

Recodificarea voievodului: Vlad Țepeș în *Dracula Untold* și *Da Vinci's Demons*

Article history:

Received: 20.07.2026

Revised: 25.08.2026

Accepted: 27.08.2026

Available online: 30.09.2026

Claudia HOREANU

Școala Doctorală pentru Domeniul Științe ale Comunicării,

Universitatea din București

claudia.horeanu@gmail.com

<https://doi.org/10.56177/eon.7.3.2026.art.9>

Title: "Recodifying the Voivode: Vlad Țepeș in *Dracula Untold* and *Da Vinci's Demons*"

Abstract: This article examines the recodification of the Vlad Țepeș/Dracula figure in two contemporary media products released between 2013 and 2015: the film *Dracula Untold* (2014) and the television serial *Da Vinci's Demons* (2013-2015). Through analysis of paratext, tragic heroism, iconography, East European space representation, cultural memory, and the politics of monstrosity, the study argues that while these productions rehabilitate the historical figure from vampire monster to tragic hero, this rehabilitation operates within asymmetrical power relations. The Eastern European subaltern subjectivity is not restored; rather, Eastern European alterity is repackaged to serve Western post-crisis anxieties about legitimate sovereignty. The article demonstrates that such recodification perpetuates rather than transcends Western cultural dominance in myth production and transnational circulation.

Keywords: *Dracula Untold*, *Da Vinci's Demons*, *Vlad the Impaler*, *Western representation*, *East European otherness*, *media recodification*.

REZUMAT: Acest articol examinează recodificarea figurii Vlad Țepeș/Dracula în două produse media contemporane lansate între 2013 și 2015: filmul *Dracula Untold* (2014) și serialul de televiziune *Da Vinci's Demons* (2013-2015). Prin analiza paratextului, eroismului tragic, iconografiei, reprezentării spațiului est-european, memoriei culturale și politicii monstruoasă, studiul argumentează că, deși aceste producții reabilitează figura istorică din monstru vampiric în erou tragic, această reabilitare operează în cadrul unor relații de putere asimetrice. Subiectivitatea subalternă est-europeană nu este restituită; mai degrabă, alteritatea est-europeană este reamblată pentru a servi anxietățile occidentale post-criză privind suveranitatea legitimă. Articolul demonstrează că o astfel de recodificare perpetuează mai degrabă decât transcende dominația culturală occidentală în producția și circulația transnațională a miturilor.

CUVINTE-CHEIE: *Dracula Untold*, *Da Vinci's Demons*, *Vlad Țepeșul*, *reprezentare occidentală*, *alteritate est-europeană*, *recodificare media*.

Introducere

Prezentul articol propune o analiză comparativă a două produse media contemporane: serialul *Da Vinci's Demons* (BBC/Starz, creator David S. Goyer, 2013-2015) și filmul *Dracula Untold* (regia Gary Shore, Universal Pictures, 2014) care, în pofida diferențelor de format și mediu, au o tematică comună: reabilitarea figurii lui Vlad Țepeș/Dracula, îndepărtarea de vampirul pur malefic și negocierea identității est-europene prin instrumentele narative ale culturii pop.

Da Vinci's Demons este un serial de aventură care reimaginează tinerețea lui Leonardo da Vinci, operând liber cu anacronisme și ficționalizările. Vlad Țepeș apare ca personaj secundar începând cu sezonul al doilea, construit ca aliat ambiguu al protagonistului, a cărui prezență introduce în serial dimensiunea est-europeană a violenței suveranului. Serialul nu pretinde acuratețe istorică, ceea ce îl transformă într-un obiect privilegiat pentru analiza recodificărilor mitice.

Dracula Untold este un film blockbuster care și-a propus explicit să explice "originea" lui Dracula ca figură supranaturală, situând povestea în Valahia secolului al XV-lea și construind un Vlad Țepeș cu un destin tragic: conducătorul care acceptă blestemul vampirismului pentru

a-și salva poporul de invazia otomană. Filmul a fost conceput inițial ca parte a unui "Monster Universe" al studiului Universal, ulterior abandonat.¹

Dincolo de logicile industriale specifice fiecărui produs, cele două surse partajează un context ideologic comun: ambele apar între 2013 și 2015, un interval marcat de consecințele crizei financiare globale din 2008. Criza din 2008 a produs o schimbare structurală în industria Hollywood, accelerând trecerea la filme de franciză și la producții cu bugete mari orientate spre siguranță comercială.² Dar dincolo de efectele economice directe, criza a generat și o anxietate politică mai profundă: cetățenii au început să pună tot mai mult în discuție legitimitatea instituțiilor și a liderilor politici, iar cercetătorii au avertizat că democrația liberală însăși e amenințată.

Această anxietate față de suveranitate, legitimitate și granițe e contextul ideologic în care figura voievodului care se sacrifică devine atractivă pentru producția culturală occidentală. Un lider care acceptă să devină monstru pentru a-și salva poporul, care exercită puterea excepțională pentru a apăra frontiera, care sacrifică moralitatea pentru eficiență: Vlad Țepeș/Dracula post-2000 răspunde unor nevoi narative specifice unui moment în care liderul politic legitim e el însuși o figură în perioadă de criză. Nu e întâmplător că Dracula Untold apare în 2014, același an în care criza din Ucraina reactivează anxietățile legate de frontierele și suveranitatea Europei de Est. Produsele analizate nu tematizează explicit aceste crize politice, dar le procesează prin intermediul figurii vampirului-erou, transformând anxietățile contemporane în mit gothic.³

Analiza adoptă o perspectivă interdisciplinară care integrează semiotica culturii și studiile media. Arnold (2025) observă că "folclorul a urmat întotdeauna parcursul povestiilor săi, trecând de la transmiterea orală la paginile tipărite, iar apoi la ecranele digitale",⁴ sugerând că miturile își păstrează relevanța prin adaptarea continuă la noile forme de transmitere.

Din punct de vedere metodologic, analiza procedează transversal, urmărind șase axe tematice comune corpusului, în loc să trateze fiecare sursă ca un bloc separat. Această opțiune structurală permite identificarea tendințelor comune și a diferențelor semnificative la nivelul fiecărei teme, evitând redundanța descriptivă a analizei de tip monografic.

Cadrul teoretic mobilizat este interdisciplinar și integrează semiotica, teoria memoriei culturale, studiile despre zonele balcanice, teoria adaptării, studiile transmedia și analiza paratextuală. Teoriile lui Agamben și Butler sunt introduse ca instrumente de analiză a dimensiunii politice a monstruoziității.⁵

Justificarea selecției acestor două surse constă nu doar în similaritățile lor structurale, ci și în relevanța lor ca documente culturale ale unui moment specific. Ambele produse apar sau se desfășoară între 2013 și 2015: un interval marcat de crize ale legitimității politice, de revenirea naționalismului și de anxietăți legate de frontiere și identitate.

¹ Marian Patches, "Revisiting 2014's Dracula Untold," MovieWeb, octombrie 16, 2023; Eric Eisenberg, "Dracula Untold Is Not Part of the Shared Monster Movie Universe," Screen Rant, decembrie 5, 2016.

² Kankonsen, "How Did Recessions Like the Great Depression and 2008's Financial Crisis Shape Hollywood Productions?," februarie 26, 2023.

³ Construcția paralelează ceea ce Said (1978) numește "imaginative geography" și ceea ce Todorova (2009) numește "Balkanism".

⁴ Adam Arnold, "Revenants Reimagined: The Persistence of Balkan Vampire Lore in Contemporary Digital Contexts," Bulletin of the Transilvania University of Brașov Series IV: Philology and Cultural Studies, 2025, 153 (traducere proprie).

⁵ Umberto Eco, A Theory of Semiotics (Bloomington: Indiana University Press, 1976); Jan Assmann, "Collective Memory and Cultural Identity," New German Critique, nr. 65 (1995): 125–133; Edward W. Said, Orientalism (New York: Pantheon Books, 1978); Maria Todorova, Imagining the Balkans (Oxford: Oxford University Press, 2009); Linda Hutcheon, A Theory of Adaptation, ed. 2 (New York: Routledge, 2013); Henry Jenkins, Convergence Culture: Where Old and New Media Collide (New York: New York University Press, 2006); Gérard Genette, Paratexts: Thresholds of Interpretation (Cambridge: Cambridge University Press, 1997); Jonathan Gray, Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts (New York: New York University Press, 2010); Giorgio Agamben, Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life (Stanford: Stanford University Press, 1998); Judith Butler, Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence (London: Verso, 2004).

Contextul cultural al producției

Cele două produse media analizate sunt, înainte de toate, produse industriale: forma, momentul apariției și publicul lor sunt determinate de condiții de producție specifice pe care analiza textuală singură nu le poate revela.

Jenkins (2006) a arătat că circulația conținutului media depinde în mare măsură de participarea activă a consumatorilor, cultura convergenței fiind în același timp "un proces corporativ condus de sus în jos și un proces al consumatorilor condus de jos în sus".¹

Hall (1991) a demonstrat că orice proces de codificare e structurat de "relațiile sociale ale procesului comunicativ ca întreg", incluzând infrastructura tehnică, personalul profesionist și ideologiile instituționale ale industriei culturale.²

Serialul *Da Vinci's Demons* a fost anunțat în august 2011 ca prim proiect al unui acord multi-anual între Starz și BBC Worldwide Productions. Creatorul serialului, David S. Goyer, cunoscut anterior pentru co-scrierea trilogiei *Batman* a lui Christopher Nolan, a descris abordarea sa ca aplicare a logicii supereroului la figuri istorice: serialul urmărea povestea "nespusă" a celui mai mare geniu al lumii, recodificând figura lui Leonardo da Vinci ca personaj de acțiune în tradiția blockbuster-ului contemporan.³

Această structură de co-producție transatlantică impunea serialului să navigheze simultan între sensibilități culturale americane și britanice/europene, ceea ce explică parțial inserarea lui Vlad Țepeș ca personaj exotic suficient de depărtat cultural pentru a fi fascinant pentru ambele publicuri. Serialul apare în 2013 în plin val de drame istorice cu libertate ficțională sporită: *Vikings* (History Channel, 2013), *Reign* (CW, 2013) și *The White Queen* (BBC, 2013) sunt lansate în același an. Această concurență sugerează un moment cultural specific în care publicul occidental manifestă o curiozitate crescută pentru reinterpretări fantastico-istorice: un context în care figura lui Vlad Țepeș/Dracula devine disponibilă ca materie primă narativă recodificabilă.

Dracula Untold a fost inițial conceput cu titlul *Dracula: Year Zero*, cu regizorul Alex Proyas și actorul Sam Worthington atașați proiectului începând din 2007. După câțiva ani, proiectul a fost reluat cu Gary Shore ca regizor și Luke Evans ca protagonist. Filmările au început în august 2013 în Irlanda de Nord. Elementul contextual cel mai semnificativ este intervenția logicii de franchiză în faza de post-producție. Cu o săptămână înainte de lansare, presa a raportat că filmul a trecut prin reshooturi pentru a integra un epilog în contemporaneitate: scena în care Charles Dance, ca Master Vampire, rostește "Let the games begin", menit să lanseze *Dark Universe*, universul cinematografic comun al monștrilor clasici ai Universal. Această decizie de ultim moment revelează presiunea pe care succesul *Marvel Cinematic Universe* o exercita asupra tuturor studiourilor hollywoodiene: fiecare proprietate intelectuală era evaluată ca potențial punct de plecare pentru o franchiză extinsă.⁴

Dark Universe a fost abandonat oficial în ianuarie 2019, după eșecul comercial și critic al filmului *The Mummy* (2017), care fusese re-poziționat ca start oficial al francizei. Contextul geopolitic al anului 2014 adaugă un strat suplimentar de semnificanță: filmul apare în același an în care criza din Ucraina și anxietățile legate de frontierele și suveranitatea Europei de Est reactivau în spațiul mediatic occidental figuri ale apărătorului de frontieră. Un voievod valah

¹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), pp. 3, 18 (traduceri proprii).

² Stuart Hall, David Hobson, Andrew Lowe, și Paul Willis, eds., *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, 1972–79 (London: Routledge, 1991), p. 128 (traducere proprie).

³ David S. Goyer, creator, *Da Vinci's Demons* (BBC/Starz, 2013–2015); BBC Worldwide Press Room, "Starz and BBC Worldwide Productions Announce New Original Series *Da Vinci's Demons*," august 8, 2011; Mandi Goldberg, "Starz's *Da Vinci's Demons* Casts British Actress as Its Leading Lady," *The Hollywood Reporter*, martie 27, 2012.

⁴ Michael Fleming Jr., "Universal Revives 'Dracula Year Zero' with Director Gary Shore," *Deadline Hollywood*, februarie 10, 2012; Robert Ford și Borys Kit, "How 'Dracula Untold's' New Ending Could Tie into Universal's *Monster Universe*," *The Hollywood Reporter*, octombrie 15, 2014; Marian Patches, "Revisiting 2014's *Dracula Untold*," *MovieWeb*, octombrie 16, 2023; Goonhammer, "Century of the Vampire: *Dracula Untold* (2014)," ianuarie 30, 2026.

care-și sacrifică umanitatea pentru a apăra creștinătatea capătă în acest context rezonanțe politice contemporane care depășesc simpla aventură fantasy.¹

Analiza contextului de producție al celor două surse confirmă că recodificarea figurii Vlad Țepeș/Dracula nu e o tendință spontană, ci una structurată de logici industriale specifice: co-producția transatlantică și revizionismul istoric (Da Vinci's Demons), presiunea logicii de franchiză post-MCU (Dracula Untold). Aceste contexte creează condițiile în care un anumit tip de recodificare a figurii lui Vlad Țepeș/Dracula devine disponibil, finanțabil și ușor de distribuit la scară globală.

Paratextul ca prim nivel de semnificare

Înainte de a intra în analiza conținutului narativ al celor două produse media, propunem examinarea nivelului paratextual; titluri, tagline-uri ca prim act de semnificare, anterior lecturii propriu-zise.

Conceptul de paratext, introdus de Gérard Genette (1997), desemnează ansamblul elementelor care înconjoară și însoțesc textul principal, condiționând modul în care acesta este receptat. În formularea sa canonică, paratextul reprezintă "un «vestibul» care oferă lumii în general posibilitatea de a intra sau de a se întoarce", o zonă de tranzit care funcționează ca un prag între text și lumea exterioară.²

Gray (2010) argumentează că paratextele "nu sunt simple suplimente sau derivate: ele creează texte, le gestionează și le umplu cu multe dintre semnificațiile pe care le asociem cu ele". Complementar, Barthes (1977) propune conceptul de ancră (ancrage) care înseamnă operațiunea prin care un element verbal fixează și direcționează interpretarea unui mesaj polisemic, reprezentând "un control la distanță asupra imaginii".³

Aplicată titlurilor și tagline-urilor, funcția de ancră devine analizabilă ca strategie ideologică: alegerea unui titlu nu e niciodată neutră, ci condensează intenția narativă și poziția ideologică a producătorului față de materia sa.

Da Vinci's Demons: Valahia și alteritatea est-europeană

Titlurile din Da Vinci's Demons urmează un cod, organizat în jurul cărților de Tarot: The Hanged Man, The Lovers, The Tower, The Devil, The Hierophant. Această alegere paratextuală construiește un univers în care iraționalul și supranaturalul sunt categorii epistemice legitime: un univers în care prezența lui Vlad Țepeș ca figură a violenței și a ordinii brutale devine nu o anomalie, ci o consecință logică.

Funcția de ancră barthesian operează aici la nivel de serie, nu de episod individual: întregul sistem de titluri ancorează serialul în registrul misterului ezoteric, al cunoaștinței oculte și al forțelor ascunse care guvernează istoria. În acest context, Est-Europa, Valahia lui Țepeș e inserată ca spațiu al alterității necesare: acolo unde logica hermetismă a serialului își găsește expresia cea mai nemediată, nefiind încă sublimată în arta și știința renașcentistă a lui da Vinci. Todorova (2009) ar recunoaște în această construcție logica balcanistă: Est-Europa ca spațiu al excesului și misterului pe care Occidentul nu și-l poate permite public.⁴

Gray (2010) observă că paratextele serialelor de lungă durată implică faptul că fiecare titlu nou adaugă un strat la universul deja construit de titlurile anterioare. În Da Vinci's Demons, această acumulare paratextuală creează un orizont de așteptare în care sosirea lui Vlad

¹ Patches, "Revisiting 2014's Dracula Untold"; M. J. Petty, "Revisiting 2014's Dracula Untold: Universal's Failed Beginning of the Dark Universe," MovieWeb, octombrie 16, 2023; Screen Rant, "Every Canceled Dark Universe Movie Explained," 2024.

² Gérard Genette, Paratexts: Thresholds of Interpretation (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), p. 2 (traducere proprie).

³ Jonathan Gray, Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts (New York: New York University Press, 2010), p. 6 (traducere proprie); Roland Barthes, "Rhetoric of the Image," in Image-Music-Text (London: Fontana Press, 1977), p. 39 (traducere proprie).

⁴ Maria Todorova, Imagining the Balkans (Oxford: Oxford University Press, 2009).

Țepeș nu e o surpriză, ci o confirmare: personajul valah e The Devil al cărții de Tarot din titlu, figură a forței brute și a violenței.¹

Dracula Untold: paratextul ca program narativ al reabilitării

În cazul filmului, paratextele relevante sunt titlul însuși și tagline-ul. Untold – "nespus", "nepovestit", "recuperat din tăcere", este un gest paratextual explicit de revizionism narativ. Filmul se prezintă, prin titlu, ca rectificare a unei istorii nedrepte, ca voce acordată celui care a fost defăimat de tradiția cinematografică. Genette (1997) observa că titlul unui text e primul său act pragmatic: el nu descrie, ci acționează asupra receptorului, stabilind o cheie de lectură. În cazul de față explicit: vei vedea ceea ce nu ți s-a spus până acum.²

Funcția de ancoraj (Barthes, 1977) operează cu maximă eficiență: spectatorului i se spune, înainte ca filmul să înceapă, că va asista la o restituire, la recuperarea adevărului dintr-o poveste prost spusă. Titlul închide polisemia posibilă a filmului. Spectatorul nu poate căuta alte lecturi, pentru că ancorajul paratextual i-a impus deja direcția: aceasta e povestea reală, cea care nu a fost spusă.³

Tagline-ul *Every monster has a beginning* completează programul paratextual al reabilitării: monstrul nu e malefic prin esență, ci construit social și istoric. Această propoziție condensează întregul argument al filmului și îl ancorează paratextual înainte de primul cadru. Ea funcționează, în termenii lui Gray (2010), ca show-starter: un paratext care nu doar anunță textul, ci îl preinterpretează, oferind spectatorului un cadru de lectură pe care filmul îl va confirma sistematic. Genette (1997) observa că paratextul e întotdeauna subordonat textului pe care îl însoțește; în cazul de față, relația pare inversată: tagline-ul nu însoțește filmul, ci îl precedă și îl condiționează decisiv.⁴

Analiza paratextuală comparativă a celor două surse confirmă o tendință comună: ambele utilizează paratextul ca instrument de pre-orientare ideologică a receptorului, anunțând, fie prin codul hermetic cumulativ (Da Vinci's Demons), fie prin revizionism explicit (Dracula Untold), că figura Vlad Țepeș/Dracula va fi tratată altfel decât în tradiția canonică. Paratextul e, în ambele cazuri, primul act de recodificare.

Dracula Untold: sacrificiul fondator și recunoașterea vinovăției

În Dracula Untold, eroizarea figurii lui Vlad Țepeș este cea mai explicită și mai puțin ambiguă dintre cele două surse analizate. Filmul construiește sistematic un protagonist recognoscibil pentru publicul blockbuster-ului hollywoodian: voievod responsabil, soț iubitor, tată protector. Scena-cheie a filmului, întâlnirea lui Vlad cu Master Vampire în peștera din munții Transilvaniei, e momentul fondator al acestei eroizări și cel mai dens analitic din întreaga narațiune.⁵

Dialogul scurt dar cu implicații profunde condus între Vlad și vampirul supranatural care îi ofere puterea cursată condesnează încreaga logică ideologică a recodificării. Vlad, venit disperat să salveze regatul și familia de invazia otomană, acceptă o mișcare de auto-sacrificiu moral: vampirismul nu e tentatie, ci ofrandă. Această acceptare deschide seria de dileme etice pe care filmul le explorează: ce preț se plătește pentru salvare? Când devine eroul monstru?⁶

Replica finală a lui Vlad – "Sometimes the world no longer needs a hero. Sometimes what it needs is a monster" – e condensarea ideologică a filmului: monstrul nu e opusul eroului, ci

¹ Gray, *Show Sold Separately*.

² Genette, *Paratexts*.

³ Barthes, "Rhetoric of the Image".

⁴ Ibidem.

⁵ Filmul construiește această scenă ca momentul crucibil al transformării narative și ideologice.

⁶ O meditație asupra prețului salvării și costurilor morale ale suveranității.

variante sa necesară. Vlad nu e eroizat în pofida violenței sale, ci prin ea. Aceasta e recodificarea: transformarea monstruoșității din stigmă în sacrificiu.¹

Agamben (1998) ar situa exact această scenă la miezul teoriei sale despre homo sacer: Vlad e simultan suveranul care decide excepția și homo sacer care a pierdut legăturile cu ordinea umană. El acceptă să trăiască fără suflet, să nu mai simtă compasiune, să devină animal din punct de vedere etic, pentru a fi eficient din punct de vedere politic. Aceasta e eroizarea suferinței suverane: sacrificiul celui care constă să fie condamnat pentru binele poporului.²

Da Vinci's Demons: Vlad ca oglindă a protagonistului

În Da Vinci's Demons, Vlad Țepeș nu e centrul narativ al serialului, el e un personaj secundar care funcționează ca oglindă a dilemelor eroului principal. Vlad funcționează ca alter ego al lui da Vinci, figura în care geniul poate vedea posibilități pe care el însuși le refuză. Această funcție de oglindă e constitutivă și poate fi analizată prin Žižek (1992) și Agamben (1998) – Vlad ca dorință reprimată și suveran care decide excepția.³

Întâlnirea inițială între da Vinci și Vlad e un act de recunoaștere intelectuală: da Vinci rostește titlul complet latin al voievodului. Această recunoaștere simbolică impresionează pe Vlad, care trăiește în lume unde toți se tem de el. Pentru prima oară, cineva îl vede ca pe un subiect cu identitate complexă, nu ca pe o entitate opacă și periculoasă.⁴

Scena monedelor otomane neatinse e o demonstrație a puterii suverane prin absență: nici o comandă verbală, doar prezența terorii sedimentate în loialitate. Suveranul nu are nevoie să vorbească, corpul lui în spațiu e suficient. Aceasta e violența structurală a puterii: nu legea, ci frica.⁵

Confesiunea lui Vlad despre copilăria ca ostatic, fratele convertit de turci, pactul cu Lucifer e cea mai complexă mișcare a scenei. Vlad nu joacă rol, el se explică unor care nu îl judecă. Tăcerea lui da Vinci în fața confesiunii e recunoaștere: el recunoaște în Vlad posibilitatea pe care și-o interzice – puterea fără suflet, eficiența fără scrupule.⁶

Prin Žižek (1992), Vlad e varianta neîmplinită a protagonistului, dorința reprimată făcută carne. Oglinda funcționează prin contrast: da Vinci se definește prin diferența față de figura voievodului. Monstrul nu e opusul, e alternativa pe care genul alege să o refuze.

Iconografia figurii: corpul vampiric

Subcapitolele anterioare au examinat figura Vlad Țepeș/Dracula la nivel narativ, discursiv și dialogic. Prezentul subcapitol propune o schimbare de registru metodologic: analiza iconografică a corpului vampiric, modul în care cele două produse media construiesc vizual figura prin costume, culori, gesturi, postură și fizionomie. Corpul nu e un simplu suport al narațiunii, ci un sistem de semne cu logica sa proprie.⁷

Barthes (1977) a arătat că imaginea vizuală funcționează simultan la două niveluri: mesajul denotat (ceea ce se vede literal) și mesajul conotat (semnificațiile culturale atașate imaginii). Imagin e nu e niciodată inocentă: orice imagine activează un lanț flotant de semnificații culturale.⁸

¹ Giorgio Agamben, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life* (Stanford: Stanford University Press, 1998), p. 15 (traducere proprie).

² Butler (2004) asupra distribuției inegale a capacității de a fi îndoliat și precarității vieții sociale.

³ Slavoj Žižek, *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 1992); Agamben, *Homo Sacer*.

⁴ Assmann, "Collective Memory and Cultural Identity," p. 129 (traducere proprie).

⁵ Suveranul nu are nevoie de comandă verbală; prezența este suficientă pentru a impune ordinea.

⁶ Žižek asupra mecanismului mirror phase și al identificării cu dorința reprimată.

⁷ Barthes, *Image-Music-Text*; Eco, *A Theory of Semiotics*.

⁸ Barthes, "Rhetoric of the Image," p. 39.

Eco (1976) extinde semiotica dincolo de limbaj: "legile semnificării sunt legile culturii", iar cultura "subzistă ca un sistem de sisteme de semnificare". Aplicată iconografiei vampirice, permite identificarea codurilor vizuale: codul cromatic, codul corporal și codul arhitectural.¹

Dracula Untold: corpul eroului clasic și transformarea sa

În *Dracula Untold*, iconografia figurii e organizată în jurul unui contrast cromatic explicit: Vlad-voievodul și Vlad-vampirul. Vlad inițial e construit vizual ca erou clasic: armură medievală, postură dreaptă, privire hotărâtă, culori calde. După acceptarea vampirismului, paleta vizuală se răcește progresiv: albastru-nocturn, negru, argintiu, coduri cromatice ale alterității și pericolului.²

Scena transformării e cea mai iconografic încărcată: corpul suferă metamorfoază vizibilă – venele devin vizibile, ochii se înroșesc, mișcările devin supraomenești. Barthes (1977) ar spune că această transformare funcționează ca mesaj al sacrificiului: corpul poartă semnele prețului plătit.³

Relația dintre corpul lui Vlad și spațiul arhitectural e semnificativă: pre-transformare ocupă spații deschise; post-transformare gravitează spre spații întunecoase, limitare. Această deplasare spațială e o mișcare ideologică: corpul vampiric e în mod constitutiv un corp al liminaretății, al pragului între uman și supranatural.

Da Vinci's Demons: supra-codificarea și prefigurarea intertextuală

În *Da Vinci's Demons*, iconografia lui Vlad operează prin supra-codificare: corpul personajului activează simultan codul medieval și codul vampiric pe care spectatorul îl aduce din afara textului. Vlad nu e vampir, dar alegerile iconografice îl plasează permanent la marginea acestei categorii: culori întunecoase, postură rigidă, privire penetrantă.⁴

Textul vizual nu fixează un sens, ci adaugă unul. Privitorul care cunoaște mitul Dracula vede în fiecare imagine a lui Vlad atât voievodul medieval cât și vampirul care va veni. Aceasta e intertextualitatea vizuală: imaginea citează alte imagini fără să le numească.

Relația lui Vlad cu spațiul arhitectural urmează logica supra-codificării: ocupă spații puterii medievale, dar iluminarea și unghiurile îl plasează sistematic în umbră. El aparține unui alt registru – întunecos și supranatural – pe care serialul nu îl explicitează niciodată direct.

Orientalism și reprezentarea spațiului est-european

Ambele produse analizate construiesc un spațiu est-european – Valahia, Transilvania – care funcționează ca alteritate geografică față de un centru occidental implicit. Această construcție poate fi analizată prin Said (1978) și Todorova (2009).⁵

La Said (1978), Orientul nu e realitate geografică, ci construct discursiv al Occidentului. Todorova (2009) nuantează: Balcanii sunt "depozit pentru proiecțiile negative ale europenilor", o zonă de tranziție care fascinează și repulează simultan.⁶

Dracula Untold: inversarea logicii balcaniste

Valahia e construită vizual ca spațiu arhaic și maiestuos: peisaje montane, cetăți de piatră. Această construcție reproduce logica balcanistă. Și totuși, filmul operează o răsturnare semnificativă: otomanii sunt "Orientul" față de care Vlad e paradoxal mai "occidental". Vlad e familiar, apropiat de valorile familiei pe care publicul occidental le recunoaște ca proprii.⁷

¹ Eco, *A Theory of Semiotics*, p. 28 (traducere proprie).

² Deplasarea cromatică vizuală ca tranziție ideologică.

³ Barthes, "Rhetoric of the Image," asupra mesajului de transformare și sacrificiu.

⁴ Eco, *A Theory of Semiotics*, asupra overcoding și semiotic surplus.

⁵ Edward W. Said, *Orientalism* (New York: Pantheon Books, 1978); Maria Todorova, *Imagining the Balkans* (Oxford: Oxford University Press, 2009).

⁶ Todorova, *Imagining the Balkans*, p. 188 (traducere proprie).

⁷ Răsturnare ideologică a ierarhiei orientaliste.

Această inversare e ideologic revelatoare: filmul reproduce logica balcanistă, dar deplasează Celălalt spre Est. Vlad e balcanic și liminar, dar această liminaritate e prezentată ca noblețe tragică, nu inferioritate.

Da Vinci's Demons: alteritatea ca spațiu necesar al narațiunii

Da Vinci's Demons construiește Est-Europa ca spațiu al alterității necesare progresului protagonistului. Valahia e locul în care da Vinci se testează împotriva forțelor pe care lumea italianismului nu i le poate oferi: violență nemediată, ordine prin teroare, eficiență brutală.¹

Bhabha (1994) observa că stereotipul funcționează prin ambivalență. Vlad funcționează ca stereotip funcțional: necesar narativ, dar rămâne figură a alterității esențiale. Spre deosebire de profundimea interioară posibilă, Vlad rămâne oglindă – important din punct de vedere structural, nu psihologic.

Reprezentarea spațiului est-european confirmă că logica balcanistă e reprodușă cu variante: spațiu fascinant, arhaic, grandios și violent. Progresul față de Stoker constă nu în depășire, ci în sofisticarea logicii: Valahia nu e Răul pur, ci Tragicul.

Memoria culturală și recodificarea mitului

Cele două produse media nu inventează un Vlad/Dracula, îl recodifică pe baza unui strat sedimentat de reprezentări culturale. Această recodificare e selectivă. Assmann (1995) observă că memoria culturală are puncte fixe, straturi fatale ale trecutului al căror sens e reactivat de fiecare generație.²

Hutcheon (2013) oferă cadrul pentru recodificări: "o adaptare e o derivare care nu e derivativă". Recodificarea nu e niciodată neutră.³

Identificăm cinci straturi: (1) stratul istoric – Vlad ca apărător; (2) stratul stokerian – vampirismul supranatural; (3) stratul cinematografic – tradiția filmului horror; (4) stratul folcloric românesc – strigoiul; (5) stratul jocului video – Castlevania Konami.

Dracula Untold activează straturile 1 și 2, eliminând aproape complet stratul 4. Folclorul românesc e prea specific, prea local, pentru blockbuster global. Strigoiul, cu complexitatea rituală, nu apare nicăieri.

Da Vinci's Demons activează stratul 1 în combinație cu ficțiunea hermetică. Stratul folcloric e absent; stratul stokerian e subtext implicit: spectatorul știe cine e Vlad, serialul joacă pe această cunoaștere.

Recodificarea confirmă că fiecare produs selectează straturile care servesc narativ, reprimin-du-le pe cele care ar localiza prea mult. Rezultatul e un Vlad Țepeș globalizat: recognoscibil oriunde, specific nicăieri. Aceasta e exact condiția circulației sale asimetrice transnaționale.

Genul, corpul și politica monstrozității

Vampirul e corp politic înainte de a fi biologic. El concentrează fantasmalele comunității despre moarte, sexualitate, putere și transgresiune. Analizabil ca simbol al "politicii monstrozității": Moretti (1988) pe monstru ca simbol social, Agamben (1998) pe homo sacer și violență suverană, Butler (2004) pe vulnerabilitate.⁴

Agamben (1998) elaborează homo sacer: "omul sacru este cel pe care poporul l-a judecat; nu e permis să-l sacrifici, dar cel care îl omoară nu va fi condamnat". Vlad Țepeș/Dracula e simultan suveran (cel care decide excepția) și homo sacer (cel abandonat de ordinea umană).⁵

¹ Said, Orientalism; Todorova, Imagining the Balkans, asupra Balcanilor ca depozit pentru proiecțiile occidentale negative.

² Homi K. Bhabha, The Location of Culture (London: Routledge, 1994), p. 75 (traducere proprie).

³ Assmann, "Collective Memory and Cultural Identity," p. 129 (traducere proprie).

⁴ Linda Hutcheon, A Theory of Adaptation, ed. 2 (New York: Routledge, 2013), p. 9 (traducere proprie).

⁵ Franco Moretti, Signs Taken for Wonders (London: Verso, 1988); Agamben, Homo Sacer.

Dracula Untold: suveranul care devine *homo sacer*

Vlad exercită inițial suveranitatea clasic; acceptarea vampirismului e suspendare a ordinii juridice proprii. El devine *homo sacer*: poate fi omorât, nu poate fi sacrificat ritual, e exclus din ordinea umană pe care o apără. Paradox constitutiv: eroul exercită suveranitate prin auto-excludere din ordinea umană. Aceasta e conceptul care explică de ce anxietățile post-2008 despre suveranitate și legitimitate se atașează acestei figuri.

Da Vinci's Demons: violența suverană ca revelație

Prezența lui Vlad funcționează ca revelație a violenței structurale. Ordinea pe care o impune prin teroare nu e aberație, ci versiune onestă, nemediată a violenței care ordinea presupune. Moretti observa că monstrul revelează contradicții sistemice: Vlad face vizibilă violența pe care ordinea renașcentistă o sublimează în artă și știință.

Analiza politicii monstruoșității confirmă că vampirul post-2000 nu mai e simbol al Răului, ci instrument de interogare a ordinii politice și legitimității violenței. Deplasarea de la monstrul stokerian la vampirul-erou e semn al transformării ideologice profunde.

Concluzii: Occidentul reabilitează, dar nu restituie

Analiza comparativă a celor două produse media confirmă argumentul central: recodificarea figurii Vlad/Dracula în produsele media occidentale post-2000 nu reprezintă recuperare sau restituire a subiectivității est-europene, ci recodificare în termenii nevoilor narative și ideologice ale culturii dominante. Occidentul reabilitează figura – o transformă din monstru în erou tragic – dar nu o restituie: România rămâne furnizor de materie primă simbolică, nu subiect producător al propriului mit.

Paratextul a dezvăluit că ambele produse anunță recodificarea înainte ca narațiunea să înceapă: Untold promite voce suprimată care va fi vocea Occidentului; titlurile hermetice din Da Vinci's Demons inserează Valahia ca spațiu necesar al alterității. Memoria culturală e reactivată selectiv – stratul stokerian privilegiat, mai recognoscibil publicului vizat.

Eroizarea ia forme diferite: sacrificiul fondator (Dracula Untold), oglinda protagonistului (Da Vinci's Demons), dar ambele deplasează monstruoșitatea de la esență la circumstanță. Această deplasare e tributară unui moment post-2008, marcat de crize ale legitimității politice: Vlad devine erou tragic al suveranității în criză nu pentru că Occidentul și-a revizuit proiecțiile, ci pentru că această figură se pliază pe anxietățile contemporane.

Iconografia confirmă că aceleași semne care semnificau amenințare semnifică acum sacrificiu și doliu. Spațiul est-european rămâne construit prin logica balcanistă: fascinant, arhaic, grandios, violent. Circulația asimetrică se confirmă transmedia: mitul călătorește din Est spre Vest pentru producție și se întoarce ca produs consum.

Reabilitarea figurii, în consecință, nu depășește asimetria din care emană. Ea o rafinează. Occidentul nu mai zice că Est-Europa e răul pur; acum zice că e tragedia nobilă. Schimbarea e retorică, nu structurală. Și tocmai retorica care reconciliază asimetria ca inevitabilitate morală, mai degrabă decât injustiție, e ceea ce face reabilitarea eficace ca instrument ideologic.

References :

- Agamben, Giorgio. *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Stanford University Press, 1998.
- Arnold, Adam. "Revenants Reimagined: The Persistence of Balkan Vampire Lore in Contemporary Digital Contexts." *Bulletin of the Transilvania University of Brașov Series IV: Philology and Cultural Studies*, 2025, pp. 153–160.
- Assmann, Jan. "Collective Memory and Cultural Identity." *New German Critique*, no. 65, 1995, pp. 125–133.
- Barthes, Roland. "Rhetoric of the Image." *Image-Music-Text*. Fontana Press, 1977, pp. 32–51.
- BBC Worldwide Press Room. "Starz and BBC Worldwide Productions Announce New Original Series Da Vinci's Demons." August 8, 2011.

- Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. Routledge, 1994.
- Butler, Judith. *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Verso, 2004.
- Eco, Umberto. *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press, 1976.
- Eisenberg, Eric. "Dracula Untold Is Not Part of the Shared Monster Movie Universe." Screen Rant, December 5, 2016.
- Fleming, Michael, Jr. "Universal Revives 'Dracula Year Zero' with Director Gary Shore." Deadline Hollywood, February 10, 2012.
- Ford, Robert, and Borys Kit. "How 'Dracula Untold's' New Ending Could Tie into Universal's Monster Universe." The Hollywood Reporter, October 15, 2014.
- Genette, Gérard. *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press, 1997.
- Goldberg, Mandi. "Starz's Da Vinci's Demons Casts British Actress as Its Leading Lady." The Hollywood Reporter, March 27, 2012.
- Goonhammer. "Century of the Vampire: Dracula Untold (2014)." January 30, 2026.
- Goyer, D. S. (creator). (2013–2015). *Da Vinci's Demons*. Adjacent Productions; Starz.
- Gray, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York University Press, 2010.
- Hall, Stuart, David Hobson, Andrew Lowe, and Paul Willis, eds. *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. Routledge, 1991.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed., Routledge, 2013.
- Kankonsen. "How Did Recessions Like the Great Depression and 2008's Financial Crisis Shape Hollywood Productions?" February 26, 2023.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.
- Moretti, Franco. *Signs Taken for Wonders*. Translated by Susan Fischer, David Forgacs, and David Miller, revised ed., Verso, 1988.
- Patches, Marian. "Revisiting 2014's Dracula Untold: Universal's Failed Beginning of the Dark Universe." MovieWeb, October 16, 2023.
- Petty, M. J. "Revisiting 2014's Dracula Untold: Universal's Failed Beginning of the Dark Universe." MovieWeb, October 16, 2023.
- Said, Edward W. *Orientalism*. Pantheon Books, 1978.
- Screen Rant. "Every Canceled Dark Universe Movie Explained." 2024.
- Shore, G. (regia). (2014). *Dracula Untold*. Universal Pictures; Legendary Pictures.
- Todorova, Maria. *Imagining the Balkans*. Oxford University Press, 2009.
- Žižek, Slavoj. *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan Through Popular Culture*. MIT Press, 1992.

BIONOTE:

Claudia HOREANU is a PhD candidate at the Doctoral School of Communication Sciences, University of Bucharest, Romania. Her academic background combines communication studies with medieval history and the history of mentalities. She has a long-standing interest in the intersections between cultural imagination, myth, and media. Her doctoral research explores the image of Vlad the Impaler (Țepeș), also known as Dracula, in popular culture, from an interdisciplinary perspective that includes history, anthropology, and semiotics. She is particularly interested in how historical figures become cultural symbols and how media narratives shape collective memory in contemporary society.