

As Doenças Monstruosas: Pequena historiografia das crises epidêmicas no cinema de horror ¹

Klaus'Berg Nippes BRAGANÇA²

Doutor

Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

Resumo

As crises epidêmicas que atravessam a história inspiraram diversos artistas ao longo dos séculos a retratarem a realidade enferma de suas épocas. Como “cronistas da peste”, expuseram em literatura, pintura, escultura e gravura os aspectos mais degradantes e martirizantes dos doentes. Assim como outras linguagens artísticas, o cinema também viria a imaginar e representar a impureza e a monstruosidade das patologias, especialmente nas ficções de horror que exploram epidemias capazes de infectar tanto o corpo quanto a mente do indivíduo. Muitos filmes apresentam panoramas apocalípticos como resultado de doenças causadas por vírus, parasitas e bactérias, e até mesmo as provocadas por demônios e pela mídia. Este trabalho investiga as epidemias contraídas pela história do cinema de horror.

Palavras-chave: História das Mídias Audiovisuais; Cinema; Horror; Epidemias; Monstros.

Introdução: A Arte da Peste

“Dizemos com frequência ‘não me surpreende’ ou ‘eu sabia que isso ia acontecer’ – querendo dizer que, na hora do acontecimento, embora não tenhamos pensado no assunto de modo consciente antes, ficamos com uma sensação de inevitabilidade, como se soubéssemos havia muito tempo que era exatamente aquilo o que ia acontecer”.

Jack Finney, *Invasores de Corpos*, 1955.

Momentos de pandemia como o que vivemos atualmente são constantes na história e determinam mudanças significativas em nossos comportamentos sanitários e sociais como medida de prevenção ao contágio epidêmico. A disseminação desenfreada do novo corona vírus (*Sars-Cov-2*) revitalizou um medo resistente, incubado em nosso imaginário, pois como nos lembra Jean Delumeau, “o temor da volta das doenças contagiosas pertence, também, aos medos recolhidos no fundo de cada um de nós” (2007, p.45).

Os relatos produzidos durante episódios epidemiológicos do passado parecem espelhar a mentalidade e a atualidade do momento vivido – mesmo alguns sendo ficcionais, como o romance *Um diário do ano da peste* de Daniel Defoe, que narra a ocorrência da

¹ Trabalho apresentado no GT História das Mídias Audiovisuais, integrante do XIII Encontro Nacional de História da Mídia.

² Doutor em Comunicação pelo PPGCom/UFF. Professor Adjunto do curso de Cinema e Audiovisual da UFES. Pós-Doutorando no PPGCom/UERJ onde desenvolve a pesquisa “As Doenças do Cinema: epidemias midiáticas no horror contemporâneo”. email: klausbraganca@ymail.com

Grande Peste de Londres em 1665. Essas “crônicas da peste” funcionam como um acervo histórico que nos ajuda a traduzir o horror do presente, ou como afirma Delumeau, “as crônicas de outrora que descrevem pestes constituem como que um museu do horrível” (2011, p.168). A irrupção de uma peste desencadeava reações de desespero, paranoia e pânico, desde fugas desordenadas, até a atmosfera de desconfiança e aversão que pairava entre os que se confinavam nas cidades empesteadas. Comportamentos, inclusive, semelhantes aos adotados hoje: “todas as crônicas da peste insistem também na interrupção do comércio e do artesanato, no fechamento de lojas, até das igrejas, na suspensão de qualquer divertimento, no vazio das ruas e das praças, no silêncio dos campanários” (DELUMEAU, 2011, p.175).

Seja em prosa ou verso, as crônicas da peste atestam ainda outro padrão sobrevivente aos fenômenos epidêmicos: a criação artística como maneira de expressar as angústias e os horrores das doenças. E não apenas em literatura, pois as artes plásticas também deram formas ao retratar as cenas catastróficas da realidade – uma “estética da doença” que estimula o olhar através das representações de enfermidades e epidemias. Segundo Delumeau, “a peste negra e aquelas que a seguiram em um ritmo apressado modificaram a inspiração da arte europeia, orientando-a mais do que anteriormente para a evocação da violência, do sofrimento, do sadismo, da demência e do macabro” (2011, p.190).

A Peste Negra, um dos eventos pandêmicos que abateu a Europa a partir do século XIV, foi capaz de alterar a mentalidade artística de uma época, estimulando toda uma imagética sobre o martírio dos doentes e a devastação das cidades povoadas por amontoados de cadáveres em decomposição. Muitas pinturas, gravuras, painéis e esculturas produzidas durante episódios epidêmicos recorrem a metáforas e simbologias para compor suas crônicas visuais da peste. Sugerem visões artísticas de uma sociedade adoecida, como analisa Maria Izabel Ribeiro: “entidade abstrata e, portanto, impossível de ser configurada por si, as doenças são retratadas por alegorias, manifestações de sintomas, estigmas sociais, aspectos da cultura popular ou convenções” (2012, p.64).

Entre as alegorias mais repetidas está o tema da “Dança Macabra”, como modo de personificar o contato e a proximidade com a morte. De acordo com Delumeau, “parece mais ou menos certo que o tema da dança macabra nasceu com a grande pandemia de 1348, e é significativo que sua eflorescência se tenha situado entre os séculos XV e XVIII, isto é, durante o tempo em que a peste constituiu um perigo agudo para as populações” (2011, p.191). As danças macabras eram compostas com cadáveres e ossadas que se relacionavam

junto aos sobreviventes, ora de maneira mais ameaçadora e repugnante, ora mais descontraída e animada, pois “nessas ilustrações, vários esqueletos dançam com pessoas de diferentes idades e situações sociais” (RIBEIRO, 2012, p.71).

O festejo da mortalidade evocado pela dança macabra era quase um ritual de purificação artística, a depuração da doença através de uma reconstituição estilizada dos horrores reais vislumbrados no acúmulo de corpos das cidades. Sendo um tema constante, persistente e popular nas artes, a dança macabra resistiu às curas das doenças que a originou e contaminou também a nascente arte do século XIX – como pode ser visto no truque do esqueleto dançante feito por Georges Méliès no curta-metragem *L’antre des sprits* (1901); ou ainda no episódio “*The skeleton dance*” da *Silly Symphony* de Walt Disney, uma animação musical humorística lançada justamente quando os EUA amarguravam os horrores da crise financeira de 1929, e que também gerou seu próprio amontoado de cadáveres.

Um tom moral-religioso contorna as representações de causas sobrenaturais – como uma punição divina para os pecados da humanidade, ou ainda como atuação demoníaca. Em *A doença como metáfora*, Susan Sontag afirma que “na *Ilíada* e na *Odisseia* a doença aparece como castigo sobrenatural, como possessão pelo demônio e como o resultado de causas naturais. Para os gregos, a doença podia ser gratuita, mas podia ser também merecida” (1984, p.29). Em seu ensaio, a autora dedica-se a discutir os valores metafóricos designados às doenças pela arte e pela mídia – principalmente a tuberculose e o câncer. A tradição moral denota uma culpabilidade ao doente, um castigo decorrente dos males provocados por nós mesmos, já que “com o advento do cristianismo, que impôs noções mais moralizadas da doença, como de tudo o mais, gradualmente evoluiu um ajustamento mais estreito entre a doença e a ‘vítima’” (1984, p.29).

A “vítima”, assim como o monstro, é um elemento basilar das ficções de horror, os “personagens-feitos-para-morrer” do jargão popular. Porém, no caso da vítima ser acometida por uma doença, ela pode se tornar um monstro – numa inversão das categorias metafóricas designadas inicialmente: doente = vítima / doente = monstro. Em consonância à proposta de Sontag, embora mais limitado e específico, o objetivo deste trabalho é investigar na história recente do cinema de horror algumas metáforas monstruosas conferidas às crises epidêmicas representadas nas narrativas ficcionais. Longe de esgotar o debate, a filmografia adotada para esta discussão compõe uma rubrica bastante singular dentro do universo fílmico, algo classificado por pesquisadores como Johan Höglund (2017) de “horror de pandemia”.

Infecções Alienígenas e Impureza Sexual

Pouco mais de uma década após a publicação de *A doença como metáfora*, inspirada por uma nova epidemia de magnitude catastrófica, contraída tanto pela mídia, quanto pelo imaginário cultural da sociedade, Susan Sontag atualizou seu ensaio em *Aids e suas metáforas*. Suas análises traçam comparativos entre epidemias passadas e outras DSTs para se concentrar em torno das metáforas associadas à última pandemia do século XX. Para Sontag “a genealogia metafórica da aids é dupla. Enquanto microprocesso, ela é encarada como o câncer: como uma invasão. Quando o que está em foco é a transmissão da doença, invoca-se uma metáfora mais antiga, que lembra a sífilis: a da poluição” (1989, p.21-22).

Enquanto doença invasora, a aids foi retratada como “um agente infeccioso que vem de fora”, sendo que a mídia produziu imagens e narrativas sobre uma “doença infiltrando a sociedade”. Metáforas de teor pejorativo e preconceituoso acentuaram a alteridade dos infectados: “câncer gay” ou “peste gay” foram termos associados à impureza de grupos politicamente minoritários, acusados de espalhar a doença em uma sociedade neoconservadora intolerante à diferença. Este pressuposto deu condições para a alteridade articulada à doença gerar metáforas monstruosas.

A metáfora dá forma à visão de uma doença particularmente temida como um “outro” alienígena, tal como o inimigo é encarado nas guerras modernas; e a transformação da doença em inimigo leva inevitavelmente à atribuição de culpa ao paciente, muito embora ele continue sendo encarado como vítima (SONTAG, 1989, p.15-16).

Nesse quesito, ainda na década de 1970, o cinema de horror e de ficção científica antecipou as metáforas destiladas com a aids, como ressalta Sontag, “na era da *Guerra nas Estrelas* e dos *Invasores do Espaço*, a aids tornou-se uma doença idealmente inteligível” (1989, p.23). Podemos ver esta vocação no filme *Os invasores de corpos* (Philip Kaufman, 1978), uma das várias adaptações da novela de Jack Finney³. Seu enredo remete ao avanço da infestação corporal por um invasor alienígena, transmitido, particularmente, entre casais que sofrem de crises conjugais. A trama é ambientada em São Francisco, local precursor das reivindicações de liberdades civis e do ativismo político da comunidade LGBT. Diante de tal

³ Existem outras adaptações fílmicas desta obra, algumas mais e outras menos fiéis ao romance original, como *Vampiros de Almas* (Don Siegel, 1956), *Os invasores de corpos – A invasão continua* (Abel Ferrara, 1993), *Prova Final* (Robert Rodriguez, 1998) e *Invasores* (Olivier Hirschbiegel, 2007). Para uma análise mais aprofundada destas adaptações Cf. BRAGANÇA, K. B. N.. **Realidade Perturbada:** corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror. Curitiba: Appris, 2018, p.61-81.

contexto David Skal nos lembra que “a Igreja Católica já não persegue bruxas e vampiros, mas na era da aids opõe-se inflexivelmente ao avanço dos direitos civis para os homossexuais” (2001, p.347).

Na trama, o protagonista é fiscal da vigilância sanitária e passa a investigar o fenômeno patológico que se alastra rapidamente entre os habitantes. Ao invadirem os corpos dos hospedeiros, os alienígenas tomam o controle dos comportamentos sociais, estabelecendo assim uma ordem disciplinar da sexualidade: a manutenção da conduta heteronormativa, bem como o *status quo* do matrimônio – o que instala uma aversão moral aos comportamentos sexuais taxados de “inapropriados” ou “impuros”, sejam homoafetivos ou extraconjugais. Em relação à aids, David Skal argumenta que “figuras altamente autoritárias declararam que a epidemia só poderia ser controlada se os papéis tradicionais do sexo fossem considerados; o monstro está ligado à licença sexual e aos arranjos sexuais não convencionais” (2001, p.349).

Em *Força Sinistra* (Tobe Hooper, 1984) astronautas encontram três alienígenas de aspecto humano vagando em câmaras criogênicas pelo espaço, dois homens e uma mulher – a líder do grupo ou “paciente zero”. Trazidos para a Terra, eles seduzem e sugam a força vital de suas vítimas, transformando-os em zumbis cadavéricos. Os corpos alienígenas, quase sempre nus, são incontroláveis para homens e mulheres que se entregam a um ato sexual fatal. Como vampiros, eles tiram a vida de suas vítimas e as incubam com um mal tornando-as monstros-portadores, capazes de transmitir o mesmo mal que lhes tornou monstruosas. Tal premissa remonta à história da aids: “uma doença debilitante envolvendo sangue é descoberta, cada vítima é capaz de criar outros de sua espécie” (SKAL, 2001, p.349).

A impureza sexual assumiu contornos distintos nas ficções de horror. David Cronenberg, por exemplo, consagrou outras metáforas monstruosas para o “mal-estar sexual” instalado na sociedade – e ainda dedicou uma parte de sua filmografia às doenças, somáticas e mentais⁴. Os filmes *Calafrios* (1975) e *Rabid – Enraivecida na fúria do sexo* (1977) retratam o descontrole epidêmico transmitido sexualmente, um “horror venéreo” que transforma os infectados em monstros carnais. É interessante notar que em ambos há uma patologia provocada pelos “avanços da medicina”: seja através do transplante de órgãos ou

⁴ Além dos filmes discutidos neste trabalho, vale lembrar de outros em que doenças e infecções incrementam as características dos personagens, como em *A Mosca* (1986) no qual o cientista contaminado pelo DNA de uma mosca acredita que seu experimento lhe rendeu um tipo de câncer de pele. Também em *Existenz* (1999), em que a designer de jogos tem o aparelho biocibernético instalado em seu corpo infectado por um vírus de computador. Já *Spider – Desafie sua mente* (2002) apresenta um paciente de hospital psiquiátrico tentando rememorar os traumas e neuroses que lhe fizeram ser internado.

da cirurgia plástica e cosmética, pois “a medicina, em outras palavras, pode ser tão predatória quanto uma doença” (SKAL, 2001, p.350).

Na trama de *Calafrios* um cientista cria um parasita vermiforme capaz de substituir órgãos humanos e o implanta em uma jovem cobaia, amante de um homem casado que mora em seu condomínio. O parasita é transmitido para seu amante e rapidamente escapa dos corpos-hospedeiros para contaminar todos os moradores do condomínio, transformados em maníacos sexuais. Aqui há um tropo sobre as doenças causadas pela própria medicina, um descontrole do experimento científico que reitera a desconfiança que paira sobre a tecnociência: a tecnofobia. No filme, algumas cenas mostram os condôminos em atos sexuais de várias potências, alguns beirando a perversão, até culminar em uma orgia monstruosa na piscina do prédio. Na última sequência, os moradores contaminados deixam o edifício rumo à metrópole para espalhar a epidemia.

Já na narrativa de *Rabid*, após sofrer um acidente motociclístico, uma jovem (interpretada pela estrela de filmes eróticos Marilyn Chambers) é submetida a um procedimento experimental de cirurgia plástica na clínica do *Dr. Keloid*. Aliada à noção de doenças provocadas pela ciência, em *Rabid*⁵ a cirurgia plástica traz à tona um aspecto estigmatizante: as chagas visuais que denunciam a presença da doença e acusam a culpa do doente, isto é: “por trás dos juízos morais feito em relação às doenças, encontram-se juízos estéticos a respeito do belo e do feio, do limpo e do sujo, do conhecido e do estranho ou insólito” (SONTAG, 1989, p.49).

O corpo da jovem sofre alterações anatômicas e ela passa a sentir um apetite por sangue humano, saciado apenas por meio de um funículo em formato peniano projetado por uma fenda vaginal em sua axila. Ela se insinua sexualmente para médicos e enfermeiras a fim de atacá-los e se alimentar, o que os transforma em zumbis canibais. Ao escapar da clínica, a jovem espalha a infestação pela cidade, consolidando um cenário apocalíptico que precisa ser enfrentado através de medidas sanitárias pelas autoridades governamentais.

Mais recentemente, *Corrente do Mal* (David Robert Mitchell, 2014) apresentou em sua narrativa uma maldição perpetuada sexualmente. Após um encontro sexual com um rapaz, a protagonista descobre que uma força sobrenatural a persegue, assumindo a forma de suas vítimas. Aqui, a punição sobrenatural para o sexo funciona como uma condenação

⁵ *Rabid* foi refilmado em 2019 pelas Soska Sisters, sendo que a cirurgia plástica de reconstrução facial feita pela protagonista deixa-a mais forte e bonita, gerando, entretanto, efeitos colaterais agressivos e repulsivos.

moral. Como admitido por seu parceiro sexual, a única maneira da protagonista sobreviver é transmitir a maldição para outra pessoa, de modo a perpetuar este mal, sem, contudo, ser vitimada por ele. A narrativa serve como um “conto moral”, talvez engajada a chocar uma nova geração da audiência que não conheceu a guerra travada contra a aids no século anterior.

Guerras Sanitárias e Futuro Apocalíptico

Mais do que monstros, uma epidemia provoca reações de controle das autoridades para administrar a crise, sendo que “a metáfora mais generalizada sobrevive nas campanhas de saúde pública, que rotineiramente apresentam a doença como algo que invade a sociedade, e as tentativas de reduzir a mortalidade causada por uma determinada doença são chamadas de lutas e guerras” (SONTAG, 1989, p.14). Nesta articulação entre as metáforas da doença e o cinema de horror, um conflito surge em meio à crise sanitária, causando caos e desespero entre os sobreviventes, o que leva as autoridades a agir para garantir a manutenção da ordem.

A intervenção dos órgãos governamentais é feita pela força, em geral militarizada, que adota medidas de austeridade para conter a epidemia e os infectados: quarentena, “limpeza sanitária”, erradicação da doença e purificação do ambiente são ações tingidas de abuso e violência, pois “as ideologias políticas autoritárias têm interesse em promover o medo, a ideia de que alienígenas estão prestes a assumir o controle – e para elas as doenças são um prato cheio” (SONTAG, 1989, p.74). Filmes como *O exército do extermínio*⁶ (George A. Romero, 1973) mantém o mote e o jargão militarista usado para combater uma crise sanitária, o que desencadeia atrocidades e horrores entre os sobreviventes – abandonados ou caçados, mas geralmente deixados à mercê de sua própria conta e risco.

Na trama do filme de Romero, os habitantes de uma pequena comunidade são contaminados por uma doença que os torna agressores insanos, o que leva o exército a intervir e deflagrar horrores ainda mais catastróficos aos infectados e sobreviventes. Vale reforçar, neste caso, a crise sanitária é fabricada através da ciência, pois trata-se de uma arma biológica produzida em laboratório. As autoridades tentam conter, belicamente, uma epidemia causada justamente por conta da cultura armamentista que a originou. Aqui, a doença não é a única causa de morte, mas também as medidas autoritárias empregadas pela força militar. Assim, os personagens são vítimas tanto da epidemia quanto do governo que a formulou.

⁶ Na narrativa da refilmagem *A Epidemia* (Breck Eisner, 2010) o abuso de poder militar foi quase eliminado da trama.

As epidemias originadas cientificamente e os abusos da autoridade militar também são retratados no filme *Extermínio* (Danny Boyle, 2002). A narrativa se desenvolve 28 dias após um grupo de ativistas de direito animal invadir um laboratório de infectologia e ser contaminado pelo vírus da Raiva, ao tentar libertar cobaias infectadas. Quando acorda de um coma, o protagonista se vê sozinho numa cidade deserta e precisa enfrentar os ataques dos infectados para sobreviver à quarentena imposta pelo governo britânico. Sua esperança reside numa mensagem radiofônica veiculada por militares com a falsa promessa de cura, embora isso seja apenas um pretexto para os militares atraírem outros sobreviventes e sequestrar mulheres para saciar o apetite sexual da tropa de soldados.

Na produção irlandesa *Dead Meat: O banquete dos zumbis* (Conor McMahon, 2004), o estopim para a epidemia é a doença neurodegenerativa conhecida como “Mal da Vaca Louca” (*Encefalopatia Espongiforme Bovina*), capaz de contaminar bovinos e os humanos que consumirem a carne do animal doente. O “Mal da Vaca Louca” está associado ao uso de farinha de carne e ossos bovinos na ração para gado – uma verdadeira “ração canibal” empregada pela agroindústria pecuária para aproveitar os restos do rebanho abatido na alimentação bovina. O filme mostra que os infectados são zumbis canibais que atacam os sobreviventes para se alimentar de seus corpos.

Até mesmo os bovinos sofrem uma metamorfose com a doença e se transformam em animais enfurecidos comedores de carne – algo que poderia ser descrito como um “zumboi”. Ao final, as autoridades sanitárias também precisam intervir militarmente para evitar um futuro apocalíptico, caso a epidemia evolua para uma pandemia apta a extinguir toda a humanidade. É notório que, assim como alienígenas, os zumbis são monstros recorrentes em narrativas que tematizam as patologias infecciosas. Na rubrica “cinema de horror de pandemia” definida por Johan Höglund (2017), a imagem do zumbi é potencializada como um monstro que metaforiza o medo do contágio epidêmico e do futuro apocalíptico que uma pandemia poderia gerar.

Orientado por um viés ideológico, Höglund articula à recente cinematografia de zumbi uma “relação entre as doenças imaginadas do Outro e a modernidade como um motor de preservação da classe média” (2017, p.3). Segundo o autor, a imagem da doença pandêmica ajuda a projetar compreensões distintas sobre o Outro, pois “essas narrativas sempre foram profundamente influenciadas por ideologias e preconceitos existentes, e ajudaram a produzir certas formações identitárias através da produção ou intensificação de

tipos de Alteridade já existentes” (2017, p.4). O zumbi é um monstro oriundo do século XX, herança do colonialismo escravocrata latino-americano no Haiti⁷, e pouco a pouco assumiu contornos representativos da classe operária e das camadas populares.

A filmografia que explora a associação entre zumbis e epidemias já é vasta e prolífica, com exemplares despontando desde pelo menos a década de 1960, como *Epidemia de Zumbis* (John Gilling, 1966) e a saga dos mortos de George A. Romero iniciada com *A noite dos mortos-vivos*⁸ (1968). Todos esses filmes abarcam em suas narrativas uma epidemia zumbi que segrega a sociedade e impõe aos personagens de classe média atitudes sobrevivencialistas, como a preservação da propriedade, para evitar o contágio que os fará iguais aos zumbis-proletários. O contágio pode levar à mobilidade social decrescente e isso ameaça o *status quo* da classe média, isto é, “a perspectiva de que eles possam ser despojados de seus privilégios e obrigados a se juntar, como se atingidos por uma doença crônica e terrivelmente dilapidante, às fileiras dos pobres globais” (HÖGLUND, 2017, p.11).

A vertente apocalíptica aberta é uma constante nos filmes de zumbis, a ameaça de extinção da humanidade simbolizada em um mundo habitado por mortos. A noção de apocalipse como “fim do mundo” ou “fim da humanidade” vem da tradição cristã e, segundo Luther Link, o cânone bíblico estabelece o conflito entre oponentes como um princípio basilar, a luta entre antagonistas representativos para purificar o sistema: “uma guerra em que o perdedor é expulso. Obtém-se a pureza. Todos os que creem serão salvos. O efeito é o alívio e o temor reverente” (1998, p.99).

O apocalipse foi associado a doenças e epidemias na arte cristã de modo emblemático – lembremos que a Peste é um dos quatro cavaleiros do Juízo Final profetizado no livro do Apocalipse: “Quando abriu o quarto selo, ouvi a voz do quarto Vivente que dizia: ‘Vem!’ Vi aparecer um cavalo esverdeado. Seu montador chamava-se ‘a morte’ e o Hades o acompanhava. Foi-lhe dado poder sobre a quarta parte da terra, *para que exterminasse pela espada, pela fome, pela peste e pelas feras da terra*” (Apocalipse 6:7 e 8).

Cada surto epidêmico parece ressuscitar um medo do apocalipse na consciência social, aquela fobia difundida pela mídia sobre o fim de tudo e de todos, seja por meio de doenças infecciosas, catástrofes ambientais ou colapsos econômicos e sociais. Um futuro

⁷ Para uma historiografia crítica sobre a origem do zumbi no cinema e sua relação com a herança colonial latino-americana Cf. COLEMAN, R. R. M.. “Febre na selva: um romance de horror”. In: **Horror noire: a representação negra no cinema de horror**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2019, p.86-125.

⁸ Desde *A noite dos mortos-vivos*, Romero dedicou boa parte de sua filmografia para continuar seu apocalipse zumbi com *Despertar dos Mortos* (1978), *Dia dos Mortos* (1985), *Terra dos Mortos* (2005) e *Diário dos Mortos* (2007).

fatalista que irá assolar qualquer um, independentemente de sua etnia, gênero, sexualidade, credo ou condição financeira – embora a promoção deste “fim-finalmente-acontecer” seja ainda mais ameaçadora e assustadora do que o próprio apocalipse, como resume Susan Sontag: “Eis uma situação que se repete constantemente no mundo moderno: o apocalipse aproxima-se... e não chega a acontecer. E continua a aproximar-se” (1989, p.103).

No cinema de horror, o apocalipse zumbi destitui os sobreviventes de suas “zonas de conforto”, seja família e comunidade, propriedade privada e espaço público, saúde e bem-estar, afeto e confiança. Curiosa, embora nem sempre presente em filmes de zumbi, a solidão é um efeito adverso adquirido através de medidas de segurança adotadas para conter as pestes apocalípticas, como a quarentena e o isolamento social. Nestas ocasiões, a solidão literalmente apavora os poucos indivíduos confinados em locais protegidos da catástrofe exterior. Trata-se de uma sensação conhecida e repetida em clássicos como *Mortos que matam* (Ubaldo Ragona; Sidney Salkow, 1964) – uma das variadas adaptações feitas da novela *I Am Legend*⁹ de Richard Matheson, originalmente publicada em 1954 – e até no recente *Isolado na Pandemia*¹⁰ (Johnny Martin, 2020).

Na história de *Mortos que matam*, um cientista sobrevive a uma pandemia que transforma a humanidade em mortos-vivos (para ser mais exato, nesta versão são vampiros, um tipo de morto-vivo). Ele passa as noites confinado em sua residência e durante os dias vaga pela cidade deserta para caçar os monstros. A constante voz over do cientista relata sua rotina metódica, ao mesmo tempo que revela sua profunda solidão, já que ele perdeu a família durante a pandemia – uma vida solitária e melancólica que ele tenta preencher com memórias as visitas regulares ao túmulo de sua esposa, um dos poucos momentos em que pode conversar com alguém, mesmo que seja apenas um cadáver. Ao encontrar uma mulher aparentemente imune à doença, ela passa a ser a esperança para curar sua solidão e, também, a cura da humanidade.

Em *Isolado na Pandemia*, o jovem Aidan precisa manter um rigoroso isolamento social para evitar uma doença que transforma os infectados em zumbis. Sozinho, ele grava vídeos confessando sua desilusão, mas a bateria do laptop acaba e ele decide se suicidar. Durante o suicídio, ele descobre que há uma sobrevivente vivendo na frente de seu prédio,

⁹ Outras adaptações foram feitas desde então, por exemplo, *O último homem da Terra* (Boris Sagal, 1971) e *Eu sou a lenda* (Francis Lawrence, 2007). Apesar das diferenças entre si e do original, todas, de uma maneira ou outra, conservam um apelo à solidão durante os eventos pandêmicos narrados.

¹⁰ Esta é uma refilmagem norte-americana produzida quase simultaneamente ao original sul-coreano *#Alive* (*#Saraitda*, 2020) dirigido por Il Cho.

Eva. Aidan então desiste de morrer e tenta se aproximar de sua vizinha para ambos enfrentarem a pandemia juntos. A solidão atormenta os personagens, parece ser tão voraz e destrutiva quanto a própria doença, e faz os sobreviventes da epidemia serem seus próprios algozes – em poucas palavras: sozinhos, são vítimas de si mesmos.

A tradição bíblica do apocalipse profetiza uma batalha entre oponentes celestiais e infernais. O diabo foi implicado como causador de pestes e doenças (além de outros males do mundo) e de acordo com Luther Link, “os inúmeros pequenos agentes do Diabo eram imaginados na Idade Média de um modo bem parecido com aquele como imaginamos os micróbios hoje em dia – sempre potencialmente presentes e malignos” (1998, p.47). Parece estranho imaginar o demônio como um micróbio, uma representação que não é a mais recorrente entre as diversas imagens do diabo apresentadas pela mídia em nossos dias – ainda que, como Link sugere, esta representação fosse conhecida em outras épocas: “O Diabo como um micróbio é, de longe, a mais comum das formas do Diabo até meados do século XV” (1998, p.88). Alinhado a isso, o filme espanhol *[REC]* (Jaume Balagueró; Paco Plaza, 2007) apresenta a noção do demônio como um micróbio capaz de contaminar e possuir suas vítimas.

[REC] narra a luta pela sobrevivência de uma equipe de reportagem confinada em um prédio pela vigilância sanitária. No local, os moradores sofrem com uma doença que os deixa como zumbis canibais. À medida que a equipe jornalística avança pelas escadarias, andares e apartamentos, descobre que a causa da doença foi um exorcismo malsucedido: um padre queria sintetizar a partícula do demônio para criar a cura para o mal original, porém o experimento foge ao controle e acaba se alastrando por todo o prédio. Aqui, a doença, na verdade, é o próprio demônio¹¹, pois no cinema de horror as epidemias não são transmitidas somente por agentes biológicos.

Pestes Tecnológicas e Contágio Infodêmico

Ao final da década de 1980, os traumas fecundados pelos vírus biológicos foram agregados aos avanços na área de tecnologia da informação. A partir da popularização da informática e da internet, houve uma conjugação das metáforas da doença à cultura digital, uma “cultura viral”, segundo Jeffrey Weinstock, marca de uma sociedade obcecada com a

¹¹ O elemento demoníaco surge quase como um detalhe no final do primeiro filme, mas em *[REC]² – Possuídos* (Jaume Balagueró; Paco Plaza, 2009) esta trama domina a narrativa e consolida a representação microbiológica do diabo, além de apresentar um padre como o protagonista do filme e a única autoridade apta a combater a epidemia espalhada pelo prédio.

fobia do contágio: “a era atual é a era tanto da aids quanto do vírus de computador – dois fenômenos que vieram à tona da consciência nacional quase exatamente no mesmo momento cultural e que são figurados em termos idênticos” (1997, p.83). Susan Sontag constatou que os mesmos comportamentos e protocolos de proteção contra vírus biológicos foram aderidos na nascente cultura digital: “As restrições de contato atingiram também o mundo da informática. Aconselham-se os usuários de computadores a encarar cada novo *software* como um ‘portador potencial’ de um vírus” (1989, p.94).

Os medos adquiridos com os vírus biológicos despertaram novas fobias associadas aos “vírus tecnológicos”, e de acordo com Daniel Dinello, “o horror do vírus também se tornou uma poderosa metáfora para a tecnofobia” (2005, p.247). Analisando obras de ficção científica, Dinello define o conceito de tecnofobia como uma aversão ou uma suspeita da tecnologia, e não um medo irracional, ilógico ou neurótico – embora muitos filmes de horror explorem um lado irracional do medo tecnológico. Em sua discussão, o autor apresenta exemplos sobre a associação entre doenças e a tecnologia através de filmes que mostram epidemias derivadas do mau uso da ciência, incluindo aqueles vírus que são puramente tecnológicos, isto é, “como uma infecção viral, a tecnologia se desenvolve em uma força autônoma e invasiva que se expande e cumpre seu potencial perigoso florescendo no meio social de sustento corporativo, militar e religioso” (2005, p.247).

A metáfora tecnológica para a doença compreende o medo de que as novas tecnologias fujam de nosso controle, extrapolem seu próprio território e contaminem os domínios orgânicos. No cinema, essas doenças tecnológicas podem infectar tanto a mente quanto o corpo do usuário, pois “voraz em sua vontade de possuir e engolir, a tecnologia é um parasita que frequentemente mina a integridade humana – invisivelmente infiltrando, manipulando, tomando o controle e modificando seu hospedeiro humano para sustentar sua própria sobrevivência e evolução” (DINELLO, 2005, p.247).

Nesse sentido, as tecnologias de comunicação também poderiam ser portadoras e transmissoras de pestes. Não por coincidência, o cinema de horror vem empregando em diversas narrativas medos fecundados em nossa relação ubíqua e onipresente com as tecnologias de mídia. Para Claudio Bertolli Filho a mídia de massa possui um papel fundamental na produção e disseminação de um “conhecimento comum” sobre as doenças. Um discurso midiático insistente que tende, mesmo sub-repticiamente, a preservar uma visão fatalista sobre o futuro da humanidade. Trata-se de uma pauta pública rotineira que esmiúça

dramas e tragédias pessoais através de mensagens que exploram as consequências da doença, “tornando-se prolíficas fontes dos medos coletivos em escala planetária, favorecendo o cruzamento dos discursos científicos com as falas de leigos e impondo dimensões metafóricas às enfermidades” (2012, p.31).

No século XXI, “viralizar” tornou-se um termo comum para avaliar a capacidade e o sucesso de dispersão de determinado conteúdo de mídia ou informação, como uma “informação viral” ou um “vírus informacional”, algo que também conserva um lado perigoso. Durante a pandemia do novo corona vírus, presenciamos uma doença oportunista se aproveitar da crise sanitária que paralisou o planeta para se espalhar de maneira tão ou mais veloz quanto a própria covid-19: a *infodemia*. Após o alerta mundial feito por John Zarocostas (2020), a OMS decidiu publicar um folheto informativo sobre a definição proposta por Zarocostas para esta doença informacional:

A palavra *infodemia* se refere a um grande aumento no volume de informações associadas a um assunto específico, que podem se multiplicar exponencialmente em pouco tempo devido a um evento específico, como a pandemia atual. Nessa situação, surgem rumores e desinformação, além da manipulação de informações com intenção duvidosa. Na era da informação, esse fenômeno é amplificado pelas redes sociais e se alastra mais rapidamente, como um vírus (OPAS, 2020, p.2).

O grande desencadeamento de *fake news*, informações imprecisas, opiniões negacionistas e charlatanismos oportunistas, engajou os técnicos da OMS, bem como as organizações midiáticas, a se articularem em “consórcios de mídia”, para filtrar a enxurrada informacional e atenuar o principal sintoma de uma infodemia: a desinformação – uma informação falsa ou enganosa cuja finalidade é prejudicar alguém, deliberadamente ou não. No cinema de horror existem inúmeros artefatos midiáticos capazes de contaminar o público e os sintomas podem ser variados, algumas vezes até estigmatizantes.

Em *À beira da loucura* (John Carpenter, 1994), os romances do escritor Sutter Cane afetam seus leitores ao ponto de transformá-los em assassinos enlouquecidos. Além da agressividade, certas características físicas surgem no rosto dos contaminados, como sangue nos olhos e mucosas nasais irritadas, e gradativamente o corpo do leitor sofre uma metamorfose monstruosa. Na trama, um detetive é contratado para investigar onde está o escritor e se ele está vivo. O detetive, em vários momentos, confessa não ser leitor – talvez nem mesmo do escritor que procura. Porém, à medida que investiga o caso, e se submete à leitura dos romances do autor desaparecido, ele se vê materializado nas narrativas dos livros. Apesar de demonstrar uma insanidade agressiva (contra um leitor de Sutter Cane), ele parece

imune aos livros, mesmo sendo internado em um hospital psiquiátrico. Somente com a adaptação do livro para o cinema, o detetive é enfim infectado e enlouquece com sua própria narrativa.

No filme canadense *Pontypoll* (Bruce McDonald, 2008) um locutor de rádio narra o desenrolar de uma epidemia capaz, mais uma vez, de tornar os infectados em zumbis. Confinado no estúdio, o locutor descobre que a epidemia é alastrada através de ondas sonoras e a transmissão de rádio também provoca a doença semântica em seus ouvintes, como se os significados transmitidos pelas mensagens radiofônicas pudessem contagiar a audiência ao serem traduzidos como infecção.

Já em *Celular* (Tod Williams, 2016), a narrativa explora uma epidemia alastrada através de um sinal enviado para aparelhos de celular e, ao receber a chamada, o usuário se converte em um assassino ensandecido. Trata-se de uma “doença digital” que contamina aparelhos e seus usuários. A velocidade com que a tecnologia digital consegue propagar a informação leva a um “apocalipse instantâneo”, mas a verdadeira ameaça é a imensa quantidade de telefones celular em circulação – milhões de aparelhos móveis e pessoais conectados a uma única “rede viral”.

A filmografia discutida neste trabalho, ainda que resumida, fragmentada e lacunar, busca evidenciar como as doenças e as epidemias contaminaram o cinema de horror e estimularam narrativas populares sobre fobias apocalípticas. Nessas obras, as metáforas monstruosas propõem modos de enxergar manifestações distintas da doença e do Outro; bem como os conflitos instalados no controle sanitário e social de uma crise epidêmica. O cinema de horror tende a apresentar as consequências monstruosas provocadas pelas violações do corpo, da moral, da ordem e da ciência, desencadeadas em meio à peste.

Neste momento de isolamento social, a arte mostrou sua própria necessidade. As demandas por literatura, “lives musicais” e plataformas audiovisuais digitais surgidas durante esta nova pandemia, justificam a importância que a arte tem para a vida, pois isolamento social não significa isolamento cultural. O cinema nos auxilia a lidar com um evento pandêmico deste porte e nos ajuda a sobreviver e enxergar a preciosidade da vida através de outra perspectiva.

Mais ainda: a história do cinema de horror nos ensina a compreender aspectos talvez negligenciados, mas culturalmente simbólicos, impregnados na forma como a sociedade

responde a suas crises sanitárias. São obras que nos oferecem visões e reflexões sobre um mundo moribundo à beira do apocalipse, mas que espelham um futuro já em progresso – como se assistíssemos a “uma catástrofe em câmara lenta”, nas palavras de Sontag (1989, p.104). Interpretar esse passado monstruoso é uma forma de evitar uma surpresa desagradável ao encarar nosso futuro e, desiludidos, termos que dizer: “eu sabia que isso ia acontecer”.

REFERÊNCIAS

BERTOLLI FILHO, C.. “Novas doenças, velhos medos: a mídia e as projeções de um futuro apocalíptico”. In: MONTEIRO, Y. N.; CARNEIRO, M. L. T. (Org.). **As doenças e os medos sociais**. São Paulo: Ed. FAP-UNIFESP, 2012, p.13-36.

DELUMEAU, J.. **A história do medo no ocidente 1300-1800**: uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p.154-220.

_____. “Medos de ontem e de hoje”. In: NOVAES, A. (Org.). **Ensaio sobre o medo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo / Edições Sesc SP, 2007, p.39-52.

DINELLO, D.. “Technology is a virus: machine plague”. In: **Technophobia!** Science fiction visions of posthuman technology. Austin: University of Texas Press, 2005, p.246-272.

HÖGLUND, J.. “Eat the rich: pandemic horror cinema”. In: **Transtext(e)s Transcultures 跨文本跨文化** – Journal of Global Cultural Studies, n.12, The Other’s Imagined Diseases. Transcultural Representations of Health, 2017. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/transtexts/706>>.

LINK, L.. **O Diabo**: a máscara sem rosto. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **Entenda a infodemia e a desinformação na luta contra a Covid-19** – Página Informativa n.5. Genebra: Organização Mundial da Saúde / Departamento de Evidência e Inteligência para Ação em Saúde, 2020. Disponível em: <www.paho.org/ish>.

RIBEIRO, M. I. B.. “Arte e Doença: Imaginário Materializado”. In: MONTEIRO, Y. N.; CARNEIRO, M. L. T. (Org.). **As doenças e os medos sociais**. São Paulo: Ed. FAP-UNIFESP, 2012, p.61–81.

SKAL, D. J.. “Rotten Blood”. In: **The monster show**: a cultural history of horror. 2.ed. New York: Faber and Faber, 2001, p.333-351.

SONTAG, S.. **A doença como metáfora**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

_____. **Aids e suas metáforas**. SP: Companhia das Letras, 1989.

WEINSTOCK, J. A.. “Virus Culture”. In: **Studies in Popular Culture**, Vol.20, n.1, Oct. 1997, p.83-97.

ZAROCOSTAS, J.. “How to fight an infodemic”. In: **The Lancet** – World report, Vol.395, n.10225, 29 fev. 2020, p.676.