



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CARIRI

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI - UFCA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS CURSO DE DESIGN

Juliana Lima de Oliveira Souza

**A Estética Vampiresca Construída pelo Design: Uma Análise de Drácula de
Bram Stoker**

Juazeiro do Norte - CE

2026

JULIANA LIMA DE OLIVEIRA SOUZA

**A Estética Vampiresca Construída pelo Design: Uma Análise de Drácula de
Bram Stoker**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal do Cariri,
como requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design.**

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho

**Juazeiro do Norte - CE
2026**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Cariri
Sistema de Bibliotecas

S729e Souza, Juliana Lima de Oliveira.

A estética vampiresca construída pelo Design: uma análise de Drácula de Bram Stoker / Juliana Lima de Oliveira Souza. - 2026.

46 f. il.: color. 30 cm.

(Inclui bibliografia, p.43-44).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Cariri.
Universidade Federal do Cariri, Instituto Interdisciplinar de Sociedade, Cultura e Artes, Curso de Design, Juazeiro do Norte, 2026.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Botelho Barroso.

1. Vampiro. 2. Estética. 3. Design Gráfico. 4. Arquétipo. I. Barroso, Adriana Botelho - orientadora. II. Título.

CDD 740

Bibliotecária: Maria Eliziana Pereira de Sousa – CRB 15/564

A Estética Vampiresca Construída pelo Design: Uma Análise de Drácula de Bram Stoker

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Design da Universidade Federal do Cariri,
como requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Design.**

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **ADRIANA BARROSO BOTELHO**
Data: 01/04/2026 18:36:22-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho (Orientador)
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAUJO**
Data: 07/04/2026 12:35:21-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Manoel Deisson Xenofonte Araújo
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Documento assinado digitalmente
 **ALEXANDER CATUNDA CARNEIRO**
Data: 08/04/2026 15:21:16-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Alexander Catunda Carneiro
Universidade Federal do Cariri (UFCA)

JUAZEIRO DO NORTE, 30 DE MARÇO DE 2026

À minha querida mãe (*in memoriam*), que continua a ser minha maior inspiração, foi uma honra ter compartilhado o mesmo tempo e espaço com uma mulher tão magnífica como você.

À minha avó (*in memoriam*), que me deu amor e suporte incondicional desde meus primeiros dias de vida até os últimos dos seus.

AGRADECIMENTOS

A minha família, que foi essencial para que meus passos fossem guiados até aqui.

As minhas tias Wilma e Cristiane, que sempre acreditaram em mim, jamais deixaram de me motivar e nunca me deixaram desistir.

Minha profunda gratidão à minha orientadora, Profa. Dra. Adriana Barroso Botelho, por sua brilhante orientação e por compartilhar comigo seu inestimável conhecimento para realização deste trabalho.

Ao meu querido larley, que me ofereceu suporte emocional, amparo e compreensão de forma incondicional.

Aos colegas e amigos que a universidade me deu, pelo companheirismo e por tornar a jornada da graduação mais leve.

À instituição UFCA (Universidade Federal do Cariri) e seu corpo docente, que me proporcionou muitos momentos de aprendizagem dentro e fora das salas.

“O homem mais feliz que existe na terra é aquele
que encontrou o amor.”

Bram Stoker

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar a mudança no arquétipo do vampiro e como isso impacta no seu design após sua consolidação com o influente *Drácula*, de Bram Stoker. Para isso, foram realizadas pesquisas bibliográficas e documentais, com base em obras sobre o tema e na análise dos aspectos responsáveis por tornar essa estética tão forte e marcante. Foram examinados elementos como cores, tipografia e vestuário, a fim de compreender e interpretar as mensagens transmitidas por esses componentes quando bem articulados em uma mesma composição. O estudo buscou entender como a estética vampíresca foi moldada para assumir um caráter sombrio, contribuindo para a construção de sua representação visual no imaginário popular. A análise permitiu identificar padrões visuais e simbólicos que viabilizaram a transição do vampiro de uma figura essencialmente sombria e gótica para uma estética híbrida, onde ao invés de puro terror foi marcada também pela romantização, pelo consumo de massa e por sua presença em diferentes mídias. Os resultados indicam que as transformações na estética vampírica no design gráfico decorrem não apenas de mudanças estilísticas, mas, sobretudo, de transformações culturais, sociais e mercadológicas, reafirmando o vampiro como um dos ícones mais versáteis e persistentes do imaginário coletivo.

Palavras-chave: Vampiro; Estética, Design Gráfico; Arquétipo.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the transformation of the vampire archetype and its impact on design following its consolidation with *Dracula*, by Bram Stoker. To achieve this, bibliographic and documentary research was conducted, based on works on the subject and on the analysis of the aspects responsible for making this aesthetic so striking and expressive. Elements such as color, typography, and clothing were examined in order to understand and interpret the messages conveyed by these components when articulated within the same composition. The study sought to investigate how the vampire aesthetic was shaped to assume a dark character, contributing to the construction of its visual representation in the popular imagination. The analysis made it possible to identify visual and symbolic patterns that enabled the transition of the vampire from an essentially dark and gothic figure to a hybrid aesthetic that, rather than being limited to horror, also came to incorporate elements of romanticization, mass consumption, and presence across different media. The results indicate that transformations in vampiric aesthetics in graphic design stem not only from stylistic changes but, above all, from cultural, social, and market-driven transformations, reaffirming the vampire as one of the most versatile and enduring icons of the collective imagination.

Keywords: Vampire; Aesthetics; Graphic Design; Archetype.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página título do livro The Vampyre (1819) Fonte: ofgraveconcern.com.....	15
Figura 2 - Capa da primeira edição de Varney the Vampire, or, the Feast of Blood.....	16
Figura 3 - Marcilla ataca a adormecida Bertha, ilustração do The Dark Blue de D. H. Friston (1872) Fonte: Wikipédia.....	17
Figura 4 - Laura na cama, Ilustração de David Henry Friston para Carmilla, no The Dark Blue (Fevereiro de 1872)Fonte: Wikipédia.....	18
Figura 5 - Primeira edição de Drácula de Bram Stoker (1897) com capa feita em tecido. Fonte: Wikipédia.....	18
Figura 6 - Retrato de Vlad III, príncipe da Valáquia que carregava a alcunha de “O Empalador”. Fonte: Wikipédia.....	19
Figura 7 - Personagens de séries animadas populares entre os anos 2000 - 2010. Fonte: Google Imagens.....	21
Figura 8 - Tipografia “Portcullis” atribuída à designer Margo Chase.....	25
Figura 9 - Modelos de bustles.....	28
Figura 10 - Figurino da personagem Mina Harker, que segue muitos dos padrões da época. Fonte: Imagens retiradas do filme “Drácula de Bram Stoker”.....	29
Figura 11 - Figurino do Conde Drácula, de acordo com os moldes da época.....	30
Figura 12 - Pôster promocional de Drácula de Bram Stoker, lançado no ano de 1992.....	31
Figura 13 - Exemplar de uma página da Bíblia de Gutenberg, o primeiro livro impresso. Este utilizava de uma diversidade de grafismos que faziam com que as letras capitulares fossem mais trabalhadas. Fonte: RosaryConfraternity.org.....	31
Figura 14 - Logo do filme Drácula de Bram Stoker (1992).....	33
Figura 15 - Conde Drácula e Mina Harker.....	34
Figura 16 - Detalhe da moldura entalhada.....	35
Figura 17 - Ornamento de cabeça de gárgula na moldura.....	36
Figura 18 - A frase é colocada em uma tipografia que remete às utilizadas em lápides.....	36
Figura 19 - Pôster do filme Entrevista com o Vampiro (1994) de Anne Rice, que também aborda a temática vampiro.....	37
Figura 20 - À esquerda, tendência de vestuário feminino utilizado entre os anos de 1883 e 1890. À direita, um modelo característico da vestimenta feminina utilizado entre 1890 e 1900.....	38
Figura 21 - Réplica do vestido de baile Vitoriano criado pela figurinista Eiko Ishioka para a personagem Mina Harker.	39
Figura 22 - Lucy Westenra e Mina Harker em cena, aqui podemos observar o contraste visual na forma em que se vestem.	40
Figura 23 - Alguns dos rascunhos desenvolvidos por Eiko Ishioka, que serviram de base para a criação dos icônicos figurinos de Drácula de Bram Stoker.....	41
Figura 24 - Caracterização do Drácula em diferentes momentos do filme.....	42

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 O mito.....	13
1.2 Primeiras representações influentes.....	15
1.3 Consolidação do Arquétipo de Vampiro: Drácula de Bram Stoker.....	18
1.4 Referências históricas.....	19
1.5 Escolha da temática.....	21
2. METODOLOGIA: CONSTRUÇÃO DO SOMBRIO.....	22
2.1 Cores.....	23
2.2 Tipografia.....	24
2.3 Vestuário.....	27
3. ANÁLISE DA PEÇA GRÁFICA: PÔSTER DO DRÁCULA DE BRAM STOKER.....	31
3.1 Cores e tipografias aplicadas.....	32
3.2 Análise da composição do poster.....	34
3.3 Figurinos.....	39
4. CONCLUSÃO.....	43
5. REFERÊNCIAS.....	45

1. INTRODUÇÃO

Quando se trata da construção de uma estética, diversos elementos do design se tornam fundamentais para enfatizar uma coerência visual, na presente pesquisa faremos uma análise da estética da estética vampiresca, que por sua vez se baseia no arquétipo do vampiro. Portanto, relacionando essa construção à narrativa vampírica de *Drácula de Bram Stoker*, pode se observar que é algo estabelecido a séculos. Seus moldes originados no contexto da literatura gótica, propõem elementos fundamentais para que o imaginário popular ganhe asas. Elementos estes que foram se modificando e ganhando novas formas de representação ao longo do tempo estruturam e ambientam a história a fim de desempenhar um papel fundamental na consolidação de uma atmosfera sombria, marcada pelo horror, mistério e ambiguidade moral. Quando essas narrativas que tiveram seu início na literatura, passam a ser adaptadas para mídias visuais como o cinema, os jogos e os quadrinhos, se faz necessário intensificar esse apelo por meio de técnicas visuais capazes de preservar e traduzir sua identidade estética. Essa adaptação é necessária para que a obra permaneça viva no imaginário coletivo, obtendo um caráter emblemático que atravessa gerações.

Dado as recorrentes readaptações dessas narrativas ao longo do tempo, que continuam a ser reproduzidas mesmo após quase 130 anos desde a sua primeira publicação, emerge uma questão central: de que maneira o design, por meio da composição, utilizando de símbolos representados por meio da tipografia, do vestuário e da escolha de cores, consegue traduzir visualmente o sombrio? Na construção de uma identidade visual, é importante considerar o significado atribuído a cada um dos elementos que a transfere para o campo visual para que seja assegurada sua coerência em relação ao contexto narrativo. No caso das narrativas vampíricas, aspectos como o mórbido, o sedutor, o perigoso, o dramático e o misterioso devem ser reforçados pelo design de forma intencional e agregada de simbolismo.

Para responder esta questão, a condução da pesquisa e embasamento teórico das análises, foi realizado um levantamento bibliográfico, consultando livros,

artigos e teses que abordam o vampirismo na literatura e no imaginário cultural (LECOUTEUX, 2005), estudos sobre design gráfico, estética e semiótica da imagem (JOLY, 1993), estudos sobre a cor que nos permite compreender como e porque elas atribuem significados quando bem empregadas (FOX, 2021), aprofundamento acerca da moda e o que ela é capaz de comunicar e contextualizar (TORTORA e MARCKETTI, 2015) bem como algumas outras abordagens tais como a psicologia de Gestalt, atribuída ao psicólogos alemães Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler, que por sua vez abrange o estudo da psicologia da percepção humana.

Portanto, este trabalho tem como objetivo analisar o que compõe a representação visual do arquétipo do vampiro no filme *Dracula de Bram Stoker* (1992), através de seus aspectos visuais como: cores, tipografias, figurinos e a composição de seu cartaz. Buscando observar como estilos culturais influenciaram diretamente em sua construção narrativa e principalmente estética. Para isso, ao analisar peças visuais que possuem impacto na consolidação do que tornou o personagem Dracula uma figura tão emblemática na cultura, de modo a identificar padrões visuais, simbólicos e o que eles comunicam.

A pesquisa desenvolvida possui natureza qualitativa, pois busca interpretar significados simbólicos e estéticas presentes nos materiais gráficos relacionados à representação do Dracula. O estudo assume caráter descritivo e documental, pois analisa peças gráficas já existentes, como cartazes de filmes, capas de livros, ilustrações e pôsteres, descrevendo e interpretando suas características visuais sem manipulação direta do objeto de estudo.

1.1 O mito

Apesar da origem do vampirismo ser incerta, ela acompanha o imaginário coletivo europeu desde, pelo menos, o século XVII, de acordo com o livro *Dissertations sur les apparitions des anges, des démons et des esprits (Dissertações sobre as aparições de anjos, demônios e espíritos)*, datado de 1746 de Dom Augustin Calmet, livro este que popularizou o termo “vampiro” na Europa Ocidental. Nesse período, os chamados “pânicos vampíricos” se espalharam em regiões como Hungria, Morávia, Silésia e Sérvia, onde mortes súbitas em circunstâncias

misteriosas eram frequentemente atribuídas ao sobrenatural. Epidemias de doenças como cólera e tuberculose, hoje conhecidas pela medicina, provocavam sintomas aterrorizantes: os doentes emagreciam de forma rápida, tinham olhos fundos, sangramentos pela boca e retração gengival que fazia os dentes parecerem maiores. Em meio ao desespero, ainda haviam relatos de enterros prematuros de pessoas que eram rapidamente consumidas por estas doenças, que ainda vivas eram sepultadas, reforçando a crença de que “*revenants*” (retornados) saiam de seus túmulos para sugar a energia vital ou o sangue dos vivos. Assim, em uma época onde a devastação se alastrava não só através de doenças, mas também por guerras e fome, o medo da morte assolava as comunidades, e o vampiro começou a se delinear como explicação simbólica para fenômenos até então inexplicáveis.

Pouco depois, com o tema em alta na Europa, o vampiro deixa de ser apenas folclore e passa a ser representado no universo literário. O termo vampiro surge pela primeira vez no poema *Der Vampyr*¹ de Heinrich August Ossenfelder (1748), tornando-se a primeira obra literária a abordar esse tema.

“Der Vampir” (O Vampiro)

Minha cara criadinha se fia Constante,
segura e firme
Nos ensinamentos herdados
Da sempre piedosa mãe.
Como as gentes do Theyse
Que em vampiros mortais
Crêem firmes com heidduques (antigos
nobres húngaros).
Aguarda então Cristianinha,
Pois que amar-me não desejas;
Anseio de ti vingar-me,
E hei hoje de um tócai (vinho húngaro)
Beber à saúde de um vampiro.
E quando tranqüila dormires
De tuas formosas faces
Sorver o fresco purpúreo.
E enquanto te amedrontares
Conforme eu te for beijando
Tal qual um vampiro beija;
E quando enfim tu tremeres
E enfraquecida em meus braços
Caíres qual foras morta;
Então te perguntarei:
Não são minhas lições melhores
Que as de tua boa mãe?

¹ Texto na íntegra

Neste poema o eu lírico se vê metaforicamente como um vampiro, onde nesta breve narrativa ele seduz uma jovem cristã e zomba de sua moral religiosa, desde então, o vampiro literário já fora apresentado como uma figura rodeada de erotismo e perigo.

1.2 Primeiras representações influentes

Acompanhado de um caráter ambíguo, este personagem foi explorado e ampliado no século XIX, em sintonia com o Romantismo e a literatura gótica. No entanto, até ser de fato construído o arquétipo de vampiro como conhecemos, algumas obras foram de suma importância para sua consolidação.

O conto *The Vampyre* de John Polidori (1819), dá início a representação do vampiro na literatura moderna. Inspirado pela figura de Lord Byron, o personagem principal de Polidori, Lord Ruthven, é a primeira representação de um vampiro aristocrata, sedutor e destrutivo, tendo como alvo mulheres da alta sociedade. A seguir uma imagem de um exemplar físico de *The Vampyre*:

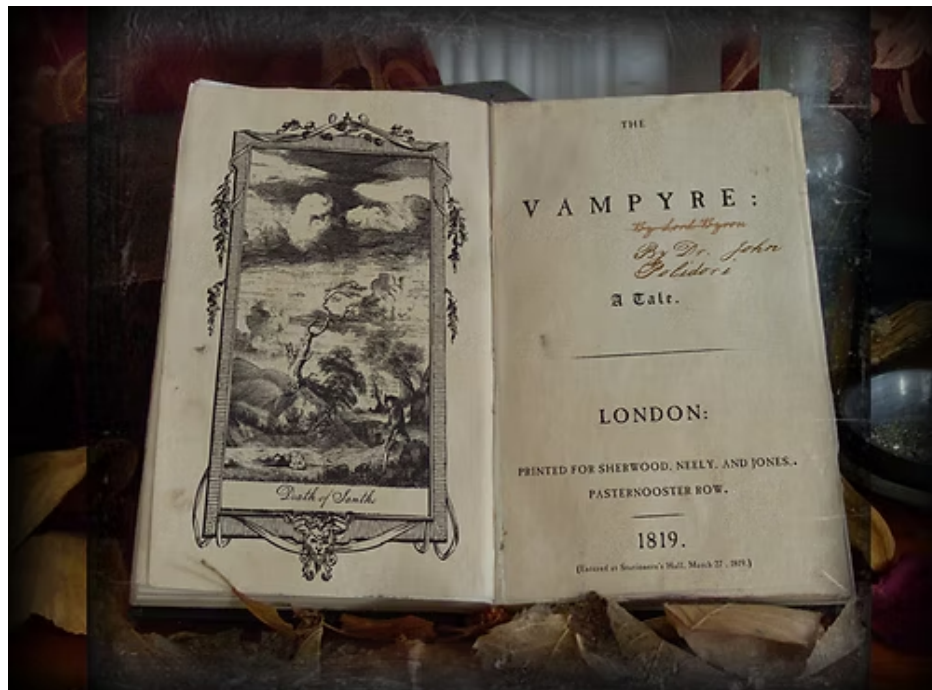


Figura 1 - Página título do livro *The Vampyre* (1819)

Fonte: ofgraveconcern.com

Em 1845, é publicado o livro *Varney the Vampire, or, the Feast of Blood* (*Varney, o Vampiro ou o Banquete Sangrento*), de James Malcolm Rymer. Contendo mais de 800 páginas, foi publicado em capítulos semanais, pois era considerado literatura barata e voltado para um público mais urbano, sendo assim vendido por poucos centavos. Recheado de dramas, Varney traz consigo a ideia do monstro trágico, uma luta entre bem e mal, ressaltando a ambiguidade do personagem ao mostrar o lado do monstro que um dia fora humano. Outro aspecto importante nesta obra foi o detalhamento do ato da mordida no pescoço, que por consequência trouxe sua popularização na literatura e reverberou em obras seguintes.



Figura 2 - Capa da primeira edição de *Varney the Vampire, or, the Feast of Blood*

Fonte: Wikipédia

Bela e sedutora, *Carmilla* de Sheridan Le Fanu foi publicado em 1872 no auge do romance gótico vitoriano, e ficou marcado como o primeiro grande romance sobre vampiros a ser protagonizado por uma mulher, além de possuir um subtexto

homoerótico, devido ao fato de que ela atacava apenas jovens mulheres, como demonstrado nas ilustrações abaixo. Além de simbolizar de forma muito aberta a sexualidade feminina - completamente reprimida na época - , veio a ser a principal referência acerca da discussão de gênero e sexualidade na literatura gótica. Contribuindo para o arquétipo vampiresco, em *Carmilla* podemos observar algumas características, o aristocrata é retratado como uma classe em decadência, há uma doença misteriosa acometendo mulheres e as formas clássicas de destruir um vampiro: decapitação, estaca no peito e cremação.



Figura 3 - *Marcilla*² ataca a adormecida *Bertha*, ilustração do *The Dark Blue* de D. H. Friston (1872)
Fonte: Wikipédia



² Marcilla se trata de um anagrama do nome Carmilla, onde a personagem utilizava desses anagramas com seu nome para assumir novas identidades.

Figura 4 - *Laura na cama*, Ilustração de David Henry Friston para *Carmilla*, no *The Dark Blue* (Fevereiro de 1872)
Fonte: Wikipédia

1.3 Consolidação do Arquétipo de Vampiro: Drácula de Bram Stoker

A partir de todas essas referências e preparando-se para sua consolidação definitiva, *Drácula de Bram Stoker* (1897), tornou-se o pilar do que hoje é conhecido e apresentado como o arquétipo de vampiro. Adaptado para filme no ano de 1992, Drácula é inegavelmente o vampiro mais famoso da ficção, sendo imortalizado na cronologia, seja na literatura, TV, teatro, filmes, séries ou jogos, o personagem de Stoker passou por inúmeras releituras, antes e após se tornar domínio público. De acordo com o livro *História dos Vampiros: Autópsia de um mito* (2005), de Claude Lecouteux, muitas questões acerca do mito são teorizadas e o saber vampirológico propagado pelo personagem Abraham van Helsing - que caça incessantemente o Drácula -, adiciona novas nuances e detalhes que acabaram ganhando muita popularidade e por fim se torna fundador do mito moderno.

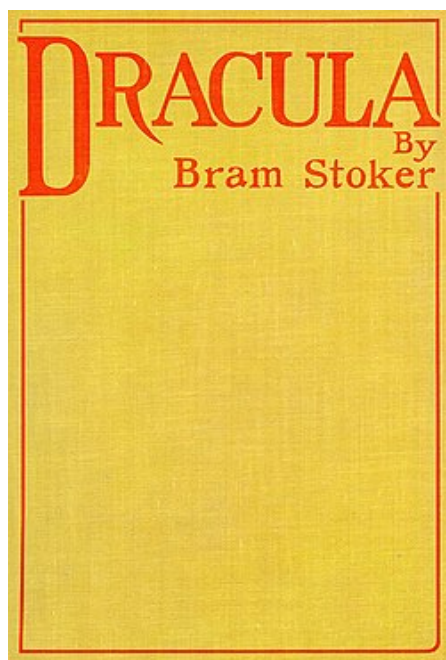


Figura 5 - Primeira edição de Drácula de Bram Stoker (1897) com capa feita em tecido.
Fonte: Wikipédia

1.4 Referências históricas

Todo esse imaginário foi embasado paralelamente a uma figura histórica, a figura de Vlad III Draculea, príncipe da Valáquia, também alimentou o mito. Conhecido como “Vlad, o Empalador” por sua brutalidade na execução de inimigos, sua fama atravessou fronteiras e o marcou como tirano sanguinário.



Figura 6 - Retrato de Vlad III, príncipe da Valáquia que carregava a alcunha de “O Empalador”.

Fonte: Wikipédia

Embora a associação direta entre Vlad e o vampiro literário só tenha sido feita séculos mais tarde, graças ao livro *In Search of Dracula: The Story of Dracula and Vampires* (Em busca do Drácula: A História do Drácula e dos Vampiros) de Radu Florescu e Raymond McNally (1972), que estabeleceu pela primeira vez a associação direta entre Vlad e o conde literário, consolidando no imaginário popular a fusão entre mito e história. Dessa forma, vemos essa ligação ser retratada explicitamente no filme de 1992, fazendo com que a imagem sombria do vampiro se somasse ao repertório cultural de forma clara e direta.

A obra de Stoker, assim como *Carmilla* também é situada no contexto da era Vitoriana e reflete diretamente as ansiedades de seu tempo. Aqui vemos o lado de um personagem que é visto como um invasor estrangeiro que ameaça a pureza e a

moral inglesa; um ser predatório que expõe a sexualidade reprimida; um imortal que carrega tanto poder quanto solidão. Assim, torna-se metáfora de medos sociais: a contaminação, o desejo incontável e a própria morte.

1.5 Escolha da temática

As contraculturas e as estéticas alternativas exercem influência significativa sobre minha formação de identidade desde a infância. Embora muitas dessas vertentes tenham surgido décadas antes do meu nascimento, sua presença ainda era marcante no contexto sociocultural dos anos 2000, o período em que cresci. Nesse momento, estilos como o gótico e o punk estavam plenamente incorporados ao *mainstream*, manifestando-se de maneira recorrente na mídia audiovisual, na produção cinematográfica, na música e na literatura. A valorização de vertentes alternativas como essas, permitiu que houvesse uma consolidação de grandes obras e representações culturais que permanecem relevantes no cenário até os dias atuais.

Antes mesmo de compreender os conceitos que envolvem esses movimentos estéticos, fui atraída primordialmente por seus aspectos visuais. Marcados por uma expressividade destoante dos demais da época e por uma concepção de beleza que não fazia parte dos padrões estéticos. No entanto, o meu primeiro contato com essas referências ocorreu por meio de personagens animadas que incorporavam uma estética dark³, estas que eram construídas a partir daquilo que as fazem diferentes dos demais. Essas figuras, que por sua vez contrastam com os demais personagens, também assumem uma posição de exterioridade em relação ao grupo, mesmo apesar de dificilmente serem retratadas como protagonistas das histórias, ainda sim saltavam aos meus olhos e capturavam minha atenção.

³ Expressão popular comumente atribuída a uma estética baseada em uma atmosfera misteriosa e melancólica, que frequentemente incorpora na forma de expressão visual elementos de subculturas tais como o gótico e o punk.

Personagens como *Ravena (Jovens Titãs)*⁴, *Sam Manson (Danny Phantom)*⁵, *Marceline (Hora de Aventura)*⁶ e *Ophelia (A Vida e Aventuras de Juniper Lee)*⁷ podem ser compreendidas dentro do arquétipo da “garota melancólica”, onde há uma representação recorrente de personagens femininas ligadas a um sentimento de introspecção e a não conformidade.



Figura 7 - Personagens de séries animadas populares entre os anos 2000 - 2010.

Fonte: Google Imagens

O interesse inicialmente fora estimulado pela dimensão visual dessas estéticas, rapidamente se expandiu para seus conteúdos simbólicos e narrativos. Conforme me aprofundei em produções musicais e literárias associadas a este universo, cheguei até o cinema gótico, especialmente por meio das obras de Tim Burton, cuja estética única dialogou fortemente com meu repertório e gosto pessoal. Esse percurso conduziu naturalmente para que ocorresse o contato com obras clássicas do gótico literário, sendo *Drácula* e suas múltiplas releituras ao longo do tempo o maior exemplo disso.

⁴ Série de animação baseada nos heróis da DC Comics, que foi exibida do ano de 2003 até o ano de 2006.

⁵ Série de animação exibida pela Nickelodeon entre os anos de 2004 e 2007.

⁶ Série de desenho animado produzida e exibida pela Cartoon Network entre os anos de 2010 e 2018.

⁷ Série animada da Cartoon Network que foi exibida do ano de 2005 a 2007.

2. METODOLOGIA: CONSTRUÇÃO DO SOMBRIO

Para embasar esta análise, com o intuito de compreender as motivações por trás das escolhas dos pilares que estruturam a construção estética sombria, serão adotados como referencial teórico pesquisadores das áreas abordadas. A análise visa destrinchar cada um dos aspectos envolvidos, buscando evidenciar como tais elementos contribuem para a consolidação do arquétipo estudado.

2.1 Cores

As cores, nesse processo, assumem um papel narrativo relevante. Como apresentado por James Fox em *O mundo de acordo com as cores*, os significados atribuídos às cores podem ser compreendidos a partir de diferentes perspectivas: o significado afetivo, as convenções sociais e a associação simbólica. Para a temática aqui discutida, destaca-se especialmente o significado construído pela associação. Nas peças gráficas vinculadas à estética vampírica, observa-se com frequência o uso de paletas sóbrias e de alto contraste, predominantemente compostas por preto e vermelho. No entanto, tal escolha ultrapassa a simples busca por harmonia visual, estando profundamente enraizada em construções simbólicas históricas e culturais.

Como apontado por James Fox em *O mundo de acordo com as cores*, a associação da cor preta ao sombrio possui raízes antigas. Historicamente, o preto foi frequentemente associado a ideias de morte, trevas, vazio e desconhecido. No pensamento ocidental, difundiu-se a dicotomia simbólica que associa a luz ao bem e ao divino, enquanto a escuridão passa a representar não apenas a ausência de luz, mas uma metáfora para o mal. Crenças religiosas antigas contribuíram para consolidar essa ideia, fazendo com que a associação entre a cor preta e significados negativos se tornasse um tipo de senso comum culturalmente assimilado.

Essa lógica simbólica é amplamente explorada na literatura. Nos textos de Shakespeare, por exemplo, o preto é uma das cores mais recorrentes em seu vocabulário, frequentemente associado à vilania, à corrupção, ao contágio moral e à morte. Séculos mais tarde, a literatura gótica surge e intensifica esse uso metafórico da cor, esse tom surge especialmente nas obras de Edgar Allan Poe. Ao mobilizar crenças medievais relacionadas a animais negros e ao misticismo que os cercava,

Poe incorpora figuras como gatos pretos e corvos, tradicionalmente vistos como mau presságio ou emissários do inferno, mais uma vez reforçando atmosferas sombrias relacionado ao preto.

O vermelho, por sua vez, se trata da segunda cor mais fortemente associada ao imaginário vampírico e carrega uma carga simbólica igualmente complexa. De acordo com Fox, a própria etimologia da palavra vermelho remete ao sangue, metáfora primordial para a essência da vida, o que faz com que a cor esteja historicamente vinculada à visceralidade e à intensidade emocional. O vermelho também se associa ao erotismo e ao sexual, sobretudo no que diz respeito ao feminino, sendo utilizado em diversas culturas em rituais de passagem relacionados à maturidade sexual.

Com o passar do tempo, o vermelho consolida-se como símbolo de transgressão, passando a representar sentimentos em seus aspectos mais extremos como luxúria, amor, desejo e raiva. Trata-se de uma cor que intensifica tudo o que toca, assim como o sangue e as emoções mais profundas, que emergem do interior para o exterior em sua forma mais pura. No contexto do cinema, especialmente ao tornar-se colorido, o vermelho passa a ser explorado como um recurso narrativo capaz de construir signos visuais e despertar respostas emocionais no espectador.

Entretanto, essa cor também apresenta uma natureza ambígua. Pode evocar amor e paixão, mas igualmente indicar violência e fúria; pode sugerir poder e sedução, ao mesmo tempo em que insinua tragédia e morte. Essa aparente contradição não enfraquece seu potencial narrativo, na verdade ela abre um leque de possibilidades expressivas. Tudo depende da conotação estabelecida, do subtexto construído pela narrativa visual e do modo como é articulada dentro do conjunto simbólico da obra.

Considerando esses contextos históricos, culturais e simbólicos, torna-se evidente por que o preto e o vermelho permanecem tão presentes nas narrativas vampíricas contemporâneas. Mais do que escolhas estéticas recorrentes, essas cores constituem signos consolidados que ajudam a sustentar e manter vivo o imaginário de obras como *Drácula*, reafirmando sua força simbólica e sua relevância diante a cultura ao longo do tempo.

2.2 Tipografia

A escolha tipográfica ocupa um papel central na construção de uma composição visual, pois, assim como as cores, influencia diretamente a expressividade e a leitura simbólica do projeto. No design, a tipografia atua como um elemento semiótico capaz de antecipar, através da interpretação visual, aspectos da narrativa que será apresentada, trabalhando no subtexto simbólico da comunicação. Dito isso, é importante compreender de que modo os tipos góticos são capazes de esboçar visualmente elementos que estruturam a narrativa na qual está inserida.

Amplamente empregada em projetos que abordam a temática vampiresca, a letra gótica carrega, antes de tudo, características profundamente simbólicas. Utilizada por toda a Europa Ocidental durante a Idade Média, os tipos góticos foram muito atrelados à religião por conta do seu amplo uso em manuscritos medievais sagrados. Apesar de não se manter limitada apenas ao medieval, este tipo de letra ainda é fortemente associado a contextos sombrios. O livro *Tipografia e o Uso das Letras* de Paulo Heitlinger, justifica o uso recorrente desses tipos dentro de tais contextos descrevendo as “letras góticas” com adjetivos como misterioso, místico e estranho.

Ao ser recorrentemente vinculada à literatura, sobretudo à literatura gótica, esse estilo tipográfico passou a incorporar os significados que hoje lhe são atribuídos. Conforme aponta a designer gráfica americana Samara Timothy, em *Design Elements* (2007), a tipografia é capaz de evocar associações culturais que resultam de seu uso contínuo dentro de determinados contextos e segmentos.

A tipografia *blackletter* (*letra preta*), também conhecida como gótica, possui grande força expressiva. Sua nomenclatura está relacionada ao intenso contraste entre as espessuras de suas linhas, que alternam entre traços finos e grossos. Essa variação é resultado da escrita com penas de aves talhadas, cuja ponta rígida proporciona ao desenho das letras formas marcadas por ângulos acentuados e um ritmo visual denso, que podem causar certa estranheza ao olhar contemporâneo. No que diz respeito às cores, o mais comum era o uso do preto no corpo do texto, enquanto o rubro era reservado para elementos de destaque, como títulos e letras capitulares. Outras cores e pigmentos mais chamativos, tal qual o dourado, eram

aplicados nas iluminuras, estas são as ilustrações que integravam as letras capitulares e tinham como principal função ornamentar e enriquecer visualmente o manuscrito.

Devido à sua ampla aplicação em diferentes contextos ao longo da história, a popularmente conhecida como “tipografia gótica” deu origem a diversas famílias e variantes, que se transformaram e se adaptaram com o passar dos séculos. Mesmo após mais de 500 anos de sua criação, esses tipos continuam presentes nas mídias contemporâneas, reafirmando sua capacidade de ressignificação mesmo quando inserida em novos contextos culturais.

Com sua chegada ao meio digital, surge uma nova gama de interpretações, incorporando novas referências estéticas e ampliando suas possibilidades. Assim, passam a apresentar variações onde assumem novas características que vão desde formas altas e esguias até versões mais robustas, com diferentes texturas e pesos, evidenciando sua versatilidade e permanência no design atual. Um grande exemplo de criações modernas que possuem inspiração em *blackletter* são as tipografias criadas pela designer Margo Chase:

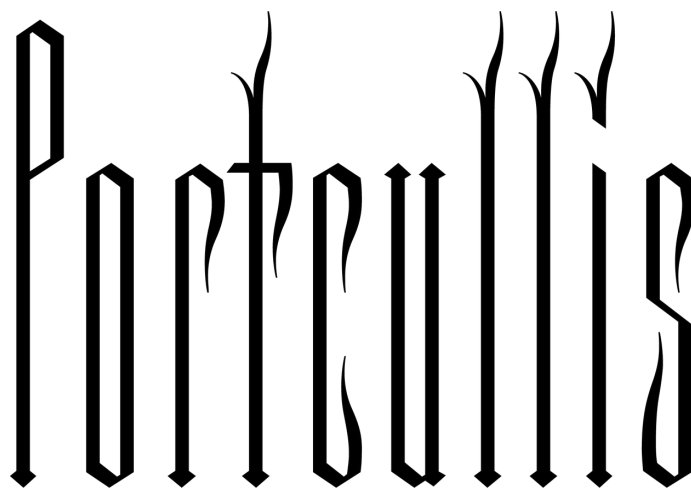


Figura 8 - Tipografia “Portcullis” atribuída à designer Margo Chase.

Portanto, ao analisar as características recorrentes na construção das tipografias góticas utilizadas em narrativas vampírescas, observa-se uma clara inspiração nas *blackletters* tradicionais, ainda que frequentemente combinada a abordagens contemporâneas. Essas releituras incorporam um toque de

modernidade, evidenciando a capacidade de adaptação dos tipos góticos ao longo do tempo.

A escolha desse estilo tipográfico contribui para que a tipografia, enquanto elemento estruturante da narrativa visual, atue como um marcador simbólico silencioso, assimilando de forma visual significados que antecedem a leitura verbal. Entre os aspectos mais evidentes, destaca-se a presença marcante de ornamentos, responsáveis por intensificar o drama e o exagero da composição, sinalizando que sua proposta é de natureza emocional e expressiva.

Esses ornamentos, no entanto, não se limitam apenas a uma função decorativa. Frequentemente construídos a partir de formas pontiagudas e irregulares, tornam-se agentes de sentido ao evocar sensações de ameaça e perigo iminente. Além disso, é comum o uso de texturas que remetem ao envelhecimento, à deterioração ou até mesmo ao sangue, antecipando uma atmosfera sombria e carregada de mistério. Todos esses aspectos são cruciais na hora de associar se um conceito é agressivo ou delicado.

Essa construção visual confere às tipografias uma presença imponente e de destaque na hierarquia da composição, reforçando seu caráter dominante e ampliando seu potencial expressivo dentro da narrativa.

De acordo com Theo van Leeuwen, no artigo *Towards a Semiotics of Typography* (2006), a tipografia possui uma expressividade própria, independente do conteúdo verbal que carrega, o que possibilita múltiplas camadas de interpretação. Assim, embora os detalhes estilísticos das tipografias góticas preservem sua essência histórica, eles adquirem novas facetas simbólicas à medida que são reinterpretados em diferentes contextos narrativos. Ao transitar constantemente entre o belo e o ameaçador, esse estilo tipográfico gera uma expectativa visual de tensão e obscuridade, sendo este um conflito estético que se harmoniza com eficácia nas narrativas vampírescas e suas dualidades simbólicas.

2.3 Vestuário

A moda vitoriana é responsável por ditar o visual da época em que se passa *Drácula*. Esse período corresponde ao reinado da Rainha Vitória, na Inglaterra, que

durou de 1837 a 1901 e foi marcado por diversas transformações estilísticas e influências que permanecem relevantes até hoje no que diz respeito à moda.

Por se tratar de uma forma potente de expressão, a moda também é responsável por traduzir e comunicar valores sociais. Em uma época fortemente marcada pela maneira de viver da burguesia, o vestuário demarcava não apenas a posição social dos indivíduos, mas também os papéis de gênero estabelecidos e cobrados pela sociedade.

Por ser um período amplamente regido pela repressão moral, que valorizava disciplina, recato e conduta adequada, esses valores refletiam diretamente nas vestimentas, principalmente nas femininas. O ideal de feminilidade moldado pela sociedade britânica indicava que as mulheres deveriam demonstrar, inclusive por meio de sua aparência, características como castidade, recato e dedicação ao ambiente doméstico.

Essa visão influenciou diretamente a silhueta feminina da época, que buscava ser altamente estruturada e restritiva, o que frequentemente resultava em vestimentas pesadas e desconfortáveis.

Como a era vitoriana foi um período bastante longo e coincidiu com transformações sociais e tecnológicas importantes, tal como a Revolução Industrial, ocorreram diversas mudanças estilísticas na moda ao longo das décadas. No final do século XIX, as silhuetas com volumes exagerados passaram a ser influenciadas diretamente pelo Romantismo⁸. Nesse contexto, conforme apontado no livro *Survey of Historic Costume* (Levantamento de Trajes Históricos), de Phyllis G. Tortora e Sara B. Marcketti, a moda frequentemente refletia tendências provenientes da arte e da literatura, como o gótico, o renascentista e o rococó.

Com o passar do tempo, essas silhuetas volumosas deram lugar a uma forma mais discreta e recatada. Essa nova configuração era marcada principalmente pela presença das *bustles* (anquinhas), que correspondiam à estrutura utilizada para

⁸ Movimento artístico, cultural e literário do século XVIII, que se caracteriza pela idealização do amor romântico e sentimentos intensos.

sustentar as saias. Diferentemente dos modelos anteriores, que distribuíam volume de forma mais ampla, o volume passou a se concentrar na parte posterior da saia, sustentado por estruturas feitas com crinolina⁹.

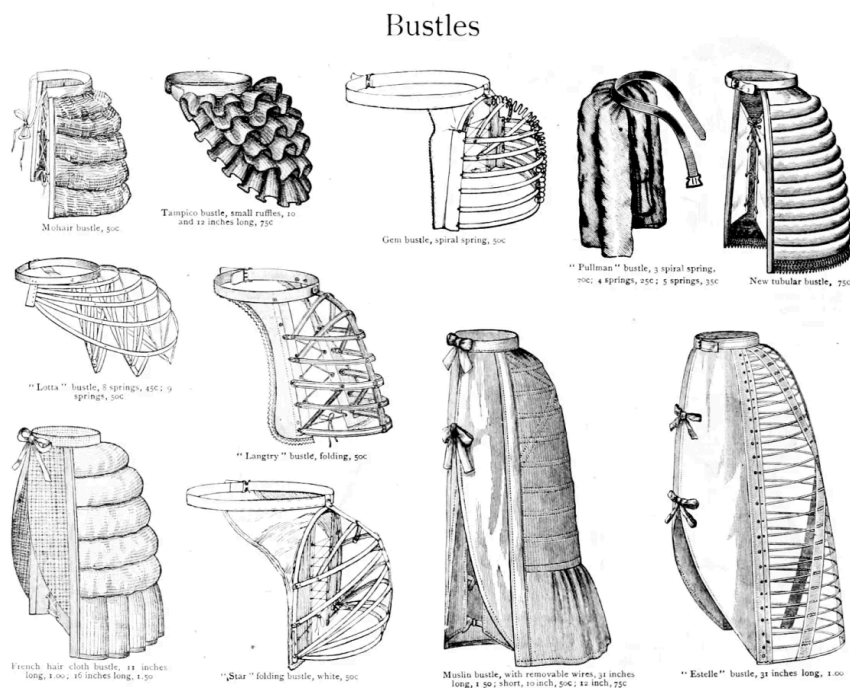


Figura 9 - Modelos de bustles.

Fonte: Refashioning History

Além disso, eram comuns mangas chamadas de "pernil de carneiro", levemente bufantes, que acrescentavam volume à região dos ombros. Os corsets tinham a função de afinar e modelar a cintura, mantendo-a extremamente estreita. As saias frequentemente possuíam caudas, era muito comum a presença dos drapeados e que ajudavam a dar volume e movimento, além dos colarinhos altos.

⁹ Estrutura de aço flexível, comumente utilizada na Era Vitoriana, para estruturar e dar um volume bufante nas saias.



Figura 10 - Figurino da personagem Mina Harker, que segue muitos dos padrões da época.

Fonte: Imagens retiradas do filme “Drácula de Bram Stoker”

Por outro lado, observando o vestuário masculino, as mudanças foram menos significativas ao longo do período. As roupas mantiveram-se mais estáveis e sóbrias, com pouca ornamentação, embora permanecessem elegantes. Predominavam os cortes de alfaiataria bem estruturados, acompanhados por acessórios como chapéus e luvas, considerados indispensáveis para demonstrar elegância e respeitabilidade. De modo geral, tratava-se de um vestuário mais simples, porém funcional e bastante formal.



Figura 11 - Figurino do Conde Drácula, de acordo com os moldes da época.

Fonte: Imagens retiradas do filme “Drácula de Bram Stoker”

3. ANÁLISE DA PEÇA GRÁFICA: PÔSTER DO DRÁCULA DE BRAM STOKER



Figura 12 - Pôster promocional de *Drácula de Bram Stoker*, lançado no ano de 1992.

3.1 Cores e tipografias aplicadas

Esta peça gráfica possui uma paleta monocromática de cores, mas que se encaixa muito bem na proposta que indica um drama. Em maior parte se vê preto e cinza, que podem facilmente referenciar a atmosfera sombria onde a trama do filme é envolta. Por sua vez, o título possui uma tipografia atribuída à designer americana especialista em logotipos, Margo Chase. Com seu estilo descrito como eclético e experimental, Chase incorporou no seu trabalho diversas referências de caligrafia *blackletter* e ornamentos góticos, característicos de manuscritos de eras medievais.

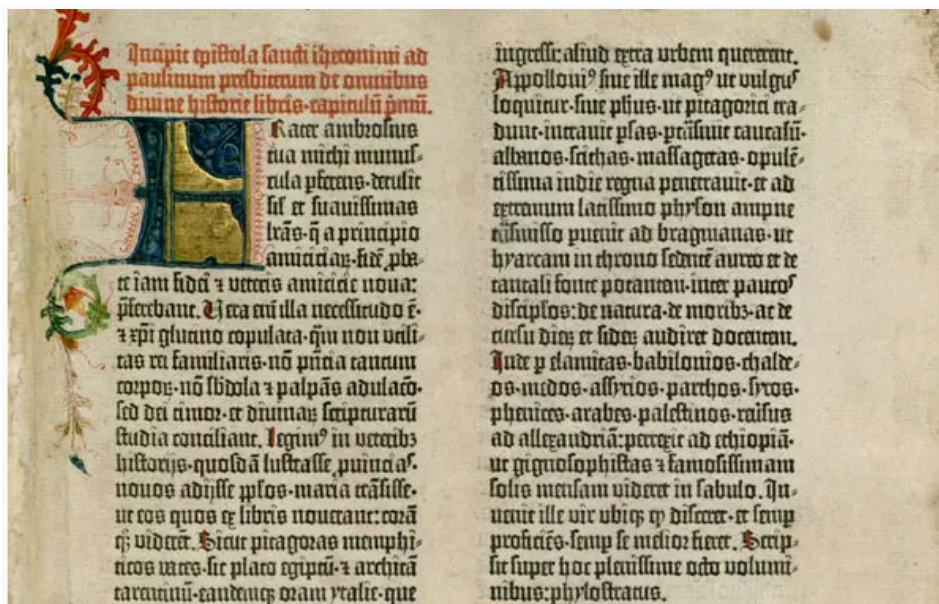


Figura 13 - Exemplar de uma página da Bíblia de Gutenberg, o primeiro livro impresso. Este utilizava de uma diversidade de grafismos que faziam com que as letras capitulares fossem mais trabalhadas.

Fonte: RosaryConfraternity.org

Como descrito em artigos que serviram como tributos em sua homenagem publicados após o seu falecimento, as técnicas de Chase não se assemelhavam às de um estudante comum de design, e isso se dava principalmente pelo fato dela estar muito aberta a experimentar uma diversidade de métodos. Os tipos deste trabalho foram desenhados em métodos analógicos letra por letra, resultando em um *lettering* expressivo e original, que posteriormente fora vetorizado para aplicação.

Seu resultado final agregou muito para a identidade visual da obra, pois conseguiu evocar com êxito uma atmosfera vitoriana sombria e misteriosa, um marco para a estética do *dark romance* entrando assim de acordo com o que o diretor Francis Ford Coppola procurava.

O logotipo do filme é marcado por vários elementos que em conjunto capturam o tom que o filme procura transmitir. Suas serifas são pontudas e longilíneas, mas ao mesmo tempo fluidas, em um vermelho vivo as letras cursivas e irregulares se destacam no fundo escuro, trazendo um ar obscuro e sensual. A forma da escrita remete a ideia de uma assinatura com ponta de pena, onde a textura aplicada no líquido vermelho remete ao sangue fresco, cria também uma sensação visceral e agressiva, que é como uma faca de dois gumes, podendo sugerir tanto a paixão, quanto a violência, retratando de forma visual as temáticas trazidas pela obra, que por sua vez às debate amplamente em sua narrativa.

Seu subtítulo é mais discreto, sendo composto apenas por letras serifadas simples. Se tratando do poster de um filme lançado na década de 90, pode-se dizer que apesar de evocar nuances do terror clássico, já visto em obras posteriores, ele se reinventa ao substituir o que antes se tratava de um teor explícito, por elegância carregada de um aspecto artístico, onde tudo se amarra e consegue organizar visualmente a essência da obra de forma coerente.



Figura 14 - Logo do filme Drácula de Bram Stoker (1992).

3.2 Análise da composição do poster

Destrinchando a semiótica contida nessa peça gráfica, visamos analisar simbologias e signos que exprimem ideias e geram interpretações. A primeira coisa a captar atenção nesta imagem é a silhueta dos personagens principais, com suas formas dramaticamente banhadas de luz e principalmente envolta de sombras. Este jogo de luz e sombra produz um alto contraste, que os faz saltar para a frente e ser de fato o destaque desse pôster, que apesar de possuir muitos elementos os trabalha muito bem de forma individual.

A composição como um todo é bastante centralizada, então ao centro podemos observar Drácula segurando Mina Harker em seus braços, em uma cena cheia de intimidade e intensidade. Seus gestos e expressão corporal denotam tanto um clima de sensualidade e erotismo, quanto a sensação de perigo iminente. Estes elementos do terror gótico esboçam tais sentimentos, pois são reforçados pela expressão no rosto dela que demonstra sua vulnerabilidade, mas também pelo fato de que a sua pele está muito à mostra, apesar do enredo se constituir em uma época onde a moral e o pudor eram impostos pelo conservadorismo e pelos valores religiosos. O pôster destaca que a figura de Drácula não é apenas de um vilão assustador, ele também é hipnótico, irresistível e sensual, embasando seu apelo romântico.



Figura 15 - Conde Drácula e Mina Harker.

Ao redor deles, dando a impressão de estar mais ao fundo há uma moldura que os adorna e dá a sensação de ter sido esculpida, e isso se deve à adição de textura que lembra as paredes de pedra do decadente e deteriorado castelo do *Drácula*. Já em seu centro os personagens são envoltos pela escuridão, e o formato que também lembra uma lápide proporciona uma sensação de perigo latente e de que o abismo está os devorando.



Figura 16 - Detalhe da moldura entalhada.

As figuras em tom de cinza nas laterais que fazem também parte da composição da moldura dão uma pista sobre a história do filme, como uma espécie de mural que além de servir como detalhes da moldura, apresenta brevemente seus personagens secundários, sem tomar a atenção dos personagens principais. Na parte inferior do lado esquerdo vemos Mina acompanhada de sua melhor amiga, Lucy. Acima delas podemos observar a versão do Drácula mais velho, retratada no início do filme que se passa 400 anos depois da morte de Elisabeta. Em seguida, no canto superior esquerdo vemos as chamadas noivas do Drácula, um trio de servas transformadas em vampiras que no filme tem intuito de seduzir e distrair Jonathan Harker enquanto ele viaja em busca de Mina na sua terra natal. Seguindo no canto

superior direito, vemos Abraham Van Helsing, o homem que possui o ápice do conhecimento vampilógico nesse universo, se tornando uma peça fundamental para o declínio do Drácula. O personagem se tornou tão icônico na cultura pop que posteriormente ganhou protagonismo em séries e filmes solo, que se aprofundam em sua jornada como personagem e onde ele leva a alcunha de caçador de monstros. Mais abaixo são retratados Mina com o seu noivo Jonathan Harker, e em seguida sozinha. E por fim uma cena que remete ao início do filme, quando em batalha, Vlad mata brutalmente seus inimigos os empalando e tudo isso é retratado por uma espécie de teatro de sombras.

No entanto, o que mais chama atenção nessa moldura é o ponto mais alto, a figura de pedra nada mais é que a cabeça de um ser grotesco com um rosto monstruoso, uma das formas que Drácula consegue se transmutar no filme, e que no contexto do pôster e por conta da textura acaba por se assemelhar a uma gárgula, algo de uso bastante comum na arquitetura gótica.



Figura 17 - Ornamento de cabeça de gárgula na moldura.

A frase *"Love never dies"* (O amor nunca morre), enfatiza ainda mais o tema central da obra, pois o amor por Elisabeta fora o que levou Vlad a ruína, quando ele a perdeu, perdeu também sua humanidade e seu sofrimento o amaldiçoou a transcender as barreiras entre a vida e morte, levando-o a viver uma vida eterna sem a sua amada.



Figura 18 - A frase é colocada em uma tipografia que remete às utilizadas em lápides.

Em uma análise geral com base nos princípios da Gestalt - leis sobre pregnância da forma que exploram a percepção visual humana. Pode-se notar que o pôster possui uma simetria vertical, a moldura se equilibra perfeitamente com os elementos adicionados em suas laterais, deixando o olhar confortável pois há uma hierarquia a ser respeitada. Nessa situação pode ser aplicada a lei da continuidade, pois a curva da moldura cria uma espécie de linha que além de isolar o casal do resto da informação, respeitando seu destaque, também é responsável por guiar e conduzir o olhar do espectador imagem por imagem. Dessa forma o fluxo da moldura em paralelo com a história contada, reforça que eles estão presos naquela maldição, aqui pode ser aplicado o princípio do fechamento, já que o cérebro humano tem a tendência de completar formas incompletas. A sombra escura foi destacada pela moldura de forma que lembrasse uma lápide, e isso também contribui para a sensação de que nessa história pode haver profundidade e mistério. Em suma, a Gestalt foi bem aplicada, a fim de denotar tensão e horror, visto que essa forma de organização precedeu cartazes de outras obras com temáticas semelhantes, tal como *Entrevista com o Vampiro* (1994), onde utilizaram artifícios semelhantes na composição de sua estrutura, como por exemplo, muito contraste delineado com luz e sombra e o ato de guiar o olhar do espectador na composição vertical.

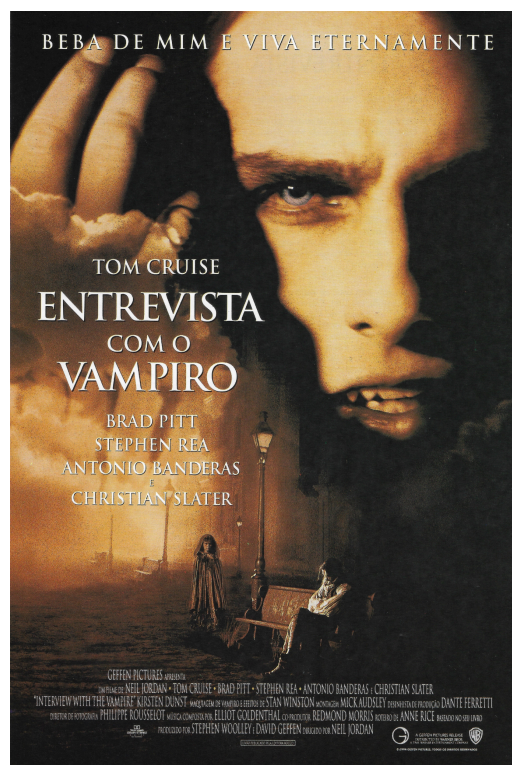


Figura 19 - Pôster do filme Entrevista com o Vampiro (1994) de Anne Rice, que também aborda a temática vampiro.

3.3 Figurinos

Apesar de estar contextualizada na era vitoriana, que foi um período extenso marcado pelas rápidas transformações nas tendências de moda, é possível identificar uma certa inconsistência em relação ao vestuário dentro do recorte temporal em que se passa *Drácula*. Embora a narrativa esteja situada entre os anos de 1893 e 1894, a indumentária associada à obra remete, em diversos aspectos, à década anterior, especialmente aos anos de 1880. Principalmente no que diz respeito ao uso dos *bustles* (anquinhas), que apesar de terem sido uma tendência muito popular na década de 1880. Na década seguinte, conforme apontado no livro *Survey of Historic Costume* (Levantamento de Trajes Históricos), esse elemento já havia caído em desuso, dando lugar a uma nova tendência, como o uso de pregas e volumes distribuídos de maneira diferente na silhueta.



Figura 20 - À esquerda, tendência de vestuário feminino utilizado entre os anos de 1883 e 1890. À direita, um modelo característico da vestimenta feminina utilizado entre 1890 e 1900.

Fonte: Survey of Historic Costume

No entanto, apesar dessa aparente inconsistência histórica, a escolha do figurino mostra-se muito adequada à proposta narrativa. A silhueta feminina, ao impor restrições ao corpo, acrescenta nuances à construção da personagem Mina Harker, que vive sob a rígida moral britânica. Em seu visual, é possível observar seu conservadorismo de forma imediata: não há exposição de pele, e seus cabelos estão sempre presos em impecáveis penteados formais.

Podemos observar que essa configuração se transforma à medida que sua relação com Drácula se desenvolve. Ao longo da narrativa, sua cartela de cores, inicialmente composta por tons mais suaves como verde, azul e cinza, passa a incorporar principalmente o vermelho. Paralelamente a isso, seus cabelos, antes rigidamente presos, tornam-se soltos, o que na era vitoriana, não era socialmente bem visto que uma mulher de bons costumes se mostrasse dessa forma em público. Tais mudanças contribuem para a construção de uma conotação sexual e até libertina, em total desacordo com os costumes da época.



Figura 21 - Réplica do vestido de baile Vitoriano criado pela figurinista Eiko Ishioka para a personagem Mina Harker.

Fonte: [Etsy.com](https://www.etsy.com)

Além disso, o figurino também ressalta de forma clara o contraste da forma com que as principais figuras femininas são retratadas na obra, Mina Harker e Lucy Westenra. Lucy se apresenta, desde o início, como a antítese de Mina e de tudo aquilo que a sociedade vitoriana dita como ideal de feminilidade. Suas roupas são mais ousadas, seu estilo flerta com o sensual, a gama de cores utilizada em seus vestuários tende a ser mais vibrante, há uma maior exposição de pele, ainda que esta seja sutil, e seus cabelos frequentemente aparecem soltos e esvoaçantes, e cada um desses elementos tem a função de reforçar sua associação com a liberdade, o desejo e a transgressão.



Figura 22 - Lucy Westenra e Mina Harker em cena, aqui podemos observar o contraste visual na forma em que se vestem.

Fonte: Imagem retirada do filme “Drácula de Bram Stoker”

Indo além do vestuário de época, o figurino de *Drácula de Bram Stoker* abraça o lado surrealista da obra, visto que se trata de uma fantasia, ela está repleta de simbolismo visual. Recebendo um orçamento menor que o esperado, Coppola se viu num impasse entre investir mais nos cenários ou nos figurinos. Como uma saída para tal problema, o diretor optou por fazer com que as vestimentas fossem o cenário, uma decisão assertiva, pois Eiko Ishioka, designer e figurinista japonesa responsável por criar todo o conceito visual, o atingiu com maestria. Com sua vasta visão artística, Ishioka concedeu para obra um show visual à parte, que evoca perfeitamente a atmosfera do filme. Agora fugindo do clichê e não mais resumido a um *smoking* e capa como em adaptações anteriores, *Drácula* agora revela suas diversas facetas que são demonstradas desde seu visual. Essa ideia veio a partir do pedido de Coppola, que segundo declarações de Ishioka no *making of* do filme, queria que a figura de *Drácula* fosse ambígua. Baseando-se em sua própria visão ele almejava algo que não se parecesse nem homem nem mulher, velho ou jovem, animal ou humano, mas sim um ser que não pudesse ser identificado com um mero olhar. Seja pela representação de seu lado animalesco e sinistro, onde é visualmente exposta suas nuances de brutalidade e estranheza. Até seu lado mais

emocional, dramático e sombrio, que esconde as dores e intenções de um ser que um dia foi um homem humano.



Figura 23 - Alguns dos rascunhos desenvolvidos por Eiko Ishioka, que serviram de base para a criação dos icônicos figurinos de *Dracula de Bram Stoker*.

Fonte: thefilmexperience.net



Figura 24 - Caracterização do Dracula em diferentes momentos do filme.

Fonte: Imagens retiradas do filme “*Dracula de Bram Stoker*”

A reinterpretação de Ishioka rendeu a obra um Oscar na categoria de melhor figurino na edição do ano de 1993, se destacando através de sua estética híbrida que conecta moda e arte.

4. CONCLUSÃO

Esta pesquisa teve como foco a análise da obra *Drácula*, de Bram Stoker, que foi responsável por consolidar o vampiro como um dos personagens mais icônicos da cultura ocidental. A obra continua sendo representada através das diversas adaptações que continuam ocorrendo ao longo do tempo, servindo como referência para diversas produções posteriores.

A investigação buscou compreender os significados atribuídos a esse arquétipo e os elementos que o constroem como narrativa, buscando significado a fundo desde as raízes que fazem surgir seus mito, a partir de referências históricas até sua construção e consolidação na literatura, por meio de autores como John Polidori, James Malcolm Rymer, Sheridan Le Fanu e, por fim, Bram Stoker. Portanto, devido à sua transição da literatura para as mais diversas mídias visuais, surgiram margens para as formas de representação gráfica do vampiro, o que foi determinante para a formação de um arquétipo visual consolidado, visto que são padrões que tendem a se repetir.

Ao empregar recursos estratégicos do design, como cores, tipografias e composições de figurino, observa-se que esses elementos não apenas evocam a atmosfera da Era Vitoriana, mas também expressam o sentimento de terror criado pela narrativa. Torna-se evidente que tais escolhas contribuem de maneira significativa para a construção de uma coerência visual. Dessa forma, o arquétipo sombrio que permeia a narrativa vampíresca revela-se como algo além de um simples fruto do acaso, mas como resultado de uma composição premeditada de signos, capazes de comunicar simbologias e de tornar claros dentro do âmbito visual conceitos que anteriormente eram subjetivos.

Quando aplicados de maneira consistente, esses elementos sustentam a permanência desse arquétipo no imaginário coletivo, seja através de dimensões afetivas, históricas ou sociais. Assim, essa investigação evidencia os seus pilares mais relevantes dentro dessa construção e confirma a eficácia da comunicação visual na consolidação desse imaginário, garantindo que tal conceito seja assimilado pelo público e estabelecido como uma referência duradoura.

5. REFERÊNCIAS

CALMET, Dom Augustin. *Dissertations sur les apparitions des anges, des démons et des esprits, et sur les revenants et vampires de Hongrie, de Bohême, de Moravie et de Silésie.* Paris: De Bure l'aîné, 1746.

COPPOLA, Francis Ford (Dir.). *Dracula de Bram Stoker.* Título original: *Bram Stoker's Dracula.* Produção: Francis Ford Coppola; Fred Fuchs; Charles Mulvehill. [S. l.]: American Zoetrope; Columbia Pictures Corporation, 1992. 1 DVD (127 min.), son., color.

FLORESCU, Radu; MCNALLY, Raymond T. *In Search of Dracula: The History of Dracula and Vampires.* Boston: Houghton Mifflin Company, 1994.

FOX, James. *The world according to color: a cultural history.* London: Allen Lane, 2021. (Tradução: *O mundo de acordo com as cores.* São Paulo: [Editora], 2025.)

HEITLINGER, Paulo. *Tipografia: origens, formas e uso das letras.* Lisboa: Dinalivro, 2006.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem.* 10. ed. Campinas: Papirus, 1996.

LECOUTEUX, Claude. *Histoire des vampires: autopsie d'un mythe.* 2. ed. Paris: Imago, 1999. (Tradução: *História dos vampiros: autópsia de um mito.* São Paulo: UNESP, 2005.)

LE FANU, Joseph Sheridan. *Carmilla.* In: *In a Glass Darkly.* London: Richard Bentley, 1872.

OSSENFELDER, Heinrich August. *Der Vampir.* In: *Der Naturforscher*, n. 48. Göttingen, 25 maio 1748.

POLIDORI, John William. *The Vampyre: a tale.* London: Sherwood, Neely & Jones, 1819.

RYMER, James Malcolm. *Varney the Vampire; or, The Feast of Blood.* London: E. Lloyd, 1845–1847.

SAMARA, Timothy. *Design elements: a graphic style manual.* Gloucester: Rockport Publishers, 2007.

STOKER, Bram. *Dracula.* London: Archibald Constable and Company, 1897.

TORTORA, Phyllis G.; MARCKETTI, Sara B. *Survey of historic costume.* 6. ed. New York: Bloomsbury Publishing, 2015.

VAN LEEUWEN, Theo. Towards a semiotics of typography. *Information Design Journal + Document Design*, v. 14, n. 2, p. 139–155, 2006.

ANEXO
DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que este Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia/Tese/Dissertação), escrito sob minha orientação, está em versão final, de acordo com as solicitações realizadas pela banca examinadora.

Informo também que procedi à revisão final do texto, constatando que atende às especificações das normas da ABNT para apresentação de trabalhos acadêmicos da UFCA, no que diz respeito ao conteúdo e à formatação.

Data e local da assinatura eletrônica

Documento assinado digitalmente
 **ADRIANA BARROSO BOTELHO**
Data: 09/04/2026 11:48:29-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>