost Boys* (Joel Schumacher, 1987) e *Interview with the Vampire* (Neil Jordan, 1994) já deslocavam esse ser de antagonista para protagonista. Contudo, a narrativa ainda estava envolta no drama do processo de vampirização e na dualidade entre a humanidade e a monstruosidade dos personagens. O final da década de 1990 e o início de 2000, todavia, parecia reservar um novo futuro para essa figura.

Com o desenvolvimento de *Blade* no cinema, a aproximação entre a persona vampírica e a figura dos super-heróis ganha o cenário *blockbuster* hollywoodiano, apresentando um novo imaginário em torno dessa entidade. Contudo, em uma interessante modificação, as metáforas de alteridade e a concepção de desviante da representação patriarcal hegemônica davam lugar a um novo espaço de representatividade. O filme trazia um protagonista encarnado no corpo de um homem negro, demonstrando uma ruptura com o vampiro branco aristocrata e o super-herói branco hegemônico⁹.

O livro de Joseph Campbell, *O Herói de Mil Faces* (1989), é um fator de extrema relevância para a configuração da figura do herói em nossa cultura contemporânea. O trabalho buscava, através da concepção de arquétipos de Carl Gustav Jung (2018), fazer um levantamento da persona heroica através do tempo e em diferentes culturas. Apesar do recorte proposto por Campbell ser amplo, seu quadro de referências acaba se limitando, majoritariamente, ao imaginário do herói homem branco. Nesse sentido, percebemos essa questão proveniente, sobretudo de dois problemas: (1) uma visão eurocêntrica e estadunidense que privilegia mais alguns casos do que outros; (2) a própria história da humanidade contada sobre uma ótica ocidental possui uma predominância de um imaginário branco e patriarcal e acaba fornecendo o repertório antropológico do autor¹⁰.

A pesquisa apresentava um arco narrativo intitulado a “jornada do herói”, que se popularizou, após George Lucas comentar que a história de *Star Wars* era baseada no livro de Campbell. Além disso, Christopher Vogler desenvolveu um manifesto explicativo sobre como utilizar esse arco em roteiros, que circulava por alguns estúdios em Hollywood. Em 1992,

⁹ É importante ressaltar que a afirmação é específica para filmes *Blockbuster*. Além disso, tratamos aqui da união da reconfiguração do vampiro e do super-herói de quadrinhos no caso de *Blade* e não ignoramos obras como *Blacula* (William Crain, 1972), *Ganja & Hess* (Bill Gunn, 1973) e outros filmes, mostrando um vampiro negro ou *Steel* (Kenneth Johnson, 1997) e *Spawn* (Mark A.Z. Dippé, 1997) mostrando super-heróis negros.

¹⁰ É interessante perceber que essa limitação da obra de Campbell influenciou sua aluna Maureen Murdock (2020) a desenvolver a “jornada da heroína” para apresentar um arco que dialogue diretamente com o universo feminino e com sua relação com um mundo patriarcal e machista.

Vogler publicou seu manifesto como o livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (2006). Assim, percebemos que essa obra possui forte impacto no desenvolvimento de estruturas narrativas no cinema. Nas histórias em quadrinhos, a constância da figura do herói também possui visível ressonância com a obra do teórico, como pode ser visto nos estudos de José Messias (2012) e Sabrina Paixão Brésio (2016).

O livro de Campbell foi publicado em 1949, em um momento em que determinados debates ainda não haviam ganhado o merecido destaque no espaço acadêmico. Assim, apontar sua obra como responsável pela perpetuação de um imaginário hegemônico de forma consciente seria meramente especulativo. O que podemos, de fato, aferir é que a pesquisa dialogava com um determinado pensamento que nossa sociedade, como um todo, possui e que nossa história propagou – como pode ser bem exemplificado no levantamento antropológico do autor.

O imaginário do herói é marcado por essa influência da estrutura de Campbell, assim como pelos próprios jogos de poder de nossas sociedades ao longo da história. Ou seja, tratamos aqui de uma figura que foi moldada em um padrão de dominância pelos que escrevem essas histórias, pelos que influenciam essas histórias e pelo *zeitgeist* em que essas histórias são criadas. Nesse sentido, Blade se torna um interessante personagem ao desconstruir dois modelos marcados pela representação de um homem branco: o super-herói e o vampiro.

Blade

Apesar da popularidade cinematográfica do personagem Blade, sua história apresenta um percurso quadrinístico mais tímido em seu início. Seu nome é Eric Brooks e sua primeira aparição se deu na edição #10 da revista *A Tumba do Drácula* (1973), série de quadrinhos da Marvel Comics lançado entre 1972 e 1979, e criado pelo roteirista Marv Wolfman e pelo desenhista Gene Colan. Nesse momento, o personagem ainda era visto como coadjuvante.

A proposta era a de apresentar um caçador de vampiros inspirado no sucesso das produções cinematográficas de *blaxploitation* dos anos 1970. O filme *Blacula* (1972), de William Crain, era sua principal inspiração. Se tratava de uma sátira das produções de vampiros clássicas com uma espécie de releitura do movimento em questão. Estrelada pelo ator afro-americano William Marshal, a modificação focava na quebra do padrão do homem branco do leste europeu invadindo a Inglaterra, para mostrar um príncipe africano

transformado em monstro chegando nos Estados Unidos. No universo de *A Tumba do Drácula*, Blade não era um vampiro aristocrático como Blacula, mas uma espécie de meio-vampiro que buscava vingar a morte da mãe, atacada e morta por seres sugadores de sangue durante o parto.

O início do personagem ainda era tímido, mas Blade, iria se tornar um personagem de maior repercussão através do mesmo meio que alavancou a potencialidade de Dracula: o cinema. Vinte e cinco anos depois de sua estreia nas histórias em quadrinhos, o projeto de tornar o vampiro um protagonista poderia ser considerado ainda uma aposta ousada. *Blade* foi uma produção orçada em quarenta e cinco milhões de dólares da companhia New Line Pictures. Com um roteiro do ainda desconhecido David S. Goyer, a direção ficava com Stephen Norrington, que já havia trabalhado em algumas produções como técnico de efeitos especiais e dirigido *Death Machine* (1994), que teve tímida repercussão no cinema.

Assim, o surgimento de uma produção baseada nesse personagem em 1998 aparece como um curioso evento que iria ter grandes repercussões tanto no universo das transposições de histórias em quadrinhos quanto nas reconfigurações da persona vampírica em nosso cenário contemporâneo. Em 1997, *Batman & Robin*, de Joel Schumacher, foi um fracasso de crítica e de bilheteria (sem conseguir pagar seu custo com a arrecadação nos EUA e Canadá)¹¹. Seguindo de um aumento do interesse hollywoodiano em adaptar narrativas de HQs para o cinema, essa repercussão negativa conseguiu mudar esse cenário para uma crença em um possível esgotamento dessa tendência ou uma necessidade de repensar esses filmes.

No ano seguinte, o lançamento de *Blade* (1998) não apostava em uma repercussão de uma transposição de histórias em quadrinhos, e sim na crescente popularidade do ator Wesley Snipes na década de 1990 – sobretudo em películas de ação e em cenas de luta bem coreografadas. A obra se apresentava como um filme de ação com um protagonista heroico que iria salvar a humanidade das trevas. Apesar de seus contornos com uma certa hibridização com o Horror e a Ficção Científica, a produção apostava mais nas características mais específicas do cinema de ação com diversas cenas de luta, tiros, explosões e frases de efeitos como: “Alguns filhos da puta estão sempre tentando patinar no gelo morro acima”¹².

Apesar disso, o sucesso do filme – que rendeu mais de cento e trinta milhões de dólares nas bilheterias – seria responsável pelo retorno do interesse hollywoodiano em

¹¹ Com um orçamento de US\$ 125.000.000(estimativa), seu faturamento bruto nos EUA e Canadá foi de US\$ 107.353.792. Fonte: https://www.imdb.com/title/tt0118688/?ref=nr_sr_srg_7

¹² No original: “Some motherfuckers are always trying to ice-skate uphill”.

histórias em quadrinhos, que havia arrefecido após o fracasso da produção de *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997). Com isso, *Blade* acabou originando duas continuações (e um *reboot* previsto para 2025), além de ter sido seguido de imediato por *X-Men* (Bryan Singer, 2000), da Fox, e *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002), da Sony, ambos transformados em franquias bilionárias.¹³

Em seguida, a popularidade dessas transposições se tornaria, crescentemente, uma grande tendência cinematográfica, geradora de enormes sucessos de bilheteria e franquias de grande repercussão (Garcia, 2021, p. 72). Por outro lado, apesar de ser um caçador de vampiros, o personagem é uma hibridização entre humano e vampiros, o que lhe conferia uma série de características vampíricas e a capacidade de andar à luz do sol (atribuindo-lhe o nome de *Daywalker*). Nesse sentido, emblematicamente, nos é apresentado um herói cuja potência reside justamente no uso que faz de seus poderes vampíricos.

Blade, de certa maneira, demonstra o potencial cinematográfico das características vampíricas em sua reconfiguração como persona heroica. Dessa forma, possui um papel essencial como filme tanto para as histórias em quadrinhos, quanto para o imaginário contemporâneo cinematográfico do vampiro. O fato de o personagem ser um homem negro ainda aumenta uma interessante camada de sentidos em torno da obra. Em domínios marcadamente representados por homens brancos, o destaque de uma figura não hegemônica apresenta um marco de extrema importância.

Sílvia Almeida (2019) destaca que o racismo é estrutural – tese central de seu livro do mesmo nome. Em uma das partes da obra, aborda a relação entre racismo e ideologia. Tomando essa reflexão para nosso objeto, em um âmbito representacional, responsável pela construção de imaginários sobre super-heróis na cultura pop, a manutenção de uma constância na figura do herói demonstra uma prática que reforça um racismo simbólico inconsciente, implicando em uma formulação ideológica sobre o papel específico de cada pessoa. “O racismo constitui todo um complexo imaginário social que a todo momento é reforçado pelos meios de comunicação, pela indústria cultural e pelo sistema educacional” (p. 41).

As questões colocadas por Almeida encontram ressonância na obra *Racismo Recreativo* (2019), de Adilson Moreira. O autor aborda essa questão específica, direcionando

¹³ Em nosso trabalho que apresenta um mapeamento dos filmes de histórias em quadrinhos, é possível perceber o impacto de *Blade* (1998) e, em seguida, *X-Men* (2000) e *Spider-Man* (2002) no aumento de interesse em produzir filmes de super-heróis de histórias em quadrinhos, se tornando, em breve, uma tendência com as franquias da Marvel e DC Comics. Ver: Garcia (2023)

seu foco ao conteúdo televisivo em geral (programas, esportes, novelas, filmes etc.). Através de uma abordagem que perpassa um interessante conhecimento jurídico, demonstra que o imaginário cultural propaga uma imagem de pessoas negras de forma extremamente estereotipadas e inferiorizadas. *Blade* seria, nessa vertente, uma desconstrução de práticas de reforço à ideologia racista vista nos meios de comunicação.

O imaginário das histórias em quadrinhos é majoritariamente marcado por homens brancos sendo apresentados como figuras heroicas. Os filmes de vampiros também costumam apresentar seus personagens dentro dessas mesmas características – acrescentando, ainda, um predomínio eurocêntrico. A importância de *Blade* nesse campo também o torna um marco em termos de representatividade.

A primeira cena do filme inicia com uma mulher negra grávida entrando em um hospital em 1967. Repleta de sangue, cercada de médicos brancos, a indicação do ocorrido soa como uma indiferença à condição socioeconômica da paciente: “Parece que ela foi mordida por algum tipo de animal”. As cores brancas do local acrescem um ar de estranheza no cenário que mostra poucas pessoas negras – apenas algumas enfermeiras que sequer aparecem em cena e são mais vistas passando em uma demonstração de diferença de status social dentro da hierarquia médica. Com sua mãe morrendo durante o parto, temos o ponto de partida da narrativa do nascimento do herói negro em um espaço dominado por pessoas brancas e pelo ideal da branquitude.

As instituições públicas, privadas e da sociedade civil definem, regulamentam e transmitem um modo de funcionamento que torna homogêneo e uniforme não só processos, ferramentas, sistema de valores, mas também o perfil de seus empregados e lideranças, majoritariamente masculino e branco. Essa transmissão atravessa gerações e altera pouco a hierarquia das relações de dominação ali incrustadas. Esse fenômeno tem um nome, branquitude, e sua perpetuação no tempo se deve a um pacto de cumplicidade não verbalizado entre pessoas brancas, que visa manter seus privilégios (Bentro, 2022, p. 11).

Em seguida, os créditos iniciais da produção surgem em um vermelho forte em um fundo preto sugerindo um filme que terá a noite e o sangue entre seus elementos principais. A tela abre com foco no perímetro urbano no tempo presente (1997 ou 1998, época aproximada em que a produção foi feita), demonstrando que o cenário está estabelecido dentro do recorte temporal em que a obra foi desenvolvida. A primeira aparição de *Blade* demonstra que não se trata de um filme de horror, e sim de um filme de ação. Dentro de uma boate – que surge como um signo para o covil dos vampiros modernos e excessivos em sua matança –, um enorme grupo se delicia em uma espécie de orgia de sangue. O personagem surge e começa a

matar todos os vampiros do local em uma longa cena repleta de tiros e lutas bem coreografadas.

Um dos vampiros (aparentemente morto) é levado para um hospital para ser examinado. Nesse momento, o intervalo temporal desde o nascimento de Blade estabelece uma reconfiguração do cenário estadunidense, no qual a médica responsável pela investigação do cadáver é Karen (N'Bushe Wright), uma mulher negra – o que indica que houve um avanço de oportunidades empregatícias em posições de maior status social desde 1967. Aqui, é importante estabelecer que a obra não indica uma resolução na desigualdade racial ou em um término da branquitude, mas um cenário diferente, em que determinadas pautas dos movimentos sociais estadunidenses da década de 1960 reconfiguram o cenário, implicando em novas distribuições de poder e desigualdades sob um aspecto mais microfísico (Foucault, 1979) do que pela estrutura hierárquica mais visível do passado.

O predador desperta e mata um dos médicos, sugando seu sangue, e parte para atacar Karen. Blade entra no local e atinge o vampiro com um soco, enquanto este se encontrava com suas presas no pescoço da médica. A polícia invade o hospital e o vampiro consegue fugir. Blade decide salvar Karen e a leva para seu esconderijo, enquanto os policiais disparam contra ambos. Harvey O'Brien, em *Action Movies: The Cinema of Striking Back*, apresenta o que considera a principal essência do gênero: “O cinema de ação é o cinema do contra-ataque – de restauração e manutenção da segurança. Heróis de ação não buscam aventura, eles respondem à necessidade urgente” (2012, p. 1, tradução nossa)¹⁴.

Enquanto isso, temos a apresentação do vilão do filme: Deacon Frost (interpretado por Stephen Dorff), um homem branco rico e dono das boates onde os vampiros se reúnem. Em um encontro com uma cúpula de líderes vampíricos, percebemos uma distinção entre os “puro-sangue” (nascidos como vampiros) e os mestiços (transformados em vampiros). Apesar de seu poder e influência, Frost pertence ao segundo grupo e não faz parte da alta hierarquia. Nesse momento, percebemos também que há um acordo entre humanos e vampiros que estabelece uma discrição em seus atos. O filme também demonstra que se trata de uma elite financeira do mundo que possui suas práticas predatórias aceitas pelas instituições de poder, desde que não tornem pública a sua existência – nesse sentido, dialogando com uma das

¹⁴ No original: “The cinema of action is a cinema of striking back – of restoration and reassurance. Action heroes do not seek out adventure, they respond to dire necessity” (p. 1).

tradicionais interpretações do fenômeno vampírico como representação da hierarquia social e da exploração da riqueza.

No esconderijo de Blade, somos apresentados a Abraham Whistler, uma espécie de Van-Helsing moderno responsável pelo armamento do personagem. O filme então revela que os vampiros mandam na polícia e que Karen se encontra em um estágio ainda humano, mas que pode se tornar uma *hominis-nocturna* em breve, pois a mordida em seu pescoço permitiu que o vírus vampírico se espalhasse em seu sangue. Buscando retornar à sua vida normal, a médica volta pra casa e é seguida. Em seu apartamento, recebe a visita de um policial que tenta levá-la à Frost. Blade surge e a salva, revelando que estava usando-a como isca para conseguir chegar ao vilão.

O policial consegue escapar, mas acaba retornando mais tarde para pegar sua viatura. Blade e Karen o seguem e encontram um esconderijo. Ao entrar, descobrem que se trata de um grande arquivo dos vampiros e que Frost está buscando concretizar uma profecia que o daria grandes poderes. O *Daywalker* parece ser uma das principais chaves para realizar o ritual e percebemos que se tratava de uma armadilha para capturar Blade. Com ajuda de Whistler, o protagonista e Karen conseguem fugir.

Nesse momento, o filme foca em uma maior concretização do plano do vilão. Frost mata Dragonetti (Udo Kier), o líder dos vampiros e assume a liderança à força. Em seguida, invade o esconderijo de Blade, sequestrando Karen e deixando Whistler quase morto, aparentemente, contaminado pelo vírus vampírico. O herói chega tarde demais, mas consegue ouvir de Whistler a explicação sobre a profecia, antes de ele se matar para evitar se tornar um vampiro.

Em um acesso de fúria, Blade invade o local onde Frost se encontra, matando todos que vê pela frente. Ao entrar em um quarto, vê sua mãe viva e vampirizada. Em um momento de confusão e fragilidade, o herói é capturado e descobre que o vilão mordeu sua mãe ainda grávida e que ela está com ele desde então. Karen é jogada em um calabouço, deixada para morrer e Blade é preso em uma câmara cerimonial para que seu sangue seja drenado para realizar a profecia.

A ideia de um homem negro servindo seu sangue para aumentar o poder de um homem branco encontra óbvia ressonância no processo escravocrata. Em *Os Condenados da Terra* (1968), Frantz Fanon argumenta sobre a questão da violência colonial e como existe um processo de desumanização do corpo do colono e do escravo e a própria utilização de sua

carne (e sangue) para gerar lucro ou outras vantagens ao colonizador. Por outro lado, o filme *Blade* também aborda outra questão essencial nessa etapa, uma reconfiguração da personagem Karen, uma mulher negra – que se encontra em uma posição mais marginalizada e interseccional. O termo foi cunhado por Kimberle Crenshaw (2004) para designar a complexidade do entrecruzamento de elementos marginalizados pela sociedade – tendo a mulher negra como ponto de partida de análise – e ganhou uma interessante revisão de Patricia Hill Collins e Sirma Bilge (2020) que aplicam o conceito como uma forma metodológica de compreensão de determinadas questões dos debates minoritários.

Nesse momento, o filme apresenta um interessante desenvolvimento. A médica, ao longo da história, assume uma posição progressivamente mais ativa na narrativa, em vez da clássica “donzela em perigo”. Aqui, vale lembrar que Karen, sendo uma mulher negra, encontra-se em um espaço de menor visibilidade que o de Blade (especialmente em se tratando de histórias de ação e/ou de super-heróis). Para Grada Kilomba (2019, p. 97-98), a mulher negra é o “Outro” do “Outro”, pois se encontra em uma posição de marginalização maior, vista de forma excludente tanto do debate feminista (que aborda, de forma geral, um imaginário feminino construído em torno da mulher branca), quanto do debate racial, que percebe a figura da pessoa negra por uma concepção masculina. Através da reflexão da autora, Djamila Ribeiro (2017) acrescenta que as mulheres negras não são brancas ou homens, o que implica em uma carência dupla na sociedade (p. 38).

O arco narrativo da personagem acrescenta um elemento extremamente importante na representatividade vista no filme. Ao fugir do calabouço, Karen salva Blade e permite que ele sugue seu sangue para recuperar suas forças. Apesar de agora, em teoria, a médica se encontrar mais debilitada pela falta de sangue, isso não impede que ela protagonize cenas de ação logo em seguida, matando, inclusive, uma das vampiras mais fortes do grupo de Frost e outros diversos soldados.

Blade, agora recuperado, começa a matar todos os vampiros e segue para a cena final lutando com um Frost com poderes quase divinos, após a realização da cerimônia. Apesar do vilão se encontrar mais forte e quase imortal diante da lâmina da espada de Blade, o herói consegue encontrar uma forma de vitória e restaura a paz, eliminando a ameaça apocalíptica da profecia vampírica.

A história do filme é simples, e seu arco se concentra mais em apresentar boas cenas de ação. Sua importância se encontra mais na promoção de um herói negro em uma obra bem

feita dentro das características de seu gênero cinematográfico. Aqui, a produção, apesar de seguir uma certa simplicidade hollywoodiana, permite o desvelamento de questões extremamente interessantes no quesito sociopolítico. Em determinada parte da narrativa, percebemos que Blade precisa roubar dinheiro e pertences dos vilões para conseguir financiar sua estrutura armamentista. Por outro lado, os vampiros são retratados como um grupo extremamente rico. Aqui, o fato do vilão principal e do líder dos vampiros que ele substitui serem brancos, demonstra uma estrutura racial por trás da distribuição econômica da cidade. Como apontado anteriormente, Sílvia Almeida (2019) destaca, como tese central de seu livro que “o racismo é sempre estrutural” (p. 15).

A reverberação da obra de Almeida nessa leitura da questão racial do filme demonstra que o herói luta contra grupos hegemônicos em uma estrutura social e que seu local minoritário é também resultado de amplas configurações que o inserem nesse local específico. Ao final, a luta do protagonista pode metaforizar o contra-ataque contra-hegemônico. Pois, um homem negro com ajuda de uma mulher negra, vencem um grupo privilegiado e aristocrático branco. Em *Blade*, o cenário vampírico é também um local de disputa sociopolítica. A vitória do herói é uma nova instauração de um imaginário de maior diversidade. Agora, super-heróis e vampiros podem ser representados em grandes *blockbusters* de uma nova forma.

Considerações finais

Esse artigo propõe um exercício de compreensão de *Blade* (1998) como uma proposta que reconfigura um imaginário hegemônico dominante em uma longa história de representação cinematográfica. Não indicamos essa modificação como uma resposta aos anseios e necessidades muito mais amplos que o debate racial apresenta. Em uma óbvia exemplificação da complexidade e amplitude maior de tal questão, pode ser percebido que o próprio referencial teórico desse trabalho indica uma massiva quantidade de nomes de homens brancos (sobretudo europeus e estadunidenses). Ao tratar (mesmo que somente para demonstrar o “estado da arte” ou apontar outras correntes que podem possuir ressonâncias em algum âmbito) de perspectivas teóricas que não abordam a questão racial em específico, a quantidade nesse padrão se sobressai. Esse paralelo é proposital nesse texto¹⁵, pois, demonstra

¹⁵ Seria possível um esforço para retirar todos os nomes de homens brancos das referências em busca de apresentar um acervo que dialogasse com a ideia de representatividade em toda sua costura teórica. Essa

um indicativo de desigualdade mesmo em nosso território acadêmico que tanto prega essas modificações. Obviamente, a culpa não seria dos autores brancos indicados, mas de uma estrutura que, visivelmente, possibilita mais oportunidades para uns do que para outros. Em um cenário em que as referências bibliográficas de um artigo já demonstram essa discrepância, um filme possui pouca possibilidade como catalizador de mudanças maiores.

O que apontamos aqui é mais simples. Talvez uma curiosidade ou uma coincidência. De um lado, a figura do vampiro, ao longo de sua amplitude de incursões fílmicas, passou por inúmeras modificações até alcançar um protagonismo em que sua participação enquanto vilão monstruoso nas histórias foi remodelada para investidas como um novo super-herói. De outro, o diálogo entre o cinema e as histórias em quadrinhos passou por diversas fases com sucessos e fracassos de bilheteria e crítica para, enfim, alcançar uma espécie de fórmula em que as transposições cinematográficas dos heróis dos quadrinhos se tornam a grande tendência mercadológica atual. *Blade* se encontra como uma obra essencial em ambos os processos.

A produção é precursora na série de super-heróis vampiros que o cinema iria começar a apresentar – podemos pegar como exemplos simbólicos a franquia *Underworld*¹⁶ e *Dracula Untold* (Gary Shore, 2014) surgindo após *Blade*. Além disso, também pode ser visto como um importante marco nas transposições de histórias em quadrinhos ao arrecadar uma boa repercussão, propiciar duas continuações, um futuro *reboot*, e se tornar um dos pioneiros de uma sequência de investidas temáticas que se tornaria a grande tendência cinematográfica atual.

A curiosidade em torno desse filme possuir esse papel em ambas essas tendências já indica um interessante campo investigativo. Entretanto, a coincidência que coloca *Blade* sob tal holofote, também revela um curioso “golpe do destino” dentro das estruturas hegemônicas. Esse novo marco em duas investidas hollywoodianas extremamente capitalistas e perpetuadoras de um longo histórico de instauração de um imaginário branco é visto na pele de um homem negro. Um super-herói e vampiro fora dos padrões que representam ambas as

estratégia é interessante e muito bem utilizada por muitos pesquisadores. Contudo, nessa pesquisa, esse exercício cobriria um problema evidente, visto que muitas questões tratadas aqui foram vistas e desenvolvidas por autores brancos em primeira instância (algumas, inclusive, sem um possível substituto que trate do mesmo assunto fora desse padrão). Assim, a escolha foi a de evidenciar esse problema como uma demonstração do que tratamos (através de autores que abordam essa questão mais profundamente – como Fanon, Mbembe, Almeida ou Sodré) como uma episteme branca eurocêntrica.

¹⁶ *Underworld* (Len Wiseman, 2003); *Underworld: Evolution* (Len Wiseman, 2006); *Underworld: Rise of the Lycans* (Patrick Tatopoulos, 2009); *Underworld: Awakening* (Måns Mårilind e Björn Stein, 2012); *Underworld: Blood Wars* (Anna Foerster, 2016)

esferas. Essa sincronia dificilmente foi proposital. Essa centralidade do filme em duas reconfigurações foi, provavelmente, mera sorte. Contudo, não a aproveitar para evidenciar sua importância seria um desperdício.

Nossa sociedade continua perpetuando suas inúmeras desigualdades e injustiças, mas é possível nos utilizarmos de produtos artísticos populares para apresentarmos análises que demonstrem esses problemas (mesmo que apenas a parte mais superficial deles). Mesmo dentro de um fenômeno capitalista que se aproveita de determinadas pautas minoritárias, o aumento de visibilidade é sempre um avanço em termos de representatividade. Esses fenômenos paradoxais são de extremo interesse em um cenário contemporâneo tão complexo e investigá-los pode sempre nos revelar essas curiosas coincidências. Em 1998, *Blade* foi um desses casos.

Referências

AGAMBEN, G. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

ALMEIDA S. **Racismo estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

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

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

BENTO, C. M. **O Pacto da Branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BOLTER, J.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BORDWELL, D; CARROLL, N. (org.) **Post-theory: reconstructing film studies**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1996.

BRÉSIO, S. P. **Nas Trilhas do Herói: Histórias em Quadrinhos & Itinerários de Construção**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, Faculdade de Educação, 2016.

BUTLER, J.. Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. *In: Caderno de Leituras n.78*. Chão da Feira, 2018. p.1-16.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Cultrix, 1989.

COLLINS, P. H.; BILGE, S. **Interseccionalidade**. São Paulo: Boitempo, 2020.

CRENSHAW, K. A Interseccionalidade na Discriminação de Raça e Gênero. *In*: VV.AA. **Cruzamento**: raça e gênero. Brasília: Unifem, 2004. p. 7-16.

ELSAESSER, T; HAGENER, M. **Teoria do cinema**: uma introdução através dos sentidos. Campinas: Papirus, 2018.

FELINTO, E. **Passeando no Labirinto**: Ensaios sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

FELINTO, E. He Had No Reflection: vampirismo, percepção e as imagens técnicas. **Revista Alceu**, edição 20, 2010.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

FANON, F. **Os Condenados da Terra**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edição Graal, 1979.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**: Nascimento da Prisão. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

FREUD, S. O estranho, 1919. *In*: **História de uma neurose infantil**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 233-270.

GARCIA, Y. **Drácula, o Vampiro Camaleônico**. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2014.

GARCIA, Y.; LIMA, E. A.; LOPES, L. 'A Real Presença em Wakanda: "Pantera Negra" e a Representatividade na indústria cinematográfica'. *In*: DAVINO, Gláucia; BELLICIERI, Fernanda. **Roteiro X**: The X-Script. São Paulo: Pomello Digital, 2020. p. 165-176.

GARCIA, Y. Transposições Fílmicas de Histórias em Quadrinhos: Uma teorização da relação entre duas linguagens. **Aniki**: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, v. 8, n. 2, p. 71-101, 2021.

GARCIA, Y. Constructing the Vampire Myth in Cinema: A Short Analysis of Nosferatu (1922), Dracula (1931) and Dracula (1958). **Bulletin of the Transilvania University of Brasov**. Series IV: Philology and Cultural Studies, v. 14, n. 63, Special Issue, p. 115-128, 2021.

GARCIA, Y.; LIMA, E. A. Mulher Maravilha e Capitã Marvel: a representação da protagonista feminina no universo cinematográfico das HQs. **Revista GEMInIS**, v. 12, n. 1, p. 116-133, 2021.

GARCIA, Y. Comic Books in Silver Screens: um mapeamento das transposições de HQs no Cinema hollywoodiano. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 26, p. 115-139, 2023.

GELDER, K. **Reading the Vampire**. Routledge, 2001.

GIBSON, M. **Dracula and the Eastern Question: British and French Vampire Narratives of the Nineteenth-Century Near East**. Palgrave Macmillan, 2006.

GONZALEZ, L. O Movimento Negro na Última Década. *In*: GONZALEZ, L.; HASENBALG, C. **Lugar de Negro**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1982. p. 9-66.

GONZALEZ, L. Racismo e Sexismo na Cultura Brasileira. **Revista Ciências Sociais Hoje**, Anpocs, 1984. p. 223-244.

GONZALEZ, L. A Categoria Político-Cultural de Amefricanidade. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre as Américas**, v. 15, n. 1, 2021. p. 66-89.

GONZÁLEZ CASANOVA, P. Colonialismo interno (una redefinición). *In*: BORON, A., AMADEO, J.; GONZÁLEZ, S. (orgs.) **La teoría marxista hoy**. CLACSO, Buenos Aires, 2006.

GORDON, I. **Comic Strips and Consumer Culture: 1890-1945**. Washington: Smithsonian Institution Press, 1998.

HASSLER-FORREST, D. **Capitalist Superheroes: caped crusaders in the neoliberal age**. Washington: Zero Books, 2012.

HOOKS, B. **Anseios: raça, gênero e políticas culturais**. São Paulo: Elefante, 2019.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.

KANAI, A.; GILL, R. Woke? Affect, neoliberalism, marginalised identities and consumer culture. **New Formations: a journal of culture/theory/politics**, n. 102, p. 10-27, 2020.

KILOMBA, G. **Memórias da plantação: Episódios de racismo cotidiano**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

KITTLER, F. **Literature/Media/Information Systems** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.

KITTLER, F. Dracula's Legacy. *In*: **Literature/Media/Information Systems** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997. p. 50-84.

LE FANU, J. S. Carmilla. *In*: **In a Glass Darkly**. Dodo Press, 2009.

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

LEPORE, J. **A História Secreta da Mulher Maravilha**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

MARX, K. **O Capital**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.

MBEMBE, A. **Crítica da Razão Negra**. Lisboa: Antígona Editores Refratários, 2014.

MBEMBE, A. Necropolítica: biopoder soberania estado de exceção política da morte. **Arte & Ensaios**, n. 32, p. 123-151, dez. 2016.

McLUHAN, H. M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.

MESSIAS, J. **A Construção da Figura do Herói nos Mangás e Comics: Uma análise comparativa entre samurais e super-heróis**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Rio de Janeiro: UERJ, PPGCom, 2012.

MOREIRA, A. **Racismo Recreativo**. São Paulo: Pólen, 2019.

MURDOCK, M. **The Heroine's Journey: Woman's quest for wholeness**. Boulder, Colorado: Shambhala, 2020.

O'BRIEN, H. **Action Movies: The Cinema of Striking Back**. New York: Wallflower Press Book, 2012.

ORMROD, J. **Wonder Woman: The Female Body and Popular Culture**. Londres: Bloomsbury Academic, 2020.

PARIKKA, J. **What is Media Archaeology?** Polity Press, 2012.

PEREIRA, V. A. **Comunicação na era pós-mídia: tecnologia, mente, corpo e pesquisas neuromidiáticas**. Porto Alegre: Sulina, 2021.

POLIDORI, J. W. **The Vampyre and Other Tales of the Macabre** (Oxford World's Classics). Oxford University Press, 2008.

RIBEIRO, D. **O que é lugar de fala?**. Belo Horizonte: Letramento, 2017.

RHODES, G. D. Drakulahalála (1921): The Cinema's First Dracula. **Horror Studies**, n. 1, p. 25-47, 2010.

SÁ, O. Bauman: o lugar da literatura, na modernidade líquida. **Revista FronteiraZ**. Nº 13, Dezembro de 2014. p. 109-119.

SÁ, S. P. Explorações da noção de materialidade da comunicação. **Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação**, v. 10, n. 11, p. 31-44, 2004.

SODRÉ, M. Por um conceito de minoria. In: PAIVA, R.; BARBALHO, A. (Orgs.). **Comunicação e cultura das minorias**. São Paulo: Paulus, 2005. p. 11-14.

SODRÉ, M. **Pensar Nagô**. Editora Vozes, 2017.

STOKER, B. **Drácula**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

TINE, S. The Problem of Woke Capitalism. *In*: M. McManus (eds). **Liberalism and Socialism: Mortal Enemies or Embittered Kin?**. Palgrave Studies in Classical Liberalism. Palgrave Macmillan, Cham, 2021. p. 217-232.

TUCHERMAN, I. **Breve História do Corpo e de seus Monstros**. Lisboa: Editora Vega, 1999.

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Imagem em movimento

BATMAN e Robin. Direção: Joel Schumacher. Produtora: Warner Bros. Estados Unidos, 1997. 1 DVD (125 min). som, cor.

BLACK Panther. Direção: Ryan Coogler. Produtora: Marvel Studios. Estados Unidos, 2018. 1 DVD (134 min). som, cor.

BLACULA. Direção: William Crain. Produtora: American International Pictures (AIP). Estados Unidos, 1972. 1 DVD (93 min). som, cor.

BLADE. Direção: Stephen Norrington. Produtora: New Line Cinema. Estados Unidos, 1998. 1 DVD (120 min). som, cor.

BLADE II. Direção: Guillermo del Toro. Produtora: New Line Cinema. Estados Unidos, 2002. 1 DVD (117 min). som, cor.

BLADE Trinity. Direção: David S. Goyer. Produtora: New Line Cinema. Estados Unidos, 2004. 1 DVD (113 min). som, cor.

DEATH Machine. Direção: Stephen Norrington. Produtora: Entertainment Film Distributors. Reino Unido, 1994. 1 DVD (94 min). som, cor.

DRACULA Untold. Direção: Gary Shore. Produtora: Universal Pictures. Estados Unidos, 2014. 1 DVD (92 min). som, cor.

GANJA & Hess. Direção: Bill Gunn. Produtora: Kelly/Jordan Enterprises. Estados Unidos, 1973. 1 DVD (112 min). som, cor.

INTERVIEW with the Vampire. Direção: Neil Jordan. Produtora: Geffen Pictures. Estados Unidos, 1994. 1 DVD (123 min). som, cor.

SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produtora: Columbia Pictures. Estados Unidos, 2002. 1 DVD (121 min). som, cor.

SPAWN. Direção: Mark A. Z. Dippé. Produtora: New Line Cinema. Estados Unidos, 1997. 1 DVD (96 min). som, cor.

STEEL. Direção: Kenneth Johnson. Produtora: Warner Bros. Estados Unidos, 1997. 1 DVD (97 min). som, cor.

THE Lost Boys. Direção: Joel Schumacher. Produtora: Warner Bros. Estados Unidos, 1987. 1 DVD (97 min). som, cor.

UNDERWORLD. Direção: Les Wiseman. Produtora: Lakeshore Entertainment. Estados Unidos, 2003. 1 DVD (121 min). som, cor.

UNDERWORLD: Evolution. Direção: Les Wiseman. Produtora: Lakeshore Entertainment. Estados Unidos, 2006. 1 DVD (106 min). som, cor.

UNDERWORLD: Rise of the Lycans. Direção: Patrick Tatopoulos. Produtora: Lakeshore Entertainment. Estados Unidos, 2009. 1 DVD (92 min). som, cor.

UNDERWORLD: Awakening. Direção: Måns Mårilind e Björn Stein. Produtora: Lakeshore Entertainment. Estados Unidos, 2012. 1 DVD (88 min). som, cor.

UNDERWORLD: Blood Wars. Direção: Anna Foerster. Produtora: Lakeshore Entertainment. Estados Unidos, 2016. 1 DVD (91 min). som, cor.

X-MEN. Direção: Bryan Singer. Produtora: Twentieth Century Fox. Estados Unidos, 2000. 1 DVD (104 min). som, cor.

Dados de Autoria

Yuri Garcia

E-mail: yurigpk@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1077-5929>

Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil

Minibiografia: Doutor em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM-UERJ). Estagiário de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM) no projeto “Mapeamento de conteúdos audiovisuais fraudulentos em plataformas digitais e o papel da alfabetização midiática no enfrentamento à desinformação”, com bolsa Capes (PDPG). Professor credenciado ao PPGCOM-UERJ. Coordenador do grupo de pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros e Tendências em Produções Midiáticas”.

Dados do artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:

O artigo é resultado das pesquisas “Articulações Teóricas e Análises sobre Questões Sociopolíticas nas Transposições de Histórias em Quadrinhos no Cinema” e “As Reconfigurações do Vampiro no Cinema Contemporâneo”.

Fontes de financiamento:

Não se aplica.

Apresentação anterior:

Não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais:

Não se aplica.

Dados sobre Cuidados Éticos e Integridade Científica

A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?

Não.

Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?

Não se aplica: não houve financiamento externo.

Liste os financiadores da pesquisa:

Sem financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Sem financiamento externo.

Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?

Não.

Descreva o vínculo apontado na questão anterior:

Não há vínculos deste tipo.

Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?

Não.

Que interferências foram detectadas?

Nenhum efeito inesperado do tipo foi detectado.

Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo

Não há conflitos de interesse.

A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?

Não.

Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo:

Não se aplica.