

IMAGENS QUE MATAM: O IMAGINÁRIO DO PÂNICO MIDIÁTICO NO NOVO CINEMA ORIENTAL¹

Erick Felinto²

I. Tecnologia Fantasmagórica

Início com uma afirmação estranha: todo fantasma é um aparato comunicacional. Moldado pelo material flexível e etéreo do ectoplasma, o fantasma é uma tecnologia de comunicação eficaz que conecta nossa realidade com o mundo do além. Por volta da primeira metade do século XIX, acreditava-se que o fantasma fazia uso do "magnetismo animal" para poder manifestar-se. Essa energia universal, explorada pelo médico Anton Mesmer em suas curas "milagrosas" na Europa do século XVIII, seria a chave para o mistério da comunicação espiritual. Como nossos aparelhos de som e imagem, a tecnologia do fantasma não poderá funcionar sem que esteja plugada, por assim dizer, em uma "tomada espiritual", em uma fonte de energia metafísica. Desde o século XIX, portanto, a questão do fantasma possuía uma tonalidade fundamentalmente científica e tecnológica. O magnetismo animal explicava o funcionamento da tecnologia fantasmagórica. No fim das contas, não havia nada de exatamente sobrenatural nisso tudo. O fantasma, a comunicação espiritual e o magnetismo eram então objetos de uma "ciência" das coisas invisíveis. Como no caso do "telégrafo espiritual" ou da "máquina viva" de John Murray Spear³, supostamente um aparato capaz de gerar uma infinita reserva de energia espiritual, tratava-se de um problema científico: a comunicação espiritual era uma tecnologia como tantas outras que fascinavam os homens com seus efeitos aparentemente extraordinários.

E esse fascínio aparece em todo seu fulgor justamente no cam-

¹Este artigo é uma versão reduzida e reformulada de um capítulo de meu livro ainda inédito: "A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica".

²Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro

³A máquina de Spear foi construída em 1853, seguindo indicações precisas vinda do mundo do além. Ela buscava reproduzir, em seus princípios, todos os mecanismos de funcionamento do organismo humano, por sua vez também pensado como uma "tecnologia". Como observa Sconce, esse ambiente cultural conduzia à virtual impossibilidade de distinguir entre os discursos da ficção científica e do espiritismo (Cf. Sconce, 2000: 40).

po das tecnologias de comunicação. Rádio, cinema, televisão e agora os novos meios digitais nos seduzem com sua sensação de misteriosa presença. Eles são como caixas pretas, cujo funcionamento ainda é, em muitos aspectos, um enigma para os leigos. São aberturas no tecido da realidade, objetos do nosso cotidiano que, em certos momentos, parecem adquirir vida e vontade próprias. A televisão, talvez o mais familiar dos aparatos tecnológicos, engendrou, porém, um imaginário de mistério, fascínio e estranheza, encenado em antigas séries como *The Twilight Zone* e *The Outer Limits*.

Essa relação de estranheza com aquilo que é mais familiar caracteriza a noção freudiana do Unheimlich, o incômodo gerado, por exemplo, por "dúvidas quanto a saber se um ser aparentemente animado está realmente vivo; ou, de modo inverso, se um objeto sem vida não pode ser na verdade animado" (1976: 284)⁴. Que a televisão seja um exemplo perfeito disso, pode comprovar-se pelo incrível número de testemunhos que afirmam visões de figuras, duplos e fantasmas na tela da tevê, mesmo quando o aparelho encontra-se desligado. E é geralmente nas salas de estar das famílias que ela costuma manifestar tais momentos de estranheza⁵. Basta ver, por exemplo, as várias fotografias e relatos desse tipo de fenômeno enviadas para o site <http://www.ghoststudy.com>. Uma das muitas colaboradoras do site, identificada apenas como "Beverly", assim descreve sua experiência:

tirei essa fotografia quando meu cachorro estava latindo para a televisão. A tevê estava desligada naquele momento. Uma série de coisas estava acontecendo nessa casa: os aparelhos se ligavam e desligavam sozinhos. Então eu decidi tirar uma foto do que quer que estivesse levando meu cão a ladrar, e foi isso que apareceu" [a imagem de um rosto em um sorriso tenebroso]⁶.



○ fantasma televisivo de Beverly

○ que proponho fazer nas próximas páginas é identificar, em certa filmografia de horror recente, essa relação do fantasma com o

⁴O Unheimlich, ou "inquietante estranheza", está ligado à pulsão escópica e ao terror da castração representado pela perda da visão. A estranheza é produzida por aparições perturbadoras, como visões de duplos ou fantasmas. Cf. Freud, "A

Estranheza", em Freud, Sigmund. Obras Psicológicas Completas - Edição Standard (Vol. XVII - 1917-1919).

Neste trecho Freud cita, na verdade, texto de Jentsch.

⁵Para um divertido e fascinante estudo cultural sobre as relações entre televisão e fantasmagoria desde os anos 50, ver o livro de Jeffrey Sconce, *Haunted Media* (2001).

⁶Testemunho apresentado em <http://www.ghoststudy.com/monthly/aug04/smiling.htm>.

Consultado em 10 de dezembro de 2004.

domínio do tecnológico, sua representação como instrumento de comunicação e como "aparato" audiovisual. Desde pelo menos *Polltergeist* (1982), o cinema soube tematizar com inteligência as conexões que o imaginário cultural estabelecera já muito antes entre tecnologia e fantasmagoria. No filme de Tobe Hooper, como bem percebeu Sconce, os poderes de instantaneidade da televisão são imaginados como uma ameaça à estrutura familiar e ao indivíduo que se deixa hipnotizar pelo assustador (mas igualmente sedutor) território fantasmático televisivo (2000: 164-5)⁷.

Contudo, uma série de filmes mais recentes, como *Ringu* (1998), *Pulse* (2001) ou *One Missed Call* (2002) não apenas atualizaram o tropo da fantasmagoria midiaticizada, mas o sobrecarregaram exaustivamente com a repetição dos mesmos clichês, demonstrando um recrudescimento dos temores tecnológicos. Confrontados com outros filmes em que as tecnologias audiovisuais, da tevê à realidade virtual, desempenham papel fundamental - *The Truman Show* (1998), *Matrix* (1999) ou *Pleasantville* (1998) -, essas produções ajudam a compor um panorama cultural onde o terror do apagamento do real é intimamente associado ao pânico gerado pela proliferação de imagens e fantasmagorias.

Em sua grande maioria japoneses ou oriundos de outros países asiáticos⁸, os novos filmes da fantasmagoria tecnológica denunciam a propagação virótica e incessante das tecnologias de mediação nas sociedades urbanas. Televisores, aparelhos de fax, celulares, computadores e a Internet são apresentados como instrumentos de dissolução da sociabilidade. Em sua incansável produção de duplos tecnológicos, de simulacros e imagens, tais tecnologias dissipam as fronteiras entre o mundo dos fantasmas e o mundo humano, gerando assim uma espécie de psicose endêmica: a realidade mental e a realidade física passam a ser uma só. Em certo sentido, essas visões encenam a tese de Friedrich Kittler: "Uma vez que as memórias e os sonhos, os mortos e fantasmas tornam-se tecnicamente reproduzíveis, leitores e escritores já não necessitam dos poderes da alucinação" (1996: 10). A alucinação, que antes residia no texto (na literatura) e era controlável pelo sujeito, agora vem habitar o reino da mídia, de onde transborda inevitavelmente para o real.

Os medos asiáticos têm sido transplantados com extremo sucesso para o mundo ocidental. Hollywood tem-se dedicado a adaptar, um após o outro, esses blockbusters do Oriente. Nem todos tematizam o terror tecnológico, mas a grande maioria lida, inegavelmente, com o deslocamento do sentido daquilo que nos é mais familiar (como as tecnologias comunicacionais). Em outras palavras, esses filmes convertem em realidades fantasmagóricas todo ambiente doméstico, todos os aparatos e objetos com os quais estamos acos-

⁷Em *Polltergeist*, a pequena Carol Ann, filha mais nova da família Freeling, é sequestrada por fantasmas e levada para um limbo espiritual situado no vasto "não-lugar eletrônico" da televisão.

⁸Pode-se citar o coreano *Phone* (2002) e o chinês *The Eye* (2002).

tumados a lidar em nosso cotidiano.

No excelente *Honogurai mizu no soko kara* (Dark Water), também dirigido por Hideo Nakata⁹, mesmo uma inocente mochila de criança pode tornar-se fonte do mais intenso estranhamento. E o foco das tensões sobrenaturais no apartamento onde vivem as personagens Yoshimi e Ikuko não é mais que uma prosaica infiltração no teto (origem do título do filme), que não cessa de crescer até atingir proporções assustadoras. Efeito semelhante acontece em *Ju-On: The Grudge* (2003), de Takashi Shimizu, no qual um evento traumático gera uma maldição que é transmitida em cadeia a todas as pessoas que têm contato com alguém afetado. A versão americana foi lançada já em 2004 e dirigida também por Shimizu. "Ju-On" é uma expressão japonesa que designa precisamente a maldição gerada pelo fantasma de alguém que experimentou uma morte violenta. O trauma permanece ligado aos locais habitados por essa pessoa em vida e se acumula incessantemente à medida que novas pessoas são vitimadas. No filme, alguns dos objetos que permitem a manifestação das fantasmagorias são, previsivelmente, telefones e televisores. Maldições como as de Ringu e Ju-On são, assim, transmitidas e multiplicadas numa cadeia sem fim. É como se estivéssemos diante de uma doença que se alastra exponencialmente. Essa é também a nítida sensação produzida por *Kairo* (Pulse, 2001), de Kiyoshi Kurosawa, onde os aparatos comunicacionais possibilitam a proliferação de uma epidemia de fantasmas no mundo material.

II. *O Chamado*: Tecnologias Comunicacionais e Reprodução Viral

Nenhuma dessas outras produções alcançou, porém, o êxito de *O Chamado*. Um dos aspectos mais curiosos do fenômeno cultural gerado pela série é o fato de que ela parece realizar, em seus múltiplos desdobramentos midiáticos, o princípio "virótico" que está na base da trama. *O Chamado* trata de uma misteriosa fita de vídeo que provoca a morte de todos aqueles que a assistem. Para sobreviver, a pessoa necessita produzir um duplo da fita, uma cópia, que deve, então, ser passada adiante, de forma a propagar a maldição. No Japão, a odisséia começou como uma trilogia de novelas de sucesso, transformou-se depois em uma série de televisão, conquistou em seguida as telas asiáticas em versões cinematográficas e, finalmente, foi copiada pela indústria hollywoodiana, também com considerável sucesso. É como se as várias cópias, remakes e versões em diferentes mídias (livros, histórias em quadrinhos, produções televisivas e cinematográficas) duplicassem empiricamente o princípio teórico central da história, o desdobramento e prolifera-

⁹Hideo Nakata foi diretor de Ringu I e II, adaptados da série de novelas de horror homônimas de Suzuki Kôji, de estrondoso sucesso no Japão. Ringu O, também pertencente à sequência, foi dirigido por Norio Tsuruta. Hollywood já realizou sua versão "americanizada" de Dark Water, curiosamente dirigida por não outro que nosso Walter Salles. Também já se perpetrou o remake norte-americano de *O Chamado II* (The Ring II), dirigido pelo próprio Nakata.

ção incessantes de uma mesma "mensagem"¹⁰.

Por sua vez, a própria narrativa do filme copia certos elementos de antigas tradições populares japonesas, combinando-os (e, portanto, "atualizando-os") com traços essenciais das sociedades modernas, ocidentais e tecnologizadas. A figura do vingativo fantasma feminino, tradicional desde pelo menos o período Meiji, é encarnada pela Sadako da produção japonesa (Samara, na versão americana). Na antiga lenda de Okiku, transplantada para o teatro Kabuki na peça Bancho Sarayashiki, uma jovem servente é assediada insistentemente por seu patrão samurai. Em diversas versões da história, irritado com a resistência da jovem, o samurai termina por atirá-la em um poço; seu fantasma retorna, então, todas as noites até levar o patrão à loucura. Em *O Chamado*, Sadako/Samara morre após ter sido atirada em um poço e seu fantasma faz uso de modernos telefones e televisores para levar adiante uma vingança impiedosa, que se espalha como um vírus incontrolável.

Esse princípio "virótico" de repetição e proliferação parece ser, efetivamente, uma característica estrutural da produção cultural contemporânea. Omar Calabrese discute, em seu estudo sobre a estética pós-moderna, o gosto pela repetição e pelo excesso que se manifesta extensivamente em diversos filmes ou livros recentes (1988: esp. pgs. 41-81). O princípio da repetição é promovido e patrocinado pelos meios de comunicação de massa, que produzem incessantemente duplicações da realidade. Nesse contexto, a definição de mass media elaborada por Niklas Luhmann é bastante oportuna. Para Luhmann, meios de massa são "todas aquelas instituições da sociedade que fazem uso de tecnologias de reprodução para disseminar a comunicação" (2000: 2, grifos meus). Na argumentação do teórico, fica claro, em última instância, que é impossível determinar como verdadeira ou falsa cada uma das representações veiculadas pelo conjunto dos aparatos comunicacionais. Nesse sentido, a mídia constitui um sistema através do qual nossas sociedades constroem a ilusão de sua própria realidade. Em diferentes medidas, afirma Luhmann, tudo o que sabemos a respeito do mundo à nossa volta chega-nos através dos meios de comunicação de massa.

Em *O Chamado*, realidade "midiática" e realidade "imediate" são, de fato, tornadas indistinguíveis por meio de um processo de fantasmização do real. Não é à toa que a história toda tem início com um boato ou "lenda urbana" sobre a existência de uma fita de vídeo assassina. E menos coincidência ainda é o fato de que uma das personagens centrais do filme seja uma repórter - já que os meios de comunicação logo serão responsáveis pela disseminação massiva da lenda. Nas linhas abaixo, oferecerei uma breve descrição do

¹⁰Além da versão televisiva e dos filmes japoneses e americanos, quase que simultaneamente ao lançamento de Ringu, surgiu um remake coreano, *The Ring Virus*, que é virtualmente uma cópia, cena por cena (com algumas exceções) do original.

primeiro filme em seu remake norte-americano, no qual o tema do terror tecnológico é mais ricamente desenvolvido. Contudo, ao entremear descrição e análise, evocarei comparativamente também alguns elementos dos filmes de Nakata (Ringu e Ringu 2) e Tsuruta (Ringu O: Birthday). Para evitar qualquer possibilidade de confusão em meio a esse festival de versões e reelaborações, utilizarei os títulos originais, *The Ring* e *Ringu*, ao referir-me, respectivamente, às produções americana e japonesa.

Mestres na arte do remake, os americanos demoraram algum tempo para capitalizar sobre o sucesso do filme japonês. *The Ring* foi lançado em 2002, cinco anos após o original de Nakata. Gore Verbinski, um bem sucedido realizador de spots publicitários e videoclipes (criador dos famosos sapos da Budweiser), foi encarregado de dirigir a adaptação, mais apropriada às peculiaridades culturais norte-americanas. Nas duas versões, a história se inicia com uma conversa entre duas adolescentes (Katie e Becca em *The Ring*) a respeito dos malefícios das tecnologias de comunicação. Segundo Katie, televisões e aparelhos celulares produzem um enxame de "ondas magnéticas" na atmosfera que destroem progressivamente nossas células cerebrais. Becca responde que conhece uma história mais interessante e começa então a narrar o mito da fantasmagórica fita de videoteipe. Segundo a lenda, todas as pessoas que assistirem a essa fita morrerão em um período de sete dias. Com uma expressão de medo, Katie confessa haver visto a fita há exatamente sete dias. A televisão da sala se liga sozinha, coisas estranhas acontecem na casa e, momentos mais tarde, Becca encontra Katie morta dentro de um armário. Seu rosto está inteiramente deformado em um esgar de pavor.

Na cena seguinte, somos apresentados a Aidan, primo da adolescente morta pelo poder da fita. Aidan é um menino inteligente, sensível, mas extremamente tímido e silencioso. Porém, como afirma sua professora na escola, Aidan encontra outras formas de expressar seus sentimentos e preocupações. De fato, é através de uma série de desenhos perturbadores que Aidan parece estar tentando se comunicar com a mãe, Rachel Keller, repórter de um grande jornal local. Muitos dos desenhos representam uma menina morta e enterrada no que parece ser um poço. De início, a mãe pensa tratar-se de um modo de manifestar a dor pela perda da prima querida. Mais tarde, entenderemos que os desenhos representavam Samara, com quem Aidan se comunicava psiquicamente desde antes mesmo da morte da prima. Sugere-se, assim, que o menino seja dotado de sensibilidade paranormal (na versão japonesa, tanto a criança como seu pai são sensitivos, indicando que a habilidade é geneticamente transmitida). Significativamente, a performance do

ator mirim Adam Dorfman lembra bastante outra figura mediúnicamente infantil do cinema massivo recente, o sombrio garoto Cole Sear (Haley Joel Osment), de *The Sixth Sense* (O Sexto Sentido, 1999).

Durante o funeral de Katie, a irmã de Rachel pede sua ajuda para desvendar as causas da misteriosa morte da filha. Rachel se envolve então no intrincado mistério que cerca o aparecimento da lendária fita de vídeo. Em um processo verdadeiramente detetivesco, pela leitura e interpretação de sinais fragmentados e indícios esparsos, a jornalista vai lentamente reconstruindo a história de Samara. Ao descobrir que todos outros jovens que assistiram à fita com Katie tiveram mortes semelhantes no mesmo dia e horário, Rachel dirige-se à pousada onde eles haviam passado um fim de semana. É lá que ela finalmente encontra o vídeo, repousando inocentemente numa prateleira da hospedaria. O conteúdo da fita, uma seqüência de imagens desconexas, estranhas e abstratas, perturba-a profundamente. É só bem mais tarde na história que se entenderá como essas imagens fantasmagóricas constituem uma espécie de mensagem codificada de Samara, exigindo de quem a assiste participar de um complexo jogo de interpretação.

A versão americana do pequeno vídeo (que dura cerca de 1 minuto e meio contra os 45 segundos do *Ringu* original) é mais rica e instigante visualmente. Nos dois vídeos, temos uma sucessão de imagens que lembra certas experiências filmicas do Surrealismo, como *le Retour à la Raison* (1923), de Man Ray, *Meshes of the Afternoon* (1943), de Maya Deren, ou mesmo *Un Chien Andalou* (1929), de Buñuel¹¹. Esse sabor surrealista das imagens do videotape aponta para um dos fenômenos mais interessantes da história do cinema de horror, ainda que pouco explorado pela crítica. É fato que os surrealistas apreciavam o "exotismo de gêneros filmicos desprezados", como a pornografia e o horror (Hoberman & Rosenbaum, 1983: 33); gêneros que com freqüência apresentavam uma narrativa desorientadora e evocativa da estrutura do sonho. O cinema de horror, por sua vez, soube apropriar-se conscientemente das convenções estéticas do Surrealismo, produzindo obras primas como *Valerie e sua Semana de Maravilhas* (Valerie a tyden divu, 1970), do checo Jaromil Jires, e *Os Olhos sem Rosto* (Les Yeux sans Visage, 1959), do francês Georges Franju, fortemente influenciado pela poesia visual de Jean Cocteau¹². Mas mesmo quando "inconsciente" dessas conexões, o gênero freqüentemente evocou o clima de sonho e as elaborações freudianas típicas da poética surrealista. Como afirma David Skal,

Os filmes de horror serviram como uma espécie de surrealismo popular, reorganizando o corpo humano e seus processos, esfumando as fronteiras entre o Homo Sapiens e as outras espécies,

¹¹O tema da relação entre o vídeo de Samara e certos acentos surrealistas é explicitamente abordado em uma entrevista concedida por Hideo Nakata sobre a versão japonesa do filme: "Você menciona o termo surrealista, o que é interessante porque, ao filmar a cena do vídeo amaldiçoado, nós não quisemos dar ao espectador nenhum ponto de referência, de modo a não haver indício algum sobre o local onde a cena acontece, onde foi filmada ou de onde a luz e a sombra se originam. Nesse sentido, nós quisemos integrar na imagem a noção de que nós realmente não entendemos de que ponto de vista estamos assistindo a essa cena, ou de que ponto de vista vêm luz e sombra. Nós realmente quisemos dar a essa cena uma atmosfera onírica na qual não somos capazes de dizer o que é o quê". Entrevista realizada pelo site Horschamp, disponível em http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/nakata.html. Consultado em 05 de janeiro de 2005.

¹²Em outro gênero massivo aparentado, o suspense, temos o clássico exemplo de Hitchcock que, em *Quando fala o Coração* (*Spellbound*, 1945), contrata Dali para criar os cenários da célebre cena do sonho do personagem John Ballantine.

respondendo de modo desconfortável aos novos e quase incompreensíveis desenvolvimentos da ciência, bem como aos desafios inquietantes que eles colocavam para as estruturas familiares da sociedade, da religião, da psicologia e da percepção (1993: 114).

Nas duas versões de *O Chamado*, a concepção visual e muito da imagerie utilizada colaboram para a criação de uma atmosfera onírica, na qual os limites entre fantasia e realidade se embaçam. Nesse sentido, existe uma relação profunda entre as imagens da fita assassina e a organização narrativa e visual dos filmes como um todo. Essa ambiência de sonho é intensificada em *The Ring* pela escolha dos cenários (a sempre chuvosa Seattle onde vive Rachel, a gótica cabana onde ela assiste ao vídeo, a decrepita fazenda do pai de Samara), pela espectral trilha sonora de Hans Zimmer e pelo uso ostensivo de um matiz esverdeado na fotografia. A problematização dos limites entre delírio e realidade, entre imagem e objeto, também evoca o tema da dificuldade de distinguir entre o real e seu "duplo" midiático. As imagens "saem" do videoteipe para manifestar-se no cotidiano dos personagens. Em seu percurso investigativo, Rachel paulatinamente vê surgirem diante de si os objetos e seres apresentados no teipe (uma escada, água manchada de sangue, uma cadeira, uma centopéia, etc).

A fita de vídeo consiste numa mensagem visual cifrada produzida por Samara. De forma abstrata e simbólica, os elementos mais importantes de sua tragédia estão ali representados. Nesse sentido, o vídeo reencena o tema da expressão infantil. Se Aidan se comunica pelas imagens contidas em seus desenhos, o fantasma da pequena Samara o faz através das imagens apresentadas na fita. O infante (*Infans*) é aquele que, etimologicamente, é incapaz de falar, mudo, desprovido do dom da palavra¹³. A criança, como o fantasma, compreende e se expressa prioritariamente por meio da imagem. Quando Rachel pergunta a Aidan se Samara fala com ele, sua resposta não poderia ser outra: "ela me mostra coisas" (*she shows me things*). Samara aponta, mostra, indica, comunica-se 'deiticamente'. De fato, o que permite a Aidan comunicar-se com o fantasma é sua sensibilidade especial para as imagens mentais. O menino é, em muitos sentidos, uma imagem invertida ou especular de Samara: uma criança dotada de poderes psíquicos, silenciosa, introspectiva, triste, mas, diferentemente de seu "duplo", dócil e bondosa.

Nas imagens produzidas por Aidan e Samara percebe-se, contudo, uma ruptura radical em relação ao que culturalmente convencionou-se esperar das expressões infantis. Em lugar das tradicionais casinhas ensolaradas, vemos cenas grotescas de extrema violência: corpos enterrados, dedos decepados, aterradores poços sem fundo. São imagens que ferem o olhar, que perturbam ao mesmo tem-

¹³Cf. Torrinha, Francisco. Dicionário Latino-Português. Porto: edições Marânus, 1945, p. 419 (*verbebe infans*).

po em que seduzem por sua estranheza e força. A lenda urbana sobre o videoteipe contém uma ameaça à curiosidade escópica: não se deve assisti-lo, sob pena de pagar com a vida. O desejo de espiar é irresistível e acarreta punição impiedosa. Rachel decide arriscar-se. Após assistir à fita, o telefone toca e a voz sombria de Samara avisa: "sete dias".

A referência a essa outra tecnologia comunicacional indica, como apontado anteriormente, que as fantasmagorias não se associaram unicamente aos aparatos de imagem, ainda que o poder do fantasma resida de modo mais determinante na visualidade. O soar do telefone também remete ao interessante duplo sentido contido no título norte-americano: *The Ring* pode ser tanto o ruído do telefone tocando como a imagem de "anel" que surge quando se olha para cima a partir do fundo de um poço escuro - a visão de Samara. Ao abordar o imaginário cultural elaborado em torno do telefone, Steven Connor destaca tanto sua capacidade de "fantasmizar" a comunicação quanto sua percepção, em certas representações populares, como aparelho capaz de transmitir doenças (lembro-me bem de minha mãe me ensinando a não encostar demais a boca no fone de modo a não "pegar nenhum micróbio"):

É a capacidade de transmitir os impulsos elétricos à longa distância e sem degradação significativa por ruído que responde pela ilusão da presença corporal, a sensação de que a voz que chegou do outro lado da linha foi menos transportada que 'esticada'. Foi (e ainda é) isso que explica nossa surpreendente tranquilidade diante da perturbação efetuada em nosso sentido das relações entre proximidade e distância e em nossa sensação de que o telefone, apesar de sua dependência dos poderes novos, limpos e secos da eletricidade, permaneceu um meio 'úmido' e 'sujo' (daí suas associações ainda válidas entre sexualidade e doença) (Connor, 2004).

Nesse sentido, o telefone aparece como complemento importante da "mensagem" de Samara. Essa mensagem se espalha como uma doença infecciosa, tanto na duplicação incessante da fita de vídeo como por meio da voz e da maldição que se propagam fantasmagoricamente pela linha telefônica. Em uma outra cena do filme, Rachel sonha que seu aparelho de telefone sangra (do mesmo modo que as pessoas afetadas pelo poder têm freqüentes sangramentos nasais).

Intrigada pela série de fenômenos estranhos que cercam a fita, Rachel pede ajuda a seu ex-marido Noah, especialista em tecnologias de vídeo. Ele conclui, espantado, que o teipe não possui uma trilha de controle (control track), o que é exatamente como "ter nascido sem impressão digital". A metáfora é apropriada, pois permite imaginar a fita como um ser vivo, cuja origem, contudo, é indeterminável. Com esse obscurecimento da origem obscurece-se também a noção de original. Não sabemos como foi criada a fita

e desconhecemos ainda se Rachel tem em suas mãos o original ou apenas uma cópia de alguma outra cópia. No contexto da cultura contemporânea, essa perda de referência parece adquirir sentido mais radical. Baudrillard dirá que "a forma mais avançada, mais moderna desse desdobramento, e que o descreve o cinema, a fotografia e os mass media, é aquela na qual o original jamais teve lugar, pois as coisas são concebidas desde o início em função de sua reprodução ilimitada" (1981: 149).

De fato, poder-se-ia perguntar também qual é a origem das inúmeras imagens que nos chegam cotidianamente através dos meios de comunicação de massa. Em uma proliferação de caráter epidêmico, essas imagens contaminariam nossa realidade, convertendo-a em fantasmagoria. Os limites entre a tela e o mundo se desfazem, como no espelho de Alice, permitindo a passagem das imagens ao plano do real. É assim que, em outra cena do filme, Rachel "retira" da tela do televisor uma mosca que aparecia como imagem gravada na fita de Samara. É como se, mais uma vez inevitavelmente convocando Baudrillard, a tela se dissolvesse no real, como se deixasse de existir mediação diante da "presença viral, endêmica, pânica" dos meios (1981: 54).

Essas várias menções ao pensador francês não significam necessariamente concordância ou mesmo o estabelecimento de uma hipótese segundo a qual Baudrillard teria se tornado referência básica da cultura massiva ou do cinema hollywoodiano - ainda que *Matrix* talvez tenha levado a noção de apropriação cultural a um novo patamar¹⁴. Por um lado, Baudrillard parece um pensador apropriado para discutir o tema, já que toda a sua obra, especialmente *Simulacros e Simulações*, é atravessada pelas metáforas de fantasmas e pelas imagens fantasmagóricas (é certo que o termo "fantasma" e seus derivados aparecem muitas vezes no texto). Por outro lado, seria possível arriscar, com Sconce, que a metafísica da presença desencadeada pelos meios eletrônicos é tão poderosa que teria colonizado tanto a ficção como a teoria (2000: 204). Em outras palavras, o imaginário tecnológico da fantasmagoria midiática seria tão pregnante que acabou por condicionar muitas de suas próprias ficções, assim como diversas de suas teorizações apocalípticas ou utópicas.

Em *The Ring*, o tribunal baudrillardiano de julgamento dos mass media é instituído com base na acusação mais rigorosa. Sua maior culpa é oferecer-nos imagens que proliferam sem origem, referente ou limites e que "fantasmagorizam" o real. Como diz o pai de Samara para Rachel, os repórteres "tomam a tragédia de uma pessoa e forçam o mundo a vivenciá-la; espalham-na como uma doença". Mas Rachel não tem escolha. Ela seria apenas a peça de uma engrenagem que funciona por inércia. Busca salvação na tentativa de encontrar um sentido na mensagem de Samara, na interpretação

¹⁴Lembro, naturalmente, a citação explícita de *Simulacros e Simulações* e a frase de Morpheus ao apresentar a Neo a devastada realidade do mundo pós-apocalipse: "bem vindo ao deserto do real" - "le désert du réel": expressão diretamente retirada de Baudrillard (1981: 10).

dos sinais, na racionalização das absurdas imagens. Aos poucos a repórter vai assim desvelando a história da criança, cuja própria origem é também misteriosa. Anna Morgan, sua mãe, tinha problemas de fertilidade e havia sofrido uma série de abortos espontâneos. Após uma viagem ao exterior (provavelmente o Japão), Anna e seu marido retornam com uma menina - adotada, supõe-se. Mas Samara logo demonstra não ser uma criança normal. Ela contamina todos em seu redor com as terríveis imagens produzidas em sua mente. Imagens que acabaram por levar Anna à loucura.

Rachel descobre que o poder de Samara era precisamente o de gravar imagens mentais, de impressioná-las em qualquer espécie de mídia, do videoteipe à mente humana. De fato, a fita não foi a única forma de expressão utilizada por Samara. Nos arquivos do sanatório onde ela ficara internada, Noah encontra chapas de raios X com estranhas figuras estampadas - um cavalo de balanço, uma árvore, uma boneca com seringas hipodérmicas espetadas em seu corpo. No cabeçalho da pasta, lê-se "Termografia Projetada (Projected Thermography); paciente: Samara Morgan". Uma termografia é uma imagem produzida em algum meio através de calor. Anna dizia que as imagens que via constantemente haviam sido "queimadas dentro dela" (burned inside her). Uma "termografia projetada" seria como as "escotografias" produzidas por Madge Donohoe - imagens criadas unicamente através das habilidades psíquicas do médium por meio da sensibilização mental de chapas fotográficas. O tema das imagens psiquicamente registradas é abordado pelo diretor da versão japonesa do filme, que o relaciona a outra peculiaridade da história, os borrões que aparecem nos rostos das pessoas fotografadas após assistirem ao vídeo:

O senhor Takahashi, que escreveu o roteiro comigo, sugeriu fortemente que tivéssemos a idéia das fotos, que de fato é baseada numa pessoa real chamada Mifune Chizuko, uma paranormal. Como paranormal, essa mulher, Mifune, conseguia projetar palavras escritas em papel - esse é o tipo de coisas que paranormais podem normalmente fazer. Existe uma outra história real relacionada a isso. Havia esse professor da universidade de Tóquio que foi expulso por causa da pesquisa que vinha conduzindo no campo da parapsicologia. Mifune Chizuko era precisamente o objeto de seu estudo. E obviamente, um professor da Universidade de Tóquio que estivesse interessado nesse tipo de pesquisa não era levado a sério. Essa espécie de shinrei shashin, que é a aparição de fantasmas e espíritos em fotos, parece mesmo ter acontecido no Japão. Frequentemente vemos pessoas afirmando que possuem essas fotos. É algo muito popular, mas creio que é apenas parcialmente verdade, que também hajam histórias falsas e inventadas. Porém, já se realizou bastante pesquisa nesse campo. Tudo isso se relaciona às fotografias e à distorção de imagem que usamos no filme, pois o roteirista pesquisou sobre isso antes de elaborar o script, de modo a incorporar a idéia no filme¹⁵.

Temos aqui, portanto, uma noção diretamente decalcada da imagie característica da fotografia espírita. Os rostos fora de foco

¹⁵Entrevista realizada pelo site Horschamp, disponível em http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/nakata.html. Consultado em 05 de janeiro de 2005. Na versão japonesa, é de fato um professor estudioso de parapsicologia que "adota" Samara após a morte da mãe. Foram precisamente suas experiências com a mãe da menina, também uma poderosa paranormal, que acarretaram sua expulsão da universidade.

indicam que as pessoas fotografadas estão condenadas: já são fantasmas e devem, assim, ser visualmente retratadas como tais.

As pistas contidas nas imagens produzidas por Samara finalmente levam Rachel à ilha Moesko, lar de Anna Morgan. Agora, a premência de solucionar o mistério tornara-se muito maior, já que Aidan também havia acidentalmente assistido à fita e seria em breve mais uma vítima das imagens. No rancho dos Morgan, Rachel e Noah descobrem que o pai de Samara a mantinha presa e isolada no celeiro, tendo por única "companhia" precisamente um aparelho de televisão. No rancho, Rachel encontra a pista derradeira que a faz retornar para a hospedaria onde antes havia assistido à fita (perfazendo assim um círculo, ou "anel", completo). Bem debaixo de um dos chalés da pousada se oculta o poço no qual Anna Morgan atirara a filha ainda viva. No fundo do poço, Rachel descobre o corpo putrefato da menina, e acredita assim haver posto um fim à maldição. Quando, porém, retorna a casa e conta o que fez ao filho Aidan, este a olha com uma expressão de espanto. "Você não devia ter ajudado ela", diz o garoto, "você não entende, ela nunca dorme".

Rachel percebe que cometeu um grave engano, mas agora é tarde. Ela corre para o estúdio de Noah de modo a alertá-lo do perigo. Enquanto ele estuda despreocupadamente uma seqüência de fotografias, seu televisor se liga sozinho. Vemos surgir na tela a imagem do poço. Noah tenta desligar o aparelho, mas é inútil. Na televisão, o fantasma de Samara ergue-se do poço e começa a caminhar em direção a Noah (ou melhor, em direção à tela do aparelho). A cena que se segue é, provavelmente, uma das mais impactantes da história do cinema de horror. O fantasma sai da tela como imagem. Sua aparência, mesmo fora do televisor, é a de uma imagem televisada ou gravada em videoteipe, com o tremor e granulação característicos das imagens de um vídeo amador em preto e branco. Em *The Ring*, o fantasma é, de todo o direito, uma imagem, uma aparição midiaticizada. Vemos um extreme close-up do assustador olho de Samara e podemos presumir a morte de Noah. É o olhar do fantasma que mata.



O fantasma de Samara sai da televisão

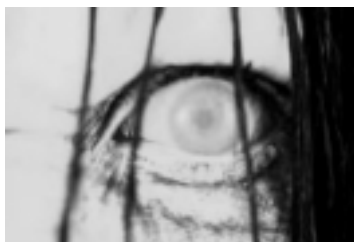
Após o terrível incidente, Rachel tenta entender por que razão sobreviveu ao prazo de sete dias. Algo de especial ela havia feito, já que, diferentemente de Noah, se salvara. Rachel vê, então, a cópia da fita que preparara para ele e compreende tudo. A única maneira de escapar é copiando o teipe e mostrando-o a outra pessoa, de modo a propagar a mensagem e a maldição de Samara. Afinal, o que Samara realmente desejava era expressar-se, contar sua história, fazê-la conhecida. Na última cena do filme, Rachel conduz Aidan na confecção de outra cópia. O menino pergunta: "o que vai acontecer à pessoa a quem mostrarmos isso?".

O Chamado constitui provavelmente a mais completa exploração cinematográfica do tema da fantasmagoria - pelo menos naquilo que poderíamos qualificar como sua abordagem contemporânea. Ele toca em praticamente todos os assuntos investigados neste livro: o fantasma como duplo, o perigo do olhar, a comunicação por meio das imagens, o imaginário tecnológico das assombrações, a fantasmização do real. Mais que isso, em *O Chamado* o fantasma é uma tecnologia comunicacional, um mecanismo para a propagação infundável de uma mensagem. Seu objetivo é expressar-se, e seu olhar fantasmagórico constitui o aparato veiculador da mensagem final: a visão mata, a imagem é uma ameaça a ser temida. Não é coincidência que uma das principais cenas do vídeo de Samara mostre as imagens da menina e sua mãe refletidas no espelho da casa. Como nota Noah ao analisar a fita, o espelho deveria revelar a origem do vídeo, ou seja, a câmera que misteriosamente teria capturado todas essas imagens. Contudo, o espelho colabora para o efeito de fantasmagoria e ilusão, ao não apresentar aquilo que deveria estar visível: o dispositivo responsável pelo registro da cena. Essa imagem sem origem é perigosa como um espelho com "funções alucinatórias" - ela marca a impossibilidade assustadora de distinguir entre mundo e representação.

Na versão japonesa do filme, o tropo da ameaça do olhar é ricamente explorado por meio do estilo visual. A câmera de Nakata aprecia os níveis baixos e os ângulos em plongée¹⁶. Essa câmera imita o pudor do olhar japonês, que em sinal de respeito dirige-se frequentemente aos pés do interlocutor. Mais que isso, porém, esse pudor de encarar evidencia os perigos do olhar insensato, especialmente o perigo de visualizar a imagem do fantasma, do qual se vê muitas vezes apenas as partes inferiores do corpo. Assim se passa, por exemplo, numa cena omitida da versão americana, na qual Sadako aparece a Ryuji (o equivalente japonês de Noah) numa praça movimentada, em pleno dia. No momento da aparição, todos os ruídos em volta cessam e o tempo parece congelar-se, isolando Ryuji e Sadako, mostrada apenas das pernas para baixo.

¹⁶Plongée: ângulo de filmagem em que a câmera captura a cena numa posição de elevação vertical, de cima para baixo.

Esse gosto pelos ângulos baixos é acompanhado pela exploração da profundidade de campo, em diversas seqüências, nos três filmes da trilogia japonesa, que apresentam longos corredores de prédios de aparência sombria. Numa das cenas mais memoráveis de *Ringu 2*, a câmera se move lenta e fluidicamente num travelling¹⁷ através do corredor de um hospital. Seu movimento acompanha o deslocamento de diversos doentes que atravessam o campo de visão, mas com uma lentidão tal que lhes confere o aspecto de fantasmas. Os vários corredores intermináveis e os planos inclinados também evocam visualmente o olhar de quem se debruça sobre o poço onde Sadako fora atirada. Nesse sentido, seríamos todos fantasmas aprisionados pelo olhar que se dirige ao sem fundo do poço/tela de Sadako. Como explicou Nakata em uma entrevista, "a relação entre o poço e o monitor de tevê (em *Ringu 2*) é que o próprio monitor é o tubo ou conexão para o inferno"¹⁸. No fundo do poço, encontra-se a terrível origem das imagens que nos assombra.



O olhar assassino de Samara

É interessante notar também como o poço estabelece uma relação de continuidade entre *Ringu 2* e o filme seguinte, *Ringu O: Birthday* (na verdade, uma prequel, a explicação daquilo que teria acontecido antes dos outros dois filmes). Se o primeiro termina com Yoishi e Asakawa¹⁹ escapando do poço e do fantasma, o segundo termina com Sadako sendo ali aprisionada. Em *Ringu O*, finalmente, desvendam-se quase todos os mistérios da odisséia de Sadako. O mais interessante desdobramento da história é descobrir que, na verdade, existiram duas Sadakos. "No começo havia apenas uma, mas depois elas se dividiram", explica o professor Heihachiro, o cientista que criou a menina após a morte dos pais. Essa inexplicável autoclonagem de Sadako produz um duplo maligno (tema bastante tradicional, aliás, do gênero horror), oposto, em todos aspectos, à primeira criança. Esse novo elemento narrativo é intrigante, pois conecta Sadako diretamente ao tema da multiplicação das imagens. Como as mensagens que propaga, a própria Sadako é uma

¹⁷Travelling: movimento em que a câmera se desloca executando percursos lineares para a frente, para trás ou para os lados.

¹⁸Ver notas 53 e 57. Na entrevista também se menciona, previsivelmente, a relação da simbologia do poço com o inconsciente.

¹⁹Correspondentes, na versão americana, a Aidan e Beth, a assistente de Noah.

cópia, um duplo que se torna fantasma, retornando para atormentar os vivos - e cuja origem não chega, no fim das contas, a ser inteiramente esclarecida. Nessas diversas instâncias de duplicação, clonagem e proliferação, a história de Sadako alegoriza a trajetória de uma realidade que teria se duplicado até converter-se em mera fantasmagoria. E caberá a outro filme do novo terror japonês desenhar o cenário tecnológico dessa propagação viral dos fantasmas.

III. Pulse: a Transformação da Realidade em Fantasmagoria

Em *Kairo* (Pulse, 2001), de Kiyoshi Kurosawa, os fantasmas penetram o mundo dos vivos através das várias tecnologias comunicacionais: computadores conectados à Internet, televisores, telefones celulares. Todos esses aparatos tecnológicos se constituem em fontes de temor e destruição. Porém, são as novas tecnologias digitais que ocupam posição central. Ruídos de computadores estabelecendo conexões discadas atravessam todo o filme e assinalam momentos de tensão e "ataques" de fantasmas. Nas telas desses computadores, surgem constantemente imagens espectrais que executam movimentos repetitivos, como em um videoteipe exibido em loop contínuo. Num dos programas usados por um personagem para acessar a Internet, lê-se a mensagem: "Você gostaria de conhecer um fantasma?" (would you like to meet a ghost?). De forma rápida e exponencial, os fantasmas parecem transbordar para o mundo dos vivos por meio desses aparatos, ao passo que os habitantes de Tóquio desaparecem até que a cidade se transforme em um deserto. Em aparelhos de telefone, os personagens que ainda resistem a essa desintegração dos viventes escutam as vozes dos amigos desaparecidos clamarem por ajuda.

Não obstante o interessante trabalho de imagem e algumas metáforas eficientes, o filme fracassa por excesso de explicação. Kurosawa explicita, de modo algo infantil, o significado de cada um de seus símbolos, como a fita adesiva vermelha utilizada para vedar as portas das casas e impedir o acesso ao chamado "quarto proibido". O tema central da solidão e do isolamento em uma sociedade abarrotada de tecnologias comunicacionais é detalhadamente discutido por meio de conversas banais entre alguns dos personagens: "nós vivemos inteiramente separados, as pessoas não se conectam realmente"; "também é possível que continuemos inteiramente sozinhos após a morte" - e outras frases do tipo. Por volta da metade do filme, um dos personagens apresenta uma hipótese, simultaneamente interessante e risível, para a invasão das hordas fantasmagóricas. Ele parte da pergunta sobre o local para onde se dirigem os espíritos das pessoas mortas. Ora, argumenta, deve existir um "es-

paço", uma morada para acolher as almas de todos os seres desencarnados. Esse espaço, logicamente, deve ser limitado (um raciocínio que compara as características do mundo espiritual às do mundo físico). Se tivermos em conta o gigantesco número de pessoas mortas desde o começo dos tempos, caberia perguntar se tal espaço já não terá alcançado sua capacidade máxima. É essa, precisamente, a explicação sugerida: não tendo mais para onde ir, só restaria aos espíritos dos mortos atravessar o portal para nosso mundo. E eles o fazem através de nossos aparatos comunicacionais, não importa quão simples sejam.

Para isso, os "novos moradores" deste mundo precisam dar cabo dos antigos. Matá-los seria ilógico, pois, como raciocina um outro personagem, "isso só produziria mais fantasmas". Em lugar disso, "tornam as pessoas imortais, aprisionando-as em sua própria solidão". A cinematografia de horror asiática tem explorado exaustivamente esse tema, o que pode ser constatado em filmes como *Ringu* (1998), *Freeze me* (2000) ou *Audition* (1999)²⁰. Atormentada pelo fantasma da solidão e consolada artificialmente pelo consumo de aparatos tecnológicos, a sociedade japonesa representa nesses filmes seus temores mais profundos: o pavor da superpopulação, dos espaços limitados, do contato humano direto (paradoxalmente combinado ao medo do isolamento). Privadas de sua essência humana pela ação de uma sociedade tecnologicada e massificante, as pessoas são substituídas por fantasmas. Cada personagem que é vítima de um espectro converte-se em uma mancha, uma imagem borrada em uma parede. Essas manchas lembram as imagens dos próprios fantasmas nas telas de computador e no mundo "real". Em movimentos ora lentos, ora velocíssimos, os fantasmas se deslocam produzindo um rastro borrado, como numa fotografia tremida.

Em *Pulse*, o olhar também parece exercer um efeito fatal. Sugere-se que encarar prolongadamente os monitores de televisão ou computador pode produzir resultados nefastos. É a mirada dos fantasmas (com seus olhos inteiramente negros e sem expressão) que desencadeia nas pessoas um processo de apatia progressiva, ao cabo do qual advém a desapareição completa. Um processo que metaforicamente reproduz a situação do espectador sentado inerte em frente a seu aparelho de tevê, como um couch potato inteiramente seduzido pelas banalizantes imagens midiáticas. Em dado momento, uma professora de ciências da computação apresenta a um estudante um programa de simulação criado na universidade. Pequenos pontos brancos se agitam na tela sobre um fundo negro. Quando dois pontos se aproximam demais se aniquilam mutuamente e quando se afastam demais são novamente atraídos a uma zona de proximidade. "É uma pequena simulação do nosso mundo",

²⁰Numa das cenas iniciais de *Audition*, dois personagens, produtores de televisão, assistem a um vídeo gravado em um concerto de rock. "Eles parecem todos iguais: solitários. Pessoas felizes não vão a um concerto desses", diz o primeiro, referindo-se aos jovens que dançam alucinadamente. "O Japão todo é solitário", responde o segundo. "Você é?", pergunta o primeiro. "Você também, certo?", interroga o outro.

explica ela. E logo em seguida adverte: "É melhor não encarar a tela por muito tempo."²¹

Kurosawa lança mão ostensivamente do recurso do extracampo²². As margens do quadro são exploradas com grande criatividade, como na cena da biblioteca, na qual um espaço sufocante e geometricamente desenhado pelas estantes torna-se cenário para a aparição de um fantasma. Na economia narrativa do filme, esse recurso, combinado com os cenários opressivos, escuros e apertados, expressa a necessidade da abertura de novos espaços nos quais os personagens poderiam "respirar". Os temas do aprisionamento e da asfixia espacial são desenvolvidos por meio de tais estratégias. A fotografia de Junichiro Hayashi apresenta cores esmaecidas, fracas, quase mortas. Essa coloração sem vida parece acompanhar a perda da vitalidade dos personagens, que se suicidam ou desaparecem "aprisionados em sua solidão". No final do filme, Tóquio reduz-se a uma cidade fantasma, da qual escapa uma das personagens para tomar um navio que se encaminha a algum lugar da América Latina (talvez por que consigamos nos "comunicar" melhor por aqui?). Num plano geral plongée²³, vemos a imagem do navio converter-se no que parece ser uma imagem televisiva que em seguida desaparece num pontinho de luz. Assim termina o filme - provavelmente meia hora depois do que seria recomendável.

Os fantasmas de *Pulse* são entidades "tecnológicas". Sua voz é o ruído emitido por computadores que se conectam à Internet. Na verdade, eles são as próprias tecnologias de mediação, que fantasmizam o real ao prescindir do contato humano direto. A mensagem que comunicam é a incomunicação gerada pelo excesso de aparatos comunicacionais. Nesse sentido, *Pulse* poderia ser traduzido com os argumentos de outro pensamento de matriz apocalíptica, os de Lucien Sfez: "a comunicação se torna a única Voz capaz de unificar um universo que perdeu no trajeto qualquer outro referente. Comuniquemo-nos. Comuniquemo-nos justamente por meio dos instrumentos que enfraqueceram a comunicação. Eis o paradoxo no qual fomos lançados" (1988: 18).

Os principais temas do novo cinema de horror asiático são também os grandes temas de certo pensamento comunicacional contemporâneo: solidão, incomunicação, proliferação de simulacros, cultura das imagens, tecnofobia... É talvez tal convergência com um diagnóstico cultural tão pregnante que explique a força e o sucesso dessa cinematografia²⁴. A crítica às mídias de comunicação massiva ganha representação ficcional nos filmes aqui discutidos. Eles encarnam os pavores tecnológicos contemporâneos e nos oferecem uma versão ficcionalmente "domesticada" dos mesmos. Neles se pode delinear uma série de premissas comuns: nunca encarar o

²¹Em cena posterior, vemos novamente a tela da simulação, agora em um primeiríssimo plano. A professora observa que alguns dos pontos são "quase como fantasmas".

²²Tudo o que se situa fora do espaço fílmico propriamente dito, mas pode ser imaginado numa prolongação do enquadramento.

²³Plano geral: enquadramento em que a câmera apresenta, à distância, todos os elementos da cena.

²⁴Sucesso abordado pela revista *Veja* em matéria publicada em janeiro de 2005. Ver Boscov, Isabela. "Em vez de Monstros, Espectros e Mau agouro: por que o Terror Japonês é a Mania da vez em Hollywood". *Veja*, São Paulo, nº 1887, janeiro de 2005.

fantasma, nunca se deixar seduzir pela imagem, nunca abdicar da relação humana direta em favor da fantasmagoria midiática. Mas talvez não seja mais questão de escolher. Talvez a mensagem final de todas essas fantasias seja algo muito mais radical e definitivo: não seremos já, nós mesmos, os fantasmas?

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et Simulation**. Paris: Galilée, 1981.

_____. **Tela Total: Mito-Ironias do Virtual e da Imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1988.

CONNOR, Steven. **"Voice, Technology and the Victorian Ear"**. Disponível em <http://www.bbk.ac.uk/eh/eng/staff/phones.htm>. Consultado em 13 de outubro de 2003.

_____. **"Edison's Teeth: Touching Hearing"**. Disponível em <http://www.bbk.ac.uk/eh/skc/edsteeth>. Consultado em 03 de janeiro de 2004.

FREUD, Sigmund. **Obras Psicológicas Completas** - Edição Standard (Vol. XVII - 1917-1919). Rio de Janeiro: Imago, 1976.

HOBERMAN, J. & ROSENBAUM, J. **Midnight Movies**. New York: Da Capo Press, 1983.

KITTLER, Friedrich A. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

LUHMANN, Niklas. **The Reality of the Mass Media**. Stanford: Stanford University Press, 2000.

SCHMIDT, Leigh Eric. **Hearing Things: Religion, Illusion, and the American Enlightenment**. Cambridge: Harvard University Press, 2000.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Durham: Duke University Press, 2000.

SFEZ, Lucien. **Critique de la Communication**. Paris: Seuil, 1988.

SKAL, David J. **The Monster Show: a Cultural History of Horror**. New York: W.W. Norton & Company, 1993.