



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

INSTITUTO DE ARTES E DESIGN

BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

NOEMI GARCIA ALVES

**DOCES CARÍCIAS DESTAS TUAS PRESAS: UM ESTUDO SOBRE
MONSTROS SEDUTORES E DESIGN DE PERSONAGEM**

JUIZ DE FORA- MG

2026

NOEMI GARCIA ALVES

**DOCES CARÍCIAS DESTAS TUAS PRESAS: UM ESTUDO SOBRE
MONSTROS SEDUTORES E DESIGN DE PERSONAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Juiz de Fora – Juiz de Fora-MG como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Priscilla Danielle Gonçalves de Paula

JUIZ DE FORA- MG

2026

*Dedico esse trabalho a todos aqueles
capazes de amar o diferente sem
julgamentos.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família pelo grande apoio, amor e também pelos sacrifícios que fizeram ao longo do caminho para que eu tivesse a oportunidade de ingressar e graduar em uma universidade pública de qualidade.

Sou grata a minha querida amiga Mari, pela companhia maravilhosa dentro e fora da faculdade, com conversas empolgantes sobre absolutamente tudo, teriam sido anos solitários sem a sua presença ao meu lado nessa jornada, um abraço apertado!

E sou extremamente grata também a minha querida amiga de muitos anos Layla, uma amante de monstros como eu, e a minha querida amiga Nana, a quem admiro muito e sou muito feliz que nossa amizade tenha fruído, ambas que mesmo morando a estados de distância sempre demonstraram um carinho e apoio imensurável a tudo que faço. Esse estudo não teria sido o mesmo sem o apoio de vocês, minhas queridas. Amo vocês!

Também merecem meus agradecimentos as comunidades *online* de amigos e *mutuals* que me vêm falando empolgada sobre vampiros e *monsterfucking* com certa frequência.

Agradeço muito minha orientadora, Priscilla, pelos ótimos conselhos e sugestões que muito ajudaram no desenvolvimento satisfatório e aprimoramento desse trabalho.

E agradeço ainda as professoras Letícia Perani e Adriana Gomes da banca examinadora pelas ótimas observações e considerações feitas à minha pesquisa.

Por fim, sou grata a Deus, pela oportunidade da vida.

“The one basking in infinity glory is you; the one fallen from grace is also you.

What matters is ‘you’, and not the state of you.”

Mo Xiang Tong Xiu, Heaven Official’s Blessing

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a existência de personagens monstruosos sedutores e suas influências e implicações na vida daqueles que engajam em narrativas nas quais esse tipo de personagem se insere, tendo como ponto de partida as primeiras narrativas e mitologias registradas na Antiguidade e então suas evoluções no correr da História até que se chegue na presença dessas criaturas nas mais diversas mídias visuais e literárias da contemporaneidade. O desenvolvimento contará com revisões bibliográficas de textos pertinentes ao tema da pesquisa e mitologias, além de análises sobre a estética visual desses monstros, considerando também os contextos e discussões sociais dos períodos históricos pelos quais a pesquisa se direcionar. Além disso, para um maior aprofundamento e enriquecimento da discussão, será analisado também dados coletados de consumidores ou entusiastas de narrativas envolvendo a monstrossexualidade para uma melhor compreensão do que estará sendo estudado, observando a tendência de certos tipos de indivíduos em se atraírem ou se identificarem com a monstruosidade, alguns mais que outros, e o que esses recortes implicam sob um ponto de vista social. Por fim, como uma amalgamação dos resultados e observações obtidos, será desenvolvido o design de uma personagem original, se inspirando nas diversas narrativas e figuras mitológicas/literárias que serão referenciadas durante todo o percurso desse estudo.

Palavras-Chave: Monstrossexualidade; Vampiros; Design de personagem; Estudo de Personagem.

ABSTRACT

This research aims to analyze the existence of seductive monstrous characters and their influences and implications in the lives of those who engage in the narratives in which this type of character appears, beginning with the first narratives and mythologies recorded in Antiquity and then their evolution throughout History until the presence of these creatures in the most diverse visual and literary media of contemporary times. The discussion will include bibliographic reviews of texts relevant to the research themes and mythologies, as well as analyses of the visual aesthetics of these monsters, also considering the contexts and social discussions of the historical periods covered by the research. In addition, to further deepen and enrich the discussion, data collected from consumers or enthusiasts of narratives involving monstersexuality will also be analyzed for a better understanding of what is being studied, observing the tendency of certain types of individuals to be attracted to or identify with monstrosity, some more than others, and what these findings imply from a social point of view. Finally, as an amalgamation of the results and observations obtained, the design of an original character will be developed, inspired by the various narratives and mythological/literary figures that will be referenced throughout the course of this study.

Keywords: Monstersexuality; Vampire; Character Design; Character Study.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Bela Lugosi como Conde Drácula	25
Figura 2 - Gary Oldman como Conde Drácula	25
Figura 3 - Conde Drácula em “Castlevania”	26
Figura 4 - Conde Orlock	26
Figura 5 - Lestat, Louis e Cláudia	28
Figura 6 - Lestat	28
Figura 7 - Cazador, captura de tela do <i>videogame</i>	29
Figura 8 - Astarion, captura de tela do <i>videogame</i>	29
Figura 9 - Personagem Blade.....	30
Figura 10 - Edward e Bella, protagonistas do filme “Crepúsculo”.....	30
Figura 11 - Imagem promocional dos protagonistas da série “Diário de um vampiro.....	31
Figura 12 - Imagem promocional dos personagens da série “True Blood”.....	31
Figura 13 - Alucard	32
Figura 14 - Carmilla	33
Figura 15 - Olrox	33
Gráfico 1 - Atração pelo monstro com base na identidade de gênero dos usuários .	37
Gráfico 2 - Atração pelo monstro com base na orientação sexual dos usuários	38
Gráfico 3 - Auto-identificação com o monstro com base na identidade de gênero dos usuários.....	38
Gráfico 4 - Auto-identificação com o monstro com base na sexualidade dos usuários.....	39
Gráfico 5 - Relação de usuários inseridos em comunidades fetichistas	41
Figura 16 - Venom	43
Figura 17 - Lady Dimitrescu	43

Figura 18 - “A Sereia”, óleo sobre tela	44
Figura 19 - Imperador, personagem do <i>videogame Baldur’s Gate 3</i>	44
Figura 20 - Personagem Sylus em sua forma de dragão	45
Ilustração 2 - Personagem Sylus em sua forma de demônio	46
Figura 21 - Ambientação do jogo apresentando o interior de uma catedral	46
Figura 22 - Demonstração de jogabilidade apresentando o personagem se deitando em um caixão durante efeito de batalha	47
Gráfico 6 - Relação de usuários que acreditam serem influenciados a simpatizar com o monstro por seu design de personagem	48
Gráfico 7 - Relação de usuários que acreditam que a atração depende de um design convencionalmente mais atraente	48
Figura 23 - <i>Moodboard</i> de inspirações.....	51
Figura 24 - “Lilith”, óleo sobre tela.....	51
Figura 25 - “Lilith e Eva”, óleo sobre tela.....	52
Ilustração 3 - Primeiro rascunho da personagem	52
Ilustração 4 - <i>Sketch</i> de cenário.....	55
Ilustração 5 - <i>Sketch de personagem com cor</i>	55
Ilustração 6 - <i>Lineart</i> e valores	56
Ilustração 7 - <i>Concept art</i> final	56
Ilustração 8- Detalhes aproximados da ilustração	57
Ilustração 9- <i>Turn-around</i> de rosto da personagem	57
Ilustração 10- Iterações de vestimenta	58
Ilustração 11- <i>Sketches</i> com anotações de detalhes no design da personagem	59
Figura 26 - <i>Burney Relief</i> , ou Rainha Da Noite, relevo em terracota	60
Ilustração 12 - <i>Sketches</i> com explorações de hibridismo	61

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	VAMPIROS SEDUTORES PRÉ-VITORIANOS	15
3	EVOLUÇÃO NARRATIVA E ESTÉTICA DO VAMPIRO VITORIANO AO VAMPIRO CONTEMPORÂNEO	21
4	MONSTROSSEXUALIDADE, AUTOIDENTIFICAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGEM	35
4.1	Design Do Personagem Monstruoso	42
5	DAMA DA NOITE, LILLY: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	50
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65

1. INTRODUÇÃO

No presente trabalho será investigado a presença do monstro sedutor enquanto personagem fictício no imaginário popular, e como a iconografia e design de personagem desempenham um papel importante no aspecto da sedução do monstro. A pesquisa analisará desde as mais antigas narrativas registradas sobre seres sobrenaturais que atraem humanos até o cenário do presente momento, com as mais diversas mídias que apresentam personagens monstros que seduzem o público, a fim de construir uma base teórica e iconográfica para o desenvolvimento de um personagem.

Mesmo que no campo da ficção, onde se atrair não por salvadores principescos em cavalos brancos mas sim pelo monstro acumulando vítimas por onde passa não seja um indicativo de valores morais e/ou comportamentos no mundo real, há certo receio por parte do público consumidor em admitir explicitamente suas admirações a esses seres fictícios, principalmente se estes não se encaixam em uma imagem convencionalmente humanizada. Quanto mais distante da imagem de um ser humano, menos atraentes se tornam. Ou será que não? Será desdobrado algumas hipóteses durante o desenvolvimento da pesquisa, a fim de compreender como ou por que alguém se atrai por um monstro enquanto personagem e como a estética e design de personagem dessas criaturas influenciam no campo da atração.

O objetivo do presente trabalho é compreender o histórico de monstros sedutores no imaginário humano desde a Antiguidade até o presente momento, estudando iconografias, possíveis simbolismos e ligações com o âmbito social da época, para que seja possível trabalhar na criação de personagens monstruosos a partir das observações realizadas e aplicando técnicas de construção de design de personagem. Para que a pesquisa não se disperse por muitos caminhos, foram escolhidos monstros específicos para serem estudados, e serão esses os vampiros e suas intersecções com os demônios, mais especificamente, os demônios sexuais conhecidos como *incubus* e *succubus*.

Questões como as características físicas e narrativas dessas criaturas, assim como os aspectos sociais, serão trazidas à tona a fim de serem analisadas e compreendidas em seu papel de seduzir o leitor, o ouvinte ou o espectador. Serão

exploradas hipóteses sobre quais as razões que levam uma parte específica do público consumidor a se fascinar por tais monstros, seja por identificações sociais sobre gênero, sexualidade, marginalidade social ou geográfica, neurodivergências, conflitos sociais e históricos, dentre outras possibilidades.

Em uma narrativa, o monstro é um personagem que está na posição do Outro, do desconhecido, do aterrorizador, e por consequência é uma figura que é isolada, vista com apreensão por parte de outros personagens inseridos na história e também por parte do público que consome essas histórias. Logo, a questão do isolamento social e identificação por parte de grupos socialmente marginalizados flutuará sobre uma porção pesquisa, dado que em certos momentos da história, esses mesmos grupos foram (ou ainda são) vistos como o Outro, ou, o monstro que interrompe e destrói a ordem social e moral.

As discussões propostas nesta pesquisa, assim como aplicações práticas, buscarão trazer clareza e compreensão no campo do design de personagem de monstros, com o intuito de estudar algumas escolhas de narrativas e estéticas, assim como sugestões de recursos nas construções dessas criaturas. É de considerável importância entender como e por que certos recursos narrativos são utilizados ao representar monstros, e como eles influenciam na percepção do público pelo personagem, com o foco da pesquisa se instalando na atração estética, sensorial e/ou sexual/romântica.

A metodologia se baseará na revisão de textos teóricos sobre monstros e design de personagem, literaturas que concerne ao tema estudado como lendas e romances, livros de arte e outros materiais técnicos sobre design de personagem, assim como a exploração de certas mídias visuais (cinema e TV, animação, videogames) que trazem personagens e narrativas relevantes para o enriquecimento da presente pesquisa, e também questionários *online* voltados ao público alvo com o propósito de coletar dados e informações julgados necessários para a composição deste trabalho.

Partindo então de observações históricas, no capítulo “Vampiros sedutores pré-vitorianos” será analisado o surgimento de lendas orais e escritas em diversas culturas da Antiguidade até a era medieval, com é o caso da aparição de Lilith na

mitologia hebraica, ou a presença de outros seres com traços vampíricos que seduzem suas vítimas em outras regiões do mundo, além de entrelaçamentos culturais onde estas criaturas monstruosas viajam e se adaptam a outras culturas e povos, passando por transformações e adaptações em seus caminhos.

No capítulo seguinte, “Evolução narrativa e estética do vampiro vitoriano ao vampiro contemporâneo”, a análise trará ao palco o vampiro na visão de mundo vitoriana, onde se compreenderá suas aspirações e as metáforas sociais associadas a este monstro no imaginário público até que se chegue em suas metamorfoses no mundo contemporâneo, onde a figura do vampiro ainda se mantém forte em sua posição de monstro sedutor. Em certo momento nesse capítulo haverá aparições mais diretas de alguns personagens da cultura *pop* contemporânea, com algumas observações que darão margem a estudos mais aprofundados no capítulo seguinte.

Chegando ao capítulo “Monstrossexualidade, autoidentificação e design de personagens”, será analisado os comportamentos do público consumidor com relação à atração pelo monstro, observando aspectos da sexualidade humana, partindo do ponto de vista da influência estética ou narrativa, e identificação social dos personagens monstruosos, baseando a argumentação em revisão teórica e questionários *online*. Ao final desta seção, serão escolhidos alguns personagens de mídias contemporâneas para serem estudados no que diz respeito a seus designs de personagem e as narrativas nas quais eles estão inseridos, compreendendo suas construções e fazendo ligações com algumas questões analisadas anteriormente na pesquisa.

No penúltimo capítulo intitulado “Dama da Noite, Lilly: criação de personagem” será posto em prática as observações que puderam ser feitas nos capítulos passados em uma construção e desenvolvimento de uma personagem original, se baseando no conteúdo da pesquisa e aplicando recursos estéticos e narrativos relevantes ao presente trabalho. Será uma personagem inserida em uma narrativa literária e visual, que poderá ser adaptada a alguns tipos específicos de mídias visuais, como a animação, jogos de *visual novels* e/ou história em quadrinhos, e assim sendo, há a intenção de produzir uma *concept art* da personagem, páginas de referências de design de personagem como *turn-arounds*, iterações e outras explorações pertinentes a prática.

Com as observações e respostas alcançadas nessa jornada histórica, teórica e prática pelas interseções de mundos entre monstros sedutores da ficção, se chegará nas considerações finais da presente pesquisa, onde será revisitado os principais tópicos da discussão a fim de elaborar um encerramento satisfatório para o caminho que foi traçado.

2. VAMPIROS SEDUTORES PRÉ-VITORIANOS

Lendas e crenças não são imutáveis, ao longo do tempo sofrem transformações contínuas que por vezes se tornam algo completamente novo, por vezes se adaptam aos pensamentos vigentes do período e sociedade que se situam. Esse tipo de processo transformador se aplica a sujeitos como criaturas sobrenaturais e místicas do imaginário humano. O vampiro de hoje nem sempre foi o misterioso aristocrata vivendo recluso em um castelo dilapidado, de fato, criaturas morto-vivas sugadoras de sangue permeiam o imaginário humano desde a Antiguidade.

Registros arqueológicos das mais diversas culturas mostram tradições e rituais que eram dedicados aos mortos, em especial, as formas que esses povos da Antiguidade encontravam para restringir e evitar que o morto voltasse à vida e espalhar doenças e outros males aos vivos. Os métodos variavam, desde pedras e cordas que restringiriam o movimento do morto-vivo, estacamento, até desmembramentos e enterros anormalmente profundos no solo, dentre outros. (QUERCIA e CAZZULO apud JOHNSTON, 2024, p.21). Sendo um personagem que se encontra num lugar que não é nem de vida nem de morte, a presença do vampiro no imaginário desses povos poderia representar os receios que o homem tem em relação a morte, o que vem depois dela, o medo de sua própria finitude e do desconhecido, e por consequência, medo do morto. Ademais, a existência do vampiro vai além de sua relação com o medo e até curiosidade do que vêm após a morte, também é uma representação figurativa de inquietações sociais, religiosas e culturais.

A criatura “vampiro” em muitas situações toma o lugar do “Outro”, uma figura nas margens da sociedade que seria causadora de certo desconforto para a ordem social de um povo. Ele pode ser a representação do estrangeiro indesejado, do herege indo contra a Igreja, de pessoas cuja orientação e comportamento sexual e de gênero desafiam a “moralidade” de seu tempo. Esses aspectos do ser monstruoso como o “Outro” serão explorados mais a fundo em capítulos posteriores.

Se voltando para as lendas acerca dos vampiros e monstros similares, os traços mitológicos dessas criaturas não estão restritos a hábitos funerários como os citados anteriormente. É possível também encontrar evidências de sua presença no imaginário dos povos antigos, em artefatos históricos e em lendas da época, tais

como um vaso datado da antiga Pérsia, atual Irã, com a representação de um homem lutando contra um monstro sugador de sangue (MARIGNY, 1994, p. 14), ou lendas de criaturas como a demônia de origem assírio-babilônica *lilitu*, que possivelmente se tornaria a conhecida Lilith, personagem relevante da mitologia hebraica. Em seu estudo sobre a figura do vampiro, Marigny também cita outros lugares variados pelo mundo em que lendas sobre seres de traços vampíricos aparecem, comprovando que é um tema que independente do local geográfico e cultura, a ideia do morto-vivo ou monstro que suga sangue (ou por vezes a energia vital do homem) é uma ocorrência de certa frequência.

Algumas autoridades apontam as lendas mais antigas de “morto-vivos”, ou vingativos, bebedores de sangue na China, no século 6 a.C. Sem se aventurar a citar uma origem geográfica e cronológica tão exata, pode-se dizer que os seres humanos sempre povoaram seu universo imaginário com seres sobrenaturais sedentos de sangue. A prova pode ser encontrada nas lendas não apenas da China antiga, mas também da Índia, Malásia e Polinésia, bem como naquelas comuns entre os astecas e os esquimós. (MARIGNY, 1994, p. 14, tradução nossa)

É importante destacar que embora o entendimento contemporâneo do vampiro veja ele como um tipo de monstro nem morto nem vivo, de aparência relativamente humana, e cuja principal característica é ser um sugador de sangue, quando se volta ao passado algumas dessas características nem sempre estarão presentes. Por essa razão, esse trabalho não se limita apenas a olhar para o tipo de vampiro como é conhecido na contemporaneidade, mas sim a diversas criaturas com características vampíricas: o vampiro sugador de sangue muitas vezes pode se tornar equivalente a demônios devoradores da força vital humana, e a sedução intrinsecamente ligada ao vampiro contemporâneo remete também a diversos seres mitológicos que usando de sua sexualidade, atraindo humanos para devorá-los.

A figura de Lilith é uma das primeiras criaturas que é de interesse de observação, dado que por vezes é considerada a origem ou inspiração de diversas lendas na região mediterrânea como as empusas, as harpias, as lamias e as striges na mitologia grega, além de ser a precursora de ideias sobre a figura da vampira e da *femme fatale*. (PARRÁGA, 2009, p. 233-234)

Suas primeiras aparições propriamente como Lilith remontam crenças judaicas que, segundo suas histórias, tal mulher teria sido a primeira esposa de Adão, mas por causa de sua indisposição em se tornar subserviente ao homem, o

abandona no Éden e posteriormente se tornaria parceira sexual de demônios, ou uma *succubus* (PATAI, 1990, p. 233), para depois dar a luz a muitas crianças-demônio no deserto (seres conhecidos como *jinns*). É acreditado que ela tenha sido emprestada de mitos assírio-babilônicos, onde existia a presença de uma espécie de demônio chamado *lilû*, em sua forma feminina chamada *lilitu*, que seria um espírito antropomórfico com pés de ave vivendo nas áreas desérticas na região da Mesopotâmia que perseguia mulheres grávidas e crianças, além de seduzir homens jovens. Retornando às lendas judaicas, após abandonar Adão, ela teria evoluído para uma forma de demônio que também odiava crianças ao ponto de lhes drenar o sangue durante a noite. Por vezes sua representação iconográfica no mito judaico se assemelha a de uma coruja, o que poderia ser uma comprovação de suas origens mesopotâmicas, onde corujas eram símbolo de perda e desgraças vindouras (ALOTAIBI, p. 882). Sua aparência de *succubus* é descrita como uma beldade “[...] seu cabelo é longo e vermelho como a rosa, suas bochechas brancas e vermelhas, de suas orelhas se penduram seis ornamentos, cordões egípcios e todos os ornamentos da Terra do Leste se penduram em seu pescoço. Sua boca é como uma porta estreita, graciosa em sua decoração; sua língua é afiada como uma espada, as suas palavras são macias como o óleo, seus lábios vermelhos como uma rosa e adocicada por toda a doçura do mundo. Ela se veste em escarlata, e adornada com quarenta ornamentos menos um [...]” (PATAI apud LÉON, 1990, p. 233, tradução nossa).

No primeiro capítulo de seu livro “*Vampire: Restless Creatures of the Night*” (1994), Marigny chama a atenção para a presença de algumas criaturas mitológicas na Grécia Antiga por suas tendências vampíricas, sendo a primeira delas a Empusa, com registros que datam sua existência no imaginário popular desde 40AC. Tal criatura seria um demônio com pés de bronze, filha da deusa Hécate, que usava de um corpo feminino para seduzir e sugar a força vital de homens em seu sono. Há também a Lamia, filha de um antigo rei oriental que por vingança a Hera, que matou suas crianças por ciúmes a Zeus, se tornou um demônio sugador de sangue de bebês, também durante a noite. Por fim, as *striges*, demônios com o corpo de pássaros que também se alimentavam drenando o sangue de bebês e homens. Marigny também aponta que não há relação entre essas figuras e o vampiro contemporâneo, porém não há como negar as similaridades entre os tais. Também é importante ressaltar que as *striges* gregas não têm relação direta com o termo

romeno *strigöi*, designado a criaturas vampíricas do folclore da Romênia e que possivelmente seria usado como inspiração para que Bram Stoker criasse seu Drácula.

Essas “vampiras” da mitologia grega muitas vezes se apresentavam com uma aparência de belas jovens e utilizando de avanços sexuais faziam os homens caírem em tentação e conseqüentemente serem drenados de suas vidas. (BUCKLEY apud BERESFORD, 2016, p. 10). Assim como a Lilith da mitologia judaica, a Empusa é uma das primeiras criaturas vampíricas onde o aspecto da sexualidade feminina está intrínseco à sua existência. Em sua tese, Buckley defende que essas criaturas gregas representam uma figura feminina que tenta quebrar as normas patriarcais dentre seus contextos sociais da época (BUCKLEY, 2016 p.10). É interessante observar que o mesmo pode ser dito para a existência de Lilith, uma personagem que é notoriamente reconhecida por sua recusa em se tornar submissa a Adão.

Muitas vezes inspiradas por essas figuras mitológicas da Antiguidade, a presença da vampira *femme fatale* também se tornará recorrente em histórias de vampiros mais modernos cujas características incluem a sedução e o perigo a espreita, tais como em *A Noiva de Corinto* (GOETHE, 1797), *Christabel* (COLERIDGE, 1816), *Lamia* (KEATS, 1820) e *Carmilla* (LE FANU, 1872), histórias que serão revisitadas no capítulo “Desenvolvimento e construção da estética do vampiro gótico vitoriano ao vampiro contemporâneo”.

Continuando na análise sobre vampiros sedutores, ainda são muitos os mitos populares que os envolvem. Na Croácia, vampiras poderosas conhecidas como *Mora* escolhiam especificamente homens como suas vítimas, os drenando de suas forças durante a noite, situação onde caso não fossem paradas a tempo, o homem geralmente morreria. A existência da figura da *Mora* seria derivada de mulheres que viveram de forma imoral, o que seria um caso propício para que se tornassem vampiras, o vampirismo sendo uma punição para seus comportamentos sexuais considerados inadequados para a época (BUCKLEY apud MELTON, 2016, p.12).

Durante a ascensão do cristianismo na Europa Medieval, dentre os pânicos e restrições morais propagados pela Igreja Católica, o papa Inocêncio VIII sanciona a publicação do livro de Heinrich Kraemer, *Malleus Maleficarum*, em 1486, onde seu conteúdo apresentava a existência de diversos demônios, dentre eles os *incubus* (demônios sexuais masculinos) e *succubus* (demônios sexuais femininos), que segundo a crença se transformavam em corpos humanos de aparência atraente

para seduzir as vítimas durante seus sonos a noite, e através de relações sexuais os drenariam de suas forças vitais. Segundo o livro, esses demônios eram controlados por bruxas em favor de Satanás, e a sexualidade que representavam era igualmente maligna. Esse discurso era usado para amedrontar o povo, os alertando que caso se desviassem da fé cristã e da salvação que esta os oferecia, estariam sujeitos a caírem em tentação, se voltando contra Deus ao se deitarem com o Demônio. O livro ainda afirmava que esses demônios não tinham interesse no prazer carnal que ofereciam, já que não teriam corpo ou sangue, mas sim em levar as pessoas de fé ao vício da luxúria (KRAMER, 1997, p. 87), um dos pecados capitais segundo a crença cristã. Collin Andrews (2023, p. 17) aponta que os vampiros também seriam considerados seres profanos por indivíduos da Igreja, sendo monstros que bebem sangue humano, ato extremamente condenável no cristianismo, assim como também traz uma sugestão sexual quando se apresenta como uma ação que traz prazer ao vampiro e a vítima que poderia entrar num estado de êxtase ao ter seu sangue drenado. Essa condenação da Igreja parte de um ponto de vista onde a alimentação profana do vampiro também se torna uma forma de sexo entre o monstro e o humano, e assim o pecado da luxúria se faria presente.

A seguir, gostaria de discutir um pouco sobre outras criaturas vampíricas que apesar de não terem o aspecto sedutor, que é um dos pontos guia da presente pesquisa, ainda assim apresentam certa relevância quando suas aparições no imaginário desses povos reforçam que monstros sugadores de sangue estão presentes por todo o globo, alguns dos quais também contribuíram para representações futuras do vampiro.

Viajando mais ao leste, na cultura chinesa há a forte presença dos *jiāngshī* (僵屍), cadáveres rígidos em tradução livre, que são uma espécie de cadáver reanimado e é comumente conhecido no ocidente como vampiros chineses. Apresentam características de um cadáver em situação de *rigor mortis* (rigidez, pele pálida) além de características típicas de um cadáver já a algum tempo morto, como unhas e cabelos alongados. Nas lendas folclóricas, eles poderiam comer pessoas e sugar suas energias *qi*, ou seja, a força vital da vítima, da mesma forma como o vampiro ocidental suga o sangue de suas presas. Sua atração pela pessoa viva se explica devido a sua necessidade de repor energia *yang*, já que sendo uma criatura morta, apenas mantém a energia *yin* em seu corpo. (ANCUTA, 2024, p. 752).

No continente africano também é possível encontrar certas mitologias acerca de monstros sugadores de sangue, como o *adze*, presente no folclore popular dos povos de Togo e Gana. São criaturas humanóides que com o poder de se transformar em um vagalume, entrariam pelos buracos das casas durante a noite para sugar o sangue de seus moradores adormecidos, causando doenças e mortes, e tem preferência pelo sangue de crianças bonitas (GUILLEY, 2004, p. 2).

No leste europeu, berço de algumas das criaturas que inspirariam o vampiro moderno, tais como Drácula (STOKER, 1897), muitas lendas populares teriam tido suas primeiras aparições durante a Idade Média, se destacando os *upir* (de origem turca) ou *upiór* (ou também *upir*, de origem eslava), ambas criaturas morto-vivas sugadoras de sangue. Notoriamente, o termo *upir* posteriormente se transformaria na palavra *vampyre* na língua inglesa, popularizada primeiramente por Lord Byron em seu poema *The Giour* (1813). Na Romênia, outra figura folclórica muito conhecida são os *strigöi*, criaturas que ascendem do túmulo em busca de sangue para recuperarem suas forças. Uma das menções mais antigas dessa espécie de vampiro pode ser encontrada na história de Jure Grando Alilović (1579-1656), onde relatos afirmavam que ele era um vampiro, utilizando do termo para se referir a ele (WRIGHT, 1973, p. 88). Os *strigöi* também são uma das primeiras versões do vampiro que tem aversão ao alho.

Claro, no passado histórico ainda há muitas outras criaturas com características vampíricas a serem exploradas, mas pela brevidade, não serão mencionadas e analisadas. Mas é importante notar a presença de tais criaturas mitológicas e monstruosas no imaginário humano de forma tão plural e ressaltar sua importante contribuição para mitos populares vindouros. Sendo monstros sugadores de sangue, ou da força vital como em muitos casos, e por muitas das vezes também sendo figuras cuja sexualidade está atrelada a sua formação como personagem de forma muito intrínseca, muitas dessas figuras contribuíram para a formação da imagem do vampiro gótico vitoriano e conseqüentemente ao vampiro contemporâneo da cultura popular, assunto que será explorado no próximo capítulo, assim como a proposição de discussões acerca do que representam de um ponto de vista social.

3. EVOLUÇÃO NARRATIVA E ESTÉTICA DO VAMPIRO VITORIANO AO VAMPIRO CONTEMPORÂNEO

O personagem do vampiro ascende para um novo patamar de protagonista nas narrativas literárias europeias durante os séculos XVIII e XIX. Muitos dos vampiros icônicos como o misterioso Conde Drácula de Bram Stoker (1897) e a *femme fatale* Carmilla de Le Fanu (1872) nascem durante essa época, ambos personagens que influenciariam grandemente as narrativas vampíricas vindouras. Antes o que era um personagem do folclore popular europeu e de partes da Ásia, com histórias repassadas a partir de contos populares, após o século XVIII o vampiro se torna um ícone monstruoso e sedutor da literatura romântica na Europa, principalmente na Inglaterra, uma das primeiras aparições desse tipo de vampiro não se dá no poema de Heinrich August Ossenfelder, intitulado *Der Vampyr* (1748).

Outros personagens dessa tendência vampírica começam a aparecer durante a virada do século, e alguns deles tiveram influências tanto de contos folclóricos quanto de “celebridades” da época, como é o caso do famoso Lord Byron, que teria sido a inspiração para o personagem principal da primeira história em prosa sobre vampiros em registro, *The Vampyre*, de John Polidori (1819). O conto de Polidori apresenta o misterioso Lord Ruthven, um aristocrata que seduzia jovens mulheres, lhes drenando do sangue e desaparecendo após cometer os crimes, personagem que se tornaria um dos primeiros vampiros vitorianos a dar o pontapé na ascensão dessa figura sanguinária, e nos olhos vitorianos, sedutora, na literatura romântica da época. O próprio Lord Byron também chegou a escrever um poema tratando de temas vampíricos, intitulado *Giaour* (1813).

Se tornando imediatamente popular após sua publicação, *The Vampyre* nasce numa noite tempestuosa de junho de 1816 quando Lord Byron propõe o desafio de escreverem uma história de fantasmas a seus amigos escritores durante suas estadias, seus convidados sendo John Polidori, que no momento era secretário e médico pessoal de Byron, Mary Godwin (logo a se tornar Shelley), Percy Bysshe Shelley e Claire Clairmont. Curiosamente, nessa mesma noite também nasceu a história muito atribuída ao surgimento da ficção científica: *Frankenstein; ou o Prometeu Moderno* (1818). Sem perceber, com o sucesso estrondoso de seu conto, Polidori estabeleceu um dos traços narrativos mais marcantes do personagem vampiro vitoriano: o monstro que se mescla na aristocracia, muitas vezes arrogante,

sedutor e enigmático. A partir desse momento, diversas outras histórias com temas semelhantes começam a surgir por toda a Europa, mas principalmente tomando muito espaço na literatura inglesa e seu público. Marigny (1994, p. 78) atribui o crédito desse fenômeno a uma forma de escapismo da sociedade vitoriana, que muito presa às normas sociais que exaltavam o puritanismo cristão, bons valores morais, dinheiro e trabalho, viam na fantasia e excitação que essas histórias de romance mescladas ao terror ofereciam uma forma de escapar da moralidade rígida vitoriana.

É uma característica muito notável em diversas obras de romance gótico vitoriano onde além dos elementos de melancolia, horror e suspense que permeiam essas narrativas, o erotismo é intrinsecamente presente. Deixando de lado por um momento a influência da personalidade de Lord Byron que era alvo de polêmicas envolvendo sua bissexualidade, o que inspiraria a construção do icônico Lord Ruthven, outros vampiros vitorianos também apresentariam essa característica erótica em suas narrativas. Mas antes mesmo de analisar esses vampiros sedutores após o trabalho de Polidori, é preciso voltar brevemente ao passado próximo da época e observar as aparições de um tipo de personagem em algumas obras da literatura romântica europeia. Em seu artigo “Polidori em contexto” (O Manual Palgrave dos Vampiros, BACON, 2024), Jan Čapek analisa a linha de influência e formação de um padrão entre diversos escritores que traziam em suas narrativas figuras noturnas perigosas e sedutoras, onde possivelmente começaria a dar indícios à estética do vampiro vitoriano.

[...] Se não a figura do vampiro, a figura de um fantasma noturno foi desenvolvida como um demoníaca e fatalmente sedutora na balada “Lenore” (1773), de Gottfried August Bürger, que então funcionaria como pretexto de influência [...] ao poema medievalista “Christabel”, de Samuel Taylor Coleridge, que foi deixado incompleto e publicado apenas parcialmente em 1816, e o tratamento classicista do vampiro em “A Noiva de Corinto” (1797) de Johann Wolfgang von Goethe, que por sua vez influenciou a obra igualmente classicista de John Keats “Lamia” (1820). Todos desenvolvem o traço de um parasita noturno astuto direcionado a uma forma ligeiramente mais concreta: noturno, astuto e sedutor mas frequentemente, especialmente na tradição inglesa, de certa forma lânguido e pálido. [...] (ČAPEK apud SUMMERS, 2024, p. 210-211, tradução nossa)

Essas influências permeiam as narrativas e estéticas vampíricas até mesmo nas obras mais contemporâneas, onde o vampiro continua sendo um personagem geralmente rico, de boa aparência e palidez característica de um morto. É importante observar essas características se fazendo presentes em personagens vampiros ícones da era vitoriana, como a bela Carmilla do autor irlandês Le Fanu (1872), que se apresenta na obra como uma jovem de maneiras lânguidas, pálida, com expressão melancólica sempre presente em seu belo rosto, hábitos noturnos e com ares enfeitiçadores em sua atratividade e mistério. Quando Le Fanu traz essa personagem em sua história, a todo instante o leitor é lembrado como a jovem Carmilla é misteriosa e indubitavelmente linda. Sua anfitriã, a jovem e solitária Laura não pode deixar de se encantar pela convidada, e é inegável que durante a narrativa é construída uma tensão homoerótica entre as duas personagens, fosse a intenção do autor alertar para os “perigos” de tais atrações ou não; de toda forma as sugestões quase explícitas de amor lésbico na obra pode ser pensada como uma escolha corajosa se considerado o contexto social da época, onde a homossexualidade era amplamente estigmatizada e criminalizada sob as repressivas leis vitorianas.

Declarações apaixonantes de amor e obsessão possessiva por parte de Carmilla, que em dado momento até mesmo sente ciúmes ao imaginar Laura se casando com algum homem, ou Laura admitindo se sentir “estranhamente atraída” pela misteriosa convidada e seu amor ardente, mesmo que por vezes essas afeições também lhe gerasse uma certa repulsa que ela não compreendia:

[...] Era como o ardor de um amante. Isso me constrangia. Era odioso e ao mesmo tempo me subjugava. E com olhos ávidos, ela me atraía para perto, e seus lábios quentes passeavam pelas minhas bochechas em beijos. E ela sussurrava quase soluçando: Você é minha. Você será minha. Eu e você seremos uma só, para sempre. [...] (LE FANU, 1872, p. 47)

O fato é, Carmilla começa a estabelecer nesse período a imagem da *femme fatale*, da vampira com tendências de *succubus*: de beleza extrema e sedução avassaladora que carrega os perigos mortais de se entregar a esses desejos que a personagem provoca. Nesse momento, Carmilla se torna uma nova Lilith, carregada de malícia e trazendo morte e desgraça na vida das jovens mulheres por quem se

afeiçoa, é tanto erótico quanto trágico, traços que podem ser encontrados com certa frequência em obras de romance gótico.

Quando Bram Stoker escreve *Drácula* (1897), algumas décadas depois de *Carmilla*, ele apresenta ao leitor um vampiro também de origem aristocrática, mas extremamente recluso, isolado da sociedade. Esse vampiro, por sua vez, não é apresentado com uma aparência atraente, e do ponto de vista de seu hóspede Jonathan Harker, muito peculiar: um rosto forte, nariz aquilino, testa alta e abaulada, cabelos ralos nas têmporas, sobrancelhas muito grossas que quase se unem, uma boca volumosa e vermelha de aparência cruel por baixo de um bigode espesso e branco, com dentes brancos estranhamente afiados, orelhas pontudas e palidez notável, queixo largo e forte, bochechas firmes porém finas. A imagem que é conjurada na mente do leitor ao ler tal descrição certamente não se encaixa nos padrões de beleza convencionais, principalmente se acostumados a uma versão de um vampiro sedutoramente belo. As três vampiras noivas do conde que aparecem em certos momentos da história no entanto são atraentes, segundo a breve descrição de Harker em seu relato.

Apesar da falta de atratividade física do Conde Drácula, há um inerente homoerotismo que se faz presente na narrativa. São diversas as vezes nas quais Jonathan Harker faz comentários sobre os lábios volumosos e vermelhos do Conde, além das próprias ações dos personagens. Uma dessas passagens marcantes é quando o Conde Drácula entra no quarto de seu hóspede e o encontra sendo seduzido e beijado por suas noivas, colocando em pauta um sentimento de possessividade e talvez ciúmes do vampiro sobre o jovem Harker: [...] Como ousam tocá-lo, vocês três? Como ousam pôr os olhos nele sendo que as proibi? Para trás, estou avisando! Este homem pertence a mim! Cuidado com ele, ou terão de se ver comigo. (STOKER, p. 43)

Essa possessividade pode ser atribuída tanto a fatores como o de um predador que não quer dividir a sua presa, ou a de um amante que não quer compartilhar o objeto de seus desejos. Considerando que essa nova versão do vampiro na literatura é tanto um predador quanto um sedutor, tais ações de Drácula podem ser analisadas sob a lente de ambas as opções ao mesmo tempo.

Em adaptações para o cinema e TV se tornou comum que o Conde Drácula seja apresentado com aparências mais atraentes que sua versão do livro original, situação que começa a partir da adaptação de 1931 com Bela Lugosi estrelando

como Drácula em uma presença marcante e atraente (figura 1). Essa tendência continua até chegar em adaptações relativamente recentes como em “Drácula de Bram Stoker: O Amor Nunca Morre” (1992), dirigido por Francis Coppola, que apesar de em grande porção do filme o personagem tem uma aparência envelhecida, o conde muda sua aparência para a de um homem mais jovem e belo em dado momento (figura 2), e também na série animada “Castlevania” (2017), onde o design de personagem do vampiro é de um homem maduro e atraente (figura 3).

Figura 1 - Bela Lugosi como Conde Drácula



Fonte: Drácula (Tod Browning, 1931)

Figura 2 - Gary Oldman como Conde Drácula



Fonte: Drácula de Bram Stoker: O Amor Nunca Morre (Francis F. Coppola, 1992)

Figura 3 - Conde Drácula em Castlevania



Fonte: Castlevania (Netflix, 2017)

Já outras obras amplamente inspiradas pelo livro de Bram Stoker, como as diversas versões de Nosferatu, optam por manter sua aparência mais peculiar, similar ao vampiro original do livro; e mesmo nesses casos, a presença do erotismo ainda se mantém, como é o caso do filme “Nosferatu” (2024) dirigido por Robert Eggers, onde não há sutileza em relação a tensão sexual entre Elen e o Conde Orlock, que tem uma aparência decrépita e em estágio de decomposição (figura 4). Outra característica estética significativa dessas representações de vampiros são suas habilidades de metamorfose, detalhe presente tanto em Carmilla quanto em Drácula, além de outras obras vindouras explorando o vampirismo. Esses personagens têm a capacidade de se transformar em animais, como grandes cães ou lobos de pelagem negra, e até mesmo a associação popular com morcegos, talvez em uma forma de transmitir o aspecto predatório de uma maneira mais literal.

Figura 4 - Conde Orlock



Fonte: Nosferatu (Robert Eggers, 2024)

A forma narrativa de apresentar personagens de estéticas grotescas ou peculiares atreladas a um contexto erótico, apesar causar desconforto e estranheza para um público mais amplo, não é novidade para aqueles que se interessam em explorar temas mais nichados e tabus, ou narrativas góticas que misturam romance e horror. Essa questão será analisada mais profundamente no próximo capítulo, mas em contexto, no seu estudo sobre monstrossexualidade, Collin Andrews (2023, p. 7-8) ressalta que não é um fenômeno recente obras com relações entre monstro e ser humano onde há a sexualização e fetichização dos monstros. E segundo o autor, seja a intenção do monstro matar e consumir ou então seduzir para tirar a vida do herói da narrativa, essas criaturas tendem a se apropriar de aparências que são capazes de ambas as ações. Dessa forma, esses monstros podem apresentar características de predadores como dentes afiados, garras e instintos aguçados, além da mencionada metamorfose, mas também podem portar boa aparência. Muitas das vezes o narrador pode detalhar características na aparência do monstro sob pele humana, tais como cabelos negros ou dourados brilhantes, cílios alongados, bocas vermelhas, dentes brancos, etc. E principalmente os vampiros, que muito graças a essas obras literárias da era vitoriana, se tornam seres abundantes tanto em beleza quanto em riquezas e carregam um ar de mistério que de certa forma também adiciona uma camada de atração ao personagem, o desconhecido desperta a curiosidade e é parte do encanto dessas criaturas noturnas.

Outra questão estética que soma a construção visual desses vampiros góticos é o uso frequente de tecidos ricos em suas vestimentas, influência da moda vitoriana da época voltada a pessoas da alta classe, e devido ao status social geralmente elevado desses personagens, seja por origem nobre ou acúmulo de riqueza com o passar do tempo de suas vidas imortais, esse traço de luxo se faz presente em suas vestimentas. Vestuários de veludo, brocados, sedas e rendas com babados e bordados (ou mesmo versões mais “modestas” em detalhes que ainda assim carregam traços dessa suntuosidade) é algo que vai continuar sendo assimilado aos vampiros até nos tempos mais recentes, basta observar como se vestem os atraentes vampiros da adaptação para série de TV “Entrevista com o vampiro” (2022, figura 5 e 6), baseado na série literária de mesmo nome escrita por Anne Rice (1976), embora a história da série de TV se passa numa época mais

moderna que a original, ou até mesmo em personagens como Cazador e Astarion, vampiros do *videogame* RPG de fantasia *Baldur's Gate 3* (2023, figura 7 e 8).

Essa indumentária também pode vir com certa frequência em paletas específicas, como pretos e vermelhos, talvez uma associação aos hábitos noturnos dessas criaturas, os ajudando a se mesclar na escuridão da noite, e remetendo a cor do sangue que os alimentam. Aparecem também outros tons mais sóbrios, muito raramente se encontrará paletas com tons muito vivos e saturados na estética desses personagens em suas representações mais clássicas, a salvo os usos de variações mais saturadas de vermelhos e no espectro cromático mais claro, tons de branco.

Figura 5 - Lestat , Louis e Claudia



Fonte: Entrevista com o vampiro (AMC, 2022)

Figura 6 - Lestat



Fonte: Entrevista com o vampiro (AMC, 2022)

Figura 7 - Cazador, captura de tela do videogame



Fonte: *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023)

Figura 8 - Astarion, captura de tela do videogame



Fonte: *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023)

Em casos de narrativas que se passam num contexto contemporâneo, os vampiros apresentam uma pluralidade que não se restringe a estética de uma exuberância do luxo e status social, e também não tem limitações étnicas ou raciais. O vampiro contemporâneo pode se apresentar da forma que o autor/artista preferir, sem se prender às características estéticas de seus antecessores. Claro que alguns traços desses personagens ainda se mantêm, como as presas afiadas e sensibilidades ao sol.

Um desses casos contemporâneos pode ser observado no filme “Blade: O Caçador de Vampiros” (1998, figura 9), que traz um protagonista negro que é transformado após ser contaminado pelo sangue de um vampiro. Essa seria uma das primeiras ocorrências no cinema ocidental onde o protagonista vampiro não é branco.

Figura 9: Personagem Blade



Fonte: *Blade: O caçador de vampiros* (New Line Cinema, 1998)

Após a virada do século ocorre um *boom* nas mídias de vampiros para TV e cinema, com adaptações que se tornariam ícones para a cultura *pop* do momento. Livros como a saga *Crepúsculo* (Stephanie Meyer, 2005), que seria adaptado para o cinema em 2008 (Figura 10), é um fenômeno que marcou grandemente o imaginário do público da época. Os vampiros dessa história mantêm algumas das características de seus predecessores: há a sede de sangue e sensibilidade ao sol, que não causa a sua destruição mas expõe sua natureza de ser sobrenatural com peles que reluzem sob a luz solar, além de manter a estética da aparência convencionalmente atraente e status social elevado que podem ser associadas a essas criaturas da noite. Peculiarmente, se observa também a recusa do consumo de sangue humano por parte dos protagonistas, um tipo de “vegetarianismo” vampírico, e se mesclam muito bem dentre os humanos, quase como uma rejeição de sua natureza de predador, o que não impede de personagens humanos se sentirem receosos por estarem ao redor dos vampiros protagonistas da história, como se sentissem que são diferentes dos demais.

Figura 10: Edward e Bella, protagonistas do filme *Crepúsculo*



Fonte: *Crepúsculo* (Summit Entertainment, 2008)

Outras mídias da época, tal como a série para TV “Diário de um Vampiro” (2009, figura 11) adaptada da série de livros de mesmo nome escritos pela autora L. J. Smith, também traz vampiros que se mesclam muito bem entre os humanos, mantendo poucas características de sua monstruosidade, como a sede de sangue. Sendo mídias voltadas para um público juvenil, também não apresentam muitas características de horror e há pouca presença dos ares melancólicos típicos nas histórias vitorianas, e podem muitas vezes se passar em uma época que as protagonistas, que geralmente são adolescentes humanas, ainda frequentam um ambiente escolar. Além dessa adaptação para TV, outra mídia de sucesso da época é a série *True Blood* (2008, figura 12), adaptado da saga de livros *The Southern Vampire Mysteries*, escrita pela autora Charlaine Harris e com o primeiro livro publicado em 2001, trazendo uma protagonista jovem adulta que trabalha como garçonete, se diferenciando das narrativas com adolescentes.

Figura 11: Imagem promocional dos protagonistas da série “Diário de um vampiro”



Fonte: Diário de um vampiro (*The CW*, 2009)

Figura 12: Imagem promocional dos personagens da série “True Blood”



Fonte: *True Blood* (*HBO*, 2008)

Além do que foi citado, foram muitas as novas narrativas que traziam vampiros com protagonistas ou vilões dentre os anos de 2000 a 2015, que não cabem serem mencionadas pela brevidade mas que foi um fenômeno indubitável na cultura *pop* ocidental, onde o fascínio pela figura do vampiro estava muito presente por toda a parte, com histórias que cativaram os corações desde jovens adolescentes a adultos, e num contexto capitalista de mercado, também vendeu muito. E mesmo depois que o mercado se saturou de histórias de vampiros após esse período, essas narrativas continuariam a ser presentes nas mídias contemporâneas, e cada vez mais também é possível observar uma maior gama de representações de diversidade dentre essas histórias, um exemplo disso sendo a própria série literária de Anne Rice, “Entrevista com o Vampiro”, recebendo uma nova adaptação para TV em 2022, onde o elenco é racialmente diverso, com temas LGBTQ+ mais explícitos e a história mais contemporânea, cativando novos fãs que talvez antes não encontravam um apelo nas histórias de vampiros, já que quase sempre eram escassas em diversidade étnico-racial e também em temáticas LGBTQ+. Essa diversidade de representações étnico-raciais e de sexualidade mais ampla também pode ser notada na série animada “Castlevania” (2017) e em sua sequência “Castlevania: *Nocturne*” (2023), onde há diversos personagens vampiros de sexualidades plurais, tais como Alucard (Figura 13) e Carmilla (Figura 14), assim como personagens racializados e também *queers*, como Olrox (Figura 15), dentre outros personagens em papéis mais secundários na narrativa.

Figura 13: Alucard



Fonte: Castlevania *Nocturne* (Netflix, 2023)

Figura 14: Carmilla



Fonte: Castlevania (Netflix, 2017)

Figura 15: Olrox



Fonte: Castlevania Nocturne (Netflix, 2023)

No caso de representações de diversidade sexual, o vampirismo que desde a era vitoriana pode ser associado a um subtexto *queer* passa por certas mudanças não tão sutis principalmente na primeira década dos anos 2000, já que durante esse período há uma ausência dessa característica *queer* vampírica, ela se torna extremamente rara ou quase nunca presente, já que em praticamente todas as mídias de sucesso para TV e cinema o relacionamento romântico presente na história passa a ser inteiramente heterossexual, e caso haja alguma representação LGBTQ+ certamente não está no papel de protagonista, ocasião que em dias contemporâneos se tornou extremamente mais comum.

Quando se pensa no vampiro nos dias atuais, ele se torna um personagem sujeito às mais diversas interpretações e associações. Vira símbolo de pessoas no topo da escala social que se mantêm no poder sugando a mão-de-obra dos que

estão embaixo, e por outro lado é associado a grupos marginalizados que por causa de suas identidades (étnico-racial, sexual, gênero, etc) se tornam alvos de preconceitos, perseguições e estigmatizações sociais por sua natureza que foge do que é socialmente considerado “aceitável”, “normal” e “moralmente bom e superior”. É um personagem que ao longo dos séculos passa por transformações de acordo com a época em que está sendo escrito, como um espelho eles refletem os aspectos que se fazem presentes no mundo real, absorvendo os receios, medos e desejos dos seus criadores e seus arredores, nem sempre sendo meros elementos bidimensionais e fantasiosos em uma obra narrativa.

4. MONSTROSSEXUALIDADE, AUTOIDENTIFICAÇÃO E DESIGN DE PERSONAGEM

O que configura um monstro em uma narrativa fictícia? Além de sua oposição a certos valores morais, ações violentas e corruptas, certamente a estética do personagem monstruoso (embora em alguns casos se apresenta com forma humana) também contribui para a sua percepção e diferenciação dentre o que é “bem/humano” e o que é “mau/monstro”. Uma criatura gigante e peluda que aterroriza vilarejos em noites de lua cheia, um humanóide viscoso com características de lagarto vivendo nos esgotos de uma cidade metropolitana, seres “lovecraftianos” indescritíveis, são muitos os monstros no imaginário humano, estão presentes nas mais antigas lendas e nas mais variadas culturas e povos, até os dias contemporâneos. Figuras narrativas que representam o desconhecido, o aterrorizante, o inexplicável, o disruptor da paz social.

O poder de causar medo é um fator que é intrinsecamente costurado na figura do monstro, mas além dele há outros fatores que também podem compor esse personagem, como a sedução e a auto-identificação por parte do espectador. Quando se pensa em monstros capazes de seduzir, em um primeiro momento alguém não familiarizado com o tema pode se encontrar num raciocínio conflitante. Monstro e sedução? Mas não é algo inédito, tampouco novo, nas narrativas humanas, e há até mesmo comunidades de gêneros literários e narrativos totalmente voltados a esse tema. Desde situações mais contemporâneas retratando romances entre humanos e seres sobrenaturais, como é o caso do aclamado filme “A Forma D’água” (Guillermo Del Toro, 2017), e comunidades voltadas inteiramente a atração pelo monstruoso chamados “*monsterfuckers*”¹, onde permeia a discussão e exploração da teratofilia – fetiche onde há uma atração sexual ou não por monstros, figuras fantásticas e sobrenaturais, ou mesmo indivíduos que apresentam alguma deformidade –, até lendas sobre seres sobrenaturais que seduzem humanos seja por suas habilidades de metamorfose, enfeitiçamento, dentre outros meios, um

¹ *Monsterfucker* (fodedor de monstros) é um termo que se torna popular na *internet*, principalmente em redes sociais como o *Tumblr* a partir dos anos de 2010, para se referir a indivíduos que se atraem sexualmente ou romanticamente por monstros e/ou outros tipos de criaturas sobrenaturais e alienígenas que possuem inteligência semelhante à humana e é capaz de consentir. Também é usado para categorizar narrativas envolvendo relações entre monstros/seres sobrenaturais e humanos.

exemplo comum é caso de sereias ou demônios como os *succubus* e *incubus*, personagens que estão acompanhando o imaginário humano a muitos séculos e nas mais diversas culturas.

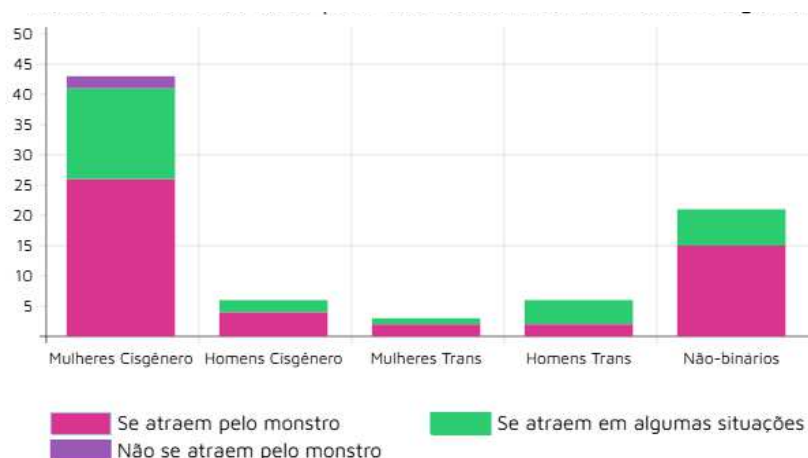
Muitas vezes, principalmente nas narrativas literárias mais modernas envolvendo humanos e monstros engajados em um relacionamento romântico e/ou sexual, a figura humana é representada por uma mulher, e com frequência é escrito a partir do ponto de vista feminino (REES apud KNIGHT, 2024). Apesar de que possa caber aqui um argumento relacionando esse tipo de posicionamento narrativo da mulher e o monstro, onde ela pode estar sujeita a situações de violência e opressão, em um quadro nos limiares da misoginia, há também a possibilidade de observar essas representações por outra perspectiva, onde esse tipo de narrativa possibilita o público feminino de engajar em temas tabus e desejos reprimidos de uma forma segura, sem colocar em risco a sua integridade e segurança, principalmente quando tais narrativas são escritas por e para mulheres. No campo da ficção, o que seria impossível se torna palpável, o que na vida real seria psicologicamente ou fisicamente agressivo, na narrativa se torna catártico, e tais histórias e fantasias não afetam de fato a vida real da pessoa que está engajando nelas. Em seu trabalho “*Teratophilia: An Inquire into Monster Erotica and the Feminine Psyche*”, Anzaldua (2015, p.9) argumenta que a teratofilia oferece uma alternativa ao público de envolver os elementos da psique feminina com o masculino sem depender de normas de relações heterossexuais, e continua dizendo que embora em alguns casos o monstro é masculino, ele não é humano, o que permite a figura feminina “[...] receber latitudes para objetos de excitação e engajamento.” (ANZALDUA, 2015, p. 9, tradução nossa).

E não só há uma forte prevalência do público feminino se voltando a conteúdos envolvendo a monstrossexualidade (REES apud NUTTER, 2024) como também há uma parcela significativa de minorias de gênero e sexuais que se encontram nesses espaços. Indivíduos das comunidades LGBTQ+ e fetichistas contribuem fortemente para os espaços *monsterfuckers*, e diante disso é notável que esses ambientes oferecem um espaço seguro para explorar suas sexualidades e fetiches, onde em uma perspectiva mais ampla tais discussões são tabus e socialmente vistas como desvios morais.

Em um questionário *online* elaborado a fim de coletar dados para o enriquecimento da presente pesquisa, foram obtidas 87 respostas de usuários adultos anônimos. No questionário foram feitas perguntas em relação a sexualidade, identidade de gênero, participação de comunidades fetichistas, além de questões abertas para que pudessem descrever suas familiaridades e experiências consumindo tais mídias, quais os tipos de personagens os atraem, quais os tipos de atração percebem, se há autoidentificação ou não, e se participam ativamente de comunidades voltadas ao tema, questionando também como se sentem explorando o tema da monstrossexualidade e se o espaço de uma comunidade voltada a ela é importante. Esse questionário foi disponibilizado *online* em duas versões (português e inglês) e divulgado ao público por meio de algumas redes sociais (*Bluesky, Instagram, Tumblr*).

Com os dados obtidos é possível observar quais grupos compõem majoritariamente essas comunidades, além de seus posicionamentos em relação ao monstro com questões de atração e identificação (Gráfico 1, 2, 3, 4). A atração questionada poderia ser sexual, romântica, sensorial e/ou estética, e a identificação seria baseada em questões como isolamento social, marginalização, *queer coding* dentre outros aspectos sociais não mencionados nas questões, mas que os usuários poderiam associar ao monstro e suas próprias vivências.

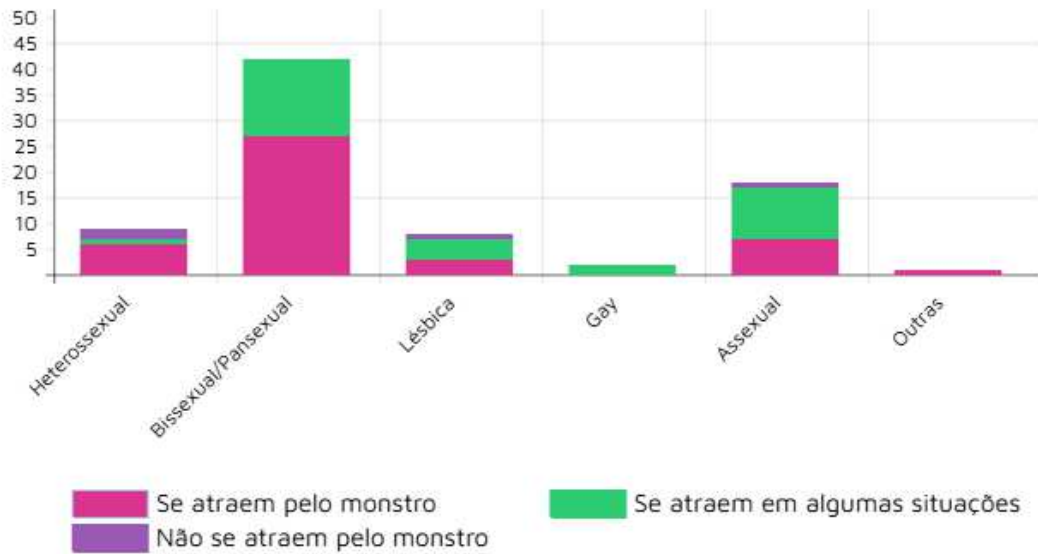
Gráfico 1. Atração pelo monstro com base na identidade de gênero dos usuários



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários *online*, em português e inglês.

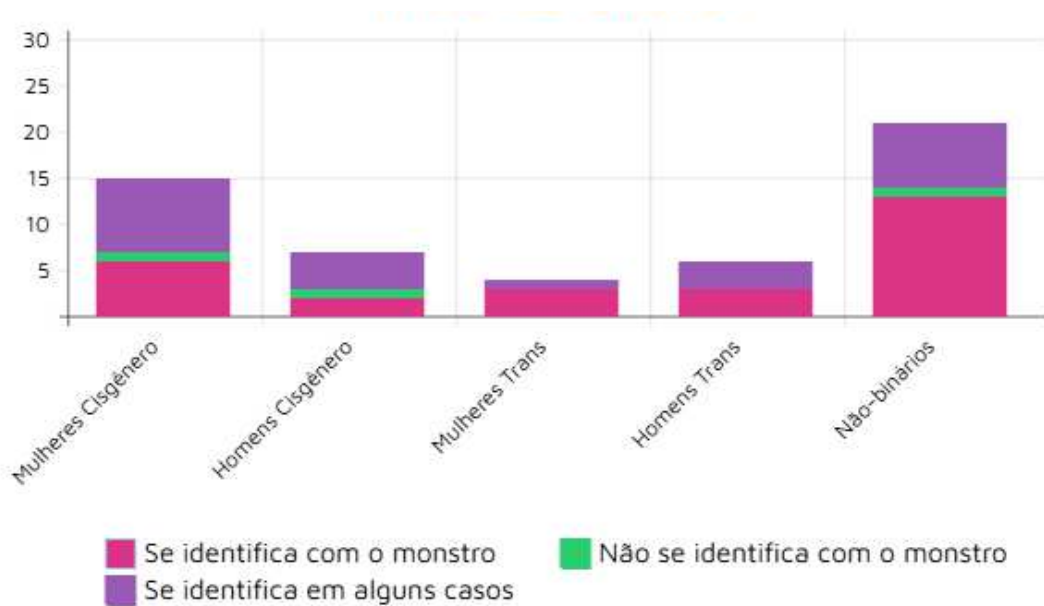
(2025)

Gráfico 2. Atração pelo monstro com base na orientação sexual dos usuários



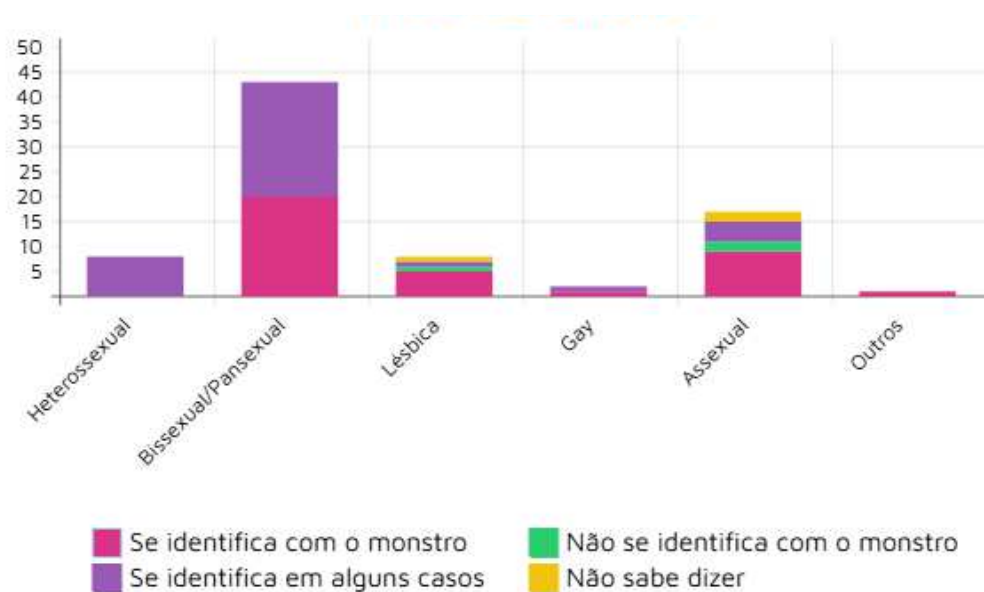
Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários *online*, em português e inglês.
(2025)

Gráfico 3. Auto-identificação com o monstro com base na identidade de gênero dos usuários



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários *online*, em português e inglês.
(2025)

Gráfico 4. Auto-identificação com o monstro com base na sexualidade dos usuários



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários *online*, em português e inglês. (2025)

A partir desses dados² é possível notar que os públicos com maior tendência a se atrair pelo monstro são mulheres cisgênero e pessoas da comunidade LGBTQIAP+, com uma pequena parcela dos que responderam se identificando como homens cisgêneros ou pessoas heterossexuais. Observando essas respostas, volta à tona a possibilidade que esse tipo de narrativa convida esse público majoritariamente feminino e *queer* a explorar temas que lhes permitem alimentar desejos reprimidos e desaprovadores do ponto de vista de uma sociedade patriarcal de moralidade cristã, lhes dando as rédeas para que se guiem por tabus e explorações sexuais/sensoriais/estéticas que não seriam possíveis no mundo real, tanto por impossibilidade de tais situações (como a existência de monstros fantásticos) ou questões de segurança da integridade física e mental. Seria então uma forma de acessar os desejos e fantasias estando em pé de igualdade, ou até de poder com o objeto de desejo, se considerado que o leitor/espectador pode a qualquer momento encerrar sua exploração caso sinta desconforto com os temas e ações sendo retratados? E a associação de monstros em um contexto sexual e/ou

² Considerando os dados obtidos como forma de enriquecer a presente pesquisa, sem a função de apresentar levantamentos científicos a fim de determinar grupos estatísticos.

romântico muitas vezes não precisam estar inseridas necessariamente em uma narrativa de horror e podem se manter como um romance simples, mesmo que certas características sejam compartilhadas entre esses gêneros. Segundo Collin Andrews, alguns elementos e recursos narrativos servem a ambos os tipos de histórias, causando no espectador reações biológicas semelhantes:

Enquanto a maioria das pessoas associa monstros a cenários de terror ou ação, eles se sobrepõem a elementos de romances e outras narrativas parecidas que são comuns a muitos gêneros. Essa sobreposição tende a crescer, porque os gêneros têm um efeito muito semelhante nas pessoas. Onde ocorre essa sobreposição? Digamos que você tenha ido assistir a um filme de terror que é muito eficiente em assustar o público. A frequência cardíaca, a pressão arterial e os padrões respiratórios aumentam devido à emoção do horror. O mesmo poderia ser provocado ao assistir a um filme erótico, graças aos mesmos efeitos biológicos. Não é impossível, então, dizer que um filme erótico de monstros poderia vender tão bem quanto, se não melhor, do que um filme de terror de monstros. (ANDREWS, 2023, p. 65, tradução nossa)

Se tratando da auto-identificação do usuário com o monstro, o mesmo padrão de público se faz presente. Nesses casos, é possível partir de um ponto de vista em que a monstruosidade que é o “outro” (como em um ser estrangeiro) se torna o “eu” (como alguém sujeito a uma marginalização social), uma situação onde o espectador se identifica com a criatura monstruosa, com sua situação social no mundo real se tornando equivalente a do monstro naquela determinada narrativa. Em momentos que a pessoa se vê isolada pela sociedade, e por muitos casos também violentada, onde aquilo que a faz ser quem é, sua identidade como pessoa que tem raça, gênero, sexualidade, neurodivergências, deficiências físicas, dentre outros fatores que a diferenciam do “padrão social”, é apontada pela sociedade como uma afronta a moralidade, ordem e padrão social, não é difícil compreender porque essa mesma pessoa encontra facilidade em se conectar com um monstro fictício que na narrativa também é isolado por sua monstruosidade, ou seja, o que forma sua identidade enquanto um ser.

Se a pessoa tem uma identidade sexual e de gênero divergente do padrão heterocisnormativo, o isolamento social de um vampiro vivendo e saciando sua fome nas sombras, um ser que não quer ser identificado como tal e conseqüentemente punido por seu vampirismo, se torna um espelho, porque em muitos casos se assumir como alguém da comunidade LGBTQIAP+ é uma situação que pode colocar até mesmo a integridade física da pessoa em grande risco, sem mencionar as

violências sociais que ela pode estar sujeita. Logo, para evitar que situações assim aconteçam, a pessoa se isola, esconde seus desejos e se disfarça de alguém que a sociedade enxerga como aceitável. Não é atoa que desde sua ascensão no imaginário social na era vitoriana, o vampiro é um personagem muito associado com identidades *queers*. Aqui o vampiro foi tomado como exemplo mas além dele, diversos outros monstros da ficção poderiam ocupar esse lugar da auto-identificação enquanto minoria social sujeita a marginalização.

Outro tipo de público além dos mencionados também se faz presente em números significativos quanto ao assunto da teratofilia/*monsterfucking*: as comunidades de pessoas fetichistas. A partir do levantamento de dados no questionário *online*, é possível observar que quase a metade do público se identifica com algum tipo de comunidade fetichista, não somente restrito a praticantes de BDSM (Gráfico 5).

Gráfico 5. Relação de usuários inseridos em comunidades fetichistas



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários *online*, em português e inglês.
(2025)

Com a teratofilia em si sendo uma forma de fetiche, é fácil compreender porque certos públicos consumidores também estariam inseridos em comunidades voltadas à exploração de fetiches e *kinks*. E considerando também que essas comunidades têm como característica principal a aceitação de diferentes formas de exploração dos sentidos sexuais ou sensoriais, se torna um ambiente acolhedor e

sem o julgamento que pode se encontrar fora delas. Alguns dos usuários que responderam ao questionário relatam que ter uma comunidade voltada a exploração de temas tabus e “estranhos” tal como *monsterfucking* é muito importante para não se sentirem isolados, principalmente quando também dizem fazer parte de outras comunidades marginalizadas, como a comunidade trans e outras identidades LGBTQIAP+ ou então apresentam alguma forma de deficiência física ou neurodivergência, questões que por si só já são marcadores para serem rejeitadas e isoladas por parte da sociedade, assim como se encontram os monstros de muitas narrativas. Ao consumirem mídias com essas explorações relacionadas a monstrossexualidade e se inserirem nas comunidades voltadas a esse tipo de tópico, percebem que são ambientes que podem ser quem são sem sentir vergonha ou solidão por suas identidades e particularidades, já que são bem recebidos e não são atormentados pelo julgamento social, moral e também religioso que sofrem fora delas, fazendo com que se sintam seguros em suas discussões e explorações.

4.1. Design Do Personagem Monstruoso

Quanto a questão da construção desses monstros a partir do visual e da personalidade, é possível categorizá-los em três tipos principais:

- Os humanóides: podem ter um design que por vezes são quase irreconhecíveis como monstros, apresentando apenas algumas características físicas que os denunciam enquanto monstros tais como dentes afiados e presas, orelhas pontudas, garras, olhos e pele de cores diferentes de humanos, etc. Exemplos claros desse tipo de monstro são os vampiros. Também podem ser humanóides com características que logo denunciam sua monstruosidade, como a criatura de Frankenstein ou mesmo o Venom (Venom, 2018., figura 16) que imediatamente é reconhecido como monstro mas apresenta um corpo muito semelhante ao de um humano.

Figura 16: Venom



Fonte: *Venom* (Sony Pictures, 2018)

- Os não-humanóides: aqui seus designs são dos mais variados, desde personagens que se assemelham a animais, como lobisomens, ou então apresentam estéticas totalmente alienígenas ao que existe no mundo, como a personagem *Lady Dimitrescu* em sua forma final (*Resident Evil 8: Village*, 2021, figura 17).

Figura 17: *Lady Dimitrescu*



Fonte: *Resident Evil 8: Village* (Capcom, 2021)

- Os híbridos: que seriam aqueles que são misturas entre características humanas e animais, como as sereias, homens-polvo, homens-lagarto, demônios com chifres e asas, e muitos outros (Figura 18, 19).

Figura 18: “A Sereia”, óleo sobre tela



Fonte: John William Waterhouse, 1890

Figura 19: Imperador, personagem do videogame *Baldur's Gate 3*



Fonte: *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023)

Apesar dessas categorizações, a estética de um monstro obviamente não está restrita a caixas fechadas, existem aqueles que com suas habilidades metamórficas podem tomar as mais diversas formas, e existem os que misturam

diversas arquétipos de monstros em um só, a estética da monstruosidade pode ser algo extremamente fluída e criativa. Há narrativas onde esses monstros podem ser denominados algo, como dragão, e ainda se apresentar primariamente como um humano de características dragonescas, exemplo encontrado no personagem Sylus (Figura 20), do jogo *otome Love & Deepspace* (Infold Games, 2023).

Em sua história no jogo Sylus é um dragão ostracizado e temido pelos humanos de seu reino, porém sua estética é mais próxima a de um híbrido, com corpo humano e chifres, garras, asas e cauda. Esse mesmo personagem em outro universo da história é apresentado como um demônio, mas traz características mais próximas ao que é popularmente associado ao vampiro, apesar da presença das asas demoníacas em seu design: há a necessidade de beber sangue, presas pontiagudas, olhos vermelhos, e também assimilações da estética gótica que é muito ligada ao vampirismo, como caixões e temas sobre morte, catedrais, roupas ricas em babados, rendas e brocados (Ilustração 2 e figuras 21, 22). Esse tipo de personagem apenas comprova que no campo criativo do design de monstros, tudo é possível e não existem regras a serem seguidas.

Figura 20: Personagem Sylus em sua forma de dragão



Fonte: Infold Games (2024). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZDkBgXD1Qfw>

Ilustração 2: Personagem Sylus em sua forma de demônio



Fonte: Infold Games (2025). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QEilkTiXkVY>

Figura 21: Ambientação do jogo apresentando o interior de uma catedral



Fonte: Infold Games (2025). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QEilkTiXkVY>

Figura 22: Demonstração de jogabilidade apresentando o personagem se deitando em um caixão durante efeito de batalha



Fonte: Infold Games (2025). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QEilkTiXkVY>

Tendo em mente a influência da estética na recepção desses personagens monstruosos por parte dos espectadores/consumidores, ao questionar os usuários sobre suas percepções quanto ao design de personagem e se sentiam influenciados por ele, uma maioria de pessoas afirmaram que tendem a se simpatizar mais com o monstro por causa de sua aparência/design (Gráfico 6). Assim como uma parcela significativa acredita também que o monstro não precisa seguir convenções estéticas para que essa simpatia aconteça, como traços mais humanóides e que apresentam um padrão de beleza que seja considerado “belo” (Gráfico 7).

Gráfico 6. Relação de usuários que acreditam serem influenciados a simpatizar com o monstro por seu design de personagem



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários online, em português e inglês. (2025)

Gráfico 7. Relação de usuários que acreditam que a atração depende de um design convencionalmente mais atraente



Fonte: Elaborado a partir dos dados coletados em dois formulários online, em português e inglês. (2025)

O design de personagem desempenha um papel muito importante na captura da atenção dos espectadores e como essas pessoas irão interagir com o personagem. Em uma narrativa visual, a primeira impressão do personagem é a sua aparência, a sua estética. Claro que essa impressão pode mudar conforme a narrativa avança, um personagem de aparência inocente e angelical pode se tornar

o vilão, o personagem assustador pode acabar sendo a vítima, isso acontece o tempo todo, mas é a primeira impressão que é a porta de entrada do espectador para o mundo daquele personagem, e ela tem um propósito. Um bom design de personagem não apenas escolhe características aleatórias apenas por escolher, essas escolhas precisam fazer sentido dentro da narrativa que o autor/artista deseja contar. Bryan Tillman explica em seu livro “Design de Personagem Criativo” que a estética é um fator determinante para que o espectador decida se gosta, desgosta, se conecta ou se simpatiza com o personagem (2019, p. 8).

Quando a narrativa apresenta um personagem monstruoso, ele pode imediatamente cair no arquétipo do vilão, no entanto, nessas histórias que envolvem a monstrossexualidade, nem sempre será a verdadeira identidade do monstro, em uma grande porção ele é o galã! Como já dito anteriormente, essas “regras” podem ser quebradas e modificadas se o autor/artista assim desejar. O personagem de aparência monstruosa que de imediato cria a impressão de “alerta, perigo à vista!”, para alguns espectadores pode ser não assustador mas excitante e gerar ainda mais curiosidade de engajar com o personagem, essa simpatia pode ser imediata apenas porque o personagem traz em sua estética um perigo óbvio, é um convite mais do que um alerta. Claro que atração instantânea pode estar ligada a uma estética que traz traços convencionalmente atrativos, mas conforme os dados obtidos no questionário (Gráfico 7), não é algo que é unânime e tampouco é a maioria que concorda que precisa ser assim para se sentirem a atração, o que sugere que mesmo que o personagem não seja convencionalmente atraente, a simpatia do espectador para com o monstro ainda pode acontecer. Às vezes, é justamente o contrário que causa essa atração, principalmente para aqueles que também se sentem de certa forma “monstruosos” para a sociedade no mundo real, porque estariam diante de um “semelhante”.

5. LILLY, DAMA DA NOITE: CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

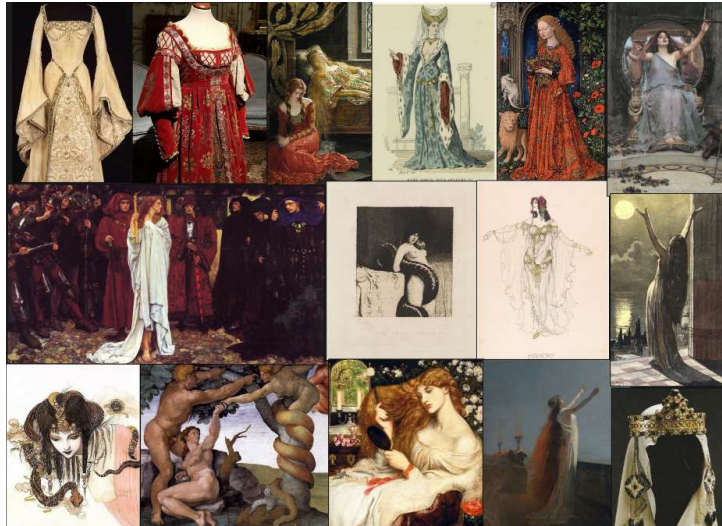
Nesse momento se chega a uma etapa do trabalho em que se faz necessário uma aplicação prática do que foi estudado e analisado nos capítulos anteriores. Dessa maneira, será iniciado o desenvolvimento de uma personagem original, desde sua estética e design até a narrativa base por trás de sua existência. Considerando que todo o presente trabalho é voltado principalmente para o monstro sedutor, essa personagem a ser criada aqui será uma amalgamação desse tipo de personagem, especificamente da vampira e do súcubo.

Muitas das vezes para aqueles que são criativos o primeiro vislumbre de uma criação artística vem em um momento aleatório, por meio de algum estímulo externo ou do inconsciente que acende as faíscas da criação. A primeira visão dessa personagem “surge” de uma maneira muito semelhante, de forma espontânea, ao ouvir uma música intitulada *Vampyre Erotica* (2008), da banda gótica pagã INKUBUS SUKKUBUS. Já havia um interesse, que nascia conforme o presente trabalho era produzido, em criar uma personagem com algumas inspirações na Lilith da mitologia mesopotâmica e hebraica, mas ainda permanecia como uma ideia muito abstrata. Com a imersão de ouvir a música mencionada, se atentando a letra e deixando a mente divagar livremente, a ideia inicial começa a tomar uma forma mais concreta, e logo já era possível ter um conceito decidido para a personagem, que a partir desse momento de epifania passa a se chamar Lilly.

Foram pesquisadas algumas representações artísticas de Lilith, além de outros elementos visuais, para um maior enriquecimento do desenvolvimento visual da personagem (Figura 23), e algumas das obras que mais marcam essa busca são as Liliths de Collier (Figura 24) e de Klapouh (Figura 25), com corpos desnudos e cabelos ondulados e longos, apresentando a sensualidade convidativa da personagem mitológica. Considerando que desde o início o processo tem sido muito intuitivo e fluído, para o primeiro rascunho da personagem não houve explorações de *thumbnails*, foi levada a frente o primeiro rascunho feito (Ilustração 3), e a partir dele será desenvolvida toda a estética e narrativa de Lilly, com breves alterações em alguns elementos presentes no rascunho inicial. Alguns dos traços que permaneceram inalteráveis desde o início do processo de ilustração são o cabelo longo e vermelho, e a presença de diversas jóias no corpo da personagem, em

referência a algumas passagens sobre Lilith nos textos de Zohar, escrito por Moses de León no século 13.

Figura 23: Moodboard de inspirações



Fonte: Compilação autoral³

Figura 24: “Lilith”, óleo sobre tela



Fonte: John Collier, 1889

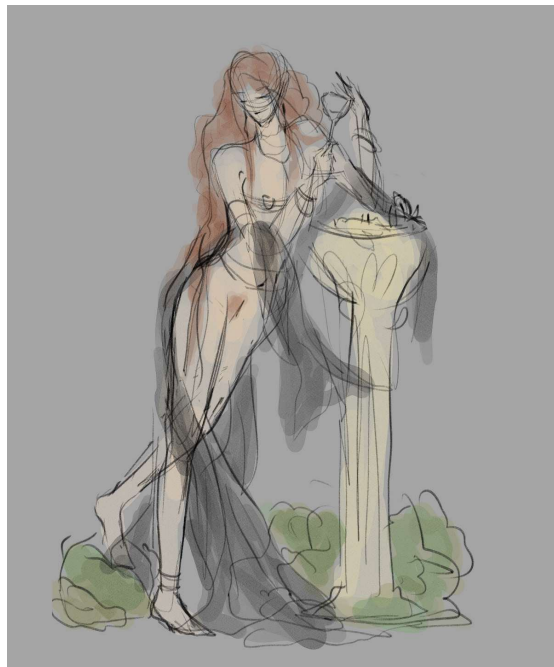
³ Montagem com obras de John Collier, John William Waterhouse, Edwin Austin Abbey, Franz von Stuck, Yoshitaka Amano, Michelangelo, Dante Gabriel Rossetti e outras imagens coletadas no *Pinterest*.

Figura 25: “Lilith e Eva”, óleo sobre tela



Fonte: Yuri Klapouh, s/d

Ilustração 3: Primeiro rascunho da personagem



Fonte: Autoria própria

Após essa primeira manifestação visual da personagem, o processo se volta à narrativa que irá moldá-la, e utilizando como suporte de criação as ideias apresentadas por Bryan Tillman (2019) para criação de personagens, primeiramente se estabelece o arquétipo da personagem. Considerando que essa personagem

será um tipo de monstro sedutor, que não se prende a moralidade e utiliza de sua atratividade para manipular e seduzir suas vítimas sem que percebam o perigo até que seja tarde demais, parece mais que apropriado colocá-la entre os arquétipos da sombra e do malandro. No entanto, pelo ponto de vista estético, Lilly está bem próxima do arquétipo da *anima*, já que de certa forma apela para uma atração visual ao se manter em um lugar estereotipicamente da bela mulher que em muitas instâncias é o interesse amoroso na história, espaço que Lilly não ocupa na narrativa que está inserida. O próximo passo então é responder às questões sobre sua existência nesse mundo fictício: quem é, o que é, quando existe, onde existe, por que faz o que faz e como o faz.

Lilly, que em sua primeira vida era uma jovem humana chamada Dalia, vivia em uma vila com poucas centenas de habitantes em uma região que vivia principalmente do comércio de tecidos. Era filha de comerciantes de seda e vivia uma vida relativamente confortável até o fim de sua adolescência, época que encerraria o seu treinamento em um templo para se tornar sacerdotisa da Irmandade da Lua, uma das seitas locais com um grande número de fiéis. O reino no qual a vila estava localizada tinha forte presença de religiões diversas, a população em sua maioria poderiam se considerar politeístas, e era uma coexistência relativamente pacífica entre os fiéis até o momento que começam a ser visitados por missionários da Ordem Sagrada, cultistas que condenavam a adoração a múltiplos deuses, que segundo eles eram demônios poderosos que deveriam ser derrotados. Em poucos anos, esses missionários conseguem chegar ao poder máximo do Estado e a partir desse momento, começam a violentamente perseguir as religiões antigas do reino. A vila que Dalia morava com sua família logo é afetada, eles vêem seus templos serem dessacralizados e queimados, seus líderes, sacerdotisas e fiéis presos e afogados.

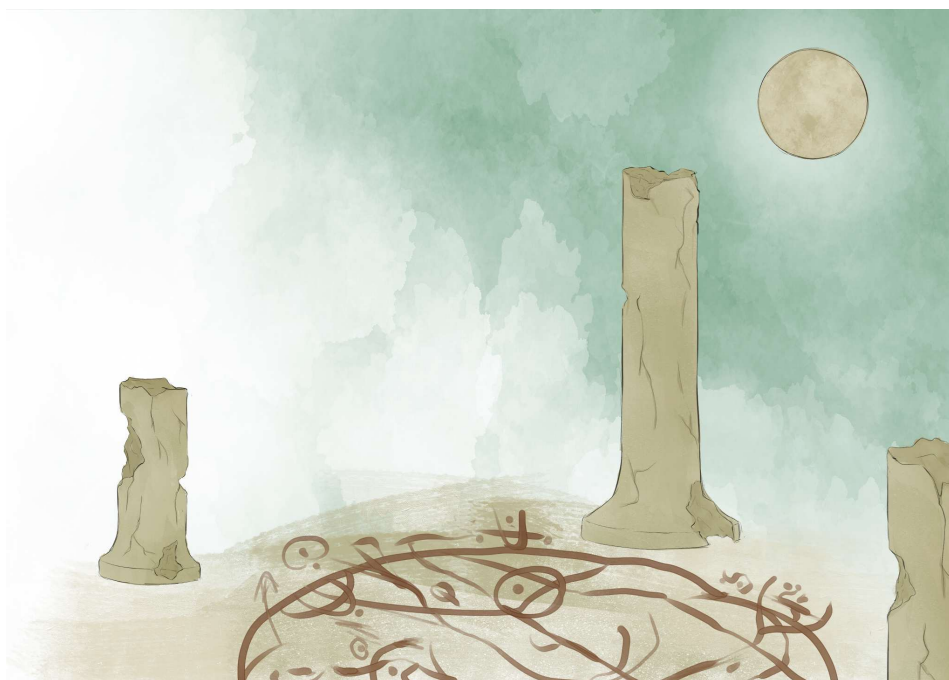
Esse processo de colonização religiosa desestabiliza não só as crenças locais como também todas as diversas camadas sociais da região, e o comércio, que antes era a base principal de sobrevivência da vila, enfraquece até se tornar ruínas. Em poucos anos, a agora jovem adulta Dalia vê sua família cair em uma pobreza extrema, seus pais adoecerem e seus irmãos mais novos, pouco a pouco, morrerem famintos. Irrada com toda a situação, ela jura que irá se vingar de cada missionário que passou por ali, os arrastando para a perdição carnal que tanto condenavam. Ela continuava fazendo suas adorações e rituais a Mãe da Noite, sua

principal deusa, escondida em um dos templos mais afastados da vila, porém certa noite é pega por um dos missionários que passava por ali enquanto realizava um ritual e pouco tempo depois, é condenada a morte por heresia, sendo afogada no rio com o que restou de sua família.

Muitas décadas se passam e os missionários da Ordem Sagrada obtém sucesso em silenciar todas as religiões consideradas pagãs do reino, e aqueles que ainda serviam aos deuses antigos, faziam em absoluto segredo e solidão. A vila se reconstrói, e o comércio volta a funcionar como no passado. Nesse tempo, uma jovem viajante muito modesta se estabelece na vila e deseja se tornar sacerdotisa da Ordem Sagrada, participando fielmente dos cultos e eventos religiosos realizados pela seita, até que é finalmente iniciada no sacerdócio e aceita como parte do clero. É na mesma época que começam a desaparecer missionários, alguns sendo encontrados em estados que indicavam ataques grotescos de algum tipo de besta, outros drenados de sangue, e sempre acompanhados de símbolos ritualísticos nos túneis abaixo dos templos da Ordem Sagrada. A jovem sacerdotisa, Lilly, prontamente se oferece para ajudar nas investigações organizadas pelo clero, afirmando que um caso semelhante aconteceu na cidade que morou anteriormente, onde as violentas mortes eram supostamente causadas por um demônio vingativo.

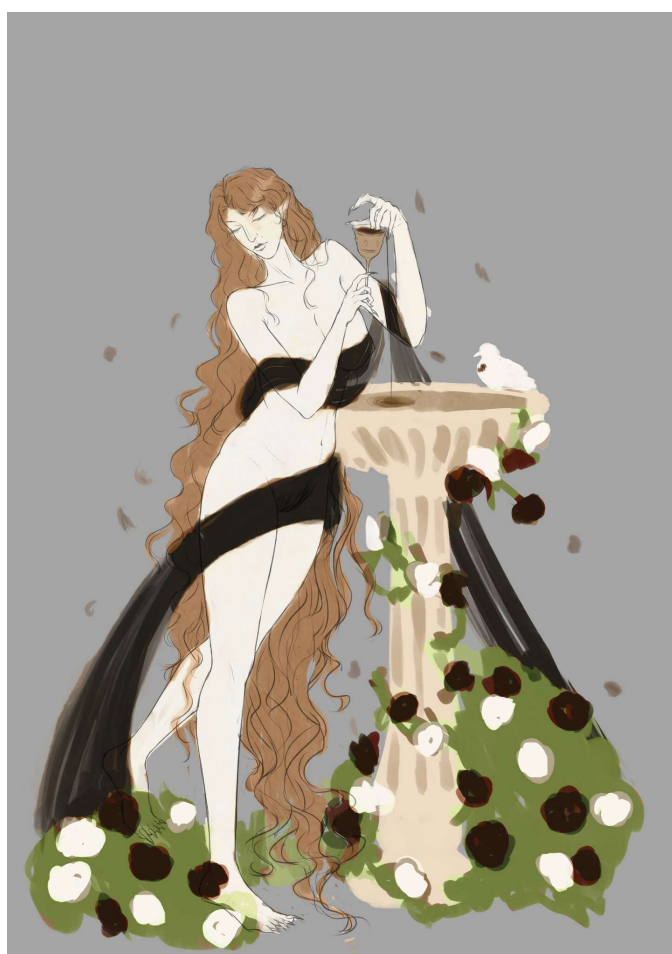
Após estabelecer a história de origem da personagem, o processo novamente se volta para a criação visual e narrativa de Lilly (Ilustração 4, 5, 6, 7, 8). Tendo muita presença de sedução, perigo, morte e luto em sua história, algumas sugestões simbólicas e estéticas são inseridas na *concept art* da personagem, como as roseiras e seus espinhos serpenteando a pequena banheira de jardim, dedos mergulhando na taça de sangue que se derrama e mancha a água limpa, a pomba branca ferida no peito e a semi-nudez convidativa da personagem que languidamente observa as flores, uma seda preta envolta em seu corpo cobrindo suas intimidades. Sua monstruosidade aqui aparece sugerida sutilmente em suas garras nas mãos e pés, quase despercebidas, e orelhas pontiagudas.

Ilustração 4: *Sketch* de cenário



Fonte: Autoria própria

Ilustração 5: *Sketch* de personagem com cor



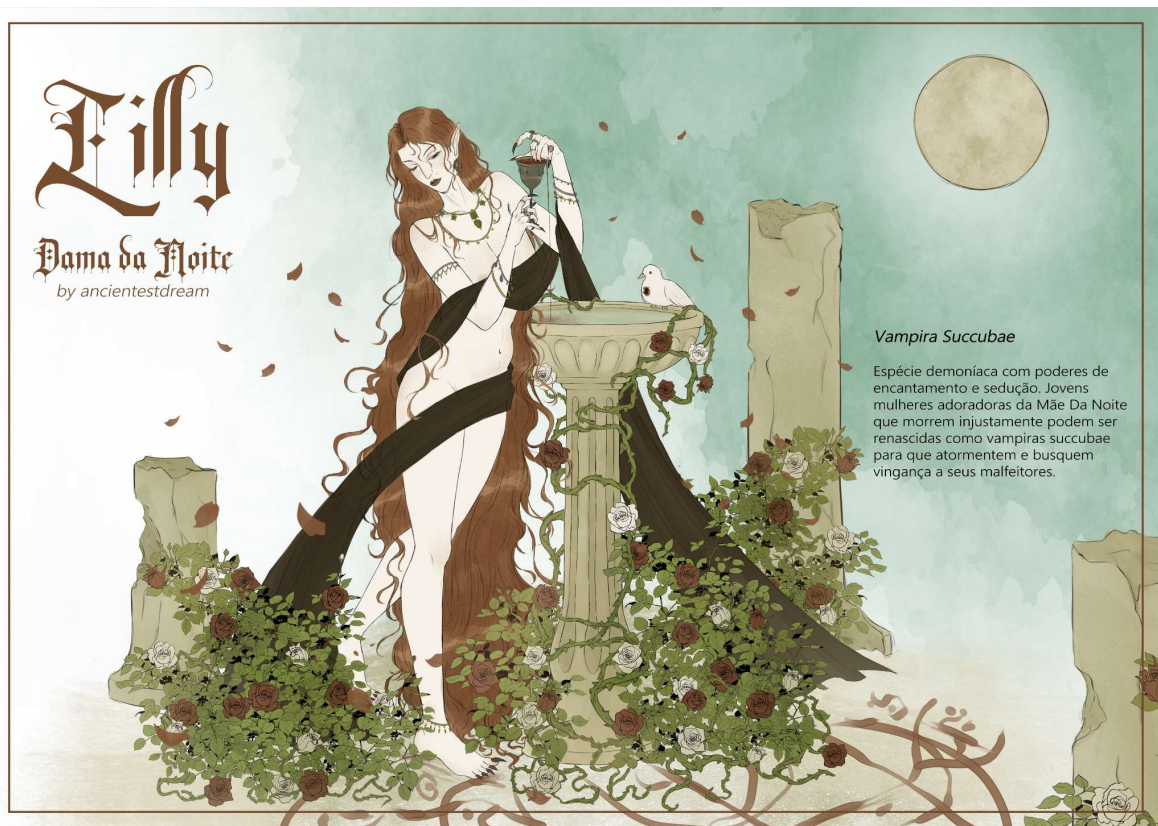
Fonte: Autoria própria

Ilustração 6: *Lineart* e valores



Fonte: Autoria própria

Ilustração 7: *Concept art final*

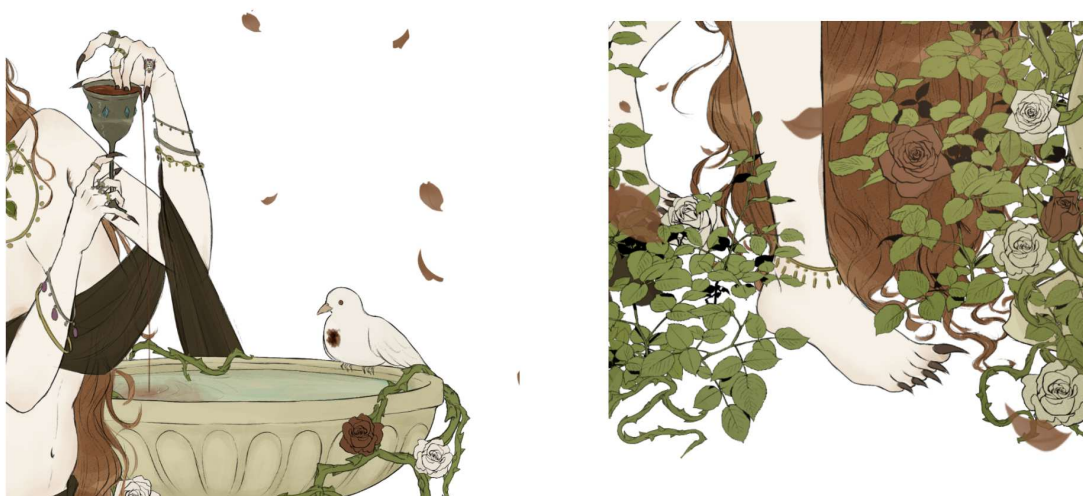


Vampira Succubae

Espécie demoníaca com poderes de encantamento e sedução. Jovens mulheres adoradoras da Mãe Da Noite que morrem injustamente podem ser renascidas como vampiras succubae para que atormentem e busquem vingança a seus malfétores.

Fonte: Autoria própria

Ilustração 8: Detalhes aproximados da ilustração



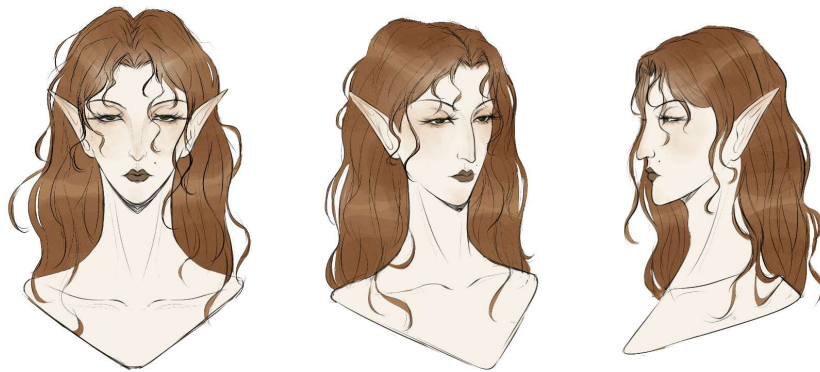
Fonte: Autoria própria

Com a intenção de transmitir a languidez característica de algumas das representações de vampiras na literatura clássica, como a famosa Carmilla, os olhos caídos de Lilly foram pensados a parecer que a personagem está quase adormecendo, assim como os cabelos longos se ondulando e mechas caindo sobre seu rosto, aparentando uma forma relaxada, despreocupada (Ilustração 9). A narrativa se passa em um mundo de baixa fantasia onde a existência de seres como vampiros e demônios não era desacreditada mas ainda causavam comoção com suas aparições. Também é adicionado na construção desse mundo algumas inspirações estéticas do período renascentista europeu, e dessa maneira certas vestimentas da personagem têm como referência a moda de meados do século 15 ao 16 na Europa, com algum grau de liberdade criativa tomada no processo (Ilustração 10). Crescida em um lar próspero antes da chegada dos missionários religiosos, a personagem mantém o costume de se vestir em tecidos ricos muitas décadas após a ruína de sua família.

A paleta de cores é estabelecida a partir das observações feitas no segundo capítulo, sobre algumas escolhas visuais popularmente associadas com vampiros, logo o vermelho e o preto. O verde também entra na paleta em alguns momentos, como nos olhos da personagem e em algumas de suas vestimentas e jóias, assim como tons de bege/branco e a mistura de jóias prateadas e douradas. Certos anéis que a personagem usa não servem apenas como recurso estético a fim de

enriquecer seu design, mas também são recursos narrativos remetendo ao passado da personagem como anéis de luto (*mourning rings*), em memória a sua família.

Ilustração 9: *Turn-around* de rosto da personagem



Fonte: Autoria própria

Ilustração 10: Iterações de vestimentas

Dalia, iniciada na Irmandade da Lua
19 anos, três anos antes da morte



Dama da Noite,
??? anos



Dama da Noite,
??? anos



"Sacerdotisa" da Ordem Saqrada, Lilly,
23 anos (supostamente)

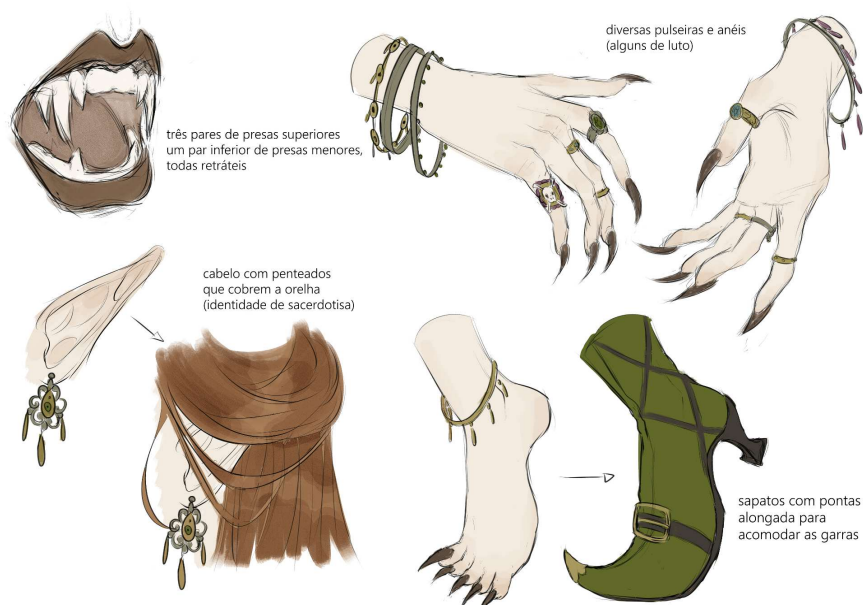


Fonte: Autoria própria

A diferença entre os estilos das roupas da personagem foram pensadas como uma forma de identificar visualmente as eras que ela está localizada em dado momento na história, ao considerar a narrativa adaptada para uma mídia visual como *webcomics*. Após sua morte, em sua segunda vida a personagem passa a manter duas identidades diferentes na narrativa, como Dama da Noite, a vampira-súcubo vingativa que seduz e caça missionários durante a noite como oferenda a seus deuses, e a “sacerdotisa” da Ordem Sagrada servindo como disfarce de uma identidade comum e inofensiva em seu mundo. Como forma de não ser descoberta na sua identidade de Dama da Noite, a personagem utiliza um véu preto sobre o rosto quando há a necessidade de se apresentar em público durante o dia. Suas roupas também são mais provocadoras, com decotes baixos e reveladores, contrastando com a modéstia da sacerdotisa.

Com inspirações em alguns elementos estéticos de Lilith apresentados nos antigos textos do Zohar, “adornada com quarenta ornamentos menos um”, em sua segunda vida a personagem passa a utilizar muitas jóias em seu corpo. Alguns traços físicos de seu vampirismo como garras e orelhas pontiagudas são ocultados por mangas longas das vestes religiosas, sapatos alongados e penteados, e as presas se manifestam apenas durante suas caçadas ou em momentos de descontrole emocional ou psicológico.

Ilustração 11: **Sketches com anotações de detalhes no design da personagem**



Fonte: Autoria própria

Em dado momento, a prática passa a explorar um pouco mais outras possibilidades da monstruosidade da personagem. Considerando as muitas possibilidades de hibridismo com alguns animais ao observar que dentre as muitas versões de Lilith há interpretações literárias e artísticas da personagem com associação à serpente do Éden, ou ainda em supostas representações de Lilith na antiguidade em que ela aparece com asas e pés de coruja como no relevo em terracota encontrado no sul do Iraque e datado de aproximadamente 1800 AC (Figura 26), ainda que o relevo também seja associado à deusa mesopotâmica Ishtar ou Inanna, Lilly então é transformada em uma mulher-serpente com chifres de bode e em uma mulher-coruja com asas de morcego durante essa etapa de exploração criativa.

Figura 26: *Burney Relief*, ou Rainha Da Noite, relevo em terracota

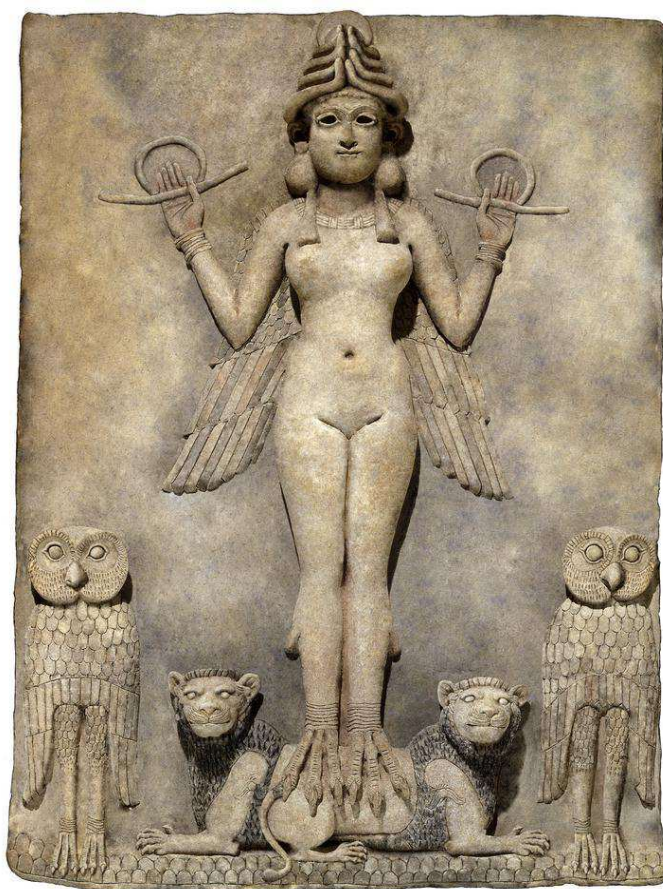
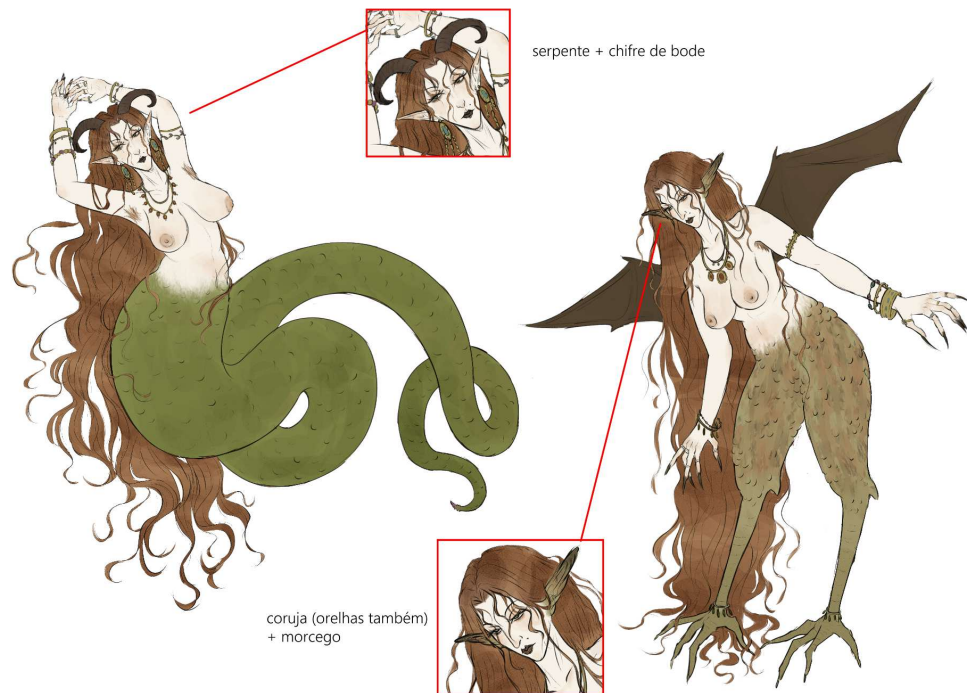


Ilustração 12: Sketches com explorações de hibridismo



Fonte: Autoria própria

O desenvolvimento da personagem foi um processo relativamente fácil que encontrou conflitos apenas em algumas etapas da criação, especificamente quando pensando no hibridismo, com dúvidas surgindo quanto a quais referências de animais/criaturas adicionar nos designs da personagem. No fim foi definido a coruja e a serpente (associações a Lilith mitológica), o morcego (pela sua popular associação com o vampiro) e o bode (animal que muitas vezes pode ser a representação iconográfica de algum demônio). Das outras criaturas consideradas e descartadas antes mesmo da etapa do desenho havia o lobo, o dragão e a aranha, mais por questões estéticas que propriamente uma referência a alguma obra ou literatura. A escolha de deixar seus seios à mostra é uma escolha baseada nas referências artísticas e literárias já citadas anteriormente no presente capítulo, assim como o cabelo que se mantém longo e seus adornos. O que indubitavelmente tornou o processo mais descomplicado é o fato que já estava estabelecido desde o início o tipo de personagem que Lilly seria: um monstro sedutor, bela e perigosa como a rosa e seus espinhos.

E é dessa forma que o processo de criação da personagem chega ao seu “fim”, com uma narrativa e identidade visual construída a partir de inspirações

coleccionadas ao decorrer do presente trabalho. Claro que, futuramente, essa personagem poderá passar por evoluções, como um filho o personagem continua crescendo e se adaptando enquanto o autor/artista continuar a nutrir sua história e estética, podendo ser um processo que leva anos até que realmente possa ser considerado como um trabalho satisfatoriamente finalizado. E toda essa caminhada criativa não teria sido possível sem as influências de toda a mitologia, literatura e arte sobre monstros sedutores que ainda agracia o mundo contemporâneo com seu legado. A Dama da Noite além de tudo é uma saudação a Lilith, a Carmilla, e a tantos outros personagens que influenciaram a presente pesquisa em sua existência.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É chegado o momento de olhar para trás e observar toda a evolução que foi realizada nessa caminhada explorando o monstro sedutor, desde suas aparições narrativas em registro na História Antiga até que se chegue ao mundo contemporâneo repleto de histórias que retratam não só o monstro que seduz como também relações entre estes e humanos. E apesar da popularidade crescente desse tipo de narrativa e personagem, impulsionado principalmente por discussões e recomendações em redes sociais como também em suas representações nas grandes mídias de cinema, vide o sucesso de *Nosferatu* (2024), a monstrossexualidade por si só ainda é relativamente nichado e aqueles que mais se interessam por falar sobre esses monstros geralmente são pessoas que já têm uma certa afinidade com o tema. Logo, o presente trabalho surge dessa vontade de contribuir a essa área de pesquisa que estuda os monstros sedutores e acender uma chama de curiosidade naqueles que ainda desconhecem ou conhecem pouco tais discussões e possibilidades de narrativa e estética. É uma discussão que não necessariamente irá terminar nesse último capítulo, porque ainda há muito a ser estudado e analisado quanto a esse tipo de narrativa e personagem, porém pela brevidade que se faz necessária, aqui se encerra parte do estudo, com esperanças que no futuro vindouro outros pesquisadores se interessem pelo tema e acrescentem ao que já foi dito aqui e em pesquisas daqueles que vieram antes da existência do presente texto e que muito contribuíram com suas referências.

Sobre o tipo de personagem discutido aqui, desde a Antiguidade, em lugares como a Mesopotâmia já existiam um tipo de criatura monstruosa mitológica que usando de artifícios de sedução, se relacionavam com humanos, fosse motivado por instintos de caça ou não. É uma ocorrência que curiosamente sempre esteve presente no imaginário humano, não importa a localidade ou a época, sempre poderá ser encontrado algum tipo de mito retratando algo semelhante, é um tema universal. O sobrenatural por si só é um assunto que gera fascínio e curiosidade, assim como imaginar a existência de monstros e demônios, e como ocorreu muitas vezes na História, usá-los como bodes expiatórios a ocorrências pelas quais as pessoas não conseguiam encontrar explicações lógicas. São criaturas que acompanham o avanço da humanidade por meio de mitologias e superstições, e junto com a sociedade humana, evolui em suas representações narrativas e

estéticas. O vampiro que já foi um demônio em certas partes do mundo no passado hoje é associado mais a um tipo de criatura fantástica do horror, por vezes desligado completamente de quaisquer associações demoníacas em boa parte das narrativas de vampiros na atualidade.

É importante ressaltar ainda que o processo evolutivo de tais criaturas monstruosas são influenciadas pela sociedade da época, os monstros se adaptam para se encaixar no contexto histórico e social do momento. Durante a Idade Média na Europa, o vampiro é um morto-vivo apodrecido que traz praga e morte aonde chega, e se observado o contexto, o mundo europeu está sendo devastado pela peste bubônica, fome e guerras, porém quando o olhar passa a observar a Era Vitoriana, o vampiro é transformado em um personagem ainda causador de morte, mas misterioso, aristocrático, e com uma sexualidade forte, expondo questões sociais, às vezes em viés satírico, ao que se passava em terras britânicas quanto a moralidade e conservadorismo exacerbado daquele período. Em tempos atuais o vampiro é uma criatura muito livre, podendo ser encontrado em narrativas de todos os tipos, mas ainda perdura nele o traço da sensualidade, herança da literatura romântica inglesa do século 19, assim como também ainda é usado de maneira a se associar a alguma questão social relevante para o presente.

Quanto ao processo de criação de personagem, foi muito importante resgatar o que era feito no passado, com suas representações visuais e literárias de divindades, demônios e outras criaturas que compartilhavam da monstruosidade, e assimilar suas características a um contexto contemporâneo de design de personagem. Manter referências da personalidade mitológica de Lilith, principalmente, permitiu que o processo criativo se tornasse muito prazeroso e fluído, considerando a riqueza em sua história, assim como certas influências da bela Carmilla de Le Fanu, ambas muito essenciais na criação da personagem monstruosa e sedutora apresentada no último capítulo. O processo criativo jamais está livre de influências, seja consciente ou inconscientemente, as criações não nascem do vazio, e reconhecer que por trás de sua própria criação existem referências é algo crucial para a valorização do trabalho do artista ou escritor, assim como todas as narrativas de monstros sedutores da contemporaneidade que muito devem às histórias e mitos do passado, e que sem eles, não existiriam como existem hoje.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Forma D'água. Direção: Guillermo Del Toro. Estados Unidos: *Fox Searchlight Pictures*, 2017.

AL-RAWI, Ahmed. ***The Mythical Ghoul in Arabic Culture.*** *University of California*, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/277816715_The_Mythical_Ghoul_in_Arabic_Culture. Acesso em: 14 abr 2025.

ALOTAIBI, Taghreed. ***The Vampire-Jinn: Full Moon and Fangs of Egypt and Saudi Arabia.*** In: BACON, Simon (Ed.). ***The Palgrave Handbook of Vampires***, Cham: Palgrave Macmillan Cham, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-031-36253-8>. Acesso em: 10 abr 2025.

ANDREWS, Collin. ***A Craving For The Creature: A Study on Monster Fetishism and the Monstrossexual.*** *College of Bowling Green State University*, 2023. Disponível em: https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/ws/send_file/send?accession=bgsu168401581046333&disposition=inline. Acesso em: 7 abr 2025

ANCUTA, Katarzyna. ***Scared Stiff: Jiangshi and Chinese Vampires.*** In: BACON, Simon (Ed.). ***The Palgrave Handbook of Vampires***, Cham: Palgrave Macmillan Cham, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-031-36253-8>. Acesso em: 10 abr 2025.

ANZALDUA, Saraliza. ***Teratophilia: An Inquiry into Monster Erotica and the Feminine Psyche.*** Taipei: *National Taiwan University*, 2015. https://www.academia.edu/36756520/Teratophilia_An_Inquiry_into_Monster_Erotica_and_the_Feminine_Psyche. Acesso em: 29 jan 2025.

BACON, Simon (Ed.). ***Monsters: A Companion.*** p. 1-7. Oxford: Peter Lang, 2020.

BACON, Simon (Ed.). ***The Palgrave Handbook of Vampires***, Cham: Palgrave Macmillan Cham, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-031-36253-8>. Acesso em: 10 abr 2025.

Baldur's Gate 3. v. 4.1.1.6758295. Estados Unidos: *Larian Studios*, 2023. Jogo eletrônico.

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

Blade. Direção: Stephen Norrington. Estados Unidos: *New Line Cinema*, 1998.

Bram Stoker's Dracula. Direção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: *Columbia Pictures*, 1992.

BUCKLEY, Kate. ***The Evolution of the Vampire Other: Symbols of Difference from Folklore to Millennial Literature Folklore to Millennial Literature.*** Mississippi: *University of Mississippi*, 2016. Disponível em: https://egrove.olemiss.edu/hon_thesis/504. Acesso em: 8 jan 2025.

BYRON, George Gordon. ***The Giour.*** [S.l.]: *Revelation Press*, 2023.

Castlevania. Direção: Sam Deats, Adam Deats, Spencer Wan, Amanda Sitareh B. Estados Unidos: *Netflix*, 2017. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80095241>. Acesso em: 22 set. 2025.

Castlevania Nocturne. Direção: Sam Deats, Adam Deats. Estados Unidos: *Netflix*, 2023. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81436901>. Acesso em: 22 set. 2025.

COLERIDGE, Samuel Taylor. ***Christabel.*** [S.l.]: *Revelation Press*, 2023.

CREED, Barbara. **Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection, Screen.** Oxford: Oxford University Press, 1986. p. 44–71. Disponível em: <https://academic.oup.com/screen/article-abstract/27/1/44/1630470?>. Acesso em: 29 jan 2025.

Diário De Um Vampiro. Direção: Marcos Siega. Estados Unidos: *Warner Bros. Television Distribution*, 2009.

Dracula. Direção: Tod Browning. Estados Unidos: *Universal Studios*, 1931.

Entrevista Com O Vampiro De Anne Rice. Produção: Jessica Held, Adam O'Byrne, Tom Williams. Estados Unidos: AMC, 2022. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Entrevista-com-o-Vampiro-de-Anne-Rice/0R3NX402CNSE2P1MOL100OMP0D>. Acesso em: 16 abr. 2025.

FREELAND, Cynthia A. **The Naked And The Undead: Evil and the Appeal of Horror.** Boulder: *Westview Press*, 2000. p. 123-159.

GUILLEY, Rosemary Ellen. **The Encyclopedia Of Demons And Demonology.** Nova York: *Visionary Living*, 2009.

HALBERSTAM, Judith. **Skin Shows. Gothic Horror and the Technology of Monsters.** Londres: *Duke University Press*, 1995. p. 86-106.

HUGHES, William. *Sexuality and the Twentieth Century American Vampire.* In: CROW, Charles L. (Ed.). **A Companion to American Gothic.** John Wiley & Sons, 2014. p. 340-352. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/9781118608395.ch27>. Acesso em: 22 set 2022.

INKUBUS SUKKUBUS. **Vampyre Erotica.** Reino Unido: *T&C Mckormack*, 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vON8PIbz90E> . Acesso em: 24 nov 2025.

KEATS, John. **Lamia.** [S.I.]: *Good Press*, 2024.

KRAMER, Heinrich. **O martelo das feiticeiras.** *Malleus Maleficarum.* Tradução: Paulo Fróes. 17 ed. Rio de Janeiro: *Editora Rosa dos Tempos*, 2004.

LAU, Kimberly J., **The Vampire, the Queer, and the Girl: Reflections on the Politics and Ethics of Immortality's Gendering.** Chicago: *University of Chicago*, 2018. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/epdf/10.1086/698274>. Acesso em: 21 set 2022

LE FANU, J. Sheridan. **Carmilla: A vampira de Karnstein.** Tradução: Giovanna Mattoso. 5 ed. Cotia: *Editora Pandorga*, 2021.

Love And Deepspace. v.4.0. China: *Infold Games*, 2024. *Jogo mobile.* Disponível em: <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home>. Acesso em: 30 nov. 2025.

MATEO DEL PINO, Ángeles. **Atracción fatal: Una iconografía literaria de la vampira.** 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/113270219/Atracci%C3%B3n_fatal_Una_iconograf%C3%ADa_literaria_de_la_vampira. Acesso em: 29 jan 2025.

MARIGNY, Jean. **Vampires: Restless Creatures of the Night.** Tradução: Lory Frankel. Nova York: *Harry N. Abrams*, 1994.

Nosferatu. Direção: Robert Eggers. Roteiro: Robert Eggers, Henrik Galeen, Bram Stoker. Fotografia de Jarin Blaschke. Estados Unidos: *Focus Features*, 2024.

O'MALLEY, Patrick R. **Catholicism, sexual deviance, and victorian gothic culture.** Cambridge: *Cambridge University Press*, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/res/hgm079>. Acesso em: 8 jan 2025.

OSSENFELDER, Heinrich August. *Der Vampyr*. In: **Contos Clássicos de Vampiros**. [S.l.]: Hedra, 2015.

PATAI, Raphael. *The Hebrew Goddess*. 3 ed. Detroit: *Wayne State University Press*, 1990. p. 221-254.

PÁRRAGA, Golrokh Eetessam. *La seducción del mal: la mujer vampiro en la literatura romántica*. Madrid: *Universidad Complutense de Madrid*, 2014. Disponível em: https://doi.org/10.5209/rev_DICE.2014.v32.47140. Acesso em: 29 jan 2025.

PÁRRAGA, Golrokh Eetessam. *Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale*. Madrid: *Universidad Complutense de Madrid*, 2009. Disponível em: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcjt061>. Acesso em: 29 jan 2025.

POLIDORI, John. **O Vampiro**. Tradução: Luiz Antonio Aguiar. [S.l.]: Editora Melhoramentos, 2014.

REES, Gwyneth. *'He needs scales, leathery wings, the works': Why 'monster sex' fiction is booming*. *The Telegraph*, 2024. Disponível em: <https://www.telegraph.co.uk/books/news/why-women-cant-get-enough-monster-sex-fiction/>. Acesso em: 24 nov 2025.

Resident Evil: Village. Japão: *Capcom*, 2021. Jogo eletrônico.

RICE, Anne. **Entrevista com o vampiro**. Tradução: Clarice Lispector. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno*. Tradução: Christian Schwartz, São Paulo: Penguin Companhia, 2015.

MEYER, Stephenie. **Crepúsculo**. Tradução: Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca. 2008.

STOKER, Bram. **Drácula**. Tradução: Alexandre Barbosa de Souza. Clássicos Zahar, 2017.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. 2 ed. Boca Raton: CRC Press, 2019.

UYGUR, Mahinur Akşehir. *Queer vampires and the ideology of gothic*. [S.l.]: *Journal of Yasar University*, 2013. Disponível em: https://journal.yasar.edu.tr/wp-content/uploads/2013/12/VOL8_Special_3.-Mahinur-Ak%C5%9Fehir-Uygur.pdf. Acesso em: 29 jan 2025.

Venom. Direção: Ruben Fleischer. Roteiro: Scott Rosenberg, Jeff Pinkner, Kelly Marcel. Fotografia de Matthew Libatique. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2018.

VON GOETHE, Johann Wolfgang. **A noiva de Corinto**. Tradução: Claudia Abeling. [S.l.]: Editora Melhoramentos, 2014.

WRIGHT, Dudley, **The Book Of Vampires**. Nova York: *Causeway Books*, 1973.