

El rumor de las sombras. *Vampyr*, de Carl Theodor Dreyer  
Eduardo A. Russo  
Arkadin (N.º 14), e065, 2025. ISSN 2525 085X  
<https://doi.org/10.24215/2525085Xe065>  
<https://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/arkadin>  
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata  
La Plata. Buenos Aires. Argentina

# EL RUMOR DE LAS SOMBRAS

*Vampyr*, de Carl Theodor Dreyer

**The Whisper of Shadows**

*Vampyr*, by Carl Theodor Dreyer

EDUARDO A. RUSSO | [earusso@fba.unlp.edu.ar](mailto:earusso@fba.unlp.edu.ar)

Instituto de Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL), Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Recibido: 28/07/2025 | Aceptado: 18/08/2025

## RESUMEN

El artículo analiza la radical experiencia de *Vampyr*, el primer film sonoro dirigido por Carl T. Dreyer, como pieza fronteriza y experimental, que tiende un puente entre el cine silente y un tratamiento fundacional de los materiales sonoros que explora el potencial de la voz humana, de la música y de los efectos de sonido. Trascendiendo las concepciones usuales del cine parlante de los primeros años, y aprovechando las condiciones abiertas por una transición formal y tecnológica, más condiciones de producción atípicas, *Vampyr* se postula como una película dotada de una extrema dimensión exploratoria, que la convierte en una experiencia visionaria.

## PALABRAS CLAVE

cine; sonido; experimental; géneros cinematográficos

## ABSTRACT

This article examines the radical experimentation of *Vampyr*, Carl T. Dreyer's first sound film, as a boundary-pushing and experimental work that bridges silent cinema and an innovative treatment of sonic materials—radicalizing the powers of voice, music, and sound effects. Transcending conventional approaches to early sound film and capitalizing on the possibilities opened by formal and technological transition—along with atypical production conditions—*Vampyr* emerges as a film of extreme exploratory dimension, rendering it a visionary cinematic experience.

## KEYWORDS

film; sound; experimental; film genres



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución-  
NoComercial-CompartirIgual 4.0  
Internacional

«- ¿Usted lo oyó?

- Sí, el niño.

- No hay niño aquí.

- Pero, los perros...

- Aquí no hay niños ni perros.»

Diálogo entre el médico y Allan Gray, en *Vampyr* (1932)

«*Vampyr* permanece para mí como el más sonoro de los films»

Jean-Marie Straub

## UNA TRANSICIÓN TURBULENTA

Durante largo tiempo, las historias del cine solían localizar el pasaje del cine silente al sonoro en un punto de quiebre. De acuerdo con ese criterio, hace casi un siglo se produjo un sismo: la crisis del sonido. Pero hace ya cuatro décadas, gracias a distintas corrientes historiográficas, nuevas teorías y atentos análisis, a los que luego se sumó el ascenso de los *sound studies*, esa presunta ruptura pasó a ser percibida como un riquísimo período de cambio, complejo y prolongado, que abarcó al menos un lustro. Durante esa transición las películas fueron más o menos parlantes, más o menos portadoras de sonido sincronizado, más o menos integradoras de una experiencia audiovisual metamórfica. Lejos de ser ocasión de ruptura y hasta de posible decadencia del cine, como lo consideraron no pocos durante demasiado tiempo, el de esos primeros años treinta fue un período enrarecido, de notable experimentación y de hallazgos insólitos, que no fueron a la zaga del frenesí inventivo de los años veinte.

Algunos cineastas que maduraron su estilo en el silente pasaron al sonoro como notables innovadores. Alfred Hitchcock con *Blackmail* (1929), Fritz Lang con *M* (1930) o Howard Hawks con *Criminal Code* (1930) reinventaron su puesta en escena, ahora visual y sonora, y lanzaron al lenguaje cinematográfico hacia una inmersión espectatorial y una complejidad sin precedentes. Para otros la transición fue más trabajosa: John Ford no disimulaba su incomodidad ante la incorporación del sonido en *The Black Watch* (1929) por el lugar forzado, de convidados de piedra, que asumían los parlamentos imbuidos de teatralidad, mientras que Charles Chaplin, el más reticente entre los grandes, prefirió aguardar una década hasta ingresar al sonoro con *The Great Dictator* (1940).

En esta tan desafiante como rica fase transicional, destaca una pieza de primordial rareza, que en ese tránsito del mudo al sonido parece haber reinventado el territorio del cine. *Vampyr* (1932) de Carl Theodor Dreyer, es todo lo contrario a una experiencia tentativa o incipiente, fue antecedido por nueve memorables films mudos del danés. Fue un film de atípica producción, independiente, financiado por un mecenas y filmado en Francia. En su accidentado estreno fue un rotundo fracaso, sus negativos de imagen y sonido se perdieron y fue recuperado en copias dispersas, a veces incompletas, hasta que durante las últimas décadas ha vivido sucesivas restauraciones a partir de los materiales disponibles, no todos similares, en las distintas lenguas en que circuló. Para su aniversario número noventa, una nueva restauración que reunió el trabajo de una década entera, ha lanzado a *Vampyr* a una nueva e inquietante forma de vida, como conviene al tipo de sujeto que menta su título. Esta *Standard Edition* fue lanzada en Blu-ray y hasta tuvo su estreno en salas, permitiendo apreciar intacto su poder de fascinación (Dreyer, 2022). Examinaremos aquí el film a partir de las tres tradicionales dimensiones en que acostumbramos pensar las bandas sonoras, para examinar punto por punto su extrañeza, atendiendo a sus usos de la voz, la música y los ruidos. Surge, en este acercamiento, un cuerpo de particular consistencia, que proviene de una concepción integral de la experiencia sonora y sus relaciones con el campo de lo visible en el cine.

## EL HILO DE LAS VOCES

En los años de ascenso del sonoro se debatió cómo designar a este nuevo tipo de películas. Muy pronto, hablar de *talkies*, películas parlantes, fue lo usual. El habla sincronizada era en efecto la marca absoluta de lo nuevo en un cine que había vivido con música en sala el período anterior, y no pocas veces, con más o menos sofisticados y habituales efectos de sonido producidos en vivo. Pero el poder de la voz que parecía provenir de cuerpos visibles introdujo un elemento fundamental de presentificación. Comencemos, pues, acercándonos a *Vampyr* en tanto film parlante, una rarísima *talkie*, cuyos diálogos más que escasos y que enrarecen, más que ayudan, a la comprensión de su historia, convocan una extrañeza esencial.

Con *La pasión de Juana de Arco* (1928) Dreyer había extremado al cine como lenguaje visual, a partir de su exploración exhaustiva de los rostros humanos extendidos, a cortísima distancia, en la superficie de la pantalla, como si fueran paisajes. Pero siendo un film silente, los carteles con los diálogos requerían una voz imaginada hasta lo alucinatorio en las tribulaciones de su heroína. En *Vampyr* se oyen voces, sus personajes hablan, y oírlos es un acontecimiento. Entre la pluralidad de las experiencias sonoras, la detección de una voz asume un protagonismo fundamental, adquiriendo la dimensión de un llamado, una irresistible propuesta de relación a ser aceptada o rechazada, pero cuya cualidad la distingue radicalmente del resto: «... en el cine no hay sonidos en los que se incluye, entre otros, la voz humana; hay voces, y todo lo demás» (Chion, 2004, p. 17). *Vampyr* es la demostración palmaria de esta condición. La voz es aquí ante todo una extraña emisión sonora, antes de que sea posible descifrar en ella lo codificado por una lengua. Es materia significante de la presencia de un cuerpo emisor, y que a través de ella manifiesta una presencia convocante. *Vampyr* nos deja oír el mismo proceso de construcción de un film parlante.

En los momentos en que *Vampyr* fue filmada, varias industrias cinematográficas habían optado por filmar versiones simultáneas en distintas lenguas. Aprovechando los recursos de los estudios, distintos equipos técnicos y artísticos realizaban en los decorados sus propios rodajes sincronizados día a día. Uno de los casos más recordados, y temáticamente cercano al film que nos ocupa, fue el de *Drácula* (1930), filmado por Tod Browning por las mañanas para audiencia angloparlante y por las tardes por George Melford, con su crew hispanoparlante. Por cierto, el film de Dreyer estaba muy distante de las capacidades técnicas de un cine de estudio, y fue filmado en exteriores como una película muda. Su producción fue mucho más cercana a lo que un par de temporadas antes había sido *L'age d'or* (Luis Buñuel, 1930) o ese mismo año sería *Le sang d'un poete* (Jean Cocteau, 1932). Estos dos films también fueron productos del mecenazgo de los vizcondes de Noailles, entusiasmados con las vanguardias y el cine. En el caso de *Vampyr*, el productor fue el dandy millonario Nicolas de Gunzburg, que sustentó económicamente el proyecto con la condición de ser el protagonista de su historia, lo que consiguió, actuando bajo el nombre artístico de Julian West, para dar vida a su curioso protagonista, que en la versión alemana se llamó Allan y en la francesa e inglesa respondió al nombre de David.

*Vampyr* se filmó como una película muda y sus diálogos fueron añadidos en Berlín para realizar versiones en francés, inglés y alemán. En cierto modo fue un híbrido entre mudo y sonoro, abundan en ella carteles explicativos, que complementan los muy escasos diálogos audibles. Sus actores y actrices repetían las frases del guión en sus tres lenguas. Pero más allá de los idiomas en juego, es preciso atender cómo el habla toma cuerpo en el film. Es como si las palabras oídas fueran haciéndose un lugar en el discurso, que pasa de lo visual a lo audiovisual, enrareciendo no solamente la materialidad sonora sino también afectando, poniendo a prueba una percepción trémula. En ese sentido, hay un enfoque verdaderamente único en la estrategia seguida por Dreyer, quien se había trasladado a Gran

Bretaña para aprender *in situ* las técnicas del cine sonoro. Más allá de una política de fidelidad entre lo visible y lo audible, el enrarecimiento opera aún en los casos en que lo esperable sería la adecuación audiovisual. El primer diálogo del film entre Allan Gray y la joven y huidiza posadera que lo asiste en la entrada a la casa, se desarrolla como si el sonido de sus voces fuera una prueba, como si el cine estuviera inventando sobre la marcha esa misma posibilidad de los diálogos sincronizados. Todo ocurre como si estuviéramos asistiendo a un acontecimiento que se abre paso en el film, cargado de un sentido tan obtuso como acechante (Brock, 2021). Los diálogos parecen provenir de, o apuntar a otro lugar indefinido. Ante esos diálogos, el espectador se convierte, como esos personajes casi en trance, en un oyente mediúmnico (Toop, 2013).

Cada palabra posee un peso misterioso. Hasta un mínimo saludo parece cobrar un significado oculto y decisivo. Escuchar esos diálogos lacónicos es como asistir en tiempo real a la invención del lenguaje hablado y escuchado en un film. No hay teatralidad, sino un registro imperfecto, un sondeo a las posibilidades de voces extrañamente adheridas a esos cuerpos visibles, voces que traen mensajes desde un lugar de radical alteridad. El peso de las palabras se hace denso e inescrutable, el sentido ominoso se expande hasta en la frase más casual. Como mucho más tarde ocurriría en los films de David Lynch, el enrarecimiento de lo dicho hace que, más acá de las palabras, gane presencia la física de las voces como emanación de cuerpos espirituales, cuyo sonido remite a *otro lugar*, como una llamada de otro mundo [Figura 1].

El diálogo entre el médico y Allan Gray que ocupa el lugar del exordio de nuestro artículo, es acaso el más recordado del film. El visitante recuerda la presencia sonora de un niño y de perros, que el film no nos ha hecho oír: la información de rodaje indica que fueron filmados, aunque suprimidos de la edición final. Pero eso no impide que sean mentados en este intercambio. Esos sonidos pertenecen a una dimensión fantasmal generada por las mismas palabras. La percepción del personaje ficcional y la nuestra se ponen en tela de juicio en ese instante de vacilación. La oscilación entre lo existente, lo percibido y lo nombrado hace que *Vampyr* instale constantemente, sobre todo, una duda irremontable (Drouzy & Tesson, 1983, p.102).



Figura 1. Allan a la escucha

## LA MÚSICA DE VAMPYR: EL FACTOR ZELLER

El trabajo del compositor alemán Wolfgang Zeller es un factor crucial en la irreductible singularidad de *Vampyr*. Para entonces el autor ya había creado, entre otras, la música para el largometraje de animación *Die Abenteuer der prinzen Achmed* (Lotte Reiniger, 1926) y la rarísima «sinfonía global», derivación de las populares sinfonías urbanas de los años veinte *Melodie der Welt* (Walter Ruttmann, 1930). Pero la banda sonora que Zeller elaboró para este film compite con la extrañeza de las voces y de sus imágenes visuales.

Desde un primer momento, Dreyer había pensado a *Vampyr* como una película silente. La concepción de la música de Zeller como un *continuum* con los efectos sonoros producidos por los instrumentos de la orquesta van en un sentido radicalmente opuesto al del conocido *mickeymousing*, la correspondencia puntual entre acciones visibles y sonidos musicales que es apreciable en numerosos films de la época, no sólo en la animación de la que surge su denominación, emblemática del temprano mundo Disney. La previsibilidad mecánica de un sonido para cada movimiento en pantalla es reemplazada aquí por correspondencias equívocas, que abren a la conjunción de lo visto y oído hacia una resonancia abismal. Por ejemplo, cuatro golpes a la puerta de una recámara acompañan al giro de una llave, animado por una mano invisible. Nadie puede estar seguro de lo que ve ni de lo que oye. *Vampyr* se presenta como un cuerpo decididamente *compuesto*, formado por elementos visuales y sonoros que se afirman en conflicto, renuentes a una integración tersa. Algo cruce en la relación entre imágenes y sonidos. En otra escena célebre, un carnaval de sombras danza en un edificio vacío, al compás de una música espectral, sin cuerpos presentes que justifiquen su proyección en las paredes. El baile se hace frenético hasta que entra una anciana, la bruja vampiro, que exige que los espíritus se callen [Figura 2]. La orden es casi la de cambio de régimen, ese retorno hacia el mudo que algunos de los pasajes del film insinúan. Así avanza la película, instalándose en las orillas del silente y del sonoro, o haciendo navegar a sus espectadores por las corrientes turbulentas de ese trance del que explora las incertezas, para promover la mayor inquietud posible.

Toda ilusión de armonía audiovisual en el film es enrarecida. Hace ya casi medio siglo Jonathan Rosenbaum observaba azorado:

La banda sonora amplía la comprensión del espacio visual, no solo mediante una rica textura auditiva de diversas presencias humanas y no humanas fuera de los fotogramas, sino también contradiciendo ocasionalmente la comprensión de lo visible. Por ejemplo cabe reparar en el sonido deliberadamente incorpóreo y lejano de Gisèle que llama “¡Léone!” mientras corre en busca de su hermana. Es significativo que Straub, un cineasta con una marcada inclinación materialista por el sonido directo, haya declarado que *Vampyr*, completamente postsincronizado, sigue siendo para él “le plus sonore de tous les films” (Rosenbaum, 1976)



Figura 2. La bruja vampiro pide silencio

El compositor y director británico Timothy Brock fue el encargado de restaurar la banda sonora para la versión del film elaborada por la Cinemateca de Bologna y presentada en vivo hacia 2021. Como experiencia extendida en la frontera entre el cine silente y el sonoro, Brock está convencido que la partitura escrita por Zeller para *Vampyr* fue una influencia decisiva para la celeberrima música que Bernard Herrmann compuso para *Psycho* (Hitchcock, 1960). Desde la restauración del film, además de su edición digital y sus funciones en sala, Brock ha dispuesto una inusual forma de presentarla, de acuerdo con esa condición híbrida. La proyecta solo con los diálogos grabados del audio original, interpretando con orquesta en vivo la partitura de Zeller, así produce la música y los efectos como eventos en vivo (Brock, 2021). Zeller planteó una rara formación, con más bronces que cuerdas, un extraño saxo, un trombón con sordina, un bandoneón y numerosos instrumentos percusivos, dispuestos a generar los efectos sonoros del film, excepto los ruidos de animales, grabados por imitadores humanos y que por extensión ingresan en la banda de voces.

### RUIDOS DE OTRO MUNDO

En Berlín, Dreyer coordinó con Zeller meticulosamente la interacción de las imágenes con la música, los efectos sonoros interpretados por la orquesta y el triple doblaje de las voces. La música del alemán es impresionista en su estilo, más atmosférica que dramática, y su tono de amenaza, atenuado pero insistente, contribuye poderosamente al ambiente inquietante de la película (Tybjerg, 2021). La partitura rinde culto a la precisión, indicando, por ejemplo, exactamente en qué nota debe introducirse el título del film [figura 3].

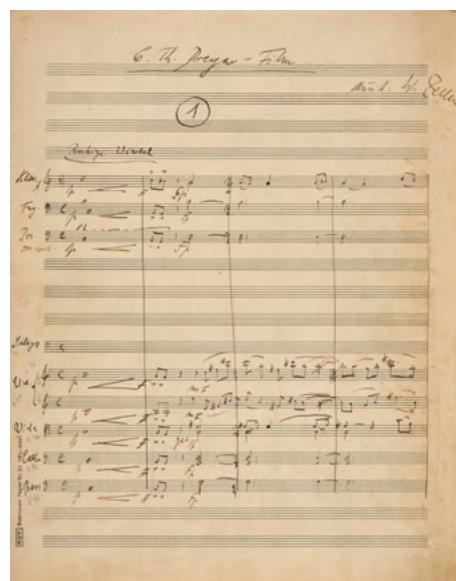


Figura 3. Página de partitura de Wolfgang Zeller

Paradójicamente, la precisión está al servicio de una correspondencia problemática entre lo visual y lo sonoro en el film. A las voces confusamente escuchadas a través de las paredes se le suman los golpes en las puertas, o campanadas que atraviesan espacios, como provenientes de un lugar incierto, sobrenatural. Es tal el desasosiego y la dubitación producidos por estas presencias inquietantes que no

solo la bruja vampiro pide silencio ante la frenética danza de las sombras, sino que varios personajes se detienen a escuchar esos signos ominosos o necesitan silencio para atender a lo que esas presencias sonoras anuncian. Entre el silencio, los ruidos acechantes y los gritos se extiende el horror del film: las violencias de las muertes son expuestas más por los alaridos desgarrados que por los cuerpos visibles, que parecen escaparse del cuadro en el instante de su aniquilación.

Uno de los momentos más espeluznantes de *Vampyr* es el de la revelación de la condición vampírica del personaje interpretado por Sybille Schmitz, una de sus dos intérpretes profesionales —el otro es Maurice Schutz, el resto fue seleccionado por su aspecto físico—. Atendida por su inocente hermana Gisèle, ella está desfalleciente, desplomada en su sillón. De pronto, su mirada se alza y enfrenta la de quien la asiste. Al girar la cabeza de Léone, su rostro muta, desde la condición exangüe y desvalida, hacia la revelación de su naturaleza vampírica. Deseo y sed de sangre se resumen en un plano tan célebre que llegó a ser una imagen obligada para la publicidad del film. Zeller sonorizó el desplazamiento de la mirada de Léone. En el momento exacto en que sus ojos cambian, puede oírse el hondo tañir de un tam tam [Figura 4]. Esa señal de contacto con una lejanía insondable transforma la condición de la víctima en inminente victimaria. Distante tanto del efecto sonoro realista como de su encauzamiento en una estructura musical, el tañido del tam tam introduce un elemento fundamental como disimulado en términos de protagonismo sonoro: lo recordado es la evidencia visible de una transformación monstruosa. Se trata de oír para mejor ver algo que se resiste a toda percepción nítida, pero que se hace arrasadora evidencia.

Aunque no fue utilizada en el film, el espíritu del *Gerauschapparat*, la caja de ruidos diseñada por el vienes Edmond Meisel en los últimos años del cine mudo se presenta en las maniobras percusivas de la orquesta de Zeller para dar presencia sonora a lo visible. Podría sostenerse que aquí, mucho antes de que cobrara forma con el término específico que apareció por primera vez en *Apocalypse Now* (Coppola, 1979), en la invención de estos eventos acústicos se verifica una concepción de diseño sonoro *avant la lettre*.



Figura 4. La mirada vampírica

## FANTASMAS EN LOS CONFINES DE LA ESCUCHA

Valiosos estudios han analizado *Vampyr* casi plano por plano, pero casi siempre enfocando su narración y su desconcertante lenguaje visual, como si se tratase de un film mudo (Bordwell, 1981; Drouzy & Tesson; Rudkin, 2007). El magnetismo de sus imágenes visuales ha dejado esperando por décadas un escrutinio minucioso de su construcción sonora. Las recientes experiencias de restauración han ampliado la escucha de *Vampyr* no sin perplejidad, para reparar en la fundamentación sonora de su excepcional rareza (Tybjerg, 2021; Autelitano & Cavazza, 2021; Brock, 2021).

En otro de los pasajes más perturbadores del film, el protagonista asiste a una experiencia de desdoblamiento. Mientras su cuerpo permanece en reposo, su alma recorre los territorios dominados por la bruja vampiro. En cierto momento, advierte que su cuerpo yace en un ataúd. Entonces, su percepción se desplaza hacia el interior para asistir a los aprontes de su entierro desde la pequeña ventana vidriada del féretro. Los tornillos al ajustar la tapa del ataúd suenan como un cascanueces, mientras las campanas tañen acompañando el tránsito hacia su tumba [Figura 5].

La relación de este pasaje con un punto de vista dividido entre las dos identidades del mismo personaje y tendido entre dos mundos, el de los vivos y el de los muertos, se traslada a los espectadores que deben *dejarse llevar* en un viaje cuya fatalidad se impone. La lucha en *Vampyr*, señala Guillermo del Toro en el audio de comentario de la *Standard Edition* (Dreyer, 2022), no es por la supervivencia de los cuerpos, sino por la salvación o la perdición de las almas. El clímax y el desenlace de *Vampyr* no son menos extraños que el resto de su transcurso. Contrariando los códigos usuales, la eliminación del vampiro no se produce en la confrontación final. El ritual de la estaca reduce a la bruja vampiro a un esqueleto, pero aún pulula el médico malvado, como portador de un mal tanto más siniestro por pertenecer a una oscuridad humana. Léone ha sido liberada del poder de la bruja, aunque Dreyer muestra su alivio de forma tan equívoca como inquietante, en un reposo inmóvil que se parece demasiado a un final exangüe.



Figura 5. El doble sueño de la muerte

Gisèle y Allan atraviesan el agua a ciegas, en un bote, llaman con sus voces buscando una lejana respuesta del barquero que los espera en la orilla. Mientras tanto, el médico sucumbe, encerrado en el depósito de un molino, asfixiado por la harina producida por las ruedas que cae como una incesante cortina sobre él, hasta taparlo por completo. Las voces de la pareja se expanden en una suerte de limbo sonoro entre la niebla, y contrastan con la trepidante maquinaria del molino, hasta que un ahogado grito final, más animal que humano, marca el instante de la muerte del villano y el estruendo de los engranajes se detiene.

La pareja ha sido salvada por una voz que los devolvió a la orilla de los vivos. Pero ese escape final no implica una victoria definitiva, el mundo de los muertos sigue allí, sin dudas en las tumbas acechan otros vampiros por salir. Del mismo modo, la inquietud no nos abandona en el final de *Vampyr*. Su exigencia es tanto la de aguzar la mirada ante los signos visuales del mal en las tinieblas, como la de afinar una escucha abierta al rumor de los espectros que aún convoca de manera impar.

## REFERENCIAS

- Cineteca de Bologna (2021). *Vampyr, Catálogo Il Cinema Ritrovato 2021*.
- Autelitano, A. y Cavazza, A., (ed.), (2021). *Una esperienza sonora. Vampyr*. Cineteca de Bologna. <https://cinetecadibologna.it/distribuzione/approfondimento/unesperienza-sonora-vampyr/>
- Il catalogo della XXXV edizione del Cinema Ritrovato è un progetto editoriale della Fondazione Cineteca di Bologna.
- Bordwell, D. (1981). *The Films of Carl Theodor Dreyer*. UCLA Press.
- Brock, T. (2021). *Incontri sul restauro. Restoring Wolfgang Zeller's score for Vampyr*. Cineteca di Bologna. Auditorium DAMSLab <https://www.youtube.com/watch?v=q2uPhEu-3Ww>
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Cátedra.
- Dreyer, C. T. (2022) [1932]. *Vampyr* 90th. Anniversary. Eureka Entertainment. Masters of Cinema Series [película].
- Drouzy, M.y Charles, T. (1983). *Carl Th. Dreyer. Ouvres cinématographiques 1926–1934*. Cinémathèque Française.
- Rosenbaum, J. (1976). *Vampyr*. Daily Archives. January 10, 2025. Monthly Film Bulletin, #511, August. <https://jonathanrosenbaum.net/2025/01/10/>
- Rudkin, D. (2005). *Vampyr*. BFI Film Classics.
- Toop, D. (2013). *Resonancia siniestra. El oyente como medium*. Caja Negra.
- Tybjerg, C. (2021). The psychological horror of Dreyer's *Vampyr*, *Sight & Sound*. BFI.