

Vírus e intertextualidade: a apropriação do biológico e do virtual no vídeo maligno do filme de terror *Ringu*

Filipe FALCÃO¹

Resumo

Assim como a internet, o vírus de computador tornou-se um dos elementos mais conhecidos em países desenvolvidos da contemporaneidade. Como resultado, mesmo quem não seja expert em informática sabe dos perigos de ter uma máquina invadida por pragas virtuais. O cinema, que já trabalhou com vírus biológico, logo percebeu o filão da ameaça online e passou a incluí-la em suas tramas. Algumas associações são diretas enquanto outras trabalham com símbolos e elementos comuns não apenas ao mal virtual, mas também ao biológico. Destes exemplos, destaque para a produção de terror japonesa *Ringu*, que traz uma misteriosa fita de vídeo que mata todos que a assistem em sete dias. O filme parece se apropriar metaforicamente de importantes elementos simbólicos dos dois tipos de vírus o que justifica a investigação do tema.

Palavras-chave: Vírus biológico. Vírus virtual. *Ringu*. Semelhança.

Abstract

As the internet has become part of the daily activity of many people, the computer virus has also become one of the most popular topics in developed countries. As a result, even those who are not expert in computer knows the dangers of having a computer hijacked by malwares. The cinema, which has worked with biological virus as theme of some movies, soon realized the online threat and started to include it in their plots. Some associations are straight while others work with symbols to computers and biological viruses. These examples can be noticed at the Japanese horror film *Ringu*, which brings a mysterious videotape that kills all who watch it after seven days. The film seems to take ownership of important metaphorically symbolic of both types of viruses which justifies researches of these elements.

Keywords: Biological virus. Virtual virus. *Ringu*. Similarity.

¹ Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB) e em Jornalismo Televisivo Internacional pela Nottingham Trent University, na Inglaterra. Professor da Faculdade Metropolitana do Grande Recife e nas Faculdades Integradas Barros Melo - AESO. E-mail: filifalcao@gmail.com

Introdução

A popularização do chamado computador pessoal, *personal computer* em inglês, ou simplesmente PC, a partir da década de 1980 e a naturalidade com que a internet passou a fazer parte do cotidiano dos países industrializados nos anos 90 colaborou para que os chamados vírus de computadores surgissem em larga escala. Desde então, expressões como a própria palavra vírus, além de antivírus, hacker, entre outras, tornaram-se corriqueiras para quem usa PCs seja por motivos profissionais ou simplesmente em casa checando e-mails. De forma resumida, Peter Norton definiu no livro *Introdução à informática* (1995, p. 76) o vírus de computador como “um programa parasita embutido em outro programa legítimo ou armazenado em uma área especial de discos”. No entanto, é importante destacar que apesar da popularização do tema nas décadas de 1980 e 1990, o problema é estudado há muito mais tempo.

Os cientistas da computação discutiram primeiro a possibilidade de um software duplicar a si mesmo e se espalhar para outros computadores já na década de 1950. Mas o vírus de software só foi criado em 1983, quando um aluno da Universidade da Califórnia, Fred Cohen, escreveu uma tese de doutorado sobre o assunto (NORTON, 1995, p. 76).

De forma didática, Maria Cristina Gennari traz no *Minidicionário Saraiva de Informática* (2003, p. 380) a explicação de que o vírus “é um programa cuja maior característica é a de acoplar outros programas”. Isto significa que o vírus cria cópia de si mesmo para fazer parte do programa que foi contaminado. Desta forma, o vírus executa ações que geralmente são prejudiciais ao computador. Estas ameaças virtuais podem destruir arquivos, programas e até o sistema operacional, inviabilizando o funcionamento da máquina. Um computador infectado também pode ter dados roubados.

Os vírus podem atacar um computador de duas formas principais. A primeira acontece através de discos e pendrives infectados que passam de máquina em máquina e assim transmitem programas maliciosos. A segunda forma de contaminação acontece através de arquivos enviados geralmente por e-mails e que estão contaminados por vírus. Muitas dessas pragas utilizam técnicas de engenharia social para seduzir quem os recebe, oferecendo “recompensas”, como dinheiro, produtos grátis ou ler a última fofoca do artista favorito em troca de clicar um botão ou acessar um determinado link.

Estas ameaças virtuais não foram batizadas de vírus por acaso. A página sobre antivírus do UOL traz no seu primeiro parágrafo um resumo comparando vírus de computador com os que atacam células humanas, animais e vegetais.

[Os vírus] são programas desenvolvidos para alterar nociva e clandestinamente softwares instalados em um computador. Eles têm comportamento semelhante ao do vírus biológico: multiplicam-se, precisam de um hospedeiro, esperam o momento certo para o ataque e tentam esconder-se para não serem exterminados (UOL).²

As semelhanças não terminam por aí. Assim como os vírus de PCs podem ter diferentes comportamentos dentro de uma máquina, os biológicos também podem desencadear diversas reações. “Podem ocorrer a eliminação viral, a permanência do vírus no organismo nas infecções latentes ou, ainda, a persistência, com replicação viral contínua, mesmo na presença da resposta imune” (FISCHER e SCROFERNEKER, 2007, p. 210). Assim, a forma de contaminação também é semelhante no quesito de que o vírus de computador parte de um agente externo para atacar uma nova máquina. Os vírus biológicos partem de uma contaminação externa, seja através do contato físico de uma pessoa sadia com alguém contaminado ou, em alguns casos sem a necessidade de contato físico, através da contágio através da respiração do ar por exemplo.

Outra semelhança com relação aos dois tipos de vírus, o virtual e o biológico, acontece também na sua variação. Não existe, por exemplo, um único vírus de computador ou um único tipo de vírus que ataca células. O vírus conhecido como Boot, por exemplo, infecta o processo de inicialização do sistema operacional. Desta forma, ele é ativado quando o computador é ligado. Já o vírus Zumbi ocorre quando o PC é infectado e pode ser controlado por terceiros. Os vírus Trojans, ou cavalo de Troia, podem vir escondidos com arquivos baixados na própria internet. Uma vez no computador, os Trojans executam atividades ocultas no sistema. Os vírus conhecidos como Time Bomb, ou bomba relógio, são programados para se ativarem em determinados momentos definidos pelo seu criador. Uma vez infectando um determinado sistema, o vírus somente se tornará ativo e causará algum tipo de dano no dia ou momento previamente definido. Alguns vírus se tornaram famosos, como o Sexta-Feira 13, Michelangelo, Eros e o 1º de Abril. O Michelangelo, por exemplo, é um vírus projetado para infectar MS-DOS e programado para ser executado no dia 6 de

² Disponível em: < <http://antivirus.uol.com.br/o-que-sao-virus-de-computador.html#rmlcl>>. Acesso em: 12 jul. 2013.

março de cada ano, data de nascimento do artista renascentista. Foi descoberto em 1991.

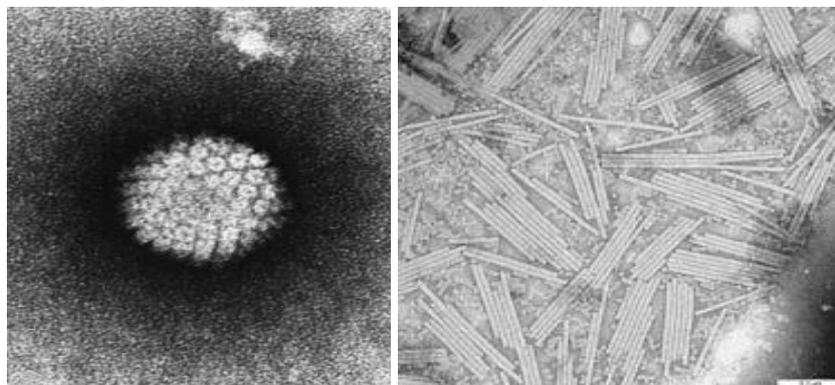
Os vírus biológicos também não são iguais entre si dentro das suas morfologias. Os icosaédricos não-envelopados, vistos na figura 01, estão entre os mais comuns e são capazes de infectar organismos de todos os grupos de seres vivos. Já os virais helicoidais não-envelopadas, vistos na figura 02, são mais comuns entre os que infectam plantas. Os vírus helicoidais envelopados são responsáveis por doenças humanas conhecidas incluindo algumas que podem levar a óbito caso não sejam tratadas, como sarampo, gripe, raiva, ebola, entre outras.

Fig.01: Vírus helicoidais envelopados.



Fonte: reprodução de internet

Fig.02: Vírus icosaédricos não-envelopados e vírus helicoidais não-envelopados.

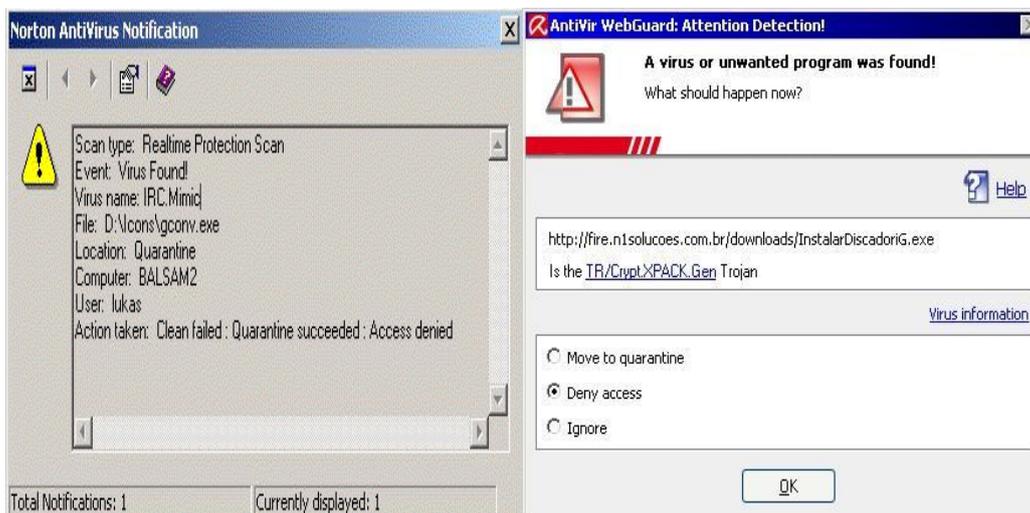


Fonte: reprodução de internet

Apesar de serem invisíveis ao olho humano, é possível, através de microscópios, ver imagens ampliadas dos vírus biológicos. O mesmo processo não acontece com os vírus que atacam computadores. Por se tratar de uma ameaça virtual, não é possível encontrar reproduções reais destas pragas já que as mesmas não existem fisicamente. O que pode ser interpretado como a forma visual de reconhecer a existência do vírus

responde na verdade como o sinal de ameaça emitido pelo computador através do programa de antivírus instalado no PC conforme os exemplos abaixo na figura 03.

Fig.03: Notificação de programas antivírus.



Fonte: reprodução de internet

Mesmo não se tratando de imagens reais do vírus de computador, uma vez que as mesmas não existem, tais “alertas” procuram traduzir através de textos, sons e imagens o perigo da possibilidade do vírus infectar o computador. Estes códigos de alarme são utilizados de forma a chamar atenção no perigo viral do computador. Por exemplo, ao encontrar alguma ameaça de contágio no computador, caso possua sistema de áudio, será emitido um alerta sonoro. Em seguida, a própria janela do antivírus se abrirá. Esta poderá estar com uma exclamação em destaque e com parte do aviso de perigo em vermelho, cor associada a perigo ou amarela, comumente associada a ideia de cuidado e atenção.

Midiaticamente, a imagem do vírus de computador pode ser trabalhada de forma a também tentar traduzir esta ideia de ameaça, perigo e problema. Mesmo não existindo uma forma oficial de representar o vírus, sites especializados de informática, revistas, publicações e até pessoas comuns usam de criatividade e de símbolos que fazem o usuário conseguir entender o sinal de perigo associado com a ideia de ameaça virtual. Destes, as imagens mais comuns são de monstros ou monstrosinhos invadindo uma máquina ou elementos simbólicos representativos de perigo como uma caveira com dois ossos cruzados em uma alusão a bandeira utilizada em navios piratas, que de acordo

com lendas e histórias, invadiam outras embarcações para roubar seus tesouros. Uma rápida busca no Google, na opção de imagens, com a palavra vírus de computador já é suficiente para encontrar alguns destes exemplos ilustrados na figura 04.

Fig.04: Resultado da busca feita no Google por imagens representativas de vírus de computador.



Fonte: reprodução de internet

Releitura cinematográfica do vírus

Na contemporaneidade, tornou-se impossível não associar a ideia de vírus com práticas culturais de uma sociedade cada vez mais conectada. A própria noção de vírus de computador acaba ganhando uma nova formatação além de simplesmente destruir arquivos e fazer com que empresas gastem fortunas em sofisticados programas antivirais. O pesquisador Vito Campanelli, no seu livro, *Web Aesthetics* (2010 p. 36), chama atenção para estas transformações ao criar um paralelo com vírus e spams dentro do que ele considera ser algo que já faz parte da cultura contemporânea. Para ele, tanto spams como vírus “fazem parte de elementos do dia a dia digital e do imaginário coletivo³” (CAMPANELLI, 2010, p. 36). Como exemplo, Campanelli inclusive chama atenção para o provocativo site *spamshirt.com*, onde é possível comprar camisas com símbolos que fazem alusão ao spam escolhido pelo cliente. Por se tratar de um tema

³ (...) they are elements of the daily digital that enter the collective imaginary. (Tradução feita pelo autor)

relativamente novo, Campanelli faz um convite para o desenvolvimento de estudos focados em abordagens empíricas o que torna ainda mais amplo as possibilidades aqui debatidas e investigadas.

Não demorou muito para que o cinema se apropriasse da ideia de vírus como elemento causador de ameaça e medo. Primeiro, a sétima arte trabalhou com a temática dos vírus que atacam células humanas. Neste aspecto, o cinema de terror e de ficção científica foi o principal privilegiado projetando inimigos invisíveis aos olhos humanos. Produções contemporâneas como *Vírus*, de 1999; *Extermínio*, de 2002; *Resident Evil*, de 2002, *Infeção*, de 2004, *REC*, de 2007; *Eu Sou a Lenda*, de 2008, *Guerra Mundial Z*, de 2013, entre outros, trazem a ideia de vírus como agente causador dos problemas enfrentado pelos personagens. Por se tratar na sua maioria de filmes de terror, torna-se plausível imaginar que existe uma apropriação do tema e ao mesmo tempo uma adaptação para que a ideia do perigo possa vir a representar, em alguns casos, uma ameaça para a humanidade. Nos filmes *Extermínio* ou *Resident Evil*, por exemplo, os mortos se levantam de suas sepulturas e atacam os vivos. Uma vez mordidas, as pessoas saudáveis tornam-se infectados e estão condenados a virar zumbis. A origem deste vírus cinematográfico pode ser desconhecida ou produzida em laboratório. O prólogo do filme *Resident Evil 4: Recomeço*, de 2010, traz a seguinte narração da personagem Alice, interpretada pela atriz Milla Jovovich.

Meu nome é Alice. Eu trabalhei para a corporação Umbrella, a maior e mais poderosa entidade comercial do mundo. Eu era chefe de segurança de uma instalação secreta de alta tecnologia chamada Colméia, um laboratório gigante e subterrâneo que desenvolvia armamentos virais. Houve um acidente. Um vírus escapou. Um monte de gente morreu. O problema foi que eles não ficaram mortos. (...) Surtos virais se alastraram como um incêndio primeiro nos Estados Unidos, então no mundo. O T-Virus não apenas traz os mortos de volta à vida. Ele os transforma de maneiras terríveis (RESIDENT EVIL 4, 2010).⁴

Com a popularização da internet, o cinema passa então a se apropriar dos vírus propagados pela web como temática fílmica, embora, de acordo com Tadeu Carmona, autor do livro *Universo h4ck3r* (2006, p. 88), “nos filmes, invadir computadores é

⁴ *My name is Alice. I worked for the Umbrella Corporation, the largest and most powerful commercial entity in the world. I was head of security at a secret high-tech facility called the Hive, a giant underground laboratory developing experimental, viral weaponry. There was an incident. A virus escaped. A lot of people died. The trouble was, they didn't stay dead. (...) Viral outbreaks spread like wildfire, first across the United States, then the world. The T-Virus didn't just bring the dead back to life. It mutated them in terrifying ways.* (Tradução feita pelo autor).

sempre muito fácil, para não dizer, corriqueiro”. De acordo com ele, é comum ver na sétima arte uma realidade na qual basta ter um computador, uma linha telefônica e um lugar que se queira bisbilhotar para conseguir invadir desde computadores de pessoas comuns até o sistema de segurança da Casa Branca. “Felizmente no mundo real as coisas não são tão fáceis assim” (CARMONA. 2006, p. 88). Tal exagero pode ser interpretado como a própria fórmula encontrada pelo cinema para potencializar um elemento natural para dentro de uma proporção fílmica. Assim, se os vírus do cinema de terror conseguem transformar pessoas em zumbis, por que os vírus de computador precisam ser reflexos reais da realidade?

Nesta temática, alguns filmes de terror podem ser citados, embora a maioria das tramas seja de aventura ou ficção científica, geralmente mostrando um personagem lutando para evitar que o vírus se espalhe por outros computadores. Como exemplo, é possível citar *Cidades das Sombras*, de 1998; a série *Matrix*, de 1999, *Piratas Do Vale Do Silício*, de 1999; *Ameaça Virtual*, de 2008; *A Origem*, de 2010; entre outro. Aqui, mesmo sem tais filmes serem classificados como terror, é possível pontuar a ideia do vírus de PCs como entidade maligna uma vez que a sua existência tem como foco ameaçar pessoas. Assim, é interessante observar a apropriação e adaptação feita pelo cinema tanto da temática do vírus biológico como de computador.

Apropriação esta que transforma a ameaça viral, seja biológica como também o virtual, dentro de uma lógica de perigo e vilania cinematográfica comuns aos filmes de terror⁵. De modo geral, por exemplo, as películas de terror procuram trabalhar com situações que representem ameaças iminentes de vida e de dor aos personagens envolvidos. As películas não devem apenas narrar uma história, mas provocar, em quem as assiste, uma série de sentimentos que podem incluir angústia, pavor, agonia, nojo, repulsa, estranhamento, entre várias outras reações. O monstro, ou vilão, assim como a sua forma de existir e agir, faz parte desta narrativa. O publicitário norte-americano Bruce Hershenson, autor do livro *60 Great Horror Movies Posters*, afirma que “filmes de terror devem conter um desejo de assustar os telespectadores e deve possuir

⁵ Existem autores que apontam filmes de terror e de horror como sinônimos, sem que existam diferenças fílmicas entre eles. Outros autores discordam. Tal questão não será discutida neste trabalho, que vai manter a palavra terror para definir os filmes do gênero.

elementos fantásticos que nunca acontecem na realidade”⁶ (HERSHENSON, 2003, p.03). Assim, a lógica de uma ameaça viral se enquadra no contexto de vilania.

O que parece fundamental para debater este fenômeno de apropriação também pode ser percebido através das ideias de Douglas Kellner, referentes a como o cinema de terror costuma utilizar, seja de forma direta ou indireta, a contemporaneidade para criar suas histórias. Autor de livros como *A Cultura da Mídia* (1995), Kellner apresenta o debate de que as questões culturais acabam por expressar os acontecimentos e os anseios das sociedades e o cinema de terror pode se apropriar destas vertentes para auxiliar na formatação de seus filmes. Desta forma, torna-se normal perceber a absorção da temática do vírus, seja biológico ou de PC, como elementos de ameaça no cinema contemporâneo. No entanto, nem todos os filmes trabalham com uma leitura direta do que pode ser interpretado como vírus. Algumas produções podem utilizar os elementos simbólicos dos vírus de maneira muitas vezes metafórica, o que torna ainda mais interessante perceber como esta apropriação é realizada.

Para exemplificar este processo de apropriação simbólica do cinema de terror dos vírus que atacam computadores, será utilizado o filme japonês de terror *Ringu*, de 1998, por oferecer o que pode ser considerada uma interessante leitura dos elementos associados a noção de ameaça viral. *Ringu* foi o catalisador do chamado *J Horror*, ou *Japaneze Horror*, um subgênero do terror nipônico que chamou atenção internacional para as produções vindas da terra do sol nascente. A obra original, dirigida por Hideo Nakata, acompanha uma jornalista que investiga a lenda urbana de pessoas que morrem sete dias depois de terem assistido a uma misteriosa fita VHS. A suposta maldição possui ligação com o fantasma de uma garota, que teria morrido 30 anos antes, chamada Sadako. O sucesso de *Ringu* foi tão grande que quatro anos depois do lançamento, a produtora norte-americana Dreamworks comprou os direitos do filme para produzir um *remake* intitulado *The Ring*, ou *O Chamado* na versão brasileira. A partir desta refilmagem, outros filmes *J Horror* ganharam versões *made in USA*.

Jay McRoy, autor dos livros *Japanese Horror Film* e *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema* define o *J Horror* (2008, p. 75) como formado por uma pluralidade de tradições religiosas presentes em suas tramas, incluindo xintoísmo e budismo, assim como temas que remetem aos antigos espetáculos teatrais

⁶ *Horror films must contain a desire to scare the views and should have fantastic elements that never happen in reality.* (Tradução feita pelo autor).

do país, como o *Nô*⁷, que utilizava no seu teatro temas como um *shunen* (vingança) e *shura-mono* (peças com fantasmas). Já os espetáculos *Kabuki*⁸ são lembrados por apresentar contos *kaidan*, ou seja, com temáticas sobrenaturais. Tais elementos são os pilares do que é visto hoje nos filmes classificados como *J Horror*.

No entanto, torna-se simples e até incompleto a classificação dos filmes *J Horror* apenas como tramas com fantasmas vingativos. Para McRoy (2008, p. 76), a motivação dos espíritos em suas vinganças é um importante ponto de análise, uma vez que a trama vai oferecer um mistério em torno da motivação e da origem deste fantasma, que não necessariamente era uma pessoa má em vida. Assim, tanto os personagens quanto o público precisam coletar pistas durante a projeção na tentativa de desvendar o mistério.

Uma curiosidade referente aos filmes *J Horror* é que apesar de possuírem tramas fantasmagóricas que datam de séculos passados, a forma como tais espíritos se manifestam costumam ser através de aparelhos tecnológicos modernos. Ou pelo menos contemporâneos. Isto reflete a própria identidade de um país onde a tecnologia de ponta e as tradições convivem lado a lado. Em *Ringu*, o fantasma utiliza uma fita de vídeo para dar origem a sua maldição. Apesar de obsoleto hoje em dia, o vídeo cassete era bastante popular até a década de 1990. Este não é um exemplo isolado. Em demais filmes *J Horror*, como *Kairo*, de 2001; *Ju-On*, de 2002; *Honogurai mizu no soko kara*, de 2002 e *Chakushin ari*, de 2003, as entidades sobrenaturais se manifestem em elevadores, telefones celulares, carros, etc. No mais recente filme da série *Ringu*, intitulado *Sadako 3D*, a imagem que antes era divulgada na fita de vídeo agora corre livremente na internet. Antes de prosseguir, é importante conhecer a trama.

Ringu conta a história da jornalista Reiko Asakawa (Rikiya Otaka), que está tentando produzir uma matéria sobre uma lenda urbana relacionada a uma misteriosa fita de VHS amaldiçoada. De acordo com a lenda, todos que assistem ao vídeo morrem sete dias depois. Paralelo ao trabalho de investigação para a matéria, Reiko recebe a notícia da morte da sua sobrinha e ao ir ao velório, algumas colegas atribuem a morte da jovem à fita misteriosa. Reiko encontra um recibo de revelação fotográficas no quarto

⁷ O *Nô* é a arte teatral clássica do Japão, um drama lírico que combina a música, a dança e a poesia. Data do século XIV.

⁸ Estilo de teatro no Japão surgido no século XVII conhecido por temas populares e maquiagem elaborada dos seus atores, todos homens. O nome *Kabuti* é uma fusão das palavras Ka (música), Bu (dança) e Ki (atuação ou habilidade).

da sobrinha e ao pegar as fotos, descobre que uma semana antes de morrer, a jovem havia passado um fim de semana com outros três amigos em um chalé localizado nas montanhas na região de Ilzu. Reiko descobre então que os outros três jovens também morreram. As mortes são tratadas como misteriosas pela polícia já que a autópsia aponta que os corações das vítimas simplesmente pararam e que os quatro jovens morreram com seus rostos congelados em expressões de pânico.

A jornalista vai até o chalé onde a sobrinha e os amigos passaram o fim de semana e encontra uma fita de vídeo sem inscrição ou capa. Ela assiste ao vídeo, composto por estranhas imagens e com qualidade ruim. Logo após assistir a fita, o telefone toca e ela atende, escuta um estranho ruído metálico, semelhante ao som da fita de vídeo e logo desliga assustada. Acreditando estar amaldiçoada, Reiko pede ajuda ao ex-marido Ryuiji Takayama (Hiroyuko Sanada). Reiko faz uma cópia para Ryuiji analisar. Os dois decidem investigar a origem da fita dentro do prazo de sete dias. No meio da ação, o filho de Reiko e Ryuiji, Yoichi (Rikiya Ôtaka), assiste a fita. Posteriormente descobre-se que as ações são resultado da energia mental e espiritual de Sadako Yamamura (Rie Ino'o), que morreu depois de ter sido atirada e trancada viva dentro de um poço trinta anos atrás pelo padastro, o médico Ikuma (Daisuke Ban).

Ao final, Reiko e Ryuiji encontram o poço onde o corpo de Sadako está. Assim, a dupla acredita ter acabado com a maldição. No dia seguinte, Ryuiji morre em condições semelhantes as demais pessoas que assistiram ao vídeo uma semana antes. O mistério é revelado quando Sadako sai de um aparelho de televisão para se tornar uma presença física e assim matar quem assistiu ao VHS uma semana antes. Assim, Reiko percebe que a única forma de sobreviver é fazer uma cópia da fita e fazer com que outra pessoa a assista, o que faz com que a maldição seja transferida para quem assistiu a cópia. Ao final, Reiko pede ao próprio pai que assista a fita com o intuito de salvar Yoichi deixando a ideia de que a maldição não tem fim.

Virus fantasmagóricos

Em *Ringu*, é necessário para os personagens descobrirem a origem da fita maligna para então tentarem quebrar a maldição e sobreviverem. Tudo isto dentro do prazo de sete dias e a não descoberta do mistério significa morte certa. Através de uma

análise comparativa, é possível associar o simbolismo apresentado pela fita de vídeo de Sadako como uma alegoria referente a ameaça causada por um vírus, que em alguns momentos se assemelha tanto ao de computador como também ao biológico. Antes de prosseguir, é interessante destacar mais detalhes sobre a fita de vídeo, que tem duração de 48 segundos e é dividida em sete cenas. O vídeo não é totalmente em preto e branco, mas a maioria das imagens tem o preto, o branco e o cinza como cores predominantes. Não existe diálogo e as imagens não são de boa qualidade. Ao final do filme, até é possível entender o significado de algumas das cenas vistas no vídeo, porém as demais permanecem sem explicação. A ideia geral do vídeo parece ser a de causar estranhamento, como se tais imagens não combinassem entre si ou não tivessem um significado para o conjunto.

A primeira imagem, figura 05, vista no vídeo mostra um homem olhando para dentro de um poço. A cena é mostrada como se a visão da câmera fosse a da pessoa observada pelo homem. No desenrolar do filme, é possível descobrir que o homem é Heihachiro Ikuma, responsável por atirar Sadako viva dentro do poço. Neste caso, ele estaria olhando para Sadako no fundo do poço.

Fig.05: Visão de Sadako observando Ikuma.



Fonte: *Ringu*

A segunda imagem, figura 06, mostra a mãe de Sadako, Shizuko, se penteando em frente a um espelho. Ela está serena. De repente, o espelho desaparece e muda de lugar como que por encanto. Ao mudar de posição, o espelho reflete rapidamente a imagem de Sadako criança. Logo depois, o espelho volta a ficar na frente de Shizuko.

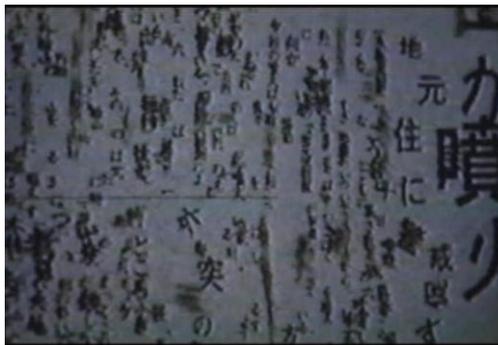
Fig.06: Shisuko se penteia enquanto o espelho é movido telepaticamente.



Fonte: *Ringu*

A terceira imagem, figura 07, mostra uma série de caracteres japoneses em movimento onde é possível ler em destaque a palavra erupção.

Fig.07: Caracteres japoneses em movimento onde é possível ler em destaque a palavra erupção.



Fonte: *Ringu*

A quarta imagem, figura 08, mostra pessoas rastejando no chão. Porém, a cena é vista de forma invertida, de trás para frente.

Fig.08: Imagem de trás para frente mostra pessoas rastejando.



Fonte: *Ringu*

A quinta imagem, figura 09, é uma das mais controversas dentro do filme. Trata-se de um homem parado diante do mar, apontando para o lado direito. Porém, com um pano semelhante a uma toalha na cabeça, torna-se impossível descobrir a sua identidade.

Fig.09: Homem com pano branco na cabeça aponta para algo.



Fonte: *Ringu*

A sexta imagem, 10, mostra parte de um rosto aparentemente não humano onde é possível ler, dentro do próprio olho direito, um caractere japonês traduzido como Sada. Não fica claro de quem pertence este olho. Grupos de fãs apontam ser da própria Sadako, já que ao final do filme descobrimos que o olho da mesma é deformado, embora não seja igual ao visto no vídeo. Outros apreciadores do filme dizem ser do pai de Sadako, visto que nunca fica claro em *Ringu* quem é o pai da garota. Sabe-se apenas que a mãe dela um dia apareceu grávida.

Fig.10: Palavra Sada escrita dentro de olho não humano.



Fonte: *Ringu*

A última cena, imagem 11, da fita mostra um poço. Ao final desta cena, rapidamente é possível ver o que parece ser um braço saindo de dentro do poço. A cena é cortada de forma brusca.

Fig.11: Imagem de poço visto de longe encerra a fita de vídeo.



Fonte: *Ringu*

Virus, vírus e vírus

Ao aprofundar o estudo do VHS maligno de Sadako, torna-se possível perceber uma possível comparação entre a própria fita e as suas semelhanças com alguns elementos simbólicos tanto do vírus biológico como também do vírus de computador. Este estudo comparativo utilizará três elementos distintos de análise da fita de vídeo. O primeiro será feito através da própria comparação de alguns elementos da fita maligna, como a forma como ela atinge suas vítimas e seus efeitos. Já o segundo elemento será através da questão visual entre algumas imagens da fita comparadas com vírus biológicos e virtuais. O terceiro momento acontece através das releituras da fita de vídeo nos filmes *Rasen*⁹, de 1999 e *Sadako 3D*, de 2012. *Rasen* responde como a primeira sequência de *Ringu*, que tratava claramente as ações de Sadako como um vírus biológico deixando de lado a ideia de assombração de um espírito vingativo. Já *Sadako 3D* mostra o vídeo maligno disponível na internet, em uma clara alusão ao vírus de computador.

No primeiro elemento proposto desta análise, é importante observar que o vírus que ataca o ser humano é um ser estranho ao corpo. Em outras palavras, trata-se de um elemento que não faz parte daquele organismo. Sem o vírus, o corpo humano costuma funcionar de forma harmoniosa. A mesma lógica pode ser aplicada para o vírus de

⁹ *Rasen* foi um verdadeiro fracasso, o que fez com que os produtores ignorassem os acontecimentos vistos no filme e logo lançassem *Ringu 2*, também de 1999. A nova parte 2 começa no exato momento em que o original termina e traz todos os atores que participaram de *Rasen*, inclusive os que tiveram personagens mortos. Além disso, a produtora tirou *Rasen* de circulação e divulgou *Ringu 2* como única sequência oficial do original. Desta forma, *Ringu 2* não apenas ignora os eventos de *Rasen* como nega o acontecimento dos mesmos.

computador. No caso, o PC geralmente funciona de forma satisfatória sem a presença do vírus. No filme *Ringu*, é possível fazer uma leitura sobre como a vida dos personagens segue de forma corriqueira e sem ameaças até que a fita de vídeo é assistida, o que passa então a representar não apenas um desequilíbrio, mas uma ameaça mortal para a vida de quem assistiu ao VHS.

A forma de transmissão do vírus, seja o que ataca células ou máquinas, também parece ter sido apropriada pela forma como a maldição de Sadako atinge as suas vítimas. Segundo o que foi visto até agora, o vírus precisa ser introduzido dentro de um organismo vivo ou virtual. É importante observar que muitas vezes a pessoa desconhece que está contraindo o vírus ou que já está infectada. Por exemplo, o vírus HIV pode ser contraído quando se faz sexo sem preservativo com uma pessoa contaminada. Já o vírus de computador pode invadir uma nova máquina através de um pendrive contaminado ou download de programas. Aqui é necessário destacar que o vírus de computador também pode passar despercebido de programas antivirais e permanecer escondido na máquina antes de ser descoberto. No caso de *Ringu*, os personagens precisam fazer uma ação, no caso, assistir a fita para serem “contaminados” pela maldição de Sadako. Muitas vezes esta ação de assistir ao vídeo é feita sem que a pessoa saiba dos riscos ou até mesmo desconheça a lenda urbana de Sadako¹⁰.

Uma vez “contaminada” pelo “vírus” Sadako, é possível apresentar outra leitura semelhante entre a ideia do vírus, neste caso, que ataca computadores, e a própria lógica explorada dentro do filme *Ringu*. Por exemplo, quem assiste ao vídeo maligno morrerá em sete dias. Aqui, a data é muito importante por apresentar uma noção espaço temporal do personagem na luta para “se curar” e evitar o fim trágico. Não se trata de morrer em até sete dias, mas sim exatamente sete dias depois da fita ter sido assistida. Este período de tempo não segue o mesmo princípio de um vírus biológico, onde o indivíduo pode morrer em função dos problemas provocados pelo vírus, mas não em um tempo tão específico.

Já os vírus de computador parecem se assemelhar mais com as lógicas de tempo e contaminação mostradas em *Ringu*. Os vírus conhecidos como Time Bomb, como visto antes, possuem uma data de ativação. A comparação com o filme não acontece

¹⁰ Em *Ringu*, algumas pessoas tratam a fita maldita como uma espécie de lenda urbana. No entanto, isto não significa que toda a população japonesa a conheça, o que faz com que seja possível encontrar grupos que assistam ao vídeo por acaso sem saber do que se trata.

apenas pela ideia de um tempo específico para o vírus agir, mas por oferecer uma possibilidade de solução dentro de um período de tempo determinado caso se tenha conhecimento do ataque do vírus à máquina. “Desta forma, nada impede que desativemos o vírus antes que ele “exploda”” (CARMONA, 2006. p. 48). Esta ideia de desativar o vírus é basicamente o que os personagens de *Ringu* procuram fazer para evitar a morte certa.

Outra semelhança com relação neste caso aos vírus de computadores e biológicos e a fita maligna de Sadako é referente à autoria dos mesmos. Apesar de alguns vírus de PC serem famosos, geralmente os seus autores são desconhecidos. O problema geralmente é associado a hackers, embora dificilmente um indivíduo seja apontado. No caso de empresas cujas máquinas são infectadas, até é possível abrir uma ação investigadora. Mas no caso de computadores comuns, dificilmente uma pessoa sabe quem criou o vírus. É possível até ter uma ideia de quem repassou o vírus, mas não quem o criou. O vírus biológico segue o mesmo pensamento ainda com o destaque de que um vírus que ataca células não é criado propositalmente pelo homem. A fita maligna também tem origem desconhecida. Apesar de saber que o vídeo contém as imagens referentes da Sadako, permanece o mistério de quem realmente gravou a primeira fita. Em determinado momento do filme, um dos personagens problematiza que aquela fita é a ira de Sadako, mas sem desenvolver maior profundidade. Esta é uma semelhança do *J Horror*, onde não necessariamente todas as perguntas precisam ser respondidas.

O segundo elemento de estudo aqui proposto é através das imagens que compõem o vídeo. Ao ler críticas sobre *Ringu*, é possível se deparar com exemplos que narram o roteiro como “duas adolescentes descobrem uma lenda urbana sobre uma fita VHS amaldiçoada, que teria sido gravada misteriosamente em um canal de TV sem transmissão, registrando imagens desconexas que lembravam um pesadelo” (CINECLICK, 2011).¹¹ Desta forma, as resenhas sobre o filme já adiantam se tratar de um vídeo estranho, diferente, feio. Como escrito na crítica, algo que lembre um pesadelo. Mas como definir um pesadelo? Talvez uma leitura mais apropriada sobre o próprio gênero faça sentido na escolha destas imagens. Omar Calabrese, por exemplo, fala no livro *A Idade Neobarroca*, (1987, p. 43) sobre a produção industrial de telefilmes, onde o que é

¹¹ Disponível em: <<http://www.cineclick.com.br/ringu>>. Acesso em: 02 jul. 2013.

consumido surge a partir de uma matriz única, chamada por ele de estandardização. Assim, a repetitividade atua como mecanismo estrutural de generalização de textos e como resultado, gera o consumo. Ele completa a ideia defendendo que a repetição vai além das continuações das aventuras de um personagem, mas também os recursos semelhantes da trama ou do gênero, como enredos e cenários.

Neste caso, ao analisar separadamente as imagens apresentadas na fita de vídeo de *Ringu*, naturalmente já é possível perceber certo estranhamento. Pessoas se arrastado no chão com a imagem invertida, um olho não humano, um homem misterioso com a face escondida e apontando para o que não se pode ver ajudam a formar este quadro funcional dentro do gênero terror, onde é comum ver cenas e sequências cuja estranheza faz parte da linguagem esperada. A forma como tais cenas são mostradas, a ausência de cores e até de som ambiente também colaboram nesta concepção.

Assim, existe uma linguagem visual típica de filmes de terror, que costuma trabalhar desde elementos bem comuns ao gênero como cenas noturnas, sombras, monstros, assim como sequências mais sutis ou sugestivas, que atingem o público mais pela estranheza do que por clichês. Assim torna-se interessante fazer uma segunda leitura onde é possível perceber semelhanças nas imagens vistas na fita maligna com vírus biológicos e com as representações visuais das ameaças virtuais. Neste caso, é importante deixar claro que as imagens que remetem aos vírus de PCs são representações gerais do tema, mas que mesmo assim oferecem uma interessante leitura comparativa.

No caso da cena do vídeo onde é mostrado ideogramas japoneses em diferentes tamanhos, torna-se fácil fazer uma comparação visual, como na figura 11, com os vírus do tipo helicoidais envelopados e também com os não envelopados. Com relação aos vírus de computador, é plausível perceber que parte da semelhança surge através da leitura feita entre vários caracteres, no caso de *Ringu*, e de vários monstros, como em uma ilustração comum ao tema. Desta forma, os exemplos acabam sendo visualmente semelhantes.

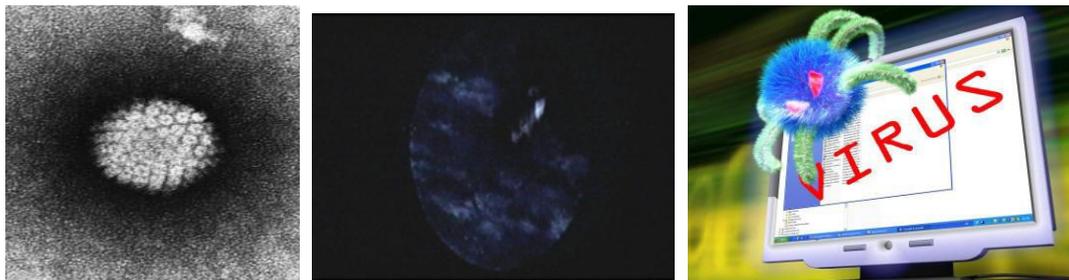
Fig.11: Vírus biológicos, cena do vídeo de *Ringu* e representação de vírus de PCs.



Fonte: reprodução de internet, *Ringu* e reprodução de internet

Já a cena de abertura do vídeo maligno mostra o personagem Ikuma dentro de um círculo geométrico perfeito. O formato circular é bem semelhante com os vírus icosaédricos não-envelopados. E quando comparado, na figura 12, com imagens alusivas a vírus de computador, também é possível encontrar elementos geométricos circulares nas representações de perigo e ameaça em PCs.

Fig.12: Vírus biológicos, cena do vídeo de *Ringu* e representação de vírus de PCs.



Fonte: reprodução de internet, *Ringu* e reprodução de internet

Por fim, a estranha figura de um homem com uma toalha na cabeça pode ser visto de forma visual comparativa como a visão solitária do chamado vírus avançado, que é composto por uma cabeça, tronco e patas. A imagem de um ser com braços, pernas e cabeça também pode ser encontrada em desenhos alusivos a vírus de PCs encontrados na internet quando o tema é procurado.

Fig.13: Vírus biológicos, cena do vídeo de *Ringu* e representação de vírus de PCs.



Fonte: reprodução de internet, *Ringu* e reprodução de internet

Este estudo segue com uma análise dos filmes *Rasen* e *Sadako 3D*. Apesar de serem sequências, é importante observar o tratamento dado à fita de vídeo e o tipo de diferentes leituras e interpretações feitas através das continuações. Em *Rasen*, por exemplo, a ação acontece algumas horas depois da trama vista no filme original. Os personagens da vez investigam as mortes vistas em *Ringu* e logo descobrem que as pessoas que assistem ao VHS são na verdade infectadas por um vírus que causa alucinações. Com o passar dos dias, os efeitos do vírus se agravam, ataca o coração até que a pessoa morre na verdade de parada cardíaca e com alucinações da imagem de Sadako.

Já em *Sadako 3D*, a maldição da menina morta deixa as obsoletas fitas de vídeo e passa a circular livremente em computadores em uma trama contemporânea do século 21 de um Japão modernizado e onde a tecnologia faz parte do dia a dia da população através não apenas de computadores de última geração, mas também de iphone e ipads que reproduzem vídeos. Assim, ao assistir a este vídeo online¹², a pessoa morrerá alguns dias depois vítima de Sadako. Aqui não há uma mudança grande com relação a trama, apenas a apropriação direta de uma nova plataforma para transmitir novas imagens malignas que agora podem ser enviadas através de e-mails ou pendrives, em uma alusão direta a lógica da contaminação por vírus virtuais.

¹² O vídeo visto em *Sadako 3D* é diferente do visto em *Ringu*. No novo filme, a imagem que circula na internet mostra um artista plástico sendo morto diante da câmera.

Considerações finais

É inegável pensar no impacto que temas ligados à informática possuem no cinema contemporâneo, o que torna facilmente justificável a apropriação da ideia de vírus de computador em películas de diferentes gêneros. Como exemplo, *Ringu* é um filme de terror que mescla elementos culturais do Japão com questões tecnológicas. O fantasma de Sadako se assemelha aos espíritos vingativos vistos no teatro japonês, mas que utiliza da tecnologia contemporânea para chegar ao mundo dos vivos. Neste caso, a fita de vídeo e aparelhos de vídeo cassete e de televisão. Além disso, a lógica da fita de vídeo maligna também parece utilizar, mesmo de forma metafórica, os símbolos presentes em vírus biológicos e principalmente virtuais, mostrando como o cinema de terror pode utilizar a contemporaneidade para criar seus monstros e vilões.

No filme, parece inclusive haver pontos de intercessão entre os três vírus: o da fita de vídeo, o biológico e o virtual. A forma como a fita de vídeo atinge e “contamina” as pessoas pode ser vista como uma alegoria a própria ideia do perigo e da forma como pessoas e máquinas podem ser contaminadas por vírus. A possibilidade de cura ou o tempo necessário para o vírus agir também podem ser interpretados como semelhança. Visualmente também é possível notar semelhanças, mesmo que no caso do vírus de computador, não existe uma representação oficial do mesmo.

As semelhanças podem ser consideradas tão fortes que algumas das sequências de *Ringu* trabalham claramente com a apropriação do vírus biológico, em *Rasen*, e do virtual, em *Sadako 3D*, para expandir a maldição de Sadako. Estas apropriações apenas fortalecem o pensamento do vídeo original possuir elementos comuns tanto ao vírus biológico quanto virtual.

Referências

- CALABRESE, Omar. **A idade neobarroca**. Portugal: Edições 70, 1987.
- CAMPANELLI, V. **Web aesthetics**. How digital media affect culture and society. Rotterdam: NAI Publishers, 2010.
- CARMONA, T. **Segurança e espionagem**. São Paulo: Digerati Books, 2007.
- CARMONA, T. **Universo H4ck3r**. São Paulo: Digerati Books, 2006.

GENNARI, M. C. **Minidicionário Saraiva de informática**. São Paulo: Saraiva, 2003.

FISCHER, G. B; SCROFERNEKER, M. L. **Imunologia básica e aplicada**. São Paulo: Segmento Farma, 2007.

HERSHENSON, Bruce. **60 Great Horror Movies Posters**. Nova Iorque: Editora Bruce Hershenson, 2003.

KELLNER, D. **A cultura e a mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.

LEVISON, L. **Microbiologia médica e imunologia**. Porto Alegre: Artmed. 2010.

MCROY, J. **Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema**. New York: Rodopy, 2008.

Ringu. **Cineclick**. Disponível em: <<http://www.cineclick.com.br/ringu>>. Acesso em: 02 jul. 2013.

O que são vírus de computador? **UOL**. Disponível em: <<http://antivirus.uol.com.br/o-que-sao-virus-de-computador.html#rml>>. Acesso em: 12 jul. 2013.