
Recorrências patéticas cinematográficas nas imagens do fim de mundo ¹

Alan Campos Araújo²

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

O presente artigo dialoga com o mito nórdico do *Ragnarok* e suas aparições patéticas (em *pathos*) no cinema. Valendo dos estudos do historiador da imagem Aby Warburg, bem como dos estudos específicos sobre o mito, o trabalho aborda como os filmes *Independence Day* (1996) e *O Dia Depois de Amanhã* (2004) – ambos de Roland Emmerich –, *Tarântula* (Jack Arnold, 1955) e *Titanic* (James Cameron, 1997) articulam-se afetivamente, modificando uma narrativa mitológica.

Palavras-chave

Cinema; Aby Warburg; Fim de Mundo; Fórmulas Patéticas; *Ragnarok*

Introdução

O presente artigo começou com uma impressão acerca de uma temática – ou melhor, uma predisposição íntima – que certos filmes possuem com um terreno em comum. Mais do que ver um filme sob a marca de um realizador ou contexto cinematográfico (*blockbuster*, *art-house*) acredito ser possível enxergar as nuances de suas imagens para além de categorias específicas. O que o cinema se propõe a fazer, ao optar por inserir a duração em suas imagens e coloca-las em movimento, é animar o que estava estático na forma de uma narrativa – seja ela composta por causalidades ou relativa a atmosferas contemplativas.

Entretanto, tais narrativas são construídas em cima de materiais cujas origens escapam do realizador, como também do espectador, mas isso não significa que eles não se materializam em suas respectivas *mise-en-scène*. Mesmo que encontrar um ponto inicial para esse material seja uma tarefa na prática impossível, elucidar suas diversas aparições não é. Construir em torno de diversos casos que se interliguem por novas relações – nem sempre explícitas – é um desejo do presente trabalho.

O terreno da imagem é próprio de fugas do contexto em que ela está inserida, de relações imbricadas com particularidades profundas que transitam para além da mão do

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando no programa de pós-graduação em comunicação na UFPE, e-mail: alancampos1965@gmail.com.

artista. Entender o cinema por tais caminhos é se abrir a possibilidades – tanto analíticas como historiográficas – não canônicas.

Esse artigo tem como objetivo articular a sétima arte com outros campos narrativos, bem como se utilizar de diversos pressupostos teóricos do campo da imagem no intuito de lidar com um corpus de filmes que se apresentam ao longo dos cento e poucos anos da historiografia cinematográfica. Percebi que eles são unidos por afinidades íntimas e que se reportam a uma narrativa anterior ao cinema. Portanto, o que tento fazer aqui é uma aposta com esses filmes, uma que – espera-se – seja capaz de elucidar questões e discussões sobre o cinema enquanto arte propícia para reformulações – tanto narrativas quanto afetivas – de histórias passadas.

Minha aposta é que filmes como *O Dia Depois de Amanhã* (2004), *Independence Day* (1996) – ambos do diretor alemão Roland Emmerich –, *Titanic* (James Cameron, 1997) e *Tarântula* (Jack Arnold, 1955) retrabalham o mito nórdico do fim do mundo (*Ragnarok*) sob diversas aparências em contextos não tão similares. A partir de um diálogo com a obra do teórico alemão Aby Warburg, bem como estudos acerca do mito, pretendo esboçar como o fim do mundo é configurado nas imagens desses filmes.

O Poder do Mito

O cinema é uma forma de arte propícia às narrativas mitológicas, não apenas por ser um dispositivo imagético capaz de reencenar grandes arcos, mas também por ser uma mídia que consegue fazer animar – através de efeitos especiais e truques de montagens – cenas e passagens que antes só eram acessíveis graças à literatura. O mito no cinema é reencenado constantemente – sob novas máscaras (tais como os exemplos que irei trazer mais a frente) ou de uma maneira explícita, como é o caso dos filmes *Fúria de Titãs* (Louis Leterrier, 2010), *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), *Os Dez Mandamentos* (Cecil B. DeMille, 1956).

Importante frisar que ao ir em direção aos contos mitológicos, não desejo me apropriar delas em um sentido antropológico ou sociológico. O que busco no mito são seus impactos enquanto fórmula de uma narrativa que atravessa séculos e mídias. Não lido com o culto a deidades ou com o sistema ritualístico dos povos antigos, mas com as histórias sobre deuses e homens que refletem os medos e as paixões dos seres humanos.

K. K. ruthven (2010) aponta como equívoco se perguntar “O que é o mito?”, tendo em vista que a experiência direta do mito está perdida. Hoje só temos acesso a alguns tipos de mitos – com origens obscuras e ambíguas.

O mito nada mais é que ciência primitiva, ou história, ou personificação de fantasias do inconsciente, ou ainda algum outro “solvente” atualmente na graça dos sistematizadores [...] O real significado de um mito talvez tenha se perdido acidentalmente através dos acasos da transmissão oral; ou pode ter sido oculto deliberadamente pelos fazedores de mitos, que relutaram em dizer tudo o que sabiam; ou ainda, pode ter sido adulterado pelos revisionistas políticos ou religiosos. (RUTHVEN, 2010, p. 14 e 15).

Portanto, só se acessa a uma dimensão mitológica, seus resquícios em forma de narrativas, seus escritos que inspiraram diversas culturas. Como Ruthven (2010) lembra, “ninguém é formado em mitologia” (p. 15), tal campo de estudo envolve diálogos com diversas disciplinas para melhor ser compreendido. O arcabouço mitológico nórdico, greco-romano e cristão, dentre outros, são os alicerces da cultura ocidental. Eles pairam como fantasmas em produtos midiáticos, onde muitas vezes nem os reconhecemos de imediato.

Mircea Eliade (2000) aponta que compreender os mitos equivale a reconhecê-los enquanto fenômenos humanos e de cultura. O autor também aponta que foi graças à cultura – sobretudo à arte – que a mitologia conseguiu sobreviver muito além de suas práticas sociais; que teve um fim, de maneira integral, há milênios. Ou seja, foi por meio de pinturas, livros, poemas e esculturas que as narrativas mitológicas enraizaram-se nas sociedades ocidentais³ como produtos culturais recorrentes.

Os mitos gregos “clássicos” já representam o triunfo da obra literária sobre a crença religiosa. Nenhum mito grego chegou até nós com seu contexto cultural. Conhecemos os mitos como “documentos” literários e artísticos e não como fontes, ou expressões, de uma experiência religiosa vinculada a um rito. Todo um setor, vivente, popular, da religião grega nos escapa, e justamente porque não foi expresso de uma maneira sistemática por escrito (ELIADE, 2000, p. 138).

Seria necessário um outro artigo para lidar com atenção para as influências e presenças do mito na cultura ocidental. Mas Joseph Campbell (2017) ajuda a entender, em partes, o apelo que a mitologia tem em nosso imaginário: “são histórias sobre a sabedoria de vida [...] os temas são atemporais, e a inflexão cabe à cultura” (p. 10 e 11). Narrativas com subtextos que são comuns a uma grande parcela da população. Nesse aspecto, narrativas mitológicas são estruturas atreladas a necessidades de indivíduos. O

³ Traço uma delimitação em relação ao ocidente, mas na era da cultura digital se torna praticamente impossível não reconhecer que o tráfego com narrativas mitológicas orientais não exista, penso que isso representa apenas uma ênfase contemporânea em um fenômeno que sempre existiu, entretanto, optei por falar apenas de um contexto ocidental devido aos exemplos que trarei mais adiante terem sido produzidos em países ocidentais.

que existe é um desejo⁴ cultural por elas, portanto elas são retrabalhadas sob novos rostos constantemente.

Campbell (2017) aponta que os mitos são “metáforas da potencialidade espiritual do ser humano, e os mesmos poderes que animam nossa vida, animam a vida no mundo” (p. 24). São sistemas que estão enraizados no nosso subconsciente⁵ – e no da imagem. A transmissão do mito imageticamente funciona em dois campos: O primeiro é relativo aos exemplos que coloquei no início do tópico (*Fúria...*, *Bem-Hur*, etc), casos onde passagens mitológicas são recriadas no intuito de se fazer ver e sentir o que antes era experimentado por meio da literatura. Tais obras comprovam que a demanda por reencenações míticas é atemporal, se mostrando conectada com as inovações tecnológicas midiáticas, com o cinema apresentando-se apto para tal tarefa através de várias ferramentas (efeitos em 3D, visuais aprimorados por meio do *CGI*) que a sétima arte utiliza para moldar (e melhorar, com o passar dos anos) tais narrativas.

A outra maneira de como a imagem absorve as narrativas mitológicas consiste em um terreno que escapa da representação exata. É o alvo desse artigo. Se trata de teorizar a imagem cinematográfica por um arcabouço teórico que lide com seu “subconsciente”, que parta de diversos gestos imagéticos como atrelados a uma força afetiva que emane para fora do quadro, habitando diversos filmes. O teórico da imagem Aby Warburg se revela um norte para o artigo compreender como identificar, metodologicamente, as aparições míticas fora de uma chave da representação explícita.

Sobrevivências e fórmulas patéticas

Aby Warburg olhava para a obra de arte como um palco onde se materializam forças expressivas que não se harmonizavam. Tais forças levantavam questões acerca da memória das imagens, com problematizações de ordens culturais. Warburg deslocava uma visão cartesiana do objeto para um olhar que elucidasse questões históricas, o que torna-o um tipo de pesquisador que não divide tais elementos em dois terrenos polarizados. Nas palavras do historiador Carlo Ginzburg, tal operação remetia a “uma história da imagem do ponto de vista de uma história da cultura” (Apud LISSOVSKY, 2014, p. 207).

⁴ As origens desses desejos representam um campo de debate frutífero para diversos saberes das ciências humanas, adquire uma particular importância na psicologia analítica junguiana com o estudo dos símbolos e arquétipos.

⁵ Campbell ainda coloca a imagem mitológica como vindo de “tomadas de consciência de uma espécie tal que precisam encontrar expressão numa forma simbólica” (2017, p. 33).

Warburg nomeou um de seus conceitos de *pathosformel* (fórmulas de *pathos*), ao enxergar em um desenho de Albert Durer intitulado A Morte de Orfeu (Fig. 1) a vontade do artista em se chegar à expressão gestual da antiguidade (Fig. 2). O desenho de Durer foi visto como uma tentativa de embutir seu personagem de gestos dionisíacos oriundos de outro tempo, da época antiga.

Nessa imagem ressoa a voz genuína da Antiguidade, com a qual o Renascimento estava familiarizado. Afinal, a Morte de Orfeu não era apenas um motivo de ateliê de interesse puramente formal, mas uma vivência intuída com paixão e compreensão, realmente no espírito e na letra da época pagã anterior – vivência essa oriunda dos mistérios obscuros da saga dionisíaca (WARBURG, 2015, p. 91).

Figura 1 e 2: A Morte de Orfeu” (1494), desenho de Albrecht Durer e detalhe de um vaso proveniente de Nola retratando a cena de morte de Orfeu, Paris, Museu do Louvre.



As fórmulas patéticas⁶ (*pathosformeln*) devolvem a potência do *Pathos*, a função de uma produção de conhecimento pouco interessada em cravar o objeto artístico em uma linha temporal definitiva e única. Pensar com ele em mente, é construir – através de relações associativas – com os gestos da imagem, mas esses não são vistos como indissociáveis de uma carga emotiva latente.

Pensar por *Pathosformel* abre o leque de uma pesquisa para diferentes mídias, saindo de um caminho que categoriza a imagem por conceitos específicos e desenvolvendo uma narrativa relativa a uma “cultural visual” exuberante e de vários

⁶ O uso da palavra “patética” – bem como suas derivações – será em referência ao *pathos*. Sendo relativa a uma predisposição afetiva com gestos imagéticos – o da destruição do mundo no caso desse artigo –, passando longe da conotação negativa que é de um senso comum.

contextos. A expressão do gestual permite construir um sistema não cartesiano, *links* não explícitos envolvidos por *pathos*. Construir em torno da *Pathosformel*, à primeira vista, pode parecer um trabalho de coleta de imagens com gestos semelhantes e relativos a um único significado, entretanto isso não se concretiza, pois o gesto nunca é transmitido culturalmente de maneira exata entre duas imagens. E de fato, o método associativo de imagens pode, eventualmente, levar a algumas recorrências, mas isso não se firma enquanto uma condição. A comparação com as imagens da Morte de Orfeu, levam o pesquisador a uma fórmula patética trágica da morte, algo próprio da antiguidade de acordo com Warburg, mas tal gesto órfico não é exclusivo de sua força patética.

Ao mesmo tempo em que o pensamento pelas fórmulas patéticas pode remeter a um método associativo estritamente subjetivo não acredito que na prática ele é operado dessa maneira, devido à sua ligação com as transformações que o gesto adquire em suas transmissões por mais de uma imagem. Nesse aspecto, a ideia de uma *pathosformel* própria do *Ragnarok*, não consiste em explicitar uma linha direta em como algumas mídias absorveram, conscientemente, o mito do fim de mundo, mas em como tal narrativa ressurge, enquanto fórmula patética, em diversos novos contextos.

A “fórmula de pathos” representa a aliança de duas componentes opostas: o pathos como reação corpórea, momentaneamente intensificada, de uma alma abalada; em face do ethos enquanto elemento caracterial constante, ao qual incumbe o controle das emoções como “fórmula”. Esta intersecção, rica de conflitos, oferece o enquadramento para combinações sempre novas em que ambos os elementos, o pathos e também a fórmula, podem emergir distorcidos em si, e portanto, exigir e estimular a reflexão (BREDEKAMP, 2015, p. 225 e 226).

Os conflitos, colocados pelo autor Bredekamp, se apresentam justamente na maneira surpreendente, e inesperada, em como o *pathos* ressurge em um gesto imagético, referindo-se às reaparições gestuais diversas. Em um texto, “*The course of the empire: sublime landscapes in the american cinema*”, a autora Maurizia Natali aplica a *pathosformel* em uma série de imagens do pintor Thomas Cole. Colocadas sob o nome “*The Course of The Empire*” (O percurso do império), os quadros se chamaram “*The Savage State*” (O estado selvagem), “*The Arcadian or Pastoral State*” (O estado pastoral), “*The Consummation of Empire*” (A consumação do império), “*Destruction*” (Destruição) e “*Desolation*” (Desolação). Vistos como cinco *frames* de uma narrativa separada por elipses temporais, Cole, sob o contexto do nascimento da nação norte-americana – tendo em vista que são quadros produzidos na década de 1830 –, produziu um passado idealista

para um país em construção, se colocou enquanto profeta e previu glórias para o império, bem como sua destruição, e, ao fim, um terreno incerto, mesclando-se à poeira do vento e ao mar no horizonte – os escombros de uma cidade adquirem um *pathos* estranho de quietude com certo tom de incerteza. Identificando a insistência patética dessas imagens no cinema norte-americano, como tais promessas de civilização e império aparecem em recorrência no gênero *western*. Em um caso ainda mais preciso, a autora trabalha que a ideia dos *Disaster Movies* (como *Independence Day, 1996* e *O Dia Depois de Amanhã, 2004*) operam suas narrativas no ciclo Consumo do império/Destruição/Desolação.

Entretanto, o que escapa à autora é como tal narrativa precede o contexto norte-americano, e vai em direção ao mito do *Ragnarok*. O cinema é um terreno particular para as fórmulas patéticas de tal mito, mas antes de ir em direção a tais casos, é necessário colocarmos a narrativa do fim de mundo de maneira evidente.

Ragnarok: a imagem do fim de mundo

Em um contexto referente à mitologia dos povos germânicos, o *Ragnarok*⁷ representa a destruição do mundo, o fim de um ciclo que é anunciado desde sempre. A espera por ele é decisiva no contexto cultural desses povos⁸, onde grande parte dos personagens mitológicos nórdicos participam dele, como têm suas ações anteriores moldadas pela expectativa do fim de mundo. A consciência de uma terra fadada à devastação paira sob a mitologia nórdica.

Mas que fim de mundo seria esse? Como ele é articulado enquanto imagem? Em primeiro lugar, me parece válido apontar que, para os nórdicos, há uma noção de depois do *Ragnarok*: a terra será destruída, mas será habitada novamente, como se o fim fosse parte de um movimento cíclico. Se trata de uma narrativa que ainda não aconteceu, que está por vir; um anúncio para os povos não esquecerem do fim que se aproxima, e que a realidade conhecida pelos humanos será reconfigurada a partir da destruição.

Nesse fim dos tempos, não há momentos silenciosos ou quietos durante o seu desenrolar, pelo contrário, se opera um verdadeiro acontecimento dramático de dimensões grandiosas. Há séculos, essa espera é motivo de fascínio na cultura ocidental. O historiador e poeta medieval Snorri Sturluson (2018) – que viveu na Islândia entre 1178

⁷A palavra será utilizada como sinônimo de “fim do mundo” ao longo do artigo.

⁸Seria necessário um outro artigo para comparar as semelhanças, particularidades e diferenças entre o fim de mundo tido como o *Ragnarok* com as outras narrativas mitológicas do ocidente. Escolhi falar do mito nórdico não apenas por ele ser banalizado culturalmente como sinônimo para o fim de mundo com grande facilidade, mas também porque as imagens que irei trabalhar parecem possuir uma afinidade específica com ele.

a 1241 – narra a chegada do *Ragnarok* como sendo marcada por um “terrível inverno: nessa época, neve deve surgir de todos os cantos. Geadas serão grandiosas e os ventos cortantes; não haverá virtude no sol” (p. 118). Em uma formulação mais contemporânea, Neil Gaiman narra a vinda de tal evento como uma sucessão incansável de invernos, “não haverá calor. As pessoas sentirão fome, frio e raiva” (2017, p. 261).

O inverno tem como consequência a quebra da unidade de uma civilização, ocasionando um estado agressivo do homem que o leva a guerras e mais guerras. O sol e a lua desaparecerão, “toda a terra tremerá e os rochedos e as árvores serão arrancados da terra, e os penhascos cairão para a ruína [...] o mar jorrará sobre o solo” (STURLUSON, 2018, p. 118). A vida como se conhece vai-se, dramaticamente, chegando a um fim, “os cadáveres (sei que o autor escreveu em caixa alta, mas vc coloca em baixa pra adaptar ao seu texto) putrefatos dos peixes e das baleias, das focas e dos monstros marinhos serão trazidos pelas ondas até a costa” (GAIMAN, 2017, p. 265).

As passagens em si não apontam para explicações do porquê isso irá acontecer. Não se trata de uma narrativa de heróis ou vilões bem definidos, mas de um acontecimento extraordinário catalisador de uma mudança na cara do planeta. Após uma longa batalha envolvendo deuses e homens, o planeta é consumido em chamas.

E Surt, o gigante em chamas, presente desde antes do início de todas as coisas, olhará para a vasta planície de morte e erguerá a espada brilhante para os céus. Haverá um som como o de mil florestas ardendo em chamas, e o próprio ar começará a queimar. O mundo será cremado nas chamas de Surt. Os oceanos inundados vão evaporar. Os últimos incêndios vão queimar e tremeluzir, e então se apagar. Cinzas negras cairão do céu como neve (GAIMAN, 2017, p. 272).

O *Ragnarok* não apenas desponta para a destruição do mundo por intermédio dos elementos da natureza, ele também representa o fim, simbolicamente, de uma maneira de se existir. Sua narrativa, tanto ambígua quanto catastrófica, não define – de forma semelhante às pinturas de Cole – culpados ou personagens responsáveis pelas catástrofes. Os relatos desse fim de mundo escapam da ordem discursiva de uma narrativa mitológica, eles são próprios de uma fórmula patética (para me utilizar de um vocabulário warburgiano) que é continuamente materializada nas imagens de cinema. No próximo tópico, irei me deter às aparições do *Ragnarok* em uma cultura cinematográfica.

O cinema e o fim de mundo

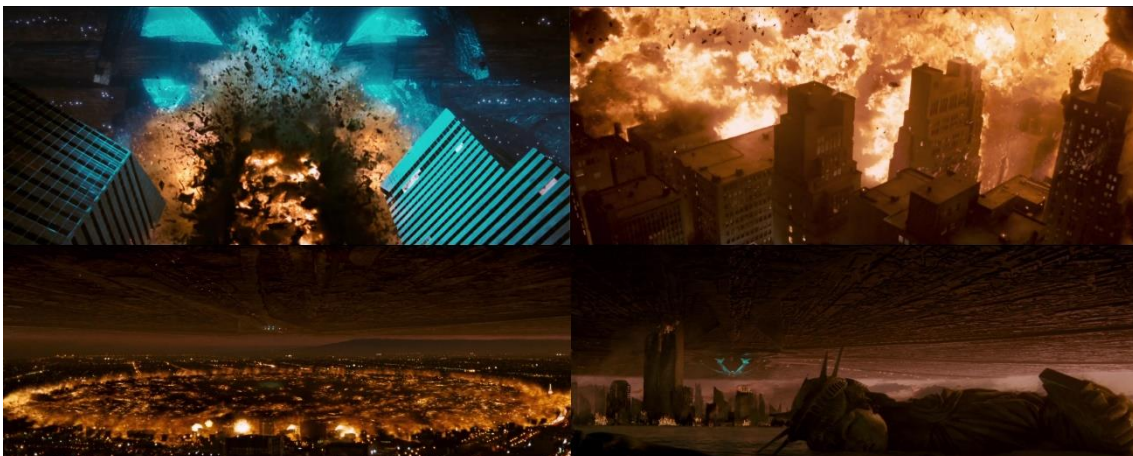
O *Ragnarok* – enquanto mito – nem sempre aparece enquanto um recurso narrativo explícito, não como um discurso de roteiro, mas em sua força patética. O cinema

é um dispositivo processador de imagens do mundo, ele nem sempre conhece o percurso anterior da memória de suas imagens, seu material de trabalho é composto por imagens reais, que povoam a cultura tanto num âmbito físico (outras fontes audiovisuais), como em um não explícito (cenas da literatura, eventos marcantes a um nível social). O objetivo desse artigo não é atestar para uma influência mitológica do fim de mundo em certos filmes, mas em demonstrar – através de descrições com *frames* – as pontes patéticas entre o fim de mundo antecipado pelos nórdicos com imagens cinematográficas.

Independence Day (Roland Emmerich, 1996) dá um rosto para o *Ragnarok* na forma de invasões alienígenas que surgem nas grandes metrópoles mundiais. Em determinada cena de vários minutos, a cidade de Nova York é inteiramente consumida por chamas. Em um primeiro momento (Fig. 3), a enorme espaçonave extraterrestre dispara um raio em um arranha-céu, provocando uma explosão que se expande para toda a cidade (Fig. 4), como se fosse água escorrendo naturalmente por essa arquitetura vertical. Em um plano seguinte (Fig. 5), a cidade é vista sendo consumida pelas chamas e, ao fim (Fig. 6), a paisagem cinematográfica adquire um tom desolador, com a estátua da liberdade caída e os escombros ao fundo visíveis.

Uma nova paisagem (pós *Ragnarok*) surge, quase que desprovida da presença humana, carregadas de memórias físicas que relembrem um outro tempo. Durante a destruição, não há presença de uma fonte de luz que não o fogo, e, ao fim da cena (Fig. 6), o sol é completamente tapado pela espaçonave.

Figuras 3 à 6 (da esquerda para à direita): A destruição do mundo em *Independence Day*.



Aqui, a força do fogo enquanto agente para o fim de mundo remete às descrições de Surt, o gigante que falei tópicos acima. Até esse momento do filme, não há um “rosto” definitivo para tais chamas, elas vêm de um objeto fora da terra (assim como Surt) que

causa a destruição. Em *Independence Day*, há o *Ragnarok* enquanto fórmula patética por essa cena apresentar um fim absoluto, menos interessado em dramas individuais (e portanto, nas pessoas que povoavam tal cidade) e sendo mais fascinado pelo fogo tal como é, uma força devastadora capaz de engolir e regurgitar uma nova paisagem urbana.

Hollywood já sentia uma necessidade de evocar o *Ragnarok* enquanto imagem antes da era do excesso de CGI. Ao final de *Tarântula* (Jack Arnold, 1955), o aracnídeo gigantesco é explodido (Fig. 7) por forças militares, com a população de uma cidade interiorana observando de maneira assombrada pela perspectiva de um fim. Importante salientar que toda a ação do filme se passa quase que inteiramente em uma única cidade no meio do deserto, a força simbólica que o filme confere a seu cenário é como se ele fosse o único lugar na terra. Um espaço que passa a ser ameaçado pelo fim na forma de um monstro. Em um contexto norte-americano de guerra fria e paranoia nacional em relação a uma suposta invasão soviética, o filme de Arnold ganha uma camada perturbadora da visão de cidades sendo destruídas pelo fogo e por criaturas desconhecidas.

Um vislumbre para o futuro? Uma ameaça? Imagens que se relacionam a um contexto particular da guerra fria, mas que também existem enquanto fórmula patética do fim de mundo.

Figura 7: O fim de mundo em imagem (*Tarântula*).



Não se trata apenas de evocar a presença do fogo nesses dois casos, se trata de erguer chamas, grandes fumaças, fazer um contraste entre a estrutura sólida de edificações

e a ameaça dessa ruína No filme de Arnold, há a ameaça desse fim, em teoria ele não se concretiza, entretanto sua imagem é reforçada pelo sentimento de “quase” no plano final do filme. Os cidadãos da pacata cidade, livre de grandes eventos, contemplam uma visão do fim. Já no filme de Emmerich, tal perspectiva é atingida e, como nos escritos do *Ragnarok*, é carregada de dramaticidade. A fórmula patética entre as descrições do fim de mundo nórdico com as imagens desses dois filmes exemplifica um interesse por parte de Hollywood por imagens que vislumbrem cidades em chamas, ordens humanas sendo ameaçadas – tanto por criaturas não humanas, como por elementos da natureza.

Porém, o fim de mundo nórdico não é apenas evocado pelo fogo. Roland Emmerich dirigiria quase 10 anos depois de *Independence Day, O Dia Depois de Amanhã* (2004), um filme que opera pela chave do desastre natural como fonte para a destruição e reconfiguração do mundo. A obra foi feita em um contexto de debate caloroso acerca da perspectiva do aquecimento global enquanto evento que iria mudar a face do planeta.

Oceanos levantam (Fig. 8) – fazendo com que o mar jorre pelo solo (STURLUSON, 2018) – em direção à Nova York (Fig. 9), invadindo suas ruas e avenidas em uma maneira estranhamente semelhante com as imagens de *Independence Day* (Fig. 4). Adiante no filme, toda a cidade é congelada (Fig. 10) em uma paisagem de brisa leve, totalmente reconfigurada pelo invernos terríveis desse *Ragnarok*. O filme termina em um tom mais leve e contemplativo com o novo mundo congelado, fechando com a imagem do planeta sendo vista do espaço (Fig. 11).

Fíguas 8 à 11: Reconfiguração do mundo em *O Dia Depois de Amanhã*.



Repete-se uma predileção pelo evento grandioso. A destruição do mundo ignora os grandes contingentes humanos em favor do excesso de CGI no intuito de fazer as águas subirem e os prédios caírem. Essas imagens enfatizam um interesse pelo fim apenas

enquanto evento que põe um fim a arquiteturas contemporâneas, veículos de todos os tipos e cartões postais famosos. Em seus dois filmes, Roland Emmerich reconfigurou um evento de proporções humanas (afinal, se trata do fim da civilização) para imagens do fim dos objetos idealizados, confeccionados e idealizados pelo homem. Enquanto que *Tarântula* ressalta o medo do homem em ser aniquilado por forças externas em seu plano final, Emmerich faz do *Ragnarok* um evento próprio do cinema, cenários digitalizados, músicas dramáticas, cortes violentos, objetos voando. Ainda sobram pessoas, mas não há imagens de suas mortes, elas são reduzidas à manipulação digital distanciada, perdendo seu espaço no fim de mundo urbano.

Os protagonistas nos dois casos de Emmerich são os elementos naturais como potências para apagar o humano (mesmo que de maneira distanciada), o *pathos* do *Ragnarok* persiste mas ele é reconfigurado, enquanto narrativa, para novos interesses – próprios dos grandes *Blockbusters* hollywoodianos. Entretanto, *Titanic* (James Cameron, 1997) reconfigura o fim de mundo tanto num âmbito humano como atrelado às exigências imagéticas da indústria.

Assim como *Tarântula*, o processo de fim se passa em um único espaço, com o deserto árido norte-americano some em favor do oceano atlântico noturno, sem horizontes. A cidadezinha assume a forma da estrutura hierarquizada do navio mais luxuoso e potente do início do século passado. Ao atingir um *iceberg*, o navio começa a afundar, sem barcos suficientes para todos os passageiros, o desespero e a luta contra a morte começam. O ápice dramático surge quando o *Titanic* vai erguendo sua popa, até que ele se parte em dois pedaços (Fig. 12), por consequência, fazendo surgir ondas (Fig. 13) que consomem – como nos casos de Emmerich – diversas pessoas. Após flutuar por alguns instantes (Fig. 14), o navio afunda, ocasionando a morte por congelamento de quase todos a bordo (Fig. 15).

Figuras 12 à 15: *Ragnarok* cinematográfico



Aqui, o *Ragnarok* se mostra em uma tragédia a nível íntimo e em grande escala. No primeiro caso, ele é referente ao desespero provocado pelo frio: pessoas cometem suicídio se jogando do navio, outras se matam com revólveres. Planos fechados de pessoas se afogando, sendo esmagadas pela maquinaria do navio. Homens se revoltam (e matam outros). O segundo caso se serve das imagens acima como exemplo, reportando-se à força da água e do gelo como agente do fim para milhares de pessoas – alguns atores, outros são personagens digitalizados. James Cameron não se esquivava das pessoas, ele vê nelas oportunidades de exageros dramáticos (que são ainda mais ampliados por meio da trilha sonora marcante).

Repetem-se as fórmulas patéticas dos outros exemplos em larga escala, com a água servindo enquanto agente de inundações e levantes. A própria estrutura do navio sendo quebrada remete às destruições das edificações de Nova York nos dois filmes de Emmerich. Em todos esses filmes impera um silêncio pós-catástrofe, como se a reconfiguração dessas paisagens desoladas e em ruínas estivesse legada a uma quietude. James Cameron fez em seu filme, um apunhado de fórmulas patéticas do *Ragnarok* em um contexto particular do mar engolindo um navio e congelando seus passageiros, entretanto sua escolha, inconscientemente ou não, por imagens que possuem tantas afinidades com os outros exemplos, acaba por conferir à destruição de seu navio um tom próprio do fim de mundo.

Considerações Finais

As imagens de todos esses exemplos operaram com o discurso do fim de mundo nórdico. Entretanto, tais filmes não se valem dele enquanto ferramenta estritamente

narrativa, mas também patética. Suas imagens fazem surgir um gesto relativo ao fim de mundo, à reconfiguração de um espaço (e seus habitantes) em prol de um novo. À luz de Warburg, articular diversos exemplos do cinema por meio de *Pathosformeln* é abrir a história do cinema enquanto uma linha cronológica de tendências e movimentos artísticos para uma novo modelo calcado em predisposições afetivas.

Investigar uma fórmula patética é abrir a história do cinema para diversos exemplos que possuem afinidades entre suas imagens, relações nem sempre percebidas à primeira vista, mas que colocadas lado a lado elucidem novos terrenos de pesquisa. Ao pesquisar os filmes desse artigo, me pareceu evidente que o interesse cinematográfico – sobretudo hollywoodiano – por grandes catástrofes não lhes é exclusivo, porém é reforçado diante da capacidade da sétima arte em dar vida ao que antes somente era descrito. Entretanto, o *Ragnarok* não é apenas “adaptado” para o cinema, ele se enraizou de maneira mais firme em nossa cultura, aparecendo em novos contextos. Nesse artigo, tentei apresentar suas novas aparições no cinema.

Coloquei em diálogo estudos acerca do mito com filmes que não falam explicitamente dele, no intuito de perceber um discurso sendo transformado em uma fórmula patética, indissociáveis de sensações e no campo da imagem. Acredito que no cinema – enquanto dispositivo próprio para a imaginação – existam mais casos do mito sendo transformado em imagem. Os exemplos que apresentei esboçam uma pesquisa ainda em estágio inicial em relação a uma fórmula patética do fim de mundo, pois me parece que as pinturas de Thomas Cole (apresentadas no tópico sobre Warburg) em relação ao mito do *Ragnarok* e aos exemplos cinematográficos apresentados elucidam uma história ampla, e que é reescrita a todo momento.

Referências bibliográficas

BREDEKAMP, Horst. **Teoria do Acto Icónico**. Lisboa, Portugal: KKYM, 2015.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena Editora, 2017.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

GAIMAN, Neil. **Mitologia Nórdica**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LEFEBVRE, Martin (org). **Landscape and Film**. New York: Routledge, 2006.

LISSOVSKY, Maurício. **A vida póstuma de Aby Warburg: por que seu pensamento seduz os pesquisadores contemporâneos da imagem?** 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/bgoeldi/v9n2/a04v9n2.pdf> >Acesso em 07/06/2018.

NATALI, Maurizia. “*The course of the empire: sublime landscapes in the american cinema*”. 2006. In: LEFEBVRE, Martin (org). **Landscape and Film**. New York: Routledge, 2006, 4, p. 91 – 124.

RUTHVEN, K. K. **O Mito**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

STURLUSON, Snorri. **Edda em Prosa**. Belo Horizonte: Barbudânia, 2018.

WARBURG, Aby. “Durer e a Antiguidade italiana”. In: WAIZBORT, L (orgs) **História de Fantasma para Gente Grande – Escritos, esboços e conferências**. Leopoldo Waizbort. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2015.