



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
LINHA DE PESQUISA: ANÁLISE DA IMAGEM E DO SOM (AUDIOVISUAL)

**GRAMÁTICA MIDIÁTICA DO MEDO:
A LINGUAGEM DO “REAL” NO
HORROR ARTÍSTICO AUDIOVISUAL.**

Guilherme Reis

Niterói, Rio de Janeiro.
2011

**GRAMÁTICA MIDIÁTICA DO MEDO:
A LINGUAGEM DO “REAL” NO
HORROR ARTÍSTICO AUDIOVISUAL.**

Guilherme Barbosa Reis da Silva

Dissertação apresentada ao Curso de
Pós-Graduação em Comunicação Social
da Universidade Federal Fluminense,
como requisito parcial para obtenção do
Grau de Mestre. Área de Concentração:
Análise da Imagem e do Som
(Audiovisual)

Orientador Prof. Dr^a. MARIANA BALTAR

Niterói, Rio de Janeiro
2011

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

S??? REIS, Guilherme.

Gramática midiática do medo:A linguagem do “real” no horror artístico Audiovisualumo do tempo aos modos de consumo da experiência / Guilherme Barbosa Reis da Silva. – 2011.

??? f. ; il.

Orientadora: Mariana Baltar.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) –
Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e
Comunicação Social, 2011.

Bibliografia: f. ???-???

1. Medo 2. Cultura Midiática do Medo. 3. Horror artístico.
4. Audiovisual. 5. Linguagens autorizadas a falar do “real”.

I. Baltar, Mariana. II. Universidade Federal Fluminense.
Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD ???.???

**GRAMÁTICA MIDIÁTICA DO MEDO:
A LINGUAGEM DO “REAL” NO
HORROR ARTÍSTICO AUDIOVISUAL.**

Guilherme Barbosa Reis da Silva

Dissertação apresentada ao Curso de
Pós-Graduação em Comunicação Social
da Universidade Federal Fluminense,
como requisito parcial para obtenção do
Grau de Mestre. Área de Concentração:
Análise da Imagem e do Som
(Audiovisual)

Aprovado em de de 2011

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a. Mariana Baltar– Orientadora
UFF

Prof^ª. Dr^a. Vera Foillan de Figueredo
PUC-RJ

Prof^ª. Dr^a. Ana Lucia Enne
UFF

Niterói, Rio de Janeiro
2011

Dedico este trabalho a meus pais-amigos: Nazão e Célio, que transformam meus
sonhos distantes em realidade

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal Fluminense.

Ao ProUni pelo apoio à pesquisa.

À orientadora Mariana Baltar que contribuiu para meu desenvolvimento intelectual e transformou o medo apenas em objeto de estudo

A minha Chiquita Lu que me aturou com paciência budista e esteve ao meu lado literalmente em todos os momentos

Aos meus primos, sobretudo Tatá e Xandão, que atravessaram distâncias temporais e espaciais, mas mantiveram contato comigo o tempo todo... As ligações e trocas de e-mails tornaram-me mais forte para enfrentar as barreiras.

A o Zílhão, o intelectual, o rabujento, o pessimista mais engraçado que entrou na tela desta dissertação, pela leitura cuidadosa na revisão deste trabalho.

Aos meus amigos mestres nesta jornada de dois anos: a “viajante” Pri (Priscila Azeredo) e ao Tchê Trilegal Henrique Reichelt.

A minha família de amigos “Quintal” que compreendeu minha ausência, mas se irritou com a falta de meus berros na mesa de bar.

A Tia Sid que desde meus doze anos traz alegria diária a minha casa.

A minha vó e personagem Chica; e a vó Bazinha que deve estar sorrindo do outro lado da tela.

A sorte de ter em duas pessoas, Nazão e Célião, uma obra completa: pais, companheiros, leitores, críticos... Amigos.

A os amigos e familiares — Ted, Leozinho, Caju, Luís (Piegas), Johnny Boy, De-Para, Gueth, Da Mattas, Dropei, Marcinho, Aline, Monique Nóbrega, Dedé, Lulu, Vitão, MalhaJu, Júlio César, Pit, ao primo Marcelão, Cristhian, e ao casal Fabinho e Pave — que próximos ou distantes fizeram parte da tessitura deste trabalho.

RESUMO

O medo, a emoção-choque que acompanha a trajetória do homem é a força-motriz que conduz este trabalho. O medo motiva manifestações artísticas nos campos da literatura, das artes plásticas e do audiovisual. Para tentar compreender o medo, o medo no horror artístico, a cultura do medo, a cultura midiática do medo e as representações da realidade, este trabalho se vale de ideias que propiciam um diálogo interdisciplinar sobre as várias acepções do medo e da mídia no tempo e no espaço. Inserido em tempo de hipermodernidade, **Gramática midiática do medo: a linguagem do “real” no horror artístico audiovisual** elege como objeto de estudo e de análise, três obras audiovisuais identificadas como exemplares do cinema do medo: *Eu sou a lenda* (**I’m a legend**, 2007), de Francis Lawrence; *Diário dos mortos* (**Diary of the dead**, 2007), de George A. Romero e *Quarentena* (**Quarantine**, 2008), de John Erick Dowdle. Nessa conjuntura este estudo orbita sobre a mídia — representada, particularmente neste trabalho, por jornalismo televisivo, documentários, vídeos profissionais e amadores postados na Internet — e sua ação conectada com a gramática do medo, encontrada em vários gêneros e aplicada, aqui, no horror artístico audiovisual. Tal gramática pode ser dividida em duas subcategorias: a **gramática tradicional do medo** e a **gramática midiática do medo**, que possuem características comuns e específicas, na medida em que a última, embora busque “legitimar o real” por meio de linguagem midiática, está apoiada num repertório de regras provenientes da primeira.

Palavras-chave: Palavras-chave: 1. Medo 2. Cultura Midiática do Medo. 3. Horror Artístico. 4. Audiovisual. 5. Linguagens Autorizadas a Falar do “Real”.

Orientadora: Mariana Baltar

Mestrando: Guilherme Reis (Guilherme Barbosa Reis da Silva)

ABSTRACT

REIS, Guilherme. **Media grammar of fear: the language of the ‘real’ in artistic audio-visual horror**. Rio de Janeiro (Niterói), Brazil, 2011. 152f. ? Dissertation (M.A. in Communication) Fluminense Federal University, Rio de Janeiro (Niterói), 2011.

Fear, the shock of emotion which accompanies the trajectory of men, is the driving force of this work. Fear stirs artistic forms in the fields of literature, fine arts and audio-visual. Seeking to comprehend fear, as in artistic horror, in a culture of fear, a media culture of fear and its representations of reality, this work draws upon ideas which can propitiate an interdisciplinary dialogue on the many connotations of fear and media across time and space. Pertaining to a time of hypermodernity, this dissertation denominates **Media grammar of fear the language of the ‘real’ in artistic audio-visual horror**, and selects as its object of study a group of three audio-visual works which have been identified as exemplars of horror cinema: **I’m a legend**, 2007, by Francis Lawrence; **Diary of the dead**, 2007, by George A. Romero and **Quarantine**, 2008, by John Erick Dowdle. Within such conjuncture, this study gravitates around media — as represented, particularly, by these page-screens — through television journalism, documentaries, professional and amateur videos posted on the Internet —, and its agency as related to the Grammar of fear, which is found amidst a variety of genres and applied to artistic audio-visual horror. This grammar may be divided into two subcategories: the **traditional Grammar of fear** and the **media Grammar of fear**, with both possessing common as well as specific characteristics, inasmuch as the latter, though aimed at ‘legitimising the real’ through the language of media, is rooted on a repertoire of rules ultimately drawn from the former.

Keywords: 1. Fear. 2. Media Culture of Fear. 3. Artistic Audio-visual horror. 4. Audio-visual. 5. Media Grammar of fear.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	A janela de esquina do meu primo (Ilustração de Daniel Bueno)	11
Figura 2	Quadro <i>O Grito</i>	23
Figura 3	Sombra da imagem de Nosferatu no filme <i>A sombra de um vampiro</i> (<i>Shadow of the Vampire</i>).....	54
Figura 4	Foto da personagem de Michael no filme <i>Halloween</i>	84
Figura 5	Frame do filme <i>A noite dos mortos-vivos</i>	86
Figura 6	Frame do filme <i>A Bruxa de Blair</i>	108

SUMÁRIO

RESUMO	vii
ABSTRACT	viii
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	ix
INTRODUÇÃO	11
1 O HOMEM E O MEDO	23
1.1 Semântica do Medo	23
1.2 O medo e suas raízes etnocêntricas.....	45
2 A GRAMÁTICA DO MEDO: DA MATRIZ LITERÁRIA ÀS NARRATIVAS	
AUDIOVISUAIS.....	54
2.1 Faces da gramática do Medo	54
2.2 O corpo propagador de horror	60
2.3 Horror: da matriz literária ao audiovisual.....	63
2.4 O medo vem de fora — o cinema do medo no período da Guerra Fria.....	76
2.5 <i>Slasher</i> : a vizinhança do medo	84
2.6 Os zumbis de George Romero: do inimigo distante para o corpo próximo, do reconhecido	86
3 O CENÁRIO REAL E DIEGÉTICO DA PROPAGAÇÃO VIRAL	94
3.1 A propagação do “vírus” do medo.....	94
3.2 O audiovisual sob o olhar da Gramática midiática do medo	108
3.2.1 Eu sou a lenda	118
3.2.2 Quarentena	123
3.2.5 Diário dos mortos.....	127
CONCLUSÃO.....	135
REFERÊNCIAS	139
ANEXO A - Ficha Técnica do Filme <i>A noite dos mortos-vivos</i>	147
ANEXO B - Ficha Técnica do Filme <i>Eu sou a lenda</i>	148
ANEXO C - Ficha Técnica do Filme <i>Quarentena</i>	149
ANEXO D - Ficha Técnica do Filme <i>Diário dos mortos</i>	150

INTRODUÇÃO



Figura 1: A janela de esquina do meu primo (Ilustração de Daniel Bueno)
Fonte: HOFFMAN, 1822

A ERA DA INFORMAÇÃO E A CULTURA MIDIÁTICA NAS TELAS

Quem quer que controle a mídia e as imagens controla a cultura.
Allen Ginsberg

Na história das relações entre a natureza e a sociedade, o desenvolvimento de técnicas e de tecnologias sempre deu suporte para construção do espaço de vivência do homem, que, entretanto, foi tecido em ritmo lento, até o advento da Revolução Industrial, no século XVIII.

Milton Santos (2002) sedimenta a compreensão desse processo causador de grandes transformações nos lugares e na cultura, ao elaborar os conceitos de meio natural, meio técnico e meio técnico-científico-informacional, sendo os dois últimos produzidos pela evolução tecnológica gerada ao longo de três revoluções industriais, que criaram redes intermodais de circulação, novas redes de informação, “aceleraram” o tempo e reduziram a distância.

A partir das últimas décadas do século XX, uma série de inovações tecnológicas concede o tom para a gestação do meio técnico-científico-informacional, no interior do qual ocorre uma verdadeira revolução no campo da informação, de acordo com Milton Santos:

Neste período, os objetos técnicos tendem a ser ao mesmo tempo técnico-informacionais, já que, graças à extrema intencionalidade de sua produção e de sua localização, eles já surgem como informação; e, na verdade, a energia

principal de seu funcionamento é também a informação. Já hoje, quando nos referimos às manifestações geográficas decorrentes dos novos progressos, não é mais do meio técnico que se trata. Estamos diante da produção de algo novo, a que estamos chamando de *meio técnico-científico-informacional*. (SANTOS, 2002, p. 238).

Os grandes avanços tecnológicos, que atingem setores ligados aos transportes, à biotecnologia, à robótica, à nanotecnologia e, principalmente, à telemática (consequência do desenvolvimento das telecomunicações e da sua ligação com a informática) criaram condições para formação de uma interada estrutura econômico-social de escala planetária, um *admirável mundo novo* no qual informação é a palavra-chave.

O desenvolvimento dos meios de comunicação, desde a invenção da prensa manual por Gutenberg até os mais avançados e recentes tipos de comunicação eletrônica — TV a cabo, telefones celulares, *smartphones*, câmeras portáteis, *tablets*, ferramentas destacadas nas redes sociais —, contribui e vem contribuindo para o surgimento e a formação das sociedades modernas e hipermodernas, fundadas na produção de bens materiais e na informação. Assim, os meios de comunicação de massa instauram uma nova forma de se fazer cultura, introduzindo a produção em série — inclusive de obras audiovisuais — dentro de um modelo industrial, com mensagens que atingem públicos cada vez maiores.

A cultura, entendida como o conjunto de valores, crenças, costumes e significados partilhados e/ou compartilhados pelos grupos sociais, vai sendo intensamente transformada sob a égide dos meios de comunicação de massa. A produção e a veiculação de mensagens, em alta velocidade, plasmam uma cultura da mídia centrada na imagem e dirigida para uma sociedade midiática. A noção tradicional de cultura, de certa forma, perde legitimidade para uma nova noção de cultura mediada pelos *mass media* dentro do contexto de hipermodernidade¹.

¹ Sobre o surgimento e as características da hipermodernidade Lipovetsky e Charles afirmam: “A partir dos anos 1980 e (sobretudo) 1990, instalou-se um presentismo de segunda geração, subjacente à globalização neoliberal e à revolução informática. Essas duas séries de fenômenos se conjugam para ‘comprimir o espaço tempo’, elevando a voltagem da lógica da brevidade. A sociedade hipermoderna se apresenta como a sociedade em que o tempo é cada vez mais vivido como preocupação maior[...]. A hipermodernidade não se confunde com um ‘processo sem sujeito’: ela segue de mãos dadas com a ‘tomada de palavra’ a auto-reflexividade, a crescente conscientização dos indivíduos, está paradoxalmente acentuada pela ação efêmera da mídia. De um lado, sofrem-se cada vez mais as limitações do tempo desabalado; de outro, avançam a independência individual, a subjetivação das orientações, a introspecção. É preciso representar a hipermodernidade como uma metamodernidade à qual subjaz uma crono-reflexividade.” (62-72)

Nesse sentido, observa Manuel Castells (2002) que a revolução tecnológica de grande escala, que atingiu e vem atingindo as telecomunicações e a informática, torna a cultura cada vez mais mediada e influenciada por essa revolução:

Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, às próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. No momento em que redigo esse novo sistema ainda não está totalmente instalado, e seu desenvolvimento acontecerá em ritmo e distribuição geográfica irregulares nos próximos anos. No entanto, é certo que se desenvolverá e abarácará pelo menos as atividades dominantes nos principais seguimentos da população de todo planeta. Ademais, ele já existe, de modo fragmentado, no novo sistema de mídia, nos sistemas de telecomunicações que se alteram rapidamente, nas redes de interação já formadas na Internet, na imaginação das pessoas, nas políticas dos governos e nas pranchetas dos escritórios das empresas. O surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura. (CASTELLS, 2002, p.414).

O quadro de mudanças anunciado acima afeta não só a produção e a transmissão de cultura, mas também confere um novo olhar sobre a imagem em um mundo cada vez mais mediado por imagens. Para Baudrillard (1991), a imagem simula a realidade ausente que tem sua imaterialidade transformada em mercadoria e torna-a tão significativa, quanto à própria mercadoria, que tem sua materialidade transformada em imagem por meio do audiovisual.

O ritmo célere dos avanços tecnológicos aplicados às velhas e às novas mídias produz uma associação, quase natural, entre cultura, comunicação e imagem:

A cultura contemporânea é, em muitos aspectos, uma cultura da imagem. E a cultura midiática é o âmbito em que as imagens ganham hoje maior efetividade, de modo que estes dois domínios merecem ser pensados conjuntamente. Entre eles, a temática da visibilidade, emerge com destaque na medida em que, num mundo incessantemente mediado por imagens, a visibilidade torna-se um valor que atesta legitimidade, dignidade e autenticidade às existências e experiências. Mais uma vez não se trata de uma visibilidade qualquer, mas sim da visibilidade midiática, a qual se afirma como uma condição privilegiada de existência, experiência ou cidadania que a mídia é suposta a garantir. (MÉDOLA; ARAÚJO; BRUNO, 2007, p. 13).

As ondas sucessivas de inovações tecnológicas, enunciadas acima, que vêm ocorrendo desde as últimas décadas do século XX, particularmente as projetadas nos transportes e nas telecomunicações, produziram e produzem dois tipos de espaço: o real e o virtual. A universalização da informática e da notícia em rede propagada nas últimas décadas concede a expressividade à virtualização, que passa a coexistir com a própria realidade de forma íntima e justaposta:

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo, corrente e um terceiro, filosófico. O fascínio suscitado pela “realidade virtual” decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma *atualização*. O virtual encontra-se antes de concretização efetiva ou formal. No sentido filosófico, o virtual é, obviamente, uma dimensão muito importante da realidade. Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade — enquanto a “realidade” pressupõe uma efetivação material, uma presença tangível. A expressão “realidade virtual” soa então como um oxímoro, um passe de mágica misterioso. Em geral, acredita-se que uma coisa deve ser ou real ou virtual, que ela não pode, portanto, possuir as duas qualidades ao mesmo tempo [sic]. (LÉVY, 1999, p. 47).

O espaço real é definido por fronteiras e por coordenadas geográficas demarcadas concretamente e, também, por compressão do espaço-tempo que, de acordo com Harvey (1993), afeta, sobremaneira, a própria cultura e a relação do indivíduo com o lugar de vivência.

Após três mil anos de explosão por meio de tecnologias fragmentárias e mecânicas, o Mundo Ocidental está implodindo. No decorrer das eras mecânicas, estendemos nossos corpos no espaço. Hoje, passado mais de um século de tecnologia eletrônica, estendemos o nosso próprio sistema nervoso central num abraço global, abolindo, no tocante ao nosso planeta, tanto o espaço como o tempo. (HARVEY, 1993, p. 264-265).

No espaço real, conectado em rede, é possível intensificar os fluxos de capitais, mercadorias e informações, além de vivenciar deslocamentos físicos, em grande velocidade, para qualquer lugar do mundo e estabelecer contato direto, face a face.

O espaço real existe imbricado com o ciberespaço², que é um espaço virtual, imaterial, e nessa condição, é desterritorializado, ou seja, não ostenta coordenadas geográficas, nem possui fronteiras realmente definidas. Sua “concretude” é estabelecida por meio de interfaces, isto é, de aparatos materiais (computador, *smartphones*, *tablets* e outros) que possibilitam a ligação entre o mundo real e o universo da informação digital. Essa ligação é realizada por sujeitos conectados na rede mundial de computadores, que, sem necessidade de deslocamento físico, articulam os dois espaços, o real e o virtual, e partilham uma experiência espaço-temporal. Essa rede, tornada possível pelas novas tecnologias de informação, possibilita o desenvolvimento de

² “A palavra ‘ciberespaço’ foi inventada em 1984 por Willian Gibson, em seu romance de ficção científica *Neuromancer*. No livro, este termo designa o universo das redes digitais [...]. Existe hoje no mundo uma profusão de correntes literárias, musicais, artísticas e talvez até política que se dizem parte da ‘cibercultura’. Eu defino o ciberespaço como o *espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores*. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização.” (LÉVY, 1999, p. 92)

relações entre pessoas as quais, a um só tempo, transitam entre o espaço real e virtual, situação destacada em *Diário dos Mortos*, um dos filmes, objeto de análise desta dissertação.

A comunicação em rede, resultante do aperfeiçoamento dos meios de comunicação de massa, não só transforma o ambiente e o habitat das metrópoles, igualando-as na aparência e nos serviços como também gera uma compressão do espaço-tempo, irradiando mensagens/imagens que ultrapassam facilmente as fronteiras cada vez mais porosas dos Estados. Os meios de comunicação de massa alimentam a cultura da mídia, difundem costumes, formas de comportamento, modos de vida e hibridizam elementos da cultura erudita com elementos da cultura popular.

A atuação da mídia tem poder de influenciar a cultura, modelar valores de comportamento e propiciar novas visões de mundo e, em consequência, afetar o cotidiano do indivíduo. Em *A cultura da mídia* (2001), Douglas Kellner atesta que:

A cultura, em seu sentido mais amplo, é uma forma de atividade que aplica alto grau de participação, na qual as pessoas criam sociedades e identidades. A cultura modela os indivíduos, evidenciando e cultivando suas potencialidades e capacidade de fala, ação e criatividade. A cultura da mídia participa igualmente desses processos, mas também é algo novo na aventura humana. As pessoas passam um tempo enorme, ouvindo rádio, assistindo à televisão, frequentando cinemas, convivendo com música, fazendo compras, lendo revistas e jornais, participando dessas e de outras formas de cultura veiculadas pelos meios de comunicação. Portanto, trata-se de uma cultura que passou a dominar a vida cotidiana, servindo de pano de fundo onipresente e muitas vezes de sedutor primeiro plano para o qual convergem nossa atenção e nossas atividades, algo que, segundo alguns, está minando a potencialidade e a criatividade humana. (KELLNER, 2001, p.11).

Segundo o raciocínio de Kellner a mídia faz parte da vida das pessoas. Quando se concede extrema relevância a um ato de violência, quando se espetaculariza o violento, o esdrúxulo, efeitos colaterais podem ser gerados. O espetáculo midiático de violência e de exceções ajuda a nutrir a cultura do medo, e, muitas vezes, atraem a audiência. A “violência” tanto está no massacre num Shopping Center como está num desastre de avião ou de trem em que há muitas vítimas. Sua veiculação midiática pode deixar a audiência emocionada, consternada, mobilizada, em pânico.

A vida documentada, mobilizada e veiculada pela mídia, em alguns casos, acirra a cultura do medo. Por exemplo, o atentado no Instituto Columbine, — ocorrido em 20 de abril de 1999, no Condado de Jefferson, Colorado, Estados Unidos —, onde os estudantes Eric Harris e Dylan Klebold atiraram em colegas e professores. Segundo divulgação midiática, os jovens assassinos vestiram-se com roupas semelhantes às das

personagens do filme *Matrix* (**The Matrix**, 1999), de Andy Wachowski e Larry Wachowski. Após quatro anos, surgem dois filmes cujo tema é o massacre de Columbine: *Tiros em Columbine* (**Bowling for Columbine**, 2002), de Michael Moore e *Elefante* (**Elephant**, 2003) de Gus Van Sant. Dos Estados Unidos ao Brasil, aproximadamente dez anos depois, tragédia semelhante ocorre em abril de 2011, em Realengo, subúrbio da cidade do Rio de Janeiro. Wellington Meneses de Oliveira assassinou doze alunos, feriu outros onze e depois se suicidou na Escola Municipal Tasso da Silveira. Tal acontecimento insere-se aqui, como exemplo da conexão feita pela mídia da maneira pela qual a propagação midiática dos atentados de *Columbine* e de *11 de Setembro de 2001* pode reverberar na atitude de atores sociais com desvio de comportamento como Wellington. Segundo o *site* do jornal O Globo, em matéria publicada no dia 7 de abril de 2011, Wellington, em um perfil supostamente atribuído a ele, na rede social *Orkut* teria postado a seguinte frase: "Nem estou chorando, apenas me preparando para uma chacina que irei fazer no colégio que fui 'bulinado'. Em breve teremos um documentário estilo Columbine nas telinhas nacionais. Aguardem..." Segundo a empresa de serviços *online*, Google, "é impossível falsificar a data de postagem da mensagem e, portanto, o texto realmente foi publicado uma semana antes da tragédia."

11 de Setembro de 2001: data-marco na vida de Wellington, na época com treze anos. Seu primo atesta que o ataque terrorista nas torres gêmeas causou impacto no adolescente. Ele falava em "jogar um avião no Cristo Redentor e até treinava com um jogo de computador que ensinava como pilotar um avião", segundo reportagem do jornal O Dia, publicada em 8 de abril de 2011. Sobre a possível influência da linguagem midiática sobre o comportamento das pessoas Kellner comenta:

A cultura da mídia põe à disposição imagens e figuras com as quais seu público possa identificar-se, imitando-as. Portanto, ela exerce importantes efeitos socializantes e culturais por meio de seus modelos de papéis, sexo e por meio das várias 'posições de sujeito' que valorizam certas formas de comportamento e modo de ser enquanto desvalorizam e denigrem outros tipos. (KELLNER, 2001, p. 307).

Dia *11 de Setembro de 2001*, às 8 horas e 46 minutos, o voo 11 da *American Airlines* atingiu a Torre Norte do *World Trade Center*, a partir desse momento, os aparatos audiovisuais voltam-se, em tempo real, para documentar o que acontecera. Aproximadamente 17 minutos depois, o voo 175 da *United Airlines* choca-se com a Torre Sul. Ao vivo, em escala planetária, milhões de espectadores constataam a

vulnerabilidade da superpotência militar.³ O conjunto de atos difundido pela mídia como terrorista propaga o medo e alimenta a cultura do medo, não só no país atingido, mas em todo o mundo. Inocula-se o vírus do medo por meio de registros midiáticos, oficiais e amadores, que vão ser incorporados à gramática do medo. Captura de imagem e som de maneira amadora por câmera portátil, telefone celular, *smartphone*; filmagem tremida, câmeras de segurança, cobertura de telejornais com frenética edição de imagens são elementos da mídia assimilados pela ficção como forma de tornar críveis as obras audiovisuais, rotulada, neste trabalho, de **gramática midiática do medo**. *E se de fato isso acontecesse, a mídia trataria dessa forma, com essa linguagem?*

Embora esses elementos supracitados já fossem usados por filmes produzidos na segunda metade do século XX, só a partir do início do século XXI que se torna mais frequente a agregação da linguagem midiática para conceder o verniz do “real” às obras audiovisuais. A difusão midiática do “pesadelo global do terrorismo” afeta a produção planetária audiovisual. Por tal razão, a visibilidade do atentado de *11 de Setembro de 2001* funciona, nesta dissertação, como um marco histórico que sinaliza a incorporação da linguagem midiática televisiva e eletrônica à gramática do medo, na produção de obras audiovisuais, que têm nesses elementos suporte significativo, tais como as que são objetos de análise neste trabalho: *Eu sou a lenda (I’m a legend, 2007)*, de Francis Lawrence; *Diário dos mortos (Diary of the dead, 2007)*, de George A. Romero e *Quarentena (Quarantine, 2008)*, de John Erick Dowdle⁴.

No contexto da sociedade do espetáculo, as imagens, ao vivo e repetidas à exaustão do atentado de *11 de Setembro de 2001*, imprimem-se nas mentes dos espectadores, tanto na escala do indivíduo quanto na escala da sociedade e acirra a cultura midiática do medo:

Foi dito que o terrorismo se tornara global, mas a verdadeira descoberta é que se tornaram globais muitos pesadelos e muitas fantasias paranóicas. E, se a globalização da psicopatologia é verdadeira, isso significa que — pelo menos sob esse aspecto — a psique individual tende a regredir para uma psicologia coletiva uniforme, planetária. Uma parte do nosso funcionamento mental pessoal e cotidiano deixa-se contaminar [propagação viral], perigosamente, pelas camadas mais profundas e arquetípicas do inconsciente. O resultado perturbador, em qualquer caso, é que perdemos confiança no nosso funcionamento psíquico — nossa percepção da realidade. (ZOJA, 2003, p. 37-38).

³ O voo 177 da American Airlines manobrado por sequestradores atingiu o Pentágono às 9 horas e 37 minutos e o quarto e último voo, 93 da United Airlines, também sob o controle dos sequestradores, caiu em uma área rural perto de Shanksville, Pensilvânia, às 10 horas e 3 minutos; muitos acreditam que o alvo seria a sede do Congresso dos Estados Unidos ou a Casa Branca.

⁴ Muitas vezes, as referências aos três filmes, objeto desta dissertação, serão feitas apenas pelos seus títulos, em português, no Brasil.

A partir de *11 de Setembro de 2001*, data em que as torres gêmeas e o prédio do Pentágono foram atingidos, outro medo se agrega aos já existentes: o medo onipresente e onisciente que irrompe no território norte-americano. A cultura midiática do medo acirra-se nos Estados Unidos. Se o território visto como o mais protegido do mundo está sujeito à violação, o medo e a insegurança propagam-se além do território norte-americano.

Em todos os casos de apelo midiático, os meios de comunicação mantêm o público em estado de alerta, tanto para conseguir o pico de audiência, como para clamar por justiça. A imagem do avião, chocando-se com as torres do World Trade Center, foi repetida inúmeras vezes nos telejornais de todo o mundo, e de certa forma, torna-se imagem-ícone do terrorismo globalizado, capaz de mostrar a fragilidade da até então “invulnerável” potência norte-americana. O “vírus” do medo do terrorismo contamina habitantes de diferentes latitudes e longitudes. A possibilidade de um ataque terrorista paira no ar, mesmo quando há garantia de segurança máxima. A derrubada das torres gêmeas, de certa forma, deixa o mundo em estado de vigília. A imagem do terrorismo causa horror, desperta o medo e todos os sentimentos e ações que constituem a semântica do medo.

O medo contemporâneo que o Ocidente tem do Oriente, intensificado pelo atentado de *11 de Setembro de 2001*, em Nova Iorque —, segundo a mídia, ideologicamente afinado com o fundamentalismo islâmico — não seria resultado desse processo secular fundado em preconceitos e em estereótipos?

Apoiado na interdisciplinaridade e inserido em tempo de hipermodernidade, **Gramática midiática do medo: a linguagem do “real” no horror artístico audiovisual** elege como objeto de estudo e de análise, algumas obras audiovisuais compreendidas como produtos da cultura de massa: *Eu sou a lenda*, *Quarentena*, e *Diário dos mortos*. Tais obras, identificadas como exemplares do cinema do medo, foram produzidas pós-impacto do atentado de *11 de Setembro de 2001* acontecimento que avivou a irradiação do medo dentro e fora do território dos Estados Unidos, inclusive o medo de raízes etnocêntricas, nutrido no desprezo à alteridade, na intolerância, na crença de que as diferenças culturais servem mais a guerra do que a paz.

O fenômeno da cultura de massa — surgido no contexto da modernidade, expandido na segunda metade do século XX, e aperfeiçoado na globalização hipermoderna, produzida pela Revolução Técnico-Científica — foi primeiramente concretizado graças ao desenvolvimento do sistema de comunicação de *media*. A

expressão *mass media* começou a ser utilizada nos Estados Unidos, depois da Segunda Guerra Mundial, para explicar o processo de difusão massiva de mensagens de fácil decodificação, por meio de veículos como cinema, rádio e televisão. Mensagens dirigidas, principalmente, à população urbana sensível aos hiperestímulos gerados por ondas sucessivas de inovações e invenções tecnológicas.

Segundo o sociólogo espanhol Manuel Castells (2002), a difusão da televisão nas três décadas do pós-guerra plasma uma nova galáxia de comunicação, uma vez que a Galáxia de Gutenberg, fundada no homem gráfico, é substituída gradativamente por uma galáxia eletrônica, sustentada por sociedades em redes interativas.

A cultura de massa, fortalecida após a Segunda Guerra Mundial, veiculada pelos *mass media*, atinge grandes platéias, faz parte da sociedade industrial e transforma a cultura em mercadoria. Cultura pensada como mercadoria é conceituada pelos teóricos da Escola de Frankfurt de indústria cultural. Os *media*, pela sua amplitude, pelo seu caráter de comunicação imediata, revolucionam a cultura e difundem seus produtos para diversas regiões do planeta.

Dessa forma, ao observar as obras imersas na lógica da mercadoria, que o pós-modernismo abrange em diversos campos da arte, é possível constatar que muitas delas foram concebidas como uma reação às formas estabelecidas pelo “modernismo canônico dominante que conquistou as universidades, os museus, a rede de galerias de arte e as fundações.” (JAMESON, 1993, p. 26) O pós-modernismo⁵ adota perspectiva que não só valoriza as manifestações artísticas, identificadas com a cultura popular e/ou cultura de massa — histórias em quadrinhos, cliques de *rock*, filmes hollywoodianos de segunda categoria e a chamada subliteratura com seus livros de biografia popular, seus romances góticos, policiais, de aventura, de ficção científica e de horror — como produz obras híbridas que incorporam as narrativas e as características enquadradas na produção cultural afinada com a estética da sociedade de consumo, antes desprezada pelos acadêmicos da modernidade.

⁵ Segundo Jameson (1997, p. 13-14) “o pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre. É o mundo mais completamente humano do que o anterior, mas é o mundo no qual a ‘cultura’ se tornou uma verdadeira ‘segunda natureza’. De fato, o que aconteceu com a cultura pode muito bem ser uma das pistas mais importantes para se detectar o pós-moderno: uma dilatação de sua esfera (a esfera da mercadoria), uma aculturação do real imensa e historicamente original [...]. Assim, na cultura pós-moderna, a própria ‘cultura’ se tornou um produto, o mercado tornou-se seu próprio substituto, um produto exatamente igual a qualquer um dos itens que o constituem: o modernismo era, ainda que minimamente e de forma tendencial, uma crítica à mercadoria e um esforço para forçá-la a se autotranscender. O pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias como processo.”

O resultado de um processo, ainda em curso, iniciado no século XVIII, está configurado na formação de um mundo globalizado com uma economia-mundo que vem incorporando, praticamente, todos os povos e continentes da superfície terrestre nos fluxos mercantis e nos circuitos de investimentos centralizados nos países tecnologicamente mais desenvolvidos.

Nesse movimento a Terceira Revolução Industrial, desencadeada nas últimas décadas do século XX, tece o meio técnico-científico, sustentado por um ciclo de inovações no campo da tecnologia de ponta — biotecnologia, informática, automação e robotização da produção — que capitania uma verdadeira revolução nas telecomunicações, com o surgimento de novos bens de consumo, como computadores pessoais, *tablets*, TV a cabo, telefones celulares, cinema e TV em 3D, e intensifica os fluxos internacionais de capitais, mercadorias, serviços e pessoas.

O gênero de horror vem revelando grande apelo de mercado, desde o ciclo da *Universal Pictures* iniciado na década de 1930 até o quadro de produção contemporânea, revitalizado na cinematografia de países como a Espanha, o Japão, a Coreia do Sul, a Tailândia e, novamente, os Estados Unidos.

Nesta dissertação, será analisado como a linguagem midiática — autorizada a falar do real — influencia as narrativas de ficção de horror audiovisual, formando assim o que será chamado doravante de **gramática midiática do medo**. Para tentar compreender o medo, o medo no horror artístico, a cultura do medo, a cultura midiática do medo e as representações da realidade, este trabalho se vale, dentre outros, dos discursos de Jean Delumeau (2009), Noël Carroll (1999), Yu Fu Tuan (2005), Ignacio Ramonet (2002), Zygmunt Bauman (2008), Tzvetan Todorov (1981), Michel Foucault (1987), Barry Glassner (2003), Douglas Kellner (2001), Manuel Castells (1999), Beatriz Jaguaribe (2007), Angel Gomes Rivero (2009), cujas ideias propiciam um diálogo interdisciplinar sobre as várias acepções do medo e da mídia no tempo e no espaço. O exposto nos parágrafos anteriores, inclusive neste, apresenta o contexto em que a pesquisa se insere.

Nessa conjuntura este estudo orbita sobre a mídia e sua ação — representada, particularmente neste trabalho, por jornalismo televisivo, documentários, vídeos profissionais e amadores postados na Internet — e está em conexão com a gramática do medo, encontrada em vários gêneros e aplicada, aqui, no horror artístico audiovisual. Tal gramática pode ser dividida em duas subcategorias: a **gramática tradicional do medo** e a **gramática midiática do medo**, que possuem características comuns e

específicas, na medida em que a última, embora busque “legitimar o real” por meio de linguagem midiática, está apoiada num repertório de regras provenientes da primeira.

A dissertação será formulada em quatro capítulos. O primeiro – **O homem e o medo** – começa destacando a presença do medo na história do homem. Trabalha-se a ideia da semântica do medo, quando essa emoção-choque é desencadeada por e em diferentes situações: angústia, temor, pavor, horror. Na segunda parte do primeiro capítulo, intitulado **O medo e suas raízes etnocêntricas**, é discutida a visão etnocêntrica da “nossa” cultura relacionada à cultura do “outro” e de que maneira essa relação gera preconceitos e, de certa forma, o medo recíproco da cultura do “outro”.

O segundo capítulo — **A gramática do medo: da matriz literária às narrativas audiovisuais** — será dividido, com finalidade didática, em seis partes, assim denominadas: *Faces da gramática do medo*, *O corpo propagador de horror*, *Horror: da matriz literária ao audiovisual*, *O medo vem de fora — o cinema do medo no período da Guerra Fria*, *Slasher: a vizinhança do medo* e *Os zumbis de George Romero: do inimigo distante para o corpo próximo, do reconhecido*.

Logo no início é esboçada uma linha curvilínea no tempo com idas e voltas a determinados momentos do processo de construção da gramática do medo: a literatura gótica, fantástica, grotesca; o expressionismo alemão; os ciclos da *Universal*, *RKO* e *Hammer*; o subgênero slasher e os zumbis de Romero. Essas manifestações artísticas estão agregadas à **gramática tradicional do medo**, mas nela não se fecham, estão porosas a novas contribuições, e essas advêm da linguagem midiática legitimada a falar do real. Nessas reflexões, a linguagem midiática outorgada a falar do real — telejornal, documentário, gravações de vídeos profissionais ou amadores postados na rede (Internet) e outros — integra-se à **gramática tradicional do medo** e forma o que é aqui chamado de **gramática midiática do medo**, nas obras audiovisuais do horror artístico. Um pouco mais adiante, focaliza-se o corpo que se movimenta no audiovisual e que provoca sentimento de repulsa, medo, horror. Daqui para frente este capítulo explica e contextualiza, no tempo e no espaço, as manifestações que, do final do século XVIII até o início do século XXI, edificaram os pilares da gramática do medo, com especial iluminação sobre os zumbis audiovisuais, criados por George Romero, personagens que perambulam trôpegos pelas três obras analisadas nesta dissertação. Essas criaturas, personagens do imaginário fantástico, se equilibram entre o real, o insólito e o possível e podem ser previsíveis ou não pela ciência. Elas se fazem críveis, nos filmes objetos de análise, por meio da **gramática midiática do medo**.

No terceiro capítulo — **O cenário real e diegético de propagação viral** — pelo cenário real e diegético de propagação viral, deambulam essas personagens do interstício que despertam o medo em áreas rurais, estradas e metrópoles hipermodernas. Estas últimas são vigiadas e providas por tecnologias de proteção e de controle, capazes de captar imagens, de transmitir pânico e de contaminar, com o “vírus” do medo, espectadores plugados ao audiovisual. Esses hiperespaços urbanos reais ou ficcionais, monitorados pela mídia, servem para proliferação do “vírus” do medo, pois neles muitas pessoas se (co)movem com o que acontece nas cercanias e/ou nas telas.

As megalópoles norte-americanas são cidades-cenário que servem tanto de anfiteatro para o ataque de *11 de Setembro de 2001* como para as cenas dos filmes-objeto de análise deste trabalho: Nova Iorque (*Eu sou a lenda*, 2007), Los Angeles (*Quarentena*, 2008) e transitando em território que se estende de Chicago a Pittsburg no *road movie*, (*Diário dos mortos*, 2007).

Esses filmes entram em cena, ainda no terceiro capítulo, para que se estabeleça um debate entre os autores — pilares deste trabalho —, e as várias leituras teóricas e audiovisuais lançadas sobre essas obras durante os diferentes momentos de absorção, reflexão e análise do/pelo pesquisador. Diálogos desses filmes foram transcritos com vistas a exemplificar tanto o entrecruzamento das gramáticas do medo, tradicional e midiática, quanto o endosso da apropriação que a última faz das representações midiáticas do real, alinhavando flashes do real ao ficcional e, até mesmo, dobrando um sobre o outro sob visões estéticas conjugadas do diretor e do editor e de outros profissionais envolvidos na criação audiovisual.

1 O HOMEM E O MEDO

Na história das coletividades, os medos se modificam,
mas o medo permanece.

Jean Delumeau

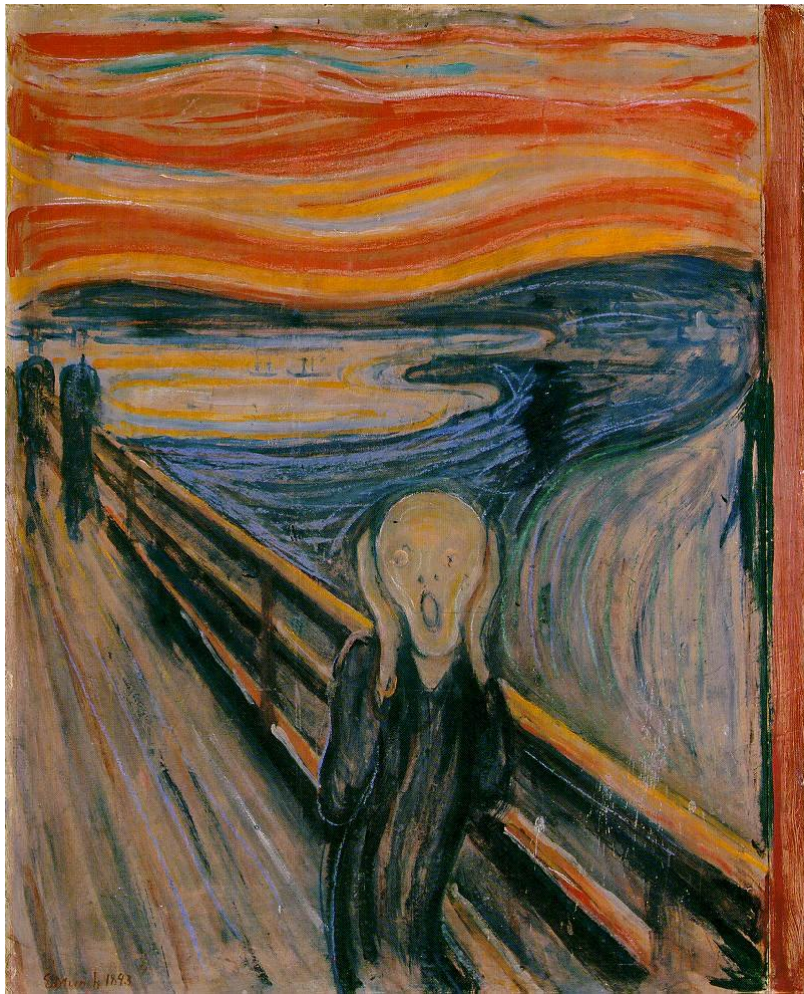


Figura 2: Quadro *O grito*
Fonte: MUNCH, 1893

1.1 Semântica do medo

Tanto na escala individual quanto na escala coletiva da sociedade, o medo vem acompanhando a trajetória do homem num *continuum* que se estende de um imemorial tempo dominado pela magia e simbolizado pelas histórias contadas em torno das fogueiras à contemporânea hipermodernidade edificada e alimentada pela incessante

inventividade da ciência e da tecnologia, que, tantas vezes, atualiza as fantasias de outrora e atrai um novo público.

O medo migra de uma manifestação artística para outra, o que mostra seu poder de expressão e de sedução. Repaginado, filmado, fotografado, “clipado”, mixado, em 3D, com novas linguagens e roupagens, com cenário e personagens contextualizados na dinâmica do agora dirigido ao público das megalópoles globalizadas, acostumado com o mundo em tempo real e virtual, receptivo aos hiperestímulos que advêm de todas as partes e que, muitas vezes, trazem os medos de sempre, registrados e conceituados por autores, cujas contribuições advêm de saberes de diferentes campos do conhecimento.

Se diversos saberes contribuem para levantar o inventário do medo, não há como correr de definições providas dos lexicólogos, profissionais da língua cujo ofício é descobrir novas palavras e novos sentidos para as que já existem. Em suma, cabe a eles a função de atualizar a palavra no tempo, no texto e no contexto em que aparecem. Nem sempre as acepções fornecidas pelos dicionários são tão elucidativas quanto se deseja. O medo é um sentimento recorrente na vida do homem. Como vocábulo, ele provém do latim *metus* us., ideia de 'medo'. Apresenta diferentes sentidos: 1. Sentimento inquietante que se tem diante de perigo ou ameaça; fobia; pavor; terror. 2. Ansiedade diante de uma sensação desagradável, da possibilidade de fracasso etc. Receio; temor. 3. Atitude covarde; poltronaria: fugir por medo de apanhar; perturbação advinda da ideia de um perigo real, aparente ou virtual; e/ou da

presença de alguma coisa estranha ou perigosa; pavor, susto, terror. Apreensão. Receio de ofender, de causar algum mal, de ser desagradável. Gestos ou visagens que causam susto⁶.

O medo é um sentimento complexo vislumbrado por artistas e cientistas como objeto de estudo para compreender os afetos que esse sentimento reverbera no ser humano. Entre esses estudiosos do medo e do universo que a ele se associa, podem ser alinhados Barry Glassner (2003), Jean Delumeau (2009), Noël Carroll (1999), Yu Fu Tuan (2005), Zygmunt Bauman (2008), cujas ideias propiciam um diálogo interdisciplinar sobre as várias acepções do medo no tempo e no espaço, particularmente seu efeito e presença nas obras audiovisuais, nesta dissertação.

⁶ Há, neste parágrafo, verbetes extraídos de dois dicionários: Caldas Aulete, Aulete digital. Disponível em: <<http://www.auletedigital.com.br/download.html>>, acesso em 10 de março de 2010, e de Antônio Houaiss. Disponível em < <http://www.dicionariohouaiss.com.br/instituto.asp>>. Acesso em 10 de março de 2010.

Parte da sensação humana de medo relaciona-se ao desconhecido. O ser humano é da infância à velhice um eterno temente. Criança, por exemplo, tem medo da escuridão, da solidão, da noite e da ausência da figura protetora, normalmente, representada pela mãe: a criança teme os medos que o adulto suscita nela. O adolescente, porque em fase de transição, teme o julgamento alheio, a sua própria inconstância, a chegada da “maturidade”. O adulto teme o desemprego, a decepção amorosa, o futuro, a exclusão, Deus, a ausência de Deus, o diabo, a morte. Esses medos foram arrolados por fases etárias, mas eles podem ser cambiantes, e não estão, necessariamente, colados ao indivíduo por faixas de idade. Todos têm medo: diferentes tipos de medo, medo de tudo, medo até do medo de não ter medo: afobia. São tantas fobias que cercam o homem, que há lista sobre elas em dicionários, enciclopédias e em compêndios psiquiátricos. E a enumeração não se esgota. A cada dia um medo irrompe de uma situação nova.

Se a modernidade se expressa e se traduz principalmente no espaço urbano, plasmado e melhor definido a partir da Primeira Revolução Industrial (século XVIII), o processo de urbanização — que atinge a humanidade desde a introdução da máquina na produção de bens — gera determinados tipos de medo que alcançam, no âmbito individual e coletivo, os atores sociais situados na teia de relações que constituem o tecido urbano moderno e hipermoderno.

A tipologia do medo, originada nas até então acanhadas cidades dos séculos XVIII e XIX, as quais vivenciaram a experiência industrial e suas consequências, acompanha a evolução tecnológica que produz o atual meio técnico-científico-informacional⁷ e se faz presente nas metrópoles, megacidades e megalópoles do século XXI. Medo da rua: medo da multidão. Medo da velocidade dos novos veículos: medo de atropelamentos de bondes e automóveis, medo de acidentes de aviões que chegam à cidade e dela partem. Medo de acidentes provocados por explosões em bueiros que dão acesso aos sistemas de gás e luz; medo da queda de fios da rede elétrica e de objetos que caem dos arranha-céus. Medo das novas tecnologias que capturam imagens: medo da “magia” contida nas primeiras fotografias e nas imagens emanadas da tela nas primeiras sessões de cinema. Medo de lugares da cidade interditados pela violência: favelas,

⁷ Considerando as relações entre a sociedade e a natureza, Milton Santos elaborou os conceitos de *meio natural*, *meio técnico* e *meio técnico-científico-informacional*, este último, esboçado nas últimas décadas do século XX, a partir de um novo ciclo de inovações, cujos fundamentos repousam na velocidade da informação, nos avanços da biotecnologia, na automação e na robotização da produção, e nas descobertas de novas tecnologias para geração de energia. (ver SANTOS, 2002, p. 232-240)

periferias tomadas pelo narcotráfico e/ou pelas milícias. Medo de ruas estreitas e becos. Medo das áreas escuras da cidade. Medo de furto, de roubo, de assalto à mão armada e de bala perdida. Medo de população de rua, de pívets, de gangues, de psicopatas e assassinos. Medo de atentados terroristas: medo de homens-bomba, de carros-bomba; de bombas em prédios, em metrô, e em estações ferroviárias. Medo de doenças advindas da poluição. Medo de ser vitimado pelo sensacionalismo da mídia, medo do medo difundido pela mídia, medo da cultura do medo.

O medo está presente tanto nas sociedades tradicionais que vivem em ambientes naturais adversos, dominados pelos elementos da natureza, quanto nas complexas sociedades tecnológicas modernas, produzidas pela Terceira Revolução Industrial e que, teoricamente, dispõem de poderes para controlar a natureza.

A longa trajetória do medo, do outrora ao agora, percorre etapas que, para explicar o mundo, se deslocam da crença religiosa à racionalidade científica. Nesse percurso, alguns medos do passado foram dissipados pela ciência, enquanto outros persistem repaginados, como a ideia apocalíptica do final dos tempos em 2012 prenunciada pela profecia do calendário maia. Outros medos surgem derivados da própria ciência contemporânea que criou, por exemplo, a possibilidade de extinção da humanidade por meio de guerra nuclear e/ou bacteriológica, embora existam estudiosos do medo que, como Bauman (2008, p. 8), afirmam: “chegará o tempo do fim das surpresas, das calamidades, das catástrofes — mas também das disputas, das ilusões, dos parasitismos [...] Em outras palavras, um tempo livre de toda matéria de que são feitos os medos.”

Sensível aos sinais de perigo, equilibrando-se entre o conforto do seguro e o desconforto de paisagens hostis, reais ou introjetadas em sua mente, o homem vive e sobrevive sob a égide do medo. O homem vive sob o estigma do medo. Medo do sobrenatural: de bichos-papões, bruxas, feiticeiros, aparições, espíritos, almas, demônios, vampiros, lobisomens e mortos. Medo de situações indicativas da finitude da vida: pragas, epidemias, pandemias, doenças, hospitais, cemitérios e morte. Medo de convulsões sociais: rebeliões, revoluções, guerras e terrorismo. Medo de calamidades provocadas pela natureza ou pelo homem: tsunamis, terremotos, erupções vulcânicas, avalanches, tempestades, inundações, raios, trovões, acidentes nucleares, poluição e aquecimento global. Todos os elementos que compõem a cartografia do medo são impressos em paisagens naturais, sobrenaturais, fantásticas ou fictícias.

Para o geógrafo cultural francês Paul Claval (2004, p. 13), o termo paisagem surgiu no século XV, nos Países Baixos, sob a forma de *landskip*, e foi usado, originalmente, para a representação pictórica de sítios ao ar livre nos quais os elementos da natureza apareciam de forma destacada. Da pintura, o termo desloca-se para outros campos de representação e agrega a reflexão do homem sobre a paisagem que o envolve.

Medos vários preservados na memória do homem e na paisagem do medo da qual ele é um dos construtores. “Paisagens do medo” que, segundo Yi – Fu Tuan, professor da Universidade norte-americana de Wisconsin-Madison, “diz respeito tanto aos estados psicológicos quanto ao meio ambiente real”. São elas:

As quase infinitas manifestações das forças do caos, naturais e humanas. Sendo as forças que produzem caos onipresentes, as tentativas humanas para controlá-las são também onipresentes. De certa forma, toda construção humana — mental ou material — é um componente na paisagem do medo, porque existe para controlar o caos. Consequentemente, os contos de fada infantis, bem como a lenda dos adultos, os mitos cosmológicos e certamente os sistemas filosóficos são refúgios construídos pela mente nos quais os homens podem descansar, pelo menos temporariamente, do assédio de experiências novas e da dúvida. Além disso, as paisagens materiais de casas, campos de cultivo e cidades controlam o caos. (TUAN, 2005, p. 12).

Tuan afirma que, de maneira geral, “todas as fronteiras construídas pelo homem na superfície terrestre são uma tentativa de manter controladas as forças hostis” (Idem, Ibidem) e continua: “as fronteiras estão em todos os lugares, porque as ameaças estão em toda parte” (2005, p.13).

Florestas escuras, pântanos, montanhas, grutas, cavernas, desertos, planícies áridas e semiáridas, regiões atingidas constantemente por erupções vulcânicas, terremotos e pela velocidade dos ventos em tornados e furacões; mares, cachoeiras, regiões abissais e polares; mansões, casas mal-assombradas, prédios em ruínas, hotéis isolados, fábricas abandonadas, túneis, pontes, becos; coletivos (trem, ônibus, navio e avião) desgovernados e/ou sequestrados, cidades despovoadas por guerras ou doenças viróticas — todos esses espaços funcionam como paisagens reais e/ou cenários diegéticos do medo, que desencadeiam essa emoção-choque em personagens e espectadores. Segundo Tuan, as diferentes paisagens do medo acarretam as mesmas sensações na perspectiva da “vítima” desse sentimento.

Existem muitos tipos diferentes de paisagens do medo. Entretanto, as diferenças entre elas tendem a desaparecer na experiência de uma vítima, porque uma ameaça medonha, independente de sua forma, normalmente produz duas sensações poderosas. Uma é o medo de um colapso iminente de seu mundo e a aproximação da morte — a rendição final da integridade ao

caos. A outra é uma sensação de que a desgraça é personificada, a sensação de que a força hostil, qualquer que seja sua manifestação específica, possui vontade. (TUAN, 2005, p. 13-14).

Inúmeros filmes⁸ ilustram por meio das paisagens o contexto do medo. Entre eles, *Nosferatu, uma sinfonia de horror* (**Nosferatu, eine symphonie des grauens**, 1922), de Friedrich Wilhelm Murnau, cuja paisagem contemplada é a reconhecida hoje como clássica de filmes de horror: um castelo isolado, no alto de um penhasco, lugar de difícil acesso. O caminho para se chegar à casa do vampiro mais famoso da história do audiovisual é tortuoso, descolado da multidão da cidade, cenário que deixa a protagonista sem escapatória. Para alcançar o castelo, a viagem é longa e percorrida a charrete. A história se passa, em grande parte, na casa do “mal”, habitat do vampiro. A descoberta desse mundo pela personagem principal faz parte da trama, mesmo durante o dia o ambiente é escuro nebuloso, muito bem explorado pelo expressionismo alemão. *Nosferatu* atrai as vítimas e o espectador para sua morada. Outro exemplo é *A vila* (**The village**, 2004), de M. Night Shyamalan, ao contrário do filme de Murnau, neste filme, o cenário do medo é construído pelas próprias personagens, vítimas da violência urbana em pleno século XXI, elas montam um cenário cercado por floresta que parece ser o do século de onde a comunidade provém: XVIII. O grupo que chefia a comunidade incute no imaginário das demais personagens a floresta como paisagem do medo. Durante o filme, é alimentada a ideia de que atravessar a floresta é perigoso. Em ambos os filmes, a paisagem faz parte da urdidura do enredo: em *Nosferatu*, ela atrai as personagens; em *A vila*, as personagens vivem no limite do seguro, a um passo da Floresta — paisagem do medo.

Presente na civilização ocidental, tanto no comportamento humano, quanto em suas manifestações artísticas e estéticas, o medo durante muito tempo não foi objeto de estudo acadêmico. O ataque às torres gêmeas do World Trade Center, por exemplo, acirra o medo e a mídia propaga-o. Parte das obras audiovisuais é contaminada pelo vírus midiático do medo. Os atos rotulados pela mídia como terroristas, portanto,

[...] não só derrubaram fisicamente as torres mais altas de Manhattan, mas também destruíram um ícone do repertório de imagens da nação americana. Somente a exaltação patriótica subsequente permitiu que se reconhecesse o valor central que esse ângulo da silhueta de Manhattan,

⁸ *A travessia de Cassandra* (**The Cassandra crossing**, 1976), de George Pan Cosmatos; *O iluminado* (**The shining**, 1977), de Stanley Kubrick; *Horror em Amityville* (**The Amityville horror**, 1979), de Stuart Rosenberg; *O enigma do outro mundo* (**The thing**, 1982), de John Carpenter; *A hora do pesadelo* (**A nightmare on Elm street**, 1984), de Wes Craven; *Expresso para o inferno* (**Runaway train**, 1985), de Andrey Konchalovskiy; *O segredo do abismo* (**The abyss**, 1989), de James Cameron; *Wolf Creek* (2005), de Greg Mclean; e *Abismo do medo* (**The descent**, 2005), de Neil Marshall.

essa encarnação pujante da potência econômica e vontade de futuro, tinha adquirido na imaginação de todo um povo. Nova, aliás, foi a presença das câmeras e mídias que fizeram um efeito local tornar-se também global, transformando toda a população global em testemunhos oculares estarecidas. Talvez se pudesse falar do 11 de Setembro como o primeiro evento histórico-mundial, em sentido estrito: o choque, a explosão, a lenta implosão — tudo que irrealisticamente não era Hollywood, mas a terrível realidade ocorreu, literalmente, diante dos olhos de uma esfera pública mundial. (HABERMAS, 2006, p. 12-13)

Muito antes da eclosão do atentado de *11 de setembro de 2001*, marco da construção simbólica de uma noção de terrorismo globalizado, o terror político já pontuava em diferentes territórios do planeta, defendendo princípios religiosos, formações de Estados e nacionalidades históricas em ataques realizados, por exemplo, pelo Exército Republicano Irlandês (IRA), na Irlanda; pelo grupo separatista Pátria Basca e Liberdade (ETA), na Espanha; pelo Grupo Armado Islâmico (GIA), na Argélia; pela milícia xiita Hezbollah, na Palestina; e pela Al Qaeda, no Afeganistão. Ataques que mataram, feriram e traumatizaram populações civis e explodiram alvos militares por meio de “guerras sujas e santas” que contribuíram para irradiar o medo em escala mundial.

Nos Estados Unidos, o medo parece justificado tanto pelos episódios abaixo arrolados como também pela política externa agressiva dos Estados Unidos e pelas constantes represálias em relação a qualquer ação contrária ao seu poderio. Na década antecedente à derrubada das torres gêmeas, na nação norte-americana, ocorrem alguns ataques, entre os quais podem ser enunciados: a explosão, em 1993, atribuída a seis terroristas islâmicos, de uma bomba na garagem subterrânea de uma das torres do World Trade Center, ação que matou seis pessoas e deixou mais de 1000 feridos; a explosão, em 1995, de uma caminhonete com mais de duas toneladas de explosivos, em frente a um edifício federal em Oklahoma City, que vitimou mortalmente 168 pessoas e deixou cerca de 600 feridos, ação atribuída ao americano Timothy McVeigh; as explosões de dois carros-bomba, em 1998, em frente às embaixadas norte-americanas em Nairóbi (Quênia) e Dar es Salaam (Tanzânia), na África, nas quais morreram 258 pessoas e mais de 5 mil ficaram feridas, atentado atribuído ao grupo de Osama Bin Laden; e, em 2000, a explosão do navio USS Cole, atingido quando abastecia em Aden, no Iêmen, atentado atribuído a Al Qaeda, no qual pereceram 17 marinheiros e mais de 30 ficaram feridos.

Apesar de sua importância, durante longo tempo, o medo esteve ausente como objeto de estudo acadêmico. Essa lacuna começa a ser preenchida, na década de 1970,

pelo trabalho de Jean Delumeau, que aborda, cientificamente, essa emoção presente no comportamento humano da sociedade ocidental do século XIV ao XVIII, dentro de um contexto de produção associado à história das mentalidades. Para Delumeau (2009, p. 14), o medo esteve ausente da academia porque há “uma confusão mental amplamente difundida entre medo e covardia, coragem e temeridade”. Como esses sentimentos caminham, de certa forma, em paralelo, “por uma verdadeira hipocrisia” (Idem, Ibidem,), foram camuflados para salvaguardar a figura do herói que só podia ter e suscitar sentimentos nobres. À figura individual do nobre, eram atribuídos atos de heroicidade, coragem e valentia; na escala coletiva, aos humildes, medo, covardia e temeridade.

Ao tentar construir uma tipologia do medo, usando como referências o indivíduo e a sociedade, Delumeau (2009) situa o medo coletivo no campo da psicologia da multidão e caracteriza-o pela capacidade de influenciar coletivamente, com a perda do espírito crítico subjetivo e o desaparecimento do senso de responsabilidade pessoal. Em relação ao medo individual, o historiador francês o define como:

[...] uma emoção-choque, frequentemente precedida de surpresa, provocada pela tomada de consciência de um perigo presente e urgente que ameaça, cremos nós, nossa conservação. Colocado em estado de alerta, o hipotálamo reage mediante mobilização global do organismo, que desencadeia diversos tipos de comportamento somáticos e provoca, sobretudo, modificações endócrinas. Como toda emoção, o medo pode provocar efeitos contrastados segundo os indivíduos e as circunstâncias, ou até reações alternadas em uma mesma pessoa: aceleração dos movimentos do coração ou sua diminuição; respiração demasiadamente rápida ou lenta; constipação ou diarreia, poliúria ou anúria, comportamento de imobilização ou exteriorização violenta. Ao mesmo tempo manifestação externa e experiência interior, a emoção de medo libera, portanto, uma energia desusada e a difunde por todo o organismo. Essa descarga é em si uma reação utilitária de legítima defesa, mas que o indivíduo, sobretudo sob o efeito de agressões repetidas de nossa época, nem sempre emprega com discernimento. (DELUMEAU, 2009, p. 30-31).

Ao fazer inserção do medo no campo do controle do comportamento coletivo, vale evocar a obra *Vigiar e punir*, de Michel Foucault (1987). Nesse trabalho, o filósofo francês estuda a evolução histórica da legislação penal e os respectivos métodos e meios punitivos adotados pelo poder público para combater ou para reprimir a delinquência e a criminalidade. Segundo o autor, cada época criou suas próprias leis, instituindo e usando os mais variados processos punitivos que vão da violência física, do suplício do corpo, em espetáculos públicos, aos julgamentos modernos, nos quais “a punição vai-se tornando a parte mais velada do julgamento penal” (FOUCAULT, 1987, p. 19). O

pensador destaca também o papel das execuções públicas que funcionam como exemplos que visam evitar a repetição de práticas delinquentes ou de crimes. O Estado, apoiado no sistema judiciário, julga e executa o criminoso. O Estado mata para reduzir a possibilidade da ocorrência de novas mortes.

O medo da punição, porém, persiste nas sociedades moderna/hipermoderna como um poderoso instrumento de controle de comportamento. Nesse sentido, a modernidade não aboliu totalmente a pena de morte, a pena capital, que continua adotada em expressivo número de países espalhados pelos continentes americano, europeu, africano e asiático, sendo executada de variadas formas: enforcamento, eletrocução, fuzilamento, decapitação e lapidação ou apedrejamento.

No contexto de vigiar e punir, é expressivo destacar a ideia contida no “princípio da inspeção” de Jeremy Bentham (2000, p. 17) — filósofo utilitário do século XVIII, redescoberto por Foucault na década de 1970. Segundo esse princípio, aplicado à população carcerária, o bom comportamento dos presos seria garantido se eles se sentissem permanentemente observados, sendo que a melhor maneira de exercer essa vigilância seria pela arquitetura, concretizada na construção de uma prisão conhecida como panóptico, constituída de dois edifícios circulares concêntricos nos quais os vigiados não viam os vigias. Para Foucault, (1987, p. 180) “o panóptico funciona como uma espécie de laboratório de poder. Graças a seus mecanismos de observação, ganha em eficácia e em capacidade de penetração no comportamento dos homens.”

Atualizado, o panóptico funciona como uma metáfora, uma referência, dos sistemas sociais de controle e vigilância total presentes nas metrópoles hipermodernas. Hoje, as cidades são compostas por uma rede de olhares formada por lentes de câmeras, — braço tecnológico da autoridade — que vigiam e são instrumentos para o controle do comportamento humano nos espaços exteriores e interiores do tecido urbano. Câmeras colocadas estrategicamente na arquitetura da cidade: ao longo do traçado das ruas, nas praças, nos túneis, nos *shoppings centers*, nas lojas, nos prédios públicos e privados, nos elevadores, nos condomínios, nos estádios, nas estações ferroviárias, nos metrô e nos aeroportos.

O vigiado, mesmo que não seja observado em tempo integral, deve pensar que o é. O controle exercido pela vigilância das câmeras e o medo de ser flagrado na ilegalidade inibem, de certa forma, o delito, e reduzem o quantitativo da população que, teoricamente, sem essa observação panóptica, poderia cometer desvio de comportamento, quebrar norma social, transgredir e, conseqüentemente, seria detida,

julgada, punida e encerrada em prisões. Assim, frases como “Sorria, você está sendo filmado” presentes no cotidiano urbano — cada vez mais vigiado pelo *Big Brother* do 1984⁹, de George Orwell — podem ser entendidas como artifícios que, em nome da segurança, acarretam perda de privacidade, de individualidade.

Concomitante ao sistema panoptista de vigilância, conforme leitura de Michel Foucault do conceito de Jeremy Bentham, surge o sistema sinoptista, protagonizado pelos meios de comunicação de massa moderno que legitima poucos a vigiar muitos e a esses lega o poder de veicular o conteúdo de sua vigilância para muitos em rede, via satélite. Cabe ao sinoptismo veicular o olhar de poucos (principalmente da mídia) ao de muitos (público). Ou nas outras palavras de Thomas Mathiesen (1998, p. 62), pode “ser usado para representar a situação em que muitos focam algo comum que se encontra condensado” e a mídia espalha. Em movimento, o sinoptismo, graças às novas tecnologias, ganha outras facetas, instigadas pela própria mídia, por exemplo, fotografar alguém famoso com o seu celular e mandar para alguns sites que acolhem esse material e publicam. As ideias de Mathiesen corroboram que:

[...] não só o panoptismo, como também o sinoptismo, caracterizam nossa sociedade, e caracterizam a transição para modernidade. O conceito é composto pelas palavras gregas “syn” que remete à expressão junto ou ao mesmo tempo, e “opticon”, que, novamente, relaciona-se ao visual. [...] Assim, em todos os sentidos da palavra, podemos dizer que vivemos numa sociedade espectadora. (MATHIESEN, 1998, p. 62).

A sociedade hipermoderna é a do espetáculo e, nela, as estruturas do panóptico e do sinóptico têm papel de controle e podem ser usadas para disseminar o vírus do medo pela mídia em prol do próprio espetáculo, da audiência, como também para favorecimento do Estado e da religião.

Na política, no início da Idade Moderna, por exemplo, há uma observação feita por Nicolau Maquiavel em *O príncipe* sobre:

⁹ George Orwell (pseudônimo de Eric Arthur Blair), escritor inglês, nascido na Índia, em 1903, é conhecido, principalmente, por duas obras, ambas associadas a uma atmosfera de pesadelo. A primeira, publicada em 1945, é a fábula política *A revolução dos bichos*, sobre a criação da União Soviética num contexto que envolve o antagonismo entre os porcos Napoleão (Stalin) e Bola-de-Neve (Trotsky) e o processo de manipulação das massas representadas pelos outros animais da fazenda. A segunda, publicada, em 1949, intitulada *1984*, descreve um futuro sombrio no qual, após um conflito nuclear, o planeta é governado por três grandes Estados totalitários: **Oceania**, que domina a América e a Grã-Bretanha; a **Eurásia**, constituída pela União Soviética e o resto da Europa e a **Lestásia**, formada pelos territórios da China e do Japão. Nesse devir sombrio de liberdade negada de *1984*, a narrativa é centrada na **Oceania**, governada pelo mítico *Big Brother*, que por meio de uma espécie de televisão, que captura e transmite imagens de tudo e de todos, dia e noite, pela *teletela*. O tempo presente ratificou *1984* como a metáfora (quase) perfeita da sociedade vigiada em tempo integral.

[...] as coisas pelas quais os homens e mormente os príncipes são louvados ou censurados (num mundo de perversos, seguir a bondade leva à perdição; o príncipe tem que aprender a não ser bom em caso de necessidade). XVI - Da prodigalidade e da parcimônia (passar por liberal sem o ser, será odioso ao sobrecarregar de impostos; é melhor passar por avarento). XVII - Da crueldade e da clemência e sobre se é melhor ser amado ou ser temido (um príncipe não se deve afligir por ter fama de sanguinário e deve ser amado e temido)¹⁰.

De acordo com os princípios do escritor florentino Maquiavel, o Estado exerce o controle social sobre os seus súditos, por meio do amor ou do medo. Em caso de dúvida, o medo é o sentimento que mantém os governados sob domínio da figura que representa o Estado.

O medo atinge o indivíduo, mas é também uma construção social. A sociedade em situações de ações conduzidas pelo próprio Estado, quando este cria ou se envolve em conflitos ou “atos de guerra sem guerra declarada, desenvolvendo seu próprio tipo de terrorismo” (VIRILIO, 1984, p. 35). Dessa forma, o terrorismo de Estado¹¹ ocorre quando o Estado usa todo seu equipamento bélico, policial e repressivo, sua força desproporcional para controlar e reprimir a sociedade, a população, em contextos que privilegiam determinadas classes, partidos políticos, grupos civis ou militares. Regimes de exceção, antidemocráticos, totalitários e/ou ditaduras também governam sob o suporte do medo causando horror, temor, pavor na sociedade dominada. A história é pródiga de exemplos: o stalinismo e seus *gulags*¹²; o nazismo e seus campos de concentração e as ditaduras latino-americanas e seus órgãos de repressão enquadram-se nesse tipo especial de terrorismo.

¹⁰ Trecho copiado da internet. Disponível em: <<http://pt.shvoong.com/books/1809292-principe/>> Acesso em 7 de julho de 2010.

¹¹ Entre os casos históricos exemplares de terrorismo de Estado, nos quais essa instituição funciona como um grande agente disseminador do medo, que viola os princípios mais elementares de direitos humanos e de cidadania, defendidos por organismos e convenções internacionais, podem ser lembrados: o uso do nacionalismo para aterrorizar a população na Itália fascista, entre as décadas de 1920 e 1940; os massacres promovidos contra a comunidade judaica e contra outras minorias (ciganos, comunistas e homossexuais) na Alemanha e nos países ocupados pelo Estado nazista, nas décadas de 1930 e 1940; a perseguição e o genocídio praticado no Camboja contra segmento expressivo da população durante o governo da organização comunista conhecida como Khmer Vermelho, na década de 1970; e a imposição do regime de *apartheid* (“separação” em africâner) — que explorava, discriminava e confinava, sem direitos políticos, os negros em guetos — pelo violento aparelho estatal da África do Sul controlado pelos brancos e vigente até 1994.

¹² Gulag (sigla que em russo faz referência a Administração Geral dos Campos de Trabalho Coletivo) era o organismo que controlava os campos de concentração onde eram confinados os criminosos comuns e, principalmente, os presos políticos da União Soviética, no período pós-Revolução Socialista de 1917. Esses campos, situados em regiões distantes da Sibéria e da Ucrânia, ganharam maior destaque durante a era stalinista (1924-1956) e foram denunciados por Aleksandr Solzhenitsyn, ex-prisioneiro e prêmio Nobel de literatura, no seu livro *Arquipélago Gulag*, publicado no Ocidente em 1973.

A ilação do medo associado ao terror imanado da política aparece, em vários exemplares cinematográficos, entre eles:¹³ *História oficial* (**La historia oficial**, 1985), de Luis Puenzo que retrata a trajetória de uma “mãe da Praça de maio” durante ditadura argentina da década de 1980. A protagonista é casada com um militar e não tem noção de que o desaparecimento do próprio filho esteja associado à ditadura. A personagem não faz parte da parcela da sociedade que convive com o medo, seu despertar para tal emoção choque ocorre quando as mães de maio entram em cena. O controle social do Estado impõe-se para personagem que se vê impotente na busca do paradeiro do filho. O primeiro obstáculo está na própria casa: o marido militar faz parte da corrente do medo representada pelo Estado ditatorial. Outro exemplar com abordagem desse mesmo período é a ficção *V de vingança* (**V for vendetta**, 2006), de James McTeigue. Nele, uma das personagens principais constrói, para outra, um falso cenário de medo — representado por uma prisão — baseado no medo real. A personagem do V inverte os papéis: usa o medo de controle outorgado pelo Estado contra o próprio Estado. A narrativa do filme distingue-se de outros cuja temática é a ditadura, pois o anti-herói do filme direciona o medo para o Estado, usando armas e ideologia agressiva, fazendo a bala do medo sair pela culatra do Estado.

A Igreja Católica, primeira Instituição enunciadora do Cristianismo, para controlar o comportamento de seu rebanho de fiéis, constrói e adota um discurso regido pelo medo e pautado numa associação entre pecado e castigo, que defende a ideia de que a prática do pecado exclui a alma da imortalidade, isto é, da vida depois da morte — do reino de Deus. Em *O pecado e o medo*, obra que aborda a culpabilização no ocidente pelo viés religioso, Delumeau ensina:

Esse discurso religioso seguia a linha de uma tradição ascética. Mas ligava-se também a duas outras afirmações continuamente repetidas, sob as quais *o medo no Ocidente* colocou toda a sua ênfase. A primeira ligava o pecado dos homens a punições coletivas enviadas por um Deus colérico. Os bispos e os pregadores não eram os únicos a dar essa relação como evidente. Os chefes de Estado viam as guerras como castigos celestes para os pecados dos povos e Ambroise Paré descobria por trás da peste e da sífilis a cólera divina. (...) Assim, somos levados a restituir em toda a sua coerência e suas mais amplas dimensões o Medo sentido pela civilização europeia no início dos tempos modernos e antes da descoberta do “inconsciente”: ao “temor”, ao “pavor”, ao “terror” e ao “sobressalto”, suscitados pelos perigos exteriores de toda natureza vindos dos elementos e dos homens, juntaram-se os sentimentos não menos opressivos: “o

¹³ *Fahrenheit 451* (1966), de François Truffaut; *Missing. O desaparecido* (**Missing**, 1982), de Costa Gravas; *Pra frente Brasil* (1983), de Roberto Farias; *Gritos do silêncio* (**Killing Fields**, 1984), de Roland Joffé; *Brazil, o filme* (**Brazil**, 1985), de Terry Gilliam; *Stalin* (1992), de Ivan Passer; *O último rei da Escócia* (**The last king of Scotland**, 2006), de Kevin Macdonald e *Salvador* (2006), de Manuel Hueriga.

horror” do pecado e a “obsessão” dada à nação. (DELUMEAU, 2003 p.10-11)

A Igreja, entre os séculos XIV e XVIII, usa um discurso maniqueísta¹⁴ fundado na dualidade entre o bem (Deus) e o mal (Satã) para agregar e preservar adeptos pela manipulação dos medos impostos pela Igreja para trazer os fiéis sob seu jugo até a morte e, se possível, depois dela: medo do inferno, medo do apocalipse, medo do juízo final. Todos esses temores, incutidos no homem pela religião, têm, de certo modo, origem na Bíblia, o livro sagrado do cristianismo, mais consultado pela humanidade e que mistura várias histórias entrelaçadas pelo veio religioso.

O livro do **Apocalipse**¹⁵ é o último da seleção do cânon bíblico. A palavra veio do grego *αποκάλυψις* e significa "Revelação", porém, na tradução, o sentido de apocalipse como fim de mundo sobrepuja o de revelação. Com essa acepção, o medo encontra lugar certo entre os homens. O temor do apocalipse, do armagedon, do final dos tempos, tem origem religiosa e é recorrente na história ocidental, tendo sua gênese vinculada ao milenarismo, do latim *millenium*. O milenarismo cristão prega a ideia de que o tempo caminha linearmente e chega até a um final após mil anos. Nesse fim, ocorre o juízo final: com todos os mortos ressuscitando e comparecendo diante de Cristo, que julgará cada um, segundo suas ações. Os que não tiverem seus nomes escritos no “Livro da Vida” serão destruídos eternamente. No Novo Testamento, o Apocalipse de João anuncia: “Bem aventurados aqueles que leem e aqueles que ouvem as palavras da profecia e guardam as coisas nela escritas, pois o tempo está próximo.”

Sob essa perspectiva de recorrência do milenarismo, Delumeau (2009, p. 302-3) observa, por exemplo, que, no período de 1348 a 1660, se acumulam na Europa situações adversas e/ou conflitantes de grande escala, como: a peste negra, a propagação

¹⁴ “O maniqueísmo, fundado na Pérsia por Mani no século III, rivalizou seriamente, então, com o Cristianismo, a fim de se tornar a religião dominante no Império Romano. Ainda havia comunidades maniqueístas na China nos séculos XIV e XV. Hoje, embora não mais existam, como religião, resquícios de sua visão de mundo ainda se encontram entre nós. Emprega-se como um clichê para descrever qualquer doutrina que veja o mundo em branco e preto, discriminando entre ‘nós’, os filhos da luz, e ‘eles’, os filhos malévolos das trevas,” conforme elucidam Ian Buruma e Avishai Margalit (2006, p. 106).

¹⁵ A literatura apocalíptica tem importância na história da tradição judaico-cristã-islâmica, ao veicular crenças como a ressurreição dos mortos, o dia do Juízo Final, o céu, o inferno e outras convicções que são referidas de forma mais ou menos explícita. Algumas pessoas defendem que o fato de várias civilizações no mundo terem apresentado narrações apocalípticas sugere que essas têm uma origem comum e ancestral deturpada pela comunicação oral. Tal visão assume, por vezes, um caráter ecológico, ao propor que a mensagem do apocalipse se refere à capacidade que o homem civilizado tem para destruir o mundo. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Apocalipse>>. Acesso em 7 de julho de 2010. (Adaptado)

da fome, a Guerra dos Cem Anos, o avanço turco, a escandalosa divisão da Igreja pelo Grande Cisma, a decadência moral do papado, a secessão protestante, rebeliões, massacres e guerras variadas. Essa cadeia de eventos negativos teria criado um quadro favorável ao fim da humanidade pelas mãos de um Deus punitivo e colérico — imagem-símbolo de irradiação do medo.

Há farta produção textual e iconográfica, na literatura e nas artes plásticas, tendo como temática a associação que envolve Apocalipse, milenarismo e juízo final. Livros, pinturas, gravuras e estampas expõem anjos, cujas trombetas anunciam cataclismo; agentes do mal e da morte; ressurreição dos mortos; separação entre eleitos e pecadores: os primeiros entram iluminados no reino de Deus e os condenados são precipitados nas tormentas do inferno — tecendo, enfim, um plano geral do derradeiro drama da história humana.

O cinema segue essa trilha, reproduzindo, de forma metafórica e/ou explícita, esse panorama dantesco do medo configurado no final dos tempos. Há exemplos significativos dessa temática no cinema¹⁶. Em *O advogado do diabo* (**The devil's advocate**, 1997), de Taylor Hackford, o personagem de Al Pacino, representação metafórica do mal, do diabo tenta corromper a personagem de Keanu Reeves, advogado de uma cidade pequena, que, ao ganhar um caso considerado impossível, recebe um convite para trabalhar em Nova Iorque. Vale lembrar que em ambos os casos, os réus davam sérios indícios de que eram culpados. O conflito entre fazer o certo e o errado — construção feita por religião e sociedade — é apresentado no filme sobre a ótica da personagem de Keanu Reeves que se encontra no banco do réu do juízo final, tendo o Diabo, representado por Al Pacino, como juiz. Outro bom exemplo sobre essa dialética é apresentada no filme *O dia da besta* (**El día de la bestia**, 1995), de Álex de La Iglesia, um padre depois de anos de pesquisa descobre o dia exato do nascimento do anticristo: representação do fim dos dias. Auxiliado por exóticos personagens e apoiado em suas pesquisas, o padre segue sua odisseia para matar o representante do mal. Ressalte-se que tais personagens exóticas — roqueiras, pessoas tatuadas, usuários de droga, traficantes — são, muitas vezes associadas a personagens demoníacos e, neste filme, o papel deles

¹⁶ *O anticristo* (**L'anticristo**, 1974), de Alberto de Martino; *A profecia* (**The omen**, 1976), de Richard Donner; *A sétima profecia* (**The seventh sign**, 1988), de Carl Schultz; *A dança da morte* (**The stand**, 1994), de Mick Garris; *Stigmata* (1999), de Rupert Wainwright; *Fim dos Dias* (**End of days**, 1999), de Peter Hyans; *Jardim do mal* (**The garden**, 2006), de Don Michael Paul; e 2012 (ano de lançamento: 2009), de Roland Emmerich.

é destruir o mal. O apocalipse aproxima-se, e só o padre sabe que para impedir o mal de nascer, terá de usar da maldade contra o próprio mal.

Outro episódio bíblico — referendado pelas religiões que têm a Bíblia como fonte de consulta maior — é o do Dilúvio, cuja carga conotativa até hoje mostra diferentes leituras por parte de cientistas e religiosos.

Na seara do medo, o Dilúvio surge como um acontecimento fronteiro entre o castigo à população da época e a redenção por meio de Noé e sua família. O livro da Gênesis 6:5 diz que o Senhor viu “a maldade do homem se multiplicar sobre a terra e que toda a imaginação dos pensamentos de seu coração era só má” assim, Deus decidiu eliminar a população provocando uma grande inundação. Poupou, porém, a vida de Noé e de sua família. Noé, sob os desígnios de Deus, constrói uma grande embarcação, onde reúne todos os animais da Terra pelos 40 dias de dilúvio. A visão maniqueísta manifesta-se na representação do mal, população pecadora, e do bem, Noé e sua família a quem coube a tarefa de repovoamento da região. As catástrofes de sempre continuam a aterrorizar o homem, e as religiões valem-se desse medo para controlar seus fiéis. O medo da morte e do julgamento divino, no Cristianismo, aparece, às vezes, associado à ideia apocalíptica e à representação do juízo final.

O historiador francês da infância e da família, Philippe Ariès, autor de trabalho sobre o impacto da morte na sociedade ocidental, descreve a cena do julgamento de inspiração apocalíptica:

A ideia do juízo prevaleceu, sendo representada por uma corte de justiça. O Cristo está sentado no trono do juiz, rodeado de sua corte (os apóstolos). Duas ações tomam importância cada vez maior: a avaliação das almas e a interseção da Virgem e de São João, ajoelhados e de mãos postas, ladeando o Cristo-juiz. Cada homem é julgado segundo o ‘balanço de sua vida’, as boas e más ações são escrupulosamente separadas nos dois pratos da balança [...]. (ARIÈS, 2003. p. 48).

Mais adiante, Ariès completa sua linha de pensamento ao vislumbrar uma vida após a morte, que não ia necessariamente até a eternidade infinita, mas que estabelecia uma conexão entre a morte e o final dos tempos. Assim, “a ideia do Juízo Final está ligada à da biografia individual, mas esta biografia só é conhecida no final dos tempos, e não apenas na hora da morte.” (Ibidem, p. 49)

A própria arte sacra que adorna os templos provoca medo ao reproduzir santos em estado de sacrifício — a cabeça cortada de João Batista servida em uma bandeja, o flagelo e a crucificação de Cristo — ícones pautados no sofrimento, na dor, nas tentações de satã, na punição, no inferno e no perdão de Deus.

A essa galeria de medos expostas nos livros e templos sagrados, somam-se inúmeros sentimentos relacionados ao campo semântico do medo e que, por conseguinte, tecem o painel do horror: insegurança, pavor, nervosismo, tensão, angústia.

Talvez, este último seja uma espécie de pré-medo, pois a angústia é o prenúncio de que algo ruim pode acontecer, o perigo eminente. Tal questão entra neste parágrafo porque a angústia e o medo caminham juntos: normalmente, o primeiro precede o segundo, e os dois se unem até o susto e/ou clímax. O mestre do *thriller* no cinema Alfred Hitchcock define, assim, a etapa do *pré-medo*: “Não existe terror no estrondo, apenas na antecipação dele”. (Apud, GLASSNER, 2003, p. 15).

O sociólogo polonês Zygmunt Bauman, que ao estudar a sociedade, usa a fluidez — qualidade de líquidos e gases — como metáfora para explicar a passagem do estágio de modernidade sólida para o atual estágio de modernidade líquida, discorre sobre a sensação pós e pré-medo: da apreensão, da ansiedade que precedem o encontro com o perigo real ao alívio que se sente com a defrontação do perigo em si. A espera do contato com a situação geradora do medo é mais angustiante e estressante que o próprio confronto com o perigo real. Bauman comenta que talvez o enfrentamento do perigo real não seja uma experiência tão traumática quanto parece, caso se conheça “o que estava por trás daquele sentimento vago [angústia], mas obstinado, de algo terrível e fadado a acontecer que ficou envenenando os dias que deveríamos estar aproveitando, mas que tornou nossas noites insones.” (BAUMAN, 2008, p.7).

O discurso baumaniano sobre o medo e sua concepção do medo líquido está impresso no contexto da modernidade líquida que vem propiciando mudanças econômico-sociais, marcadas por fluidez e velocidade e, gradativamente, substituindo a modernidade sólida.

Seria imprudente negar, ou mesmo subestimar, a profunda mudança que o advento da “modernidade fluida” produziu na condição humana. O fato de que a estrutura sistêmica seja remota e inalcançável, aliado ao estado fluido e não estruturado do cenário imediato da política-vida, muda aquela condição de um modo radical e requer que repensemos os velhos conceitos que costumavam cercar suas narrativas. Como zumbis, esses conceitos são hoje mortos-vivos. A questão prática consiste em saber se sua ressurreição, ainda que, em nova forma ou encarnação, é possível; ou — se não for — como fazer com que eles tenham um enterro decente e eficaz. (BAUMAN, 2001, p.15)

Em seus estudos sobre medo líquido, Bauman conceitua dois tipos de medo: o derivado e o de segundo grau: o primeiro é o sentimento que mostra a vulnerabilidade diante do perigo, e se este acontecer, o homem não tem como dele escapar ou se

defender, como, por exemplo, catástrofes naturais. O medo derivado está introjetado na visão do mundo de alguns seres humanos que reagem com vulnerabilidade ao perigo, mesmo que ele não exista. O segundo é um medo reciclado de acordo com o contexto social; um medo que, mesmo não estando tão próximo, continua a perturbar o ser humano, como se a qualquer momento pudesse acontecer ou voltar a acontecer, como por exemplo, desemprego, inflação, fome.

Entre os filmes que contemplam o medo derivado e o medo de segundo grau, podem ser citados: *Terremoto* (**Earthquake**, 1974), de Mark Robson; *Meteorito* (**Meteor**, 1979), de Ronald Neame; *Twister* (1996), de Jan De Bont; *Inferno de Dante* (**Dante's Peak**, 1997), de Roger Donaldson; *Impacto profundo* (**Deep Impact**, 1998), de Mimi Leder; *Armagedon* (**Armageddon**, 1998), de Michael Bay; *O dia depois do amanhã* (**The day after tomorrow**, 2004), de Roland Emmerich; *Extermínio* (**28 days later**, 2002), de Danny Boyle; *Rec* (2007), de Jaume Balagueró e Paco Plaza; *Diário dos mortos* (**Diary of the Dead**, 2007), de George A. Romero; *Eu sou a lenda* (**I am legend**, 2007), de Francis Lawrence, e *Quarentena* (**Quarantine**, 2008), de John Erick Dowdle. Dessa amostragem, as três últimas obras filmicas supracitadas serão objetos de estudo e análise nesta dissertação, produzidas no primeiro decênio do século XXI.

Há, para Bauman, tipos de perigos dos quais se tem medo. Os que ameaçam o corpo podem ser exemplificados por vírus criados em laboratórios — pelo descontrole ou pela incapacidade transitória da ciência para descobrir a cura: ebola, gripe suína, febre aftosa (febre da vaca), HIV, vírus que mutilam o corpo individual e social, privam o prazer dos corpos, o encontro de corpos, a continuação da espécie. Outros perigos que ameaçam a propriedade privada — um dos pilares do capitalismo, tanto em sua gênese quanto em sua fase atual neoliberal — se agravam a partir de *11 de setembro de 2001*, data em que as torres gêmeas e o prédio do Pentágono foram atingidos. Se o território visto como o mais protegido do mundo está sujeito à violação; o medo e a insegurança tendem a propagar-se para além do território norte-americano.

Existem perigos mais gerais que ameaçam a “ordem social e a confiabilidade dela, da qual depende a segurança do sustento (renda, emprego) ou mesmo da sobrevivência em caso de invalidez e velhice” (BAUMAN, 2008, p. 10). Esses perigos geram diferentes tipos de histerias coletivas, motivadas por situação de mortalidade em grande escala, entre elas, as catástrofes históricas: Primeira Guerra Mundial (1914-1918), Revolução Russa (1917), Crise Econômica norte-americana de 1929, Guerra Civil Espanhola (1936-1939) e Segunda Guerra Mundial (1939-1945), esta última com

as terríveis explosões atômicas nas cidades de Hiroshima e Nagasaki; as catástrofes naturais: tsunami na Ásia (2004), furacão Katrina em Nova Orleans (2005), terremotos na China, no Chile e no Haiti (2010); chuvas torrenciais no Rio de Janeiro e em cidades do Nordeste do Brasil (2010); e as catástrofes causadas pela ação do homem como, por exemplo, o vazamento de petróleo do navio Exxon Valdez, no Alasca (1989), no Golfo do México (2010) e a “catástrofe três em um”— terremoto, tsunami e desastre radioativo — que atingiu o Japão (2011), além do desmatamento e do aquecimento global.

Existem os perigos que ameaçam o lugar da pessoa no mundo e que provocam problemas de classe, gênero, etnia e suscitam degradação e exclusão social: oposição entre sistemas religiosos como o conflito que envolve a disputa de Caxemira pela Índia hinduísta e pelo Paquistão islâmico (desde 1947 até os dias de hoje); embates étnico-nacionalistas como a guerra na Bósnia (1992-1995) e em vários países do continente africano: Sudão, Etiópia e Ruanda, lutas de grande proporção que redundam em genocídio, em alijamento social e geram uma legião de refugiados que vagam à procura de abrigo.

Há ainda outra zona de perigo a qual Bauman identifica como zona cinzenta, dela emana um medo anônimo que se esgueira sorrateiramente pelos recônditos espaços mentais dos seres humanos, local onde convivem todos os medos líquidos, que se misturam na contemporaneidade e escorrem rarefeitos pelo cotidiano hipermoderno.

É ainda Bauman que tece algumas palavras para o inventário do medo:

O que mais amedronta é a ubiquidade dos medos; eles podem vazar de qualquer canto ou fresta de nossos lares e de nosso planeta. Das ruas escuras ou das telas luminosas dos televisores. De nossos quartos e de nossas cozinhas. De nossos locais de trabalho e do metrô que tomamos para ir e voltar. De pessoas que encontramos e de pessoas que não conseguimos perceber. De algo que ingerimos e de algo com o qual nossos corpos entraram em contato. Do que chamamos ‘natureza’ (pronta, como dificilmente antes em nossa memória, a devastar nossos lares e empregos e ameaçando destruir nossos corpos com a proliferação de terremotos, inundações, furacões, deslizamentos, secas, e ondas de calor) ou de outras pessoas (prontas, como dificilmente antes em nossa memória, a devastar nossos lares e empregos e ameaçando destruir nossos corpos com a súbita abundância de atrocidades terroristas, crimes violentos, agressões sexuais, comida envenenada, água ou ar poluídos). (BAUMAN, 2008, p. 11).

São aqui expostas algumas acepções do medo, que poderiam ser multiplicadas indefinidamente. O medo humano, alimentado na nossa mente, filho de nossa imaginação, não é uno, mas múltiplo; não é fixo, mas perpetuamente cambiante. Esse sentimento faz com que o ser humano se cerque de proteção. Os medos de ontem não

são necessariamente os mesmos de hoje: se o homem “primitivo” temia o trovão, o predador e outras intempéries da época; o de hoje teme as catástrofes naturais, outros “predadores” e ameaças advindas da sua própria espécie.

Outra concepção relacionada ao medo é a de horror. A ideia de estar horrorizado parece mais um desdobramento do medo. Assim como a angústia se relaciona à fase de pré-medo, a sensação de horror pode trazer e prolongar a sensação do medo. O estado de horror pode causar, naquele que é afetado, temor, respeito e reverência ao que é misterioso, transcendente, sublime; como também pode gerar sentimento de repulsa, aversão, ojeriza.

Em tempo de hipermodernidade, a cultura é cada vez mais uma cultura midiática, fundada na velocidade dos meios de comunicação de massa produzidos nos contextos da Segunda e da Terceira Revolução Industrial. Os veículos de comunicação, embora criem mensagens capazes de atingir grandes audiências, acabam produzindo, também, mensagens dirigidas a públicos-alvo específicos, segmentados por critérios identificados por classe, idade, religiosidade, enfim por diferentes identidades.

Há mensagens que atingem públicos variados e ultrapassam tempo e espaço. Adolf Hitler, por exemplo, construiu sua própria imagem midiática por meio de seu ministro da Propaganda Joseph Goebbels. Em 1933, Hitler chega ao poder como Chanceler da Alemanha. Ressentido pela humilhação do Tratado de Versalhes, que impôs sanções à Alemanha derrotada na Primeira Guerra Mundial, o líder nazista alemão arquiteta um plano de genocídio da população judaica — a *solução final*. Após 1945, a constante releitura do Holocausto pelas artes em geral e pelo cinema em especial compõe outra imagem de Hitler, associada ao mal, à guerra, ao genocídio. Essa imagem não deixa que a poeira do esquecimento soterre a matança em escala industrial dos não arianos, o que denota a importância da mídia, como memória e registro da história, para que tais atrocidades, que causam horror à sociedade mundial, não sejam esquecidas.

Noël Carroll (1999, p. 27), filósofo americano e escritor de *Filosofia do horror*, rotula de *horror natural*, o emanado da realidade, ou seja, o “horror que expressamos ao dizer estou horrorizado com a perspectiva de um desastre ecológico ou de políticas do tudo ou nada na era nuclear são algo horrendo”. Carroll analisa o *horror artístico* como aquele que nomeia um gênero que percorre várias formas artísticas e várias mídias. A esta dissertação não cabe a tarefa de discorrer sobre a distinção feita por Carroll. Nestas páginas, analisa-se a mídia como agente de transmissão do horror procedente de

diversas fontes e dirigido a públicos múltiplos, configurando o horror como um dos elementos presentes na circularidade da mídia. Carroll é retomado nestes estudos no, segundo capítulo, com suas reflexões do horror como gênero a consolidar a **gramática tradicional do medo**.

O estado de horror está vinculado, muitas vezes, ao medo da morte. Medo infindo da finitude para a qual não há saída. A morte congrega alguns medos inerentes ao homem, ser consciente de sua transitoriedade, como o verso do poema *Relógio*¹⁷, de Cassiano Ricardo: “O tempo é efêmero, no momento em que se nasce, já se começa a morrer”. Nem o tempo nem os avanços advindos dele foram capazes de atenuar no homem o medo da morte. Ciente do fim do qual o homem não pode fugir, o filósofo alemão Norbert Elias sentencia:

Na verdade não é a morte, mas o conhecimento da morte que cria problemas para os seres humanos. Não devemos nos enganar: a mosca presa entre os dedos de uma pessoa luta tão convulsivamente quanto um ser humano entre as garras de um assassino como se soubesse do perigo que corre. Mas os movimentos defensivos da mosca quando em perigo mortal são um dom não aprendido de sua espécie. Uma mãe macaca pode carregar sua cria morta durante certo tempo antes de largá-la em algum lugar e perdê-la. Nada sabem da morte, da de sua cria, ou de sua própria. Os seres humanos sabem, e assim a morte se torna um problema para eles. (ELIAS, 2001. p. 11).

Até o século XIX, a baixa expectativa de vida, resultante de um quadro marcado por precárias condições médico-sanitárias e de alimentação, no campo e nas acanhadas cidades, aproxima a morte ao cotidiano dos cidadãos. A incidência da morte, ocasionada por epidemias, pestes e doenças infectoparasitárias (cólera, febre amarela, malária), gera um medo coletivo, pois o extermínio, normalmente, é em massa.

As vilas e as cidades, por causa da ausência de saneamento e da proximidade de um grande número de pessoas, eram locais extremamente insalubres, onde as doenças floresciam. Até meados do século XIX na Europa e na América do Norte as cidades necessitavam de um fluxo constante de pessoas para manter o número de seus habitantes, por causa dos elevados índices de mortalidade. Inicialmente, muitas das novas infecções causariam um grande número de mortes, causadas pela ausência de qualquer resistência adquirida pela população humana (...). A história das sociedades antigas é marcada por um baixo nível contínuo de doenças, pontuadas por epidemias virulentas que matavam grandes quantidades de homens, mulheres e crianças em um curto período. (PONTING, 1995. p. 368).

¹⁷ O poema é aqui transcrito na íntegra pela pertinência temática: "Diante de coisa tão doida/Conservemo-nos serenos/Cada minuto da vida/Nunca é mais, é sempre menos/Ser é apenas uma face/Do não ser, e não do ser/Desde o instante em que se nasce/Já se começa a morrer." Disponível em: <<http://www.pensador.info/frase/NTIyMDE2/>>. Acessado em: 5 de julho de 2010.

Agregado ao processo de urbanização, instaurado a partir do século XIX e acentuado no século XX, sinalizando a modernização econômica e social, encontra-se um conjunto de transformações que provoca uma verdadeira revolução médico-sanitária, responsável pela redução do índice de óbitos e, conseqüentemente, pela dilatação da expectativa de vida. Algumas ações pró-vida acarretam melhores condições de higiene individual e coletiva, de alimentação, avanços substanciais no campo da medicina aumentam a perspectiva de vida e reduzem, num primeiro momento, o medo da morte.

Em contrapartida, um estilo de vida frenético, agitado, nervoso, hiperestimulado, que se impõe nas metrópoles hipermodernas, vem contribuindo para que o medo da morte advenha de doenças oriundas desse novo contexto. Hoje, as principais causas de óbitos estão associadas às chamadas doenças da civilização: doenças cardiovasculares — relativas ao coração e aos vasos sanguíneos — e as motivadas diretamente por causas externas conectadas ao tecido da cidade: doenças respiratórias e as carregadas por acidentes de trânsito e violência urbana.

Sobre a violência urbana — comumente atribuída a atores sociais perfilados em ambiência de pobreza — que se estabelece e permanece como uma das *causa mortis* mais expressivas da modernidade, o sociólogo colombiano Yves Pedrazzini, pesquisador do laboratório de sociologia urbana da Escola Politécnica Federal de Lausanne, na Suíça, esclarece:

Enquanto a violência civil ameaça as sociabilidades de todas as cidades do planeta, cabe identificar onde se encontra o verdadeiro perigo. Em primeiro lugar, devemos suspeitar da “criminalidade dos povos”, que, em realidade, é apenas fruto de complexos processos socioeconômicos, e questionar as ideologias que visam transformar os setores mais desfavorecidos em ‘monstros’. Em segundo lugar, a violência urbana deve ser vista como um fato social total e transversal, excluindo assim qualquer análise setorial ou isolada do fenômeno. Assim como os habitantes e os bairros “violentos” a violência e a insegurança urbanas não são fenômenos em si, pois como sabemos, todo ato humano está inserido em um contexto social, histórico e territorial. (PEDRAZZINI, 2006, p. 78-79)

A partir da segunda metade do século XIX, o discurso higienista propaga-se e concede suporte ideológico para as grandes reformas urbanas empreendidas por George Eugène Haussmann, em Paris, e por Francisco Pereira Passos, no Rio de Janeiro. Nesse contexto, há equivocada vinculação entre pobreza e criminalidade. Os pobres eram associados às “classes perigosas”, no sentido usado pela escritora inglesa Mary Carpenter, em estudos da década de 1840, (Apud CHALLOUB, 2001, p. 20) para identificar “as pessoas que já tivessem passado pela prisão, ou as que, mesmo não tendo

sido presas, haviam optado por obter o seu sustento e o de sua família através da prática de furtos e não do trabalho”. Vivendo na pobreza, no vício, na ignorância, na sujeira, em cenário de existência próxima ao “primitivismo”, os pobres ofereciam perigos de contágio e deveriam ser afastados das áreas reformadas, modernizadas, “civilizadas” da cidade.

O espriamento de doenças as quais fogem ao controle das inovações advindas dos avanços médicos-sanitários, ou o das provocadas intencionalmente pela ciência em formas epidêmicas; a angústia da espera de um possível atentado terrorista; a relação adversa entre o excesso de população e a carência de alimentos; e a perspectiva do fim da espécie humana, como resultado de impactos ambientais de escala global, são exemplos capazes de evocar o medo — o que motiva narrativas fílmicas identificadas com a face contemporânea dessa emoção-choque¹⁸. Inspirado no curta metragem francês *Le Jetée* de Chris Marker, *Os 12 macacos* (**Twelve monkeys**, 1995), de Terry Gilliam, o filme retrata a vida na Terra depois da extinção de grande parte da humanidade vítima de um vírus. O filme consegue emoldurar a angústia em dois momentos: no futuro pós apocalíptico, com seres humanos vivendo no subterrâneo, cedendo espaço aos animais na superfície; e no passado, nas viagens da personagem de Bruce Willis que volta para impedir que tal futuro se faça real. Outro exemplo é **A estrada** (**The road**, 2009), de John Hillcoat, filme pós apocalíptico que mostra a caminhada de pai e filho em busca de esperança, nele, a paisagem também compõe o cenário do medo. Filho e pai fogem da contaminação do vírus que mata, e dos seres humanos que agem como animais e matam o que há de humanos dentro de si para sobreviver.

A disseminação desse vírus do medo, porosa a indivíduos de todas as classes e faixas/fases etárias, é difundida pela mídia, um dos agentes propulsores da propagação viral que contamina a cultura do medo.

Há um medo estreitamente interligado ao atentado de 11 de Setembro, data relevante deste trabalho. É o medo de raízes etnocêntricas advindo da oposição fóbica recíproca entre a cultura estadunidense e a cultura do “outro”, representada pelo

¹⁸ *A última esperança da Terra* (**The omega man**, 1971), de Boris Sagal; *No mundo de 2020* (**Soylent Green**, 1973), de Richard Fleischer; *Parada 88 — O limite de alerta* (1977), de José de Anchieta; *Quinteto* (**Quintet**, 1979), de Robert Altman; *O exterminador do futuro* (**The terminator**, 1984), de James Cameron; *Filhos da esperança* (**Children of men**, 2006), de Alfonso Cuarón; **A hora negra** (**La hora fria**, 2006), de Elio Quiroga; *Pânico em Los Angeles* (**Pandemic**, 2007), de Armand Mastroianni.

fundamentalismo islâmico ao qual são atribuídas a concepção e a realização do que foi denominado pela mídia de ato terrorista.

1.2 O medo e suas raízes etnocêntricas

A história da humanidade é o caminho da diversidade contida em culturas e civilizações que, em contato, aproximam e afastam, discriminam e hibridizam, harmonizam ou militarizam as relações sociais. Nesse sentido, é possível compreender a emergência de determinados tipos de medo, sob o olhar etnocêntrico, o qual observa positivamente a “sua” cultura em relação à cultura do “outro”. Os tipos de medo, fundados no desrespeito à diferença de ideias, costumes e crenças, geram visões distorcidas e preconceituosas¹⁹. Essa modalidade de medo, calcada na negação ao direito da alteridade, se faz/fez presente tanto na atual espacialidade-temporalidade da globalização multicivilizacional, como no início da Idade Moderna, quando ocorre uma irradiação da cultura ocidental, veiculada pela diáspora branca espontânea, que aporta nos entrepostos do litoral africano e no território do continente americano, incorporados, a partir desse momento, ao circuito internacional do capitalismo comercial.

O capitalismo, desenvolvido na Europa Ocidental, contribuiu para difundir a cultura ocidental por todo o mundo. Inicialmente, com expansão marítima-comercial dos séculos XV e XVI, que levou a conquista e a colonização da América e a incorporação da África à rede de comércio internacional, por meio do tráfico de escravos. A partir do século XIX, a necessidade do capitalismo industrial — em busca de novas fontes de matérias-primas e de novos mercados consumidores — acarreta a colonização da África e da Ásia.

Essa expansão econômico-cultural da Europa, a um só tempo, propaga a cultura ocidental e possibilita o conhecimento da alteridade, da cultura do “outro”, dos costumes de “outros” povos e, conseqüentemente, propicia a mistura, a troca de elementos culturais em situações que alternam choques culturais, assimilação e aculturação.

¹⁹ Preconceito. Do latim *prae*, antes, e *concepto*, conceito, este termo pode ser definido como o conjunto de crenças e valores apreendidos, que levam o indivíduo ou um grupo a nutrir opiniões a favor ou contra os membros de determinados grupos, antes de uma efetiva experiência com estes. Tecnicamente, portanto, existe um preconceito positivo ou negativo, embora nas relações raciais e étnicas o termo costume se referir ao aspecto negativo de um grupo herdar ou gerar visões hostis a respeito de um outro, distinguível com base em generalizações. Essas generalizações derivam invariavelmente de informações incorreta ou incompleta a respeito do outro grupo. (CASHMORE, 2000, p. 438).

Na ambiência da segunda metade do século XIX e início do século XX, a nascente antropologia, traduzindo os interesses do colonizador, produziu conhecimento para explicar a diferença entre os povos em contato, por meio de tese evolucionista que afirmava que os conquistados deveriam passar por etapas sucessivas da evolução social — representadas pelos estágios de selvageria e barbárie — que os conduziria ao paradigma cultural superior, representado pela cultura ocidental.

O etnocentrismo é definido como a visão de mundo na qual o centro de tudo é o próprio grupo ao qual o indivíduo pertence, esse contexto se torna base de avaliação de outros grupos. Fundado no eurocentrismo, o ideário evolucionista foi cooptado para tecer o discurso colonialista/imperialista que fundamenta a ocupação de regiões da África e da Ásia, no processo de expansão do capitalismo industrial. O etnocentrismo, que usa a cultura ocidental como referência, “esquece” que cada cultura tem sua própria especificidade e é construída em função das demandas e das necessidades do grupo social que a produz. Dessa forma, qualquer comparação entre culturas diferentes — normalmente, articulada por ótica evolucionista, que enuncia uma tipologia centrada na ideia da existência de culturas “primitivas” e culturas “civilizadas”— carece de fundamentação científica e deve ser evitada.

A respeito da atribuição de valores negativos e/ou estereótipos²⁰ à cultura do “outro”, o antropólogo estruturalista francês Claude Lévi-Strauss observa:

A atitude mais antiga e que se assenta sem dúvida em fundamentos etnológicos sólidos, pois tende a reaparecer em cada um de nós quando se nos depara numa situação inesperada, consiste em repudiar pura e simplesmente as formas culturais — morais, religiosas, sociais, estéticas — mais afastadas daquelas com que nos identificamos. ‘Modos de selvagens’, ‘isso não é de nosso costume’, ‘não se deveria permitir isso’ etc., tantas reações grosseiras que produzem essa mesma gastura, essa mesma repulsa, em presença de maneiras de viver, de crer ou de pensar que nos são estranhas. Assim, a Antiguidade confundia tudo que não participava da cultura grega. Sob o mesmo nome de bárbaro; a cultura ocidental em seguida utilizou o termo selvagem no mesmo sentido. Porém, atrás desses epítetos, se disfarça o mesmo juízo: é provável que a palavra bárbaro se refira etimologicamente à confusão e à inarticulação do canto dos pássaros, opostos ao valor significativo da linguagem humana; e selvagem quer dizer ‘da floresta’, evoca também um gênero de vida animal, por oposição à cultura humana. Nos dois casos, recusa-se a admitir o próprio fato da diversidade cultural; prefere-se lançar fora da cultura, na natureza, tudo o que não se harmoniza com a norma sob a qual se vive. (LÉVI-STRAUSS, 1970, p. 236).

²⁰ “Derivado do termo de pintores de pratos de molde (originalmente do grego *estéreos* para sólido), a expressão refere-se a uma impressão metal fixa. Essa definição implica uma discrepância entre a realidade objetivamente discernível e a percepção subjetiva dessa realidade.” (CASHMORE, 2000, p. 195-196).

Ainda no campo da história das relações entre culturas diferentes, o crítico hindu-britânico Homi Bhabha analisa as sociedades das regiões colonizadas e transcreve o discurso distorcido do colonizador:

Os significantes impróprios do discurso colonial — a diferença entre ser inglês e ser anglicizado; a identidade entre estereótipos que, por meio da repetição, tornam-se também diferentes; as identidades discriminatórias, construídas ao longo de classificações e normas culturais tradicionais, o negro simiesco e o asiático dissimulado — todas estas são *metonímias* da presença. São estratégias do desejo no discurso que fazem da representação anômala do colonizado algo mais do que um processo de ‘retorno do reprimido’, que Fanon caracterizou insatisfatoriamente como catarse coletiva. (BHABHA, 2003, p. 135).

Toda observação resulta em interpretação. A realidade observada é realidade representada, é uma construção da realidade. O observador europeu constrói representações da “sua” cultura e da cultura do “outro”. A imagem do observador sobre a alteridade dos povos, situados aquém do continente europeu, é tecida em cima de parâmetros que descrevem o “outro”, os povos nativos de territórios não europeus, como “diferentes”, “inferiores”, “atrasados”, “ignorantes” “estranhos”, “exóticos”, “preguiçosos”, “traíçoeiros”, “monstruosos”. São (pré)conceitos sedimentados em estereótipos negativos que constroem o “outro” como um sujeito negativo. O europeu usa o conhecimento de suas ciências para valorizar o “seu” humanismo; usa a racionalidade — presente em sua cultura ocidental — para explicar a diferença entre o colonizador “culto” e o colonizado “inculto”. Assim, a figura do “bom civilizado”, que deveria levar seu acervo cultural para o “selvagem”, para o “primitivo”, para o indivíduo fora da história, habitante de outras terras, é construída por esses valores.

Nesse jogo de olhares entre observador e observado, colonizador e colonizado, dominante e dominado, o europeu toma a sua cultura como referência para fazer construções/representações das culturas e dos povos situados fora das fronteiras da Europa, mas o nativo de regiões da África, da Ásia e da Oceania também desenvolve um olhar crítico e tece sua construção/representação da cultura ocidental europeia. Esse cruzamento de olhares, na esteira da sensação de estranhamento, da dificuldade de compreender os valores culturais do “outro”, pode plasmar um sentimento recíproco de medo, que, alimentado por preconceitos e estereótipos, “justifica” a violência, ou a possibilidade de agressão em nome da legítima defesa.

Comentando esses olhares dirigidos de um lado para outro das fronteiras culturais que demarcam e separam o Ocidente do Oriente e, muitas vezes, abrigam os medos recíprocos, o intelectual palestino Edward Said, que morou a maior parte de sua

vida em Nova Iorque e, portanto, vivenciou a diversidade presente nesses dois mundos, escreve:

Enfatizo que nem o termo “Oriente” nem o conceito de “Ocidente” tem estabilidade ontológica; ambos são constituídos de esforço humano — parte afirmação, parte identificação do Outro. O fato de que essas rematadas ficções se prestam facilmente à manipulação e à organização das paixões coletivas nunca foi mais evidente do que em nosso tempo, quando a mobilização do medo, do ódio, e do asco, bem como da presunção e da arrogância ressurgentes — boa parte disso relacionada ao islã e aos árabes de um lado e a “nós”, os ocidentais do outro —, é um empreendimento de escala mais ampla. (SAID, 2007, p. 13).

Se o Oriente, mas do que uma localização geográfica, sob o signo do exotismo e da inferioridade, é uma invenção do Ocidente para identificar as civilizações situadas a leste da Europa, como afirma Said (2007), existe um Ocidente — ou “vários Ocidentes” — inventados pelos olhares dos que habitam esse Oriente inventado.

Nesse sentido, é significativo citar a obra *Ocidentalismo: o ocidente aos olhos de seus inimigos*, de Ian Buruma, professor de jornalismo do Bard College, de Nova Iorque e Avishai Margalit, professor de filosofia da Universidade Hebraica de Jerusalém, que expõe a visão islâmica da Revolução Industrial, percebida como um evento histórico negativo em relação à manutenção dos valores tradicionais e à religiosidade.

O Ocidente passou por uma revolução industrial que o tornou drasticamente mais rico que as outras partes do mundo, mas também lhe arrancou as raízes que o ligavam à tradicional sociedade agrária do passado. A industrialização envolveu uma aplicação constante da ciência e da tecnologia que invariavelmente levaria à secularização, uma vez que a produção racional em uma sociedade industrial exigia que se investigasse o modo como as coisas funcionam, suas causas e efeitos. Esse retrato da modernização, atando o crescimento econômico com a sociedade tradicional e a religião, era considerado especialmente persuasivo pelos reformadores dos países não ocidentais. (BURUMA; MARGALIT, 2006, p. 111-112).

O contexto da espacialidade-temporalidade plasmada, por um processo de globalização, está criando um padrão cultural universal de viés europeizado e/ou americanizado. A respeito da histórica imposição de uma visão cultural eurocêntrica do mundo, é pertinente registrar a opinião de Shohat e Stam que:

atribui ao ‘Ocidente’ um sentido quase providencial de destino histórico. O eurocentrismo, assim como a perspectiva renascentista na pintura, olha para o mundo a partir de um único ponto de vista privilegiado. Seu mapa baseia-se numa cartografia que centraliza e aumenta a Europa, enquanto literalmente ‘diminui’ a África. O ‘Oriente’ é dividido em ‘Próximo’, ‘Médio’ e ‘Distante’, numa divisão que faz da Europa o árbitro das avaliações espaciais, assim como a escolha do meridiano de Greenwich fizera da Inglaterra o centro regulador das medidas temporais. O eurocentrismo bifurca o mundo

em ‘Ocidente e o resto’ e organiza a linguagem do dia a dia em hierarquias binárias que implicitamente favorecem a Europa: *nossas nações*, as tribos *deles*; *nossas religiões*, as superstições *deles*; *nossa cultura*, o folclore *deles*; *nossa arte*, o artesanato *deles*; *nossas manifestações*, os tumultos *deles*; *nossa defesa*, o terrorismo *deles*. (SHOHAT; STAM, 2006, p. 20-21).

Na visão eurocêntrica o “outro” é o “primitivo” e, segundo *Novo Aurélio*, o *dicionário da língua portuguesa* (FERREIRA, 1999, p. 1638), o vocábulo primitivo vem do latim *primitivu* e significa de primeira origem, original, inicial, inaugural, primordial, primeiro. Relativo a povos primitivos, isto é, a não letrados; que vivem em sociedades normalmente caracterizadas como de escala menor. Sociedades de organização social menos complexa e nível tecnológico menos desenvolvido do que as sociedades ditas civilizadas.

Em casos extremos, o discurso etnocêntrico, além de propagar a ideologia da superioridade de determinada cultura e difundir o estereótipo, filtra os valores culturais do “outro” por uma ótica apoiada no campo semântico da “barbárie”, da “selvageria” e do “primitivismo”, e pode, inclusive, suscitar, pela via do desconhecimento ou da desinformação, o sentimento de medo ou horror.

Entretanto, a “selvageria”, a “barbárie” e o “primitivismo” não são apanágio de sociedades não europeias. A Europa vem sendo palco de conflitos, guerras e atentados terroristas fundamentados na intolerância, no desrespeito as diferenças existentes entre culturas e nacionalidades nativas de seu próprio território. Em cena na Europa, priorizando os séculos XX e XXI, podem ser citados: a questão basca (envolvendo a luta desse povo que habita o norte da Espanha e o sul da França por mais autonomia, inclusive com a atuação do grupo Pátria Basca e Liberdade — ETA); a questão irlandesa (abarcando católicos e protestantes com ações do Exército Republicano Irlandês — IRA); os conflitos na Chechênia (encarnada pela maioria muçulmana que luta para livrar-se da tutela da Federação Russa); as guerras relacionadas ao esfacelamento da Iugoslávia: a da Bósnia-Herzegovina (a República Iugoslava etnicamente mais heterogênea, formada por muçulmanos, sérvios e croatas) e a de Kosovo (que envolveu a Iugoslávia e a maioria da população de origem albanesa que lutava por maior autonomia).

O historiador britânico Eric Hobsbawm constata que “o século XX foi o mais mortífero de toda a história documentada” (2007, p. 21), analisa o percurso das sociedades no século passado, inclusive a europeia, e afirma:

Nos últimos 30 anos, o Estado territorial perdeu, por várias razões, o monopólio tradicional da força armada, boa parte da sua própria

instabilidade e do poder que anteriormente tinha e, cada vez mais, o sentido fundamental da legitimidade, que permite aos governos impor obrigações consensuais aos cidadãos, como pagamento de impostos e o serviço militar. O equipamento necessário à guerra, assim como os meios para financiar guerras não estatais, está hoje amplamente disponível a entidades privadas. Os conflitos armados dentro dos países tornaram-se mais sérios e podem prosseguir durante décadas sem perspectivas reais de vitória ou solução. (...) Mesmo em países fortes e estáveis tem sido difícil eliminar grupos armados não oficiais, como o IRA, na Grã-Bretanha, ou o grupo separatista basco, na Espanha. (HOBSEBAWM, 2007, p. 30-31).

Nesses embates dos últimos 30 anos, a multiplicação de cenas dantescas de estupro, tortura, mutilação, infanticídio, execuções sumárias e extermínio em massa em nome da “limpeza étnica” parece indicar que ações de “selvageria”, “barbárie” e “primitivismo”, que propagam situações coletivas de medo, são recorrentes no comportamento da espécie humana — não são privilégios de nenhuma sociedade específica.

Registre-se que a verdadeira revolução nos setores dos transportes e das telecomunicações, que vem ocorrendo no contexto do meio técnico-científico-informacional, contribui para intensificar os contatos culturais e, em consequência, produzir um processo de hibridismo cultural de escala planetária, que, de certa forma, tende a desvalorizar a ótica etnocêntrica, uma vez que a perspectiva centrada no etnocentrismo compromete seriamente a percepção e a análise da cultura do “outro”.

Pelo viés etnocêntrico, as crenças e a religiosidade geradas fora das fronteiras da Europa e da América Anglo-Saxônica, particularmente aquelas alheias ao cristianismo — uma das marcas identitárias da cultura ocidental — costumam evocar um tipo de medo situado no campo do primitivismo. Medo do animismo, do xamanismo, da santeria, do vodu. Medo das oferendas postas nas encruzilhadas para as entidades. Medo dos feiticeiros, dos sacerdotes, dos pajés, dos xamãs. Medo das danças ritualísticas, das marcas, cicatrizes e tatuagens tribais impressas no corpo do “outro”. Medo das máscaras, dos totens, dos sacrifícios de animais, dos bonecos espetados por agulhas nos rituais realizados nos terreiros da África, e nos pântanos da Louisiana. Medo dessas manifestações emanadas do “primitivismo”. Medos capturados e explorados, muitas vezes, pelas lentes do cinema em filmes como: *I walked with a Zombie* (1943), de Jacques Tourneur; *Epidemia de zumbis (The plague of the zombies)*, 1966), de John Gilling; *O amuleto de Ogum* (1974), de Nelson Pereira dos Santos; *Coração satânico (Angel heart)*, 1987), de Alan Parker; *Brinquedo assassino (Child’s play)*, 1988), de Tom Holland; *A maldição dos mortos-vivos (The serpent and the*

rainbow, 1988), de Wes Craven e *A chave mestra* (**The Skeleton key**, 2005), de Iain Softley.

No campo das representações das divindades, as imagens são construídas e apreciadas por olhar estético e têm como referência uma figura humana criada a partir do modelo caucasóide. Assim, os deuses e santos do cristianismo, por exemplo, são “bonitos”, são “belos”, fazem “bem” aos olhos, enquanto as encarnações de divindades de povos “exóticos” são identificadas e/ou representadas com o “horrível”, com o “estranho”, com o “mal” e, não raro, associadas à “vilania”, à “crueldade”, ao Diabo. O “meu” Deus, o “meu” santo é “belo”, é encarnação do “bem”, o Deus do “outro”, a divindade do “outro” é “feia”, é encarnação do “mal”.

Note-se, também, o desenvolvimento de processo de mudança de posição no terreno do comportamento. A sociedade de matriz cultural ocidental — que, ao longo dos séculos, discriminou manifestações culturais, vinculadas ao “primitivismo” e /ou oriundas de “povos primitivos”, como perfurações de nariz, orelha, boca e umbigo, cortes e arranjos de cabelo, e tatuagens corporais — vê, nesse tempo de aldeia global e de trocas culturais, segmentos expressivos de sua população incorporarem essas manifestações que mesclam estilos e modas de todos os continentes, inclusive de comunidades tribais da Oceania, de etnias africanas e de asiáticos. Adereços, antes condenados, são reavaliados esteticamente, ganham valor de mercado — e, difundidos pelos veículos de comunicação de massa — são transformados em marcas de identidade por diferentes tribos urbanas.

Pelo que foi exposto é possível fazer uma leitura do medo contemporâneo coligado ao primitivismo como uma manifestação excêntrica, desviante, (quase) patológica da cultura do outro.

O medo contemporâneo que o Ocidente tem do Oriente, acirrado pelo atentado de *11 de setembro de 2001*, nos Estados Unidos, está, de certa forma, afinado ao processo secular fundado em preconceitos e estereótipos. Essa face do vilão²¹ vem sendo representada nas obras audiovisuais norte-americanas, por personagens oriundos de outras culturas que lhes são diferentes. Entre essas personagens estereotipadas pelos

²¹ Originalmente, a palavra vilão refere-se ao habitante de uma vila e tem origem na palavra latina *villanus*, que faz referência a alguém que habita uma vila, ou seja, uma grande quinta ou plantação agrícola no Império Romano. Ao longo do tempo, o termo foi mudando de significado, identificando o não nobre na Idade Média até chegar à acepção moderna que identifica a pessoa que pratica atos indignos, associados à vilania como roubo, homicídio, violação, maldade.

norte-americanos, podem ser citados: o “latino-americano traficante”, o “soviético comunista”, o “vietcongue torturador”, o “árabe terrorista”.

Esse olhar preconceituoso norte-americano é corroborado pela sua política externa, inclusive, neste início de século XXI. Marcada pelo unilateralismo, os Estados Unidos vêm adotando medidas que, independentemente das posições e necessidades dos outros países, visam à manutenção da sua supremacia e do seu poderio. A postura unilateral, no entanto, coloca os norte-americanos em confronto com decisões multilaterais, tomadas em conjunto pelos países em organismos internacionais como a Organização das Nações Unidas (ONU) ou em conferências internacionais nas quais os participantes, normalmente, tomam decisões de interesse de todo planeta como, por exemplo, o caso do Protocolo de Quioto (1997), cuja meta era reduzir a emissão de gases nocivos à atmosfera; a criação pela Assembleia Geral da ONU, em 2002, do Tribunal Penal Internacional (TPI) com o objetivo de reprimir e julgar os crimes contra a humanidade, os genocídios, os crimes de guerra. Em ambas as situações, os Estados Unidos não assinaram os termos de compromisso. No quadro geopolítico atual, o mundo teme a diplomacia unilateral norte-americana.

O atentado “cinematográfico” de 2001 faz emergir a doutrina Bush, que declara guerra, em escala planetária, aos supostos terroristas e países que, de alguma forma, lhes servem de abrigo. Sob o signo do medo, o governo americano defende a política da guerra preventiva contra qualquer Estado que represente uma possível ameaça à segurança do seu Estado. A tese defendida pela doutrina Bush — concretizada, por exemplo, pelas invasões ao Afeganistão (2001) e ao Iraque (2003) — faz o mundo temer a força do complexo industrial militar da única superpotência global do mundo pós-Guerra Fria.

A difusão de uma cultura do medo nos Estados Unidos pela mídia, seja o medo fundado em avaliações reais, seja o falso medo, baseado em estimativas improcedentes e irrealistas, é irradiada e atinge o inconsciente coletivo de grande parte da sociedade norte-americana e mundial.

No inventário do medo, feito até aqui, há muitas lacunas. Não há como preenchê-las todas. A cultura da mídia atualiza, produz uma rede cujos fios entrelaçados formam teias de significados do medo. O cinema, como mídia audiovisual, participa dessa cultura midiática do medo, e urde, com suas **gramáticas tradicional e midiática**, uma cartografia cinematográfica do medo. No próximo capítulo, será traçada uma leitura possível da linhagem da gramática do medo: da matriz literária até as obras

audiovisuais atuais. Imbuída de uma linguagem autorizada a falar do real, a mídia, cada vez mais, torna-se parte integrante da gramática do medo, e o que dela se propaga credita caráter real à ficção audiovisual. no que chama-se aqui de **gramática midiática do medo**.

2 A GRAMÁTICA DO MEDO: DA MATRIZ LITERÁRIA ÀS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS

Sem sintaxe, não há emoção duradoura. A imortalidade é a função dos gramáticos.

Fernando Pessoa
(sob o heterônimo de Bernardo Soares)



Figura 3: Sombra da imagem de Nosferatu no filme *A sombra de um vampiro* (Shadow of the Vampire)
Fonte: MERHIGE, 2000.

2.1 Faces da gramática do medo

O realismo artístico é sempre uma tentativa de representação do mundo real. Beatriz Jaguaribe

A noite dos mortos-vivos. Vinte horas, horário de verão, lusco-fusco, fim do dia, início da noite. Película em preto e branco. Câmera fixada na paisagem rural cortada por uma estrada. Carro em movimento emergindo do horizonte até passar pela câmera. Paisagem natural com marcas feitas pelo homem: estrada, cercas, postes, rede elétrica. Isolamento. No carro os irmãos, Barbra e Johnny, fazem o percurso. 320 km ligam Pittsburgh ao cemitério no qual está o túmulo do pai. Por meio de uma vicinal, chegam ao destino, demarcado por uma bandeira dos Estados Unidos em primeiro plano. A

trilha sonora incidental anuncia o espaço cênico de mistério, insinua medo e cria a expectativa do que pode acontecer. É o primeiro dia do horário de verão, mas a escuridão da noite se aproxima. Distantes de sua cidade de origem, os irmãos conversam no carro antes de visitar o túmulo do pai. Johnny, ao contrário de sua irmã, quer demorar pouco no cemitério, pois o caminho de volta é longo. Antes de sair do carro, Johnny ouve uma transmissão de uma estação de rádio, que parece estar fora do ar por problema de ordem técnica. Confuso, Johnny acredita que não há problemas com o aparelho de rádio (veículo), o problema deve ser na estação (meio) que transmite o programa (mensagem), o que evocaria uma situação de tensão de maior escala. A tomada de câmera faz o movimento da copa das árvores negras — que contrastam com o céu ainda branco — até o gramado de onde pontificam os túmulos. Barbra e Johnny são os únicos seres vivos na necrópole. Eclosão de trovoadas e luminosidade de raios antecipam tempestade. No campo da filmagem, irrompe, em segundo plano, a imagem de um homem de terno com andar arrastado, catatônico, prenunciando a imagem-ícone da linhagem do zumbi do ainda desconhecido diretor George Andrew Romero. Num jogo de memória, Johnny lembra a infância e retoma brincadeiras que, outrora, assustam a irmã. Barbra fica visivelmente perturbada e resolve ir embora. No caminho, entre o túmulo e o carro, o inesperado acontece: ela é atacada pelo homem de terno. Grita. O irmão entra em luta corporal com o agressor e fica desacordado ao bater com a cabeça em uma lápide. Efeito sonoro: as trovoadas tornam-se mais frequentes e a música incidental retorna em maior volume. Barbra foge em estado de choque e procura refúgio no carro. Assediada e sem a chave de ignição, Barbra solta o freio de mão e o veículo desce a ladeira até colidir com uma árvore. Barbra sai do carro e corre pela mata, ágil e trôpega, num percurso capturado pela câmera, posicionada no chão, na sua frente e atrás, como se a máquina estivesse a persegui-la junto com o zumbi.

Em fuga, cenicamente embalada por tensa música incidental e pelo som de trovoadas, Barbra chega a uma estrada — via de trânsito, de saída e de chegada a algum lugar — e vislumbra ao fundo uma casa, possível espaço de refúgio, de proteção. O interior da casa é marcado por uma iluminação contrastada no claro-escuro, lembrando característica do expressionismo alemão, que se faz presente também na interpretação de expressões corporais afetadas da personagem Barbra em estado de choque. Descrição dos dez minutos iniciais de *A noite dos mortos-vivos* (**Night of the living dead**, 1968), de George A. Romero. Conjunto de elementos formadores de uma **gramática tradicional do medo** com ancestralidade oriunda de outros filmes representativos do

horror artístico. Conjunto articulado de regras pautadas em imagens e sons que despertam a emoção-choque de medo no espectador.

Contatos de 4º grau. 3 de setembro de 2002, Califórnia. Cena 02. Estúdio de canal de televisão da Universidade de Chapman. O apresentador Olatunde Osunsanmi entrevista a assustada Drª Abigail Tyler, que se apresenta para câmera e tem seu nome legendado na tela. Olatunde pergunta por onde ela quer começar. A doutora inicia seu discurso contando que, depois do que aconteceu com Will, seu marido, ela procurou ajuda psicológica. Quando vai falar sobre o psicólogo que a tratou, o canal de TV adota a técnica de supressão de som usada no telejornalismo e no documentário para preservar a identidade e/ou a integridade da pessoa envolvida no caso. O programa exhibe gravações de áudio e vídeo das sessões terapêuticas realizadas em outubro de 2000. No *take* seguinte, a tela é dividida em duas imagens: uma com a gravação original da Drª Abigail Tyler e outra com sua intérprete, a atriz Milla Jovovich, ambas ostentando tensas máscaras faciais. A edição, em montagem paralela, alterna gravação original e a gravação encenada, insinuando que a primeira legitima a segunda.

Contatos de 4º grau. Cena 01. Câmera captura floresta sombriamente iluminada — um dos elementos cênicos mais frequentes nas obras audiovisuais representativas da **gramática tradicional do medo**. A atriz Milla Jovovich aparece, em primeiro plano, na tela e profere o seguinte discurso:

Eu sou a atriz Milla Jovovich e interpretei a Drª Abigail Tyler em *Contatos de 4º grau*. Esse filme é uma dramatização de eventos que ocorreram entre o primeiro e o nono dia de outubro de 2000, no nordeste do Alasca. Para melhor explicar os fatos desta história, o diretor incluiu sequências reais ao longo do filme. Estas sequências foram obtidas com a psicóloga de nome Drª Abigail Tyler, que pessoalmente documentou mais de 65 horas de material de áudio e vídeo à época do incidente. Para melhor proteger a privacidade deles, mudamos os nomes e as profissões de vários dos envolvidos. Cada cena desse filme será baseada tanto em arquivos de áudio como de vídeo, ou como foi relatada pela própria Drª. Tyler durante longas entrevistas com o diretor. No final, você decide se deve ou não acreditar. Por favor, tenha em mente que algumas das cenas são realmente perturbadoras. (JOVOVICH, 2009).

Todas as cenas de *Contatos de 4º grau* (**The fourth kind**, 2009), de Olatunde Osunsanmi descritas acima — inclusive a do discurso da atriz Milla Jovovich — são falsas. Entretanto são apresentadas como verdadeiras e compõem um mosaico diegético para dar credibilidade a história do filme. Elementos oriundos da mídia — nesse filme representados por linguagem de telejornal e de documentário — são usados para sustentar a narrativa e aproximar a obra audiovisual da realidade. A **gramática midiática do medo**, sem abrir mão da **gramática tradicional do medo**, está presente

em obras audiovisuais, situadas no campo do horror artístico, que agregam em sua tessitura linguagens midiáticas autorizadas a falar do real.

O vocábulo gramática provém do grego *grammatiké* e significava letra. Era, outrora, a arte de unir as letras formando um signo dotado de significante e significado. Não bastavam as palavras. Era necessário o estabelecimento de mecanismos de articulação e funcionamento peculiares a cada língua para que os registros orais e escritos alicerçassem a imaginação e cumprissem sua finalidade: a comunicação entre os humanos e a garantia da perpetuação do legado da tradição, da ciência e da arte para as gerações seguintes. O termo gramática migra para o audiovisual, ganha uma nova acepção, mas nem tão distante de sua origem: à gramática cinematográfica é atribuída a função de articulação, funcionamento e adaptação de seus elementos formadores para os diversos gêneros que abrigam as criações audiovisuais em constante mutação.

A gramática do medo é composta pelos elementos comuns à gramática cinematográfica²², aplicando ou criando recursos peculiares ao gênero e ao contexto em que as filmagens ocorrem. Esses elementos se interligam para revelar e transmitir a trajetória do medo no audiovisual. São eles: cenário, luz, posicionamento de câmera, maneira peculiar de filmar, interpretação das personagens, edição e trilha sonora — elementos que serão utilizados, no próximo capítulo, como suportes para análise dos filmes-objeto desta dissertação.

As cenas dos filmes *A noite dos mortos-vivos* e *Contatos de 4º grau* descritas acima ilustram, respectivamente, a **gramática tradicional do medo** e a **gramática midiática do medo**, compreendidas como subcategorias de uma gramática do medo que vem se fazendo presente em vários gêneros, principalmente no horror artístico. Construídas em espacialidades-temporalidades distintas, a **gramática tradicional do medo** e a **gramática midiática do medo** possuem características comuns e específicas, uma vez que a última, embora busque legitimidade por meio de linguagem midiática, tem repertório apoiado num conjunto de regras emanados da primeira.

A **gramática midiática do medo** torna-se recorrente em obras produzidas, sobretudo pós *11 de setembro de 2001*, uma vez que o audiovisual viu na linguagem midiática uma “arma” para aproximar o cinema do medo da realidade. Tal linguagem é

²² As filmagens inaugurais eram cenas ordinárias, como a famosa imagem da saída da fábrica gravada pelos irmãos Lumière (1896). Dai até a primeira década do século XX, outras filmagens foram feitas e experiências somadas até o surgimento de filmes, como *O nascimento de uma nação* (**The birth of a nation**, 1915), de David Wark Griffith. Esses inauguram uma gramática do cinema que se manifesta de formas diferentes para cada gênero cinematográfico.

conhecida e reconhecida, já que faz parte do dia a dia. A cena do choque do segundo avião em uma das torres do World Trade Center provoca horror. Assistir a esse fato no telejornal com a legenda dizendo que os Estados Unidos foram atacados por terroristas é reconhecível. Assistir à notícia, sobre a invasão urbana de zumbis veiculada em telejornal inserido em obra de ficção, remete o espectador a um mundo midiático reconhecível e contribui para atribuir veracidade à narrativa diegética.

Com o repertório constituído por características derivadas de matrizes literárias e de movimentos/ciclos cinematográficos produzidos em diferentes tempo e espaço — Europa, América do Norte e Ásia —, a **gramática tradicional do medo** transforma-se em marca expressiva e reconhecida em vários gêneros de obras audiovisuais, embora apareça, neste trabalho, no horror artístico. Assentado nesse edifício estético, buscando aproximação da realidade por meio da adoção de linguagem de telejornalismo, de documentário, de vídeos profissionais ou amadores postados na rede (internet), a **gramática midiática do medo** vem se tornando mais frequente nas obras geradas a partir da primeira década do século XXI²³, nesse tempo de pós-modernidade, de hiperatividade, embalado pela multiplicidade de veículos e de ferramentas de mídias massivas e mídias de função pós-massivas.

Neste capítulo, é traçada uma linha no tempo, com tortuosas curvas de idas e vindas, sobre momentos relevantes para a construção da gramática do medo. Os primeiros elementos dessa gramática aparecem no expressionismo alemão que vem à tona a partir do início do século XX; nas décadas seguintes, outros elementos provenientes dos movimentos e dos ciclos de horror artístico são agregados à **gramática tradicional do medo**, receptiva a novas contribuições, o que ratifica a ideia de Carroll quando afirma que “o horror artístico é um conceito com limites vagos, em desenvolvimento, porque suas fronteiras são um tanto fluidas.” (1999, p. 88). No alvorecer do século XXI — marcado nos Estados Unidos pelo ataque de *11 de setembro de 2001* — a realidade é cada vez mais representada, produzida e reproduzida pelas mídias. Nesse sentido, as obras audiovisuais de uma **gramática midiática do medo**

²³ Algumas obras audiovisuais, como *A bruxa de Blair* (The **Blair witch project**, 1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, filmado três anos antes do ataque aos Estados Unidos, pelas suas peculiaridades de conteúdo e de divulgação, podem ser inseridas na **gramática midiática do medo**. A difusão desse filme, cuja narrativa é conduzida por três estudantes de cinema, foi feita por meio de um *marketing* viral na rede (internet) que anunciava: “Em outubro de 1994 três estudantes de cinema desapareceram na floresta Burkittsville, no estado de Maryland, enquanto filmavam um documentário... Um ano depois suas filmagens foram encontradas.” (Internet Movie Data Base - IMDB)

buscam na adoção de linguagem midiática — principalmente, do telejornalismo, dos vídeos postados na internet, e dos filmes do gênero documentário — sustentar suas narrativas por meio de uma linguagem autorizada a falar do real.

Neste trabalho, ressaltam-se alguns constructos basais para composição da gramática do medo: o expressionismo alemão, os ciclos da Universal, Hammer e RKO, o subgênero de horror *slasher* e os zumbis de George A. Romero. Os elementos da **gramática tradicional do medo**, agregados à linguagem midiática autorizada a falar do real, compõem a **gramática midiática do medo** nas obras audiovisuais produzidas, principalmente, pós *11 de setembro de 2001*, como os filmes-objeto de análise nesta dissertação.

Nesta dissertação e, em especial, neste capítulo, os limites temporais e espaciais se imbricam e se embaralham sem ordem linear. Os fios que bordam o risco do medo costuram e colam enredos/assuntos que provocam essa emoção-choque no espectador. O tecido que emerge dessa costura permite ao pesquisador adotar um método de trabalho semelhante à operação efetuada por um editor, ou seja, o de selecionar, combinar e citar filmes conectados ao campo temático desta dissertação.

O vocábulo horror abriga múltiplas artes, entre elas, o audiovisual. Na casa do horror audiovisual, vivem personagens provenientes de ficção científica, *policia noir*, suspense, sobrenatural, mistério, fantástico, *slasher*, *snuff movies* — em cômodos pertinentes às paisagens do medo de onde saíram para a tela: castelos, masmorras, florestas, cidades violentas, planetas desconhecidos, lugares inóspitos, áridos, sombrios, escuros...

Além do sentimento de medo, o horror artístico ostenta também a capacidade de desencadear certo tipo de afeto como enuncia Carroll:

Planejo analisar o horror como um gênero. Todavia não se deve supor que todos os gêneros possam ser analisados da mesma maneira. Como os romances de suspense ou de mistério, os romances são chamados de horror de acordo com sua deliberada capacidade de provocar certo afeto (*affect*). De fato, o gênero de suspense, mistério e horror derivam seus próprios nomes dos afetos (*affects*) que pretendem provocar — o sentimento do suspense, o sentimento do mistério e o sentimento do horror. O gênero do horror, que atravessa muitas formas de arte e muitas mídias, recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror. (CARROLL, 1999, p. 29-30).

Em *A filosofia do horror*, Carroll (1999) ensina que o gênero do horror é composto por histórias bastante repetitivas e por uma estrutura narrativa nomeada por

ele de *enredo de desenvolvimento complexo* que desperta o medo por meio de quatro funções essenciais ou movimentos — *irrupção*, *descobrimento*, *confirmação* e *confronto* — os quais estão presentes na análise dos três filmes-objeto deste trabalho, de forma implícita. Eles não são nomeados, mas aparecem diluídos na contação do enredo. O modelo de *enredo de desenvolvimento complexo*, criado por Carroll, exhibe características situadas no âmbito da **gramática tradicional do medo**, e servem também como alicerce para o desenvolvimento da **gramática midiática do medo**.

Na *irrupção*, primeira função do *enredo de desenvolvimento complexo*, a presença do monstro é estabelecida para o público de forma imediata ou gradual, iniciando de fato a narrativa de horror. Após a chegada do monstro e o aparecimento de vítimas, é estabelecida a segunda função: o *descobrimento* que “ocorre quando uma personagem ou um grupo de personagens chega à convicção confirmada de que um monstro está na raiz do problema” (CARROLL, 1999, p. 151). Há um período de resistência ao *descobrimento* identificado pelo ceticismo das autoridades quanto à existência de um ser não natural que comete assassinatos em série e desarticula a ordem social. Segue-se o próximo segmento do enredo que é a *confirmação*, concretizada pelo convencimento: os descobridores do monstro e/ou da criatura provam a sua existência para todos os incrédulos. Finalmente, o *enredo de descobrimento complexo* tem seu ápice no *confronto* ou nos confrontos que podem assumir diferentes níveis de intensidade e que envolvem a criatura e os representantes da humanidade, que podem ou não conquistar a vitória final.

Essa criatura lapida, por vezes, com seu corpo em movimento no audiovisual, o horror que sua aparência corpórea – no caso deste trabalho, os mortos-vivos – desperta nos que a observam. Corpo múltiplo, corpo que conta história e propicia várias leituras na e fora da tela.

2.2 O corpo propagador do horror

É próprio de o cinema registrar corpos e com eles contar histórias, o que resulta em torná-los doentes, monstruosos e, às vezes simultaneamente, infinitamente amáveis e sedutores.

Antoine de Baecque

O corpo no cinema é a projeção que o homem faz do próprio corpo, o que melhor traduz o olhar que lança sobre si, sobre o outro, sobre o mundo circundante e/ou sobre o mundo narrado. Há um diálogo entre os corpos em cena e os que estão na

plateia. O corpo dos espectadores expressa o que o corpo em tela nele suscita: medo, tristeza, alegria, angústia.

Antes de o cinema irromper pelas telas do mundo, os corpos diferentes, fora do padrão já magnetizavam o olhar do outro para si, o que não passa despercebido àqueles ávidos por lucro:

[...] que fazem da exposição das diferenças, estranhezas, deformidades, enfermidades, mutilações, monstruosidades do corpo humano o suporte essencial de espetáculos onde se experimentam as primeiras formas da indústria moderna da diversão de massa. Não é fácil tomar consciência, hoje, a tal ponto está mudado o nosso olhar, de qual poderia ter sido a extensão dessa forma de cultura visual no espaço urbano europeu e norte-americano. (BAECQUE, 2008, p. 256).

Essas estranhas criaturas com corpos disformes eram expostas em ruas, praças, bares, circos, parques de diversão e em salões particulares. O comércio dessas anomalias corpóreas atraía tanto que, em 1841, no centro de Manhattan, Phineas Taylor Barnum fundou o *American Museum*, visitado por 41 milhões de pessoas no período de 1841 a 1868, data em que o museu foi destruído por um incêndio.

Chega um tempo, porém, em que as deformidades deixam de ser exóticas monstruosidades do corpo humano. Elas passam a ser tratadas como enfermidades; saem dos “laboratórios Freaks” e alocam-se nos laboratórios médicos especializados em pesquisas das anomalias e malformações ligadas a uma perturbação do desenvolvimento embrionário/fetal: teratogênese ou teratogenia.

A ética, o progresso da ciência e o próprio contexto após a Primeira Guerra Mundial substituem, gradualmente, as deficiências físicas humanas, objeto de espetáculo na tela, por criaturas deformadas, mas que suscitam no homem também o medo e propiciam a catarse. O fracasso do filme *Freaks* (1932), de Tod Browning, redescoberto pelos cinéfilos em 1960, e o sucesso de *King Kong* (1933), de Merian Cooper e Ernest Schoedsack assinalam a mudança do corpo nos filmes de horror. Esse monstro, concebido pelo mago dos efeitos especiais na época, Willis O’Brien, invade as salas de projeção de Nova York, encanta, mais que espanta, o novo público que havia repellido, um ano antes, o filme de Browning, acerca de um grupo de seres humanos deformados, expostos como aberrações num circo.

O corpo não humano do gorila monstruoso cria relação “humana” com a mocinha do filme, Ann Darrow, na versão de 1933 de *King Kong*. Essa junção dos extremos, do corpo “anormal” da fera com o corpo perfeito da bela, “propõe resgatar

assim uma imagem ‘normal’ do corpo, mediante a sugestão de uma espécie de média morfológica” (BAECQUE, 2008, p. 277).

As guerras, principalmente a Segunda Guerra Mundial, mostram outro aspecto que afasta, em parte, o monstro humano da tela. Seres mutilados, sem perna, sem braço, com feridas e fraturas expostas, ressurgem dos campos de batalha e voltam a sua pátria. As deformidades humanas estão na vida e foram feitas pelo próprio homem, com armas criadas e manuseadas por ele. Não são mais um espetáculo, são representações dos horrores não só das guerras, mas também de outras catástrofes que atingem e mobilizam a massa. Os filmes de horror, portanto, podem oferecer um momento de catarse para alguns que vivem situações de horror na vida ‘real’ e que ficam aparentemente aliviados ao ver o horror na tela, encarnado por corpos não humanos.

Os monstros, em primeiro lugar, metem medo. Indo ao encontro do destino que antigamente lhes cabia, encarnam os terrores coletivos, e permitem a sua liquidação catártica. Assim a descendência de *King Kong* vai prolongar a antiga tradição dos sinais proféticos apresentando uma lista mais ou menos exaustiva das catástrofes do século XX: guerras, epidemias, depressões econômicas e loucuras da ciência — todas elas geraram seus monstros. A partir da década de 1920, os inúmeros *remakes* de *Frankenstein* e do *Doutor Jekyll* (O médico e o monstro) ou então as adaptações de *A ilha do Doutor Moreau*, registrarão a ascensão da inquietude diante da onipotência médica. (BAECQUE, 2008, p. 277).

O homem elefante (**The elephant man**, 1980), de David Lynch, conta a história de Joseph Merrick, um homem com o rosto transfigurado por uma doença, que exhibe sua deformidade num circo. O médico, agente da ciência, quer integrá-lo à sociedade como um ser normal, dotado de sentimentos iguais aos que não têm um rosto disforme. É o corpo humano visto por dentro e por fora. Esse novo olhar, lançado sobre a deformidade física, cuida do outro para atenuar o sofrimento da discriminação de quem é diferente.

Outra monstruosidade que o cinema exhibe são os mortos-vivos, seres intersticiais, contaminados e “impuros” — segundo Mary Douglas (1991) numa abordagem discorrida à frente — que ressuscitam no corpo de outrora, esfacelado pela morte, para se nutrir de um ser vivo e torná-lo morto-vivo e, assim, continuar essa linhagem de seres que se perpetuam vivos na morte. Enquanto os homens-máquinas estão fadados a uma recuperação plena e quase eterna, os mortos-vivos reaparecem com as mutilações das suas múltiplas mortes, com um corpo horripilante, fragmentado:

Desprovido desta prova, desse juiz supremo, está condenado a crer os efeitos inalteráveis e virtuais da reprodução dos corpos: uma parábola chama sempre

uma outra, uma imagem esconde sem cessar uma outra, e o corpo se levanta de novo, mesmo cadáver, teimosamente. (BAECQUE, 2008, p. 506)

A filmografia de George Romero mostra o corpo humano, desfigurado pelas marcas da morte, decomposto num corpo que cambaleia, um zumbi. Corpo em transição, corpo que não tem lugar, que vaga nas zonas de interstício, no não lugar.

2.3 Horror: da matriz literária ao audiovisual

O expressionismo não vê, tem visões.

Lotte Eisner

A matriz do horror no audiovisual advém do final do século XVIII com a literatura gótica — adjetivo referente aos godos — durante o estilo de época denominado Romantismo, que tem, como uma das características principais, o retorno ao passado medieval, quando encontra o espaço para o desenvolvimento dessa vertente lúgubre romântica. A Idade Média — delimitada com fins didáticos do século V até o século XV — tem seu primeiro momento marcado pela presença dos povos godos. Essa tribo é rotulada pelos cristãos como bárbara, por ser considerada invasora do Império Romano e destruidora das construções greco-latinas. O alvorecer da Idade Média e os godos²⁴ estão interligados na gênese da literatura gótica e das artes, que delas são desfiadas, por alguns traços que lhes servem de cenário e adereço: obscurantismo (a religião encobrindo a razão); ambiência sem iluminação ou com a opaca luz das velas que sombreavam pessoas e situações e confinavam o saber clássico ao clérigo.

O gótico, segundo Victor Manuel de Aguiar e Silva (1973), inicia-se na fase pré-modernista, encoberto por uma atmosfera de mistério, aflição, terror e dolorosos presságios. Essa literatura das trevas, dos túmulos insere-se na temática pessimista que traduz tanto a nostalgia do infinito, do passado sombrio, como a tomada de consciência individual surgida na Inglaterra a partir da metade final do século XVIII. Os escritores góticos retiram sua inspiração do estilo arquitetônico predominante nesses séculos — arquitetura preta de ogivas, vitrais e gárgulas, usadas cenicamente para suscitar medo.

O romance gótico pode ser considerado híbrido porque, em sua tessitura, apresenta tradições distintas, entrecruzamento entre mitológico e mimético, entre imaginação e realidade. As convicções mais simples do pensamento cartesiano e

²⁴ Os godos (ostrogodos e visigodos) eram os povos de cultura germânica, que habitavam a região do baixo Danúbio, e seus sucessivos ataques contribuíram para o enfraquecimento do Império Romano.

racionalista são postas em dúvida em detrimento de um discurso um tanto o quanto exagerado da representação das emoções, mas coerente com o espírito da época. O romance gótico, sob o ângulo da teoria literária, expõe questões que desafiam o projeto do Iluminismo ao mostrar a natureza caótica do mundo. Tais romances já prenunciam nuances da psicanálise do século XIX e XX.

A década de 1790 é representativa da literatura gótica, uma vez que, nesse período, algumas obras dessa estética são escritas consagrando autores como Ann Radcliffe (*The mysteries of Udolpho*, 1794 e *The italian*, 1797) e Matthew Lewis (*The monk*, 1796). Como síntese do contexto em que aparece a literatura gótica, Maria Conceição Monteiro declara:

Durante todo o século XVIII, conotações positivas e depreciativas coexistiram em relação ao gótico. Assim, se por um lado a ideia de gótico recorda o mundo atrasado e bárbaro da Idade Média, por outro celebra a história das nações do norte da Europa, pioneiras no processo de superação do antigo regime absolutista, e ainda constitui uma espécie de idealização dos tempos medievais como a Idade Dourada da liberdade inocente. Por isso, o gótico é assombrado pela leitura da história como um processo dialético de alheamento e restauração, desmembramento e memória, uma versão do mito secularizado de queda e retorno. (MONTEIRO, 2004, p. 142).

Da literatura gótica provêm as paisagens do medo nas quais se locomovem os seres causadores do medo e suas presas nas obras audiovisuais. Entre esses ambientes geradores de medo, podem ser mencionados: mares revoltos, tsunamis, cachoeiras perigosas, tempestades, raios, trovões, florestas escuras, pântanos, montanhas, precipícios, grutas, cavernas, desertos, planícies áridas e semiáridas, regiões atingidas constantemente por erupções vulcânicas, terremotos, furacões, ilhas, regiões abissais e polares, castelos sombrios, jardins labirínticos, torres ameaçadoras, casas mal-assombradas, prédios em ruínas ou abandonados, hotéis desabitados, hospitais, manicômios, prisões, túneis, pontes, becos, transportes coletivos desgovernados e/ou sequestrados, cidades despovoadas por guerras ou doenças viróticas, masmorras, cemitérios, criptas, ruínas — paisagens reais e/ou cenários diegéticos do medo, que estimulam o surgimento dessa emoção-choque em personagens e espectadores.

Vários gêneros, movimentos e ciclos cinematográficos, do expressionismo alemão ao cinema asiático do medo, herdam, da matriz literária gótica, o castelo e seus afiliados arquitetônicos, locais cênicos, destacados para movimentação de personagens encarnadas, possuídas, psicopatas assassinos, *serial killers*, que torturam e matam vítimas. Os cenários da vida e da ficção podem ser personagens do medo ou podem

gerar medo na perspectiva das personagens. Como exemplares de obras audiovisuais situadas nesse campo, podem ser mencionadas: *A queda da casa de Usher* (**La chute de la maison Usher**, 1928), de Jean Epstein; *A cidade do horror* (**The Amytville horror**, 1979), de Stuart Rosenberg e *Passado de horror* (**The Watch**, 2009); de Jim Donovan²⁵.

O castelo do mundo medieval ultrapassa as fronteiras da literatura gótica e se faz presente no cinema como um elemento cenográfico da arquitetura homônima. Essa morada quase sempre sombria é usada, a um só tempo, nesse tipo de narrativa como espaço de luxo, paixão e sedução, com alcovas e salões ricamente mobiliados; e de medo, de horror, de castigo e confinamento em torres isoladas e masmorras labirínticas. É o que Monteiro confirma:

O principal *locus* de ação na ficção gótica é o castelo. Decadente, sombrio e cheio de labirintos, ele é geralmente ligado a outros ambientes medievais, como igrejas, mosteiros e cemitérios. Esses ambientes, também em ruínas, ressoavam o passado feudal associado a barbárie, a superstições e a medos. No entanto, embora tenha a sua situação situada em cenários medievais, sinalizando a separação espacial e temporal do passado e seus valores em relação àqueles do presente, a narrativa gótica nunca se desliga dos problemas da sua época. (MONTEIRO, 2004, p. 139).

A necessidade de espacialização de fronteiras definidas para o desenvolvimento das narrativas de horror, presente na matriz literária gótica, é apropriada e, no correr do tempo, torna-se uma característica fundamental do gênero como registra Carroll:

Também é verdade que a geografia das histórias de horror geralmente situa a origem dos monstros em lugares como continentes perdidos ou espaço sideral. Ou a criatura vem das profundezas do mar ou da terra, ou seja, os monstros são originários de lugares fora e/ou desconhecidos do mundo humano. Ou as criaturas vêm de lugares marginais, ocultos, ou abandonados: cemitérios, torres e castelos abandonados, esgotos, ou casas velhas — isto é, pertencem a arrabaldes fora e desconhecidos do comércio social comum. (CARROLL, 1999, p. 54).

A narrativa gótica — quer na literatura, quer no audiovisual — propicia o desencadeamento de um acontecimento insólito, sobrenatural, extraordinário que provoca, normalmente, no leitor sentimento de medo, capaz de nublar sua visão racional do mundo. É uma narrativa de plurissignificados, preta de intertextualidade que remete a textos e ao audiovisual com personagens, mitos, deuses, cenários e situações que povoam o imaginário da humanidade por meio de transmissão de histórias, feitos

²⁵ Outros exemplos de cenários da vida e da ficção que podem ser personagens do medo ou gerar medo na perspectiva das personagens são: *A casa dos horrores* (**House of horrors**, 1946), de Jean Yarbrough; *A casa de vidro* (**The glass house**, 2001), de Daniel Sackheim; *Quarto do pânico* (**Panic room**, 2002), de David Fincher; *Hospital maldito* (**Boo**, 2004) de Anthony Ferrante; e *Ilha do medo* (**Shutler island**, 2010), de Martin Scorsese.

heróicos, lendas e tradições contados de geração a geração pelos discursos irradiados em e por diferentes teias: livros, *e-books*, propagandas, histórias em quadrinhos, *graphic novels*, cartoons, animações, videogames e em obras audiovisuais, cujas tramas — traições, assassinatos, usurpações de pessoas e territórios e transgressões da ordem estabelecida — mostram que:

(...) a ordem social é revelada pelo lado avesso do tecido, recosturando-se a “desordem”, a “ilegalidade”, o que está fora do lugar e apartado dos valores do sistema dominante. A ficção gótica, desse modo, trabalha o silenciado, o invisível, o que se tornou ausente, subvertendo regras e convenções normativas, do ponto de vista social e literário. (MONTEIRO, 2004, p. 91).

Na esteira pontuada pelo fato aludido acima, de que a narrativa gótica é desencadeada por um acontecimento que desperta um estado emocional de horror artístico, vale destacar a reflexão empreendida por Carroll a respeito da limitação do repertório dos chamados enredos de horror:

Qualquer pessoa familiarizada com o gênero do horror sabe que seus enredos são muito repetitivos. Embora aqui e acolá possamos encontrar um enredo de notável originalidade, em geral, as histórias de horror parecem diferir mais em variações superficiais do que nas estruturas narrativas profundas. Um fã do horror tem normalmente uma consciência muito boa do que vai acontecer em seguida numa história — ou pelo menos uma consciência muito boa do tipo de coisa que pode acontecer em seguida. Parte da razão disso é que muitas histórias de horror — suspeito que a maioria delas — são geradas com base num repertório muito limitado de estratégias narrativas. Como muitos gêneros, os roteiros da narrativa de horror são muito previsíveis — mas a previsibilidade não impede o interesse do público de horror (de fato, o público parece desejar que as mesmas histórias sejam sempre contadas de novo) (CARROLL, 1999, p. 147-148).

O discurso gótico e os que ostentam, em seu relato, elementos inexplicáveis à primeira vista desenvolvem-se num cosmos do fantástico — onde circulam criaturas cujo limite da existência tramita entre o real, o insólito e o possível. Esse território e seus habitantes, algumas vezes, podem ser previsíveis ou não pela ciência. Esse tipo de narrativa vem do alvorecer do homem, intensifica-se nos anos setecentistas, adentra pelo século XX e continua entre nós, no terceiro milênio. A associação entre o fantástico e a literatura sobrenatural, na qual se encontra a novela negra (*the Gothic novel*), é feita por Tzvetan Todorov (1981), pois no discurso gótico, como no fantástico, há como se distinguir duas possíveis veredas:

[...] a do sobrenatural explicado (do “estranho”, por assim dizê-lo), tal como aparece nas novelas de Clara Reeves e da Ann Radcliffe; e a do sobrenatural aceito (ou do “maravilhoso”), que compreende as obras do Horace Walpole, M. G. Lewis, e Mathurin. Nelas não aparece o fantástico propriamente dito, a não ser tão só os gêneros que lhe são próximos. Dito com maior exatidão, o

efeito do fantástico se produz somente durante uma parte da leitura. (TODOROV, 1981, p.24).

O fantástico, segundo a citação anterior, está no transcurso da obra, durante parte dela ou até quase o final. Nesse período, as narrativas podem ser mantidas na vacilação e na parecença do fantástico, “mas acabam finalmente no maravilhoso ou no estranho” (1981, p.25). O fantástico está, então, nesse entretempo, nesse momento de incerteza, conforme o filósofo e linguista búlgaro esclarece:

Vimos que o fantástico não dura mais que o tempo de uma vacilação: vacilação comum ao leitor e ao personagem, que devem decidir se o que percebem provém ou não da “realidade”, tal como existe para a opinião corrente. Ao finalizar a história, o leitor, se a personagem não o tiver feito, toma, entretanto, uma decisão: opta por uma ou outra solução, saindo assim do fantástico. Se decidir que as leis da realidade ficam intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra pertence a outro gênero: o estranho. Se, pelo contrário, decide que é necessário admitir novas leis da natureza mediante as quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero do maravilhoso. (TODOROV, 1981, p. 24).

O gótico, o fantástico e também o grotesco são aparentados, muitas vezes, no tocante a cenários sombrios, misteriosos, exóticos; e a personagens dotadas de algumas características fora do padrão dito “normal”, fora do paradigma humano e que, por isso, causam relativo estranhamento no receptor. Figuras, situações e configurações pertencentes ao mundo do grotesco também são incorporadas à tessitura da gramática do medo, do horror artístico.

O vocábulo grotesco²⁶ deriva do italiano *grotto* — gruta, caverna — e tem sua origem vinculada às escavações realizadas em fins do século XV ao porão do palácio de Nero, no qual foram encontradas imagens, estátuas e ornamentos que misturavam formas humanas e animais — figuras extravagantes, bizarras, grotescas que influenciam e aparecem recriadas na composição de obras de artistas ligados à literatura, pintura, escultura, arquitetura e produção audiovisual.

Ao longo do tempo, o grotesco, compreendido como categoria estética, firma e se afirma, compondo um universo constituído por figuras híbridas, que transitam por fronteiras situadas entre o animal e o humano, e transgridem a natureza que lhes é pertinente. O grotesco agrega novos significados egressos da escatologia e da teratologia que aparecem em obras filmicas — como, por exemplo, *Freaks* (1932), de Tod Browning, *Fenômenos* (**Phenomena**, 1985), de Dario Argento e *Grotesque* (1988),

²⁶ Para conhecer mais detalhadamente a genealogia e a história do grotesco como categoria estética é importante a leitura de *O grotesco* (2003), de Wolfgang Kayser e de *O império do grotesco* (2002), de Muniz Sodré e Raquel Paiva.

de Joe Tornatore — prenhe de personagens que despertam estranhamento, curiosidade mórbida e assombram por suas aberrações e corpos deformados: seres “impuros”, muitas vezes, geradores de repulsa, nojo.

Em seu estudo intitulado *Pureza e perigo* (1991), Mary Douglas comenta que a impureza é imanente aos seres ou coisas intersticiais que transgridem os paradigmas da categoria profunda e, portanto, da cultura a que pertencem como “muitos monstros do gênero horror, que estão vivos e mortos ou entidades monstruosas que juntam o animado e o inanimado” (CARROLL, 1999, p. 50-51). O homem-animal, criatura grotesca, mórbida que compõe a dinâmica das narrativas desencadeadoras do medo que atinge, a um só tempo, a personagens e a espectadores.

Mary Douglas analisa e correlaciona o sagrado e o profano com a condição de impureza, que provoca repulsa e é mantida distante dos deuses:

As regras relativas ao sagrado destinam-se então a manter os deuses à distância, e a impureza constitui, nos dois sentidos, um perigo: através dela, o indivíduo pode entrar em contato com deus. Isto poderá ser válido para algumas culturas. As regras primitivas de impureza prestam atenção às circunstâncias materiais que acompanham os atos e julgam-nos, por consequência, bons ou maus. Assim, considera-se, por vezes, perigoso o contacto com os cadáveres, o sangue ou o cuspe. (DOUGLAS, 1991, p. 10).

Seguindo as pegadas da antropóloga Mary Douglas, Carroll afirma que, sob diferentes formas, os monstros — a criatura de *Frankenstein*, *golem*, *alien* e zumbi — representam ameaça de contaminação aos seres humanos de caráter “puro” e, por isso, “as personagens os veem não só com medo, mas também com nojo, com um misto de terror e repulsa” (CARROLL, 1999, 39).

Dissecando essas criaturas, habitantes do universo do horror artístico, Carroll “descobre” que, além de perturbarem a ordem natural e desencadearem sentimentos de medo e pavor, essas personagens despertam um choque de repugnância que atinge tanto as outras personagens, presentes nas obras audiovisuais, quanto os espectadores:

O que exemplos como esse indicam é que a reação afetiva da personagem ao monstruoso nas histórias de horror, não é simplesmente uma questão de medo, ou seja, de ficar aterrorizado por algo que ameaça ser perigoso. Pelo contrário, a ameaça mistura-se à repugnância, à náusea e à repulsa. E isso corresponde também à tendência de que os romances e as histórias de horror têm de descrever os monstros com termos relativos à imundície, degeneração, deterioração, lodo etc.; associando-os a essas características. Ou seja, monstro na ficção de horror não só é letal como também — e isso é da maior importância — repugnante. (CARROLL, 1999, p. 39).

Personagem fundamental da narrativa do horror artístico, o monstro vem adquirindo diferentes acepções ao longo do tempo. Segundo Célia Magalhães (1998) há

propriedades adicionais na mitologia do monstro: ou ele é composto por partes de diferentes cadáveres (como a criatura de Mary Shelley), ou por crescimento exagerado de partes da pele com tumores subcutâneos (como síndrome de Proteus que aflige *O homem elefante*), ou ainda por partes de criaturas diferentes (como o minotauro). A imagem do monstro remete a um dos princípios básicos da teratologia:

[...] o estudo da irregularidade ou desmesura, pois o monstro excede. Ele homologa mais ou menos rigidamente ou pode ainda mudar, de acordo com o período, as categorias de juízo de valor – ética, estética, morfológica e tímica – estabelecidas aleatoriamente por Calabrese para uma leitura do monstro. Além disso, ele pode apenas suspender, anular ou neutralizar aquelas categorias, como é o caso do monstro contemporâneo que, muitas vezes, apresenta uma infirmitade dinâmica: “o modo de pensar os monstros oculta os modos de pensar categorias de valor”. (MAGALHÃES, 1998, p. 6)

A matéria-prima dos primeiros filmes expressionistas e dos filmes associados ao ciclo de horror da *Universal* provém da literatura gótica, do fantástico e do grotesco. Esses dois movimentos ocorreram em paralelo e utilizaram práticas que traduziriam o imaginário das estéticas ligadas ao gótico, fantástico e grotesco para o audiovisual: a contraposição tonal do claro-escuro; os cenários (de)formados por figuras geométricas, a ambiência noturna; a atuação teatral, por vezes, caricaturada como recurso de expressão contextual ao cinema silencioso; maquiagens e vestimentas coerentes ao cinema em preto e branco; uso de câmera oblíqua para capturar a arquitetura marcada por edifícios geometricamente inclinados e ruelas tortuosas; presença de seres híbridos, anômalos, deformados, bizarros; e profusão de cenas que misturam o verossímil com inverossímil, o sonho com a realidade, o natural com o sobrenatural.

Na sua gênese, no início do século XX, o movimento cultural de vanguarda conhecido como expressionismo rejeita o positivismo, o progresso cientificista e defende uma arte mais pessoal, intuitiva, que exprime a reflexão do mundo interior do artista: privilegia o sentimento à descrição objetiva da realidade. O expressionismo, de certa forma, retorce a realidade tanto para expressar subjetivamente a natureza complexa do ser humano que, por si só, é múltipla, como para revelar o clima sombrio e pessimista, o sentimento de humilhação e de derrota dos germânicos, adequados àquele momento após Primeira Guerra Mundial e instauração da República de Weimar²⁷.

²⁷ Configurada a derrota, a Alemanha passa a ser regida pelas condições determinadas pelo Tratado de Versalhes, que proíbe o rearmamento, impõe perdas territoriais e pesadas reparações de guerra. Nessa atmosfera econômico-social caótica — que identifica a República de Weimar (1919-1933) — orquestrada por forte inflação, desemprego, fome e miséria, é gestado o nazismo, cujo *fuhrer* chegaria ao poder em 1933.

O expressionismo alemão é influenciado pelo produtor e diretor vienense de teatro, Max Reinhardt, que inovou técnicas e estéticas aplicadas à cenografia expressionista, elaborada pela visão interior do artista e pelas imagens por ele construídas. No palco, essa fantasia se manifesta através do jogo de luz e sombra, com a concentração do foco de luz em determinado sítio ou em certas personagens para atrair a atenção da plateia. Na tela, tais procedimentos estéticos posteriormente serão adaptados pelo expressionismo cinematográfico alemão, datado no período que se estende do final da Primeira Guerra Mundial em 1918, à ascensão de Hitler ao poder e ao término da República de Weimar, ambas em 1933.

Dois filmes, representativos desse período, ilustram, metaforicamente, o sentimento de submissão do derrotado povo alemão, por meio de personagens manipuladores (Dr Rabi Loew e Caligari) e manipulados (Golem e Cesare) — *O golem* (**Der golem, wie er in die welt kam**, 1920), de Paul Wegener e Carl Boese; e *O gabinete do Dr Caligari* (**Das Kabinett des Dr Caligari**, 1920) de Robert Wiene.²⁸ Esses filmes podem suscitar duas leituras: a primeira, a Alemanha derrotada e humilhada (Primeira Guerra Mundial) aparece representada por seres dominados, Golem e Cesare; a segunda, após a ascensão do *führer*, pode-se comparar o povo germânico com os seres manipulados e a figura de Hitler com as personagens manipuladores, Dr Rabi Loew e Caligari. Hitler “manuseou” o povo para agredir seres os judeus, os quais, sob sua ótica, eram diferentes; como “marionete”, o povo alemão acreditava em realidades fabricadas segundo o interesse do *führer*.

Com o advento do cinema sonoro e a ascensão do nazismo, que usa o cinema germânico como veículo de propaganda, o expressionismo perde prestígio e é esvaziado em decorrência da migração de alguns de seus principais diretores para os Estados Unidos e a Inglaterra. Na bagagem, levam a experiência do expressionismo cinematográfico alemão que aparece, de forma explícita ou implícita, nas obras geradas nos estúdios norte-americanos da *Universal Pictures*. Rivero atesta a herança do expressionismo alemão para a história do horror audiovisual, logo encampada pela *Universal Pictures*:

²⁸ Outros exemplos de filmes do expressionismo alemão: *Homunculuz* (**Das Ende des Homunculus**, 1916), de Otto Ripert; *Ana Bolena* (**Anna Boleyn**, 1920), de Ernst Lubitsch; *Nosferatu* - *Eine Symphonie des gruens*, 1922), de Friedrich Wilhelm Murnau; *Doutor Mabuse* (**Dr. Mabuse, der Spieler - Ein Bild der Zeit**, 1922), de Fritz Lang; *Sombras* (**Schatten - Eine nächtliche Halluzination**, 1923), de Arthur Robinson; *A última gargalhada* (**Der letzte Mann**, 1924), de Friedrich W. Murnau; *O gabinete das figuras de cera* (**Das Wachsfigurenkabinett**, 1924), de Paul Leni; *Fausto* (**Faust - Eine deutsche Volkssage**, 1926), de Friedrich W. Murnau; *M, o vampiro de Dusseldorf* (**M**, 1931) de Fritz Lang.

Para muitos, o cinema de horror nasceu na Alemanha expressionista, com seus prodigiosos e tenebrosos espetáculos de luzes e sombras, com personagens sobrenaturais nascidas do sonho da razão de grandes escritores, ou de fábulas populares que oscilam entre poesia e pesadelo. Depois desta inesquecível herança cinematográfica, os monstros cruzariam o oceano para estabelecer-se em Hollywood e tornarem-se populares. Na década de 1930, liderados pela Universal, surgem o Conde Drácula, o monstro de Frankenstein, a múmia, o homem invisível, o homem lobo e muitas sinistras personagens, geradoras todas elas de grandes salários, que o cinema de terror jamais havia conseguido. Obteriam seu filme representativo, sua obra mestra que marcara o início de uma filmografia que não cessou até nossos dias, apesar dos muitos obstáculos sofridos pelo gênero ao longo dos tempos e nas distintas escolas e nacionalidades. (RIVERO, 2009, p. 11, tradução nossa) ²⁹.

A associação entre o surgimento do gênero cinema de horror nos Estados Unidos, na terceira década do século XX, e o expressionismo alemão, permite uma analogia de caráter histórico: os períodos de crise, de tensão social seriam propícios ao desenvolvimento de ciclos de horror artístico. A crise de superprodução de 1929, que arruinou a economia norte-americana, provocou grandes danos sociais e plasmou ambiente favorável à propagação de alguns estados afetivos, como a sensação de abandono, a perda de identidade, o pânico e o medo, como ensina Carroll:

Observa-se com frequência que os ciclos de horror surgem em épocas de tensão social e que o gênero é um meio pelo qual as angústias de uma era podem se expressar. Não é de surpreender que o gênero do horror seja útil nesse aspecto, pois sua especialidade é o medo e a angústia. O que provavelmente acontece em certas circunstâncias históricas é que o gênero do horror é capaz de incorporar ou assimilar angústias sociais genéricas em sua iconografia de medo e aflição. A história do cinema oferece vários exemplos conhecidos disso. Os filmes de horror do chamado expressionismo alemão foram produzidos no ambiente de crise da República de Weimar; o ciclo clássico de horror da Universal, nos Estados Unidos, ocorreu durante a Grande Depressão; o ciclo de ficção científica/ horror do início da década de 1950, nos Estados Unidos, corresponde à primeira fase da Guerra Fria. (CARROLL, 1999, p. 290).

Depois de aparecer no movimento expressionista alemão, o gênero horror no cinema ganha forma e consistência estética, ultrapassa os limites de seu lugar de origem e direciona-se aos habitantes das cidades norte-americanas; nessa época, compostas de migrantes europeus e de americanos que, após viverem os anos dourados de 1920,

²⁹ Para muchos, el cine de horror nació en La Alemania expresionista, con sus prodigiosos y tenebrosos espectáculos de luces y sombras, con personajes sobrenaturales nacidos del sueño de la razón de insignes escritores, o de fábulas populares mecidas entre la poesía y portentosas pesadillas. Después, tras este inolvidable legado cinematográfico, los monstruos cruzarían el océano para establecerse en Hollywood y tornarse populares. En la década de los treinta, con la Universal en cabeza, el conde Drácula, el monstruo de Frankenstein, la momia, el hombre invisible, el hombre lobo y un sinfín de siniestras personalidades más, generadoras todas ellas de la más subyugante nómina que el cine de terror haya tenido jamás, obtendrían su filme representativo, su obra maestra que dejara constancia del firme inicio de una filmografía que no ha cesado hasta nuestros días, pese a las muchas tormentas sufridas por él género a lo largo de los tiempos y en las distintas escuelas y nacionalidades. (RIVERO, 2009, p. 11).

defrontam-se aterrorizados com a crise de 1929. Segundo Ramonet, “o pânico e a aflição instalam-se em seus lares. Traduzindo melhor do que qualquer outro a psicologia da crise, este gênero é o *cinema de horror*” (2002, p. 92).

O ciclo de horror da *Universal Pictures*, também conhecido como *Universal Gothic*³⁰, tem como marco inicial *Frankenstein* (1931), baseado na obra de Mary Shelley, dirigido por James Whale e tendo Boris Karloff no papel da criatura feita por pedaços humanos pelo criador Frankenstein. Essa adaptação da literatura para o cinema consegue uma recepção impressionante. Muitos americanos lotam as salas de exibição. No fluxo do sucesso desse filme, irrompe, nas telas, *Drácula* (1931), baseado na obra homônima de Bram Stoker, dirigido por Tod Browning e estrelado por Bela Lugosi no papel do mais famoso sugador de sangue na literatura e no cinema. A fotografia com marcantes traços expressionistas é assinada pelo alemão Carl Freund que, segundo dados fornecidos por Ramonet, tinha colaborado com Friedrich W. Murnau, Ewald A. Dupont e Fritz Lang. Um ano depois, esse fotógrafo dirigiria *A múmia*, com Boris Karloff. Freund também é elo entre “esses dois períodos paroxísticos — expressionismo e horror — onde o cinema, por meio do gênero fantástico e do horror, tenta traduzir uma atmosfera social de pânico” (RAMONET, 2002, 93-94).

Em 1922, no entanto, *Nosferatu (Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens)* — clássico expressionista do cinema silencioso, dirigido por Friedrich W. Murnau e inspirado na obra literária *Drácula*, de Bram Stoker — representa a imbricação entre o romance gótico e o expressionismo alemão. Murnau, na época, não admitiu a inspiração oriunda da obra literária, o que o fez alterar nome das personagens e dos lugares, pois os herdeiros do escritor irlandês não autorizaram a realização do filme. O filme *Drácula* de Tod Browning trata-se, de certa forma, de um *remake* do filme alemão de Murnau. Os *remakes* no cinema e na televisão, assim como a intertextualidade nos textos são, de certa forma, uma homenagem às obras anteriores e permitem as novas gerações o (re)conhecimento de clássicos reciclados.

³⁰ A apropriação de características oriundas da literatura gótica inglesa e do expressionismo alemão justifica a expressão *Universal Gothic*, usada para identificar os filmes de horror artístico da Universal, realizados, principalmente, nas décadas de 1930 e 1940. Essa identidade aparece nestas narrativas filmicas na atmosfera sombria, embalada por fotografia e iluminação egressas do movimento germanico e na presença de personagens monstruosas — tanto por suas deformações físicas congênitas ou adquiridas, quanto pelo comportamento marcado por caráter infame ou uso antiético da ciência — que aproximava figuras como o Drácula, o monstro de Frankenstein, o Lobisomem, O Homem Invisível e o Fantasma da Ópera a outras figuras clássicas como o Golem, o Caligari, o Cesari, o Nosferatu e de M., o vampiro de Dusseldorf.

No contexto do ciclo de horror da *Universal Pictures*, diretores e especialistas em efeitos especiais e em maquiagem criam seres bizarros, grotescos monstros e vampiros que, em imagens aterrorizantes, aparecem em filmes-referência³¹ do período e da história do gênero como, por exemplo, *O médico e o monstro* (**Dr Jekyll and Mr Hyde**, 1931), de Rouben Mamoulian e, o já citado, *Drácula* (**Dracula**, 1931), de Tod Browning.

O sucesso da *Universal Pictures* suscitou um outro ciclo de horror patrocinado pela Radio-Keith-Orpheum (RKO), criada em 1928 pela Radio Corporation of America (RCA). Essa companhia, no começo, produziu filmes musicais e comédias de pouca expressão. A partir da década de 1930, com a aquisição da *Pathé* americana e sob a responsabilidade do produtor David O. Selznick, a *RKO Pictures* conquista projeção e publicidade, com o sucesso de *King Kong* (1933), dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Embora seus estúdios tenham produzido filmes de diferentes gêneros³², foi a partir da década de 1940, com o trabalho do produtor Val Lewton que a RKO entra definitivamente no mercado do filme de horror e produz filmes que renovam o gênero ao percorrer o caminho temático diferente dos filmes realizados pela concorrente *Universal Pictures*.

Em 1942, Val Lewton foi convidado pelo chefe de produção da RKO, Charles Koerner, para formar uma equipe especializada no gênero horror a fim de competir com a *Universal*. A ideia era inovar o gênero, descartando personagens tradicionais como Drácula, o monstro de Frankenstein, múmia e lobisomem explorados pela concorrente. A equipe original era formada pelo roteirista Dewitt Bodeen, que trabalhara com David O. Selznick; pelo montador Mark Robson³³ e por Jacques Tourneur, que se torna o principal diretor do ciclo de horror ao dirigir filmes como *Sangue de pantera* (**Cat people**, 1942), *A morta-viva* (**I walkied with a zombie**, 1943) e *O homem leopardo* (**The leopard man**, 1943).

Val Lewton e Jacques Tourneur, sem abandonar elementos da **gramática do tradicional medo**, – como a iluminação contrastada no claro-escuro e os ambientes

³¹ Outros filmes-referência: *A ilha do Dr Moreau* (**Island of lost souls**, 1932); de Erle C. Kenton; *A múmia* (**The mummy**, 1932), de Karl Freund; *King Kong* (1933), de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack; *Frankenstein* (1931), *O homem invisível* (**The invisible man**, 1933), e *A noiva de Frankenstein* (**The Bride of Frankenstein**, 1935), os três dirigidos por James Whale.

³² Filmes como: *Levada da breca* (**Bringing up baby**, 1938), de Howard Hanks; *Sangue de heróis* (**Fort Apache**, 1948), de John Ford; e *A felicidade não se compra* (**It's a wonderful life**, 1946), de Frank Capra.

³³ Em 1941 Mark Robson editou *Cidadão Kane* (**Citizen Kane**, 1941), de Orson Welles com Robert Wise e em 1974 ficaria conhecido por dirigir o filme-catástrofe *Terremoto* (**Earthquake**, 1974).

noturnos, oriundos do expressionismo e sedimentados pelo ciclo de horror da década anterior —, distanciam-se do filão de monstros tradicionais da *Universal*. Trabalham uma psicologia do medo sustentada por lendas e superstições oriundas de terras desconhecidas, como a mente da garota sérvia, protagonista de *Sangue da pantera*³⁴ que, vivendo em Nova Iorque, acreditava ser descendente de uma secular raça de mulheres felinas; ou o tema dos zumbis, presente em *A morta-viva*, retratando mortos reanimados por cerimônias de vodu praticadas nas Antilhas por descendentes de escravos africanos no Haiti.

De certa forma, os monstros masculinos clássicos do ciclo da *Universal* — Drácula, o monstro de Frankenstein, Homem Invisível e Lobisomem — saem de cena na década de 1940 e são substituídos pela mulher pantera, a morta-viva e a sétima vítima da seita satânica, personagens femininas criadas sob a batuta da dupla da RKO, Lewton (produtor) e Tourneur (diretor) em alguns filmes como: *A sétima vítima* (**The seventh victim**, 1943), *A ilha dos mortos* (**Isle of the dead**, 1945), *Asilo sinistro* (**Bedlam**, 1946), tríade dirigida por Mark Robson.

Do outro lado do oceano e quase duas décadas depois, a produtora *Hammer Film*, fundada em 1934, ganharia prestígio mundial pela série de filmes góticos, conhecida como Ciclo de Horror da Hammer. Sucesso na Europa e em todo o mundo, pela sua união e parceria com a Warner Bros, a expressão Horror da Hammer virou marca usada para referir-se a outros filmes de produtoras diferentes como Eros Films, Amicus e Tigon. Durante a Segunda Guerra Mundial, a Hammer produziu com capacidade limitada, tendo uma sobrevida no final da década de 1940, unindo-se à British Broadcasting Corporation - BBC em séries de rádio. Em virtude da dificuldade financeira, a produtora preferiu casas de campo isoladas a caros estúdios, como cenário. Em 1949, a produtora muda-se para o centro de Londres. Às margens do Rio Tâmbisa, entre 1950 e 1970, a companhia lançou seus maiores sucessos que circulavam não só nos cinemas, mas, também, em produções específicas para TV. Em 1955, o diretor Val Guest leva aos canais a série de ficção científica *A experiência quatermass* (**The quatermass experiment**), a qual virou filme de grande sucesso e trilhou o mesmo caminho na sequência realizada em 1957. Assim, televisão e cinema caminhavam

³⁴ *Sangue da pantera* é o filme símbolo deste ciclo na temática em termos de mercado. Foi rodado em 24 dias, seu custo foi de 134 mil dólares, rendeu mais de três milhões de dólares e tornou-se um *sleeper* — um inesperado sucesso de público.

juntos, ajudando a divulgar o vírus do medo, configurando uma parceria que ganharia projeção planetária midiática a partir das últimas décadas do século XX.

Na primeira metade do século passado, antes de a televisão fazer parte do cotidiano dos lares, o cinema abriga filmes identificados com o universo da ficção científica, dotados de enredos centrados: em astronautas que conquistam o satélite natural da Terra — *Os primeiros homens da Lua* (**The first men in the Moon**, 1919), de Bruce Gordon; em exploradores de mundos pré-históricos — *O mundo perdido* (**The lost world**, 1925), de Harry O. Hoyt; em operários dominados por máquinas que vivem em cidade subterrânea do futuro — *Metrópolis* (**Metropolis**, 1927), de Fritz Lang; em cientistas que fazem uso antiético de seu conhecimento para gerar criaturas insólitas — *A ilha das almas selvagens* (**Island of lost souls**, 1932), de Erle C. Kenton; e em homens que desejam conquistar a invisibilidade — *O homem invisível* (**Invisible man**, 1933), de James Whale. Um dos alicerces do medo é o desconhecido. A *ficção científica* mexe, sobretudo, com o desconhecido ou o irreconhecível, elementos que provocam horror, presentes na gramática do medo.

O medo está em cena nos livros e nas obras audiovisuais mencionadas nas páginas desta dissertação. O medo está, também, no policial *noir* cuja fotografia se inspira no estilo expressionista alemão. *Film noir* foi a expressão criada por críticos franceses para classificar filmes norte-americanos produzidos a partir da década de 1940, mas dotados de características temáticas e estéticas diferentes dos filmes do mesmo gênero realizados antes da Segunda Guerra Mundial. A *Série Noire* foi criada em 1945, por Marcel Duhamel, para a editora Gallimard que publicava traduções de romances policiais como *O falcão maltês* (**The maltese falcon**), de Dashiell Hammett; *O destino bate a sua porta* (**The postman always rings twice**) e *Dupla indenização* (**Double Indemnity**), de James M. Cain³⁵.

Publicados na França, a partir de 1945, alguns desses autores já vinham renovando a narrativa policial nos Estados Unidos, desde a década de 1920: inicialmente com contos lançados em revistas baratas e de baixa qualidade de impressão, conhecidas como *pulp magazines*. Posteriormente, exploram a diversidade

³⁵ Os romances criminais, citados acima, geraram, respectivamente, os seguintes filmes do gênero *noir*: *O falcão maltês* (**The maltese facon**, 1941), de John Huston; *O destino bate a sua porta* (**The postman always rings twice**, 1946), de Tay Gamett; *Pacto de sangue* (**Double Indemnity**, 1944) de Billy Wilder. Outros filmes com as respectivas obras literárias são: *À beira do abismo* (**The big sleep**, 1946), de Howard Hawks — *À beira do abismo* (**The big sleep**) de Raymond Chandler; *Janela indiscreta* (**Real Window**, 1954); e *Pacto sinistro* (**Strangers on a train**, 1951), ambos de Alfred Hitchcock baseados, respectivamente em *Janela indiscreta e outras histórias* (**Real Window and other stories**), de Cornell Woolrich; e *Pacto sinistro* (**Strangers on a train**) de Patricia Highsmith.

de ações e reações do mundo do crime. *Noir* é rótulo identificador tanto de obras literárias quanto de filmes inspirados nas narrativas criminais de autores anglo-saxões.

Nesses filmes, o medo faz-se presente na exposição temática e visual de um submundo ambientado em cidades americanas com suas docas perigosas, terrenos baldios, ruas mal iluminadas, calçadas molhadas de chuva e o perigo esgueirando-se e espreitando em cada esquina, em fotografia contrastada no claro-escuro, herança do expressionismo alemão. Um submundo cenicamente dominado por policiais, investigadores particulares, mulheres associadas ao mal pela sua beleza e imoralidade e assassinos perturbados por neuroses, paranoias e comportamentos esquizofrênicos que canalizam sua ira para violar, torturar e matar vítimas inocentes, o que amedronta, a um só tempo, as personagens diegéticas e os espectadores que, de forma impotente, assistem a tudo no “(des)conforto” da poltrona.

2.4 O medo vem de fora – o cinema do medo no período da Guerra Fria

A ordem geopolítica mundial funciona por meio das relações entre os estados nacionais que exercem sua soberania em consonância com a situação de interdependência existente entre os países cujas fronteiras são demarcadas na superfície do planeta comum a todos — a Terra. No mundo globalizado, a ordem geopolítica é demarcada também pela tensão entre Estado e mercado transnacional. Figuram, no entanto, nessa ordem, diferenças quanto ao tamanho do território, à quantidade da população, ao potencial de recursos naturais, ao poder econômico, à condição científica e tecnológica, ao poderio militar e à capacidade de polarização política — diferenças que alocam uns estados na linha de frente do poder mundial.

Desse modo, a vitória dos países Aliados (Estados Unidos, União Soviética, França e Reino Unido) sobre os países do Eixo (Alemanha, Itália e Japão), com a consequente derrota do nazifascismo, possibilitou o surgimento de uma nova ordem mundial, marcada pela bipolarização, configurada na oposição entre os Estados Unidos capitalista e a União Soviética socialista e suas respectivas áreas de influência. Esta nova ordem bipolarizada rege o período conhecido como Guerra Fria — que se estende do pós-guerra até o final da década de 1980, com a queda do Muro de Berlim (1989) — cuja identidade maior é o antagonismo entre as duas superpotências as quais disputam, sem confronto militar direto, a hegemonia mundial nos campos da economia, da política, da corrida espacial e da produção de armas, inclusive nucleares.

No terreno da produção de armas, os Estados Unidos partem na frente com a descoberta da bomba atômica, em 1945, ainda em plena vigência da Segunda Guerra Mundial; mas perdem esse monopólio em 1949, quando a União Soviética realiza seu primeiro teste nuclear. Neste contexto, ocorre uma sombria corrida armamentista com produção de bombas atômicas, mísseis balísticos intercontinentais e instalações de bases militares em diferentes lugares do mundo, tecendo um cenário de equilíbrio nuclear — o chamado “equilíbrio pelo terror” — que exibia a capacidade de cada uma das superpotências de dar resposta devastadora à agressão disparada pelo inimigo, detonando o medo de escala planetária de um confronto final apocalíptico para sobrevivência da humanidade.

O clima de medo de uma guerra nuclear total, dominante no período da Guerra Fria, é assim traduzido pelo historiador inglês Eric Hobsbawn:

A Segunda Guerra Mundial mal terminara quando a humanidade mergulhou no que se pode encarar, razoavelmente, como uma Terceira Guerra Mundial, embora uma guerra muito peculiar. A Guerra Fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve Século XX, foi sem dúvida um desses períodos. Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. (...) À medida que o tempo passava, mais e mais coisas podiam dar errado, política e tecnologicamente, num confronto nuclear permanente baseado na suposição de que só o medo da “destruição mútua inevitável” (adequadamente expresso na sigla MAD, das iniciais da expressão em inglês — *muttually, assured destruction*) impediria um lado ou outro de dar o sempre pronto sinal para o planejado suicídio da civilização. Não aconteceu, mas, por cerca de quarenta anos, pareceu uma possibilidade diária. (HOBSEBAWN, 1995, p. 224).

No contexto da ordem bipolarizada do pós-guerra, vigente no período conhecido como Guerra Fria, o cinema de horror e de ficção científica tem, como um de seus temas, relevantes o medo de um conflito nuclear total envolvendo as duas superpotências e, conseqüentemente, produzindo um cenário da Terra arrasada e de população (quase) extinta.

Embora a literatura de antecipação ou ficção especulativa, de viés futurista, exista há séculos — do precursor *De facie in orbi lunari* (Na superfície do disco lunar), de Plutarco, escrito na Antiguidade, ao bélico *A guerra dos mundos*, de H.G. Wells, publicado em 1898 —, a expressão ficção científica foi empregada pela primeira vez em 1929, por Hugo Gernsback, editor da revista *Amazing Stories*, quando resenha o livro *A cotovia do espaço*, de E. E. Smith.

A literatura de ficção científica chega ao cinema no início do século XX³⁶ e evolui com o próprio desenvolvimento da ciência e da tecnologia, explorando narrativas que abarcam um imenso campo no qual cabem universos paralelos, realidades alternativas, viagens espaciais e temporais, robôs, andróides, seres alienígenas de paz e de guerra, criaturas ou mutantes gerados por pesquisas distorcidas em laboratórios; por catástrofes naturais ou provocadas pela sociedade em contextos político-econômicos antagônicos. Essas narrativas estão amparadas, em maior ou menor escala, em discurso científico: seja trabalhando com o já descoberto; seja trabalhando com hipóteses, tal qual numa pesquisa. A ciência serve, sobretudo, nesses casos para legitimar e explicar o porquê do ocorrido. A montagem de uma criatura viva, com pedaços de cadáveres, feita por Dr. Frankenstein, justifica-se pela associação do inventor ao invento, da medicina ao experimento científico.

Com fronteiras tênues ou mal definidas, os filmes de ficção científica/horror produzidos em Hollywood no contexto da Guerra Fria traduziam o medo coletivo de uma guerra. Os diretores, os maquiadores e os especialistas em efeitos especiais criaram imagens aterrorizantes para encenar um quadro dantesco gerado por militares, cientistas loucos e comunistas soviéticos. Entram, em cena, alegóricos seres audiovisuais como: extraterrestres humanoides — *O dia que a terra parou* (**The day the earth stood still**, 1951), de Robert Wise; monstros vindos do espaço e caídos no Ártico — *O monstro do Ártico* (**The thing from another world**, 1951), de Christian Nyby; formigas mutantes — *O mundo em perigo* (**Them**, 1954), de Gordon Douglas; aranhas gigantes — *Tarântula* (**Tarantula**, 1955), de Jack Arnold; nanismo provocado por radiação nuclear *O incrível homem que encolheu* (**Incredible shrinking man**, 1957), também de Jack Arnold; invasões de marcianos — *Guerra dos mundos* (**War of the worlds**, 1953), de Byron Haskin; alienígenas que tomam os corpos e as mentes dos cidadãos — *Vampiro de almas* (**Invasion od the body snatchers**, 1956), de Don Siegel; cientistas bélicos irresponsáveis — *Dr. Fantástico* (**Dr. Strangelove or how I learned to stop worryng and love the bomb**, 1964), de Stanley Kubrick; e macacos humanizados — *O planeta dos macacos* (**The planet of the apes**, 1968) de Franklin J. Schaffner. Situações e

³⁶ “O filme *A conquista do ar*, de Ferdinand Zecca, realizado em 1901, é geralmente considerado o primeiro filme de ficção científica, ou que se aproxima do gênero. No entanto, já em 1897, George Méliès filmava um curta-metragem *The clown and the automaton*, que parece ser a primeira filmagem envolvendo um ser semelhante a um robô. Méliès foi o primeiro cineasta a abandonar o realismo existente nessa época, optando pela fantasia e pelo sonho, baseando seus filmes nas trucagens cinematográficas que ele criou e aperfeiçoou. E assim surgiu, em 1902, o filme *Viagem à Lua*, baseado num livro de Júlio Verne, combinando humor e efeitos especiais, além de alguns toques da história *Os primeiros homens da lua*, de H. G. Wells”. (SCHOEREDER, 1986, p. 24).

personagens refletem cidades e lares de uma América envolvida por uma atmosfera de medo oriundo de fora do território dos Estados Unidos.

A produção dos filmes **B**, nos anos de 1950, explora, principalmente, os gêneros de ficção científica e horror como temáticas, na época, menos frequentes à produção dos filmes **A**. A comédia também foi opção dos filmes **B**, mas não entra em cena nesta dissertação. Na ficção científica e no filme de horror, porém, a produção **B** conseguiu melhores resultados e lançou nomes como Roger Corman, Jack Arnold, Vicent Price, Peter Cushing, Kurt Neumann, Don Siegel e Gordon Douglas³⁷. O filme **B** não está confinado à década de 1950 a 1960; até hoje, esse tipo de filme constitui exercício para que diretores, roteiristas, atores e técnicos alcancem o filme **A**. O filme **B** tinha/tem características e mercados próprios, cujos fios influenciam na tessitura da gramática audiovisual.

A distinção entre os tipos **A** e **B** não se restringia só ao baixo custo de produção e ao espaço locado para a filmagem e para as exhibições destas películas, mas também ao fato de o filme **B**, de início, ser uma espécie de preliminar do filme principal, intitulado filme **A**. Os estúdios de produção pertenciam ao *Poverty Row* (Cinturão de Pobreza), termo que intitula, de forma genérica, as companhias situadas na *Gower Street*, região à margem de Hollywood. Um estúdio do *Poverty Row* compunha um filme em tempo recorde e com orçamento baixo. Alguns desses estúdios **B** se fundem, produzem outros filmes com orçamento razoável, todavia não perdem o rótulo de companhia de segunda classe. Outros estúdios, ao constatar a existência de um público numeroso, receptivo ao filme **B**, advindo das áreas periféricas, produzem filmes **A** e **B** para atenderem a recepções e mercados distintos. A distribuição era, assim, feita:

Para os cinemas do centro, eram reservados os filmes principais, ou seja, produções de alto e médio custo, inéditas. Aos cinemas de bairro eram oferecidos também os filmes de alto e médio custo, mas somente após terem sido exibidos em todos os grandes centros, o que poderia na prática levar um ano desde a data de estreia nos cinemas do centro. Para compensar o atraso, os cinemas de bairro funcionavam com sistemas de programas duplos, dois filmes no mesmo programa. (CAPUZZO, 199, p. 19).

Antes do filme **B**, aos cinemas de bairro eram destinados os seriados, que duravam, em média, vinte capítulos com vinte minutos cada um; aos cinemas do centro

³⁷ Diretores, artistas que participaram, respectivamente, de Filmes B: *O poço e o pêndulo* (Pit and pendulum, 1961), de Roger Corman; *Veio do espaço* (**It came from outer space**, 1953), de Jack Arnold; *Museu de cera* (**House of wax**, 1953), de André de Toth, com Vicent Price; *As noivas do Vampiro* (**The brides of Dracula**, 1960), de Terence Fisher, com Peter Cushing; *Da Terra a lua* (**Rocketshio X-M/Expedition moon** 1950), de Kurt Neumann; *Medo que condena* (**Count the hours — every minute counts**, 1953), de Don Siegel; e *Entre a noite e a madrugada* (**Between midnight and dawn**, 1950), de Gordon Douglas.

e aos das áreas nobres cabiam os outros filmes. Mais tarde, o seriado televisivo segue a estrutura de produção do filme **B** e abrange um público maior.

Na primeira metade do século XX, domínio do *star system*, o que atraía o público ao cinema eram atores, como Vicent Price, Charlton Heston, Cary Grant. Hitchcock agrega prestígio à função de diretor de cinema e muda um pouco essa história. A expectativa criada por Hitchcock sobre seu próximo filme funcionava como estratégia de *marketing*, antes de essa tática se tornar comum. Hitchcock fez uma espécie de figuração em 39 dos filmes sob sua rubrica, fato que tornou sua imagem conhecida do público. O cineasta inglês, embora não explore visualmente (explicitamente) a violência e o horror, também acrescenta elementos à gramática do medo. O inovador do medo, o mestre do suspense são alguns dos epítetos a ele atribuídos.

No cinema, Hitchcock realiza a catarse de suas angústias. Em exemplar da revista **Época** (n. 680, 2011), o pesquisador da obra do diretor, Luiz Carlos Oliveira Jr., aponta inovações do mestre do suspense: “o *close-up* (captação de uma cena enfocando o detalhe); a direção do olhar do espectador para o que é determinante (em oposição ao enquadramento geral da câmera); o *dolly zoom*³⁸ (que dá a impressão de vertigem); e a narrativa construída a partir do visual e não do diálogo.” Ressalte-se que Hitchcock começou a dirigir ainda no tempo do cinema mudo, e pode-se dizer que ele não sofrera com a passagem do silencioso para o sonoro. O visual continuava sendo o mais importante; o áudio — fala, diálogos, narração — auxilia a composição da obra (áudio)visual.

No suspense, de acordo com a produção audiovisual de Alfred Hitchcock, o diretor deve estabelecer um pacto com o espectador: logo no início da narrativa, dá-lhe a pista do suspeito da trama. Esse segredo lhes pertence. As outras personagens desconhecem o suspeito e o perigo pelo qual passam. A lente da câmera é a extensão do olhar do espectador mediado pelo diretor que permite a prática de um *voyerismo* coletivo (diretor e espectador) como no filme *Janela indiscreta* (**Rear window**, 1954), de Hitchcock em que a personagem Jeff, interpretado por James Stewart, com a perna quebrada e incapacitado de locomoção, bisbilhota a vida alheia e tudo a que tem acesso

³⁸ *Dolly zoom* é um efeito de câmera que pode ser usado de duas formas: aproxima-se a câmera do objeto filmado e, ao mesmo tempo, usa o *zoom out* das lentes; ou afasta-se a câmera do objeto filmado e, concomitante, usa-se o *zoom in* das lentes.

pela janela, ampliado pela lente utilizada. Vários filmes³⁹ de Hitchcock abordam e instigam o medo e o suspense, mas isso seria matéria para outra dissertação. A explicação de como se cria suspense no audiovisual vem do próprio discurso hitchcockiano:

Estamos conversando, talvez exista uma bomba debaixo dessa mesa e nossa conversa é muito banal, não acontece nada de especial e de repente BUM, explosão. O público fica surpreso, mas antes que tenha se surpreendido, mostraram-lhe uma cena absolutamente banal, destituída de interesse. Agora examinemos o suspense, a bomba está debaixo da mesa e a plateia sabe disso, provavelmente porque viu o anarquista colocá-la. A plateia sabe que a bomba explodirá à uma hora e sabe que faltam 15 minutos para uma — há um relógio no cenário. De súbito, a mesma conversa banal fica interessantíssima, porque o público participa da cena. Tem vontade de dizer aos personagens que estão na tela: “Vocês não deveriam contar coisas tão banais, há uma bomba debaixo da mesa e ela vai explodir”. No primeiro caso, oferecemos ao público 15 segundos de surpresa no momento da explosão. No segundo caso, oferecemos 15 minutos de suspense. Onde se conclui que é necessário informar ao público, sempre que possível, a não ser quando a surpresa for um *twist*, ou seja, quando o inesperado da conclusão constituir o sal da anedota. (TRUFFAUT, 2004, 77).

Hitchcock insere-se, neste trabalho, tanto porque, na sua obra, se encontram várias características da **gramática tradicional do medo** como porque nela se encontra o pólen do suspense que se espalha por alguns filmes de horror. Ele também, em 1956, se arrisca na produção de um seriado para a televisão intitulado *Alfred Hitchcock presents*. Nessa empreitada audiovisual, ele é um dos pioneiros. Do cinema mudo, ao sonoro e à televisão, Hitchcock comprova sua popularidade. Com a antiga colaboradora Joan Harrison, ele mesmo dirige sete episódios. O mestre mostra — para uma Hollywood que, na época, não dava atenção à televisão — o quanto o televisivo lhe propiciou, em termos econômicos, mais liberdade para criar em seu trabalho cinematográfico, como revela Inácio Araújo:

Na TV, apresentava filmes com a mesma estrutura que fizera sua fama, enquanto no cinema podia dedicar-se agora a um trabalho mais reflexivo, em que a emoção fosse menos sentida pelos espectadores do que observada. A TV, em vez de lhe roubar público, contribuía em muito para sua fama, e a maior complexidade de seus filmes era gratificada com plateias maiores, ao contrário do que ele temia. (ARAÚJO, 1982, p. 69).

Seriados — com episódios envolvendo as mesmas personagens ou episódios com temáticas afins — conquistam a fidelidade de muitos espectadores e já ocupam

³⁹ Alguns filmes de Alfred Hitchcock: *O locatário* (**The lodger**, 1926); *O homem que sabia demais* (**The man who knew too much**, 1934 e 2 versão em 1956); *Os trinta e nove degraus* (**The thirty nine steps**, 1935); *Rebecca, a mulher invisível* (**Rebecca**, 1940); *Suspeita* (**Suspicion**, 1941); *Festim diabólico* (**Rope**, 1948); *Ladrão de casaca* (**The cath of thief**, 1955); *Os pássaros* (**The birds**, 1963); *Frenesi* (**Frenzy**, 1972); *Trama macabra* (**Family plot**, 1976).

espaços no cinema, principalmente os de bairros periféricos. Desde os anos de 1950, o seriado ganha espaço na televisão que desde cedo se preocupa em produzir seus seriados⁴⁰ em função de horário, faixa etária, anunciantes.

Como este trabalho orbita em torno do horror, alguns seriados⁴¹ desse gênero ou de temáticas afins merecem destaque, quanto à gramática do medo por eles exposta: *Além da imaginação* (**The twilight zone**, 1959-1964), de Rod Serling e *Teatro de Ray Bradbury* (**Ray Bradbury Chronicles**, 1985-1992), de Bruce McDonald. Esses seriados exibem episódios isolados, autônomos⁴², ligados pelo insólito, abstrato e sobrenatural.

Sobrenatural (**Supernatural**, 2006-), de Eric Kripe; *The vampire diaries*⁴³ (2009-), de Kevin Williamson são seriados ainda no ar em 2011. As personagens são belas e jovens; os problemas, ligados, respectivamente, a grandes duelos entre anjos do “bem” e do “mal” e entre “ganges de vampiros”. Há conflitos psicológicos atormentando as personagens: o uso da força sobrenatural em seu próprio benefício; o ato de matar um indivíduo para alimentar-se de seu sangue; o ato de morder ou não a mulher amada — transgressões morais e físicas contra pessoas próximas.

Existem, ainda, dois seriados — *Dead set* (minissérie de 2008), de Charlie Brooker e *The walking dead* (2010-), de Frank Darabont — cujas características se enquadram, respectivamente, nas gramáticas **midiática do medo** e **tradicional do medo**. *Dead set* é um seriado de curto fôlego, composto de seis episódios, o qual retrata a entrada dos zumbis no set do *Big Brother*. A gravação do seriado inglês é feita pelas lentes que filmam o *reality show* *Big Brother*, o que confere certa verossimilhança nesse embate entre os mortos-vivos e os seres que vivem e encenam o programa. *The Walking dead* — seriado inspirado na série de quadrinhos homônima escrita por Robert Kirkman

⁴⁰ Entre os quais: *Jericho* (1966-1967) de Richard Levinson e William Link; *Hora marcada* (**La hora marcada**, 1986-1990), de Alfonso Cuarón e Guilherme Del Toro; *Sexta-feira 13* (**Friday the 13th — The legacy**, 1987-1990), de Frank Mancuso Jr. e Larry B. Williams; *A hora do pesadelo* (**Freddy's nightmares**, 1988-1990), de Wes Craven; *A hora do arrepio* (**The nightmare room**, 2001-2002), de Ron Oliver; *A-Z of horror* (minissérie, 1997), de Clive Barker; *Buffy: a caça vampiros* (**Buffy the vampire slayer**, 1997-2003), de Joss Whedon; *O vidente* (**The dead zone**, 2002-2007), de Michael Piller e Shawn Piller; *Coldcase* (2003-2011), de Meredith Stiehm; *Lost* (2004-2010), de J.J. Abrams; *Fringe* (2008-), de J.J. Abrams; *O exterminador do futuro: crônicas de Sarah Connor* (**Terminator: the Sarah Connor chronicles**, 2008-2009), de Mike Rohl.

⁴¹ No Brasil, o espaço dado a ficções seriadas de horror ainda é pequeno; oportuno lembrar alguns exemplos: *Vamp* (Telenovela, 1991-1992), de Jorge Fernando; *Incrível, fantástico, extraordinário* (1994), de Marcos Schetmann e *Onda zero* (2010), de Flávio Langoni.

⁴² Chama-se aqui de autônomo, o episódio que exhibe personagens e histórias específicas com início, meio e fim. Tais seriados são ligados pela temática.

⁴³ A série *The Vampire diaries* tem estética semelhante ao dos filmes da saga Crepúsculo, inspirados na obra literária de Stephenie Meyer. Na literatura o livro *The Vampire diaries*, escrito por Lisa Janes Smith, foi lançado em 1991, ou seja, quatorze anos antes do sucesso do primeiro livro: *Crepúsculo* (2005).

e ilustrada por Tony Moore e Charlie Adlard, — reedita, em versão televisiva norte-americana, a saga de um grupo de sobreviventes à procura de refúgio nos dias subsequentes a um apocalipse de zumbis.

Embora a literatura de horror, na sociedade da cultura de massas, já tivesse algum destaque no início da segunda metade do século XX, com os trabalhos de Richard Matheson (**I am a legend**, 1954); John Wyndham (**The day of the triffids**, 1950) e Robert Bloch (**Psycho**, 1959), o gênero ganha maior projeção midiática a partir das décadas de 1960 e 1970. Nessas décadas, surgem obras tais como: o **Rosemary's baby** (1967), de Ira Levin; **The other**, (1971), de Tom Tryon; **The exorcist** (1971), de William Peter Blatty; **Carrie** (1973), de Stephen King; e **The Hellbound Heart** (1986), de Clive Baker; todos são transformados em versões cinematográficas.

No fluxo do filme de horror, a década de 1970 funciona como referência para a projeção midiática do gênero. Nessa década, foram lançados alguns filmes-ícones, sucessos de crítica e de público — muitas vezes, a crítica influencia o público e vice-versa —, que marcaram, sobremaneira, a geração futura de diretores: *A inocente face do terror* (**The other**, 1971), de Robert Mulligan; *O exorcista* (**The exorcist**, 1973), de William Friedkin; *Carrie, a estranha* (**Carrie**, 1973), de Brian De Palma; *A profecia* (**The omen**, 1976), de Richard Donner; *Alien, o oitavo passageiro* (**Alien**, 1979), de Ridley Scott; e fechando esse período, *O iluminado* (**The shining**, 1980), de Stanley Kubrick. Na década anterior, já tinham sido produzidos importantes filmes do gênero como *O bebê de Rosemary* (**Rosemary's baby**, 1968), de Roman Polanski. Ressalte-se que *O exorcista*⁴⁴ agiu como estímulo aos editores e produtores. Muitos espectadores, após assistirem ao filme, compraram também o romance. A relação da literatura com o audiovisual gerou filmes e livros que se nutrem reciprocamente.

A psicanálise de Sigmund Freud e as vertentes que dele emanam influenciam filmes de horror de viés psicológico, e registram na arte um olhar investigativo sobre os processos mentais que movem a ambiência de horror, geradora do medo, dentro e fora da tela. Os medos soterrados e reprimidos no consciente são lançados, muitas vezes, no inconsciente: espaço da mente que guarda memórias desconfortáveis, atormentadoras e identificadas, às vezes, com seres provocadores de medo em sonhos e em estado de vigília. No cinema e na literatura, figuras oriundas da psique da personagem são transformadas em imagem diegética, o que torna o filme de horror uma catarse para

⁴⁴ O filme tornou-se um dos mais lucrativos filmes de horror de todos os tempos, arrecadando o equivalente a 402 milhões de dólares no mundo.

muitos espectadores que se defrontam com seus medos. Esses conflitos abrigados no inconsciente compõem a atmosfera de pesadelo e são assimilados à gramática do medo.

2.5 Slasher: a vizinhança do medo



Figura 4: Foto da personagem de Michael no filme *Halloween*
Fonte: CARPENTER, 1968

A psicanálise tem com a personagem identificada com o *slasher*⁴⁵ diálogo fértil no que concerne ao quadro psíquico. *Slasher* é um subgênero de filmes de horror, protagonizado por psicopatas que matam em série. Muitos *slasher* podem ser identificados como filmes **B** em função de sua produção precária — no roteiro, na edição, na fotografia, na escolha de elenco e na música. A personagem com aparente normalidade disfarça um ser perturbado que, movido por vingança e/ou trauma, pode causar danos ao outro, ao próximo, ao vizinho. É uma personagem desajustada propensa à prática do crime e enquadrada no conceito psicanalítico de periculosidade. Conceito que, segundo Dutra (1988), visa à prevenção de que um indivíduo atormentado possa vir a cometer crime, num momento de desatino.

O subgênero *slasher*, que ganha expressividade na década de 1980, está centrado num tipo psicológico e/ou em uma personagem desestruturadora da ordem normativa

⁴⁵ “Cortador” e “golpeador” são possíveis traduções para a palavra *slasher* aludindo ao *serial killer* que vai fazendo vítimas ao longo da narrativa audiovisual.

vigente na sociedade. Nos Estados Unidos, a personagem desse subgênero vive nos subúrbios ou em condomínios aparentemente seguros das fobópoles modernas. É o inocente vizinho, travestido de assassino, cujo antepassado cinematográfico direto é Norman Bates, personagem de *Psicose* (Psycho, 1960), de Alfred Hitchcock, interpretada por Anthony Perkins.

Na história do processo de urbanização da humanidade, acentuada a partir da Primeira Revolução Industrial, ocorre uma verticalização dos espaços urbanos centrais mais valorizados, situação que provoca a migração da população de menor poder aquisitivo para loteamentos mais distantes, deficientes em infraestrutura e em serviços urbanos, inclusive em segurança. A urbanização dos Estados Unidos também vivenciou processo de “suburbanização” com ocupação de periferia articulada em torno de centros afastados, menos valorizados e desprezados pela população de renda mais alta. Mas também é possível ver, nessa ocupação periférica, uma “suburbanização” conduzida por atores sociais de renda mais alta que, espontaneamente, fogem das regiões mais valorizadas e povoadas do centro em direção a subúrbios e/ou bairros nos quais são construídos condomínios seguros.

É, nesse cenário, afastado do centro, relativamente isolado e com parcial segurança, com casas plantadas em terrenos ajardinados, marcado por contatos diretos e relações de vizinhança, que o *slasher* — o violento assassino serial — se movimenta, ameaçando a ordem social bucólica daqueles que optaram por uma vida tranquila, longe do frenesi vigente nas zonas centrais das metrópoles.

Michael Myers, *slasher* com nome e sobrenome, em 1963, mata a própria irmã, em espetáculo explícito de violência banhada a sangue. Em 1978, quinze anos depois, no dia 30 de outubro, na *noite das bruxas*, ele sai do manicômio para aterrorizar pessoas que vivem num sossegado subúrbio e tornar-se personagem paradigmático do cinema de horror moderno em *Halloween* — filme referência dirigido por John Carpenter que inaugura a franquia e motiva inúmeras imitações:

Cultor da estética do filme “B”, John Carpenter reanimou o matador louco em *Halloween* — *A noite do terror* (**Halloween**, 1978), com a autoconsciência de seus clichês: a amiga assusta a heroína com mastigações ao telefone; o suspeito só aparece para testemunhas desacreditadas; o pavor abriga-se em postos-chave — entre arbustos, na sombra, no banco traseiro do automóvel, atrás de portas e janelas, no porão, no alto da escada; as personagens afoitas são eliminadas sistematicamente; a próxima a ser assassinada ainda insiste, irritada, que “a brincadeira já foi longe demais”; os corpos são descobertos numa sucessão de *gags* de horror, à maneira de um trem-fantasma; a porta custa a abrir enquanto o assassino mascarado avança com o facão; o telefone é cortado quando a vítima tenta pedir socorro; após um duelo encarniçado em que a heroína escapa da morte lesando o assassino

ela dá as costas ao bicho-papão, acreditando que já morreu; é claro que ele ressuscita, obrigando o agente da salvação a manifestar-se no minuto final, após ter passado o filme inteiro esperando o momento oportuno de agir. (NAZÁRIO, 1991, p. 150).

O perigo está na sociedade, ele está ao lado de nós, no meio de nós: circulando pela vizinhança. Filmes como *O massacre da serra elétrica* (**The Texas chain saw massacre**, 1973), de Tobe Hooper; *Sexta-feira 13* (**Friday the 13th**, 1980), de Sean S. Cunningham e *Dia dos namorados macabro* (**My bloody valentine**, 1981), de George Mihalka representam o subgênero *slasheriano*.

2.6 Os zumbis de George Romero: do inimigo distante para o corpo do próximo, do reconhecido



Figura 5: Frame do filme *A noite dos mortos-vivos*

George Andrew Romero⁴⁶, de descendência cubana, nasceu em 1940, na cidade de Nova York. Estudou desenho e pintura, trabalhou como diretor, ator e decorador de teatro em Pittsburg, antes de fundar a Filmakers, uma companhia de filmes

⁴⁶ A filmografia de George Romero é constituída dos seguintes filmes: *A noite dos mortos-vivos* (**Night of the living dead**, 1968); *There's always Vanilla* (1971); *Hungry wives* (1972); *O exército do extermínio* (**The crazies**, 1973); *O. J. Simpson: juice on the loose* (1974); *Martin* (1977); *Despertar dos mortos* (**Dawn of the dead**, 1978); *Cavaleiros de aço* (**Knightriders**, 1981); *Creepshow: show de horrores* (**Creepshow**, 1982); *Dia dos mortos* (**Day of the dead**, 1985); *Comando assassino* (**Monkey shines**, 1988); *Dois olhos satânicos* (**Due occhi diabolici**, 1990); *A metade negra* (**The dark half**, 1993); *Bruiser: o rosto da vingança* (**Bruiser**, 2000); *Terra dos mortos* (**Land of the dead**, 2005); *Diário dos mortos* (**Diary of the dead**, 2007), *Ilha dos mortos* (**Survival of the dead**, 2009) e *Deep red* (2011, em produção).

publicitários. Em 1968, dirige *A noite dos mortos-vivos* (**Night of the living dead**), um filme em preto e branco, de baixo orçamento — aproximadamente 100 mil dólares — que, no decorrer do tempo, se transformou em *cult movie*. Romero inicia a *série dos mortos* e contribui para colocar seus zumbis na galeria das celebridades do cinema do horror.

O professor da Universidade de Cádiz, Angel Gómez Rivero, especialista em literatura e cinema de horror, autor de *Cine Zombi*, dedica alentado capítulo à saga dos *muertos-vivientes* de Romero, e, particularmente, ao filme *A noite dos mortos vivos*, que se tornaria uma baliza, um ponto de referência para produção de um sem números de obras audiovisuais do subgênero zumbi:

Assim como aconteceu com *Drácula* de Tod Browning na “Idade de ouro do horror”, *Psicose*, de Hitchcock e, mais tarde, *O exorcista* (**The Exorcist**, 1973), de William Friedkin, *A noite dos mortos vivos* tornou-se um dos filmes mais influentes do gênero, marcando um momento antes e depois da película. No entanto, apesar da onda de filmes [de horror] — mais deficientes do que de qualidade — que haveria de chegar às telas amparado com poderosa influência de George A. Romero. O diretor tornou a recorrer ao tema dos mortos-vivos como *leitmotiv* de seus filmes. (RIVERO, 2009, p. 113, tradução nossa).⁴⁷

Antes de ganhar a atual visibilidade midiática, como personagem de livros, filmes e videogames, o zumbi é concebido, no território da crença popular, como ser humano dado como morto — e/ou situado numa zona intersticial entre a vida e a morte — que desenterrado, ressuscitado e reanimado, permanece em estado catatônico, movido pela fome saciada por meio do canibalismo, o que gera medo no mundo dos vivos.

A “patologia” catatônica do zumbi, definida por perturbação psicomotora que envolve debilidade mental, estupor, rigidez muscular e disfunção orgânica, seria provocada por práticas ritualísticas de origem animista associadas à cultura vodu e por uso das propriedades curativas e/ou letais da fauna e da flora tropicais presentes em países de forte herança africana, como o Haiti, na América Central.

Para o voduista, portanto os zumbis são criados por feitiçaria, e a crença na magia que faz os parentes do morto ficarem preocupados. Por boas

⁴⁷ “Al igual que sucediera con el *Drácula* de Tod Browning en la “edad de oro del cine de terror”, con la cercana *Psicosis* de Hitchcock o, más adelante, con *El exorcista* (**The Exorcist**, William Friedkin, 1973), *La noche de los muertos vivientes* se convertiría en una de las películas más influyentes del género, marcando un antes y un después. No obstante, pese al vendaval de cine — más deficiente que bueno, en verdad — que habría de llegar a las pantallas amparado en su poderoso influjo, George A. Romero tardaría en volver a recurrir a los muertos vivientes como *leitmotiv* de una película suya.” (RIVERO, 2009, p. 113)

razões, eles empenham-se em garantir que os mortos estão realmente mortos, ou pelo menos, protegidos de tão horrível destino. E é por isso que o corpo pode ser morto de novo, com uma facada no coração ou por decapitação. E isso explica por que podem ser colocadas sementes no caixão, de modo a que quem aparece para tomar o corpo seja obrigado a contá-las, tarefa que o levará a se demorar perigosamente até despontar o dia. (DAVIS, 1986, p. 175)

Registre-se que a cinematografia dos mortos-vivos de Romero difundiu, no plano da comunicação de massa, as regras do universo dos zumbis, como outrora fizera em referência ao vampirismo de Bram Stocker, com a publicação de seu *Drácula*. Os zumbis de Romero, a partir de então, passaram a influenciar a produção fílmica ligada ao tema, incluindo os recentes filmes *Extermínio (28 days later)*, 2002) de Danny Boyle e *Resident Evil — o hóspede maldito (Resident Evil)*, 2002), de Paul W. S. Anderson. Os zumbis romerianos são criados e desenvolvidos especificamente para os meios audiovisuais. Outros seres, povoadores do mundo midiático do horror, quase sempre migraram dos livros para as telas, concebidos a partir da descrição literária. O depoimento do criador em relação à concepção de *A noite dos mortos-vivos* é revelador de que ele próprio não tinha consciência da sua criação: uma linhagem audiovisual de mortos-vivos:

A influência veio de *Eu sou a lenda* de Richard Matheson⁴⁸. Na época, eu não estava preocupado em criar um novo tipo de monstro. Fazer esse filme era mais uma questão revolucionária. Não queria repetir a fórmula de Matheson. Pensei, então, em criaturas que se alimentavam da carne dos vivos. E mesmo essa saída não foi lá muito original. Nos filmes antigos da Universal, já existiam demônios que comiam cadáveres, como em *The mad ghoul* (filme de 1943, dirigido por James P. Hogan). A essência desses devoradores de carne é vampírica e quando decidi que eles seriam mortos-vivos só estava pensando em fazer um filme diferente. (ROMERO, Revista TRIP online).

Embora o diretor em nenhum de seus filmes associe a origem das suas criaturas à cultura vodu — exceto em *Despertar dos mortos* —, seus mortos-vivos exibem características catatônicas semelhantes a dos zumbis do Haiti. Além disso, as personagens romerianas assustadoras e causadoras de assombro, oriundas de tumbas, são produtos da maquiagem do mundo diegético: corpos deteriorados, em decomposição e roupas esfarrapadas. Essas criaturas apavorantes povoam o audiovisual

⁴⁸ Livro de Richard Matheson, *Eu sou a lenda*, escrito na década de 1950, continua contemporâneo e gerou três versões cinematográficas: *Mortos que matam (The last man on Earth)*, 1964), de Sidney Salkow; *A última esperança da Terra (The omega man)*, 1971), de Boris Sagal e *Eu sou a lenda (I am a legend)*, 2008) de Francis Lawrence.

de horror contemporâneo, vagam como praga ou provocam epidemia contaminando população e espectador.

A noite dos mortos-vivos exemplifica, em termos de discurso, os outros da saga de Romero. O discurso de seus filmes é produto dos sujeitos envolvidos, dentro e fora de cena, da recepção, da inscrição desses seres na história e nas condições que a linguagem é gerada. A leitura desse discurso implica um olhar que alcance além do dito, além da cena: um olhar capaz de articular os elementos internos e externos à linguagem, na e fora de cena. O discurso é, pois, o ponto de articulação entre os fenômenos linguísticos e os sócio-históricos. A ausência de fala dos mortos-vivos não indica, por exemplo, ausência de discurso. O discurso desses seres fronteiros pode ser preenchido com sua aparência monstruosa e com o pavor que ela desperta no rosto dos vivos, dentro e fora da tela. Em quase todos os filmes de Romero, o surto virótico dos mortos-vivos chega ao público pela mídia: rádio, televisão, internet etc.

A análise do discurso midiático apreende e interpreta as falas dentro dos contextos em que elas estão inseridas; capta a língua no viés enunciativo-discursivo em que a fala (ato pessoal) revela sua articulação com a história e com a sociedade (na e fora da tela). A fala, utilização que cada indivíduo faz da língua, só se realiza no diálogo, no contato com o outro — diretor, personagens e público. É, portanto, um ato espontâneo e social da linguagem. Segundo Barthes, a língua é modificada e recriada no processo de interação dos indivíduos:

Trata-se essencialmente de um contrato coletivo ao qual temos de nos submeter em bloco se quisermos nos comunicar; além disso, este produto social é autônomo, à maneira de um jogo, com suas regras, pois só se pode manejá-lo depois de uma aprendizagem. (BARTHES, 1964, p. 18).

Como já registrado no início deste capítulo, em *A noite dos mortos-vivos*, dois irmãos — Ben e Barbra — seguem até a região rural da Pensilvânia para visitar o túmulo do pai. No cemitério, são atacados por um ser em estado catatônico. Ben é agredido e cai inconsciente no chão; Barbra foge e encontra uma casa onde se “abriga”. A narrativa do filme transcorre nessa casa. Outras personagens aparecem no caminho e protagonizam a noite de horror.

O estudo discursivo do filme leva em conta não só o que é dito em determinada cena/contexto, mas, também, as relações entre esse dito com o que foi dito antes, com as cenas em que ele foi proferido e, até mesmo com o não dito, caso, por exemplo, da personagem Barbra, que apresenta dois comportamentos discursivos: antes e depois de ser atacada pelo morto-vivo. Esse rito do falado e do silêncio, do exposto, por gestos ou

expressões faciais,— antes e depois da irrupção dos mortos-vivos — vai interferir para as formações discursivas às quais se filiam o discurso do primeiro longa-metragem e, quiçá, os discursos dos outros filmes da genealogia dos zumbis de Romero.

A produção de George Romero expressa influências de fontes diversas. Nela há o substrato de leituras sobre a cultura vodu, particularmente a territorializada no Haiti, na América Central e de filmes que abordam temas sobrenaturais, fantásticos, grotescos. A formação de seu discurso é resultado de discursos que lhe são precedentes, que foram por ele assimilados/interiorizados em função da exposição social, cultural e histórica a que todos, querendo ou não, estão submetidos, e a partir da qual são constituídas as representações discursivas sobre o mundo.

A análise do discurso crítico, em parte abordada nesta dissertação, é uma consequência da interpretação da qual não se tem como fugir. Viver é interpretar tudo e todos que cercam o que se “vive” aquém ou além dos meios audiovisuais. Saber de antemão que o olhar em torno nunca é inaugural; é sempre uma leitura interpretativa contaminada por todos os discursos a que, de forma direta ou indireta, se tem acesso.

O caminho audiovisual de Romero permite elos entre os vários estágios da gramática do medo — da década de 1960 até agora —, logo o uso de sua produção permeia vários momentos capazes de transmitir de forma simbólica a gramática do medo do e no homem do século XX e do início do século XXI. A trajetória audiovisual de horror de Romero apresenta traços da **gramática tradicional do medo** e acrescenta-lhe a linguagem midiática autorizada a falar do real, inerente à denominada nesta dissertação de **gramática midiática do medo**, da qual o audiovisual se nutre: do seu primeiro filme, em que as notícias da invasão dos zumbis chegam às telas por meio de rádio e televisão até ao *Diário dos mortos* em que as notícias são propagadas pela internet.

De volta a 1968, ano do primeiro longa-metragem de Romero e de vigência da Guerra Fria e Guerra do Vietnã — longo conflito que foi o primeiro da história a ser acompanhado pela televisão — as imagens terríveis, capturadas dessa parte do território asiático, provocam choque na população do mundo, e não são indiferentes a George Andrew Romero. Descendente de cubanos, ele tinha apenas 28 anos quando realizou *A noite dos mortos-vivos*, no final da década de 1960. Com baixo orçamento, ele compõe uma obra que se transformaria em um clássico do gênero de horror. O contexto apresentado acirra a imaginação de Romero, diretor conectado aos acontecimentos sociopolíticos e midiáticos, como declara:

Meus filmes sobre zumbis foram tão longe que eu fui capaz de refletir os climas sociopolíticos de décadas diferentes. Eu tenho um conceito de que eles têm uma pequena parte de uma crônica, um diário cinemático do que está acontecendo (Disponível em: <<http://www.bocadoinferno.com>> Acesso em: 19 jan. 2010.).

Nas décadas seguintes, Romero faz filmes — que compõem a *série dos mortos* — que justificam a citação anterior e refletem diferentes épocas: *A noite dos mortos-vivos* (1968), *O despertar dos mortos* (1978), *O dia dos mortos* (1985), *Terra dos mortos* (2005), e *Diário dos mortos* (2007), este último faz parte da tríade analisada nesta dissertação.

O filme inaugural de Romero incorpora o expressionismo alemão na maneira de interpretar afetada de Barbra. Atônita, muda, ela transmite, de forma quase caricatural, seus sentimentos pelo contato com os morto-vivos através de expressões facial e corporal, que remetem ao já citado *O gabinete do doutor Caligari*.

Ressalte-se que talvez a própria falta de recursos tenha ajudado Romero na criação da estética dos mortos-vivos. A deformação da realidade, como modo de expressão de uma visão sombria do mundo, os cenários tortos, distorcidos e fantasmagóricos traduzem um certo clima de pesadelo, demonstrado principalmente pela personagem Barbra e por diferentes angulações de câmera usadas por Romero. Ele valoriza muito o “tempo morto”, tempo em que as personagens estão sentadas à espera do pior: seres em estado catatônico. Em *A noite dos mortos-vivos*, assim como no expressionismo alemão, destacam-se o jogo de luz e sombra, os enquadramentos oblíquos, enviezados para acentuar os efeitos dramáticos, principalmente quando as personagens ouvem as notícias no rádio e sobem as escadas que dão acesso ao pavimento superior da casa. As maquiagens dos mortos-vivos são “pesadas”, as interpretações são “exageradas”, herdadas do estilo de encenação de Max Reinhardt, diretor teatral já mencionado.

Outro aspecto, presente na *série dos mortos*, são cortes rápidos e descontínuos de edição, focando o rosto da personagem e os mortos-vivos na janela: prática usada em edição jornalística, documentária e incorporada por outras produções audiovisuais. Romero usa os meios de comunicação para divulgar notícias dos mortos-vivos para as suas possíveis vítimas. No primeiro filme, o rádio é o que possui papel mais destacado:

Neste momento, repetimos, os únicos fatos que conhecemos são que há epidemias de crime em massa cometidos por assassinos não identificados. Os crimes acontecem nas vilas, cidades, áreas rurais e subúrbios, sem razão aparente ou motivo para as mortes. Parece uma súbita explosão de homicídios em massa. Temos algumas descrições dos assassinos... algumas

testemunhas dizem que parecem pessoas comuns e outras dizem que eles parecem estar em estado de transe. Outros os descrevem como... No momento, não há como dizer de quem ou de que devemos nos proteger. São monstros humanos... A reação das autoridades é de surpresa até o momento. Até agora, não conseguimos saber se há algum tipo de investigação em curso. Policiais, xerifes e ambulâncias recebem muitos pedidos de socorro. A situação só pode ser descrita sem controle. (*A noite dos mortos vivos*, 1968. Trecho do noticiário difundido pela estação de rádio.)

O rádio é a legenda de que o filme precisa para informar às personagens e ao espectador sobre o que acontece em várias regiões dos Estados Unidos. É através dele que o diretor consegue transmitir todo o medo presente na época em que o filme se passa. A obra de Romero pode ser lida como alegoria da tensão vigente no período da Guerra Fria, o medo de uma guerra nuclear:

Autoridades de Pittsburgh, Filadélfia e Miami com os governadores dos estados do leste e do oeste disseram que a Guarda Nacional poderá ser acionada a qualquer momento, porém isso ainda não aconteceu. A única mensagem que repórteres conseguiram de fontes oficiais é para que os cidadãos fiquem em casa e tranquem as portas. Não saiam de casa até que seja determinada a causa dos acontecimentos e até que nos informem quais medidas a serem tomadas. Milhares de trabalhadores foram aconselhados a permanecer nos empregos e não tentar voltar para casa. No entanto, apesar deste alerta, nas ruas e estradas há muitas pessoas tentando fugir ou chegar as suas famílias. Repetimos o mais seguro é ficarem onde estão...
Senhoras e senhores, o presidente convocou uma reunião no seu gabinete para tratar da súbita epidemia de assassinatos que assolam um terço do país. [...] O último boletim recebido de Washington, D.C., diz que na reunião presidencial que mencionamos haverá cientistas do mais alto nível da NASA. Todas as estações se juntaram em rede para trazer estas notícias. (*A noite dos mortos vivos*, 1968. Trecho do noticiário difundido pela estação de rádio).

A atmosfera de medo do desconhecido criada no filme tem, no rádio, o principal elemento narrativo tal qual ocorre no programa produzido por Orson Welles, em 1938, quando ele dramatiza trechos do livro *Guerra dos mundos*, de Herbert George Wells: a notícia do rádio tenta aproximar-se da objetividade do fato lido dando-lhe detalhes, usando elementos de uma notícia real. O rádio, na época da transmissão de Welles, é a mídia propícia, pois descobre, mas, ao mesmo tempo recobre, já que a falta de imagem instiga a imaginação. Outros recursos da mídia legitimada a falar do “real” vêm sendo incorporada ao audiovisual, com intuito de provocar efeito dramático e de traduzir a situação de pânico ao longo do gênero horror — **gramática midiática do medo**. Outro trecho dentro do primeiro filme romeriano ratifica a relevância do noticiário de rádio dentro da narrativa fílmica:

Até agora, a única descrição, a única pista que temos vem de testemunhas em estado de choque. As testemunhas disseram que eles parecem pessoas comuns. Parecem monstros andando como se estivessem em transe. Também disseram que parecem pessoas andando como animais. Os que viram as vítimas disseram que elas foram destroçadas. Tudo isso começou há dois dias, com o primeiro registro e, desde então, recebemos informações de

mortes em muitos lugares, o que se transformou em um horror. Nosso prefeito esteve ao telefone falando com governantes de outras cidades e todos concluíram que nada desse tipo ainda não havia acontecido nos arredores do Rio Mississippi, com exceção do que aconteceu no leste do Texas. Mortes semelhantes ocorreram em Houston e Galveston. É claro que estamos enfrentando um tipo de emergência nacional. Mais uma vez, alertamos para procurarem abrigo em um prédio. Tranquem as portas e janelas... Fiquem ligados ao rádio e à TV para mais instruções de sobrevivência e mais detalhes desta história. A Defesa Civil disse à imprensa que as vítimas mostram sinais de que foram parcialmente devoradas pelos assassinos. (close no rádio) Testemunhas dizem que as pessoas agem como se estivessem em uma espécie de transe e matam e devoram suas vítimas. Isso fez com que as autoridades examinassem os corpos de algumas das vítimas. As autoridades médicas concluíram que, em todos os casos, os assassinos comeram a carne das pessoas que mataram. Repetindo o último boletim recebido a poucos instantes, vindo de Maryland: A Defesa Civil disse à imprensa que as vítimas mostram sinais de que foram parcialmente devoradas pelos assassinos (close nas personagens, close no rádio). As autoridades médicas concluíram que os assassinos comeram a carne das pessoas que mataram. E esta história se complica a cada novo boletim. Ninguém está salvo desta onda... (enquanto entram sobreviventes na casa, o rádio continua) O xerife verificou que os corpos das pessoas assassinadas estão realmente sendo comidos. Sem mais informações nesse momento... (*A noite dos mortos-vivos*, 1968. Trecho do noticiário difundido pela estação de rádio).

A obra propicia diálogos com outros filmes e, também, lança falas para que outros discursos cinematográficos surjam a partir dos fotogramas desse mestre do horror. Alguns signos da escrita cinematográfica — a concepção de tempo-espço; a dilatação emocional do tempo; o transporte no tempo; a projeção do medo para o futuro fílmico; a conexão do espaço fílmico principal (a casa, cenário que abriga as personagens “sadias” da narrativa) com as outras regiões assoladas com a epidemia de mortos-vivos; os efeitos dramáticos da câmera; os planos médio, americano e de detalhe; a montagem que privilegia estados emocionais de pavor, angústia e esperança — são manipulados por Romero para compor um discurso de horror, que tornaria *A noite dos mortos-vivos* um arquétipo do cinema do medo, citado, copiado, fonte de inspiração e matéria-prima para futuras gerações — de **Thriller** (1982) de John Landis a *Zumbilândia* (**Zombieland**, 2009) de Ruben Fleischer —, que são atraídas por essas criaturas situadas em um território indefinido entre a energia da vida e a letargia da morte.

Essas criaturas fronteiriças são personagens dos três filmes a serem analisados na próxima cena, capítulo 3. Elas vagueiam tanto pelas regiões nebulosas quanto pelas metrópoles hipermodernas, capturadas e difundidas por câmeras portáteis, celulares, internet, televisão e cinema, e transmitem o vírus do medo que se alastra e contamina espectadores plugados ao audiovisual.

3 O CENÁRIO REAL E DIEGÉTICO DE PROPAGAÇÃO VIRAL



3.1 A propagação do “vírus” do medo

É bom nos atermos à verdade, mesmo quando ela é inverossímil.

Jean-Luc Godard

Há um clima de medo nas metrópoles hipermodernas: transeuntes de várias etnias com seus respectivos modos de cultura entrecruzam-se nas esquinas, nos sinais, nas praças, nos transportes públicos, nos shoppings; muitas vezes, sem gestos, sem troca de olhares, sem cumprimento, como se fossem pessoas desterritorializadas, desidentificadas, sem amigos. O medo acompanha muitos que se esbarram pelas ruas e avenidas das grandes metrópoles. Medo direcionado, mas também medo de alguém ou de algo que não reconhece, e que lhe é transmitido pelos meios de comunicação de massa. Cidades com medo, medo na cidade: fobópole, consoante registro do geógrafo Marcelo Lopes de Souza, é:

o resultado da combinação de dois elementos de composição, derivados das palavras gregas *phóbos*, que significa ‘medo’ e *pólis* que significa ‘cidade’. Penso que a palavra condensa aquilo que tento qualificar como cidades nas

quais o medo e a percepção do crescente risco, do ângulo da segurança pública, assumem uma posição cada vez mais proeminente nas conversas, nos noticiários da grande imprensa etc.: o que se relaciona, complexamente, com vários fenômenos do tipo defensivo, preventivo ou repressor, levados a efeito pelo Estado ou pela sociedade civil. (SOUZA, 2008, p. 9).

As metrópoles, em espaços públicos ou privados, estão constantemente tanto vigiadas por tecnologias de proteção e controle quanto monitoradas pela mídia, o que nelas ocorre é registrado, imitado no plano real e ficcional. Daí, serem elas o cenário eleito pelo real e ficcional para propagação do vírus do medo, pois nelas as cenas ganham dimensões e (co)movem as pessoas. Os processos de urbanização das cidades são gestados em tempos de modernidade e de hipermodernidade, e as cidades funcionam como palco de origem da revolução técnico-científica, responsável pela formação de infraestrutura permeada pela invenção e atuação de novos veículos — telefone, automóvel, avião, satélite, fibra ótica, TV a cabo, celulares e internet — que aceleram a circulação de pessoas, de mercadorias e de ideias; e contribuem para instauração de uma interação social mediada que, realizada no campo das telecomunicações, emite e recebe informações/mensagens, as quais alcançam grandes distâncias e um número indefinido de seres humanos.

Produto do ágil processo de urbanização, as metrópoles e as megacidades exibem, como um de seus caracteres identitários, grandes aglomerações humanas as quais interagem, face a face, em diferentes ambientes e situações urbanas: fábricas, lojas, escritórios, *shoppings*, universidades, escolas, trens, metrô, ônibus, cinemas, teatros, shows e jogos. Essa conjuntura torna a cidade cenário propício para a propagação de epidemias e/ou pandemias reais e midiáticas, como ocorre nas três narrativas das obras audiovisuais analisadas nesta dissertação.

Na história da epidemiologia, a multidão⁴⁹, concentrada no cenário urbano, facilitou a convivência da espécie humana com micro-organismos viróticos, os quais infecta(ra)m e provoca(ra)m óbitos em milhões de indivíduos, como alude Scliar:

À medida que as pessoas foram mudando para as cidades e, portanto, morando mais próximas umas das outras, aumentavam as chances de transmissão de micróbios da população [...]. No fim da Idade Média, com o

⁴⁹ A concentração humana na *urbe*, o frenético ir e vir, a multidão em movimento nos espaços públicos dos centros urbanos modernos aparecem, de forma expressiva, nos textos: *A janela da esquina do meu primo* (publicado originalmente em 1822), de Ernest Theodor Amadeus Hoffman e *O homem da multidão* (publicado em 1840), de Edgar Allan Poe — autores com obras afinadas com o universo do horror artístico. Essas duas narrativas — que praticamente introduzem o conceito de multidão na literatura ocidental — expõem imagens quase cinematográficas de novos atores sociais, em perspectivas ou olhares tomados de janelas, praças e ruas situadas, respectivamente, em Berlim e Londres, além de anteciparem questões urbanísticas e sociais que seriam vivenciadas pelas futuras metrópoles.

crescimento das cidades e o aumento dos movimentos populacionais, a Europa Ocidental viu-se flagelada por uma série de epidemias, principalmente a peste bubônica, que se caracteriza por aumento dos gânglios linfáticos (inguas ou bubões) por pneumonia grave ou por infecção generalizada e frequentemente mortal. [...] Pelo menos três grandes surtos de peste ocorreram na Idade Média; no segundo deles, iniciado em 1348 e conhecido como ‘Peste Negra’, 25 milhões de pessoas podem ter morrido. (SCLIAR, 2002, p. 28-29).

Embora a cidade tenha sido construída para ser lugar de “conforto” para o homem, ela pode ser lugar assustador, de medo — e, tantas vezes, o é. A edificação aglomera-se pela cidade e parece derramar-se sobre seus moradores. Assaltos, atentados, incêndios, congestionamentos de transportes causam mortes e mutilações nos habitantes das grandes cidades. Os dois períodos acima se inspiram no discurso de Tuan (2005, p. 233-34), para quem a cidade foi “construída para corrigir a aparente confusão e o caos da natureza”, a cidade em si mesma se transforma em um meio ambiente físico desorientador cujo “resultado final pode ser um imenso labirinto desordenado.”

As cidades representam a forma de intervenção humana sobre a paisagem natural, em ações que envolvem desmatamento original, aterramento, impermeabilização dos solos, alteração dos cursos dos rios e poluição dos mananciais e da atmosfera por meio da queima de combustíveis fósseis, configurando um conjunto de fatores que transforma negativamente o meio ambiente urbano e aumenta a quantidade de bactérias, micróbios e vírus, agentes patogênicos capazes de causar e propagar diferentes tipos de doenças. Assim, a metrópole real agrega condições para funcionar como cenário para metrópole fílmica no quesito proliferação de epidemias reais e midiáticas.

Duas grandes cidades como Nova Iorque e Washington foram palco de impacto do ataque de *11 de setembro de 2001*. As cenas em tela, nos filmes-objeto de análise deste trabalho, acontecem, também, em cidades dos Estados Unidos: Nova Iorque (*Eu sou a lenda*, 2007), Los Angeles (*Quarentena*, 2008) e transitando em território que se estende de Chicago a Pittsburg (no *road movie*, *Diário dos mortos*, 2007).

Na segunda metade do século XX e no início do século XXI, novas tecnologias envolvem de hipermodernidade a vida cotidiana das metrópoles contemporâneas e dos que nela vivem. Instrumentos ópticos — como máquinas fotográficas digitais, câmeras portáteis e câmeras portadas em celulares — são usados para capturar imagens e fazer uma representação da realidade, veiculando-a na rede, e, também, para transformar o próprio tecido urbano numa grande obra audiovisual. Essas

novas tecnologias fazem parte do cotidiano das pessoas, notadamente nas grandes cidades: elas não só as vigiam, controlam, mas também lhes abrem as portas do mundo.

As imagens — apreendidas por meio de tecnologias eletrônicas e veiculadas por uma multiplicidade de telas de cinemas, televisores, computadores, telefones celulares; e editadas do dia a dia das metrópoles, e plugadas em rede — concedem relativa perenidade ao efêmero e edificam um gigantesco mosaico, uma espécie de tela-mundo de representação da realidade e de sua ficcionalização em obras literárias e/ou audiovisuais. Imagens de um tempo de hiperespetacularização do cotidiano, um tempo de tela global que:

Em sua significação mais ampla, remete ao novo poder planetário da ecranosfera, ao estado generalizado de tela possibilitado pelas novas tecnologias da informação e da comunicação. De um tempo da tela-mundo, do tudo-tela, contemporâneo da rede das redes, mas também das telas de vigilância, das telas de informação, das telas lúdicas, das telas de ambiente. A arte (arte digital), a música (videoclipe), o jogo (videogame), a publicidade, a conversação, a fotografia, o saber, nada mais escapa completamente às malhas digitais da nova ecranografia. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 23).

Nada mais escapa da nova ecranografia. Telas sobrepõem-se a telas. Real e ficcional tecem a obra audiovisual. A primeira empresta para a segunda a linguagem autorizada, e aquela registra outros olhares sobre a primeira, configurando um entrelaçamento que, por vezes, (con)funde o real e o ficcional.

As três narrativas fílmicas são desenvolvidas em paisagens de metrópoles e de megalópoles norte-americanas, dentro de um quadro caótico, pandêmico, povoado por criaturas infectadas ou mutantes que atacam seres humanos. Embora apresente grande extensão territorial, os Estados Unidos exibem, em seu espaço geográfico, uma das mais eficientes malhas de transportes do mundo, já que suas áreas rurais e urbanas são cortadas por rodovias e ferrovias, facilitando o ir e vir da população. As aglomerações humanas existentes em metrópoles e megalópoles somadas à qualidade técnica dos equipamentos facilitam a veiculação de informações e propiciam condições para propagação virótica real e midiática.

A história do homem agrega-se ao espaço no qual havia e há germes, bactérias, vírus: micro-organismos que ameaçam o ser humano e contra os quais a ciência trava constante luta:

Muitos dos germes infecciosos que atingem hoje o *homo sapiens* já existem desde os *pré-homídeos*. Sabemos atualmente como as bactérias, os parasitas e os vírus, por um lado, e os seus hospedeiros, por outro, evoluíram paralelamente ao longo dos tempos. Esta coevolução implicou a maior parte dos germes que hoje conhecemos. O homem não inventou a tifoide, a peste

ou a cólera. Estes agentes infecciosos, ou melhor, seus antepassados, devem ter feito vítimas nos *pré-sapiens*, pois existiam antes dele. (SOURNIA; RUFFIÉ, 1986, p. 73).

A citação antecedente a este parágrafo ratifica que os vírus existem antes do homem. A população mundial cresce a cada dia o que aumenta o convívio de muitas pessoas num só espaço, propiciando a disseminação virótica. Segundo Sournia e Ruffié, são necessárias três condições para a difusão epidêmica: a receptividade de um número significativo de seres a determinado germe; a capacidade do germe de adaptar-se ao homem, animal ou solo; a presença de um agente de transmissão – alimento ou inseto picador – caso a doença não seja transmissível de forma direta de homem para homem.

Há várias formas do vírus se alastrar. Há os que se propagam no ar; há os que se propagam na água, através de alimentos; há os que se propagam através do contato físico entre humanos, inclusive, pelo sexo. Há os que são enviados por cartas; há os que sobrevivem depois da quarentena. Os meios pelos quais o vírus se dissemina assemelham-se a maneira que a cultura midiática do medo se espalha.

Há uma forte cultura do medo difundida expressivamente pela mídia. Essa cultura do medo é alimentada pela ocorrência de ataques ou assassinatos cometidos por adolescentes desequilibrados, psicopatas assassinos e/ou paranoicos veteranos de guerra. Esses são os antagonistas que atuam no massacre em Columbine (1999); no atentado ao prédio do governo Federal em Oklahoma (1995); e no massacre na Universidade de Virginia Tech (2007). Tais ataques ocorridos em território americano foram noticiados por uma linguagem geradora e propagadora do “vírus” do medo, da cultura midiática do medo. Segundo a explicação de Barry Glassner:

Cultura do medo deixa claro que o sucesso da difusão do medo depende não somente da forma como é expresso, mas também da eficácia em exprimir ansiedades culturais profundas. Paradoxalmente, poderíamos dizer que a cultura do medo nunca é apenas, e isoladamente, do medo. Muitos temores decorrem de problemas dos quais os americanos têm consciência do quanto são perniciosos, mas que só podem ser debelados por meio de políticas públicas decisivas — como a fome, as escolas dilapidadas, a proliferação de armas e o sistema de saúde deficiente. Mas a ideia de mudar tal situação oculta um temor ainda maior. (GLASSNER, 2003, p. 22).

Temor de conflitos internos ou externos, que, segundo citação acima, os americanos provocam, mas temem. Muitas vezes, as verdades midiáticas são fabricadas pelos diferentes lados que cobrem o conflito, gerando duas ou mais versões sobre o mesmo episódio. O discurso da mídia é incorporado pela **gramática midiática do**

medo. Quando a linguagem diegética — que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa — se apropria de recursos midiáticos para abordar temas como epidemia de zumbi, guerra bacteriológica, vírus, traz à luz a reflexão: “E se de fato tais catástrofes acontecessem, a mídia trataria dessa forma?”

Parte da produção audiovisual da segunda metade do século XX e do início do século XXI tem a marca direta ou indireta do clima fóbico advindo de guerras, conflitos, atentados, tsunamis, aquecimento global, terremotos: catástrofes do real — registradas pela mídia — que concedem verossimilhança e inspiram produções audiovisuais:

Por um habitual fenômeno de deslocamento, Hollywood começou a produzir filmes cujo enredo se baseava essencialmente, num cataclismo, num flagelo, num desastre ou numa catástrofe que surgia de improviso e perturbava a frágil harmonia de uma comunidade. Esta calamidade, na nossa opinião, possui uma função de verdadeiro *objeto fóbico*, que permite ao público localizar, circunscrever e fixar a formidável angústia ou estado de aflição real suscitado no seu espírito pela situação traumática de crise. Não podemos deixar de admitir as qualidades de *indicador sociológico* do cinema. A análise do filme e de seus signos (na estrutura, no relato, na forma ou na economia) nos permite descobrir com bastante precisão as tendências implícitas da sociedade que o produz. Sociedade da qual ele constitui, enquanto produto cultural, um dos sintomas ou reveladores sociais privilegiados. Admitimos que exista, entre uma obra de ficção e seu universo histórico, um vínculo essencial que podemos trazer à luz. (RAMONET, 2002, p. 86).

Nos casos de apelo midiático, os meios de comunicação mantêm o público em estado de alerta, tanto para conseguir o pico de audiência, como para clamar por justiça. A imagem do avião, chocando-se com as torres do World Trade Center, foi repetida inúmeras vezes nos telejornais do mundo. A versão de parte da mídia americana transformou essa cena em ícone do terrorismo globalizado. Imagem-ícone capaz de mostrar a fragilidade da até então “invulnerável” potência norte-americana; capaz de transmitir ao mundo o horror de um atentado terrorista. O “vírus” do medo terrorista contamina habitantes de diferentes latitudes. A possibilidade de um ataque terrorista paira no ar, mesmo quando há a “garantia de segurança máxima”. As imagens da derrubada das torres gêmeas, de certa forma, deixam o mundo em estado de vigília. A imagem do terrorismo, sob o ângulo da mídia americana, causa horror, desperta sentimentos e (re)ações que constituem a semântica do medo.

A **gramática midiática do medo** apropria-se das representações midiáticas do real, entremeando essas cenas ao ficcional ou recriando-as. Há algum tempo esse rito ocorre na produção audiovisual: por exemplo, imagens da Guerra do Vietnã (1959-1975), da Queda do Muro de Berlim (1989), da Primeira Guerra do Golfo (1991), do

Sequestro do Ônibus 174, no Rio de Janeiro (2000), do Atentado de 11 de setembro de 2001 — veiculadas pela mídia — que formam um acervo audiovisual, tanto documental como ficcional, e contribuem para compor a **gramática midiática do medo**.

Acrescente-se que algumas obras audiovisuais representam o que já aconteceu; outras prenunciam alguma descoberta ou algum fato, alicerçadas, geralmente na ciência ou, no caso do ataque de 11 de setembro, em revide à política imperialista norte-americana. Hollywood já vinha produzindo filmes — inspirados em situações e expectativas emanadas da “experiência urbana” e da política bélica de segurança adotada pelo governo norte-americano — que exibiam fotogramas num “paradoxo de realismo que consiste em inventar ficções que parecem realidade”, segundo Jaguaribe (2007, p.16). Esses filmes funcionavam como verdadeiras “alucinações de celULOSE”, na expressão cunhada por Mike Davis⁵⁰, na medida em que inoculavam o medo coletivo nos espectadores.

A propagação virótica da cultura do medo ocorre através dos meios de comunicação e das mensagens por eles alaistradas: rádio, cinema, televisão, internet; telejornal, jornal, seriados, programas televisivos, filmes de ficção, documentários, comerciais publicitários, publicidade das ruas, vídeos da rede, vídeos particulares expostos na rede, vídeos falsos e verdadeiros na rede, filmados profissional ou amadoramente. A propagação virótica midiática ocorre quando a mensagem contamina com(o) vírus a mídia. Tal mensagem requer condições adequadas para a sua difusão: carece de atingir um receptor; precisa alcançar um número significativo de receptores para que, também, eles possam propagá-la; necessita de um agente de transmissão, representado por veículos de mídias massivas e de função pós-massivas conectados em rede.

As mídias massivas são emitidas de e por um meio de comunicação e alcançam a massa; as mídias de função pós-massivas⁵¹ recebem e produzem mídias e, ao mesmo tempo, divulgam-nas por meio de redes telemáticas, através de *e-mails*, *blogs*, redes

⁵⁰ Mike Davis é um estudioso de urbanismo e das mazelas da América urbana contemporânea. A expressão “alucinações de celULOSE”, criada por ele, refere-se ao episódio de 11 de setembro, ficcionalizado antes e depois de sua ocorrência, e que iludiu a muitos telespectadores que ligavam seus aparelhos e pensavam estar assistindo ao último filme de catástrofes.

⁵¹ “As mídias de função pós-massiva funcionam por meio de redes telemáticas, onde qualquer um pode produzir informação, ‘liberando’ o polo da emissão. As funções pós-massivas não competem entre si por verbas publicitárias e não estão centradas sobre um território específico, mas virtualmente sobre o planeta. O produto é personalizável. E, na maioria das vezes, insiste em fluxos comunicacionais bidirecionais (todos-todos) diferentemente do fluxo unidirecional das mídias de função massiva. As mídias de função pós-massivas agem não por *hits*, mas por ‘nichos’.” (LEMOS 2007, p. 26).

sociais. Nessas teias internéticas, qualquer participante pode repetir, compartilhar, e criar informações e sobre elas receber e formular opiniões. Um dos filmes, objeto de análise deste estudo, *Diário dos mortos*, cabe como exemplo diegético da função pós-massiva: as notícias sobre a pandemia e sobre o ataque dos mortos-vivos são divulgadas por todos para todos na internet (*Twitter, Facebook, Youtube, e-mail etc.*), segundo a versão de cada emissor.

Segundo o sociólogo e urbanista espanhol Manuel Castells (2002), a difusão da televisão nas três décadas do pós-guerra plasma uma nova galáxia de comunicação, uma vez que a anterior, a de Gutenberg, fundada no homem gráfico, é substituída gradativamente por uma galáxia eletrônica, sustentada por sociedades em redes interativas e aperfeiçoadas, a todo instante, por novos avanços tecnológicos, com alcance cada vez maior.

Tudo, ou quase, se alastra na e pela galáxia eletrônica. Alguns movimentos sociais já atingiram, pelo menos em parte, seus objetivos; outros estão em curso. As convocações espalham-se de um internauta para outro, de comunidade para comunidade, por meio da internet, num processo de comunicação elástico, sobre o qual os governantes não têm controle e quase não podem exercer censura.

Em 2011, em países de cultura islâmica, localizados no Norte da África (Tunísia, Egito, Líbia) e no Oriente Médio (Síria e Barein), essas novas tecnologias da comunicação foram usadas pelos cidadãos, particularmente pelos jovens com acesso à internet e às suas ferramentas. Parte significativa da população, indignada com os regimes ditatoriais e com as adversidades por eles causadas — falta de liberdade, desigualdade social e pobreza em seus respectivos países — valem-se dos instrumentos de comunicação disponíveis em rede para articularem, organizarem e mobilizarem, em alta velocidade, combates aos representantes dessas autocracias que se perpetuam no poder.

Os paradigmas da comunicação foram abalados pela incorporação de outras mídias. A cultura — entendida como o conjunto de valores, crenças, costumes e significados partilhados e/ou compartilhados pelos grupos sociais — vai, portanto, sendo transformada sob a égide dos meios de comunicação de massa. A produção e a veiculação de mensagens, em alta velocidade, modelam uma cultura midiática centrada na imagem e dirigida por uma sociedade midiática. A noção tradicional de cultura associa-se à outra de cultura mediada pelos *mass media*, em sintonia com o mundo hipermoderno infectado de “verdades midiáticas”.

Em *A cultura da mídia*, Douglas Kellner (2001) expõe métodos e análises da produção contemporânea de filmes e de programas de televisão e defende tese de que, na mídia, se encontra, hoje, a forma dominante de cultura, a forma que socializa e fornece material de identidade, tanto em termos de reprodução, quanto de mudança da sociedade. A cultura da mídia é organizada com base no modelo de produção de massa, deve estar sensível aos apelos do mercado para atingir grande audiência. Muitas vezes, a objetividade é abalada em prol da audiência (mercado), e a “verdade” relaciona-se ao contexto de onde ela advém.

A revolução tecnológica que amplia recursos e gera novos veículos e/ou ferramentas de comunicação/informação ocorre dentro de determinadas sociedades e, portanto, a linguagem da mídia é um produto social, com bagagem política e ideológica bem definida que influencia a produção da notícia, produz “verdades midiáticas” e torna a teoria da objetividade um mito.

No caso da mídia impressa, por exemplo, é possível acreditar na “verdade” veiculada por um pequeno número de grandes empresas representadas por agências internacionais de notícias sediadas nos Estados Unidos e na Europa? O noticiário de agências, como a United Press Internacional (UPI), Associated Press (AP), France-Presse e a Reuters, não pode produzir verdades que servem aos interesses de seus países sede?

No segmento das redes globais de televisão, a cobertura da Primeira Guerra do Golfo (1991), em regime de exclusividade pela *Cable News Network* (CNN) norte-americana veiculou noticiário isento? Ou os espectadores viram a guerra pelas câmeras de apenas um dos lados do conflito? *Al-Jazeera*, uma rede de televisão do Catar que cobriu a Segunda Guerra do Golfo (2003), com correspondentes nas principais cidades iraquianas, não possibilitou uma leitura árabe do conflito, igualmente subjetiva, produzindo outra “verdade midiática”? De que lado está verdade? Ela existe?

Sobre essas diferentes “verdades midiáticas” que expressam coberturas realizadas pelas redes ocidentais de televisão e pela oriental *Al-Jazeera*, o artigo publicado no Boletim Mundo (2003) registra que:

[...] o contraponto se manifestou no texto: onde a CNN e a BBC diziam ‘forças da coalizão’ (e a Fox dizia ‘nós’), a *Al-Jazeera* dizia ‘forças lideradas pelos Estados Unidos’. Mas as gramáticas das imagens refletiram melhor a diferença. CNN, Fox e BBC geravam a esmagadora maioria de suas imagens a partir das unidades militares invasoras e os espectadores ocidentais assistiam aos disparos de obuses, bombas e mísseis contra um ‘inimigo’ invisível. A *Al-Jazeera* gerou quase todas as suas imagens a partir de correspondentes nas cidades iraquianas. Os espectadores árabes assistiram ao

impacto do fogo proveniente de lugares invisíveis, sobre as vítimas civis. (ARRUDA, 2011).⁵²

A “verdade midiática” não é única. Há diferentes visões das partes envolvidas e de seus respectivos aliados, pois são essas versões midiáticas da “verdade” que, tantas vezes, justificam guerras, conflitos, atentados como movimentos de revide. Em 2001, as câmeras captam o choque do avião nas torres do World Trade Center e também a multidão chorando a morte de aproximadamente 3000 civis no atentado de 11 de setembro. Dez anos depois, no dia 1º de maio de 2011, em pronunciamento oficial ao vivo, o presidente Barack Obama anunciou a morte de Osama Bin Laden, ex-aliado na luta contra os soviéticos no Afeganistão, e, desde o atentado de *11 de setembro de 2001*, o homem mais procurado do mundo. Dez anos depois, a multidão reúne-se em frente à casa Branca para celebrar a morte de Osama Bin Laden, considerado pelo governo e pela mídia americana como o inimigo número um do Estado, retratado, por parte da mídia ocidental, como a personificação do terrorismo.

O pronunciamento de cunho patriótico, motivado pela morte de Osama Bin Laden, feito pelo presidente Barack Obama, parece traduzir a satisfação dele e da sociedade norte-americana pela operação realizada em Abbottabad, no Paquistão que “justiçou” o homem articulador do maior atentado contra o território dos Estados Unidos:

Foi há quase 10 anos que um brilhante dia de setembro foi obscurecido pelo pior ataque contra o povo americano em nossa história. As imagens do 11/9 estão gravadas em nossa memória nacional... aviões sequestrados atravessando um céu nublado de setembro; as Torres Gêmeas desabando; a fumaça negra sobre o Pentágono; os destroços do voo 93 em Shanksville, Pennsylvania, onde as ações de cidadãos heroicos nos salvaram de mais dor e destruição. [...] O povo americano não escolheu essa luta. Ela chegou até nós e começou com o assassinato sem sentido de nossos cidadãos. Depois de quase 10 anos de serviço, luta e sacrifício, conhecemos bem os custos da guerra. Esses esforços pesam em mim toda vez que eu, enquanto comandante-em-chefe, tenho que assinar uma carta para uma família que perdeu um ente querido, ou olhar nos olhos de um militar que ficou gravemente ferido. E, em noites como esta, podemos dizer às famílias que perderam seus entes queridos para o terror da Al-Qaeda: a justiça foi feita. (Pronunciamento oficial de Barack Obama, dia 1º de maio, direto da Casa Branca do site do globo gl, Disponível em < <http://m.globo.com/mundo/noticia/2011/05/o-pronunciamento-de-obama-sobre-a-morte-de-bin-laden.html> >.)

Em tempo da cultura e do culto da imagem, amparado por novíssimas tecnologias da comunicação/informação, a anunciada e festejada (pelos norte-americanos) morte de Bin Laden não está, ainda, sustentada por provas visuais: não

⁵² O texto da citação foi escrito em 3 de maio de 2003, publicado no Boletim Mundo ano 11, n. 3, postado no Blog em abril de 2011.

foram divulgados vídeos, filmes, fotos, exibindo o corpo sem vida do líder da Al-Qaeda. É uma morte com visibilidade midiática, mas sem imagem do corpo. Do ponto de vista do espetáculo midiático, a morte de Bin Laden não foi materializada em imagens que veiculadas em rede pudessem provocar choque semelhante ao “espetáculo midiático” visualizado no atentado às torres de Manhattan. A **gramática midiática do medo** apropria-se da linguagem midiática usada para retratar esses fatos descritos acima, para dar credibilidade e alimentar o sentimento de medo nas narrativas audiovisuais situadas no campo do horror artístico.

Esse sentimento de medo, com tom de credibilidade, também se fez presente, no rádio, que difundiu uma das “mentiras midiáticas” mais acreditadas nos Estados Unidos, como já referido anteriormente. Em 30 de outubro de 1938 — Dia das Bruxas nos Estados Unidos —, uma alucinação de ondas sonoras espalha o medo e a histeria coletiva. Orson Welles interpreta, nos estúdios da rede de rádio Columbia Broadcasting System, trechos do livro de ficção científica *A guerra dos mundos*, de Herbert George Wells, os quais anunciavam a invasão dos marcianos à Terra. Tudo era mentira. A rede de rádio calculou que, das seis milhões de pessoas sintonizadas no programa, um milhão e duzentas mil assimilaram o ficcional como real. Mike Davis (2007) estabelece a comparação ocorrida em dois momentos dos Estados Unidos — década de 30 do século XX e primeira década do século XXI:

Os ataques a Nova York e a Washington foram organizados como cinema de terror épico, com meticulosa atenção à *mise-en-scène*. Os aviões sequestrados deveriam se chocar exatamente contra a fronteira vulnerável entre a fantasia e a realidade. Ao contrário da invasão de 1938 transmitida pelo rádio, milhares de pessoas que ligaram a televisão em 11 de setembro se convenceram de que o cataclismo era apenas um programa de TV, uma fraude. Achavam que estavam assistindo a trechos do último filme de Bruce Willis. Desde então, nada interrompeu esse sentimento de ilusão. Quanto mais improvável o acontecimento, mais familiar a imagem. O ‘Ataque contra a América’ e suas continuações ‘A América contra-ataca’ e ‘A América pira de vez’ continuaram se desenrolando como uma sucessão de alucinações em celuloide, e todas podem ser alugadas na videolocadora da esquina. (DAVIS, 2007, p. 15-16).

Essas alucinações cinematográficas imbricam realidade e ficção, e estão presentes nos exemplares do cinema do medo concebidos antes de *11 de setembro de 2001* e intensificados após o ataque. Esses filmes alimentam e são alimentados pela cultura midiática do medo, por meio de narrativas centradas: no chefe do departamento de pesquisas epidemiológicas que luta contra a propagação de doença contagiosa — *Epidemia* (**Outbreak**, 1995), de Wolfgang Peterson; em agentes do FBI e da CIA que unem forças para capturar grupo de terrorista que planta bombas em vários lugares de

Nova Iorque, enredo comum, por exemplo, a seis filmes — *True lies* (1994), de James Cameron; *Nova Iorque sitiada* (**The siege**, 1998), de Edward Zwick e os quatro filmes da franquia *Duro de matar*⁵³.

Algumas ficções funcionam como “profecias”, como no fato, quase surreal, narrado por Mike Davis em *Cidades mortas*: o Pentágono convoca roteiristas norte-americanos — Charlie Kaufman⁵⁴ e Steven de Souza⁵⁵ — para refletirem e discutirem questões das relações dos Estados Unidos com o mundo, capazes de gerar revanche, vingança, agressão, por aqueles que se sentem prejudicados com a política externa norte-americana. A intenção era aproveitar a mente prodigiosa dos roteiristas para que eles pensassem formas de evitar prováveis ameaças e conter atos, chamados pela mídia de terroristas. Os aparatos preventivos, segundo o professor de urbanismo Mike Davis, têm como base o Instituto de Tecnologia Criativa, “um empreendimento do exército em conjunto com a Universidade do Sul da Califórnia, que busca o conhecimento de Hollywood para desenvolver jogos de guerra, interativos com enredos sofisticados” (DAVIS, 2007, p. 16).

Conforme o que foi explanado no segundo capítulo, há uma **gramática tradicional do medo**, existente no período anterior ao episódio de *11 de setembro de 2001*, data em que se acirra a cultura midiática do medo. Tal gramática se construiu com base na literatura gótica, no fantástico e nos movimentos audiovisuais subsequentes: expressionismo; ciclos de horror da *Universal Pictures* e da *RKO*; filmes e seriados de TV do período da Guerra Fria; suspense de Hitchcock; subgênero *slasher* e os zumbis de George Romero.

Nas três últimas décadas do século XX, as ondas sucessivas de inovações tecnológicas, produzidas principalmente a partir da Terceira Revolução Industrial atingiram os meios de comunicação e possibilitaram uma radiação midiática de maior alcance, difundindo o vírus midiático do medo. Esta dissertação argumenta que, desde a

⁵³ *Duro de matar* (**Die hard**, 1988), de John McTiernan; *Duro de matar 2* (**Die hard 2**, 1990), de Renny Harlin; *Duro de matar 3: a vingança* (**Die hard: with a vengeance**, 1995), de John McTiernan e *Duro de matar 4.0* (**Live free or die hard**, 2007), de Len Wiseman.

⁵⁴ Kaufman foi roteirista de filmes como: *Quero ser John Malkovich* (**Being John Malkovich**, 1999), de Spike Jonze; *A natureza humana* (**Human nature**, 2001), de Michel Gondry; *Adaptação* (**Adaptation**, 2002), de Spike Jonze; *Confissões de uma mente perigosa* (**Confessions of a dangerous mind**, 2002), de George Clooney e *Brilho eterno de uma mente sem lembrança* (**Eternal sunshine of the spotless mind**, 2004) de Michel Gondry.

⁵⁵ Steven de Souza foi roteirista de filmes como: *48 horas* (**48 hrs**, 1982), de Walter Hill; *Comando para matar* (**Commando**, 1985), de Mark L. Lester; *O sobrevivente* (**The running man**, 1987), de Paul Michael Glaser; e *Tomb Raider: a origem da vida* (**Lara Croft tomb Raider: the cradle of life**, 2003), de Jan de Bont.

Primeira Guerra do Golfo (1991), passando pelo ataque de *11 de setembro de 2001*, a cultura midiática do medo se incorpora à **gramática tradicional do medo**, e essa justaposição forma a **gramática midiática do medo**, conforme referido no segundo capítulo.

Os três filmes, eleitos para análise nesta dissertação, ostentam domínios narrativos e discursos tecidos e articulados na **gramática tradicional do medo** e na **gramática midiática do medo**. Em dois deles, *Quarentena* e *Diário dos mortos*, a **gramática midiática** predomina; e em *Eu sou a lenda*, há um equilíbrio entre os elementos das duas gramáticas. A **gramática midiática do medo** aproxima-se e apropria-se da “experiência cotidiana”, tratada e difundida na mídia. Os novos elementos agregados à **gramática tradicional do medo** advêm do discurso midiático como legitimação para percepção do medo ficcional como um medo real e formam a **gramática midiática do medo**.

As obras audiovisuais mais recentes se apropriam das manifestações do realismo cotidiano contemporâneo, capturadas por meios eletrônicos, nas grandes paisagens urbanas, cada vez mais vigiadas, fotografadas e filmadas. A produção de obras audiovisuais — compreendidas como mercadorias — busca credibilidade na representação da realidade, como recurso para validar essa identidade, alcançar grande audiência e, conseqüentemente, aumentar seu valor no mercado. Assim, muitos produtos culturais audiovisuais vêm sendo concebidos segundo uma lógica que tem a “realidade representada pela mídia”, como referência inspiradora imediata. Sobre a percepção do real e de sua representação, Jaguaribe define:

O “choque do real”, como sendo a utilização de estéticas realistas visando suscitar um efeito de espanto catártico do leitor ou espectador. Busca provocar o incômodo e quer sensibilizar o espectador-leitor sem recair, necessariamente, em registros do grotesco, espetacular ou sensacionalista [...]. Semelhante ao instante temporal que é vivido, mas que não pode ser conscientemente processado na instantaneidade de sua vivência temporal, o real somente pode ser apreendido após a filtragem cultural da linguagem e da representação. Enquanto existência do mundo além e fora do nosso ser, o real tanto ultrapassa quanto permeia nossa experiência. Se, nestes termos, o real é a existência de mundos que independem de nós, a realidade social, em contraste, é uma fatia do real que foi culturalmente engendrada, processada e fabricada por uma variedade de discursos, perspectivas dialógicas e pontos de vista contraditórios. Envoltos numa realidade construída socialmente, buscamos simbolizar e produzir significados por meio de narrativas, imagens e representações. Como tem sido tantas vezes enfatizado, as diversas estéticas do realismo são também formas culturalmente engendradas de fabricação da realidade. (JAGUARIBE, 2007, p. 100-101).

Segundo Jaguaribe (2007), a ideia de “choque do real”, que inspira e legitima a recente produção de obras artísticas dirigidas a grande público, já está contida na concepção de “efeito de real” criada por Roland Barthes para estudar o realismo, ou seja, a estética literária presente nas obras de Flaubert, Maupassant e Balzac. O semiólogo francês critica a análise estrutural, em voga em sua época, que despreza o papel da descrição considerada um detalhe insignificante na narrativa. Barthes argumenta que a descrição não só chancela esteticamente o texto, como o aproxima do real. Sobre o “efeito do real” na literatura realista, que tentava traduzir as inquietações individuais e as questões sociais da Europa no século XIX, Jaguaribe observa:

O ‘efeito do real’ no romance realista é obtido por detalhes que dão credibilidade à ambientação e caracterização dos personagens. [...] Na arte realista crítica, o ‘efeito do real’ e a retórica da verossimilhança deveriam ser acionados não para meramente configurar o quadro mimético dos costumes, mas para mascarar os próprios processos de ficcionalização e assim garantir ao leitor-espectador uma imersão no mundo da representação que, entretanto, contivesse uma análise crítica do social e da realidade. (JAGUARIBE, 2007, p. 27).

Afinado à proposta deste trabalho, registre-se que — ao apropriar-se de ocorrências cotidianas, como, por exemplo, violação dos direitos humanos, assaltos, estupros, torturas e assassinatos, em ambiência de risco e/ou perigo presentes no repertório de uma cartografia urbana cada vez mais identificada com uma cultura do medo — o “choque do real” busca ligar essa realidade construída socialmente a sua representação em obras audiovisuais e, assim, atingir a recepção do espectador, o que torna a obra representada mais “real”, como um espelho que reflete a imagem capturada. A lente midiática captura o real e representa-o; a **gramática midiática do medo** usa as imagens captadas pela mídia, (re)cria e (re)edita-as.

Alguns filmes se tornam referência para apontar novos caminhos na linguagem cinematográfica, entre eles: *2001: Uma odisseia no espaço* (**A space odyssey**, 1968) de Stanley Kubrick; *Guerra nas estrelas* (**Star wars**, 1977), de George Lucas; e *Avatar* (2009), de James Cameron. Um diretor pode escrever e sobrepor seu próprio texto audiovisual sobre a gramática já existente, criando novos códigos e apontando novos caminhos que, incorporados ao longo do tempo, podem alimentar e/ou transformar essa gramática. Nos três filmes a serem analisados a seguir, em maior ou menor escala, cabe à **gramática midiática do medo** o papel de porta-voz da legitimidade: posto que os agentes da mídia usam a linguagem autorizada para, em parte, “traduzir” a realidade.

3.2 O audiovisual sob o olhar da gramática midiática do medo



Figura 5: Frame do filme *A bruxa de Blair*

Os três filmes em estudo neste trabalho são: *Eu sou a lenda*, *Quarentena* e *Diário dos mortos*. Desses três filmes, o que atingiu de maneira mais expressiva a massa foi *Eu sou a lenda* (2007), de Francis Lawrence. É também o único filme cuja elaboração do roteiro provém de uma obra literária publicada em 1954: *I am legend*, de Richard Matheson. Este filme foi realizado com mais recursos financeiros, implicando melhor qualidade técnica e presença no papel principal de Will Smith, um dos atores mais bem pagos de Hollywood.

Eu sou a lenda (2007), de Francis Lawrence, funciona como *filme-ponte*, que transita entre a **gramática tradicional do medo** e os novos elementos da mídia incorporados à **gramática midiática do medo**. Do roteiro à composição final de imagens, este filme alterna elementos da **gramática tradicional do medo**, que conduzem a narrativa na intenção de despertar a emoção-choque de medo no espectador, com a **gramática midiática do medo**, que procura legitimidade midiática, sustentação jornalística e cotidianidade urbana identificada com o “choque do real”. Desde 2001, os novos elementos da mídia estão presentes em grande parte das obras audiovisuais; no entanto, a **gramática tradicional do medo** ainda predomina, o que leva a refletir que o público aos poucos aprende a assimilar os elementos da **gramática midiática do medo**. Filmes similares a *Eu sou a lenda*, que possuem pequenas

inserções dos novos elementos midiáticos em sua gramática, sobrepostos aos elementos da gramática tradicional, podem ser chamados de *filmes-ponte*, filmes de trânsito, de circulação, de troca e de encontro entre as duas gramáticas. Já em *Diário dos mortos e Quarentena* há predominância de narração veiculada pela mídia, cujas personagens atuam como profissionais da área midiática ou como pessoas a ela conectadas e, por tal, imprimem certa legitimidade e certa verossimilhança ao discurso filmico. Registre-se, portanto, que, em *Eu sou a lenda*, o papel da mídia é coadjuvante; enquanto, nos dois outros, a mídia desempenha o papel de protagonista. Segue-se a urdidura do enredo dos três filmes-objeto desta dissertação.

Eu sou a lenda e as outras duas versões emanam de um romance de ficção científica de Richard Matheson. Há algumas mudanças entre as versões de 1964 e 1971 em relação à versão de 2007, não só relacionadas ao avanço tecnológico, como também ao contexto de cada época. A versão audiovisual seminal de 1964 – sob o título *Mortos que matam* (**The last man on earth**), de Ubaldo Ragona e Sidney Salkow – apresenta, no enredo, pontos de convergência com as outras que lhe são similares: uma praga é lançada em parte da população da Terra. Os poucos que dela escapam transformam-se em criaturas noturnas e mutantes, na linhagem dos vampiros. Um único homem no filme, Robert Morgan, interpretado por Vincent Price, sem razão explicável, fica imune à praga e continua humano e, como tal, cumpre seu cotidiano em meio a um cenário adverso em que o solitário se questiona se vale à pena estar vivo.

Outra leitura da obra literária, em 1971, intitulada *A última esperança da Terra* (**The omega man**), de Boris Sagal, exibe um enredo próximo às versões antecessora e sucessora. Uma guerra mundial com armas biológicas — situação imaginável no contexto de onde o filme irrompe — elimina a maior parte da população do planeta e transforma o restante em mutantes agressivos, aparentados aos vampiros. Um único ser, Robert Neville, interpretado por Charlton Heston, torna-se o último (aparentemente) humano não contaminado da Terra. Suas noites são de fuga, pois nesse período escuro os mutantes caçam-no para transformá-lo em um deles.

Na versão de 2007, um dos filmes-objeto desta dissertação, a cientista Alice Krippin, em 2009, por rede televisiva, anuncia ter encontrado a cura para o câncer por meio de um vírus modificado em laboratório. O resultado, todavia, propagado como êxito da ciência, não é o esperado: o vírus, aplicado inicialmente em pessoas com câncer, faz com que esses pacientes se transformem em mutantes — no caso, mistura de mortos-vivos com vampiros. Esses seres não sobrevivem à luz e, durante a noite e/ou

em lugares lúgubres, atacam os humanos com mordidas que os transformam também em mutantes. 2012: três anos após a pesquisa de Krippin ter sido posta em prática, é constatada a morte de grande parte dos humanos. O cientista militar Robert Neville parece ser o único sobrevivente da cidade de Nova Iorque, apesar de contaminado, seu sangue, sem razão ainda detectada, continua imune ao vírus. Neville vive com sua cadela Sam (Samantha) e caminha pela vazia cidade durante o dia. À noite, o quadro muda, os mutantes tomam conta da cidade e Neville fica confinado a sua casa, a seus filmes, a suas músicas, a lembranças da família e a gravação de telejornais do passado a que ele assiste pela manhã. Como cientista se ocupa obstinadamente na busca da cura, o que, de certa forma, devolverá ao mundo seus antigos viventes, livres da sina virótica.

Os três filmes da mesma raiz literária lançam o foco em humanos que parecem ser os únicos entes livres da epidemia. Os três têm profissões (os dois primeiros médicos e o último cientista militar) ligadas à área da ciência, o que os coloca como pessoas capazes de pesquisar e registrar o ocorrido. Nas duas primeiras versões (1964 e 1971), os sobreviventes são brancos; na última versão (2007), é um negro. O preconceito, pós *11 de setembro*, mira mais um alvo — o árabe. Os filmes balizam o contexto de onde emergem: as personagens não contaminadas com as quais os protagonistas vão dividir experiências ratificam o momento histórico de cada filmagem: a companheira do primeiro é uma mulher branca; do segundo, uma mulher negra, coerente com a política da década de 1960, marcada pela luta em prol dos direitos civis dos negros, da igualdade racial, liderada pelo pastor protestante e ativista político estadunidense Martin Luther King Jr.; pelas passeatas contra a Guerra do Vietnã; e pelo movimento contracultural que contestava o *establishment* norte-americano. Essa conjuntura, mais uma vez, se reflete na tela com negros assumindo, pela primeira vez, papel principal.

Quarentena (2008) é um *remake*, quase quadro a quadro, do filme espanhol *Rec* (2007), de Jaume Balagueró e Paco Plaza. A repórter Angela Vidal e o seu câmera Scott Percival têm como pauta do programa do qual participam – Turno da Noite – passar a noite seguindo um destacamento de bombeiros de Los Angeles. Eles gravam o vestiário, o refeitório, a quadra de esportes; aprendem a vestir uniformes; e a manusear os equipamentos com a rapidez necessária ao ofício; e, ainda, registram como esses profissionais ludibriam o sono e aguardam de prontidão as convocações de urgência. Os próprios profissionais brincam que nem sempre são chamados para apagar incêndios.

Um chamado — aparentemente comum — muda o *script* do programa, dos bombeiros e do filme.

Ao chegar ao local de onde proveio o telefonema, o síndico explica a equipe que há uma senhora se sentindo mal em um dos apartamentos. Lá, encontram uma mulher ensanguentada, irada, em convulsão e fora de controle. Ela reage à aproximação deles atacando-os, mordendo-os. A mulher está infectada com o vírus da raiva que é transmitida pela saliva ou pelo sangue. Equipe de salvamento, de televisão e os moradores do edifício são confinados, trancados em quarentena. A comunicação com o mundo externo é cortada. A versão norte-americana (*Quarentena*) diferencia-se da espanhola (*Rec*) em um aspecto pertinente a esta dissertação: na espanhola, os infectados transformam-se em criaturas demoníacas; na americana, o fato é mais crível, pois os infectados apresentam sintomas do vírus potencializado da raiva.

Diário dos mortos, do veterano cineasta de horror e reconhecido mestre do gênero morto-vivo, George A. Romero, começa com um vídeo, veiculado pela internet: uma equipe de bombeiros, em operação de salvamento, e uma equipe de televisão, em tarefa de reportagem, socorrem a uma família assassinada. Elas são surpreendidas com a volta à vida desses seres atestados como mortos que se rebelam e atacam as duas equipes. Esse vídeo de abertura é postado na internet e serve de matéria-prima para a narradora, editora e diretora do filme dentro do filme. A narradora Debra Moynihan faz parte do grupo composto por estudantes e professor da área audiovisual. Ela explicita tanto o *making off* de um processo de filmagem, quanto o motivo pelo qual decidiu continuar a captura de imagens que eram feitas por seu namorado Jason Creed. A ideia de seu namorado era gravar um filme na floresta com a personagem clássica da múmia. As gravações do trabalho, orientadas pelo professor, são interrompidas pela notícia propagada pela televisão de uma estranha epidemia a qual faz com que os mortos voltem à vida e ataquem os seres humanos. A partir daí, palavras da Debra, o filme muda. O grupo percorre cidades em busca de lugar seguro. Na viagem por estradas e paisagens urbanas e rurais igualadas pela ambiência inóspita, as câmeras portáteis de procedências diversas capturam as cenas que encontram no caminho: sequências que registram e das quais fazem parte como testemunhas e vítimas. O material filmado é editado velozmente e enviado pela internet, através de *blogs*, *sites* de relacionamento, *e-mails* entre outros e espalha, ao mesmo tempo, o vírus midiático do medo, mas também o da esperança, uma vez que as filmagens desse grupo e de outros grupos funcionam como manual de sobrevivência. A pseudovida e a ficção fundem-se e confundem-se na

trama dos filmes, o que lega certa veracidade aos fatos gravados. O filme traz à tona a discussão sobre o papel da mídia e dos profissionais que nela atuam. A narradora, também “vítima” da câmera, indaga o porquê de a mídia registrar, de forma obsessiva, atos de violência, acidentes, pessoas em sofrimento: tantas vezes, a ação de auxiliar fica em segundo plano em prol do registro das lentes. Consoante a personagem Debra, o instinto primevo dos envolvidos com o audiovisual é de tudo registrar. Em momentos de calamidade, há, muitas vezes, uma subversão de valores por parte da mídia: as regras, as leis naturais de ética e de direitos perdem voz e vez. No final, será que tudo vale a audiência e os valores humanos perdem-se? Fica o registro indagativo de Debra ao ver um vídeo postado na internet — dois caipiras brincam de tiro ao alvo com uma mulher morta-viva. “Vale a pena mesmo nos salvar? Diga você”.

Antes da análise de cada um dos três filmes, são apresentados os elementos diegéticos que neles se entrelaçam. A narrativa fílmica apresenta vários dados diegéticos e/ou recursos que, integrados ao enredo, compõem o discurso fílmico. A análise de um discurso fílmico pressupõe a sintonia entre o contexto tempo-espacial e os diálogos. Isso acontece quando há harmonia entre cenário, tempo fílmico, iluminação e edição. Há outros elementos presentes nas obras audiovisuais; no entanto, os aqui apresentados instigam a atmosfera de tensão na **gramática tradicional** e na **gramática midiática do medo**.

O CENÁRIO é um espaço de representação configurado em uma paisagem construída ao ar livre ou em estúdio. Nas primeiras décadas do século XX, na era das grandes companhias cinematográficas, os cenários eram edificadas, basicamente em estúdios. Outros cenários usam paisagens urbanas e naturais reais — uma cidade com seus prédios, suas avenidas, seu trânsito, ou uma montanha, uma floresta, um rio — cujos elementos são manipulados em diversos planos, com a função de servir de ambiência para a ação das personagens nos diferentes gêneros cinematográficos e/ou audiovisuais. Em qualquer obra audiovisual, a materialidade das imagens capturadas, selecionadas e editadas pelo diretor e sua equipe, sustenta a relevância do cenário que, via de regra, atua como uma espécie de protagonista, uma personagem tão significativa quanto os atores que movimentam as narrativas dramáticas ou cômicas. Os três filmes apresentam diferentes cenários nos Estados Unidos: espaço-pátrio comum. Em *Eu sou a lenda*, o cenário é a metrópole de Nova Iorque que está inabitada. Nessa cidade, misturam-se elementos selvagens com a urbanização: raízes irrompem nas construções, e animais silvestres circulam pelas artérias urbanas, como se estivessem em seu habitat

natural. A casa de Robert Neville é espaço de pesquisa, esconderijo e refúgio em que rememora lembranças individuais e da humanidade. Há, em *Quarentena*, dois espaços de enquadramento inicial, o quartel dos bombeiros onde ocorrem as primeiras sequências do filme e o interior do carro dos bombeiros. A maior parte das cenas desenrola-se em um prédio de arquitetura tradicional, localizado em Los Angeles no estado da Califórnia. *Diário dos mortos* é diferente dos outros dois: seu cenário é nômade. As personagens, passageiras de um *trailer*, atravessam diversos lugares, criando e recriando cenários contaminados pelo vírus do medo, espaços plurais: floresta; alojamento universitário; hospital; fazenda; propriedade *Amish*; e cenário virtual — abrigo de material colhido da internet, editado no computador e transmitido/compartilhado para internautas e espectadores.

O TEMPO FÍLMICO é um dos elementos que delinea o contexto histórico da obra literária ou da vida no qual o enredo e as personagens se inspiram para vir-a-ser na ficção audiovisual. O tempo de uma obra pode se estender por séculos como: a passagem do alvorecer da humanidade ao século XXI em *2001: uma odisseia no espaço*; o rito do transcorrer de décadas: como o percurso da família judaica Sonnenschein em *Sunshine, o despertar do século* (**Sunshine**, 1999), de István Szabó; o passar de horas — do assalto a banco com cobertura midiática em *Um dia de cão* (**A dog day afternoon**, 1975), de Sidney Lumet. Ou pode ocorrer, também, situação na qual o tempo de duração da projeção/veiculação do produto audiovisual seja similar ao tempo no qual as personagens vivenciam suas ações na tela, caso do jantar no apartamento dos assassinos em *Festim diabólico* (**Rope**, 1948), de Alfred Hitchcock.

A evolução ocorrida no campo sonoro-imagético disponibiliza recursos técnicos para manipular a escala de tempo. Planos, cortes, movimentos de câmera, *flashbacks*, *flashforwards* e *flash-sideaways* são recursos diversos usados para mostrar o tempo contínuo, descontínuo, lento, acelerado, invertido e em diferentes períodos do passado, presente e futuro, concedendo sentido ao discurso cinematográfico e despertando, no espectador, estados psicológicos, sentimentos e emoções afinadas com diferentes matizes gramaticais.

Em *Eu sou a lenda*, o tempo fílmico é de idas e vindas. O filme começa em 2009 com a notícia da descoberta da pseudocura do câncer. Após três anos, a droga contamina Nova Iorque e transforma-a numa cidade habitada “apenas” pelo cientista Robert Neville. A partir daí, o tempo do filme interliga o cotidiano do cientista com *flashbacks* que trazem à cena o tempo soterrado pela epidemia. Em *Quarentena*, o

tempo filmico corresponde ao material bruto gravado para fazer *a priori* o programa Turno da Noite. Esse tempo é interrompido por cortes de gravação, descargas de bateria e morte do *cameraman*. O tempo do filme *Diário dos mortos* é o da viagem dos estudantes de cinema e de seu professor: do começo da gravação, passando pela fuga dos mortos-vivos e a busca de segurança até a chegada à mansão de um dos estudantes. Ressalte-se que no filme de Romero há outros filmes que isolados têm tempos filmicos distintos — matérias jornalísticas, gravações amadoras postadas em blogs, vídeos de celulares — e são incorporados ao filme *Diário dos mortos* pela gravação e pela edição.

A ILUMINAÇÃO compõe a atmosfera de um produto audiovisual. Ela pode ter efeito dramático ou cômico, pode despertar sentimentos de tristeza ou de alegria, de prazer ou de dor. O expressionismo alemão foi um estilo cinematográfico que legou à **gramática tradicional do medo** o jogo de luzes e sombras que imprime atmosfera de tensão. O regular dos refletores, seus tons e meio-tons, a acentuação ou esmaecimento das cores, e o foco da objetiva da câmera, foca, desfoca, distorce cenários e personagens. Os raios de luz geram imagem que sintetiza o clima do enredo e — combinados, refletores e lentes — despertam, no espectador, percepções afetivas e, no caso da gramática do medo, sentimentos a ela coerentes: alívio, ansiedade, medo. Em *Eu sou a lenda*, a iluminação persegue e enfatiza o cromatismo natural das partes do dia, abrindo e fechando, em alguns momentos, a claridade e a escuridão. A claridade da manhã e da tarde cheia dão ao cientista a sensação de liberdade, e aos mutantes, a confinção em espaços fechados. A situação da iluminação começa a inverter-se na hora imprecisa do crepúsculo, no horário em que o sol ainda não se pôs no horizonte, e a noite ainda não cobre a cidade. Nesse lusco-fusco, Neville rumo para sua casa, e os mutantes preparam-se para sair de seus esconderijos. Quando a noite desce sobre a cidade, os mutantes cambaleiam à solta pelas artérias urbanas, enquanto o homem movimenta-se, a portas fechadas, por uma casa com iluminação artificial. Ao meio dia, hora exata, com segurança, ele vai ao cais para manter, por emissões de rádio, possível contato com outros sobreviventes.

Em *Quarentena*, a iluminação é precária dentro do prédio; não se sabe o que se pode encontrar no escuro. O prédio e os apartamentos são antigos e mal iluminados, com poucas aberturas para o mundo externo. A edificação encontra-se, inclusive, com as luzes apagadas. A iluminação dentro dos apartamentos tanto vem dos aparelhamentos das equipes que estão no prédio, como vem pelas janelas, dos holofotes das equipes de televisão, do carro e das lanternas de policiais e bombeiros que estão fora do prédio. As

sequências, marcadas por tensão e medo, são iluminadas pela luz embutida da câmera, pelas luzes provenientes das lanternas dos bombeiros que estão no interior do prédio e que são usadas para sinalizar os possíveis caminhos para fugir dos infectados pelo vírus da raiva. A imagem projetada pela iluminação é escura: as cores não são nítidas, apenas o vermelho do sangue, pelo significado contextual, jorra vivo no meio da opacidade.

O projeto inicial dos estudantes de *Diário dos mortos* de fazer um filme com múmia tem uma iluminação mais profissional porque programada com esta finalidade. A ambiência tecida pela iluminação do filme dentro do filme é penumbrada, adequada ao ambiente de horror. Depois da aparição dos mortos-vivos, incidente que para as tomadas de cena do projeto inicial do grupo de universitários, a iluminação do filme assemelha-se a de filmes amadores, talvez porque mude o rumo do filme e das personagens as quais, portadores de equipamento de filmagem, passam a registrar e a documentar a história em andamento e não a “encenada”. As personagens registram tudo que ocorre durante a fuga por estradas norte-americanas em busca de segurança. A iluminação dessa trajetória súbita corresponde aos cenários pelos quais as personagens-testemunhas transitam. A iluminação é feita de maneira a imitar a precariedade da circunstância vivida pelos estudantes, que são personagens de Romero e equipe do filme dentro do filme. Telefones celulares, câmeras profissionais e portáteis, aparentemente sem tantos recursos de iluminação, captam as cenas dentro e fora do *trailer*. O medo faz parecer com que, muitas vezes, a iluminação não seja apropriada às imagens e às transmissões.

O SOM no cinema estabelece uma nova ordenação estética no campo desta arte, cuja essência é a imagem. No cinema mudo, imagem e som estavam dissociados. A chegada do som instaura uma montagem sonora: o uso combinado e simultâneo da fala, de ruídos, da trilha sonora incidental e de músicas que, em contraponto ou não com o silêncio, contribuem para criar atmosferas psicológicas, dramáticas, simbólicas e metafóricas no espectador. Como os filmes abordados nesta dissertação têm núcleos temáticos comuns, os sons afinam-se pelo mesmo diapasão, daí as explicações serem repetidas, em parte, nas trilhas dos três filmes.

O som, em um só tempo, valoriza o texto do roteiro, o diálogo, o monólogo interior e o pensamento das personagens; define as marcações dos planos e das tomadas; embala os sentimentos com música e com a transposição dos ruídos; e pode envolver de verossimilhança o cenário real e diegético da produção filmica. O diálogo expressa, em conversas entre personagens ou em discurso indireto livre, a combinação dialética das

linguagens imagéticas e sonoras — imagens, ruídos, músicas e efeitos especiais — que se estabelecem com a conquista do som, em *Cantor de jazz* (**The jazz singer**, 1927) de Alan Crosland. A voz das personagens exerce papel de grande significado no campo do discurso cinematográfico. Acompanhando imagens, a voz assume funções descritivas e explicativas; facilita a compreensão da continuidade dos planos; imprime coerência e credibilidade à narrativa; coopera para enunciar o perfil e o clima psicológico ou dramático das personagens; valoriza o tempo do silêncio; dita o ritmo; e finalmente, chancela a obra audiovisual de unidade orgânica.

A voz de Robert Neville conduz grande parte da narrativa em *Eu sou a lenda* e traduz tanto a tensão dramática como a solidão dessa personagem à procura da cura para pandemia que exterminou parte da humanidade. Sua voz ecoa em uma Nova Iorque vazia, com avenidas demarcadas pela verticalidade dos prédios e tomadas por sons provenientes de animais que reocupam a paisagem edificada pelo homem. Durante a noite, a escuridão possibilita a perambulação dos mutantes pela cidade com seus gritos e sussurros. A trilha incidental sonoriza os *flashbacks*, exprime o clima de pânico do planeta infectado pela pandemia e marca as cenas de ação em que Neville percorre a cidade e se confronta com os mutantes. Na trilha sonora original, composta por James Newton Howard, o diretor Francis Lawrence insere músicas expressivas à memória afetiva de Neville do álbum de Bob Marley, chamado *Legend*.

Em *Quarentena*, a trilha é composta pelo som do ambiente de cena, não há trilha incidental, uma vez que o filme é exibido como material não editado para uma matéria jornalística. Os sustos sonoros ficam por conta dos gritos das vítimas, das lutas, dos tiros e das figuras infectadas que atacam gritando como animais em caça. O barulho de carros de polícia e de bombeiros, fora do prédio, e o rangido dos movimentos de portas e cadeiras, dentro do prédio, compõem a sinfonia de tensão desse filme de horror.

A trilha sonora em *Diários dos mortos* leva a rubrica de Norman Orenstein. A editora ficcional do filme, Debra, relata que inseriu algumas músicas para corroborar a ambiência de medo. Além dessas músicas, outros sons ecoam no filme: os que provêm das mídias (televisão, celulares, internet, inclusive o desligar e o ligar da câmera); o do carro movendo-se na estrada e o das explosões pelo caminho; o dos grunhidos emitidos pelos mortos-vivos; o dos gritos de pavor dos ameaçados; e o dos tiros que atingem os zumbis.

A EDIÇÃO é compreendida como elemento da escrita cinematográfica, centrada em atividade de corte e colagem, articula, manipula e conecta todo o complexo universo

formado por cenários, planos, movimentos de câmera, iluminação, trilhas de som e personagens. É, em parte, responsável pela unidade narrativa, plástica e sonora, e pela emoção que a obra audiovisual desperta no espectador. A edição é responsável pela organização linear ou não da narrativa. Essa tarefa de montagem é realizada com certa dose de subjetividade do diretor, em consonância com o editor e com o horizonte de expectativa de ambos em relação ao enredo e ao público.

A edição de *Eu sou a lenda* tem como uma de suas marcas o *flashback*, responsável pela explicação ao espectador do que ocorreu na vida da personagem de Robert Neville e do planeta Terra, no momento em que o vírus Krippin se propagou na Ilha de Manhattan. Essa montagem do filme enfatiza a rotina do cientista: o amanhecer; a ida à rua de carro, acompanhado da cadela Sam; a volta à casa antes do entardecer; a noite povoada por sonhos alusivos ao passado entremeados ao som dos mutantes do lado de fora da casa.

A edição de *Quarentena* equivale ao material bruto — material gravado para a produção de uma obra audiovisual, antes de ele ser tratado e editado, no caso deste filme, para um programa intitulado Turno da Noite. Esse material bruto é captado por apenas um *cameraman*. Os cortes e a montagem são feitos pelo ligar e desligar da câmera. A gravação e a edição são interrompidas pela descarga da bateria e pela morte do *cameraman*. Se *Quarentena* não fosse um filme, mas sim um material bruto de um programa televisivo real — em que o câmera e a jornalista tivessem ficado confinados dentro de um prédio, fugindo de seres infectados, — ele não teria edição. O roteiro do filme e a maneira peculiar de filmar são elaborados para: o desligar da câmera, sua queda no chão e a corrida das personagens funcionem como cortes na edição.

Diário dos mortos é editado com verniz documental; o câmera-personagem dialoga com as personagens e instiga-lhes a opinar sobre o caos circundante. Debra, diretora e editora do filme, narra como o namorado e ela captaram as cenas e como ela edita essas imagens mescladas com o material colhido na internet. Há momentos em que a edição é feita do filme no filme diante do espectador. A narração apresenta, também, uma reflexão de Debra acerca do papel da mídia jornalística e documental. As “imagens de cobertura” da narração em *off* são de procedências diversas: as captadas por Jason; por Debra; por outros estudantes envolvidos no projeto; mesclados com imagens reais e ficcionais de guerras, conflitos, ataques e movimentos de revolta popular. Debra edita o filme com cortes e inserções que funcionam como homenagem a

Jason Creed, seu namorado e aspirante a diretor de cinema, e, também, como guia de sobrevivência para as pessoas que têm acesso à internet.

Doravante, usam-se, como exemplos, cenas, narrações, falas dos três filmes em análise. As imagens em movimento aparelham-se para desenvolver-se sem reversibilidade. Os variados formatos audiovisuais, porém, permitem um acompanhamento individual doméstico adquirindo, assim, a propriedade da releitura em partes, em trechos, em capítulos, o que admite que determinadas falas, não compreendidas num primeiro momento, sejam revistas, reanalisadas, reinterpretadas num segundo momento. Foi o recurso usado pelo autor desta dissertação, depois de diversas leituras, para se apropriar do discurso fílmico, elegendo o recorte que melhor cabe a cada item discutido.

3.2.1 Eu sou a lenda

EU SOU A LENDA passa-se na metrópole de Nova Iorque, situada em área superurbanizada, formada pela megalópole BOS-WASH, que se estende de Boston a Washington, incluindo também as metrópoles de Filadélfia e Baltimore, ao longo da Costa Atlântica. A cidade, em sua versão de grande metrópole, é também o espaço privilegiado para a difusão de epidemias e pandemias. A metrópole densamente povoada, cenário de intensa circulação e dotada de equipamentos da tecnologia da informação, reúne condições para funcionar como suporte real para propagação virótica: condições essas existentes na cidade diegética de Nova Iorque em *Eu sou a lenda*.

A dicotomia entre cultura e natureza é exposta nas sequências em que a verticalidade de Nova Iorque é contrastada com o aparecimento de animais selvagens e de vegetação silvestre no tecido da cidade, como se a natureza estivesse retomando seu lugar — a paisagem natural que existia antes da paisagem cultural e/ou humana, representada pela metrópole construída.

Em suma: o cientista reside no tradicional bairro de Greenwich Village, situado no lado oeste do centro de Manhattan, próximo ao Washington Square Park sinalizado em algumas sequências pelo arco de mesmo nome que homenageia o presidente George Washington. A residência, de dois andares, com arquitetura de ares europeus, funciona também como fortaleza — o cientista possui um verdadeiro arsenal de armas dentro de casa. Seu interior é decorado com mobiliário moderno, eletrodomésticos de última geração e forte aparato de segurança. No porão, fica o laboratório no qual o cientista

desenvolve pesquisas com animais e mutantes na busca tenaz de uma vacina contra o vírus, para curar a pandemia que eliminou parte da humanidade.

A narrativa de *Eu sou a lenda* estrutura-se num mundo vitimado por uma pandemia que mata parte da população e transforma os sobreviventes infectados em mutantes agressivos. A Terra filmica é um planeta pós-apocalíptico, abandonado, onde nada, ou quase nada, funciona. A narrativa é centrada na personagem do cientista Robert Neville que, imune a doença viral, sobrevive em uma Nova Iorque assustadora, com ruas e edifícios tomados por animais selvagens e por mutantes infectados que só perambulam à noite, protegidos pela escuridão, ambiência geradora de medo. A narrativa possui atmosfera densa e ameaçadora, que coloca em risco a vida do doutor Robert Neville e, consequentemente, a possibilidade de cura da própria humanidade.

A cena de abertura do filme é um telejornal com noticiário de esportes. A seguir, o repórter anuncia a coluna de saúde, apresentada pela âncora Karen que entrevistará a doutora Alice Krippin, a respeito de sua pesquisa da cura do câncer. No desenrolar da entrevista, a cientista veicula a notícia esperada por todos: a cura do câncer. Assim se processa a:

Passagem da coluna de esportes para coluna de saúde

Eddie: Essas foram nossas notícias esportivas, vamos voltar ao estúdio. Obrigado Dave!

Dave: Até a próxima Eddie.

Eddie: Obrigado pessoal e isso não é tudo. Com vocês, Karen e a Saúde.

Coluna de Saúde.

Karen: O mundo da medicina vem vivenciando sua cota de curas milagrosas, desde a vacina contra a pólio até transplantes de coração, mas as últimas conquistas não se comparam ao trabalho da Dra. Alice Krippin. Muito obrigado pela sua presença.

Krippin: É um prazer.

Karen: Dra. Krippin, conte, em poucas palavras, sua descoberta.

Krippin: Bem, a premissa é bem simples. Pegue alguma coisa criada pela natureza e re programe para que ela funcione a favor do corpo e não contra ele.

Karen: Se refere a um vírus?

Krippin: Isso mesmo. Neste caso, o vírus do sarampo, que foi modificado geneticamente para ser útil em vez de ser nocivo. Eu acho que a melhor forma de descrever é a seguinte... Imagine que seu corpo é uma estrada e o vírus é um carro muito veloz sendo dirigido por um homem mau. Imagine o dano que esse carro poderia causar? Mas se você substitui esse homem por um policial, a imagem muda. Basicamente, foi o que fizemos.

Karen: E quantas pessoas trataram até agora?

Krippin: Bem, fizemos 10.009, em caráter experimental até agora.

Karen: E quantas foram curadas?

Krippin: ...10.009

Karen: Então encontraram a cura para o câncer?

Silêncio.

Krippin: Sim, sim, nós descobrimos.

(*Eu sou a lenda*, 2007)

O primeiro elemento midiático aparece concomitante a uma notícia que sofrerá desdobramentos no percurso narrativo. A técnica jornalística da entrevista, difundida pela mídia eletrônica, na abertura do filme, associa o discurso ficcional à realidade, ratificando a ideia das linguagens autorizadas a falar sobre o real.

Preocupada com o tempo escasso da televisão, a jornalista pede à dr^a. Krippin para falar em poucas palavras sobre a descoberta. O tempo na televisão tem preço de mercado, vale mais ou menos em função do nível de audiência do programa, traduzida no retorno de anunciantes.

Na cena seguinte, três anos depois, acompanhado de sua cadela Sam, Neville, em seu carro *Shelby*, corta uma Nova York de avenidas sem veículos, de ruas sem o *frisson* do ir e vir da multidão, cidade global fantasma, infectada, sem movimento, sem vida, abandonada pós-epidemia — uma realidade diegética totalmente diferente daquela anunciada pelo tom otimista do discurso da cientista na mídia. Por algum motivo, ocorreu a propagação de uma doença virótica de alcance planetário, apontando que o resultado da pesquisa da dr^a Krippin caminhou na direção contrária à exposta no telejornal. O vírus Krippin contaminou de forma tão rápida porque, segundo a doutora, a pseudocura do câncer obteve 100% de êxito em 10.009 pessoas, o que explica a célere propagação viral. Se pesquisa é um conjunto de métodos e técnicas que procura conhecimento a partir da realidade empírica — isto é, de fatos e não de possibilidades — e que esta é produzida pela natureza ou pelo homem, os números precisos enunciados pela dr^a Krippin cancelam de verdade científica a narrativa diegética.

Todos os dias ao meio-dia, o cientista Neville, do cais do porto, usa a frequência do rádio para anunciar a sua existência e estabelecer contato com possíveis seres humanos não infectados. Ele enuncia seu discurso pelo rádio todos os dias do porto da cidade:

Meu nome é Robert Neville. Sou um sobrevivente que vive em Nova York. Estou transmitindo em todas as frequências AM. Estarei no South Street Seaport todos os dias ao meio-dia, hora em que o sol está a pino. Se você estiver aí... Se alguém estiver aí, posso oferecer comida. Posso oferecer abrigo. Posso oferecer segurança. Se houver alguém aí. Qualquer pessoa. Por favor... Você não está sozinho. (*Eu sou a lenda*, 2007).

Como os mutantes são sensíveis à luz, o horário de comunicação é marcado em função de a iluminação do Sol estar a pino, assim, Neville e os possíveis sobreviventes estão (estarão) em segurança. Ele oferece, por meio de seu discurso, abrigo, alimentação

e segurança: provimentos fundamentais para sobrevivência dos não infectados nesse mundo dominado pelos mutantes.

Robert Neville, como cientista, busca a cura para o mal que atinge a humanidade. Está perfeitamente afinado à conduta de um pesquisador: realiza teste em cobaias e em mutantes, observa e registra os resultados em busca de um antídoto capaz de produzir vacinas. Ao longo da narrativa, *flashbacks* informam a adoção da quarentena para evitar a contaminação e a propagação do vírus. Ele descreve a mutante cobaia na qual testará suas vacinas experimentais. O cientista, preocupado em registrar os caminhos investigativos percorridos, grava cada segundo de suas experiências que ocorrem no laboratório montado no porão de sua casa. O registro é feito em duas câmeras: uma acoplada aos óculos e outra ao seu computador Macintosh. Neville descreve a mutante:

Vamos lá. Sexo feminino, idade: provavelmente entre 18 e 20 anos. Injeção de Dilaudid só seda com eficácia em dose seis vezes mais forte. Temperatura do corpo, 41° Celsius. Pulso, 200 batidas por minuto. Respiração acelerada. PA = 02, 300% acima do normal. Pupilas totalmente dilatadas. Não reagem a luz. Fortíssima reação à exposição de raios ultravioletas. Sintomas e amostras de tecidos confirmam infecção pelo vírus. Teste com vacina. Série GA, soro 391, composto 6. Começando teste em humanos. Respiração mais lenta, pulso 190. Temperatura do corpo 40,5° graus Celsius, 40° e baixando... Talvez esse faça efeito positivo! (*Eu sou a lenda*, 2007).

Logo após a última frase transcrita acima, a mutante dá um grito e parece morrer, pois os batimentos cardíacos param. Neville lhe aplica uma injeção, e ela volta. Dirigindo-se ao computador e olhando para câmera, o cientista diz: “Serie GA, soro 391, composto 6, não surte efeito em humanos. Resultados dos testes desse registro salvo em 6 unidades de disco. Ainda nenhuma cura.” Em outro dia, tal como diário digital de um sobrevivente, ele olha para câmera e fala sobre sua imunidade quanto ao vírus Krippin:

Dia 1001. Tivemos contato próximo com um exame hoje. Teste de sangue indica que eu permaneço imune ao contato e a transmissão pelo ar. Os cães permanecem imunes só a transmissão pelo ar. Prosseguem os testes com vacinas. Ainda não consigo transferir minha imunidade a hospedeiros infectados. O vírus Krippin é ... resistente. Isso é um tiro no escuro. Ah! Quanto ao comportamento: um ser infectado do sexo masculino se expôs a luz do sol hoje. É possível que a função cerebral reduzida deles ou a crescente escassez de comida esteja fazendo com que eles ignorem seus instintos básicos de sobrevivência. Não sei... A degeneração... regressão social parece completa. O comportamento humano típico desapareceu por completo. (*Eu sou a lenda*, 2007).

Na andança da personagem Neville nas ruas, há o uso de câmera de mão, por vezes tremida, comum a documentários, a reportagens investigativas e a coberturas jornalísticas de guerra. Territórios conhecidos da cidade de Nova Iorque estão totalmente abandonados, desabitados. A sequência exhibe marcas e/ou personagens globalizadas: *McDonald's*, *Batman* e *Superman*, cenários pertencentes aos mundos real e diegético, nos quais os elementos do mundo real contribuem para legitimar os elementos do universo diegético exposto na tela.

O recurso do *flashback* é usado para informar o processo de evacuação da população em pânico, da Ilha de Manhattan. Entre os que abandonam a cidade estão a mulher e o filho de Neville. Ele e a cadela Sam deixam-nos à porta do helicóptero. Ele volta para cumprir sua missão: pesquisar a cura do vírus Krippin. O helicóptero explode logo após levantar voo, e a Neville só resta sua pesquisa e Sam. A solidão da protagonista fica configurada nos constantes monólogos com a cadela Sam e com os manequins que, presumivelmente, a própria personagem colocou como elementos cênicos na locadora, onde ele “aluga” filmes produzidos antes do caos pandêmico — filmes com representações de uma realidade passada. Em sua residência, Neville toma café ao som de um telejornal gravado antes da pandemia. Esse telejornal preenche sua solidão e conta parte da história do vírus ao espectador do filme. O telejornal, um dos produtos mais valorizados da comunicação de massa é, de certa forma, responsável pela captura e pela difusão do real, ou seja, da realidade midiática que alcança diariamente milhões de espectadores. A recorrência de Neville ao telejornal gravado legitima, concede verossimilhança a hecatombe virótica que exterminou a maior parte da espécie humana.

No decorrer da narrativa fílmica, outros sobreviventes entram em cena, como Ana e um menino por ela acolhido, que vão suprir temporariamente o vazio da vida do cientista. Esta personagem de nacionalidade brasileira é incumbida de transmitir os avanços da pesquisa de Robert Neville a uma colônia de pessoas não infectadas — símbolo da continuidade de vida saudável no planeta.

A cena de perda e procura da cadela Sam é pautada por elementos da **gramática tradicional do medo** no que concerne à exploração de lugares escuros no interior do prédio misturados a elementos **gramática midiática do medo**: câmera de mão ágil e tremida que passa a sensação de que o espectador está atrás de Neville. Nessa cena, há além da escuridão da escada de acesso aos andares, sangue no chão e um veado morto, evocando a presença de um predador e/ou assassino, o que gera uma atmosfera de

tensão no espectador. Alguns desses elementos são herdados do movimento expressionista alemão, que influenciou o cinema do medo norte-americano. O clímax da sequência é o primeiro aparecimento dos mutantes. Essa cena justifica o rótulo de *filme-ponte* para *Eu sou a lenda* (2007): nele a **gramática midiática do medo**, aos poucos, mescla-se à **gramática tradicional do medo**.

3.2.2 Quarentena

Quarentena em prédio de apartamentos situados na metrópole de Los Angeles localizada na região da megalópole SAN-SAN, que se estende de São Francisco a São Diego ao longo da costa da Califórnia. O prédio é o principal espaço fílmico, uma vez que ele centraliza a narrativa e é nele que as personagens se movimentam. É um prédio de apartamentos com arquitetura tradicional, com baixo gabarito — três andares mais o sótão — provavelmente construído no século XIX ou início do XX, formado por apartamentos de cômodos amplos interligados por longos corredores. O interior do prédio ostenta aspecto sombrio, lúgubre, e os interiores dos apartamentos são decorados com mobiliário antigo, de tonalidade escura e cortinas fechadas, elementos cênicos comuns à **gramática tradicional do medo**, o que cria ambiente propício para evocar sentimentos de mistério, pavor e medo no espectador. Excetuando-se as cenas de abertura, as quais têm como locação o quartel do corpo de bombeiros, alvo da reportagem de televisão, quase todos os planos são feitos no prédio-cenário do filme, inclusive alguns *takes* do exterior, feitas do ponto de vista das personagens no interior do prédio. Nesse cenário, circulam os moradores, o *cameraman* Scott Percival, a repórter Angela Vidal e os membros do corpo de bombeiros e da polícia de Los Angeles.

Ao longo do tempo, a urbanização da sociedade plasmou uma rede formada por pequenas, médias e grandes cidades: uma hierarquia que tem em seu topo metrópoles de influência planetária, como Los Angeles. Ambientada geograficamente nessa metrópole da costa oeste, *Quarentena* trabalha uma ideia de contraste: a metrópole superpovoadas — marcada por grande circulação e interação de pessoas, pela multidão nas ruas — é deixada em segundo plano; em primeiro plano no filme, está um prédio, isolado e habitado por poucas pessoas que se torna um espaço de quarentena, incomunicável e segregado pelas autoridades e pela população não infectada da metrópole.

O prédio em si é uma “personagem” e funciona como símbolo do isolamento, da claustrofobia, da situação sem saída, do medo coletivo. A edificação foi escolhida pelas autoridades, para confinamento em virtude da ameaça epidêmica pela propagação virótica. O prédio pode ser visto como um referente da paisagem do medo, segundo a ótica de Tuan (2005), como outrora fora a floresta, a gruta, o pântano, a cabana à margem do lago e o castelo isolado no outeiro, na **gramática tradicional do medo**. O isolamento do prédio reforça a tese de que, às vezes, é necessário o sacrifício de poucos para conquistar o bem-estar da sociedade. O isolamento físico e midiático é traduzido na fala de um morador e da repórter: “Nossos celulares não funcionam, nem TV, nem rádio. Cortaram toda a comunicação, walkie-talkies, celulares, TV a cabo e internet. A câmera é a única prova que temos.” (*Quarentena*, 2008).

Nesse quadro de desespero, com o prédio interditado, uma personagem levanta a possibilidade de uma saída através sistema de esgoto, que dá acesso à rua. A corrente elétrica do prédio é cortado, condição que acentua um dos traços da **gramática tradicional do medo**: a escuridão, explorada em vários planos ao longo do filme.

No entorno do prédio, há aparato de segurança e presença da mídia; no interior, há horror, pânico e isolamento de transmissão midiática, mesmo estando dentro do prédio uma repórter e um cameraman da mídia televisiva que gravam, mas não podem veicular o que lá se passa à audiência externa. Mídia: testemunha da história, linguagem autorizada para expressar o clima dentro e fora do prédio. São mídias de lugares de fala diferentes — a que está do lado de fora tem visibilidade pública, mas não sabe o que de fato ocorre dentro do edifício; a que está dentro do prédio vive o medo, porém, isolada, não pode transmitir o que se passa ao público. As mídias — de dentro e fora do prédio — têm como objetivo documentar e informar a “verdade”. Os confinados no prédio, que ligam o aparelho de televisão, e os espectadores do filme, no entanto, sabem que a “verdade” veiculada pela mídia externa ao prédio é manipulada como verdadeira, mas não o é.

A repórter protesta acerca do fato de a polícia ter bloqueado a saída do prédio. Pelo microfone de lapela, acoplado ao corpo de um dos bombeiros, ela ouve que o isolamento se deve a uma possível ameaça nuclear ou biológica, situação que justifica *Quarentena*. Essa negação de um direito básico de cidadania — livre circulação — provoca indignação da repórter Angela, que exige frente à câmera explicações para esse ato de arbitrariedade.

A narrativa filmica assume plena identidade com o conceito de “choque do real” defendido por Beatriz Jaguaribe (2007), uma vez que *Quarentena* (2008) é uma obra de ficção audiovisual do horror artístico, que usa as linguagens autorizadas da reportagem de televisão para falar do real, com a intenção de aproximar a representação diegética à realidade. Assim, o “efeito do real” difundido pela mídia inspira, cada vez mais, obras que ficcionalizam a própria realidade, conforme as observações de Jaguaribe:

O impacto “choque” decorre da representação de algo que não é necessariamente extraordinário, mas que é exacerbado e intensificado. São ocorrências cotidianas da vivência metropolitana, tais como violações, assassinatos, lutas, contatos eróticos que provocam forte ressonância emotiva. (JAGUARIBE, 2007, p.100).

A gravação do programa de televisão Turno da noite, cena inicial do filme, aborda o cotidiano de um plantão noturno do/no Corpo de Bombeiros de Los Angeles. O universo diegético exhibe uma gravação da fita bruta de vídeo do programa, sem edição do material capturado.

As personagens, repórter e *cameraman*, vivem a expectativa de uma chamada de emergência, ocorrência que justifique uma matéria. O contexto vivido pelas duas personagens da mídia audiovisual é registrado por uma câmera de mão. Para impedir a disseminação do vírus, o prédio fica incomunicável, isolado, fora da rede. São silenciados: telefones, TV a cabo, celulares, internet, transmissões por satélite e/ou por fibra ótica. Ou seja, é vedado ao prédio o acesso às mídias produzidas pela revolução técnico-científico-informacional. O único contato midiático com o mundo exterior é, ironicamente, feito por meio de uma TV de antena que informa, em tempo real, aos que estão dentro do prédio, uma versão difundida pelas autoridades de que o prédio foi evacuado. Versão manipulada, porque tanto as personagens continuam no interior do prédio, como os espectadores são testemunhas disso.

Angela entrevista bombeiros e moradores que, como ela, estão no interior do prédio. Essa linguagem jornalística e/ou de documentário pode confundir, aos olhos do espectador, a fronteira entre a vida e a ficção, com intuito de fazer crível o relato. A personagem do *cameraman* grava, às escondidas e em condições precárias, o exame feito por um dos membros do *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC) nas pessoas infectadas. A atitude de ambos remete ao jornalismo investigativo, recorrente em obras audiovisuais da **gramática midiática do medo**. O *cameraman* em uma das cenas do filme revela: “Vou filmar tudo, porque o chefe sempre diz que eu não tenho material suficiente.” (*Quarentena*, 2008). Em outra, a câmera cai, e as imagens

capturadas do chão parecem confirmar que o que se vê é real. Situação reafirmada quando o instinto de sobrevivência supera o instinto jornalístico: o *cameraman* abandona a câmera no chão para matar pauladas uma mulher infectada, ato registrado pela câmera à revelia. Um pouco antes ele mata um homem com sua própria câmera que registra o grotesco choque entre ela e a cabeça do infectado.

Como o *cameraman* no filme é profissional, a câmera tremida é usada com a função de traduzir os sentimentos de medo. Essa emoção-choque, comum a seres humanos em situação-limite, é explorada pela mídia na veiculação da cultura do medo. O processo realizado, na ficção, pela personagem *cameraman* em ajeitar o foco, em ajustar o melhor ângulo para filmar, em capturar imagens, parece com o de um cameraman no seu ofício.

No interior do prédio, a iluminação opaca reforça uma característica da **gramática tradicional do medo**: priorização da escuridão, do contraste entre o claro e o escuro. A **gramática midiática do medo** faz dessas imagens documentos: “A gravação é a única prova que temos.”, afirma a repórter Angela, e essa prova, ao ser exibida, ajudará a propagar o vírus midiático do medo e, talvez, a prevenir a população do vírus.

Na última cena, a repórter, como agente da linguagem autorizada, no sótão, lê reportagens de jornais coladas na parede sobre o espargir do vírus *Armagedon* em diferentes latitudes da Terra e do desaparecimento de vidas, causadas pelo vírus, no Pacífico. Tais notícias convergem para situação de epidemia/pandemia. No sótão, há uma espécie de laboratório. Há muito sangue e tubos de ensaio. Essa cena é registrada no modo noturno da câmera, com imagem esverdeada, semelhante à cena clássica de *A bruxa de Blair*⁵⁶ (**The Blair witch Project**, 1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. O *cameraman* e a repórter estão no escuro e veem através da câmera que há um “morto-vivo andando atrás deles.” A repórter fica em pânico, mas tem manter-se em silêncio, pois qualquer ação os revelaria. Mesmo assim, o morto-vivo sente a presença dos dois agentes da mídia, corre e mata o *cameraman*. A repórter tenta chegar à câmera que representa os olhos da mídia capaz de captar o que está no escuro. Todas essas

⁵⁶ A *Bruxa de Blair*, apesar de anterior a *11 de setembro de 2001* é um dos filmes pioneiros no uso dos novos elementos da gramática do medo. Gravado em forma de falso documentário, o filme conta a história de três estudantes que foram até a floresta de Burkittsville, Maryland, nos Estados Unidos em busca de uma bruxa. Na época, ainda anterior as redes sociais (*Orkut* e *Facebook*), e-mails foram divulgados/compartilhados como se as imagens capturadas fossem reais.

sequências corroboram a justaposição de elementos, de ontem e de hoje, da gramática do medo.

Nos letreiros dos créditos finais, em *off*, o áudio reproduz ruídos de sirenes e de helicópteros, emanados do exterior do prédio, anunciando, para a sociedade, que o perigo continua no interior do prédio, nas personagens contaminadas e dotadas de comportamento associado aos zumbis da mitologia cultivada por George Romero, desde o seu clássico *A noite dos mortos vivos* (**Night of the living dead**, 1968) até a *Ilha dos mortos* (**Survival of the dead**, 2009). O próximo filme, a ser analisado, dirigido por George Romero, é plasmado na **gramática midiática do medo**: *Diário dos mortos* (**Diary of the dead**, 2007).

3.1.3 Diário dos Mortos

Diário dos mortos começa a ser rodado na metrópole de Pittsburg, localizada na região da megalópole CHI-PITTS, que se estende de Chicago a própria Pittsburg, ao redor da região dos Grandes Lagos. A obra de Romero começa com uma gravação em um bosque nas cercanias de Pittsburg, um professor e um grupo de alunos do curso de cinema da universidade desta cidade, um dos quais é Jason Creed, o diretor do filme dentro do filme. Sua namorada, Debra Moynihan, é a editora e narradora das filmagens feitas sob o olhar do espectador. O filme de Romero é um *road movie* em cujo percurso as personagens transitam de *trailer* por áreas rurais e urbanas, testemunhando e documentando a praga que se espalha pelo território dos Estados Unidos, até a sequência final, quando, em tom melancólico, Debra lamenta: “só restam blogueiros, *hackers*... garotos” (*Diário dos mortos*, 2007).

Road movie é uma espécie de subgênero do cinema hollywoodiano que ambienta suas narrativas dramáticas e cômicas ao longo da malha rodoviária que corta o extenso território norte-americano, aproximando suas metrópoles e possibilitando o contato do rural com urbano. Alguns filmes – como: *Sem destino* (**Easy Rider**, 1969), de Dennis Hopper, *Corrida contra o destino* (**Vanishing point**, 1971) de Richard C. Sarafian e *Os irmãos cara de pau* (**The blues brothers**, 1980), de John Landis — representam essa linhagem, uma vez que grande parte da trama dessas obras audiovisuais é emoldurada cenicamente por paisagens geográficas naturais e ocorre junto ao movimento dos veículos nas estradas dos Estados Unidos. *Diário dos mortos* pode ser classificado dentro desse subgênero. Nesse filme, estradas-fantasma, vazias de veículos e quase

abandonadas, funcionam como expressiva paisagem do medo: artérias que ligam cidades infectadas (e povoadas por zumbis) e conduzem espectadores e personagens a uma espécie de fim de mundo — como os estudantes de *Diário dos mortos*, que, de *trailer*, circulam no território compreendido pela megalópole situada entre Chicago e Pittsburg.

No universo diegético, a desordem, a anarquia, a quebra de autoridade e o caos pandêmico contribuem para a desterritorialização da população. Ironicamente, o único território aparentemente seguro é o trailer, um território móvel, que circula pelas estradas testemunhando o apocalipse. As personagens em *Quarentena* e o prédio, cenário imóvel, ficam geográfica e midiaticamente isolados, não podem se comunicar com o mundo exterior. Até os dois agentes da mídia (repórter e *cameraman*), em serviço, estão imobilizados, não podem transmitir o que acontece no interior do prédio. Em *Diário dos mortos*, as personagens e as redes (de TV, telefones celulares, internet) continuam circulando e funcionando, o que deixa as personagens sobreviventes mobilizadas para passar e receber informações por meio das redes de comunicação.

Há vários cenários na filmagem dos estudantes do filme no filme. A cena inicial gravada pela personagem Jason ocorre num bosque: um ator interpreta uma múmia — personagem clássica da **gramática tradicional do medo** — que persegue a “mocinha”. Outros espaços se sucedem no correr das filmagens e no movimento do trailer, na estrada e no das personagens dentro do veículo, cenário móvel que transita junto a cenários imóveis: dormitórios universitários destruídos, estradas quase sem trânsito, hospital caótico e vazio, fazenda *Amish*⁵⁷, casas em condomínios abandonadas, mansão isolada do personagem Ridley, com o “quarto do pânico” (símbolo do isolamento total, mas “antenado” com o exterior por meio de câmeras e monitores). Há outros cenários exibidos pelas várias telas que permeiam as duas narrativas que, ao final, se juntam numa só. A realidade e a representação da realidade estão expostas ao olhar do espectador, porém ambas são ficcionais.

A abertura do filme de Romero é feita por imagens de um noticiário de TV veiculadas na internet. Em primeiro plano, uma repórter arruma-se frente às câmeras, posicionadas em frente à casa onde ocorreu um crime em que toda família é morta. Em

⁵⁷ Na comunicação, a personagem Amish é significativa na medida em que pertence a um grupo cultural que vive isolado no interior dos Estados Unidos, na contramão da hipermodernidade, como representante da tradição, de tempo passado, simbolizando uma situação de reduzida comunicabilidade, situação acentuada, pela condição de surdo-mudo da personagem.

segundo plano, macas de ambulância carregam os mortos que, de repente, começam a voltar à vida em estado catatônico. São, nesse rito de ressurreição, seres intersticiais: mortos-vivos. Frente às câmeras, no ar, os mortos-vivos começam a atacar enfermeiros, médicos, policiais e a repórter, socorrida pelo *cameraman*. Esta cena descrita neste parágrafo é narrada por Debra:

Baixamos esse vídeo na Internet há três dias. Não me lembro exatamente quando. Parte das imagens nunca foi ao ar. O vídeo foi divulgado pelo sujeito que filmou... seu modo de contar a verdade sobre o ocorrido... Muita coisa que vimos na TV conseguimos baixar da TV e de blogs, imagens e documentários dos últimos três dias. Muita coisa era bobagem, inútil. Era isso que via nos noticiários da TV. (*Diário dos Mortos*, 2007)

A mídia representa as linguagens autorizadas e usa-as para falar do real e para transfigurá-lo. O papel das agências de notícias é veicular informação, é deixar o público ciente do que acontece ao seu redor: atitude do *cameraman* que filmou e divulgou o ocorrido. Essa situação generalizada de caos pode ser comparada com a famosa transmissão radiofônica, de Orson Welles, em 1938, interpretando a *Guerra dos mundos*, de George Wells, já aludida neste trabalho. A notícia, divulgada pelo rádio, de que os mortos estão voltando à vida, move uma das personagens a tecer sua descrença em relação à mídia:

É assim que vendem a história, sempre fazem as coisas serem piores do que realmente são... Na manhã seguinte: “Desculpa, nos enganamos.” Qual é? Ouvimos essas coisas todos os dias. Temos furacões porque o planeta está ficando quente demais, terroristas que vão jogar uma bomba ou na Casa Branca ou na sua casa... Por uma bactéria na sua água ou na caixa de correio. Lembra aquele grande golpe: a boa notícia é que você vai ganhar um milhão. A má é que você vai acordar morto no outro dia.⁵⁸ (*Diário dos mortos*, 2007).

No filme dentro do filme, dirigido pelo Jason Creed, é usada a técnica da entrevista, comum ao jornalismo de TV e ao documentário. A situação de caos é veiculada por agências de notícia. Debra explica o porquê e como ela se tornou a narradora, a editora, a cinegrafista e a testemunha da epidemia/pandemia que transforma vivos em mortos-vivos:

⁵⁸ Esta última frase da personagem Tony Ravello faz alusão ao conto *Button, Button*, de Richard Matheson (publicado originalmente em 1970), que serviu de argumento para duas obras audiovisuais: o episódio *Button, Button* (1986), dirigido Peter Medak, do seriado *Além de imaginação* e o filme *A caixa* (*The Box*, 2009), dirigido por Richard Kelly. O conto de Matheson narra a história de um casal que recebe a visita de um desconhecido com uma caixa dotada de um botão como dispositivo. Se eles apertarem esse botão, automaticamente ganhariam um milhão de dólares, mas, ao mesmo tempo, em que esse botão fosse apertado uma pessoa morreria. O casal teria 24 horas para decidir.

Fizemos um filme e vamos mostrar pra vocês agora. Na verdade, Jason quis fazer o filme. Como o cinegrafista do canal 10 [cinegrafista das imagens de abertura do filme]. Ele fez um filme para que vocês soubessem da verdade. [verdade que a televisão não mostrou]. O filme foi gravado com uma Panasonic HDX- 900 e HDX-200. Eu fiz a edição final no *notebook* do Jason. Pus umas músicas para criar um efeito. Para assustar o espectador. Além de tentar contar a verdade espero assustar vocês. Pra quem sabe acordá-los... Talvez, não cometam o mesmo erro que cometemos. De qualquer modo, aqui está *A morte da morte*, de Jason Creed. (*Diário dos mortos*, 2007).

A maneira de filmar não está preocupada com planos e angulações tecnicamente corretos, mas ajustados às condições adversas, criadas no mundo diegético desses filmes, com o intuito de aproximar a linguagem fílmica da estética do real. As hodiernas tecnologias de comunicação, usadas em *Quarentena* e *Diário dos mortos*, trazem a **gramática midiática do medo**, percorrida neste trabalho, para o centro irradiador dessas narrativas. Essa gramática, em processo, tecida por tecnologias de comunicação procura persuadir o espectador de que o que ele está vendo não é encenado, é vivido, e demarca/narra *Diário dos mortos* e *Quarentena* do início ao fim.

Em sua análise sobre *Diário dos mortos*, Rivero observa que Romero centra a narrativa em um grupo de estudantes de cinema e opta por filmar por câmera de mão, sem a utilização de grandes recursos técnicos, com a intenção de imprimir caráter documental a sua obra que se manifesta também no comportamento das personagens, registrando o que se faz ou sucede todos os dias, “escrevendo” com imagens os fatos do cotidiano de uma sociedade infectada pela praga dos zumbis, reforçando a função da palavra *diário* contida no título.

Diário dos mortos (2007) [DVD: **Diary of the Dead**], no entanto, não é a esperada sequência para o filme *Terra dos mortos*, mas uma frequência do ponto de vista dos estudantes universitários que tem que enfrentar o horror no mundo inteiro. A incomum e original abordagem dos jovens em filmar tudo o que acontece nos ambientes, serve como um documento informativo e instrutivo para que a humanidade possa saber o que fazer com seu destino imediato. Poderia passar por um projeto piloto, gravado com câmera de mão, se não fosse a existência anterior de *A bruxa de Blair* (**The Blair witch Project**, 1999), de Daniel Myrick e Eduardo Sanchez. Além disso, aqui o uso da câmera de mão é diferente da abordagem técnica de *A noite dos mortos-vivos*, desta vez não devido a limitações técnicas, - sem tripés, gruas, dolly, etc - mas, sim em função do posicionamento de um documentário que pretende imprimir realidade. (Tradução nossa. RIVERO, 2009, P. 127)⁵⁹

No princípio de *Diário dos Mortos*, um dos estudantes de cinema chama o grupo para assistir à reportagem de televisão que anuncia o estranho ressuscitar de mortos. Em outras sequências, a TV do *trailer* é usada para anunciar a situação epidêmica que espalha o vírus, o medo e o “vírus” do medo simultaneamente pela mídia e pelo país. Um *take* no hospital veicula uma transmissão de rádio anunciando o perigo causado pelos mortos-vivos e ensina a única maneira de se livrar desses infectados: tiro na cabeça, seguindo uma das regras clássicas da mitologia dos zumbis, criada e alimentada por Romero a partir de *A noite dos mortos-vivos*.

A mídia televisiva, apesar de deter a linguagem autorizada a falar do real, muitas vezes transmite a notícia em sintonia com os anseios das agências que representam e/ou dos governos para os quais trabalham. A mídia televisiva é usada pelo governo americano para veicular versão oficial que ameniza a situação de pânico que a pandemia de zumbis provoca. A visão mais próxima da realidade é postada na internet num vídeo de uma japonesa, que de Tóquio ensina a única maneira de eliminar os zumbis. Em situações-limite, há manifestações — que nutrem a cultura do medo ou que dão esperança à sociedade — provenientes de vários segmentos sociais, étnicos, religiosos.

⁵⁹ *Diary of the dead* (2007)[DVD: *El diario de los muertos*], sin embargo, no es la esperada continuación a *La tierra de los muertos vivientes*, sino que más bien es una *precuela*, con el punto de vista centrado en el protagonismo de unos universitarios que se han de enfrentar a un horror manifestado en el mundo entero, con el ya no tan original planteamiento de que uno de los jóvenes filme todo lo que sucede en su entorno, con el fin de servir de documento divulgativo y aleccionador, para que la humanidad pueda saber sobre su destino inmediato. Podría pasar por un proyecto experimental, filmado cámara en mano, si no fuera por la existencia de un filme muy anterior como *El proyecto de La bruja de Blair* (**The Blair witch Project**, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) (...) es más, aquí el recurso de la cámara al hombro es diferente al planteamiento técnico de *La noche de los muertos vivientes*, ya que en esta ocasión no obedece a limitaciones técnicas y de producción — ausencia de trípodes, gruas, *travelling*, *Dolly*, etc.—, sino al posicionamiento de querer imprimir un carácter documental y realista. (RIVERO, 2009, p. 127)

Em *Diário dos mortos*, por exemplo, esse fato é explorado por meio de uma transmissão de rádio evangélica anunciando o caos e comparando-o ao apocalipse bíblico.

O filme *A morte da morte* dentro do filme *Diário dos mortos* apresenta, a partir da tomada do hospital, duas câmeras, dois olhares, convergentes e divergentes, que registram o caminho das personagens. Esses olhares mais o de personagens que documentam, com câmera de mão, os acontecimentos dos filmes são entrecruzados numa só edição, a qual ratifica a obsessão que os faz manter a câmera ligada nas circunstâncias mais tensas e perigosas, quebrando regras básicas de sobrevivência e preservação de suas vidas e das de outras personagens. A obsessão parece estar em quem segura a câmera. A ânsia de capturar imagens para documentar a realidade filmica faz com que o audiovisual pareça ser mais importante que a vida, especialmente no caso de Jason, segundo testemunha a narração do filme:

Narração da Televisão: Atualmente há mais de 200 milhões de câmeras de vídeos nas mãos das pessoas no mundo todo. Blogs, serviços de informação, *videostream*... Há tanto trabalho... Será que os jornalistas têm que continuar filmando? Quem está na mídia se põe acima do que está acontecendo. Milhões deles estão obcecados para transmitir sua visão particular sobre as coisas.

Narração de Debra: Obcecado como disse o homem, Jason estava obcecado. Nunca tinha visto ele assim antes. O que é isso? O que entra em nossas cabeças quando vemos algo horrível? Um acidente terrível na estrada... Alguma coisa nos impede de continuar, nos segura, mas não paramos para ajudar. Paramos para olhar. [A imagem de televisão sai de sintonia.]. (*Diário dos mortos*, 2007).

Na primeira oportunidade, de acesso à internet e à eletricidade, a personagem Jason, frente às câmeras, edita o material gravado e carrega a bateria da câmera. Seu intuito é transmitir a experiência do grupo universitário e, assim, informar a veracidade dos acontecimentos. Segundo Jason, o material filmado teve 72 mil acessos em apenas 8 minutos. “Podemos salvar a vida de alguém. No mundo todo, as pessoas estão aprendendo a sobreviver vendo a gente sobreviver” (*Diário dos mortos*, 2007). De certa forma, a ação de Jason é respondida de imediato, pois um dos estudantes, que abandonara as filmagens após as notícias alarmantes, comunica-se com ele através de *bate-papo* pelo computador, e uma mensagem do irmão de Debra (a narradora) pelo telefone é enviada logo após o vídeo ter sido postado na internet.

Quando todas as mídias encontram dificuldade de comunicar os desdobramentos da epidemia instaurada no país, a internet é o espaço que, isento de censura, resta para documentar os acontecimentos e repassá-los a outros. A **gramática midiática do medo**

tece a narrativa de Debra que se nutre da mídia para edição das filmagens de Jason, de outras personagens, e de vídeos colhidos da rede para construir uma obra audiovisual crível.

A lente das câmeras separa o mundo real do ficcional ou afasta o real de quem assiste ao produto filmado: a distância do que se passa nas telas se assemelha ao sentimento de quem filma em relação ao que é filmado. Em *Diário dos mortos* telas se sobrepõem a telas, num jogo de filmagem que abriga muitos recursos midiáticos. A narradora expõe o papel de quem está atrás das lentes nos filmes de que ela participa:

Acabamos nos tornando parte daquilo dia e noite... É estranho como ao olhar as coisas, ao ver as coisas por uma lente, um vidro colorido, escurecido... nos tornamos imunes, deveríamos ser afetados, mas não somos... Eu achava que era só com vocês espectadores, mas não é... É com a gente, também, com quem filma. Também nos tornamos imunes, inoculados, assim tudo que acontece perto de nós, por mais horrível que seja acabamos encarando como normalidade, só mais um dia, só mais uma morte. (*Diário dos mortos*, 2007).

Os filmes-objeto desta dissertação projetam, na tela, o ficcional que envernizado pela linguagem da mídia torna-se o possível “real”, já que jornalistas, documentaristas e outros agentes da mídia possuem credenciais — inerentes à profissão e reconhecidas pelo público — que os autorizam a falar do real. Nada é absoluto. Há notícias que buscam informações verdadeiras e comprováveis, há outras que são manipuladas por Estado, agências, *sites*, canais de TV, por onde são veiculadas; há documentários que perseguem o real e outros que o falseiam; há vídeos gravados de forma amadora que registram o fato em si (ou conforme a câmera pode captá-lo), há outros que “documentam” fatos construídos e que, espalhados pelas redes, podem ser reconhecidos como “reais”.

A **gramática midiática do medo** reúne formas e propostas da linguagem midiática expostas no parágrafo anterior e objetiva que a ficção seja reconhecida como “real” ou próxima ao “real”. A **gramática midiática do medo** explora a “onipresença” e a “onisciência” da mídia destes tempos hipermodernos de rede-mundo e mundo-rede. Há um diálogo constante entre real e ficção, agentes e consumidores da produção audiovisual: eles se alimentam de forma circular. A ficção na **gramática midiática do medo** inspira-se na representação midiática do real, mas, algumas vezes, a representação midiática do real confunde-se com a ficção, como nas transmissões do atentado de *11 de setembro de 2001*.

Os fotogramas selecionados e editados em *Eu sou a lenda*, *Quarentena* e *Diário dos mortos* e nesta dissertação adotam um discurso audiovisual compatível com o

progresso técnico-informacional em curso, refletido na linguagem cinematográfica. A **gramática midiática do medo**, sem abster-se do legado da **gramática tradicional do medo**, usa as lentes midiáticas com vistas a conceder à ficção audiovisual a legitimidade da representação do real.

CONCLUSÃO

Não, não tenho um caminho novo, o que tenho de novo é o jeito de caminhar.

Thiago de Mello

Não há uma conclusão, há outra maneira de rever a trajetória. A conclusão é um momento da dissertação em que o pesquisador lança seu olhar reflexivo sobre o percurso trilhado e o que nele e dele foi apreendido. As etapas de desenvolvimento da investigação foram transportadas e arrumadas para preparar — de forma coesa, coerente e gradativa, mas nem sempre linear — a ambiência para análise dos filmes. Assim em cada capítulo, cumpriu-se um rito. Nem todos os verbos podem ficar num tempo pretérito, mesmo sendo a conclusão de uma etapa acadêmica. O medo, as gramáticas do medo, as obras estão em processo. Não há ponto final. O medo muda de face, mas permanece entre os homens. As mídias estão em constante mudança. As produções — quer literárias, quer audiovisuais — continuam sendo lidas, relidas, repaginadas, vistas, revistas e, algumas vezes, migram para outras artes que lhes conferem outra leitura. O pretérito e o presente entrecruzam-se numa tela atemporal.

No primeiro capítulo, a trajetória do homem imbricada à do medo revelou como essa emoção — desdobrada em tipos de medo correspondentes à época e ao contexto do qual brota —, a um só tempo, retrai e atrai o ser humano. A arte, que extrai da vida e das emoções o pólen, cria também diversas imagens do medo afinadas a sua forma de manifestação. Também no curso do primeiro capítulo, das leituras em livros ou em telas, surgiram cenários advindos do “imaginário popular” que evocam o medo. Nasce, portanto, uma semântica do medo e com ela as várias acepções do medo. Uma vez criada essa semântica, ela migra para o que Carroll (1999) chama de horror artístico, sendo aproveitada em todas as artes que visam provocar essa emoção-choque: das “telas” pintadas nas cavernas até a tela virtual em 3D. O contexto das três revoluções industriais e os processos de urbanização/urbanidade auxiliam na montagem do palco que serve de suporte para movimentação das personagens nas obras audiovisuais a serem analisadas nesta dissertação.

O segundo capítulo adotou uma perspectiva histórica, às vezes tortuosa, para mostrar como a emoção-choque acompanha a trajetória do homem, e é apropriada por manifestações literárias e audiovisuais — a literatura gótica, fantástica e grotesca; o expressionismo alemão, os ciclos da Universal, Hammer e RKO; o subgênero de horror

slasher e os zumbis de George A. Romero — situadas no campo do horror artístico. Essa apropriação, ao longo do tempo, contribuiu para construção da gramática do medo e de suas subcategorias, rotuladas aqui como **gramática tradicional do medo** e **gramática midiática do medo**, compondo um mosaico de “imagens do medo” que se reflete e afeta, indistintamente, personagens e espectadores de obras expressivas difundidas pelos/nos veículos de comunicação de massa.

O corpo monstruoso também entra na tela-página do segundo capítulo e traz marcas das personagens que ilustram o universo do horror artístico. Essa criatura de corpo congenitamente deformado tem uma de suas gêneses no filme *Freaks*, cujo fio narrativo é conduzido por aqueles que desfilam em espetáculos itinerantes em feiras ou em circos de horror do século XIX. Corpos monstruosos, grotescos, assustadores: vampiros, múmias, lobisomens, alienígenas, insetos mutantes, gorilas gigantes, criaturas pré-históricas — figuras que se tornam ícones do medo.

No rastro do corpo monstruoso, há “cicatrices” advindas da tradição e revisitadas sob o olhar do diretor George A. Romero que gera “seu” monstro – com corpo humano em decomposição e com fome canibal. O zumbi romeriano, monstro agora, era outrora um ser que vivenciou relações de afetividade com parente, amigo, vizinho; de corpo do igual, do próximo, do semelhante — de corpos de pessoas reconhecidas, transformadas em mortos-vivos, com humanidade regredida ao estado animal, que para sobreviver, literalmente, devora membros de sua espécie. A exibição em tela do zumbi de Romero em *A noite dos mortos-vivos* aponta um novo caminho, desdobrado e recriado em outras narrativas audiovisuais, inclusive nas obras objeto de análise nesta dissertação.

No terceiro capítulo, as metrópoles hipermodernas — cada vez mais vigiadas por tecnologias de proteção, plugadas em rede e monitoradas pela mídia — são destacadas como cenários real e diegético para propagação do “vírus” do medo. Em seguida, mostra-se como a produção hodierna de filmes e de programas de televisão reproduz a “realidade” num contexto filtrado pela cultura da mídia que espetaculariza não só o cotidiano, mas também os episódios de exceção, como o de *11 de setembro de 2001*, cenas que confundem mente e visão de dentro e de fora da tela. Tudo é tão ficcional que não parece real ou o real é mais fantástico, mais absurdo, mais ameaçador que as ficções de horror. O medo daqueles momentos, posteriores ao choque das aeronaves nas torres gêmeas, prolonga-se e dissemina-se para além das fronteiras norte-americanas: medo que acirra ódios, diferenças tanto em povos como em culturas e

chega até o presente no corpo lançado ao mar do terrorista Osama Bin Laden, líder da Al-Qaeda, morto em operação dos Estados Unidos da América, próximo a Islamabad. Diferentes versões da “realidade” surgem e produzem “espetáculos e verdades midiáticas” que alimentam e veiculam diferentes medos reais e ficcionais, editados e exibidos por uma multiplicidade de telas, que alcançam parte da sociedade na cultura midiática do medo.

O terceiro capítulo emerge como um efeito do processo maturado na introdução e nos capítulos que lhe antecedem. Prepara-se o cenário de onde irrompe a **gramática midiática do medo**, que cede vez e voz a narração daqueles que “possuem” autorização para falar do real. Nos três filmes em tela neste trabalho — *Eu sou a lenda* (2007), *Quarentena* (2008) e *Diário dos mortos* (2007) — as gramáticas **tradicional do medo** e **midiática do medo** entrelaçam-se. De acordo com a análise tecida e apresentada nos capítulos anteriores, o primeiro pode ser considerado um filme de transição; nele, os elementos da **gramática tradicional do medo** predominam, no entanto já aparecem sinais de ondas midiáticas irradiando a e pela narração. Nos outros dois, prevalecem fotogramas afinados à gramática midiática do medo, narrados e editados por aqueles que detêm a legitimidade para falar e registrar o real. A mídia, como detentora do quarto poder, está onipresente nos três filmes. Os zumbis e seus assemelhados são as criaturas que, no lugar de interstício, entre a vida e a morte, sugam dos (sobre)viventes o sangue que lhes dá sobrevida. Eles, talvez, representem, ao mesmo tempo, resistência e entrega, poder e subserviência, similitudes e diferenças; eles estão ali à beira de tudo e de nada, no resvalar da vida para morte ou no espaço entreaberto entre a tela e a vida.

O medo fica exposto na trajetória do homem no primeiro capítulo; a apropriação do medo, nas manifestações literárias e nas obras audiovisuais difundidas pelos veículos de comunicação de massa, compõe e apresenta, no segundo capítulo, a gramática do medo, tecida e sedimentada ao longo desse processo de leitura do medo da matriz gótica aos dias em que se lega à mídia a primazia de contar recontar, registrar e reinventar o cotidiano das metrópoles hipermodernas.

Na edição (quase) final, desta dissertação, a **gramática midiática do medo** não está totalmente consolidada, pois está aberta à agregação de novos elementos. O surgimento de outros aparatos tecnológicos e/ou a erupção de outros acontecimentos instigadores dessa emoção podem transformar ou multiplicar as faces do medo e a forma de sua transmissão pela mídia. O quadro da “realidade representada” pode ser outro no próximo instante. As conclusões desta dissertação são provisórias, outros

trabalhos, de natureza acadêmica ou não, podem refutar ou acatar as ideias entrelaçadas na introdução e nos capítulos sobre o itinerário do medo imbricado ao homem, sobre a gramática do medo no horror artístico e sobre a análise dos três filmes sob a ótica da **gramática midiática do medo**. As palavras e expressões-chave e os filmes, que orbitam em torno deste trabalho, propõem abrigar na rede audiovisual as gramáticas tradicional e midiática do medo que editam o medo vida afora, tela adentro.

REFERÊNCIAS

A BÍBLIA DE JERUSALÉM. São Paulo: Paulinas, 1973. 1663 p.

ARAUJO, Inácio. **Alfred Hitchcock**. São Paulo: Brasiliense. 2 ed. 1984. Coleção Encanto radical. 102p.

ARIÈS, Philippe. **História da morte no ocidente**. Da Idade Média aos nossos dias. Tradução de Priscila Viana de Siqueira. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003. 312 p.

ARRUDA, Jesuíno de. **Peter Arnett**: o anjo caído da televisão. Escrito em 1 de abril de 2011. Disponível em: <<http://jesuinogeografic.blogspot.com/2011/04/peter-arnett-o-anjo-caido-da-televisao.html>>. Acesso em: 5 de maio de 2011.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Glaucia Renate Gonçalves. 3. ed. Belo Horizonte, Minas Gerais: UFMG, 2005. 395 p.

BALTAR, Mariana. Metáforas à flor da pele - Os excessivos símbolos que antecipam nossa comoção. Contracampo - revista de Cinema, v. 71, p. 71, 2005.

BARTHES, Roland. Elementos da semiologia. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo, Cultrix, 1964. 116 p.

_____; ENNE, Ana Lucia. A construção do fluxo do imaginário sensacionalista através de uma pedagogia das sensações. Artigo apresentado no IV Encontro da Rede Alfredo de Carvalho. São Luís/MA, maio de 2006.

BAECQUE, Antoine de. Telas: **O corpo no cinema**. In COURTINE, Jean-Jacques (Org.). **História do corpo**: as mutações do olhar: o século XX. Vol. 3. Petrópolis (RJ): Vozes, 2008. p. 481-507.

BARKER, Clive; STEPHEN, Jones. **Clive Barker's A a Z of horror**. London: BBC Television Series, 1984. s.p

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. 258 p.

_____, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008. 237 p.

BENTHAM, Jeremy. **O Panóptico**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva Belo Horizonte: Autêntica, 2000. 180p.

BURUMA, Ian; AVISHAI, Margalit. **Ocidentalismo**: o ocidente aos olhos de seus inimigos. Tradução de Sérgio Lopes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2006. 165 p.

CAPUZZO, Heitor. **O cinema além da imaginação**. São Paulo: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1990. 186p.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror** ou paradoxos do coração. Tradução Roberto Leal Ferreira. Campinas, São Paulo: Papirus, 1999. 319 p.

CASHMORE, Ellis. **Dicionário de relações étnicas e raciais**. Tradução de Dinah Kleve. São Paulo: Summus. 2000. 598 p.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra. 2002. 698 p. v.1.

CHALHOUB, Sidney. **Cidade febril: cortiço e epidemia na Corte imperial**. São Paulo: Companhia das letras. 2001. 250p.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. 458p.

CHOMSKY, Noam. **O que o Tio Sam realmente quer**. Tradução de Sistílio Testa e Mariuchka Santarrita. Brasília: Universidade de Brasília, 199, 152p.

CLAVAL, Paul. A paisagem dos geógrafos. Tradução de Márcia Trigueiro. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL ZENY (Org.). **Paisagens, textos e identidades**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2004. p. 13-74.

COIMBRA, Carlos; GARCIA, Gabriel Cid de. **Ciência em foco: o olhar pelo cinema**. Rio de Janeiro: Garamont, 2008. 200 p.

COLIN, Odell; BLANC, Michelle Le. **Horror films**. London: Kamera Books, 2007. 204 p.

CSETTKEY, Marcelo; GIL, Marcelo. **Crime de estado**. A verdade sobre o 11 de setembro. Rio de Janeiro: Talagarça, 2006. 184p.

CUSHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2. ed. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2002. 256 p.

DAVIS, Mike. **Cidades mortas**. Tradução de Alves Calado. Rio de Janeiro: Record, 2007. 493 p.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 238 p.

DELUMEAU, Jean. **Pecado e o medo**. A culpabilização no Ocidente (século 13-18) Vol I. Tradução de Álvaro Lorencini. Baurú (SP): EDUSC, 2003. p. 624.

_____, Jean. **História do medo no ocidente: 1300 — 1800**. Uma cidade sitiada. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia da Letras, 2009. 695 p.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo**. Tradução de Sónia Pereira da Silva. Lisboa: Edições 70, 1991. 134p.

DUNCAN, Paul; SCHNEIDER, Steven Jay; PENNER, Jonathan. **Cine de terror**. Madrid: Taschen, 2008. 193 p.

DUTRA, Maria Cristina Bechelany. As relações entre psicose e periculosidade: contribuições clínicas da concepção psicanalítica da passagem ao ato. **Revista latinoamericana de psicopatologia**. Laboratório de psicologia Fundamental (UNICAMP)/Rede Universitária de Pesquisa em Psicopatologia Fundamental. São Paulo: Editora Escuta, 1988. p. 48-58.

ELIAS, Norbert. **A solidão dos moribundos. Envelhecer e morrer**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

ENNE, Ana Lucia Silva. A flexibilização das identidades e o consumo do horror nas sociedades contemporâneas. **INTERCOM**, São Paulo, v. xxvii, n. 2, p. 131-147, 2004.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. Mestre do suspense. In: *Época*, Rio de Janeiro, n. 680, 2011

_____. O sensacionalismo como processo cultural. Artigo apresentado na COMPOS/2007. Curitiba, 2007.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. 2.0128 p., p. 1638.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Nascimento da prisão. Tradução de Lígia M. Pondé Vassalo. 6ed. Petrópolis, Vozes, 1987. 280 p.

GLASSNER, Barry. **Cultura do medo**. Tradução de Laura Knapp. São Paulo: Francis, 2003. 342 p.

GOLDEMBERG, José. **Inverno nuclear**. São Paulo: Brasiliense, 1985. 71p.

HABERMAS, Jurgen. **O ocidente dividido**. Tradução de Luciana Villas Bôas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2006. 205 p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guaracira Lopes Louro. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998. 102 p.

HOBBSBAWM, Eric. **A era dos extremos: o breve século XX □ 1914 - 1991**. Trad. de Marcos Santarrita; rev. Maria Célia Paoli. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 598p.

_____. **Globalização, democracia e terrorismo**. Tradução de José Viegas. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 182 p.

HOFFMANN, Ernest T. A. **A janela de esquina do meu primo**. Tradução Maria Aparecida Barbosa. São Paulo: CosacNaify, 2010. 80p.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real** – estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007. 240 p.

JAMESON, Fredric. **Marcas do visível**. Tradução de Ana Lúcia de Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1995, 262 p.

JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. Tradução de Maria Elisa Cevalco. 2 edição. São Paulo: Ática, 1997. 431p.

JAMESON, Fredric. **O pós-modernismo e a sociedade de consumo**. IN: KAPLAN, E. Anna. (Org.). **O mal estar no pós-modernismo**. Teorias e práticas. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1993. 25-44 p.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. Tradução de São Paulo, Perspectiva. 2003. 162 p.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru (SP): EDUSC, 2001. 454 p.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Raça e história. In: COMAS, Juan et all. **Raça e Ciência I**. Coleção Debates, São Paulo: Perspectiva, 1970. 231-270 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 264p.

LEMO, André. Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multiredes (DHMCM). In: **Comunicação, mídia e consumo**. v. 4, n.10, julho de 2007. São Paulo: ESPM, p. 23-40.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. Tradução de Mário Vilela. São Paulo: Barcarolla, 2004. 129 p.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Tradução de Paulo Neves. Porto Alegre: Sulina, 2009. 326 p.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural na literatura**. Tradução de João Guimarães Linke. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987. 115 p.

MAGALHÃES, Célia. Tradução e transculturação: a teoria monstruosa de Haroldo de Campos, Cadernos de Tradução, Florianópolis, Brasil v. 1, n. 3, 1998. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/5384>>. Acesso em: 5 jun. 2011.

MATHESON, Richard. **Eu sou a lenda**. São Paulo: Novo Século, 2007. 296p.

MATHIESEN, Thomas **A sociedade espectadora**. O "Panóptico" de Michel Foucault revisitado. Tradução do original em inglês (Theoretical criminology, Londres, Sage Publications, v. 1, n° 2, p. 215-234) por Maria Margarida Cavalcanti Limena e Priscilla

- Limena P. Pereira e revisão de Edson Passetti. In: Margem. Dossiê: Tecnologia, cultura. n. 8. dez. 1998. p. 77-95.
- MATTOS, A.C. Gomes de. **Do cinetoscópio ao cinema digital**: breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, 2006, 232p.
- MÉDOLA, Ana Silva Lopes Davi; ARAÚJO; Denize Correa; BRUNO, Correa. (Org.). **Imagem, visibilidade e cultura midiática**. Livro da XV COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2007. 293 p.
- METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980. 347 p.
- MONTEIRO, Maria Conceição. **Na aurora da modernidade**: a ascensão dos romances góticos e cortês na literatura inglesa. Rio de Janeiro: Caetés, 2004, 190p.
- MORETTI, Franco. **Signos e estilos da modernidade**: ensaios sobre a sociologia das formas literárias. Tradução de Maria Beatriz de Medina. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007. 375 p.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Tradução de António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio d'Água. 1997. 249 p.
- NAZÁRIO, Luiz. A hora do pesadelo. In: LABAKI, Amir. (Org.). **O cinema dos anos 80**. São Paulo: Brasiliense. 1991. p. 143 – 160.
- ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Horror films**. United Kington: Kamera Books, 2007. 2004 p.
- ORWELL, George. **1984**. Tradução de Wilson Velloso. 23. ed. São Paulo: Editora Nacional, 1996.
- OZ, Amós. **Contra o fanatismo**. Tradução de Denise Cabral. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003, 105p.
- PARAIRE, Philippe. **O cinema de Hollywood**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1994. 259 p.
- PEDRAZZINI, Yves. **A violência das cidades**. Tradução de Giselle Unti. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2006. 188 p.
- PONTING, Clive. **Uma história verde do mundo**. Tradução de Ana Zelma Campos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995. 648p.
- RAMONET, Ignácio. **Propagandas silenciosas**: massas, televisão, cinema. Tradução de Lúcia M. Endlich Orth. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002. 240 p.
- RESENDE, Fernando. O discurso jornalístico contemporâneo: entre o velamento e a produção das diferenças. Galáxia (PUCSP), v. XIV, p. 81-93, 2007.

RIVERO, Angel Gomes. **Cine Zombi**: prólogo de Jorge Grau. Madrid: Calamar, 2009. 492 p.

SADOUL, Georges. **História do cinema mundial** – I, II e II. Tradução e revisão de Manuel Ruas. Lisboa: Estúdios Horizonte, 1983. 437 p.

SAID Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. Tradução de Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. 523 p.

_____. **Cultura e resistência**. Entrevistas do intelectual palestino a David Barsamian. Tradução de Barbara Duarte. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006. 228 p.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: EDUSP, 2002, 384p.

SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção científica**. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1986. 343 p.

SCLIAR, Moacyr. Pequena história da epidemiologia. In: Saúde pública: histórias, políticas e revolta. São Paulo: Scipione, s./d. p. 25-43.

SILVA, Vitor Manuel Aguiar. **Teoria da literatura**. 3 ed. Coimbra: Almedina, 1974.

SHIRAI, Mariana. O inovador do medo. In: **Época**, Rio de Janeiro, n. 680, p. 158-159, 30 de maio de 2011.

SONDRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002. 155p.

SONTAG, Susan. **Aids e suas metáforas**. Tradução de Paulo Henrique Britto. São Paulo: Companhia das Letras, 1999. 111 p.

SOURNIA, Jean-Charles; RUFFIÉ, Jacques. **As epidemias na história do homem**. Tradução de Joel Goes. Lisboa: Edições 70, 1986. 247p.

SOUZA, Marcelo Lopes de. **Fobópole**: O medo generalizado e a militarização da questão urbana. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008. 288 p.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003. 398 p.

_____; SHOHAT, Ella. **Crítica à imagem eurocêntrica**. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: Cosac & Naify, 2006. 536 p.

SUTTI, Paulo; RICARDO, Sílvia. **As diversas faces do terrorismo**. São Paulo: Harbra, 2003, 116 p.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut**: entrevistas. Tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 367 p.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castelo. São Paulo: Perspectiva, 1981. 96p. (Coleção Debates).

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: UNESP, 2005.

UJVARI, Stefan Cunha. **A história e suas epidemias**. A convivência do homem com os microorganismos. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2003. 328 p.

VEJA, São Paulo, ed. 2 172, ano 43, n. 27, 7 de julho de 2010.

VIANNA, Antonio Moniz. **Um filme por dia: crítica de choque (1964-73)**.

Organizado por Ruy Castro; pesquisa editorial Eduardo Moniz Vianna. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

VIRILIO, Paul. **Guerra pura**. A militarização do cotidiano. Tradução de Elza Miné e Laymert Garcia dos Santos. São Paulo: Brasiliense, 1984. 158 p.

_____. **Guerra e cinema**. Lógica da percepção. Tradução de Paulo Roberto Pires. São Paulo: Boitempo, 2005, 208 p.

WARD, Ivan. **Conceito da psicanálise**: fobia. Rio de Janeiro: Relume Dumará: Ediouro: Segmento-Duetto, 2005. 80 p.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997. 151 p.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

NASCIMENTO, Christina; LEITÃO, Leslie. Solitário, calado e disposto a jogar um avião no Cristo. In: O Dia, 08 de abril de 2011.
Disponível em: <http://odia.terra.com.br/portal/rio/html/2011/4/solitario_calado_e_disposto_a_jogar_um_aviao_no_cristo_156439.html> Acesso em: 13 de abril de 2011.

POE, Edgar Allan. **O homem da multidão**. Disponível em: < Disponível em: <http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/apoe_homem.shtml>. Acesso em: 2 jun. 2011.

VALLE, Luisa. Perfil falso de Bolsonaro em rede social previa uma chacina num colégio uma semana antes da tragédia em Realengo. In: O Globo, 07 de abril de 2011.
Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/rio/mat/2011/04/07/perfil-falso-de-bolsonaro-em-rede-social-previa-uma-chacina-num-colegio-uma-semana-antes-da-tragedia-em-realengo-924183715.asp>>. Acesso em: 10 de abril de 2011.

Revista Trip online: Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/revista/salada/george-romero-o-rei-dos-zumbis.html>> Acesso em: 10. jun. 2009.

INTERNET MOVIE DATA BASE. Disponível em: < <http://www.imdb.com/>>

ANEXO A - Ficha Técnica do Filme *A noite dos mortos-vivos*

Título Original: **Night of the Living Dead**

Gênero: Horror

Duração: 1 hora 36 minutos

Ano de lançamento: 1968

Estúdio: Image Ten / Laurel Group / Market Square Productions / Off Color Films

Distribuidora: Walter Reade Organization (1968) / Continental Distributing (1968) /
New Line Cinema (1978)

Origem: EUA

Direção: George Romero

Roteiro: John A. Russo e George Romero

Produção: Karl Hardman e Russell W. Streiner

Elenco:

Música: Scott Vladimir Licina

Fotografia: George A. Romero

Direção de arte: Charles O'Dato

Edição: George A. Romero e John A. Russo

ANEXO B – Ficha Técnica do Filme *Eu sou a lenda*

Título Original: **I am a legend**

Gênero: Horror

Duração: 1 hora 41 minutos

Ano de lançamento: 2007

Site oficial: http://www.br.warnerbros.com/iamlegend/?frompromo=movies_comingsoon_iamlegend

Estúdio: Warner Bros. Pictures / Original Film / Heyday Films / 3 Arts Entertainments / Overbrook Entertainment / Village Roadshow Pictures

Distribuidora: Warner Bros. Pictures

Origem: EUA

Direção: Francis Lawrence

Roteiro: Mark Protosevich e Akiva Goldsman, baseado em roteiro de John William Corrington e Joyce Hooper Corrington

Produção: Akiva Goldsman, David Heyman, James Lassiter, Neal H. Moritz e Erwin Stoff

Música: James Newton Howard

Fotografia: Andrew Lesnie

Direção de arte: William Ladd Skinner e Patricia Woodbridge

Edição: Wayne Wahrman

Efeitos Especiais: Proof / Tinsley Transfers / Patrick Tatopoulos Design / Gentle Giant Studios / Quantum Creation FX

Filme inspirado no romance *I am a legend*, de Richard Matheson

ANEXO C – Ficha Técnica do Filme *Quarentena*

Título Original: **Quarantine**

Gênero: Horror

Duração: 1 hora 29 minutos

Ano de lançamento: 2008

Estúdio:

Distribuidora:

Origem: EUA

Direção: John Erick Dowdle

Roteiro: Drew Dowdle e John Erick Dowdle, baseado em roteiro original do filme espanhol *Rec* (2007) de Luis Berdejo, Jaume Balagueró e Paco Plaza

Produção: Sergio Aguero, Clint Culpepper, Doug Davison, Carlos Fernández, Julio Fernández e Roy Lee

Fotografia: Keng Seng

Direção de arte: Chris Cornwell

Figurino: Maya Lieberman

Edição: Elliot Greenberg

Efeitos Especiais: Almost Human / Lola Visual Effects

ANEXO D– Ficha Técnica do Filme *Diário dos mortos*

Título Original: **Diary of the Dead**

Gênero: Horror

Duração: 1 hora 35 minutos

Ano de lançamento: 2008

Estúdio: Andale Pictures / Vertigo Entertainment / Screem Gems

Distribuidora: Sony Pictures Entertainment

Origem: EUA

Direção: George Romero

Roteiro: George Romero

Produção: DJ Carson

Trilha sonora: [Norman Orenstein](#)

Fotografia: [Adam Swica](#)

Direção de arte: [Rupert Lazarus](#)

Figurino: Maya Lieberman

Edição: Michael Doherty

Efeitos Especiais: Mark Ahee