

Um “Novo” Cinema e um “Novo” Corpo: Estatutos do Teratológico em Filmes Fantásticos¹

Adriano Messias de Oliveira

Resumo: O estado de coisas pelo qual o cinema - entendido aqui como linguagem e força midiática - tem passado pode ser compreendido pelo auxílio dos eixos vetoriais diacrônico e sincrônico. No primeiro caso, tratamos de contribuições históricas que se amalgamam, sempre de forma híbrida, a conteúdos culturais, em especial a partir do final da Idade Média, somadas aos avanços (pseudo)científicos e filosóficos que marcam diversas épocas. Posteriormente, em especial nos oitocentos, quando os espetáculos populares das fantasmagorias, dos teatros de sombra e das lanternas mágicas se expandem pela Europa, vemos de forma mais notável os prenúncios do “cinema moderno”: deparamo-nos, então, com um século que se desdobrou, deslumbrado, às novas conquistas científicas e tecnológicas - aqui reside a perspectiva sincrônica deste artigo. Somente assim nos sentimos instrumentalizados para entrar nas questões das construções específicas do cinema fantástico, no decorrer dos séculos XX e XXI, no que diz respeito aos estatutos cambiantes do corpo monstruoso e das representações do teratológico.

Palavras-chaves: cinema fantástico; literatura fantástica; história das imagens; cibercultura

Introdução

O estado de coisas que o cinema tem experimentado pode ser compreendido por uma abordagem que perpassa os eixos vetoriais diacrônico e sincrônico. No primeiro caso, referimo-nos às contribuições históricas que se amalgamam, sempre de forma

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Cultura, Práticas Narrativas e História, do 3º Encontro Transdisciplinar em História Cultural e Semiótica da Cultura, realizado nos dias 16, 17 e 18 de novembro de 2011.

híbrida, a conteúdos culturais, em especial a partir do final da Idade Média, somadas aos avanços (pseudo)científicos e filosóficos que marcaram diversas épocas. Nos oitocentos, quando os espetáculos populares das fantasmagorias, dos teatros de sombra e das lanternas mágicas atingiram seu ápice na Europa, percebemos os prenúncios do cinema moderno e deparamo-nos com um século que se desdobrou - deslumbrado - às conquistas científicas e tecnológicas. Este mesmo século se debruçou sobre os desafios do corpo orgânico - ressignificado e retrabalhado. Aqui reside a perspectiva sincrônica deste artigo. Somente assim nos sentimos instrumentalizados para entrar na questão das construções específicas do cinema fantástico no decorrer dos séculos XX e XXI em relação aos estatutos cambiantes do corpo monstruoso e das representações do teratológico. Se, por um lado, as já não tão “novas mídias” continuam atraindo multidões de incautos face ao espanto que causam, defendemos que boa parte do que se considera “inovador” tem estreita ligação com uma tradição histórica atada às atrações populares e sensacionalistas de séculos passados.

Brevíssima Arqueologia do Corpo

O corpo eviscerado representado na escatologia medieval – cuja figura suprema foi o Cristo crucificado - levava o espectador pio ao impacto aterrorizante da expiação e da morte por meio de empalações, purgações e da própria queima. Esta experiência de repúdio, porém, cedeu lugar, no Renascimento, a um corpo admirável – “máquina divina” - que assumiu uma condição propícia à contemplação científica. Foi neste período que o modismo dos “teatros de anatomia”² ganhou muitos adeptos: corpos mortos eram colocados sobre mesas e um público eclético podia apreciar dissecações: órgãos diversos, após extraídos, eram exibidos triunfalmente como comprovação da perfeição divina na Criação.

Este comportamento, consequência de um primeiro humanismo que dominou a cultura ocidental, já trazia também as raízes de uma visão mecanicista que se somou às

² Trata-se, especificamente, de um edifício voltado para experiências de dissecação humana que visavam a uma plateia composta tanto por médicos e estudantes quanto apenas por curiosos. Este costume durou da época moderna (século XVI) à contemporânea. Estima-se que o mais antigo teatro anatómico da modernidade tenha sido instalado em Salamanca (± 1550). Em geral, a construção em forma de anfiteatro de madeira – uma arquitetura estimuladora de certo “triunfo do olhar” - abrigava em seu centro o cadáver a se estudado.

tradições do pensamento. O ponto de vista do homem secular ganhou importância, e isso se verificaria, por exemplo, nas artes plásticas, por meio do emprego da perspectiva e dos planos de fuga: ou seja, já não se percebia mais o mundo do ângulo do olhar de Deus, mas, sim, do de um espectador posicionado fisicamente em frente à obra a ser admirada (como no caso da *Santa Ceia*, de Leonardo da Vinci)³.

Até meados do século XVIII, a visão mecanicista do corpo fundamentada no paradigma cartesiano seria uma dominante no pensamento europeu, uma vez que, para René Descartes, éramos espécies de “autômatos” à mercê da mecânica da natureza, e nossa redenção dar-se-ia por meio do pensamento (*cogito*), a base para a transcendência e para nossa diferenciação em relação aos animais.

Nos despreziosos parágrafos anteriores, quisemos apenas pontuar a passagem da ideia de um corpo que, por séculos, causou repúdio e convidou à penitência para o patamar de um corpo entendido como maravilhoso. Assim, chegamos ao corpo orgânico do XIX, cujo paradigma foi desencadeador das principais visões que temos, ainda hoje, em torno das representações do monstruoso e do teratológico por meio da imagem.

O Romantismo, que se alastrou do XVIII para o XIX, reivindicou o livre exercício da vontade humana - uma clara manifestação do que se passou a chamar individualismo⁴. Neste período, o corpo newtoniano, submetido às leis mecânicas da natureza, passaria a ser também corpo orgânico, mas, ainda aqui, o homem era entendido como um ser privilegiado na natureza. E, ancorada à noção de organismo, a apreensão do mundo se faria por meio da “organização sensorial” – daí a importância que os sentidos tiveram para diversos pensadores românticos. A tecnologia era vista também como projeção dos órgãos, segundo propunha o filósofo alemão da tecnologia Ernst Kapp (1808-1896), com suas ideias em torno da organoprojeção.

O Romantismo – que, na verdade, propunha uma nova racionalização do corpo – teve estreita relação com o Vitalismo⁵, uma corrente que foi a base para a construção da

³ Só para lembrar, na Idade Média, em geral, as obras de arte muitas vezes traziam o ponto de vista do espectador divino, como no caso de quadros de Hieronymus Bosch.

⁴ O Romantismo estava imbuído da vontade de ultrapassar a totalidade e os limites daquilo que era considerado demasiadamente humano.

⁵ O Vitalismo foi uma postura filosófica que se difundiu a partir do final do século XVIII na Europa, defendendo a presença de uma força ou impulso vital sem o qual a vida não se explicaria. Assim, mantinha-se oposição ao pensamento mecanicista, que, por sua vez, propunha a vida como consequência da organização dos sistemas materiais. Segundo a ideia vitalista, haveria em cada ser vivo uma espécie de *élan vital* que não tinha origem química ou física. Tratar-se-ia, pois, de algo próximo à concepção de

ideia de corpo na ciência da época, principalmente na medicina e na biologia. Em oposição aos estudos renascentistas de anatomia – que vislumbravam o corpo morto –, o mundo ocidental passava a ter o contraponto da ciência fisiológica, que estudaria o corpo dinâmico e o seu funcionamento.

Durante o século XIX, o corpo – a força movedora da Revolução Industrial – começava a ser encarado como reserva energética e motor para que as engrenagens sociais do capitalismo funcionassem bem. Neste âmbito, o grande êxodo rural em direção às cidades em processo de industrialização traria novas exigências. As jornadas mais longas de trabalho – com a criação do turno noturno possibilitado pela iluminação elétrica – e as restrições às possibilidades de descanso satisfatório fariam com que o corpo orgânico fosse percebido também em sua fragilidade: a vida urbana se tornava muito arriscada, atravessada por perigos e ameaças (violência social, loucura, atropelamentos por bondes, novas doenças - sobretudo DSTs - e novos vícios⁶). E a onda de crimes nas cidades acabaria por alimentar uma imprensa sempre ávida pelo sensacionalismo causado por relatos que envolviam um “corpo em risco” vulnerável e demasiadamente orgânico, mas, ainda assim, com certa supremacia em relação à natureza graças ao uso da técnica.

Foi neste contexto de muitos medos que o “terror” – entendido como gênero literário vinculado à novela gótica, especialmente a inglesa – teve seu lugar assumido pelo “horror”. Neste sentido, cabe aqui a diferenciação: “de terror” pode ser entendida a literatura de matriz moral cristã que opunha Bem e Mal, cuja temática se passava tantas vezes em ambientes de clausura, como castelos e monastérios mal-assombrados, em um clima de conspirações, problemas com heranças e jogos de poder. Os enredos dos romances góticos exigiam que os homens de boa índole fortalecessem suas almas contra os fantasmas e seres diabólicos⁷. A mulher, por exemplo, não deveria ceder ao poder de

“fluido cósmico” presente nos sistemas de diversas religiões. Apesar do afastamento em relação às explicações causais e simplificadoras da filosofia cartesiana, não se pode dizer que o Vitalismo, muito ligado à Escola de Montpellier, tenha sido apenas uma entrada pura e direta no sobrenatural. Seu grande representante, o erudito médico Paul-Joseph Barthez (1734-1806), foi um grande defensor do princípio vital para tentar explicar funções fisiológicas das quais apenas o pensamento cartesiano não conseguia dar conta.

⁶ Principalmente a cocaína.

⁷ Confira depois, na íntegra, o poema “Meu Sonho”, de Álvares de Azevedo, em que, ao sonhar, o eu-lírico se refere a um “cavaleiro de armas escuras” e retoma aspectos do romantismo que nos são caros

um *íncubo*, alma demoníaca que poderia *incubá-la* e levá-la ao inferno, enquanto o homem teria de se esforçar para não *sucumbir* às seduções dos *súcubos* – espíritos femininos que possuíam grande força sexual diabólica à semelhança de *nightmares* – “éguas da noite”, no sentido literal.

Em síntese, o “terror”, na perspectiva deste artigo, tem relação com a moralidade e com ameaças sobrenaturais, ao contrário do “horror”. A lógica do terror, entretanto, sucumbe parcialmente no século XIX, quando os “novos pavores” do mundo social alcançam o primeiro plano das criações artísticas: psicopatias, mutilações, novas enfermidades, degenerações. O horror se alia ao patológico da biologia e da nascedoura psicologia, e este gênero estará atualizado e manifesto na literatura por Edgar Allan Poe, autor muito menos vinculado ao gótico sobrenatural do que se imagina.

Um Corpo Resignificado

O corpo, que já foi tomado como o receptáculo do divino, recebe hoje novas significações, e grande parte delas têm sido apresentadas pelo cinema. Aliadas às grandes mudanças nos procedimentos fílmicos – sem dúvida a maior delas a preponderância do cinema digital em relação à película fotoquímica⁸ –, estão também as temáticas que se manifestam em *plots* cada vez mais denunciadores de um mundo que estabelece novas formas de espetacularização e de uso das tecnologias imagéticas. A denúncia parece ser sempre de uma crise da experiência humana, crise esta que desperta interesse dos estudos da cibercultura e do pós-humano.

Dentre os autores que já há alguns anos se debruçam sobre este instigante tema, está Santaella (2003a, 2003b, 2004), que disserta sobre o assunto em algumas de suas obras. Segundo ela, o pós-humano ganhou destaque nas expressões artísticas e midiáticas a partir de meados da década de 1990, quando uma confluência de artistas e pensadores apresentava o termo, se bem que com conotações variantes. Um dos mais importantes é o britânico Robert Pepperell, que publicou, em 1995, um livro que se tornou emblemático, *The Posthuman Condition* (traduzido no Brasil como *A condição pós-humana*), no qual tenta organizar as chamadas tecnologias pós-humanas em: RV, realidade virtual; comunicação global, protética e nanotecnológica; redes neuronais;

neste artigo: “Onde vais pelas trevas impuras,/ Cavaleiro das armas escuras,/ Macilento qual morto na tumba?...”

⁸ Isso se deu notadamente a partir dos anos de 1990.

algoritmos genéticos; manipulação genética e vida artificial (cf. SANTAELLA, 2003a: 192). De acordo com o pensamento de Santaella, podemos sintetizar o pós-humano como aquilo que permite modificar e pensar o corpo orgânico como somado ao corpo dos artefatos de silício da tecnociência, ou a outros corpos orgânicos, considerando-se ainda as redes de *bits*. Neste sentido, o pós-humano também é trans-humano.

A partir destas referências, percebemos, por exemplo, que o que era considerado assustador em filmes de terror dos anos de 1930 e 1940 tem menos relevância hoje para os espectadores. Não estamos nos referindo aqui aos recursos de montagem e de efeitos especiais, que mudaram enormemente, mas sim aos enredos dos filmes de terror que, naquelas décadas, costumavam ainda ter alguma filiação mais consistente com a literatura gótica e com autores clássicos do século XIX. Nota-se, atualmente, uma estreita dívida para com as questões da exteriorização dos conflitos humanos que são projetadas no próprio corpo – e não são mais apenas reflexos das turbulências mentais ou da “alma”. Temos hoje uma vasta produção fílmica que se alimenta do biotecnológico e dos avanços científicos para engendrar, por exemplo, personagens que pautam aspectos da crise antropológica que mencionamos: são, muitas vezes, ciborgues e avatares, corpos supermodificados e superexcitados pela tecnologia, a qual atua cada vez mais como mediadora do sujeito no mundo. O mal-estar na civilização – que ainda persiste e merece cuidadoso estudo – se projeta no deslocamento das angústias internas para o âmbito da vulnerabilidade de um corpo que tenta resistir à mercê dos bioterrorismos, das manipulações genéticas, das experiências híbridas. Esta é também uma era do visível, do externo e do sensorial, e muitos sujeitos se identificam uns aos outros e se relacionam com o mundo por meio de detalhes “indiciais” que pretendem dizer quem eles são ou a que grupo se filiam: aqui se inserem os piercings, as tatuagens, os alargadores, as inserções na pele, os tingimentos, as próteses e órteses para fins corretivos ou simplesmente estéticos. Além disso, a ciência atual avança para experimentos nanotecnológicos que estão ligados às conexões neuronais, na busca de sanar deficiências psicofísicas. Seus progressos dão cada vez mais a ver um corpo maquínico e virtual, passível de receber bioportos e conectores neuronais. De fato, pode-se dizer que o ser humano – desde que se tornou distinto dos demais animais por meio da aquisição da linguagem, esse arcabouço de artifícios que tenta preencher o lugar da falta – está cada vez mais distanciado do que seria aquele “mundo natural”

proclamado pelos cientistas românticos, ou melhor, tem-se percebido que este mundo natural nunca valeu para os seres humanos.

É por isso que, no cinema atual, talvez haja menos “Frankensteins” e “Golems” nos impelindo a questionar o mundo dos sentimentos, pois estes monstros parecem ter cedido lugar a criaturas que nos despertam para um frenesi de sensações e ultrapassagens de limites corporais, em que o sujeito, quando não é o hospedeiro, está a um passo de ser o próprio monstro. Vários seres imaginários que já serviram de contraponto e espelho em fabulações do cinema e da literatura foram deslocados e, muitas vezes, relocados no próprio corpo humano, em enredos tantas vezes apelativos às sensações mais imediatas e grosseiras. Só para ilustrar, lembramos que os aliens que, nos anos de 1980, se alojavam nas entranhas de seus hospedeiros como parasitas podem, em nossos dias, ocupar também o lugar do próprio corpo, este último retrabalhado em uma estética extrema, talvez nunca vista no cinema.

Estatutos Contemporâneos do Teratológico⁹

Nas ciências médicas, o teratológico se manifesta no corpo a partir de fatores externos (agentes físicos¹⁰, agentes infecciosos¹¹, agentes químicos¹²) e internos (alterações genéticas, alterações cromossômicas, desnutrição). De acordo com o que temos observado nas temáticas recorrentes do cinema fantástico, estes mesmos fatores são utilizados nas fabulações dos enredos fílmicos. Entretanto, queremos somar a eles as intervenções tecnológicas no corpo humano e seus desdobramentos. Para tanto, fizemos uma enumeração que, neste momento, não é metodologicamente rigorosa. Serve-nos, antes, para orientação sobre os comentários que iremos desenvolver e como forma de contextualização para o que apontamos nos parágrafos anteriores:

(a) a **fetichização** ou a **erotização** do tecnológico e do maquínico;

⁹ Teratologia é uma área da medicina que estuda as malformações ligadas ao desenvolvimento embrionário. Por sinédoque, utilizamos "teratológico" em nossos trabalhos como palavra que nos remete ao monstruoso e às monstruosidades. Nas ciências médicas, os estudos teratológicos têm como antecedente Ambroise Paré (1510 – 1590) que, em sua obra, *Chirurgie* (1579), dedicou uma seção aos “monstros e prodígios”.

¹⁰ Como radiação e calor.

¹¹ Vírus, bactérias e protozoários.

¹² Drogas e compostos químicos ambientais.

(b) a **biociborguização** e a **avatarização** como tentativas paradoxais de junção de corpo e mente, cuja separação, na tradição racionalista, causava-nos uma falsa sensação de controle sobre o mundo e sobre nós mesmos;

(c) o **escatológico** e o **ultraviolento** como espécies de estéticas cinematográficas de boa parte dos filmes de temática fantástica do século XXI, o que aponta para a necessidade de se discutir as pulsões reprimidas e a pulsão escópica que anima o espectador;

(d) a **relativização do teratológico** ou os “contra-modelos” no momento atual. A teratologia, na proposta mecanicista do século XIX, mantinha os indivíduos “diferentes” afastados da sociedade por meio da exclusão, classificando-os como monstros e anormais; hoje, os filmes fantásticos são capazes de trazer o teratológico para o dia-a-dia do chamado “homem comum”, alternando os papéis de monstro e não-monstro, ou, as mais das vezes, confundindo-os.

Discorreremos a seguir sobre cada um dos tópicos que enumeramos.

a) O que chamamos de **fetichização do tecnológico e do maquínico** pode ser considerado um desdobramento da pulsão escópica, e esta, por sua vez, está na origem do próprio cinema, este “(...) lugar (em geral escuro) onde se pode espiar o outro (...)”, segundo salienta Machado (2005: 124). Os limites do escópico se ampliam e tomam formas diversas à medida que o cinema avança em sua breve história. Já a fetichização do maquínico desliza por uma variante de detalhes que ainda estão por ser estudados. O desejo pelo maquinário e pelos sedutores dispositivos dados pela tecnologia nos faz engendrar monstros que são extensões desta mesma tecnologia.

A **fetichização** e a **erotização** estão em numerosas produções fílmicas em que o biotecnológico e suas derivações aparecem imbuídos de significações sexualizadas. Um exemplo seria a obra *Splice: a nova espécie*¹³ (Vincenzo Natali, 2010), em que um casal de geneticistas produz um ser combinado e que virá a ser adotado como uma espécie de filha. Dotada de um corpo ultrassexualizado, suas excelentes características biológicas se revelam aos poucos: o poderoso híbrido é parte humano, parte ave, parte réptil, parte escorpião. O casal criador não conseguirá lidar com algo que é fruto da pressa científica

¹³ *Splicing* é um termo que tem sido usado desde 1977 na genética e na biologia molecular e foi incorporado como estrangeirismo ao vocabulário genético no Brasil.

e do atropelamento da ética, ao mesmo tempo em que será um referencial às criaturas teratológicas medievais que povoaram os bestiários¹⁴.

b.1) Já a **ciborguização**¹⁵ seria, para nós, uma evolução do campo da robótica e teve um de seus marcos na forma dos replicantes de *Blade Runner*: o caçador de andróides (Ridley Scott, 1982). O mito tecnológico e moderno da automação – ainda que tenha raízes nas formidáveis criaturas biomecânicas da Antiguidade, como a famosa pomba de Arquitas de Tarento (428 a.C. a 347 a.C.), um autômato capaz de grasnar, comer e defecar – ganha corpo científico nas experimentações avançadas da contemporaneidade que vislumbram a clonagem de animais e plantas, e implantes de tecidos (como o caso do rato que se tornou monstro ao desenvolver uma orelha humana em seu dorso a partir do implante de células de cartilagem, em 1996). Já os seres bioelétricomecânicos, que podem ter como antecessores o monstro de Frankenstein e mesmo o Golem judaico, também acompanham no cinema a evolução tecnológica: os andróides e andróides, os robôs e, especialmente, os ciborgues, uma espécie de evolução destes últimos que associa o humano à máquina. Temos ainda os ciberzumbis, muito em voga desde a delicada obra-prima *Frankenweenie* (Tim Burton, 1984), os clones, que ganharam relevo a partir dos anos de 1990 (*Parque dos Dinossauros/ Jurassic Park* - Steven Spielberg, 1993), os fantômatos (cujo personagem mais famoso é o Boneco Chucky, que tomou vida em uma franquia de gosto duvidoso), os mutantes – como as criaturas zooantropomórficas da ilha do Dr. Moreau e o terrível protagonista de *A Mosca* (David Cronenberg, 1984). Lúcia Santaella (2004) explica que existem três movimentos em relação ao corpo cibernético. O primeiro se dá de dentro do corpo para fora, como no caso de laptops, celulares e da telepresença. O segundo é intersticial, entre o que está fora e o que está dentro, como o piercing, as plásticas, os enxertos e as tatuagens. O ciborgue se insere no terceiro movimento, que é o de fora para dentro, na mesma linha dos implantes, das próteses e das órteses, sendo uma das vertentes do cibernético.

¹⁴ Outro filme que se enquadra nas questões delicadas da bioética é *A pele que habito* (*La piel que habito*, Pedro Almodóvar, 2011), sobretudo no que diz respeito à “monstrificação” do papel de um personagem médico e pesquisador, detentor de um poder que carece de reflexões.

¹⁵ O termo *cyborg* data de 1960 e se refere a um ser humano melhorado pela tecnologia. A palavra é uma abreviação de *cyber(netics) organism*, e foi criada por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline.

O número de filmes ligados ao mundo ciborgue e a suas filiações é muito vasto e tende a aumentar à medida que questões tecnológicas se tornam mais e mais prementes. Como diz Nazário, em relação àqueles que fabricavam monstros:

(...) seus criadores também mudaram de caráter: são, primeiro, deuses; depois, artistas; em seguida, xamãs e magos; depois, rabinos e alquimistas; mais tarde anatomistas e médicos; e, finalmente, matemáticos, engenheiros, neurofisiologistas, biólogos, geneticistas e reprogeneticistas (2004: 93),

b.2) No caso específico da **avatarização**, o filme *Avatar* (*Avatar*, James Cameron, 2010) conseguiu colocar em imagens várias das questões que nos inquietam desde o início deste artigo. Um avatar é uma forma muito confortável e utilitária. A avatarização de um personagem seria um seu desdobramento não mais apenas como um duplo, como se entendia no século XIX pelo viés da tradição do fantasma, da projeção, da réplica ou da sócia, mas, desta vez, como um ser dotado de ubiquidade e bilocação. No caso do filme de Cameron, o processo se dá com um ser humano que permanece em estado letárgico ou hibernante em seu mundo e, em outro, sua "individualidade" ou sua "mente" vem a ocupar um corpo diverso, melhorado e mais saudável. A avatarização, em certo sentido, pode ser entendida como uma evolução da ciborguização, uma vez que aqui se trata não mais do mesmo corpo alterado, mas de um novo corpo - praticamente uma "reencarnação". A ciborguização e a avatarização têm ainda a força de colocar em jogo o que significa "humano" por meio deste cinema de temáticas biotecnológicas.

c) O **escatológico** e o **ultraviolento** têm ocupado a estética de muitos diretores, desde George Romero, Lucio Fulci e David Cronenberg, mas entendemos que o exagero e a multiplicação destes recursos no cinema do século XXI têm a dizer sobre a crise de subjetividade pela qual a espécie humana passa. Curiosamente, os filmes fantásticos mais ligados à escatologia e à violência estão estreitamente associados a legiões de zumbis e a experiências desastrosas e catastróficas que põem em cheque a continuação da vida humana na Terra. A repetição de filmes com temas de zumbis chega ao assombroso – tentamos contar o número de produções para cinema e TV dos dez primeiros anos do século XXI que tinham ligação com estes monstros tão específicos e chegamos a mais de 90 títulos, desde boas construções temáticas até *remakes* e produções de mau gosto que pegaram carona na “febre de mortos-vivos”.

Suspeitamos que o *gore*, o *splatter*, o visceral e também o sadismo que acompanham estes monstros denunciam a necessidade de novos arranjos para a conceituação antropológica de “humano”.

Quase sempre, a ciência e, em especial, a medicina e as áreas ligadas à engenharia genética e cibernética são o alvo de sérios desastres, como é o caso no filme já citado, *Splice* (Vincenzo Natali, 2009), e também na quadrilogia *Resident Evil*¹⁶. A sensação é de que estamos em um momento crepuscular dos valores do mundo humano, o que produz incertezas extremas e uma escassez de caminhos seguros: lembremos que zumbis são criaturas sem devir, viciados em uma antropofagia que a nada leva. Pura saturação temática e Grand Guignol pós-moderno, a insistência destes filmes que mostram multidões se transformando em zumbis – quase sempre devido a algum vazamento radioativo ou pesquisa biotecnológica mal sucedida – não seria também sintoma de nossas redundâncias em um mundo em que qualquer devir se torna nublado por questões éticas e morais? E, em meio às desconstrutivas e apelativas cenas de *gore*, o desmembramento dos corpos não anunciaria sintomas esquizofrênicos que caracterizam a configuração avassaladora do mal-estar da cultura em nosso conflituoso tempo? Nesta discussão, duas séries para TV merecem notoriedade por tratarem muito bem as questões trazidas neste parágrafo: *Dead Set* (Yann Demange, 2008) e *The Walking Dead* (Frank Darabont, com duas temporadas até então: 2010/ 2011).

Em *Dead Set*, uma epidemia se espalha rapidamente pela Inglaterra, transformando todos os humanos em zumbis, exceto os “brothers” e “sisters” que estão confinados na casa do programa *Big Brother* britânico. Uma das cenas mais marcantes e que tem início quase aos 22 minutos do primeiro episódio é uma correria de frenéticos zumbis¹⁷ (ao contrário das lerdas e clássicas criaturas de Romero) por um estúdio de TV afora, em busca de pessoas para morderem e transmitirem seu mal, e isso justamente na tão esperada noite de um “paredão” triplo. A câmera busca agir como as câmeras dos *mockdocumentaries* que têm marcado presença no cinema contemporâneo: trêmula,

¹⁶ *Resident Evil: o hóspede maldito*¹⁶ (Paul W. S. Anderson, 2002), *Resident Evil: Apocalypse* (Alexander Witt, 2004), *Resident Evil: a Extinção* (Russel Mulcahy, 2007), *Resident Evil 4: Recomeço* (Paul W. S. Anderson, 2010).

¹⁷ Estes zumbis, chamados de “zumbis 2.0”, infestam o cinema fantástico do século XXI: o termo se refere à sua rapidez de locomoção. Os zumbis vagarosos seriam os 1.0. Existem outras variantes em uma taxonomia pouco metodológica criada por fãs de filmes de zumbi, como os 1.5, que são um pouco mais aprimorados do que os seus anteriores – ainda que igualmente lentos –, e podem até mesmo ser animais. Vale lembrar que um zumbi não tem sentimentos de culpa ou qualquer inscrição da lei: ele é todo pulção.

desesperada e com enquadramentos indecisos, ela parece buscar, com isso, um tom irônico de “realismo”. Somos, ao assistirmos o primeiro capítulo desta série, duplamente espectadores: ora acompanhamos a narrativa que vasculha os pequenos conflitos dos que trabalham nos bastidores do *Big Brother*, ora nos posicionamos como quem está em casa à espera do desfecho de mais uma “eliminação” – e, no final das contas, quem é eliminado somos nós, a espécie humana. Em uma das cenas, a gritaria dos funcionários que se veem repentinamente atacados por zumbis enfurecidos confunde os “confinados” da casa, que acreditam que a histeria escutada é apenas o ânimo do público que aguarda “do lado de fora” o próximo eliminado.

Esta confusão entre ser humano e monstro é bastante repetitiva nos filmes contemporâneos de zumbis. Em *Extermínio*¹⁸, por exemplo, enquanto “do lado de fora” o mundo todo está à mercê das criaturas devoradoras, dentro de um casarão campestre vitoriano um grupo de militares impõe uma rotina “desumana” aos sobreviventes recém-chegados. A divisão entre o fora e o dentro é, por conseguinte, mais aparente do que qualquer coisa, posto que as fronteiras estão cada vez mais frágeis entre quem é a ameaça e quem é o ameaçado, e aquilo que intermedia o interno e o externo é justamente o corpo.

Na continuação - *Extermínio 2*¹⁹ -, as questões ligadas a esta tênue separação entre humano e monstro se tornam mais relevantes e evidentes. Em uma das cenas do início do filme, os zumbis²⁰, que se espalharam pela Grã Bretanha, são velozes caçadores que correm em uma bela campina em um dia ensolarado atrás de sua vítima, a qual se refugia em uma canoa. Porém, os devoradores “turbinados” são até mesmo capazes de nadar.

Extermínio 2 se constrói por meio de variadas referências à pulsão escópica: é o olho e o olhar que vão dar o tom das cenas mais fortes e significativas – apesar da relativa baixa incidência de *splatter* e *gore* neste filme. Grandes closes em olhos e

¹⁸ *Extermínio* (Danny Boyle, Reino Unido/ EUA, 2002).

¹⁹ *Extermínio 2* (Juan Carlos Fresnadillo, Espanha/ Reino Unido, 2007).

²⁰ Não nos esqueçamos de que, aqui, os zumbis não são mais defuntos que se levantam por meio de invocações de feiticeiros haitianos, tampouco são os que se contaminam por alguma radioatividade bem localizada geograficamente. Os zumbis não ficam entendidos claramente, neste filme, como “mortos-vivos tradicionais”, pois sua presença se manifesta, antes, com um tipo de doença da raiva em que as vítimas espumam, sangram e desenvolvem uma força descomunal. Trata-se da devastação de todo um país por contágio direto mediante saliva e sangue. Em questões de segundos, alguém que não estava contaminado apresenta o comportamento e a constituição física do zumbi – epidemia mortal de uma espécie de *rage virus*.

pupilas, e olhares direcionados pela câmera subjetiva vão acentuar ainda mais que, neste romântico "espelho da alma" que tanto encantou os poetas, está a diferença entre os que estão e os que não estão contaminados. No enredo, após a primeira grande devastação, os poucos sobreviventes são obrigados a deixar uma Londres entregue a ratos e cães para serem acomodados em uma espécie de "ilha de segurança" - um bairro habitado por quinze mil pessoas sob proteção militar. Segurança e vigilância se somam neste ambiente até certo ponto cheio de restrições: os sobreviventes serão supervisionados pelos potentes visores das armas dos homens do exército, cujo melhor passatempo parece ser inspecionar voyeuristicamente a vida íntima dos moradores. A sensação de vigilância que se transmite neste filme é intensa e reforçada pela presença de muitas janelas e espelhos. A advertência fica clara: não se pode descuidar de quem não apresenta (ainda) os traços do monstro, pois a degeneração (do humano) está sempre por perto.

Dentre todos os viventes encontrados, há uma mulher que será portadora do vírus, mas não apresentará seus sintomas devido a uma característica peculiar das íris dos olhos. Enquanto os humanos que se “transformam” em zumbis o fazem oferecendo sinais fisiológicos bem notáveis, dentre eles um sangramento lateral dos olhos à semelhança de lágrimas, a personagem que apresenta imunidade terá uma mancha vermelha estagnada em um dos globos oculares - a mostrar que se trata de um “devir frustrado” do monstro, ou seja, um quase-monstro. Entretanto, ela será capaz de deixar sua herança maldita a quem quer que lhe roube um simples beijo, como no caso do marido. Em uma das cenas, esta mesma mulher terá seu rosto focado de forma parcial e desenquadrada, dando a entender o esfacelamento de sua subjetividade. Assim, parcialmente rosto ou às vezes toda olhos, a personagem, mais uma vez, será causadora da degenerescência da espécie humana, como no mito judaico-cristão de Eva. O preço será o próprio marido – já zumbi -, que acabará por assassiná-la, projetando sua ira fisicamente nos olhos da vítima²¹. Os olhos dos zumbis, neste filme, são negros e sem afabilidade: bolotas de ódio. O caminho entre o não-monstro e o monstro parece ser a perda total do afeto e a transformação da razão em pura pulsão.

²¹ É inevitável não nos lembrarmos, aqui, de que, em muitas culturas antigas, os seres sem olhos eram considerados como desprovidos de alma e, para os gregos clássicos, deixar de viver era, também, deixar de ver.

Ainda nos filmes, haverá, a partir do contágio do marido que beijou a esposa, uma segunda contaminação em massa - desta vez, entre os sobreviventes isolados no distrito militarizado. E isso se fará por meio de uma rápida transmissão corpo a corpo mediante mordidas e dilaceramentos. Em breve, os planos do filme serão tomados por uma multidão de corpos histéricos e eufóricos, em que se torna difícil distinguir quem é e quem não é zumbi. A câmera, sempre indecisa e desesperada, ajudará a confundir o espectador e os militares que, após frustradas tentativas de alvejarem apenas os transmissores do mal, receberão ordens para matar a todos. Nota-se que o extermínio não se fará apenas pelo vírus da “raiva” transmitido, mas pelos próprios humanos que não sabem como se comportar perante uma situação tão descontrolada. Chama-nos a atenção o fato de a morte de um zumbi se dar pelos mesmos meios que causam uma morte humana: um tiro basta – ainda que suas partes fragmentadas continuem a mexer em uma vida apenas orgânica, quase galvânica. Isso possivelmente vem dizer que o monstro não é tão zumbi quanto imaginávamos, uma vez que ele parece, em grande parte, humano: tal constatação se dá não só pela dificuldade de separar quem é e quem não é monstro quando vemos a turba caótica, mas pela manifestação de reações que seriam esperadas, antes, de um ser humano, como a queda ao chão ante um tiro certeiro.

Em *Extermínio 2*, o ímpeto por acabar com todos os viventes é extremo: há cenas que remontam aos cenários apocalípticos dos atentados do 11 de Setembro. Não há como não compararmos as nuvens de fumaça branca - armas químicas -, que se espalham letal e lentamente pelas ruas de Londres, impedindo os fugitivos de se localizarem geograficamente, com as densas nuvens de poeira que assolaram Nova York, confundindo os que tentavam escapar dos ataques terroristas de 2001. Um enquadramento mostra o Big-Ben ao fundo como uma solitária torre em uma cidade de mortos. Os militares também se valerão de uma gigantesca onda de fogo – como um monstruoso napalm –, que varrerá as ruas como um derradeiro e definitivo saneamento. É o fogo que purificará e esterilizará o que restou da grande cidade, afinal, quando homens e zumbis são iguais, não há muito o que se fazer. O zumbi e o “devir-zumbi” podem ser entendidos como frutos da cultura que não vingaram. O zumbi é um desesperado do *pathos* social. Ele contamina e cobra, assim, seu preço. O zumbi é um membro de uma legião anárquica, mas não mais de demônios, pois, aqui, a referência é sempre a uma civilização que não deu certo. O desfecho do filme não é animador:

quando não há mais fronteiras entre o monstro e o não-monstro, o que resta é a contaminação de todo o planeta: da insular Grã-Bretanha, atinge-se, no final em aberto, a França, que será assolada pelos “mortos-vivos” desde Paris. No século XXI, os sobreviventes estão cada vez menos heroicos do ponto de vista clássico: não há para onde ir, ou não se sabe para onde se deslocar.

Se considerarmos o terror como um gênero do cinema que se fundamenta nas impressões psicofísicas que a obra causa no espectador (ou seja, diferentemente de outros gêneros, parece que o filme de terror se define a partir de experiências sensoriais do sujeito²²), e tendo como um dado significativo o amplo número de pessoas que vão às salas de projeção seduzidas por estes filmes – não teríamos aqui mais uma constatação do quanto as experiências ligadas ao corpo e aos seus estatutos são notáveis, em especial ao que poderíamos chamar de um “bio-horror”, inseridos, neste rol, os filmes de zumbis como seu mais valoroso contribuinte? A eles se somam as questões ligadas à independência do corpo humano em relação à mente – de maneira diversa da ideia romântica da abstração de uma mente que fosse capaz de controlar o físico. Ou seja, a fome, a defecação, a prenhez, o parto, a morte, os sintomas ansiosos e fóbicos refletidos na fisiologia não seriam a fonte basal de toda ficção do horror fantástico, fonte esta que ganha um status jamais imaginado em nossa época? E, por outro lado, esse corpo deformado e fragmentado, como mencionamos – tão mais visceral e exposto –, não seria também uma tentativa de abordarmos – mais uma vez, pela liberdade que o cinema nos dá – os conteúdos pulsionais e libidinais há séculos reprimidos pela cultura e que insistem em se liberar, se soltar, se derramar por meio das imagens, como a nos dizer que eles existem, malgrado o desvelo com que sempre foram tratados? É como se as experiências invasivas e as intervenções físicas nos personagens dos filmes de terror nos trouxessem o recado de um corpo que sempre foi mutilado a favor da razão.

d) Por fim, o que chamamos de **relativização do teratológico** se enquadra no contexto de tudo o que foi mencionado. O monstruoso deixou de ser, sobretudo, especular para passar a parasita e hospedeiro e, finalmente, ser o próprio devir do humano. Hoje, o hibridismo dos monstros fantásticos que sobrevoam a imaginação há milênios também nos atinge naquilo que temos de mais frágil talvez: a ideia sobre nós

²² Sobre esta abordagem, cf.: CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papyrus, 1990.

mesmos. Mas há, em todo este cenário pós-apocalíptico, uma constatação que pode ser tomada como esperançosa. E é mais uma vez no cinema – por décadas tão desprezado e rivalizado por outras artes e técnicas – que encontramos um ponto de reflexão: se a ciência sempre busca transitar pela senda do impossível ou do inverossímil, em sua busca por tornar a vida humana melhor, ela não se aproximaria – neste sentido – daquilo que sempre foram as marcas primordiais do fantástico e do próprio cinema, ou seja, o delírio, o devaneio, os cruzamentos de possibilidades e os devires híbridos?

Adriano Messias de Oliveira é doutorando em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, com estágio de pesquisa em Psicanálise na Université Paris 8. Mestre em Comunicação e Sociabilidade pela UFMG. Graduado em jornalismo e letras. Autor de 40 livros de ficção fantástica para adolescentes e crianças, tradutor e adaptador de obras literárias e teatrais.

adrianoescritor@yahoo.com.br

Referências

AUMONT, Jacques. **Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes.** Campinas: Papirus, 2008.

BENTES, Ivana. **David Cronenberg e o cinema biotecnológico.** Disponível em: <http://www.carneviva.com/textos.html#artigoivanabentes>. Acesso em: 11 de setembro de 2011.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração.** Campinas: Papirus, 1990.

DIXON, Wheeler Winston. **The second century of cinema: the past and future of the moving image.** Albany: State University of New York, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** São Paulo: Papirus, 2005.

NAZÁRIO, Luiz & NASCIMENTO, Lyslei (orgs.). **Os fazedores de golems.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

ROMANO, Roberto. **Moral e Ciência: a monstruosidade no século XVIII.** São Paulo: Editora Senac, 2003.

RUSSEL, Jamie. **Zumbis: o livro dos mortos.** São Paulo: Leya Cult, 2010.

OLIVEIRA, Adriano Messias de Um “Novo” Cinema e um “Novo” Corpo: Estatutos do Teratológico em Filmes Fantásticos. Parte 1) Corpo e processos audiovisuais. Algazarra (São Paulo, Online), n. 4, p. 36-52, dez. 2016.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003a.

_____. **Corpo e Comunicação**: sintoma da Cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Da cultura das mídias à cibercultura**: o advento do pós-humano. Porto Alegre: Revista Famecos, 22, dez. 2003b.