



Cultura vampira

di Osvaldo Duilio Rossi
per *Gorgòn Magazine – Gamma – Dedali*

Sebbene la letteratura che vede i vampiri protagonisti sia estremamente ricca¹ e nonostante non manchino diversi saggi e studi che trattano il vampirismo anche dal punto di vista della produzione letteraria², non esiste una vera e propria letteratura vampira, come invece esiste una letteratura cannibale (rappresentata in Italia dai vari Tiziano Scarpa, Aldo Nove, Raul Montanari, Isabella Santacroce, etc.), oppure non se ne conosce l'esistenza.

Infatti, in cosa dovrebbe consistere una letteratura per poter essere definita “vampira” e per poter, appunto, vampirizzare?

Si può dare una risposta estendendo per analogia la definizione del cannibalismo. I due campi, infatti, s'intersecano per alcuni aspetti, ma finiscono per dimostrarsi profondamente differenti, se analizzati con attenzione.

Il cannibale, secondo le letture antropologiche, divora i propri simili ai fini del proprio nutrimento, legittimato dalla necessità di far fronte alla fame quando scarseggia o manca qualsiasi altro alimento; oppure, da una prospettiva di tipo simbolico, per appropriarsi di qualità peculiari dell'individuo che intende divorare, secondo meccanismi analogici del significato tipici della magia e della logica selvaggia³. Il cannibalismo è uno stato di vita “incivile”, per scelta o per disperazione, nell'ordine del quale, in luogo della coltivazione e dell'allevamento, ci si limita alla caccia e alla predazione. Stato di vita “incivile” in quanto, in prima battuta, il cannibalismo rintraccia i sintomi del pensiero selvaggio (anche per la sua collocazione in un panorama di emergenza che dà sfogo a istinti primordiali) e, in seconda, perché all'interno del regime cannibale mancano le tipiche logiche e istanze culturali della civiltà.

La letteratura cannibale – per riassumerne brevemente il senso – si occupa di riciclare i generi, i materiali e i testi (letterari, cinematografici, d'informazione, pubblicitari, etc.) della cultura in seno alla quale sono cresciuti e vivono i suoi autori; è una forma espressiva che “mastica e ingoia” gli elementi culturali più diversi per metabolizzarli e rigettarli in un pensiero che risulta osceno, in quanto palesemente smalzato, sincero, quasi ingenuo nella propria naturalezza e, quindi, feroce. Gli autori cannibali mangiano le uniche produzioni culturali di cui dispongono – o, meglio, i canni-

1 Tra i tanti di una cospicua lista, consultabile presso l'indirizzo Internet <http://immortals.forumfree.net/?t=19599651>, Polidori (1819), Presket Prest (1847), Stoker (1897/1976), King (1975), Shan (2000-2004) e Rice (1976-2003); per non citare gli oltre duecento titoli cinematografici ispirati ai vampiri (per una lista dei principali, vd. Mereghetti, 2005: 822-824).

2 Introvigne (1997) e Teti (2007).

3 Cfr. Frazer (1922/1990) e Lévi-Strauss (1962/2003).

bali mangiano ciò che circola liberamente, cioè un sapere evidente, lapalissiano, comune, *pop*, visto che scarseggiano le produzioni culturali, visto che si vive in un ambiente sociale che non produce cultura, che non dispone di colture di cultura; il cannibale produce escrementi che risultano disgustosi, eppure essi lo sono più per la loro incredibile somiglianza con i cibi dei quali sono conseguenza che per la loro risultante sporcizia. Alternativamente, gli unici modi per comprendere i fenomeni che si osservano ma dei quali spesso sfugge il senso risultano quelli di manipolare e rimasticare la cultura di qualcun altro, appropriandosene unilateralmente mediante citazioni, copia e incolla, rielaborazioni varie, etc., o fare proprie le culture che circolano, farne esperienza e (ri)produzione diretta. Ferocia, nessuna ipocrisia, nessun moralismo e nessuna possibilità né volontà di riscatto: perché «a un consumismo *a perdere* non si può restituire nulla, non vale la pena restituire nulla» (Arcangeli 2007a: 124).

Una comparazione rapida potrebbe indurre a credere che le caratteristiche del vampiro⁴ siano il parassitismo del *sucasanguie* o la crudeltà dell'efferato libertino. Per questi versi, però, la cosa più interessante da notare è che il vampiro, vivendo di tali pratiche e costumi, riesce a svelare il parassitismo e il libertinaggio delle sue vittime: se il vampiro, quando si ciba nell'unico modo che la sua natura gli permette, è considerato un parassita, dovrebbero esserlo anche gli individui "normali", quando per sopravvivere macellano popolazioni intere di bestiame; se il piacere estetico e carnale del vampiro si sviluppa tipicamente in pratiche dissolute (bagni di sangue, violenze, lascivia, crudeltà, stupri, etc.), anche quello delle sue vittime spesso non è da meno o, se non altro, non lo è quello della cultura alla quale appartengono queste vittime (perché l'informazione pubblica e il voyeurismo stuprano il mondo tanto quanto i criminali dei quali si narrano le gesta).

Altra caratteristica del vampiro, che però ancora non riveste l'elemento saliente che stiamo ricercando e che è esatta solo per un'osservazione superficiale, è il fatto che la propria esistenza nutriziva sarebbe legata agli esseri umani (come accade anche per il cannibale). Però il vampiro può scegliere di nutrirsi del sangue animale invece che di quello umano e, allora, quando sceglie vittime umane la sua oscenità si rivela identica a quella del cannibale.

La caratteristica del vampiro, invece, ciò che ne fa più un particolarissimo soggetto sociale che un mostro, è il fatto che possa contagiare, che possa trasformare le proprie vittime in propri simili e che per farlo debba decidere di farlo, che debba volerlo fare. Non si diventa vampiri essendo stati morsi, ma bevendo il sangue di un vampiro.

Quindi il vampiro, a differenza del cannibale, produce cultura propagando una sorta di virus⁵,

4 Qui si ragiona sulla generalizzazione della figura, ma chi volesse può consultare una catalogazione dei tipi di vampiri presso l'indirizzo Internet www.vampiri.net/tipo_ix.html. Per una documentazione esaustiva sul mito culturale del vampiro, invece, cfr. l'indirizzo Internet www.cesnur.org/2006/tesi_cosenza/vampiro.htm#1.

5 Sulla diffusione della cultura secondo gli schemi di propagazione dei virus vd. Binotto (2000) e Brodie (2000).

alla stregua di un untore manzoniano; diffonde un gene e, contestualmente, assimila concedendo, invece che appropriandosi unilateralmente: non assimila in senso stretto (se non il sangue), non incorpora l'altro direttamente in sé, ma raduna, fonda un partito, genera un movimento, crea un gruppo culturale omogeneo donando i propri geni/memi⁶, installandoli nelle sue vittime – come fanno anche la televisione e il resto dei *media* di massa quando, per certi versi, diffondono modelli e stereotipi culturali ai quali gli attori sociali sono chiamati e istigati a conformarsi (conformazione che avviene sempre più spesso con palese approvazione, sempre meno inconsapevolmente).

Sotto questo profilo, potrebbe sembrare che il vampiro sia identico allo *zombie*, che con i morsi (di stampo cannibale) contagia le proprie vittime, ma così non è. Lo *zombie*, per la sua mancanza d'intelligenza, è un soggetto frustrato e condannato alla fame eterna: nel momento stesso in cui si ciba perde il proprio pasto, trasforma il proprio cibo in materia avariata, indigesta, come un Mida a rovescio, senza poterlo evitare. Lo *zombie* è l'aberrazione massima: cannibale e untore insieme, ai danni di se stesso, un involontario autolesionista, il prototipo del dannato. Il vampiro, invece, è il più sofisticato⁷ dei mostri perché, da un lato, può cibarsi liberamente del sangue di chi/cosa vuole (uomini, vacche, topi, etc.), può scegliere di sfinire la vittima, di mantenerla in vita per continuare a nutrirsi oppure di ucciderla, dall'altro, può scegliere se e chi contagiare⁸, può scegliere a chi concedere il proprio virus, a chi concedersi (determinando così l'ampiezza e la qualità della propria congrega).

Il vampirismo si configura come una patologia culturale invece che come una semplice mostruosità perché, a differenza del cannibalismo o dello *zombismo*, tra i vampiri stessi e tra loro e le vittime sono previste dinamiche di scambio, anche simbolico. Il vampiro è una mutazione dell'assetto culturale. Nel vampirismo è stata scambiata la mor(t)alità per l'immortalità⁹ e, di conseguenza, si scambia il sangue per la sopravvivenza – due scambi d'impronta economica, perché presumono rinunce per appagare desideri e bisogni – ma si scambiano anche gli statuti (dalla normalità alla devianza, da vittime a carnefici), si scambiano i dipartimenti sociali (da controllati a controllori, da prede a predatori, da vivande a commensali), si scambiano gli atti (da mangiare a bere, da esibirsi a nascondersi), si scambiano gli ambiti dell'agire (dal giorno alla notte, dall'aperto al chiuso, dal pub-

6 Secondo le tesi di Dawkins (1976/1995) e di altri esponenti della memetica, come Heath-Bell-Sternberg (2001) e il già citato Brodie (2000), i memi sono le unità base della propagazione culturale, come i geni sono le unità base per la trasmissione dei caratteri ereditari (cfr. Arcangeli 2007b: 141, 169).

7 Come riporta Wolf (1975/1976: 9), «Com'è elegante il mostro! Com'è forte, com'è raffinato, com'è solitario, com'è saggio. E soprattutto, e qui sta il mistero principale, com'è implacabile... ed erotico».

8 L'elemento patologico può essere rintracciato nell'etimologia di *nosferatu*, la parola che Stoker (1897/1976) indica come equivalente rumeno di "vampiro" e "demone", che può essere fatta derivare da una parola artefatta composta dai termini greci *νοσο-φόρος* "portatore di malattia". Questa interpretazione, però, sembra sollevare alcuni dubbi (cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/Nosferatu_%28word%29).

9 Il vampiro è immortale (a meno che non lo si uccida in determinati e precisi modi) e, per godere di questa qualità, ha accettato il fardello delle sue pene (rigetto della luce, ematofagia, dannazione, etc.).

blico allo strettamente privato) – tutte pertinenze dello scambio simbolico¹⁰.

Se l'insieme di queste forme di scambio e le regole alle quali queste sono soggette determinano una cultura, allora sarebbe più preciso dire che il vampirismo, piuttosto che una patologia culturale, è una vera e propria cultura patologica che rintraccia il proprio *pathos* e le proprie anomalie nel contagio, nella propagazione del virus. In questo il vampiro non è affatto diverso dall'uomo¹¹ ed è per questo che Wolf (1975/1976: 18) sostiene che allo specchio ci risulta impossibile vedere un vampiro, perché lo cela il nostro stesso viso.

Però il vampiro (soprav)vive per contagiare più di quanto faccia l'umano: per diffondere il proprio verbo, per conquistare spazi vitali, per estendere il proprio dominio sul mondo. Più che l'umano perché l'uomo desidera estendere il proprio dominio sull'uomo, invece che sul mondo; perché l'uomo si è ridotto a mero cannibale che fagocita sterilmente le culture, generando solo escrementi indigesti; perché l'uomo preda e sterilizza la natura e le sue risorse, non essendo capace di rispettarle, riuscendo solo a distruggerle. Più che l'umano perché l'uomo non sfrutta il mondo, cioè non lo mette a frutto, ma lo depreda barbaramente svilendolo. Il vampiro, invece, esercita un dialogo con la natura, che piega al proprio volere ma sempre muovendosi all'interno delle sue logiche: parla con gli animali (con una sacralità degna dei santi), li comanda e li imita, muove le nebbie, padroneggia i fuochi, rispetta e soffre i limiti imposti dal ciclo temporale del giorno e della notte, etc.

Se, da una parte, il cannibale e lo *zombie* tendono a una desertificazione cieca e senza via d'uscita¹², dall'altra, il vampiro agisce costruttivamente per mantenere eterna la propria vita eterna. Perché il vampiro, essendo immortale, dispone di un futuro e sa di disporne, quindi agisce razionalmente (dalle strategie di caccia notturna all'adescamento, alla conservazione razionata delle vittime) in vista di un orizzonte che sembra non arrivare mai (la morte). Il cannibale, invece, agisce in un nichilismo che non gli permette di vedere altro orizzonte che quello della fame attuale, oppure in una superstizione che legittima le azioni più brutali e istintive – mangiare per assimilare le qualità altrui (quando il vampiro, invece, mangia per sopravvivere e dona le proprie qualità per trasformare). Lo *zombie*, che è irrazionale e ha oltrepassato la soglia del proprio orizzonte di morte, d'altra parte non raziona, non calcola, cioè non estende la coltivazione al dominio della mente (cfr. Zerzan

10 La manipolazione, lo scambio, l'economia e, più generalmente, l'utilizzo dei segni puri e degli atti (in quanto segni di un discorso culturale), come indica il pensiero di Jean Baudrillard (soprattutto in 1976/2002), sono le forme organizzative dell'ordine sociale postmoderno, in cui le identità sono costruite tramite l'elaborazione di immagini, codici e modelli, che determinano i modi della vita comune. Questa funzione, che si dispiega attraverso una serie di dispositivi sociali, logici, semantici e linguistici (cfr. la spiegazione di Deleuze, 1989/2007, alla filosofia di Michel Foucault), è una forma di scambio puramente simbolica capace di produrre forme culturali.

11 Nella maggior parte delle sue opere, William Burroughs, soprattutto in *Nova Express* (1964/1994), insiste molto su questo concetto: che la parola è virus, che il discorso è virus, che l'immagine creata dal discorso è virus e che, essendo il discorso organizzazione del pensiero, il pensiero stesso (cioè la cultura) è virus, quindi l'uomo è un virus.

12 Perché, nel nichilismo di chi non sa vedere oltre il futuro, si mangia finché c'è qualcosa di commestibile, senza preoccuparsi per un domani al quale si è rinunciato ad arrivare o che non si è più in grado di vedere né immaginare.

1988/2004: 14-39) perché non ha né le facoltà né uno scopo per farlo, ma solo impulsi ciechi che lo portano a divorare ciò che è immediatamente disponibile.

Zombie e cannibale, come anche l'uomo comune, sono relegati nell'orizzonte della morte per la loro natura e perché non coltivano una cultura né della vita né della sopravvivenza: lo *zombie* è un morto, benché vivente, benché operante macchinalmente, ma pur sempre morto e senza ragione intellettuale; il cannibale è condannato alla morte sia dalla propria natura mortale di essere umano, sia dalla propria cultura predatrice che, come già detto, non coltiva alcuna risorsa, ma si limita a consumarle, cioè non coltiva un futuro. Il vampiro, invece opera nell'orizzonte della vita e della sopravvivenza, tanto che può ingerire solo il sangue di esseri viventi. L'uomo, invece, si nutre prevalentemente di esseri morti.

Inoltre, dato che il vampiro non contagia nutrendosi, ma facendo nutrire gli altri del proprio sangue, cioè facendosi cannibalizzare, un'altra sua caratteristica notevole è di trasformare l'altro in una mostruosità (in un cannibale) prima che questo venga trasformato in vampiro: perché il vampirizzato deve bere il sangue del vampiro, cioè deve accettare di commettere un atto cannibale (o comunque immorale), deve rendersi mostruoso nelle intenzioni prima di trasformarsi nel corpo (più precisamente nel metabolismo). Questa accettazione (a volte richiesta) da parte della vittima introduce l'elemento sacro nella cultura vampira. Tradizionalmente, il diavolo tratta i propri affari solo con clienti accondiscendenti perché «la libera volontà è l'essenza di tali contratti tra il bene e il male» (Wolf 1975/1976: 34, n. 2). Si tratta di un elemento sacro in quanto rappresenta una regola (strumento culturale) che definisce ruoli e comportamenti; talmente sacro che il vampiro inorridisce di fronte ai simboli sacri delle culture diverse o contrarie alla propria: il crocifisso, il rosario, l'ostia, l'acqua santa, etc. non repellono il *nosferatu* in quanto realmente contraccettivi, non fermano il “portatore di male” in quanto dotati di intrinseche capacità repellenti o antibiotiche, ma in quanto elementi culturali forti, che traggono la propria forza dai loro riferimenti religiosi, cioè dalla sfera più socializzante che ci sia (dal lat. *religo* “legare assieme”), laddove scopo del vampiro, invece, è slegare la vittima dalla società per trascinarla nelle proprie schiere.

Ecco, allora, una schematizzazione che sintetizza tutte queste caratteristiche:

	Cannibalismo	Parassitismo	Contagio	Patologia	Coltura	Orizzonte di vita	Religione	Sistema di potere	AGIL	Ragione	Superstizione
C	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	+
Z	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-
V	±	±	+	+	+	+	+	+	+	+	-

Caratteristiche ricorrenti in Cannibali, *Zombie* e Vampiri.

	Mostruosità	Patologia	Riflessività	Società	Superstizione
C	+	-	-	+	+
Z	+	+	-	-	-
V	±	+	+	+	-

Semplificazione delle caratteristiche ricorrenti.

Il vampiro risulta essere la figura più vicina all'essere umano civilizzato, sembra riflettere noi stessi perché, essendo il mito enormemente diffuso, in forme diverse, in tutto il mondo, «è lecito credere che le fantasie che sono state proiettate su questa figura siano rappresentative non soltanto di un'epoca storica o di un'area geografica, ma dell'essere umano in generale. [Il vampiro] si manifesta per eccellenza come il fantasma dei dubbi irrisolti, delle domande che si ripresentano, dei lutti non elaborati, dei fardelli di cui l'uomo non riesce a sgravarsi» (Di Maria-Giacalone-Cottone 2008: 57 e 62). Delle tre devianze, solo il vampiro incorpora tratti sociali tipicamente pertinenti dell'uomo civile: la coltivazione, la religione, un sistema organizzativo e di potere, un sistema di norme e valori, mezzi e scopi integrati in un contesto di sapere (lo schema AGIL di Talcott Parsons) e forme di razionalità consapevole. Allora, il vampirismo, rispecchiando i tratti della civiltà, non è una devianza, se non in quanto configurazione culturale innovativa, cioè in quanto condivisione di mete culturali, ma un rifiuto dei mezzi istituzionali per il raggiungimento di queste (per metterla nei termini del funzionalismo di Robert King Merton).

Un testo "vampirico" dovrebbe quindi rispecchiare queste caratteristiche e trasformare ciò di cui si nutre, cioè dovrebbe alterare le culture nella loro continuità. Da una parte realizzare un oggetto nuovo, dall'altra modificare la collocazione, la forma e lo statuto dei vari oggetti assimilati, cioè alterare una produzione culturale già esistente affinché mantenga tali alterazioni.

Inoltre, per essere *vampiro*, un testo dovrebbe poter slegare i lettori dai testi ai quali questi erano vincolati prima che il vampiro si manifestasse per diffondere il proprio morbo contagioso.

Alla luce di ciò, bisogna notare che nella letteratura non si avvistano testi che rispecchino tali caratteristiche, neanche tra quelli dedicati ai vampiri (o, almeno, non vi sono ricerche svolte in questa direzione). Da *The Vampyre* (Polidori 1819) alla saga di Darren Shan (2000-2004) si narrano le gesta, i misfatti, gli amori, i dolori, etc. dei malinconici e crudeli signori della notte e si è anche creata una precisa e forte iconografia, nonché una tassonomia¹³ di questi personaggi. Quindi esiste una cultura *sui* vampiri, ma senza trasformazioni nei registri linguistici, sintattici e, più generalmente, estetici – anzi, l'uso della lingua nei romanzi di genere è sempre al passo con i tempi e di stampo "commerciale". Tanto meno si può dire che la letteratura *sui* vampiri abbia modellato una forma di pen-

13 A tale riguardo cito ancora l'indirizzo Internet www.vampiri.net/tipo_ix.html.

siero. Anche le espressioni delle culture gotica e *dark*, benché derivino parecchi dei rispettivi tratti salienti dalla rappresentazione stereotipa del vampiro, si riducono spesso a meri fenomeni di costume o, comunque, di ghetizzazione, invece che di contagio. Manca, insomma, una cultura letteraria di vampiri o, meglio, *vampira*.

Con “testi”, però, oltre a denotare l’ambito della scrittura, si connota anche, più generalmente, l’ambiente del discorso e della parola, cioè del pensiero (poiché non ci sarebbe parola senza pensiero e poiché la parola serve a organizzare il pensiero). Allora è da rilevare che, per certi aspetti, le logiche contemporanee che possono risultare vampiriche sono quelle dei *reality show* e dei giochi a premi televisivi: le alleanze che si tessono con giorni di cooperazione, per essere disfatte non appena una defezione può garantire un avanzamento di posizione o l’eliminazione di qualche scomodo alleato/avversario, si sviluppano secondo il principio del parassitismo inscritto in un orizzonte di sopravvivenza che, in un sistema di potere in perenne mutamento, vede la ragione coinvolta nell’individuazione dei mezzi necessari al raggiungimento di determinati scopi (tutti elementi rintracciabili nella prima tabella, alla riga V). Qui le contaminazioni sono continue, come le mutazioni e le permutazioni dei raggruppamenti; le coppie e le alleanze si modificano quotidianamente a seconda dell’influenza o forza di contagio che i giocatori riescono ad esercitare gli uni sugli altri; si attraggono alleati in funzione del proprio “mordente” e li si sfrutta, li si dissangua al limite del possibile per tradirli in funzione della propria “fame di fama”.

Logiche che, come nota Bauman (2002/2003: 49-61), si riflettono sulle relazioni sociali quotidiane e che, ovviamente, trovano terreno fertile nei vasti campi dell’economia, veri domini dei moderni vampiri: dalla *guerrilla marketing*, alle strategie di comunicazione virale (per instillare gusti e comportamenti consumisti), al mercato delle risorse umane (dove si passa dallo statuto di dipendenti a quello di stockati/coltivati), ai parchi-buoi dei piccoli azionisti, ai giochi del potere politico/economico che raggruppa partiti per gestire i voti degli affiliati, fino alla religione del marchio (che gode dell’adorazione da parte dei propri consumatori).

Anche il digitale, in qualche suo particolare epifenomeno (forse ancora non manifestatosi), potrebbe rivelarsi un’autentica forma di vampirismo.

Le comunità dell’*open software* si avvicinano al tipo della società di vampiri, infatti qui si slegano (o si tenta di slegare) gli utenti del *software* proprietario (Microsoft, Adobe, Mac, etc.) dal sistema commerciale per attirarli nel sistema a codice libero, nel *wiki*¹⁴, dove non solo è possibile modificare i contenuti culturali meme per meme (*layout*, interfacce, funzioni, etc.), ma è possibile anche modificare assi informativi (singoli *software*) per rimetterli in circolazione in modo da alterare l’in-

14 «Un *wiki* è un sito web, (o comunque una collezione di documenti ipertestuali) che può essere modificato dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che ne hanno accesso» (da Wikipedia, <http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki>).

tera struttura del sistema (i rapporti e le abitudini della comunità). Il limite di queste comunità è che gli utenti dell'*open source* possono manipolare solo i materiali a codice aperto, quindi possono eseguire solo operazioni di mero cannibalismo. È pur vero, però, che in questi ambienti nascono e operano gli *hacker*, i *phreaker*, gli *sniffer*, i *cracker*, etc., che lavorano principalmente sulla manipolazione del *software* proprietario con lo scopo di renderlo disponibile e riutilizzabile, come un pasto comune, come Dracula che rimedia il cibo per le tre vampiresse che abitano nel suo castello, come Lestat de Lioncourt insegna i vari modi in cui sfamarsi ai propri discepoli Louis e Claudia¹⁵, come veri vampiri.

Bibliografia

Arcangeli Massimo, *Giovani scrittori, scritture giovani. Ribelli, sognatori, cannibali, "bad girls"*, Roma, Carocci, 2007a.

Arcangeli Massimo, *Lingua e identità*, Roma, Meltemi, 2007b.

Baudrillard Jean, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 2002 (orig., 1976).

Bauman Zygmunt, *La società sotto assedio*, Roma-Bari, Laterza, 2003 (orig., 2002).

Binotto Marco, *Pestilenze*, Roma, Castelvechi, 2000.

Brodie Richard, *Virus della mente*, Salerno, Ecomind, 2000 (orig., 1996).

Burroughs William, *Nova Express*, Carnago (Varese), Sugarco, 1994 (orig., 1964).

Dawkins Richard, *Il gene egoista*, Milano, Arnoldo Mondadori, 1995 (orig., 1976).

Deleuze Gilles, *Che cos'è un dispositivo?*, Napoli, Cronopio, 2007 (orig., 1989).

Di Maria Franco-Giacalone Serena-Cottone Marco, *Il mito del vampiro*, in *Psicologia contemporanea*, n. 207, Firenze-Milano, Giunti, 2008, pp. 57-62.

Frazer James G., *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e la religione*, Torino, Bollati Boringheri, 1990 (orig., 1922).

Heath Chip-Bell Chris-Sternberg Emily, *Emotional Selection in Memes: The Case of Urban Legends*, in *Journal of Personality and Social Psychology*, n. 81, 2001, pp. 1028-1041; disponibile presso l'indirizzo Internet www.sscnet.ucla.edu/anthro/bec/papers/Heath_Emotional_Selection.pdf.

Introvigne Massimo, *La Stirpe di Dracula*, Milano, Arnoldo Mondadori, 1997.

King Stephen, *Salem's Lot*, New York, Doubleday, 1975.

Lévi-Strauss Claude, *Il pensiero selvaggio. Alla scoperta della saggezza perduta*, Milano, il Sag-

15 Rice (1976/2005).

giatore, 2003 (orig., 1962).

Mereghetti Paolo, *Il Mereghetti. Dizionario dei film 2006*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2005.

Polidori John, *The Vampyre*, in *The New Monthly Magazine*, London, Colburn, april 1819.

Presket Prest Thomas, *Varney the Vampyre; or, the Feast of Blood*, London, 1847; disponibile presso l'indirizzo Internet <http://etext.lib.virginia.edu/toc/modeng/public/PreVarn.html>.

Rice Ann, *Intervista col vampiro*, Milano, TEA, 2005 (orig., 1976).

Rice Ann, *The Vampire Chronicles*, 10 voll., New York, Knopf, 1976-2003.

Shan Darren, *The Saga of Darren Shan*, 12 voll., New York, HarperCollins, 2000-2004.

Stoker Bram, *Dracula*, Milano, Longanesi, 1976 (orig., 1897).

Teti Vito, *La melanconia del vampiro*, Roma, ManifestoLibri, 2007.

Wolf Leonard, *Introduzione*, in Stoker (1897/1976: 9-18) (orig., 1975).

Zerzan John, *Primitivo attuale. 5 saggi sul rifiuto della civiltà*, Viterbo, Nuovi Equilibri, 2004 (orig., 1988).