



Zanzalá

Homepage da revista:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/zanzala/index>



Caos, escatologia e morte: sintomas de um imaginário do pandêmico no cinema Chaos, eschatology and death: pandemic imaginary symptoms in the movies

Danilo Fantinel¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Resumo

O novo coronavírus elimina vidas, muda hábitos e abala estruturas sociais, políticas e econômicas, tornando mais nítida a presença da morte e a sensação de descontrole sobre acontecimentos que nos tocam. Com ele, percebemos melhor nossa fragilidade e predestinação ao fim. Porém, com imaginação simbólica elaboramos nossos medos frente ao tempo, à doença, às instabilidades e à morte produzindo conteúdos imaginários que atenuam nossa ansiedade. Esses elementos inspiram o pensar e o agir, a cultura, a arte e a mídia. Neste artigo, observamos 10 filmes para apontar os sintomas de um imaginário do pandêmico que contamina longas-metragens sobre surtos e epidemias. Para isso, recorreremos à perspectiva dos Estudos do Imaginário, alinhando-nos especialmente a Carl Gustav Jung, Gilbert Durand e Mircea Eliade.

Palavras-chave: imaginário; imagem; símbolo; cinema; pandemia.

Abstract

Coronavirus takes lives, changes habits and undermines social structures rendering much sharper the presence of death and time and the feeling of lack of control over facts that surround us. In this pandemic context, we realize our fragility and our predestination to an end. However, we deal with our fears of death, time, disease and instability using our imagination to create symbolic images and other imaginary contents that attenuate our anxiety. Those images inspire the human thinking, culture, art and media. In this paper, we observe 10 films to aim the pandemic imaginary symptoms related to outbreak movies. In order to do that, we turned to the Imaginary Studies, especially to Carl Gustav Jung, Gilbert Durand and Mircea Eliade.

Keywords: imaginary; image; symbol; cinema; pandemic.

¹ Mestre em Comunicação e Informação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Doutorando no PPGCOM-UFRGS com estágio doutoral na Université Jean Moulin Lyon 3 com bolsa Capes-PrInt. Currículo Lattes <http://lattes.cnpq.br/1813646612335388>. E-mail: danilo.fantinel@gmail.com.

Imaginário, cinema e pandemia

O vírus SARS-CoV-2 e a doença COVID-19 trazem para o cotidiano uma presença mais nítida do impacto negativo das doenças, da morte e da passagem do tempo. Surtos, epidemias e pandemias lembram-nos que somos mortais apesar das ciências, da medicina, da filosofia e da arte. Entretanto, se adoecemos, envelhecemos e morremos desde sempre e apesar de tudo, as epidemias e pandemias amplificam nossa sensação de fragilidade e de predestinação ao fim. Surtos incontrolláveis dissolvem normalidades e interrompem vidas em grande número, desorganizando sistemas e desestruturando cidades, nações ou continentes. No contexto pandêmico, redescobrimos que não temos controle sobre muitos dos acontecimentos que nos tocam. Porém, pela imaginação simbólica podemos equalizar nossos medos diante da ação do tempo, da doença, das instabilidades e da morte produzindo conteúdos imaginários que atenuam nossos anseios primordiais. Esses elementos inspiram o pensar e o agir, bem como a cultura, a arte e a mídia. Sendo o cinema uma linguagem dedicada ao pensamento sobre a condição humana, filmes acabam elaborando o perigo microbiológico seja retroagindo a crises sanitárias já registradas em nossa história ou antecipando cenários futuros devastadores. Neste artigo, estudamos 10 filmes para apontar os sintomas de um *imaginário do pandêmico*², capaz de dinamizar títulos cinematográficos sobre surtos, epidemias e pandemias. Tendo como heurística os Estudos do Imaginário, buscamos evidenciar os arquétipos, as imagens e os mitos que motivam obras cinematográficas para entender quais sentidos simbólicos incidem sobre esta produção audiovisual.

Decorrente da experiência do homem em sua evolução biológica e sociocultural, o imaginário antropológico é um dinâmico sistema de imagens arquetípicas, simbolismos, narrativas míticas e metáforas poéticas que conecta gerações em uma produção semântica coletiva e constante. Esses conteúdos imaginários são *antropológicos* porque seus sentidos se formam na vivência do sujeito imaginante. Edgar Morin (2014), Gilbert Durand (1996, 2000, 2012) e Norval Baitello Junior (2002) concordam que as imagens simbólicas permitem ao humano compreender sua existência no mundo e saciar seu desejo de eternidade frente à opressão do tempo e da morte. De fato, nos Estudos do Imaginário a *imagem* é entendida como *símbolo vivido* cujo sentido resulta da confluência entre a essência pulsional do indivíduo e as coerções oriundas do meio histórico-social (DURAND, 2012). Esse sentido vivenciado também se constrói na experiência coletiva das gerações, enraizando-se à própria imagem no decorrer do tempo. Nesse amálgama, a imagem simbólica não *representa* um sentido, mas *apresenta-o*. Ela *é* sentido. Imaterial, produzida pelo corpo, interna a ele, a imagem simbólica é livre de face representativa,

² Optamos pelo termo *imaginário do pandêmico* em detrimento a *imaginário pandêmico* para evitar a adjetivação do sistema imaginário antropológico mais amplo.

independente de visualidade ou de materialidade. Mais apreciada por sensação do que por visão, sua presença se faz sentir pela sensibilidade imaginante.

Conforme Durand (2000), toda essa fantástica e transgeracional produção de imagens e de outros conteúdos do imaginário depende da imaginação simbólica, dimensão semelhante à imaginação criadora referida por Gaston Bachelard (1990), que nos permite acessar, assimilar, modificar e reutilizar imagens e símbolos em contínuas elaborações simbólicas, míticas, poéticas ou ficcionais. Compartilhado por gerações, o imaginário ainda hoje emite imagens, mitos e sentidos sobre nossas condutas e nossa produção cultural.

Neste artigo, procuramos revelar quais imagens arquetípicas e simbólicas e quais fragmentos míticos contaminam os filmes do *corpus*, desde a história narrada até as imagens em movimento – essas sim imagens técnicas (FLUSSER, 2011), audiovisuais, midiáticas, dependentes de suporte material, próprias à codificação, decodificação, representação e significação. Leituras simbólicas de filmes ou mitocríticas fílmicas³ requerem a interpretação da obra tendo em vista esse encontro entre duas dimensões de imagem⁴, diferentes entre si, mas complementares. Na verve do imaginário irradiador de sentidos, o símbolo energiza a técnica, dinamizando filmes cinematográficos que pensam surtos e epidemias. Cabe ao pesquisador desvendar o imaginário do pandêmico que motiva esse segmento do cinema. Tendo em vista o *corpus* selecionado, composto por filmes que descrevem crises sanitárias, contágios descontrolados, grande número de mortos, desequilíbrios sociais e desestruturas institucionais, contemplamos a presença mítica e prenhe⁵ do Caos, com o qual constelam o arquétipo da morte e os mitos escatológicos que descrevem o fim do mundo – alinhado, em alguns casos, a certa reorganização cósmica garantidora de uma refundação de mundo.

Caos mítico, arquétipo da morte e contextos fílmicos

Mircea Eliade (2002, 2016) e Durand estão de acordo que arquétipos tanto guiam condutas

³ Fizemos a leitura simbólica de seis filmes documentários na dissertação *O ovo da serpente, o mito do golpe de Estado positivo e a queda: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira*. Defendida em dezembro de 2015 no PPGCOM da UFRGS. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/132256>. Acesso em 24/02/2021. Atualmente, elaboramos a tese *Mitocrítica fílmica: para pensar o cinema no horizonte mítico*, uma proposta teórico-metodológica para a pesquisa em cinema na perspectiva dos Estudos do Imaginário. Sobre o último, também ver Fantinel (2019).

⁴ Para um debate aprofundado sobre as diferenças entre as imagens simbólicas e as imagens técnicas ver Barros; De Carli; Fantinel (2016).

⁵ Ernst Cassirer cunhou a expressão *pregnância simbólica* para destacar a impossibilidade da existência de dados e conteúdos sensíveis puros. Assim, dados sensíveis já seriam concebidos com sentido, como símbolos. Portanto, sujeitos teriam contato constante com imagens impregnadas de sentido simbólico. "[...] Por *pregnância simbólica* há de entender-se o modo como uma vivência perceptual, isto é, considerada como vivência sensível, entranha ao mesmo tempo um determinado significado não intuitivo que é representado concreta e imediatamente por ela" (CASSIRER, 1972, p. 229). Do ponto de vista dos Estudos do Imaginário, a expressão pode ser compreendida como a contínua capacidade que uma imagem simbólica tem de apresentar sentidos vivenciados pelo sujeito imaginante.

humanas quanto nossa simbolização. Percebidos por Carl Gustav Jung (1978, 2002) como tipos arcaicos primordiais presentes no inconsciente coletivo, os arquétipos são potencialidades psíquicas decorrentes da experiência humana acumulada por gerações, oferecendo modelos de organização mental e referenciais simbólicos universais necessários à vida pessoal e sociocultural. Longe de serem figuras visuais vagando pela mente, os arquétipos são inapreensíveis, emergindo nos sonhos do inconsciente para se fazerem presentes na simbólica sagrada, artística e midiática – nesses casos, porém, não se trata mais do arquétipo (atuante apenas nas dimensões psíquicas e no substrato do imaginário), mas sim de sua versão degradada, uma imagem arquetípica.

Durand vê no arquétipo o dínamo da narrativa mítica, compreendida como configuração do primeiro discurso, da qual derivam todas as outras narrativas, de epopeias, tragédias e comédias a lendas e ficções. Seu pensamento se alinha ao de Eliade, que estudou o mito como ele costumava ser compreendido pelas sociedades arcaicas, nas quais designava histórias verdadeiras, sagradas, explicadoras das origens do cosmo, do mundo e do homem. Conforme o autor, os mitos sempre se referem às realidades existentes, tendo como principal função explicar as origens das coisas e "[...] revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas" (ELIADE, 2016, p. 13) em antigas sociedades durante períodos anteriores à consolidação da filosofia e das ciências. Para os arcaicos, o mito dizia respeito aos acontecimentos que se manifestaram plenamente, pois deixaram marcas na organização cósmica, no estado das coisas e na condição humana.

Eliade explica que compreender o mito equivale a conhecê-lo como fenômeno humano e cultural, sendo mesmo criação essencial do espírito. Porém, não sendo a lógica narrativa do mito sua principal qualidade, está no valor semântico oferecido por arquétipos, imagens e símbolos que o integram sua capacidade de revelação primordial. Mitos remetem a acontecimentos perpetrados por entes sobrenaturais, ocorridos no tempo fabuloso do princípio, quando alguma realidade passou a existir, seja ela uma realidade total (o cosmos) ou um fragmento dela (o humano, um deus, um herói, um alimento, uma montanha, uma espécie). Em geral, o mito narra um ato de criação, um momento inicial, relatando como algo surgiu e *passou a ser* por ação divina:

Eles (*os entes*) são conhecidos, sobretudo, pelo que fizeram no tempo prestigioso dos primórdios. Os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a “sobrenaturalidade”) de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do “sobrenatural”) no mundo (ELIADE, 2016, p. 11, *grifo nosso*).

Ao descrever as origens das coisas, o mito também acaba abordando o surgimento de nossos ritos, comportamentos e atividades principais, do nascimento à morte, das iniciações às passagens, da alimentação ao casamento, das doenças às curas, do culto religioso transcendental à transcendência pela arte. Assim, mitos abordam o estabelecimento das individualizações, das socializações, das cerimônias, de

práticas ou costumes, causando profundo impacto na vida religiosa e sociocultural de povos arcaicos. Porém, seus reflexos são ainda hoje percebidos nas condutas humanas⁶, em produções artísticas, processos comunicacionais e produtos midiáticos.

Entretanto, Durand faz uma ressalva importante ao concluir que, não sendo apenas o reverso representativo de um ato ritual, o mito atua como uma dinâmica de arquétipos e símbolos que tende a compor-se em narrativa. Seguindo Eliade, o autor sublinha que nesse conjunto discursivo simbólico que compõe o mito, o símbolo é mais importante que os processos narrativos visto que “[...] a consciência mítica dá a primazia à intuição semântica” (DURAND, 1996, p. 42). Dessa forma, a eficácia do mito não está em sua estrutura narrativa, mas em seu sentido simbólico, em seu tema mítico e, sobretudo, em seu mitema – definido por Claude Lévi-Strauss (1983) como um pequeno núcleo semântico redundante que impregna a narrativa mítica de sentido arquetípico.

Porém, assim como o arquétipo sofre desgaste durante sua transformação em imagem arquetípica ou em imagem simbólica, o mito também se degrada em seu processo de disseminação cultural. Narrativa oral que se energiza pela recitação, o mito aceita alterações sem perder seu sentido essencial. Por outro lado, mitos sofrem degradação quando fixados em palavras⁷, como nos casos do poema mitológico cosmogônico *Teogonia*, de Hesíodo, ou dos poemas épicos *Ilíada* e *Odisséia*, atribuídos a Homero. Em sua contínua disseminação na cultura, mitos seguem perdendo potência simbólica quando vertidos para a dramaturgia, as artes visuais, a música ou o cinema. Sendo assim, não encontramos o mito em obras de arte, produtos culturais ou midiáticos, apenas uma versão desgastada dele que, no entanto, ainda faz pulsar simbolicamente o texto, a escultura, a pintura ou o filme.

Eliade (2016) observou diversas classes de narrativas míticas, como os mitos cosmogônicos (origem, criação ou formação do Cosmos e do mundo), os mitos escatológicos (sobre o fim do mundo, dos tempos e/ou da humanidade) bem como os mitos de individuação (também chamados identitários, como os mitos de heróis). Em nosso estudo, percebemos que as imagens e as narrativas míticas que envolvem o caos, o cosmos, o fim do mundo e a morte, as quais animam crenças e orientam sociedades há gerações, também inspiram histórias ficcionais como os filmes deste *corpus*.

Sintomas de um imaginário do pandêmico no cinema

Na mitologia grega, o Caos é a massa confusa de elementos rudimentares presente antes do estabelecimento do Cosmos, ou seja, antes do nascimento do universo que marca o estágio primordial da

⁶ Mircea Eliade (2016, p. 160) destaca os “[...] comportamentos míticos (...) reconhecidos na obsessão do sucesso (...) da sociedade moderna, que traduz o desejo obscuro de transcender os limites da condição humana”. Ele cita o “culto ao automóvel sagrado”, com seus sacerdotes, fiéis e oferendas em eventos altamente ritualizados. Nessa mesma linha, também cultuamos artistas cujas obras adoramos em templos do espetáculo e adquirimos em templos do consumo.

⁷ Para Jean-Jacques Wunenburger (2007), trata-se da literalização do mito.

era panteística. Junito de Souza Brandão descreve o Caos como desordem de força e matéria em um momento de trevas profundas anterior à criação universal. Portanto, o Caos é dotado de energia prolífica que “[...] dá início à cosmo-teofania, isto é, ao aparecimento do mundo e dos deuses” (BRANDÃO, 1986, p. 16). O Caos começa a se transformar em Cosmos quando surgem Géia⁸ (Gaia ou Terra), Tártaro (local nevoento no fundo da Terra) e Eros (Amor). Conforme o autor, essa imensa reserva caótica de energia encontra equilíbrio cósmico por ação espontânea, pois “[...] o Caos se ordenou em Cosmo pela força do espírito” (BRANDÃO, 1986, p. 274).

Conforme o estudo de Jaa Torrano sobre a *Teogonia*, Caos é mesmo um princípio cosmogônico de desagregação, expressando seu poder caótico por cisão, negação, destruição, violência e morte.

Tudo o que provém de Caos pertence à esfera do não-ser; todos os seus filhos, netos e bisnetos (exceto Éter e Dia) são potências tenebrosas, são forças de negação da vida e da ordem. Seus filhos são Érebo e Noite. Érebo é uma espécie de antecâmara do Tártaro e do reino do que é morto. Noite (...) procria (...) as forças da debilitação, da penúria, da dor, do esquecimento, do enfraquecimento, da aniquilação, da desordem, do tormento, do engano, da desapareição e da morte — em suma, tudo o que tem a marca do Não-Ser (TORRANO, 1995, p. 35 e 36).

De fato, na mitologia grega Caos dá origem à Nix (Noite), que gerou sozinha Moro (Destino), Tânatos (Morte) e Hipno (Sono), entre outros – imagens e figuras míticas altamente pregnantes, simbolicamente motivadoras de lendas, contos e ficções literárias ou cinematográficas.

Ainda que certos filmes estudados neste artigo tenham início com crises de saúde pública diegéticas já em andamento⁹, uma parte deles desenvolve suas tramas a partir de cidades ou países socialmente organizados, com sistema sanitário equilibrado e estabilidade político-econômica¹⁰. Nesses longas, após um surto envolvendo algum patógeno surgem quadros epidêmicos em cidades ou países, chegando a pandemias que atingem continentes. Em maior ou menor grau, de forma mais ou menos realista, a estabilidade das regiões afetadas torna-se insustentável. São corriqueiras as sequências de contágio desenfreado, hospitais lotados, médicos e enfermeiros atarefados, acúmulo de doentes e mortos, bem como as cenas de cientistas em busca de vacinas ou de autoridades perdendo o controle da situação. Essas cenas poderiam integrar o imaginário midiático ou cinematográfico *movido pelos* filmes sobre pandemia, mas não o imaginário antropológico *dinamizador dos* longas.

Na perspectiva do imaginário antropológico irradiador de imagens e sentidos sobre a diegese dos filmes estudados, percebemos um Cosmos simbólico organizador de cada contexto fílmico ser

⁸ Sobre Géia ver nota 19 desse artigo.

⁹ *A última esperança da Terra* (1971), *Epidemia* (1995), *Filhos da esperança* (2006), *Eu sou a lenda* (2007) e *Juízo Final* (2008). *O Sétimo Selo* (1957) ecoa uma grave crise sanitária causada pela peste bubônica na Idade Média. Vale lembrar, porém, que o conceito de saúde pública é moderno.

¹⁰ *Ensaio sobre a cegueira* (2008), *Contágio* (2011), *A gripe* (2013) e *The bay* (2012).

amplamente afetado por epidemias ou pandemias, desestruturando-se ao ponto do retorno mítico¹¹ do Caos, que passa a mobilizar as tramas desmobilizando contextos. Na presença simbólica desse desequilíbrio total de forças e tessituras que afeta cidades, países e continentes ressurgem mitos escatológicos que anunciam o fim do mundo e o fim da humanidade diegéticos. Nesse âmbito, o arquétipo da morte, que impregna tanto as realidades pandêmicas do mundo histórico quanto os filmes sobre o tema, acaba convergindo com essas narrativas míticas sobre os fins todos. Os mitos escatológicos se desgastam, mas excitam filmes se traduzindo em catarses pessoais ou coletivas acerca do fim do mundo por doença, caos e morte. Assim, a escatologia simbólica amplifica processos caóticos narrados cinematograficamente. Entretanto, como veremos, alguns mitos escatológicos predizem uma refundação do mundo e da humanidade após seu fim caótico, permitindo um recomeço vigoroso para ambos, um reinício depurado livre dos males, das doenças e da morte iminente – justo como sugerem os filmes em questão.

Essa concepção cíclica de *Caos (original) → Cosmos (original) → mitos escatológicos/morte → retorno do Caos → Refundação cósmica de mundo/humanidade* decorre das circularidades e repetições possíveis no tempo mítico, capaz de reinstaurar atos originais. Eliade explica que, no tempo mítico, a regressão ao caos, por qualquer motivo, leva a uma futura cosmogonia e à possibilidade de um novo humano.

Poder-se-ia dizer que, para os primitivos, o Fim do Mundo já ocorreu, embora deva reproduzir-se num futuro mais ou menos distante. (...) os mitos cataclísmicos são extremamente difundidos. Eles contam como o Mundo foi destruído e a humanidade aniquilada, com exceção de um casal ou de alguns sobreviventes. Ao lado dos mitos diluvianos, outros relatam (...) tremores de terra, desabamento de montanhas, epidemias etc. Mas a imersão total da Terra nas Águas ou sua destruição pelo fogo, seguida pela emersão de uma Terra virgem, simbolizam a regressão ao Caos e à cosmogonia (ELIADE, 2016, p. 54).

Como veremos, o caos mítico, os mitos escatológicos, o arquétipo da morte e o mitema do recomeço (presente na refundação do mundo e da humanidade¹²) são sintomas de um imaginário do pandêmico que inflama um cinema febril dedicado a surtos, epidemias e pandemias. Esses conteúdos oferecem sentidos e motivação simbólica a cenas, falas, grafismos e ações que fazem referência à desorganização caótica e à mortandade em contextos de crise sanitária.

¹¹ Conforme Eliade (1992a), o mito do eterno retorno permite a volta simbólica do homem arcaico ao início perfeito das origens, ao começo sagrado que é modelo de todas as continuidades. Esse retorno mítico atualiza-se pelos ritos que dão periodicidade a repetições dos acontecimentos originais ocorridos no *illud tempus* (no tempo sagrado e primordial que acolhe o ato mítico fundante). Entre os arcaicos, as ações cotidianas mais importantes (nascimento, morte, caça, pesca, plantação, colheita, alimentação, cura, passagens etc.) são repetições dos primeiros atos sagrados que lhe serviram de modelo.

¹² Outros filmes que constituíram a primeira versão do *corpus* de pesquisa declinam quanto a saídas positivas para epidemias e pandemias, guardando relação com certos mitos que descrevem o ocaso total do mundo, da humanidade e dos tempos, sem chance de reinício. São longas sem previsão de recomeço do mundo, da civilização ou de populações (por vacina, cura ou tratamento) *Mortos que matam* (1964) e *Mangue negro* (2008). Já *A noite dos mortos-vivos* (1968), *Extermínio* (2002), *Os 12 macacos* (1995) descrevem grandes devastações humanas (em uma cidade, em um país ou no mundo todo), sugerindo um reinício é errático, lento, beirando o impossível, como comprovam os filmes que dão sequência as suas histórias. O estudo desses títulos não está contemplado neste artigo por falta de espaço.

Caos e refundação de mundo em filmes sobre pandemia

A destruição mítica do mundo e dos humanos simboliza universalmente o desequilíbrio total de um Cosmos, permitindo a reinstalação do Caos e sua posterior reorganização cosmogônica. Nesse novo equilíbrio, a regeneração apoteótica do mundo e da humanidade salienta a reprodução do ato criativo original. Trata-se mesmo do tema mítico do recomeço, afinal “[...] os cânones mitológicos de todas as civilizações repousam na possibilidade de repetir o tempo” (DURAND, 2012, p. 283).

Em certas mitologias, esse reinício só é possível porque os deuses continuam a existir após o fim do mundo e da humanidade, possibilitando sua recriação por decisão e força divinas. Narrativas míticas sobre o fim e o ressurgimento do mundo e dos humanos são comuns entre o povo das Ilhas Carolinas, os Andamaneses indianos, os norte-americanos Maidu, os Astecas e os Guaranis – os quais, após a destruição da Terra pelo fogo e pela água, partirão em busca da “[...] Terra Sem Males, espécie de Paraíso Terrestre situado além do oceano” (ELIADE, 2016, p. 56).

Entretanto, Eliade (2016, p. 58) lembra que “[...] desses mitos de uma catástrofe final (...) surgiram e se desenvolveram os movimentos proféticos (...) das sociedades primitivas contemporâneas”. Essas novas culturas cancelam a repetição cíclica contínua dos atos divinos originais para destacar uma única e perfeita recriação, salientando assim concepções messiânicas nas quais se definem um escolhido e seus seguidores fiéis que habitarão um novo mundo paradisíaco. Na escatologia apocalíptica judaico-cristã, o fim de nosso mundo imperfeito será único e o Cosmos que ressurgirá será idêntico ao Cosmos original, mas purificado, celestial, justo e pacífico. Esse paraíso restaurado será então eterno. Porém, para adentrá-lo os humanos serão julgados conforme o valor religioso de seus atos. “Não se trata mais de uma regeneração cósmica implicando igualmente a regeneração de uma coletividade (ou da totalidade da espécie humana). Trata-se de um Julgamento, de uma seleção: somente os eleitos viverão em eterna beatitude” (ELIADE, 2016, p. 62).

O retorno do Caos mítico, as narrativas escatológicas e o arquétipo da morte alinhados ao mitema do recomeço são sintomáticos de um imaginário do pandêmico que contamina os filmes estudados. Neles, a trama narrada destaca algum tipo de salvação prevendo o controle de crises de saúde pela descoberta de vacinas, tratamentos ou cura. Nesses contextos, o restabelecimento da ordem e a reorganização social, política e econômica se torna possível. Porém, em alguns casos a desconstrução caótica amplifica discursos que atribuem a origem epidêmica e um suposto fim do mundo e da humanidade à punição divina por erros ou pecados cometidos pelo homem, a quem algum deus decide punir.

Em *O Sétimo Selo* (1957), o cavaleiro Antonius Block retorna das Cruzadas e encontra sua terra natal assolada pela peste bubônica. Ao se deparar com a Morte, ele lhe propõe um jogo de xadrez para

ganhar tempo e, assim, tentar compreender o sentido da vida, sua relação com Deus e com os outros. Em seu filme, Ingmar Bergman retrata o cenário apocalíptico do final da Idade Média¹³ destacando dificuldades sociais, o medo da doença ou da morte, e o temor de uma suposta vingança de Deus contra os homens. Por outro lado, sublinha a desconfiança deles sobre Seu silêncio diante do horror absoluto e do clima macabro da época. Assim, o arquétipo da morte rege o filme. Sua imagem arquetípica se traduz em personagem enquanto seu sentido pulsional ameaçador perturba todos os corpos, se materializando nas lesões cutâneas, nas manchas escurecidas e nos mortos. Personagens dizem que “a praga caça a terra”, “causa abscessos” e “morte súbita”.



Figura 1: No alto, artista pinta a Dança da Morte em *O Sétimo Selo*. No centro, procissão de fanáticos. Abaixo, a Dança da Morte na colina.

Com sua foice afiada, a Morte ceifa os campos da vida, desequilibrando o Cosmos simbólico do contexto fílmico. Um comerciante reclama de suas dificuldades financeiras e avisa sobre o perigo do contágio desenfreado: “A praga está atacando em todos os lugares. Pessoas estão morrendo como moscas. Não posso vender nada. É o Dia do Julgamento, e os malditos homens... As pessoas estão loucas. Elas fogem e levam a praga com elas”. Seus interlocutores dimensionam o clima caótico e o temor coletivo informando que “muitos têm se matado ateando fogo a si”. Mais contundente é o relato do artista (Figura 1) que pinta um mural em uma igreja representando a pandemia, os doentes, os mortos e a Dança da Morte¹⁴ – quando ela leva consigo os condenados em seu derradeiro momento. O artista diz:

“Ela dança com eles. (...) Você devia ter visto os abscessos...”

¹³ Conhecida como Grande Peste ou Peste Negra, a pandemia bacteriana que assolou o medievo foi uma das mais devastadoras já registradas, tendo provocado pelo menos 25 milhões de vítimas na Europa em 1351, conforme Machline (MUNDO ESTRANHO, 2018). Já Drauzio Varella (2013) explica que de 1347 a 1351, a peste dizimou metade da população europeia. “Embora haja desacordo, as estimativas são de 75 a 200 milhões de mortes”, diz, completando que a população mundial de 450 milhões de pessoas teria caído para 350 a 370 milhões. Jacques Le Goff e Jean-Claude Schmitt (2006) debatem a questão em *Dicionário Temático do Ocidente Medieval*.

¹⁴ Entre os temas macabros da Baixa Idade Média que se alastraram da música e do teatro à pintura e gravura, aquele que remete à constante presença da morte é dos mais comuns. Nesse âmbito, a Dança da Morte torna-se um motivo artístico-cultural recorrente especialmente nas artes visuais, como em ilustrações ou em painéis em igrejas e cemitérios. Nesse bailado funesto, simboliza-se a chegada inadiável da morte – representada geralmente como um esqueleto mórbido que conduz todas as pessoas para o fim em passos ritmados, sejam homens ou mulheres, adultos ou crianças, ricos ou pobres, crentes ou não. José Carlos Gimenez (2011) explica que a Dança da Morte, ou Dança Macabra, muito comum entre os séculos XIV e XV, ecoa a fragilidade do homem perante a finitude independentemente de sua condição no mundo. Também ressoa o milenar medo da morte, as apreensões decorrentes do adoecimento e a aversão ao cadáver em geral (e aos corpos em decomposição em particular), sublinhando as muitas angústias no contexto pandêmico da Peste Negra e da fome generalizada.

Os membros se enrolaram todos. Eles tentam cortar as agitações. Mordem as próprias mãos. Rasgam e abrem as veias, gritam em agonia. (...) As pessoas pensam que a praga é uma punição de Deus. Multidões vagam pela terra chicoteando uns aos outros para agradecer ao Senhor. É uma visão horrível. Você quer se esconder quando eles passam”.

O personagem refere-se ao fanatismo religioso (Figura 1) que varre vilarejos, subjugando pessoas em um contágio psíquico¹⁵ que piora o contexto caótico ao evocar narrativas escatológicas. Em uma cena marcante, um líder messiânico revela a face extrema da religiosidade ao declarar o homem como origem dos pecados. Ao mesmo tempo, arregimenta fiéis em sua procissão de autoflagelo e martírio:

“Deus está nos punindo. Devemos todos perecer pela Peste Negra. Essa talvez seja sua última hora. A Morte está atrás de você. Sua foice brilha sobre suas cabeças. (...) Vocês sabem, idiotas, que estão para morrer? Estão condenados! Senhor tenha piedade de nós, pecadores. Não vire Sua face. Pelo bem de Seu filho, Jesus Cristo”.

A sensação de hecatombe, decorrente não apenas da mortandade de um grande número de pessoas, mas também da própria experiência medieval de morte coletiva, reforça simbolicamente a finitude opressora e amplia a angústia humana (*“a Morte está atrás de você; sua foice brilha sobre suas cabeças”*), ressaltando também a punição divina (*“Estão condenados! Senhor tenha piedade de nós, pecadores. Não vire Sua face”*).

Outra prática perversa do fanatismo religioso frente ao caos e à mortandade é a condenação e imolação de mulheres. Conforme um guarda, personagem do filme, a jovem presa por ele é associada ao diabo, pois “teve contato carnal com o demônio”. Ele diz: “Agora ela está na fogueira. (...) Dizem ser ela a causa da praga”. O filme, assim como a historiografia, destaca que, no desequilíbrio sociocultural caótico do medieval provocado pela peste, em que tudo morria ou estava a morrer, as mulheres corriam ainda mais risco quando acusadas de bruxaria e pactos demoníacos, tendo finais violentos por mãos masculinas.

Com o inimigo invisível levando a Morte Negra a multidões, a passagem final dos personagens principais não tarda. Seis deles encontram o ocaso em grupo, incluindo o cavaleiro Block. Todos dançam com a Morte no alto de uma colina (Figura 1), como percebe o ator Jof. Sensitivo, Jof já havia tido uma visão bucólica da Virgem Maria caminhando no bosque com o Menino Jesus. Depois teve um relance das trevas, quando testemunhou a Morte jogando xadrez com o amigo cavaleiro. Com isso, o ator decidiu partir com sua família, deixando para trás o perigo iminente. Jof, que só reencontraria o grupo em sua visão da Dança Macabra na colina, havia sentido a presença da Morte junto a Block, escapando dela em salvação – algo que o cavaleiro incrédulo e questionador (*“Por que Ele tem de se esconder em uma*

¹⁵ O termo *contágio psíquico* tem origem nos estudos de psicologia analítica de Carl Gustav Jung. Malena Contrera e Leonardo Torres, que abordam o contágio psíquico no contexto comunicacional, o descrevem como possessões coletivas por elementos arquetípicos e conteúdos imaginários, “[...] os quais emergem do inconsciente coletivo em momentos de forte comoção e afetação geral” (2017, p. 11).

neblina de vagas promessas e milagres invisíveis?”) não consegue. No Caos mítico que move *O Sétimo Selo*, os condenados (por ação bacteriana, pecado ou decisão divina) transitam da escatologia à morte, porém aos puros (saudáveis, predestinados ou conectados ao sagrado) é dada a possibilidade de seguir adiante no trabalho de refundação de um mundo pós-pestes.

Epidemia, um *blockbuster* do cinema catástrofe repleto de ação, aborda a disseminação de um vírus fictício na Califórnia depois que um macaco africano contrabandeado atacou dois homens. Similar ao ebola¹⁶, o surto de motaba sobrecarrega o sistema hospitalar de uma cidade, multiplicando o número de doentes e mortos. Uma quarentena é imposta pelas Forças Armadas. Postos de controle, zonas interditas e toque de recolher não impedem a revolta de pessoas, que acabam fuziladas. O Caos simbólico contamina a narrativa fílmica, se dando a ver na desestruturação sistemática da região atingida. O médico militar Sam Daniels alerta sobre a mortalidade do vírus e age para controlar o surto, enfrentando um general que se contrapõe ao protagonista salientando um “desejo mórbido de encarar o fim do mundo”. O Caos e a morte desencadeiam sentidos escatológicos no processo pandêmico do filme. Em uma sequência que se passa no Zaire, um xamã considera a doença um castigo dos deuses, que acordaram de seu sono¹⁷ quando os homens começaram a cortar as árvores¹⁸. Porém, entre o Caos e o fim do mundo surge a promessa de salvação: a equipe de Daniels desenvolve um soro imunizante que leva à cura, permitindo a regeneração do mundo e da humanidade – representados na população da cidade atingida. Como vimos, na perspectiva dos Estudos do Imaginário não importa a literalidade entre as narrativas míticas e fílmicas, mas sim o simbolismo das imagens e dos sentidos que, presentes no mito, inspiram a obra cinematográfica. Portanto, em *Epidemia* o mitema do recomeço também está atuante, transformando Caos em Cosmos e permitindo assim o reinício de tudo.

Filhos da esperança (2006) também prevê o recomeço da humanidade, e de forma literal. No filme, uma misteriosa doença tornou todas as mulheres inférteis e provocou o aborto em grávidas, impedindo a reprodução humana em um mundo altamente povoado e ambientalmente degradado. A pandemia levou o caos social, político e econômico às grandes metrópoles. Mesmo tendo se tornado um

¹⁶ O *Zaire ebolavirus*, causador da Doença por Vírus Ébola (DVE), apresenta taxa de letalidade acima de 60% em casos diagnosticados. O vírus foi descrito a partir de uma epidemia registrada em 1976, com focos na região do Zaire (atual República Democrática do Congo) e ao sul do Sudão. O ebola tem causado surtos no continente africano até hoje. Ver Landi; Bittencourt; e Moehlecke (2014).

¹⁷ É curiosa a referência do xamã ao sono dos deuses, que acordam quando incomodados ou invocados. Segundo Eliade (1992b), em diversos mitos os seres supremos afastam-se dos homens, tornam-se *dei otiosi*. “Depois de terem criado o Cosmos, a vida e o homem, sentem uma espécie de fadiga, como se o enorme empreendimento da Criação lhes tivesse esgotado os recursos. Retiram-se (...), deixando na Terra um filho ou um demiurgo para acabar ou aperfeiçoar a Criação” (p. 61). Todavia, deuses auto-exilados são invocados pelos homens em tempos de calamidade. “Em casos de aflição extrema, quando tudo foi tentado em vão e, sobretudo, em casos de desastres provenientes do Céu – seca, tempestade, epidemia –, os homens voltam-se para o Ser supremo e imploram-lhe. Esta atitude não é exclusiva das populações primitivas” (p. 63).

¹⁸ Conforme o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente, doenças transmitidas de animais para pessoas estão em ascensão e pioram quando *habitats* selvagens são destruídos pela atividade humana. A degradação do meio ambiente incita e diversifica doenças, pois assim patógenos acabam se espalhando facilmente da natureza para rebanhos e humanos. Ver UNEP (2020).

Estado policial, instável, carente de empregos e de alimentos, o Reino Unido se mantém o destino preferido de refugiados. Porém, todos os imigrantes são declarados ilegais e encarcerados em conflituosos campos de concentração. Em Londres, a adolescente imigrante Kee surge grávida, tendo de ser levada pelo burocrata inglês Theo Faron para a segurança oferecida pelo grupo ativista *Human Project*. Na vertiginosa crise britânica, rebeldes, ataques terroristas e seitas fanáticas se multiplicam. Em uma rua, um líder messiânico anuncia que “a infertilidade é punição divina”. E completa: “Terremotos! Poluição! Doenças e fome! Nossos pecados despertaram a ira de Deus, e Ele nos tirou o presente mais precioso que nos deu”.



Figura 2: Acima, Kee grávida em *Filhos da Esperança*. Ao centro e abaixo, Theo, Kee e seu bebê provocam um momentâneo cessar-fogo.

Entretanto, a capacidade fisiológica de gerar a vida (ou essa graça divina, conforme o personagem acima) está mantida em Kee (Figura 2). Ela é a chave (*key*, em inglês), elo perdido biológico que concede uma segunda chance à humanidade e ao mundo mediante a recriação simbólica de ambos. Assim, a personagem potencializa uma nova cosmogonia. Do ponto de vista do imaginário o motivo é nítido. Kee é impregnada pelo arquétipo da Grande Mãe, paralelo simbólico da Mãe Terra fecunda (ou Géia na mitologia grega¹⁹). Kee é *mater*, pois desempenha tanto a função de mãe quanto veicula o simbolismo da fertilidade – origem da vida, da nova humanidade, de um novo mundo. Em uma cena ocorrida em uma região de natureza bucólica, Kee mostra a Theo que está grávida, exibindo o ventre nu em meio a terneiros paridos por vacas leiteiras em um estábulo. Nesta cena, a celebração da fertilidade materna

se mistura com uma ode à fecundidade da Terra e aos seres que nela habitam, evidenciado o próprio arquétipo da vida que anima a Terra e os seres. Porém, as

ordenhadeiras mecânicas estão secas. Não há leite, o alimento arquetípico por excelência. O vazio lácteo

¹⁹ Géia é símbolo da fecundidade feminina e da função materna, amplamente identificada ao arquétipo da Grande Mãe. Sendo essa Mãe-Terra a própria natureza fértil, suporte da vida, ela “[...] concebe todos os seres, as fontes, os minerais e os vegetais” (BRANDÃO, 1986, p. 185). Na *Teogonia*, Hesíodo (1995) conta que a própria Géia gerou Urano, o Céu, que a cobre desde o primeiro dia. Dessa constante união tem origem a primeira geração divina, composta por Hecatonquiros, Cíclopes, Titãs e Titânidas. Em verdade, a associação simbólica entre a Grande Mãe, a Mãe Terra e o planeta Terra transcende mitologias e cosmovisões. Recentemente, bispos da CNBB citaram a natureza como “mãe terra” em uma carta que critica o governo de Jair Bolsonaro. A expressão retoma o termo usado pelo Papa Francisco em carta endereçada ao presidente da Colômbia, no dia 05/06/2020, por ocasião do Dia Mundial do Meio Ambiente. Ver Ortiz (2020).

remete à infertilidade de todas as outras mulheres e à esterilidade de uma Mãe Terra exaurida, poluída, maculada pela ação tecno-industrial do homem, fazendo despontar a coincidência opositora do arquétipo da morte. Nesta cena e na sequência final, vida e morte entram em dualidade simbólica complementar. Após dar à luz uma menina em um campo de concentração conflagrado, Kee e a bebê fazem cessar o violento combate por alguns minutos, enquanto fogem passando entre homens armados e hipnotizados pelo choro da criança (Figura 2). O conflito armado recomeça em seguida, porém mãe e filha são levadas por Theo à proteção do *Human Project*, onde juntas poderão consolidar as promessas simbólicas de renovação da espécie e de refundação de mundo.

A presença do Caos mítico, os efeitos da escatologia e o mitema do recomeço também se fazem sentir em *A última esperança da Terra* (1971), a segunda versão cinematográfica do livro *Eu Sou a Lenda*, de Richard Matheson. No filme, uma pandemia catastrófica devasta o mundo após uma guerra bacteriológica entre Rússia e China. Nos Estados Unidos, o jornal da TV diz que um bacilo passou a matar pessoas em minutos. O jornalista parece narrar o fim dos dias:

“As fundações da civilização estão começando a ruir sob o terrível assalto do horror há tempos temido: a guerra bacteriológica. Seria o fim da era do homem tecnológico? É a conclusão de todo o nosso passado? Da ciência? Da conquista super-humana do espaço-tempo. Da era da roda? Nós fomos avisados sobre o juízo final. Está aqui agora na forma de bilhões de bacilos microscópicos. Esse é o fim”.

Novamente, o Caos desestrutura um estado cósmico e ordenado de coisas, reacendendo narrativas escatológicas. Em uma Los Angeles arrasada, o cientista Robert Neville precisa enfrentar uma seita supremacista e apocalíptica composta por mutantes infectados enquanto tenta salvar um grupo de jovens sobreviventes. Mesmo imune ao bacilo causador de cegueira na luz, albinismo, feridas, psicose e torpor, Neville tem dificuldades em enfrentar as loucuras do líder fanático Matthias. Segundo o antagonista, a pandemia que aniquilou a humanidade e destruiu o mundo foi reflexo da ação perniciosa dos homens, responsáveis pelo fim da era das máquinas e das armas. Para Matthias, surge agora um novo mundo, livre dos humanos. Ao capturar Neville, ele descreve ao seu grupo o desprezo que sente por humanos e seu mundo já morto:

“Ele tem as marcas? Não. Vocês o vêem como éramos antes do castigo. Antes de recebermos a graça. Vocês vêem caídos aí os restos dos cientistas, banqueiros, homens de negócios, os usuários da roda²⁰. Usaremos as ferramentas da roda como ele faz? Não. Ele faz parte da Família? Não? Então o que ele é? O mal, perverso. Ele é parte da morte. Não tem lugar para ele aqui. Ele fede a óleo e circuitos elétricos. Ele é obsoleto. Você está descartado! Você é o refugio do passado!”.

Matthias quer matar o último homem na Terra para assim destruir o que resta de vivo em um mundo condenado. Com isso, poderá encerrar de vez um período caótico para dar início a uma nova era

²⁰ O personagem se refere às estruturas do sistema capitalista do mundo ocidental.

cósmica, a uma nova ordenação, a um novo mundo para si e para os seus. Matthias consegue aniquilar Neville, mas o cientista passa o soro imunológico que desenvolveu aos jovens sobreviventes, que partem para uma montanha (*mágica*²¹) onde poderão viver o reinício das origens todas – um recomeço purificado longe da seita, longe da doença e do mal. Nesse novo Cosmos surge um novo mundo, um Paraíso Perdido agora reencontrado exatamente como Neville havia prometido: “Algum lugar que ninguém se importe, em um rio que ninguém represou, em uma montanha onde ninguém construiu uma estrada, onde tudo que fizermos será pela primeira vez”. Na ocasião, um jovem respondeu: “Como o princípio do mundo. Começando tudo de novo no Jardim do Éden. Dessa vez sem nenhuma serpente maldita”. O mitema do recomeço inflama o longa, aqui em um traçado paradisíaco e livre da tentação do pecado original.

Eu sou a lenda (2007) atualiza novamente a história narrada em livro por Matheson. Neste filme, o fictício *krippin virus*, mutação do vírus do sarampo cujo nome se assemelha a *creeping*, algo como arrepiante ou assustador em inglês, tem 90% de letalidade. Sua transmissão se dá pelo ar ou por contato com sangue e fluídos contaminados. A pandemia mata 5,4 bilhões de pessoas em três anos, provocando a destruição de famílias, sistemas, instituições, sociedades e governos. O Caos mítico move o colapso global diegético. Apenas 1,2 milhão de pessoas são imunes, enquanto 588 milhões estão infectadas. Esses doentes que não morreram acabaram mutando, tornando-se criaturas mortíferas, sensíveis à luz, desprovidas de pêlos e pigmento. Eles caçam os sobreviventes imunes, como Robert Neville, o último homem vivo em uma Nova York destruída. Na paisagem caótica, cartazes questionam: “Deus ainda nos ama. Nós ainda amamos Deus?”. A dúvida alinha a angústia humana a sentidos escatológicos para inquirir uma salvação divina que não se confirma. Mas Neville não se preocupa com deuses. Caça infectados durante o dia e se protege deles em sua casa-laboratório à noite. Incansável, faz experimentos com os indivíduos capturados em busca de vacina ou cura para a condição vampiresca, mas nada dá resultado. Neville sofre o inferno por ter perdido sua família e grande parte da humanidade para o vírus, e sente-se pior por ser incapaz de deter a doença.

Porém, tudo muda com a chegada de Ana, uma sobrevivente que escuta o chamado de Neville pelo rádio, mas que na verdade busca um refúgio para pessoas sadias localizado no interior do país. Neville duvida que um santuário redentor assim seja possível. Para ele, é como se o fim do mundo se atualizasse a cada noite em um pesadelo de trevas contínuas povoado por vampiros. Ana faz um contraponto espiritual ao protagonista, vislumbrando uma saída luminosa. Em duas cenas, ambos discutem questões sobre fé e ciência, o divino e o humano. Contra todas as evidências científicas e probabilidades, Ana *sabe* que há refúgio, pois ela diz escutar os planos de Deus. Para Ana, a conexão com o sagrado depende da crença e

²¹ Conforme Eliade (2002), em diversas mitologias a imagem simbólica da Montanha Mágica, assim como as imagens do Pilar do Mundo, do Eixo Cósmico ou da Árvore Cósmica são símbolos do “centro do mundo” de uma cultura. Esse centro não é geométrico ou matemático, mas um centro simbólico, um local sagrado por excelência, lócus da criação do mundo daquela civilização. O pico da montanha simboliza o umbigo da Terra, ou seja, o ponto onde começou a criação. Em muitas culturas, a criação do homem, réplica da cosmologia, também aconteceu nesse ponto central.

da escuta. Segundo a personagem, essa escuta mítica permitiu que Deus a levasse até Neville, para que juntos partissem em busca de salvação, à procura de um novo mundo de acolhimento, longe do perigo, da doença e da morte. Depois que a casa de Neville é atacada e destruída por vampiros, os protagonistas pegam a estrada em direção ao refúgio, buscando um novo paraíso na Terra. Seguindo a tradição de Neville, Ana grava uma mensagem de rádio em apoio a outros sobreviventes: “Você não está sozinho. Há esperança. Continue escutando”.

O universal desejo de volta ao Paraíso Perdido, sendo esse o retorno primordial ao momento perfeito, original e puro, também marca *Juízo Final* (2008). Se a escatologia está implícita no título da produção²², a imagem do Caos e o sentido mítico do fim do mundo também animam roteiro, direção, arte, atuações e fotografia. Na trama, o *reaper virus*²³ mata centenas de pessoas em Glasgow, na Escócia, em poucos dias. Para conter a transmissão, o governo britânico fecha o país levantando um muro de 29 quilômetros, interditando estradas e bloqueando acessos marítimos. No dia do fechamento da Escócia há um grande conflito. Uma multidão força a passagem para a Inglaterra. Em um cartaz lê-se: “É o fim do mundo”. A descoberta de um infectado na multidão provoca ofuzilamento de pessoas por soldados ingleses, mas uma mãe consegue colocar sua filha, Katherine, em um helicóptero de resgate. A menina leva consigo o endereço da casa onde nasceu, epicentro de seu próprio Cosmos. Isolada, a Escócia se degrada terrivelmente, porém alguns sobreviventes se mostram imunes ao vírus. Com o país destruído, sem governo e organização, nasce uma sociedade punk-medieval e violenta. Habitando escombros ou castelos, sofrem com doenças e a fome. O canibalismo se torna uma prática. Por ter bloqueado a Escócia, a Inglaterra torna-se pária da comunidade internacional. Como consequência, a instabilidade social e o desemprego recorde geram uma crise sem precedentes.

Trinta anos depois, o Caos mítico que imperou na Escócia por três décadas lança sua sombra sobre a Inglaterra quando um surto do *reaper virus* se espalha por Londres, causando sensíveis desequilíbrios. Somente o sangue de escoceses imunes poderá conter a epidemia inglesa, de modo que o governo seleciona para a missão sua melhor combatente: Katherine, que agora poderá conhecer o local onde nasceu. Após superar três antagonistas em Glasgow, Katherine entrega os anticorpos contra o vírus a autoridades de Londres, mas decide retornar para a casa que perdeu quando criança, na Escócia, onde se torna a nova líder de seu antigo povo. Não surpreende que a potência arquetípica heroica esteja energizando a personagem. Curioso, porém, é o movimento de retorno de Katherine a sua cidade natal após a missão. A protagonista entrega a possibilidade de vacina ou cura para barrar o processo viral caótico na Inglaterra, mas abdica da reorganização cósmica no contexto inglês. Não lhe interessa a

²² *Doomsday* no título original.

²³ *To reap* significa “ceifar”, “segar”, “colher”. O substantivo *reaper* leva a “ceifador” ou “ceifeiro”, enquanto a expressão *the reaper* denomina “a morte”. No filme, há referências a *the reaper virus*, ou seja, ao “vírus ceifador” ou ainda ao “vírus da morte”.

refundação de um mundo ao qual não pertence. Katherine reencontra o Paraíso Perdido em sua terra natal destruída. Essa volta para casa é dinamizada pelo retorno mítico, que lhe permitirá reorganizar seu próprio centro cósmico aos moldes de um Cosmos original, equilibrado desde o nascimento até a infância perdida. Refundar o mundo e reordenar seu lugar neste novo espaço-tempo equivale simbolicamente a reconstruir o lugar perfeito da origem para reencontrá-lo.

Se o Caos mítico irradia sentido simbólico a tantos filmes sobre surtos, epidemias ou pandemias, em *Ensaio sobre a cegueira* (2008) essa imagem do caos ligada à quebra dos contratos sociais também permite observações quanto à desumanização das pessoas. Baseado na obra de José Saramago, o filme de Fernando Meirelles narra uma epidemia de cegueira branca que atinge a população de alguma cidade de algum país não mencionado. Em poucos dias, o sistema organizador que integra indivíduos, Estado e governo se desfaz em uma caótica reação em cadeia diante da doença que afeta a visão, sentido fisiológico dominante na sociedade contemporânea. A situação se agrava quando a cegueira que atinge alguns personagens também desenvolve neles uma crescente miopia para o processo civilizatório. No decorrer da trama, assombrosos acontecimentos em um sanatório abandonado, transformado às pressas em local de quarentena, descrevem a falência humana em uma situação-limite.

Enquanto as circunstâncias se degradam com o acúmulo de cegos, sujeira e conflitos em um prédio vigiado por militares, dois grupos antagonistas se formam. Um agrupamento é pacífico, ordeiro, cooperativo e democrático. O outro, seu oposto. A ala de doentes autoritários assume o controle do local pela postura dominante, opressiva e humilhante, pelo discurso cortante e pela ameaça da força armada. Cegos pelo desejo de poder e controle, eles passam a comandar a distribuição de alimentos entregues pelo Estado instituindo um sistema tirânico pelo qual a ala subjugada deverá pagar pela comida. Quando os bens pessoais destinados às compras acabam, o grupo hegemônico exige que as mulheres se ofereçam em troca dos alimentos. Na primeira noite, uma delas é assassinada durante um estupro. A situação horroriza os oprimidos, especialmente a mulher do médico que atendeu o paciente zero, única pessoa do local capaz de ver. Durante um revide incendiário contra o grupo opressor, os doentes evacuam o edifício descobrindo que não há mais militares trancando o portão de saída. Não há polícia, bombeiros, médicos ou governo. O Estado caiu. Sua estrutura se desintegrou deixando em ruínas uma cidade por onde cegos vagam atrás de alimento.

Livro e filme destacam a ausência de empatia, solidariedade, fraternidade e humanidade em um contexto epidêmico de desequilíbrio total do estado de coisas. Nessa situação caótica, virtualmente todos sucumbem à intensa cegueira branca. Na perspectiva do imaginário, esse branco incapacitante é compreendido como uma das imagens simbólicas decorrentes do arquétipo da luz (DURAND, 2012, p. 146) que podem apresentar valorizações negativas, justamente como as imagens de luz implacável, iluminação arrebatadora, brilho ofuscante ou do branco intenso que cega. No longa, essa cegueira muito

branca e intensa invade os olhos e obscurece a mente de alguns personagens, incapacitando-os à vida comunitária, o que torna o percurso caótico ainda mais desolador. Porém, cumprindo a coincidência dos opostos que marca a dualidade do símbolo imaginário, um personagem anônimo do filme acaba destacando o semantismo positivo advindo da luz cegante, opondo-o justamente ao recorrente tema mítico do fim do mundo por castigo divino. A cena se passa no altar de uma igreja católica e começa com a fala do homem já em andamento:

“[...] que Deus está nos punindo. Não é isso que está acontecendo. Esse não é o modo de Deus. O que está acontecendo conosco me lembra o que aconteceu com São Paulo. Paulo costumava matar cristãos, perseguia-os. Mas o Senhor o converteu. E o cegou. É isso o que está acontecendo conosco?”.

O personagem refere-se à narrativa mítica do apóstolo que, antes de ser convertido, perseguia cristãos a caminho de Damasco e que ficou cego por três dias após ter uma visão de Jesus envolto em uma luz incandescente²⁴.

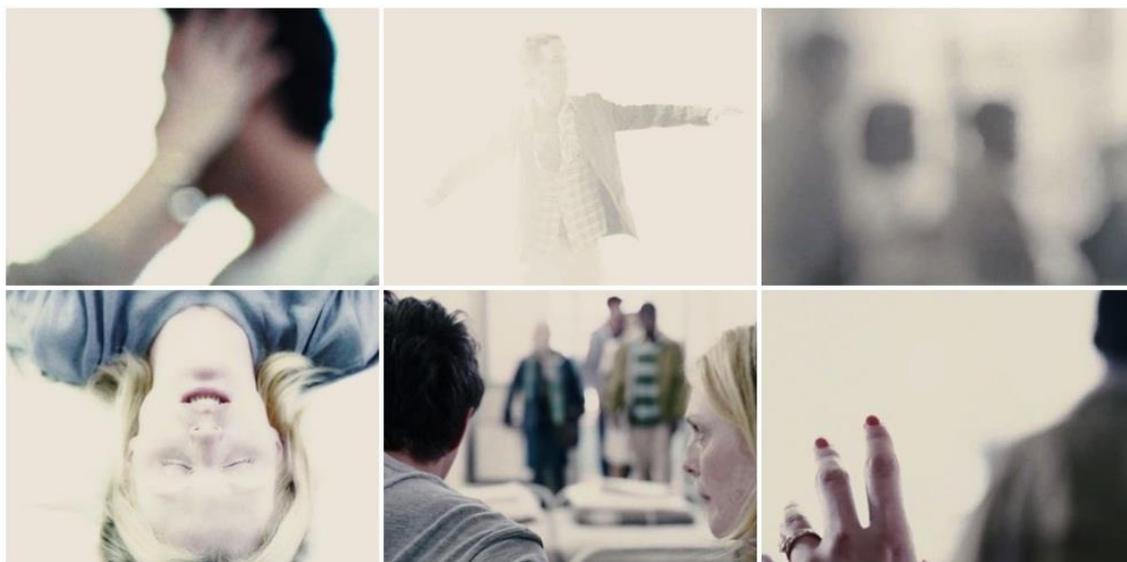


Figura 3: Branco intenso, brilho ofuscante e translucidez em *Ensaio sobre a cegueira*.

O sentido simbólico da luz branca que cega dinamiza tanto o roteiro quanto a fotografia, a montagem e os efeitos visuais do filme, marcados por soluções técnico-artísticas que exprimem visão turva ou perda de visão em planos com tonalidades esbranquiçadas, leitosas, sobreposições translúcidas, fusões e desfoques (Figura 3). Nesse Caos pandêmico simbólico muito alvo e cegante que envolve a narrativa fílmica, as privações (sanitárias, médicas, alimentares, afetivas, sexuais, assistenciais, político-administrativas, econômicas...) estimulam pulsões, interesses pessoais, agrupamentos por conveniências, desrespeito ao coletivo, condutas autocráticas, horrores autoritários e desumanização. Assim, a epidemia caótica imaginada por Saramago e vertida ao cinema por Meirelles também constela com a escatologia

²⁴ Ver Da Silva (2009).

mítica, pois destrói o mundo dos homens de forma avassaladora ao implodir os restos de uma humanidade supostamente civilizada. Já a cegueira branca sublinha que *enxergar* é uma faculdade biológica que permite ao corpo simplesmente perceber o mundo e os outros em função da luz, enquanto *ver* é uma opção cultural que permite ao sujeito a compreensão do mundo e dos outros sob um prisma iluminado.

Ao final da trama, refugiado no apartamento do médico e da mulher que tudo vê, o paciente zero volta a enxergar inesperadamente. A notícia surge como promessa de nova chance para todos os cegos, um recomeço após o fim do ciclo caótico que destruiu o mundo (dos personagens) dias antes. Um novo cosmos poderá agora se organizar. Porém, ao mesmo tempo, a mulher do médico, imune até então, vê esse novo mundo se apagar em uma névoa muito clara. Sua visão falha ofuscada pelo brilho intenso. Ela percebe que está ficando cega de uma cegueira branca.

Contágio (2011) também expõe falhas humanas em uma crise sanitária cujos sintomas remetem ao Caos mítico e ao arquétipo da morte. Steven Soderbergh concebe um *thriller* realista para o febril roteiro de Scott Burns. Eficaz em antecipar uma situação pandêmica no antropoceno marcada por comércio internacional e viagens transcontinentais incessantes, *Contágio* destaca a disseminação exponencial do novo vírus (fictício) Mev-1, para o qual não há anticorpos. No filme, a paciente zero é uma mulher que volta doente de Hong Kong para Minneapolis (EUA). No dia seguinte, ela morre com grave encefalite. Todas as pessoas com as quais teve contato acabam infectadas e mortas, exceto seu marido imune. Com transmissão por fluídos corporais, surtos virais surgem em Tóquio, Chicago e Londres. Em poucos dias, a pandemia atinge as principais metrópoles do mundo, provocando 26 milhões de mortes ao final do contágio.

O filme narra tentativas de controle da pandemia e a busca por vacinas entre profissionais da Organização Mundial da Saúde, de governos e laboratórios. Paralelamente, o longa observa a degradação do sistema de saúde, a superlotação de hospitais, os saques a farmácias e mercados, bem como a disputa de multidões por cestas básicas. A par de todos os movimentos, um jornalista independente tenta evidenciar erros e desmandos de autoridades, mas acaba disseminando *fake news*, divulgando um remédio sem eficácia comprovada e dificultando a comunicação social.

Embasado cientificamente, livre de heroísmos e aventuras mirabolantes, *Contágio* descreve uma ampla desestruturação social provocada por um vírus mais agressivo que o SARS-CoV-2. No entanto, o filme não se aproveita disso para explorar o sensacionalismo. A figura mítica do Caos segue emanando sentidos simbólicos como em outros filmes, porém seus efeitos estético-narrativos sobre o longa apresentam maior impressão de realidade do que *Juízo Final*, *Eu sou a lenda*, *A última esperança da Terra* ou *Epidemia*. Em *Contágio*, isolamentos, fechamentos de portos, aeroportos e do comércio, interdições de rodovias, paralisação do transporte ou a falta de remédios e alimentos não são parte de um espetáculo cinematográfico, mas de uma trágica realidade diegética. E se a montagem imprime ritmo

acelerado de ações e informações na trama, a estética das imagens audiovisuais alinha fotografia, luz e direção de arte para ampliar sentidos. As cenas em laboratórios, escritórios médicos, farmácias e no restaurante (local do primeiro surto) são elaboradas com amarelos infecciosos e febris, delineando não apenas a doença purulenta ligada ao vírus, mas também certo enjoo, desilusão e estafa dos cientistas. Nos locais de quarentena, os gélidos azuis e um acinzentado funesto colorem tristemente a angústia, o abandono e a morte. Em *Contágio*, do Caos também surge um Cosmos. A possibilidade de refundação das sociedades atingidas pelo vírus mortal se dá pela descoberta de uma vacina.

Ao optar por soluções audiovisuais muito diferentes de *Contágio*, o filme *A gripe* (2013) se entrega a clichês de drama, suspense, ação, romance e catástrofe para esboçar uma narrativa contaminada pela escatologia mítica. No filme de Sung-su Kim, um grupo de imigrantes ilegais asiáticos é enviado a Bundang, na Coreia do Sul, dentro de um contêiner. Porém, um homem infectado pelo vírus letal H5N1 contamina todas as pessoas, que morrem presas no local. A doença respiratória, variante da gripe aviária, se espalha causando hemorragia e erupções cutâneas. São dois mil mortos a cada hora, com previsão de centenas de milhares de mortos no total. Ao fim do dia, um estádio de futebol torna-se um gigantesco crematório para pessoas mortas e vivas – doentes irrecuperáveis já descartados e lançados ao fogo.

A cena dantesca é a mais evidente entre as muitas sequências que exploram o caos, a desestruturação, a morte, a loucura e o sentimento de fim. Há confusão e acirramento social em hospitais, nas ruas e em centros de controle. Na saída da cidade, uma multidão tenta furar o bloqueio em direção a Seul, entrando em conflito com soldados das Forças Armadas, que disparam contra as pessoas. Bundang cai em seu próprio fim de mundo, porém o presidente do país anuncia a descoberta de uma vacina, prometendo a reorganização da cidade perdida e impedindo a fuga em massa de infectados. Por mais exageradas que sejam as escolhas fílmicas, elas decorrem da motivação simbólica irradiada por Caos, escatologia e refundação de mundo, sendo esses os sintomas de um imaginário do pandêmico.

Mais inusitado é *The Bay* (2012), que descreve uma desorganização caótica e a reorganização (micro) cósmica de mundo denunciando uma perversa maquinação político-econômica. O longa de Barry Levinson se aproxima do mockumentary, sendo mesmo uma ficção que se apresenta como filme-reportagem sobre uma epidemia parasitária fictícia que se abate sobre a cidade norte-americana de Claridge. Os acontecimentos ocorridos durante o 04 de julho de 2009 são narrados pela repórter Donna Thompson e ilustrados por vídeos do cinegrafista e de moradores. Naquele dia, pessoas começaram a ficar doentes por ação de um parasita mutante oriundo das águas contaminadas de Chesapeake Bay, onde escoam os dejetos de uma indústria de frangos.

O parasita causa erupções cutâneas e deterioração de tecidos. O animal do tipo isópodo come a carne humana de dentro para fora do corpo, até eclodir na pele, levando dezenas de infectados a superlotar o hospital local. O prefeito nega qualquer problema sanitário, as autoridades federais agem com

distanciamento e a polícia se mostra atônita. Os mortos, porém, começam a se acumular nas ruas. Ao final, os parasitas são exterminados com adição de cloro na água, permitindo a recomposição do mundo – simbolizado aqui no pequeno município. Porém, essa refundação do estado de coisas pós-fim caótico se alicerça no terreno da morte e do esquecimento, gerando um novo mundo simbolicamente motivado pelo próprio Hades da mitologia grega. A repórter Donna diz que autoridades locais compraram o silêncio dos moradores da cidade em um acordo judicial com a indústria aviária, fazendo com que a crise sanitária e os mortos fossem esquecidos. Nos mitos gregos, Hades, o cruel e implacável filho de Crono e Réia, é irmão de Zeus e senhor do mundo subterrâneo. Conforme Jean-Pierre Vernant (1990, p. 146), Hades também designa seu próprio território de trevas e de mortos, um "[...] reino das sombras, mundo do esquecimento". Hades seria mesmo um lugar infernal habitado por uma "[...] multidão anônima de defuntos esquecidos" (VERNANT, p. 84). Se o autor conclui que "[...] a morte se define como o domínio do esquecimento" (1990, p. 145), então as fundações da nova Claridge estão cravadas nas terras do mítico Hades.

Considerações finais

O novo coronavírus transformou hábitos e abalou estruturas sanitárias, sociais, políticas e econômicas pelo planeta, evidenciando as dificuldades enfrentadas por cientistas, equipes de saúde e por populações em geral. Nesse contexto, tornam-se mais evidentes as presenças nefastas do tempo opressor, da doença e da morte, além dos processos caóticos e ameaçadores que causam desequilíbrios e conduzem à ideia do fim.

Essas temáticas são elaboradas pela imaginação simbólica humana desde as culturas arcaicas, quando imagens, símbolos e mitos considerados sagrados propunham soluções mágicas para a compreensão do mundo e do humano. Como visto, há um entrelaçamento mítico entre as imagens do Caos desordenado e do Cosmos organizador que permite o surgimento de um mundo habitado pela humanidade. Porém, o tempo cansa, os deuses se afastam, os homens exaurem a Terra, as doenças ressurgem e os mitos escatológicos surgem para descrever o fim do mundo e os últimos dias da humanidade em processos destruidores e mortíferos ligados ao retorno mítico do Caos. No entanto, se o eterno retorno garante repetições e circularidades míticas, então desse Caos reinstalado surge um novo Cosmos, um mundo renovado, purificado, configurando um reinício tão perfeito quanto o começo original. Pois a função do sagrado e do mítico também é essa: permitir a volta simbólica aos bons tempos da origem, ao momento primordial, quando não havia doença, morte ou Caos, pois tudo era Cosmos e equilíbrio.

Essas antigas imagens, simbolismos e mitos constitutivos do imaginário antropológico amenizam ainda hoje nossas angústias, inspiram nossas condutas e irradiam sentidos que motivam produtos culturais

e midiáticos, como filmes. Aqui, tentamos demonstrar a onipresença do arquétipo da morte, do Caos mítico e de mitos escatológicos relativos ao fim do mundo como sintomas de um *imaginário do pandêmico* dinamizador de longas-metragens sobre surtos, epidemias e pandemias. Ao mesmo tempo, buscamos evidenciar que o mitema do recomeço é núcleo semântico redundante entre os filmes, contagiando as narrativas com o sentido da reorganização cósmica que refunda o mundo e a humanidade mediante a descoberta de vacinas, tratamentos e cura.

Referências

BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BAITELLO Jr., Norval. “As quatro devorações. Iconofagia e antropofagia na Comunicação e na Cultura”. *Anais XI Compós*. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_735.pdf.

BARROS, Eduardo Portanova; DE CARLI, Anelise Angeli; FANTINEL, Danilo. “Diferenças imagéticas. Considerações sobre a técnica e o símbolo no contexto comunicacional” em *Rumores* (USP), v. 10, p. 209-226, 2016.

BELTING, Hans. *Por uma antropologia da imagem*. Concinnitas: Revista do Instituto de Artes da UERJ, Rio de Janeiro, v. 6, n. 8, p. 64-78, 01 jul. 2005.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega – Volume 1*. Petrópolis: Vozes, 1986.

CASSIRER, Ernest. *La philosophie des formes symboliques*. Paris: Minuit, 1972.

CONTRERA, Malena; TORRES, Leonardo. “Imaginário e contágio psíquico” em *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 40, p. 11-22, set./dez. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201740.11-22>.

DA SILVA, Celso P. “Consequências da conversão de São Paulo” em *CNBB*, 11 de maio de 2009. Disponível em: <https://www.cnbb.org.br/consequencias-da-conversao-de-sao-paulo/>. Acesso em 26/02/2021.

DURAND, Gilbert. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 2000.

_____. *As estruturas antropológicas do imaginário – introdução à arquetipologia geral*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. *Campos do imaginário*. Lisboa, Instituto Piaget, 1996.

ELIADE, Mircea. *Imagens e símbolos – Ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso*. São Paulo: Martins

Fontes, 2002.

_____. *Mito do Eterno Retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1992 a.

_____. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

_____. *O Sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes, 1992 b.

FANTINEL, Danilo. “Mitocrítica fílmica: uma proposta teórico-metodológica para a pesquisa em cinema” em *XXIII Encontro SOCINE*, 2020, Porto Alegre. XXIII SOCINE - Preservação e Memória Hoje - Anais de textos completos. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2019. v. 1. p. 273-279.

FLUSSER, Vilém. *A filosofia da caixa preta – Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

GIMENEZ, José Carlos. “Danças Macabras: uma crítica social na baixa Idade Média”. *Revista Brasileira de História das Religiões*, Maringá, Ano IV, n. 11, p. 43-52, 01 set. 2011. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RbhrAnpuh/article/view/30398>. Acesso em: 25 nov. 2020.

HESÍODO. *Teogonia – A origem dos deuses*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

JUNG, C.G. *O Eu e o inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1978.

_____. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes, 2002.

LANDI; BITTENCOURT; e MOEHLECKE. “Centro Colaborador OMS”. 2014. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/omsambiental/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?from%5Finfo%5Findex=31&infoid=669&sid=13>. Acesso em 26/02/2021.

LE GOFF, J.; SCHMITT, J.C. *Dicionário temático do Ocidente Medieval*. Bauru: Edusc, 2006.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Le regard éloigné*. Paris: Plon, 1983.

MORIN, Edgar. *O Cinema ou o homem imaginário – Ensaio de antropologia sociológica*. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.

MUNDO ESTRANHO. “O que foi a peste negra e quanta gente ela matou?” em *Superinteressante*, 18 de abril de 2011. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-a-pestes-negra-e-quanta-gente-ela-matou/>. Acesso em 26/02/2021.

ORTIZ, Brenda. “Bispos da CNBB assinam carta contra governo Bolsonaro: 'Desprezo pela educação, cultura e saúde nos estarrece’” em *G1*, 27 de julho de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2020/07/27/bispos-da-cnbb-assinam-carta-contra-governo-bolsonaro-desprezo-pela-educacao-cultura-e-saude-nos-estarrece.ghtml>. Acesso em 26/02/2021.

TORRANO, Jaa. *Teogonia – A origem dos deuses*. Estudo e tradução do texto de Hesíodo. São Paulo: Editora Iluminuras, 1995.

VARELLA, Drauzio. “A peste negra” em *drauziovarela.com*, 22 de outubro de 2013. Disponível em:

<https://drauziovarella.uol.com.br/drauzio/a-pestes-negra-artigo/> . Acesso em 26/02/2021.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e pensamento entre os gregos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. *O imaginário*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

Filmografia

A gripe (Flu), dir. Sung-su Kim, Coreia do Sul, 2013).

A última esperança da Terra (The omega man), dir. Boris Sagal, EUA, 1971).

Contágio (Contagion), dir. Steven Soderberg, Emirados Árabes Unidos e EUA, 2011).

Ensaio sobre a cegueira (Blindness), dir. Fernando Meirelles, Brasil, Canadá, Japão, Reino Unido, Itália, 2008).

Epidemia (Outbreak), dir. Wolfgang Petersen, EUA, 1995).

Eu sou a lenda (I am legend), dir. Francis Lawrence, EUA, 2007).

Filhos da esperança (Children of men), dir. Alfonso Cuarón, EUA, Reino Unido e Japão, 2006).

Juízo Final (Doomsday), dir. Neil Marshall, Reino Unido, EUA, África do Sul, Alemanha, 2008).

O sétimo selo (Det sjunde inseglet), dir. Ingmar Bergman, Suécia, 1957).

The bay (dir. Barry Levinson, EUA, 2012).