



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

MARIA JOSÉ GENUINO BARROS

O DESPERTAR DA DISTOPIA DOS MORTOS: O ZUMBI DO CINEMA DE HORROR
COMO REPRESENTAÇÃO SOCIAL

CAMPINAS

2020

MARIA JOSÉ GENUINO BARROS

O DESPERTAR DA DISTOPIA DOS MORTOS: O ZUMBI DO CINEMA DE HORROR
COMO REPRESENTAÇÃO SOCIAL

Tese apresentada ao Instituto de Filosofia e
Ciências Humanas da Universidade Estadual de
Campinas como parte dos requisitos exigidos
para a obtenção do título de Doutor(a) em
SOCIOLOGIA

Supervisor/Orientador: MICHEL NICOLAU NETTO.

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À
VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA
PELA ALUNA MARIA JOSÉ GENUINO
BARROS, E ORIENTADA PELO
PROFESSOR DOUTOR MICHEL NICOLAU
NETTO.

CAMPINAS

2020

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
Cecília Maria Jorge Nicolau - CRB 8/3387

B278d Barros, Maria José Genuino, 1986-
O despertar da distopia dos mortos : o zumbi do cinema de horror como representação social / Maria José Genuino Barros. – Campinas, SP : [s.n.], 2020.

Orientador: Michel Nicolau Netto.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

1. Cinema - Aspectos sociais. 2. Filmes de terror. 3. Zumbis no cinema. I. Nicolau Netto, Michel, 1978-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The awakening of the dystopia of the dead : the zombie of horror cinema as social representation

Palavras-chave em inglês:

Moving-pictures - Social aspects

Horror films

Zombies in motion pictures

Área de concentração: Sociologia

Titulação: Doutora em Sociologia

Banca examinadora:

Michel Nicolau Netto [Orientador]

Mario Augusto Medeiros da Silva

Eliska Altmann de Carvalho

Renato José Pinto Ortiz

Jorge Leite Júnior

Data de defesa: 04-12-2020

Programa de Pós-Graduação: Sociologia

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0001-8553-8149>

- Currículo Lattes do autor: https://www.cnpq.br/cvlattesweb/PKG_MENU.men



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

A Comissão Julgadora dos trabalhos de Defesa de Tese de Doutorado, composta pelos Professores Doutores a seguir descritos, em sessão pública realizada em 4 de dezembro de 2020, considerou a candidata Maria José Genuíno Barros aprovada.

Prof. Dr. Renato José Pinto Ortiz

Prof. Dr. Mário Augusto Medeiros da Silva

Prof. Dr. Jorge Leite Júnior

Prof. Dr^a Eliska Altmann de Carvalho

Prof. Dr Michel Nicolau Netto

A Ata de Defesa com as respectivas assinaturas dos membros encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertações/Teses e na Secretaria do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

À minha mãe, que paga o meu Uber.

AGRADECIMENTOS

Em quatro anos de trabalho, tenho muitas pessoas especiais para agradecer. Inicialmente ao meu orientador Prof. Dr. Michel Nicolau Netto por ter acolhido minha pesquisa e me auxiliado diretamente na execução do trabalho. Aos professores que compuseram a banca do Exame de Qualificação, cujo direcionamento foi precioso: o Prof. Dr. Renato Ortiz e o Prof. Dr. Mário Augusto Medeiros da Silva. Aos professores doutores que me honraram com a presença na minha banca: Prof. Dr. Renato Ortiz, Prof. Dr. Mário Augusto Medeiros da Silva, Prof. Dr. Jorge Leite Júnior e minha querida orientadora de mestrado Prof. Dr^a Eliska Altmann. Por fim, ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas pela honra de fazer parte dele.

Aos amigos, que dividiram as dores e alegrias de fazer parte de um Programa de Doutorado. À Talitha Ferreira pelo alento nas noites em Campinas. À Maria Caroline Tresoldi pelas longas conversas. À Michel Carvalho, por dividirmos o mesmo amor pelo cinema. À Kadu Souza, por saber dessas coisas todas de doutorado. À Rejane Peres por conseguir ser mais ansiosa do que eu e me acalmar.

À minha família pela produção de barracos, entretenimento necessário em dias de angústia. Minha mãe, Dona Maria, minha maior apoiadora. Minha vizinha Adília que acha que eu sou perfeita. Belino, meu pai, que está no céu porque ele acreditava nessas coisas. Minha irmã Dilinha, pela habilidade de lembrar de tudo. Minha irmã Josy porque é muito linda e muito bela, além de carinhosa. Meu talentoso irmão Belino (Zuquinha). Meu cunhado Alexandre, que quer que eu compre uma casa. Aos meus sobrinhos Víctor, o Nerd, Inácio (Ziggy) e Noah (Empadinha). E no meio de tanta maldade e tanta guerra, pude encontrar alento nas minhas meninas pets, Lisa, Periquete, Charlotte e Pitucha.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

In the corner of the morning in the past
I would sit and blame the master first and last
All the roads were straight and narrow
And the prayers were small and yellow
And the rumour spread that I was aging fast
Then I ran across a monster who was sleeping by a tree
And I looked and frowned and the monster was me.

David Bowie

RESUMO

Monstros são fascinantes objetos da sociologia. Dentre eles, o que talvez se destaque mais recentemente seja o zumbi. Pressionando os limites entre vida e morte, quando surge, representa uma ameaça aos postulados sociais instituídos. Pretendemos defender a tese de que o monstro zumbi, em sua distopia, representa aquilo que uma sociedade institui como ordenado e caótico. Diferentemente dos demais monstros, zumbis não apenas expõem o que é instituído como normal ou padrão em uma cultura, mas também por expor o binômio ordem/desordem em sua própria narrativa apocalíptica e por representar de forma mais específica as ansiedades atuais, como expresso na relação que possui com as epidemias virais hoje, assim como outros problemas sociais. Isso porque a narrativa dos filmes de zumbi vem geralmente em três etapas: o “mundo ordenado”, anterior ao surto; o surto, que cria os zumbis, hoje majoritariamente biológico; e o mundo pós-apocalíptico. O presente trabalho utiliza como metodologia o levantamento histórico da constituição do gênero de horror, assim como sua análise sociológica. O mesmo método é aplicado aos monstros, em especial o zumbi. A análise sociológica e fílmica contempla os filmes discutidos, com uma ênfase apurada na estética em duas obras: a série *The walking dead* (2010 -) e o filme *Guerra mundial Z* (2013).

Palavras-chave: Zumbi; Cinema de horror; Sociologia do cinema.

ABSTRACT

Monsters are fascinating objects of sociology. Among them, what perhaps stands out most recently is the zombie. Pressing the boundaries between life and death, when it arises, poses a threat to the established social postulates. We intend to defend the thesis that the zombie monster, in its dystopia, represents what a society institutes as ordered and chaotic. Unlike other monsters, zombies not only expose what is instituted as normal or standard in a culture, but also for exposing the binomial order/disorder in their own apocalyptic narrative and for representing more specifically the current anxieties, as expressed in the relationship it has with viral epidemics today, as well as other social problems. This is because the narrative of zombie films generally comes in three stages: the “ordered world”, prior to the outbreak; the outbreak, which creates zombies, now mostly biological; and the post-apocalyptic world. The present work uses as methodology the historical survey of the constitution of the horror genre, as well as its sociological analysis. The same method is applied to monsters, especially the zombie. The sociological and filmic analysis contemplates the films discussed, with a sharp emphasis on aesthetics in two works: the series *The walking dead* (2010-) and the film *World War Z* (2013).

Keywords: Zombies; Horror movies; Sociology of cinema.

SUMÁRIO

Introdução	11
Capítulo 1: O cinema de horror e seus monstros	29
1.1. Monstros: do natural ao sobrenatural	31
1.2. Ordenamento social: classificando monstros	39
1.3. Monstros na tela: o cinema de horror	55
1.4. Definindo o gênero cinematográfico de horror	75
Capítulo 2: Zumbis em Hollywood	81
2.1. A cosmologia vodu	85
2.2. Primórdios do cinema zumbi	87
2.2.1. Processo colonial	91
2.2.2. Guerra atômica	99
2.2.3. O apocalipse está próximo	101
Capítulo 3: Criando entre ordem e caos: a construção do modelo dos filmes de zumbi	114
3.1. Tudo estava em seu devido lugar: o mundo pré-apocalíptico	115
3.2. Ameaças biológicas: o surto e os monstros do futuro	128
3.3. O mundo pós-apocalíptico	139
Capítulo 4: Surto e apocalipse zumbi em <i>Guerra mundial Z</i> e <i>The walking dead</i>	155
4.1. Um vírus e o caos: uma análise fílmica de <i>Guerra mundial Z</i> através da perspectiva do surto zumbi	158
4.2. Um mundo sem referências: o apocalipse zumbi sob a perspectiva da série <i>The walking dead</i>	176
Conclusão	201
Bibliografia	209

INTRODUÇÃO

Os monstros estão em toda parte. Somos encantados por eles. Por mais que saibamos definir apressadamente um monstro, sua existência permanece uma incógnita difícil de ser descortinada. É todo o mal, tudo que nos machuca, nos enoja e nos dá medo. Mas por que o criamos e nos alimentamos dele? Por que exigimos sua presença e fugimos dela? Por que nós mesmos nos tornamos monstros ou os exilamos para longe, projetando no outro a sua existência? Compreender o monstro e suas múltiplas faces é um desafio que movimenta uma série de elementos, conceitos chave, formas de ver e classificar o mundo social. Sua complexidade o torna um objeto fascinante da sociologia. O monstro está ligado à mudança social, a cria e é criado por ela. O monstro de hoje não é o monstro de ontem, e dificilmente será o de amanhã.

Por que falar de monstros? Por que escrever sobre eles? Essas perguntas sempre me perseguiram, desde que iniciei a presente pesquisa. Como transformar em objeto sociológico algo que para mim sempre foi envolto em mistério, um ritual bizarro de assistir filmes de monstros e não conseguir dormir à noite que se tornou uma obsessão na infância? Qual relevância esse objeto poderia ter? E, por fim, qual monstro escolher como recorte nesse universo imenso?

Em 2016, ano em que comecei o doutorado, não houve grandes dúvidas quanto à última questão. Zumbis estavam em um *hype* desgraçado. Muitos filmes estavam sendo produzidos, livros escritos e *The walking dead*, uma das maiores séries do mundo, acabara de passar por sua melhor temporada até então (a quinta). Aos poucos fui observando sua relevância: sua linearidade, sua narrativa distópica, seu domínio sobre a cultura popular. Mas nada na minha pesquisa me preparou para o que eu iria presenciar no meu último ano, 2020. O mundo inteiro se encontrou no meio de um surto viral caótico com contornos trágicos. Eu tive medo de ser infectada. Eu tive medo de morrer. Eu tive medo do sistema social ruir. Eu tive medo do mundo como eu conheço acabar. Hoje, isolada em meu apartamento, revejo minha pesquisa e penso que zumbis não estavam ali à toa. A arte, como representação social, expressava sob a forma de um monstro específico os medos e ansiedades já presentes em seu ambiente. Eles estavam lá e zumbis souberam por bem captá-los.

Mas o que são zumbis? Zumbis são mortos que retornam à vida sob a forma de massas acéfalas que caminham instintivamente em busca de comida, que nesse caso é qualquer coisa que possua carne. Zumbis não são fantasmas, vampiros nem demônios. Não

possuem nenhum tipo de consciência e, como um corpo sem vida, putrefazem enquanto andam. São mortos-vivos, nem mortos nem vivos, mortos e vivos. Sua necessidade por carne fresca os torna uma ameaça aos vivos, assim como a contaminação. O vírus zumbi é passado em contato com o sangue, geralmente através de uma clássica mordida. A incapacidade de lidar com o contágio, a dificuldade de perder entes queridos e a cólera são geralmente as principais causas da desordem social que advém com o número crescente de transformações de humanos em zumbis. O apocalipse zumbi é o fim das sociedades como são conhecidas: novas redes de integração social são criadas a partir da perspectiva da sobrevivência apenas. Antigas hierarquias sociais morrem para dar vida a novas. Ele é “pós-tudo”.

É interessante pensar no próprio uso da palavra “apocalipse” para designar o mundo deixado pelos zumbis. Apocalipse vem do grego *apokálypsis* que significa “tirar o véu” em um sentido de revelação (Charpentier, 1983) termo utilizado pelas religiões judaica e cristã como sinônimo de revelação divina. O conteúdo do último capítulo da Bíblia (2008) narra o fim do mundo numa sequência de catástrofes que vão desde terremotos a epidemias. Segundo o dicionário Houaiss (2008), o termo passou a designar também, por extensão de sentido: obra ou discurso obscuro, escatológico, aterrorizante; grande cataclismo; fim do mundo. A presente pesquisa não conseguiu obter a informação de quando essa palavra de cunho religioso passou a designar o mundo após o surgimento dos zumbis, que no cinema começou a ser criado nos anos 1960, pelo cineasta americano George Romero. Mas hoje, apocalipse zumbi é uma unidade de sentido tão forte na cultura que é impossível ignorá-la. Por esse motivo optamos por utilizar a palavra apocalipse a partir da sua última extensão de sentido listada: fim do mundo.

Filmes, histórias em quadrinhos, livros e programas de televisão sobre zumbis são feitos no mundo inteiro: esses monstros nativos do cinema extrapolaram suas fronteiras e hoje dominam o cenário do gênero de horror, se tornando objeto de culto. *Zombie walks*¹, passeatas compostas por um grande grupo de pessoas que se vestem e andam como zumbis, são realizadas no mundo todo desde 2003. Nos zumbis, o limiar entre vida e morte fica mais claro e seu estado fronteiro seja talvez seu maior apelo. De uma nova ordem social estruturada na sobrevivência à putrefação do corpo e perda da razão e de qualquer rastro de humanidade, esses monstros evocam questões sociais latentes, revelando receios e ansiedades sobre fenômenos sociais atuais.

¹ A primeira *Zombie Walk* realizada no Brasil foi em Belém, em 29 de outubro de 2006. Seu dia de celebração no país passou então a ser em 2 de novembro, dia dos finados.

Portanto, quando escolhemos os zumbis como recorte sabíamos que, como monstros de uma forma geral e mortos-vivos de forma específica, eles tinham algo a nos dizer sobre nossa própria sociedade, a mesma que os colocou em uma tela grande.

O estudo do cinema de horror enquanto representação social era algo pelo qual me familiarizara durando o mestrado³. Uma parte significativa do campo da sociologia do cinema se dedica a estudar a relação entre cinema e sociedade. O gênero cinematográfico de horror, como defendemos, é um robusto lar para os monstros hoje: filmes de horror são filmes de monstro. E o gênero está relacionado com o afeto que pretende despertar, nesse caso o que leva seu nome. Horror pode ser definido como uma forte impressão de medo e repulsa, acompanhados ou não de arrepio, que é gerada pela percepção de algo ameaçador (Houaiss, 2009). No cinema de horror, a ameaça está na forma de um monstro, mesmo que o medo oriundo dele seja sentido de forma estética, pois não representa risco real a quem o experimenta (França, 2011).

Assumimos aqui a tarefa de trabalhar com o conceito de representação cunhado por Émile Durkheim. De uma forma sucinta, em *As regras do método sociológico* (2007), o autor defende que as representações coletivas são a forma pela qual o grupo se enxerga a si mesmo nas relações com os objetos que o afetam. Um grupo é feito de matéria diferente do indivíduo, portanto, as coisas que os afetam são de outra natureza. Como as representações não exprimem nem os mesmos sujeitos, nem os mesmos objetos, elas não podem depender das mesmas causas. Se a natureza social for considerada como a geradora das representações, logo essas são iminentemente sociais e presentes nas sociedades.

É somente em *As formas elementares de vida religiosa* (1983), que Durkheim realiza a passagem do conceito da consciência coletiva para as representações coletivas. Segundo ele, há uma forte presença da consciência coletiva nas sociedades estudadas, tudo é comum a todos. Há uma representação coletiva estruturada na religião, o que permite que os indivíduos concebam o mundo de forma homogênea. Ao afirmar que, nesses grupos, a religião é um sistema de representações do mundo, toda a cosmologia da sociedade é oriunda do mesmo. As representações religiosas são representações coletivas que exprimem realidades coletivas. Portanto, se as categorias são de origem religiosa, elas devem participar da natureza comum a todos os fatos religiosos: elas também devem ser coisas sociais, produtos do pensamento coletivo. As representações sociais, desta forma, se definem como um sistema de

³ Minha pesquisa de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro tinha como título: *Cinema de horror e sociedade: found footage e medos modernos*, sob a orientação da professora doutora Eliska Altmann.

ideias que, em conjunto com os ritos e o culto, compõem um sistema de práticas que procura exprimir o mundo. A linguagem é um exemplo disso. Segundo Durkheim (1983), não há dúvida de que ela e o sistema de conceitos que traduz são produto da elaboração coletiva. O que exprime é a maneira pela qual a sociedade concebe os objetos da experiência. As noções que correspondem aos diversos elementos da língua são, portanto, representações coletivas

Mas o que exatamente zumbis querem comunicar? Levantamos a seguinte tese: zumbis, em seu mundo distópico, representam o que uma sociedade institui como ordenado e desordenado. O objetivo é compreender a partir dos filmes de zumbi a representação da ordem e da desordem em determinados contextos. Zumbis são nosso objeto não apenas por serem um monstro que expõe limiaridade (por misturar morte e vida, categorias estanques), mas por expor o binômio ordem/desordem em sua própria narrativa distópica apocalíptica e por representar de forma mais específica as ansiedades atuais, algo expresso na relação que possui com as epidemias virais hoje. Compreendemos que ordem e desordem são formas de representação da sociedade, não representando valores como o bem e o mal. Esse binômio é oriundo das formas de classificação que uma sociedade institui e todas as sociedades possuem noções de ordem e desordem. Portanto, como zumbis representam a desordem gerada a uma determinada ordem, ele nos lembra como a normatização e classificação das coisas, esse ato que nos estabiliza enquanto uma cultura, é extremamente frágil, uma vez que algo que nem sequer vemos, como um vírus, pode subverter tudo que uma cultura sustenta com demasiado cuidado.

Para chegarmos a essa hipótese, partimos da própria monstruosidade e de como o zumbi criou sua narrativa distópica, se afastando de outros monstros e se alinhando ao binômio ordem/desordem. Em *Pureza e perigo*, publicado em 1966, a antropóloga Mary Douglas defende que o fato de insetos com asas, como a barata, serem impuros vem do seu erro de classificação, porque apesar de possuírem pernas, característica de animais terrestres, eles voam. Monstros são considerados impuros por serem contraditórios e é essa contradição que gera a repulsa, uma das características principais do gênero de horror. A ameaça cognitiva representada pelos monstros é um desafio aos fundamentos do modo de pensar de uma cultura. Esse fator explica como se dá a mudança na figura do monstro com o passar do tempo e na sua capacidade de gerar medo.

Mas o que uma cultura classifica e deixa de classificar é uma questão por si mesma complexa. Em *Algumas formas primitivas de classificação* (1990), Durkheim e Marcel Mauss buscam compreender a gênese do ato de classificar e sua relação social. Para eles, tanto as classificações ditas primitivas quanto as das sociedades complexas são noções

hierarquizadas e especulativas porque não têm como objetivo facilitar a ação, mas tornar compreensíveis as relações existentes entre os seres, ligando ideias entre si, unificando o conhecimento. Ao perceberem que estavam agrupados, os homens começaram a agrupar outros seres e coisas. O lugar dessas coisas na sociedade que passou a definir seu lugar na natureza.

Esse mesmo fenômeno pode ser observado na história dos monstros. Dos híbridos entre homens e animais da Antiguidade às raças monstruosas – que durante a Idade Média representavam o medo do Outro, alimentado por relatos de viajantes – às malformações genéticas, demônios, e vampiros, os monstros povoaram o imaginário do mundo ocidental. Alvos de diversos estudos e tratados, como *História natural* (77 E.C), de Plínio, o velho e *As Viagens de Mandeville* (1357), de Jean de Mandeville, foram vitimados pelo pensamento iluminista no século XVIII, que, ao cobrar mais espaço para a ciência, os exilou no mundo sobrenatural. Quando monstros não podiam mais fazer parte do mundo natural, com exceção das monstruosidades genéticas, eles se tornam espectros medonhos nas artes, especialmente na literatura.

Hoje, a monstruosidade componente do cinema atende a critérios do que é constituído como normal e anormal, fato instituído no século XIX. O monstro representa, dessa forma, um desvio da normalidade. Como monstros são erros de classificação, e classificar é um ato positivo da cultura – na qual as sociedades criam categorias e elementos são classificados nelas – a criação de modelos pressupõe estabilidade, permanência. Se um elemento não pertence a uma única categoria, um híbrido, por exemplo, ele se torna uma anomalia, gerando confusão, medo e ansiedade. Se a anomalia é o oposto da ordem, isto é, a desordem, a repugnância oriunda dela que gera essa perturbação cognitiva, que é seguida pela constatação de uma anomalia/dualidade. Nesse sentido, a desordem é a impossibilidade de classificação, que afeta o sistema ordenado.

Zumbis são diferentes justamente por sua narrativa peculiar. Como todo monstro, irá representar uma contraposição a um padrão normatizado. Mas, além disso, esse monstro, inserido em seu subgênero de horror, se constitui como uma resposta a uma relação de ordem e desordem. Por ter um caráter distópico caótico, talvez a chave mais profícua para compreender o zumbi, assim como do seu apelo atual, seja a relação que ele cria entre ordem e desordem. Esse binômio aparece nos filmes de zumbi de forma explícita e implícita. Primeiro, ao separar o mundo tal como conhecemos do pós-apocalíptico. Segundo, em uma relação mais profunda com o que uma sociedade normatiza e o que representa uma ameaça a essa normatização. Esse modelo possui três momentos: a ordem, o surto e a desordem. A

ordem representa como os indivíduos organizam o mundo social baseados nos critérios históricos e culturais estabelecidos na época. O surto, hoje majoritariamente viral, é a quebra desse mundo, sua descontinuidade, o início da perda de referências. Já a desordem é a destruição de todo o sistema ordenado, a subversão de tudo.

Com o objetivo de desenvolver a tese, optamos por uma divisão em capítulos que será explicada a seguir.

O primeiro capítulo tem como objetivo abordar o gênero de horror no cinema, tendo como base as produções de Hollywood e a monstruosidade. Zumbis são monstros criados pelo cinema de horror há quase 100 anos. Portanto, compreender o gênero, sua constituição e sua história, principalmente enquanto um veículo para a crítica social, é vital para o entendimento do zumbi hoje.

Pretendemos defender que o gênero de horror, enquanto um gênero que surge da marginalidade, pode ser um poderoso veículo para a crítica social. Mesmo que a oposição entre *mainstream* e marginal não seja mais tão clara, principalmente nos últimos anos. O *neo horror* hoje traz consigo o legado de contestação via monstro que teve seu auge na década de 1970 e convive com o horror *mainstream per se* – grandes estúdios, estrelas e orçamentos – sem apelos baratos popularizados, como *jump scarers*, e abordando temas pertinentes tais quais racismo e machismo. É importante frisar que nesse capítulo abrimos mão da análise fílmica para nos focar mais na constituição histórica do gênero.

O horror, enquanto um gênero cinematográfico, será constituído em torno da presença do monstro. Usamos para tal um conceito adaptado pelo desenvolvido por Noël Carroll em *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999). Segundo ele, uma pessoa está artisticamente horrorizada por um monstro determinado, como o Drácula, por exemplo, se e somente se: está em algum estado de agitação anormal, fisicamente sentido (como tremor, formigamento, entre outros) que foi causado por um pensamento de que o Drácula é um ser possível e pelos pensamentos avaliativos de que ele tem a propriedade de ser fisicamente ameaçador, como se descreve na ficção, e impuro, sendo que esses pensamentos costumam ser acompanhados pelo desejo de evitar o toque de coisas como o Drácula. Mas, diferentemente de Carroll, levantamos que o monstro não é apenas sobrenatural, podendo também se esconder nos chamados monstros sociais ou morais, criaturas desviantes e limítrofes, que se opõe a ideia de indivíduo normal que começa a ser construída no século XIX.

No segundo capítulo, iniciaremos a jornada para explicar como o modelo de filmes de zumbi se constituiu em torno do binômio ordem/desordem. Diferentemente dos

demais monstros estudados no primeiro capítulo, além de serem veículos para a crítica social, zumbis expõem esse binômio em sua própria narrativa apocalíptica, representando de forma mais específica as ansiedades atuais, principalmente no que tange a sua relação com o vírus nos últimos tempos. Fruto de mudança social, observamos que esse modelo atual que o torna um monstro distópico também foi historicamente constituído.

Primeiramente, nos ateremos às origens do zumbi, buscando suas fundações na cosmologia Vodou. O zumbi caribenho surge de crenças locais da região, especialmente do Haiti. Descrito como um cadáver humano sem alma, retirado da sepultura por meio de “feitiçaria vodou” para trabalhar como escravo em plantações, chegou a ser usado como justificativa para a intervenção política, econômica e militar americana na ilha iniciada em 1915. Nesse contexto colonial, os zumbis representavam o medo que os brancos ocidentais tinham da insurgência dos explorados e os primeiros filmes de zumbis explicitavam bem isso. Em sua primeira aparição, no filme *Zumbi branco* (1932), de Victor Halperin, são uma massa de trabalhadores explorados por um mestre feiticeiro, que por fim se revolta, assassinando seu algoz. O zumbi haitiano e caribenho foi longo, só perdendo seu posto quando George Romero cria seus mortos-vivos canibais. Embora esses zumbis mágicos sejam diferentes dos zumbis de hoje, eles possuem algumas relações, guardando em seu casulo colonial o germe do limiar entre a vida e a morte, a ordem e desordem, como veremos.

Dando seguimento, iremos analisar o que chamamos de primórdios do cinema zumbi, que trata desde a entrada do zumbi colonial haitiano em Hollywood a partir dos anos 1930 até os anos 1950. Aqui já mobilizaremos a metodologia sociológica adotada na pesquisa para realizar a análise fílmica, como explicaremos mais adiante.

Nesse momento, o zumbi haitiano reina nas produções de grande e baixo orçamento, chegando a serem mandados para o espaço no clima de Guerra Nuclear da década. É com *A noite dos mortos-vivos* em 1968 o zumbi moderno⁴ é criado e seu modelo começa a ser construído em três momentos: o período pré-surto, o surto e o momento pós-apocalíptico, que será introduzido apenas em *Despertar dos mortos* (1978), de Romero. Nascido em Nova York em 1940, ele se graduou na Carnegie Mellon University, em Pittsburgh, na Pensilvânia, lugar que adotaria como base para suas obras. Após se formar, em 1960, começou a trabalhar com curtas e comerciais para a televisão. Juntamente com nove amigos fundou a Image Ten

⁴ Entendemos por “zumbi moderno” o monstro tal como é conhecido hoje: um morto-vivo fruto de uma contaminação bacteriana ou viral que mantêm funções instintivas básicas como caminhar, possuindo uma fome inesgotável por carne humana. Como veremos adiante, essa formação romeriana se manteve como base para o monstro até hoje, com pequenas alterações na interação e contaminação, que é a característica mais importante do zumbi pós-romeriano.

Productions, no final dos anos 1960 que seria responsável pelo seu primeiro filme, o germinal *A noite dos mortos vivos* (1968). Se nesse filme ele amplia o espectro do monstro, é em *Despertar dos mortos* que ele cria as regras que serão seguidas até os dias de hoje, tais quais como sobreviver ao apocalipse zumbi, como matá-los, de que forma ocorre a contaminação (através da mordida), entre outros. É o primeiro filme a explorar o que acontece após a catástrofe biológica, quando as instituições correntes caem e um novo mundo surge do caos.

No capítulo 3, analisaremos o zumbi pós-Romero atentando para os processos pelas quais tiveram que passar até completar o modelo narrativo atual. Nesse capítulo, pretendemos responder à seguinte pergunta: como os zumbis vão construir seu modelo a partir do binômio ordem/desordem? O texto será dividido em três partes, correspondentes aos momentos do modelo. É importante frisar que, assim como no capítulo 2, há uma preocupação com o desenvolvimento histórico da narrativa cinematográfica, até porque a própria criação do modelo, assim como suas referências, foram mudando com o passar do tempo até os moldes atuais. Os filmes que auxiliam na criação do modelo serão objeto de análise fílmica sociológica. Somente as duas obras escolhidas para uma análise fílmica mais exhaustiva – *Guerra mundial Z* (2013), de Marc Forster que foca no surto e a série *The walking dead* (2010), de Frank Darabont que explora o mundo pós-apocalíptico – que serão analisadas separadamente no último capítulo, como será explicado mais adiante.

A ordem representa o mundo sem os zumbis, assumindo uma ideia de ordenamento baseado nos padrões da época na qual o filme foi feito. É nesse período que se encontram as bases que mantêm relação com o mundo não diegético, na qual os problemas de uma determinada sociedade são selecionados para se relacionarem com o surto e o período posterior, de forma que a anomalia monstruosa surja como uma consequência disso. O mundo ordenado representa os elementos classificados, padrões e normas sociais da época e local que na obra se remete. Embora possua seus problemas, o sistema de classificações está ordenado, o que significa dizer que existem referenciais culturais, que só começam a se subverter no momento do surto e a desordem, tal qual exposto por Douglas como a impossibilidade de haver um sistema de classificação, um ordenamento, só estará plenamente em curso no universo zumbi.

Em termos narrativos, o zumbi moderno passou a ser esquecido em sua forma horrífica a partir dos anos 1980, se tornando uma peça de pastiche de baixo orçamento e criticamente vazio. Foi somente na década de 1990 que o zumbi voltou a se preocupar com as consequências do surto e se imaginar como um ser distópico. Acreditamos que tanto esse retorno quanto seu alinhamento com o surto deflagrado majoritariamente por um vírus se

devem às transformações sociais e do ecossistema que favoreceram a propagação de epidemias e pandemias. Portanto, as narrativas apocalípticas só foram possíveis no horror zumbi quando se tornaram possibilidades no mundo não ficcional, inundado de emergências virais globais.

Esses elementos explicam como o processo de reterrorização do zumbi teve na fase do surto seu maior impulsionador. É nessa fase que os zumbis surgem, prerrogativa que muda com o passar dos anos, sendo hoje eminentemente fruto de um desastre biológico.

Após o processo de reterrorização, que teve como principal expoente o filme *Resident evil* (2002), de Paul W. S. Anderson, filmes que focavam no momento do surto, e que foram importantes para a criação do modelo, foram alavancados no início dos anos 2000 pelo surto da SARS em 2002. A gripe⁵, especificamente, passou a ser um uma dos fatores apontados como deflagradores do surto. Em 2009, a H1N1, também conhecida como Gripe A ou Gripe Suína, causou a morte de mais de 18 mil pessoas. E em 2012 outra síndrome respiratória causou pânico no Oriente Médio, a MERS (Síndrome Respiratória do Oriente Médio). Não é estranho, portanto, a associação entre zumbis e a atual pandemia de Covid-19, ou Coronavírus. O mundo das “infecções emergentes”, termo cunhado em 1989 pela OMS, tem servido de matéria-prima para zumbis desde então.

Por fim, o apocalipse zumbi se constitui como o reverso do mundo classificado. O apocalipse zumbi assume o formato de uma distopia horrífica que, ao mesmo tempo em que se relaciona a questões importantes de sua época e lugar social, lança hipóteses de como a humanidade iria lidar com o abalo que cria no ordenamento. Em *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Frederic Jamenson define os conceitos de utopia, anti-utopia e distopia. A primeira seria uma representação radical da diferença, que deve responder a dilemas específicos, e oferecer a resolução de problemas sociais fundamentais. Anti-Utopias são textos como *1984* (1949), de George Orwell que, como afirma, visa desacreditar o pensamento utópico, mais especificamente, visões socialistas de um futuro melhor, não passando de representações de medo das utopias. Já as distopias, como a trilogia *Sprawl* de William Gibson, não são utopias negativas. Elas não projetam um mundo radicalmente diferente, contando, ao invés disso, uma história do futuro próximo que é extrapolada do presente estado de coisas.

Defendemos que as distopias zumbis não são a negação utópica pois o mundo social representado não é completamente diferente do objeto de representação, mas uma

⁵ Apesar de a SARS ser um tipo de Coronavírus, era associada à gripe comum por conta de seus sintomas respiratórios.

extrapolação do atual estado de coisas. O mundo em que os zumbis vivem é a representação da sociedade que os criou, e essa extrapolação é ocasionada por questões urgentes, perigos, nesse caso, a distopia funciona como uma representação de uma possibilidade da desordem assumir o controle sobre o mundo ordenado, isto é, o mundo tal qual está classificado. A distopia zumbi não representa o oposto da ordem, pois o mundo distópico é semelhante ao mundo concreto. Isso posto, ela tem duas maneiras de lidar com o seu material: de forma conservadora (a advertência é para a manutenção do mundo) ou crítica (mudanças pontuais ou dramáticas). Veremos detalhadamente essa questão no capítulo 4, nas análises propostas.

No quarto e último capítulo, portanto, aprofundaremos o estudo da criação do modelo nos filmes de zumbis ao analisar de forma mais profunda *Guerra mundial Z* e *The walking dead*.

A pergunta “Como analisar um filme?” permeia toda pesquisa e pretendemos discuti-la mais profundamente aqui. Essa pergunta está diretamente relacionada a uma outra questão: com qual propósito analisamos um filme? Existem múltiplas formas de se investigar uma obra cinematográfica e diversas correntes teóricas que lhe dão base.

Nos capítulos 2 e 3 iremos investigar detidamente como os três momentos do modelo dos filmes de zumbi foram criados, observando como os filmes constituem esse momento. Buscamos realizar uma investigação sociológica dos filmes, realizando uma apreciação e uma descrição de algumas obras tendo como objetivo a compreensão da produção e recepção dos filmes de horror e dos filmes de zumbi, além de atentar para a questão do gênero cinematográfico e contextos de produção. Contudo, é no capítulo 4 que iremos fazer uma análise fílmica mais detida, ancorada tanto na tradição da sociologia do cinema como em sua estética.

A tentativa de apreender o cinema como um objeto sociológico já é de longa data. Destacamos como o primeiro autor a tentar compreender a relação entre cinema e sociedade o sociólogo frankfurtiano Siegfried Kracauer, autor do visionário *De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão*, publicada em 1947 nos Estados Unidos. O autor possuía como tese que os filmes realizados no período conhecido como Expressionismo alemão representarem a mentalidade de uma nação destruída por uma devastadora Guerra e anos de crise econômica (com seus cenários distorcidos e temas macabros)⁶. Contudo, seus argumentos foram contestados anos depois pelo sociólogo Pierre Sorlin, autor de *Sociologie*

⁶ Atualmente o Expressionismo alemão é considerado pertencente ao gênero do horror, mesmo que os temas góticos não tenham dominado todos os filmes, como por exemplo *A última gargalhada* (1924), de F. W. Murnau, que fala sobre loucura e desintegração social.

du cinéma: ouverture pour l'histoire du demain. Para Sorlin (1985), a ideia de mentalidade refletida sugere uma simplicidade teórica, na qual bastaria estudar os filmes para compreender que se há personagens autoritários é porque a Alemanha teme a autoridade e aspira a ela; se os vampiros se agitam, é porque o gosto do horror e do mistério está sumamente estendido, entre outros.⁷

Embora concorde com Kracauer que os filmes estejam intimamente ligados às preocupações, tendências e aspirações de uma época, Sorlin (1985) defende que o cinema está impregnado da ideologia⁸ do período na qual se encontra. Concorde quando Kracauer afirma que o desequilíbrio político e a crise econômica por si só não explicam por inteiro a crise de República de Weimar, tendo que se tomar em conta o estado de espírito dos alemães, seus mistérios e temores e que o cinema seria um veículo para estudar esses diferentes domínios. Contudo, afirma que as divergências nascem justamente quando se questiona acerca do que o cinema é capaz de mostrar. Ele busca um caráter estreito, limitado e parcial de cada uma das expressões ideológicas de um período dado. Para o historiador, o cinema de Weimar esclarece mais uma fração do campo ideológico alemão do que a ascensão de Hitler.

O historiador Marc Ferro elevou a ideia do cinema como um documento histórico em *Cinema e história* (1992) no qual compreende o filme como tal ao propor a leitura histórica do filme e a leitura cinematográfica da sociedade. A leitura histórica e social do filme permitiu atingir zonas não visíveis do passado das sociedades revelando, por exemplo, suas autocensuras e lapsos. Um documento fílmico possuiria então a capacidade de abrir brechas em sistemas fechados. Mesmo controlado, um filme testemunha, porque possui a capacidade de destruir a imagem do duplo que cada instituição e indivíduo conseguiu construir diante da sociedade (Ferro, 1992). O filme não está sendo considerado por Ferro sob o ponto de vista semiológico, nem se trata de estética ou história do cinema: ele é observado como um produto, uma imagem objeto, cujas significações não são apenas cinematográficas.

⁷ Ethis (2011) reitera que a abordagem de Kracauer permanece difícil de se compreender se não se levar em conta o ponto de vista sociológico a partir do qual o autor trabalha. Tomando o cinema como objeto de pesquisa, pretende aprofundar o seu conhecimento sobre as disposições psicológicas profundas que predominam em uma sociedade específica em algum momento histórico. Um filme seria um filme porque tira proveito de todo o potencial de expressão cinematográfica.

⁸ Segundo Abbagnano (1998), o termo ideologia se origina dos filósofos franceses do final do século XVIII, conhecidos como "ideólogos", para os quais significava o estudo da origem e da formação das ideias. Posteriormente, em um sentido mais amplo, passou a significar um conjunto de ideias, princípios e valores que refletem uma determinada visão de mundo, orientando uma forma de ação, sobretudo uma prática política. Exemplos disso são as ideologias fascista, de esquerda, etc. Mas o termo passou a ser amplamente utilizado por influência do pensamento de Marx na filosofia e nas ciências humanas e sociais em geral, significando o processo de racionalização - um autêntico mecanismo de defesa - dos interesses de uma classe ou grupo dominante. Tem por objetivo justificar o domínio exercido e manter coesa a sociedade, apresentando o real como homogêneo, a sociedade como indivisa, permitindo com isso evitar os conflitos e exercer a dominação. (Japiassú e Marcondes, 2008)

Ele não vale somente pelo que testemunha, mas também pela abordagem sócio-histórica que autoriza. A crítica não se limita ao filme, se integrando ao mundo que o rodeia, com o qual se comunica. Deve-se analisá-lo não apenas pela narrativa, como também pela relação do filme com aquilo que não é o filme: o autor, a produção o público, a crítica, o regime de governo. Só assim se pode chegar à compreensão não somente da obra como da realidade que ela representa. Esta, no entanto, não se comunica diretamente. O documento tem uma riqueza de significação que não é percebida no momento em que é feito. Os lapsos de um criador, de uma ideologia, de uma sociedade são reveladores privilegiados. Eles podem se produzir em todos os níveis do filme, como também em sua relação com a sociedade. Assinalar tais lapsos, bem como suas concordâncias ou discordâncias com a ideologia, ajuda a descobrir o que está latente atrás do aparente, o *não-visível* através do *visível*.

Ao utilizar os conceitos do visível ou não-visível de uma sociedade cunhados por Ferro, Sorlin (1985) irá defender que o cinema não revela o mundo como este é, mas como é compreendido em uma determinada época, buscando o que parecia importante para todos e descuidando do que é considerado secundário. Jogando com os ângulos, sobre a profundidade, reconstrói as hierarquias e faz captar aquilo sobre o qual imediatamente se posa a mirada. O cinema não só utiliza imagens aceitas pela sociedade como também as criam.

Para tal, deve-se primeiramente impor formas de se “ler” o filme, para que sua análise seja confiável. Segundo Sorlin (1985), as análises fílmicas seriam insatisfatórias por partirem de pressupostos implícitos e repousarem sobre uma seleção arbitrária de argumentos ou indícios, dos quais se esquece de dizer em torno de qual sistema pré-construído estão inscritos. Os espectadores, assim como os pesquisadores, recebem um filme governados por reações afetivas. O pesquisador considera o cinema de duas formas possíveis: como documento ou como conjuntos em que a inserção de cada elemento reveste uma significação e trata de captar os esquemas que determinaram a organização das partes distintas constitutivas do filme. Ferro se inseriria no primeiro grupo, Sorlin no segundo.

Portanto, propõe um método de análise fílmica baseado em um questionário no intuito de evitar possíveis incoerências ou superficialidade. Sobre o filme *Ladrões de bicicleta* (1948), de Vittorio De Sica, por exemplo, põe as seguintes questões:

- Por que consagrar um filme ao desemprego em 1947?
- Quem fala de desemprego?
- Como se apresenta o desemprego?

- Em que contexto o cinema, enquanto expressão ideológica particular, insere o fenômeno da *disoccupazione*?

A compreensão do filme se daria através da análise do contexto exterior à ele e da análise do filme por ele mesmo. Deve-se tentar descobrir nas combinações de imagens, palavras e sons o máximo de pistas que permitam regressar ao momento histórico, clareando o exterior (os intercâmbios sociais) pelo interior (o microuniverso do filme). Para Sorlin, o cinema não exhibe o “real”, mas fragmentos do real que o público aceita e reconhece. Não é nem uma história, nem uma duplicação da realidade: é uma encenação social pois seleciona alguns objetos e os redistribui, reorganizando um conjunto social que, por certos aspectos, evoca o meio do qual saiu, mas, essencialmente, trata-se de uma tradução imaginária deste.

Contudo, a primeira obra sociológica que pretende sistematizar o estudo cinematográfico é do sociólogo inglês Ian Charles Jarvie: *Towards a sociology of the cinema: a comparative essay on the structure and functioning of a major entertainment industry* (1970). Nela, o autor propõe repensar a relação entre cinema e sociedade, dando ao público um lugar central no seu trabalho, concentrando sua atenção sobre a indústria cinematográfica e se perguntando se a questão da recepção é levada em conta pelos agentes que trabalham na produção do filme. A partir disso, centra a sua atenção sobre a atividade do espectador e a função ou ato de ir aos cinemas como um agente de socialização, de experiência, de aquisição e desenvolvimento da capacidade de julgamento. A ordem em que os problemas são colocados mostra uma progressão cronológica da produção de um filme: concepção, produção, venda, distribuição, triagem e capacidade de desenvolvimento do conhecimento por parte dos espectadores (Ethis, 2011).

Jarvie articula seu projeto em torno de quatro fundamentações. A primeira delas rejeita a hipótese de um filme que influencie o público a se concentrar nele em virtude da aquisição de habilidades e conhecimentos, de um lado, e para fugir do mundo real, do outro. Para o sociólogo, o cinema tem a capacidade de enriquecer as experiências, os espectadores e entretê-los. Portanto, o mesmo filme pode ter diferentes leituras. Em seguida, argumenta que os estudos sobre o público devem ser ampliados no que diz respeito a uma sociologia mais descritiva. Na terceira fundamentação, parte de uma antiga tradição no campo dos estudos de cinema, em que pesquisadores tomam por objeto filmes que consideram legitimados, como produções de *auteurs*, afastando de toda uma gama popular de produções, incluindo a hollywoodiana, por considerarem irrelevantes. Jarvie propõe um investimento nesse espaço já que entende ser inegável que Hollywood tenha moldado a linguagem do cinema,

influenciando o resto do mundo. Por último, o autor defende que, apesar dos preconceitos que circundam o estudo do cinema, o filme pode ser um objeto para a sociologia.

A intenção de Jarvie era abrir caminhos diferentes a partir de uma perspectiva crítica, considerando que existem regularidades observáveis na prática e que esses padrões são relacionados a certos determinantes (tais como associações de classe) e defende que os julgamentos estéticos são condicionados por seus fundamentos sociais, que estão longe se serem autônomos, e que, por si, o cinema é considerado como uma instituição que permite ao pesquisador compreender o significado dessas decisões diárias sobre o que é belo e o que não é. Os julgamentos não seriam compreensíveis se as quatro perguntas a seguir, que constituem o método sociológico crítico de cinema, não fossem respondidas:

- Quem faz os filmes e por quê?
- Quem vê os filmes, como e por quê?
- O que se vê, como e por quê?
- Como se avalia os filmes e por que eles são avaliados?

Portanto, a análise sociológica problematizou uma série de aspectos relacionados ao contexto histórico e social, o que causou um impacto na crítica cinematográfica atual, até mesmo no cinema enquanto uma prática cultural, questionando o contexto de entretenimento e lutando ainda conta as amarras da legitimação.

Autores contemporâneos como o culturalista Graemer Turner, autor de *Film as social practice* (1999), e o sociólogo Emmanuel Ethis, autor de *Sociologie du cinema et de ses publics* (2011), mantêm viva as várias formas de se entender a relação dos filmes com a sociedade.⁹ Turner (1999), por exemplo, separa duas grandes categorias da abordagem culturalista acerca da relação entre filme e sociedade: a textual e a contextual. A primeira foca no texto do filme, ou no corpo de textos de filmes, e os “lê” a partir da informação sobre a

⁹ A representação social dos filmes são hoje apenas uma parte do campo da sociologia do cinema. Em sua obra *Sociologie du cinema et de ses publics* (2011), o sociólogo francês Emmanuel Ethis afirma que a sociologia do cinema se desenvolveu dentro de três domínios principais. No primeiro, o cinema é estudado como indústria cultural sob aspectos socioeconômicos, influenciado pelos estudos de Theodor Adorno e Max Horkheimer sobre a indústria cultural. No segundo é compreendido como uma instituição social tanto de produção como de recepção cultural e artística, tendo como principais integrantes Morin, o sociólogo francês Georges Friedmann, o sociólogo inglês Ian Charles Jarvie, os sociólogos franceses Fabrice Montebello, Jean-Marc Leveratto e Ethis, entre outros. Já no terceiro, é estudada a representação do mundo social pelo cinema, tendo como autores principais o sociólogo alemão Siegfried Kracauer e os historiadores franceses Marc Ferro e Pierre Sorlin. A partir da década de 1990, uma nova geração de sociólogos, como Fabrice Montebello, Jean-Marc Leveratto e Emmanuel Ethis, tem se preocupado com a recepção dos filmes, ou seja, como o público os recebe e aprecia ou os rejeita.

função cultural do filme. Sua premissa inicial é que os textos sobre o Expressionismo alemão e o Neorrealismo italiano têm algo em comum, que podem ser compreendidos como expressões de aspectos particulares dessas culturas. Pode-se ler, então, a recorrência dos conflitos paternos nas tramas do Expressionismo alemão como representação simbólica de uma profunda fenda política entre a velha e a nova guarda na República de Weimar. Em geral, essas abordagens respondem a um conjunto de conclusões sobre características específicas do texto fílmico. Assumindo que a cultura é a autora do texto, traçam os mitos ou ideologias a partir de suas fontes culturais.

E, embora haja um interesse em movimentos cinematográficos, o que implica um maior interesse em um grupo particular de textos fílmicos, essa não é sua preocupação primária. É o processo de produção cultural, mais que a representação, que interessa a esses estudos. Em geral, examinam as funções das políticas culturais, intervenção governamental, censura, tecnologias, entre outros, que afetam a forma textual do filme: ou seja, como um projeto se torna um filme. Turner (1999) argumenta que a combinação entre as duas abordagens – textual e contextual – embora possua enorme poder explanatório, é desajeitada, porque está além das capacidades humanas determinar completamente as relações culturais obtidas em qualquer ponto da história do filme. Por isso muitas dessas discussões têm focado nas estruturas ou na composição teórica dessas relações. O que liga essas duas abordagens são a indústria e o texto, o processo de produção e o de recepção, o que pode estar ligado, de alguma forma, a ideologias. E os filmes são, tanto como sistema de representação quanto como estruturas narrativas, ricos para a análise ideológica.

Por esse motivo o autor defende que o filme não reflete ou grava a realidade; como qualquer outro meio de representação ele constrói e representa sua imagem da realidade através de códigos, convenções, mitos e ideologias dessa cultura, como também pela forma específica de significação do meio. Assim como os filmes trabalham nos sistemas de significados da cultura – renovando, reproduzindo ou revendo eles – também são produzidos por esses sistemas de significados. Desta forma, os produtores, assim como os romancistas ou contadores de histórias, atuam como *bricoleurs*: um grupo de faz-tudos que tentam fazer o melhor com o material que tem às mãos, usando as convenções e repertórios disponíveis na cultura para criar algo novo, mas familiar, individual, mas representativo. O resultado das abordagens culturais dos “filmes como representação” é focar nas relações entre linguagem representacional fílmica e ideologia.

Embora a sociologia e a história tenham se esforçado para compreender a representação social dos filmes dentro de seus contextos históricos, como nosso levantamento

aponta, alguns deixam de lado uma análise técnica e estética dos filmes, o que acreditamos não ser o melhor caminho. Consideramos que quando se trata de uma análise fílmica sociológica, outros elementos devem entrar em campo, ora por serem mais relevantes para a análise social, ora por expor rachaduras no tecido que uma análise técnica talvez não se preocupe. Obviamente, a crítica atual tem cada vez mais atentado para problemas sociológicos (em filmes de horror em particular por motivos que serão observados no primeiro capítulo). Embora não se possa renegar a técnica em todas as suas minúcias, é necessário compreendê-la como fio condutor do que um filme pretende comunicar. Por mais que cada gênero cinematográfico se forme diante de seus próprios maneirismos – e o horror atual não nos permite esquecer com seus *jump scares* exagerados – é um movimento de câmera, uma cinematografia ou simplesmente um roteiro que permitirão a leitura sociológica do filme.

Para esse fim, nos apoiaremos na obra de Laurent Jullier, em especial o livro *Analyser un film: De l'émotion à l'interprétation* (2012). Para o autor, um filme não se resume a uma mensagem textual endereçada ao público que a decodifica, mas uma experiência que solicita as faculdades sensoriais (os efeitos do filme), cognitivas (o que é compreendido) e imaginativas (que alimenta os sonhos). Portanto, analisar um filme é compreender como este pode ser experimentado. Jullier (2012) divide a análise em três momentos: a apreciação, a descrição e a interpretação. Em um primeiro momento, um filme é apreciado no sentido em que pequenas observações são feitas, como uma paisagem bonita. A partir disso, uma descrição é necessária, não exaustiva, mas guiada por um projeto de análise já em mente, como a observação de um *travelling* no sexto plano. A análise é um olhar mais apurado que busca sentido na narrativa e nas técnicas aplicadas. Por fim, a interpretação quer compreender os arranjos dos dados cinematográficos como um composto que gera significados.

Em *Lendo as imagens do cinema* (2009), Marie Michel e Jullier Laurent partem das propriedades discursivas da câmera para dividir um filme em três níveis de observação: o do plano, que fica entre um corte e outro, o da sequência, que relaciona os planos e cria um discurso e, por fim, o do filme como um todo, onde as sequências conjuntas permitem uma observação mais ampla e afastada dos objetivos e significados do filme. No nível do plano, é importante observar alguns elementos:

- a) O ponto de vista adotado pela câmera;
- b) A lateralidade e a verticalidade da angulação de câmera;

- c) A profundidade de campo utilizada;
- d) A luz e as cores;
- e) O som, que inclui ruídos, músicas, palavras, trilha sonora e design de som;
- f) A montagem, como a história é visualmente contada, que inclui elipses, transições, *split screens*, entre outros;
- g) A cenografia.

A partir desse panorama histórico sobre análise fílmica, tanto técnica quanto sociológica, ressaltaremos algumas questões que serão levadas em conta nas análises a seguir. O que temos em mente para a análise fílmica são dois grupos diferentes que se integram, como já deve ter ficado claro até o momento: a análise técnica que dialogue diretamente com o contexto de produção, recepção, a ideologia e os demais aspectos sociológicos, amparados pela bibliografia da sociologia do cinema. Nesse sentido, seria algo como se perguntar por que De Sica usava planos abertos para expor a desolação de um pai que precisava trabalhar para sustentar a família, mas que tivera a sua bicicleta roubada.

Para não se perder em um mar de literatura específica e se distanciar do real motivo da análise fílmica na presente pesquisa, iremos seguir um roteiro com questões selecionada por nós, baseadas nessa literatura acima apresentada. Começamos com Julier (2012), que divide a análise em três momentos: a apreciação, a descrição e a interpretação. Partiremos dessa grande divisão para observar o que os filmes comunicam, lembrando que contexto social e temas, que nem sempre são contemplados por análises técnicas, serão extremamente elevados aqui, já que uma das perguntas que rondam essa pesquisa é por que zumbis adquiriram tanta relevância cultural a partir do final dos anos 1990, invadindo a cultura popular.

Por conseguinte, buscaremos observar como ocorre esse entrelaçamento entre a técnica e os contextos sociológicos. Para tal, propomos o seguinte roteiro, que cremos ser abrangente o suficiente para uma análise mais aprofundada. Então, as primeiras questões a serem lançadas, por se tratar de filmes de horror, especificamente de zumbis, atentando para os três momentos clássicos desses filmes – mundo antes do surto, surto e mundo pós-apocalíptico – serão as de contextualização. Jarvie e Sorlin levanta questões poderosas que extravasam o espaço da sala de cinema (da obra pronta). Buscamos nos três primeiros capítulos observar esses contextos de produção, distribuição e recepção, o que, em se tratando de filmes de zumbi, proporcionou informações pitorescas. Dos dois, selecionamos as seguintes questões:

- 1) Quem faz os filmes e por quê?
- 2) Quem vê os filmes?
- 3) Quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?
- 4) Qual o ponto de vista da câmera, ou como o narrador irá compor sua história:
 - a) A angulação da câmera;
 - b) O posicionamento da câmera (estática, *travelling*, *plongé*, planos abertos, planos fechados, entre outros).
 - c) A cenografia (luzes, cores, fotografia, profundidade de campo);
 - d) A montagem, como a história é visualmente contada, que inclui elipses, transições, *split screens*, entre outros;
- 5) Como o filme apresenta o binômio ordem/desordem?

Nos capítulos 2 e 3 nos ateremos às seguintes questões: contextos de produção (quem faz os filmes e por quê?), recepção (quem vê os filmes?), como a trama se apresenta (quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?) e os contextos sociológicos e históricos (como o filme apresenta o binômio ordem/desordem?). Já no último, focaremos em todas as cinco, quando poderemos nos ater em como as questões técnicas e estéticas ajudaram a compor a narrativa dos três momentos dos filmes de zumbi.

CAPÍTULO 1

O cinema de horror e seus monstros

No presente capítulo, iremos abordar o gênero de horror no cinema, tendo como base as produções de Hollywood e a monstruosidade.¹ A história do cinema de horror e do zumbi estão imbricadas – os mortos-vivos nascem pouco tempo depois do gênero. Portanto, entender o horror enquanto um gênero cinematográfico – assim como a monstruosidade, seu principal elemento – nos auxilia na compreensão dos próprios filmes de zumbi, em termos de produção e recepção do público, sua formação, seu impacto, sua crítica social, e, por fim, sua mudança rumo à construção do modelo atual.

Assumimos aqui que cinema de horror é constituído por filmes de monstros. A compreensão da monstruosidade e de como ela muda ao longo do tempo é crucial para entender o horror. Então, antes de falarmos do cinema de horror em si e da constituição do gênero, assim como dos filmes de zumbi mais adiante, precisamos analisar os pressupostos da monstruosidade. Nas duas primeiras seções nos debruçaremos sobre ela.

Monstros são seres limiars e assustadores e sua evocação, assim como sua própria existência, versa mais sobre o que uma sociedade sustenta como um padrão de normalidade do que podemos imaginar. Quando um monstro surge, seja um vampiro ou um zumbi, estamos diante de uma ameaça aos postulados sociais tão caros aos indivíduos que causa perturbação. Primeiro veremos a jornada do monstro desde seres naturais até seres sobrenaturais, que só existem na ficção. Também dos “novos” monstros naturais e dos sociais e morais, mais recentes. Todos esses monstros convivem hoje entre si e muitos estão no cinema. Nessa perspectiva, veremos como o monstro representa o oposto da normalidade instituída, um elemento anormal, patológico. Em seguida, buscamos entender por que o monstro causa esse “transtorno”, gerando medo e ansiedade mesmo no espectro ficcional. Nos ancoraremos no artigo *Algumas formas primitivas de classificação* (1990) de Émile Durkheim e Marcel Mauss sobre formas de classificação e na teoria da antropóloga Mary Douglas sobre impureza e rituais de purificação em seu livro *Pureza e perigo* (1991), que reitera que a impureza é aquilo que é rejeitado pelo sistema de classificação.

¹ Embora o cinema americano seja a base para a análise pelo volume e pioneirismo das narrativas sobre os mortos-vivos, outros cinemas irão compor nosso trabalho quando necessários para a análise.

Nas duas últimas seções observaremos a história do horror e sua constituição enquanto gênero cinematográfico a partir do espectro de como sua marginalidade tem sido um veículo para a crítica social e política, como os exemplos dos filmes e de sua época vão deixar claro. A oposição entre *mainstream* e marginal vai se complicando com o passar do tempo no que tange à crítica social e a última década deixa isso claro através da instituição de uma classe de filmes que alcançaram sucesso no *mainstream* sem grandes estúdios e estrelas, e com orçamentos apertados. Esse *neo horror* traz consigo o legado de contestação via monstro que teve seu auge na década de 1970 e convive com o horror *mainstream per se* – grandes estúdios, estrelas e orçamentos – sem apelos baratos popularizados, como *jump scarers*, e abordando temas pertinentes tais quais racismo e machismo. Uma breve história do cinema de horror será apresentada, sob o prisma da produção e da recepção dos filmes, atentando para o uso do monstro como veículo de crítica social em obras majoritariamente, mas não exclusivamente, marginais. É importante frisar que o objetivo do presente capítulo é a realização de uma breve história do horror, o que abre mão de uma análise fílmica sociológica, tal qual apontado na introdução. A tarefa será realizada a partir do segundo capítulo, quando nos ateremos aos filmes de horror com o monstro zumbi.

Por fim, nos debruçaremos sobre a conceituação do horror enquanto um gênero cinematográfico. O horror é um gênero construído por filmes de monstros. O conceito de gênero de horror, que pretendemos defender, será adaptado pelo desenvolvido por Noël Carroll. Em seu tratado sobre o gênero, *A filosofia do horror ou paradoxos do coração* (1999), o filósofo apresenta sua teoria geral sobre o tema, pautada na filosofia estética e das emoções. Segundo Carroll, uma pessoa está artisticamente horrorizada² por um monstro determinado, como o Drácula, por exemplo, se e somente se: está em algum estado de agitação anormal, fisicamente sentido (como tremor, formigamento, entre outros) que foi causado por um pensamento de que o Drácula é um ser possível e pelos pensamentos avaliativos³ de que ele tem a propriedade de ser fisicamente ameaçador, como se descreve na

² *Art horror*, no original. De acordo com Carroll, o horror artístico se difere do horror natural ou terror pelo fato da emoção horror ser sentida de forma estética, não real. Para ele, o horror artístico é um pensamento acerca do monstro, o que não significa que haja uma crença em sua existência. O Drácula, por exemplo, objeto do que horroriza artisticamente o espectador, poderia existir e fazer coisas terríveis, o que não é um acontecimento real, mas apenas um pensamento. Essa diferenciação que os acadêmicos fazem entre os termos horror e terror na língua inglesa também está relacionada à repulsa, como a própria definição de horror de Carroll deixa claro. Na língua portuguesa, há a mesma diferenciação de acepções: o conceito de terror exclui a repulsa, sendo apenas a característica do que é terrível e estado de pavor, mesmo tendo a etimologias similares.

³ Carroll (1999) explica que esse pensamento não é apenas factual, mas avaliativos. Por exemplo: um caminhão vai em direção a um indivíduo (factual) e ele sabe que esse caminhão é perigoso (avaliativa). Em um estado de medo puro, esse indivíduo se encontra em um estado físico (palpitações, suor frio, entre outros), sendo este causado pelo pensamento de que o caminhão é perigoso. Mas esse estado físico poderia estar associado a outras

ficção, e impuro, sendo que esses pensamentos costumam ser acompanhados pelo desejo de evitar o toque de coisas como o Drácula. O monstro é impuro por ser intersticial, como aponta Douglas. Aqui, de uma forma que abrange a monstruosidade no cinema ao longo do tempo, iremos observar como o monstro revela a oposição entre normal e anormal, o segundo motivo que constitui os filmes de horror, já que o monstro é o primeiro.

1.1) Monstros: do natural ao sobrenatural

O que é um monstro? Esta pode ser uma pergunta incomum. Corriqueiramente, um membro da nossa sociedade poderia responder sem esforço. É incomum porque não é algo que se questione com frequência. Sabemos o que é um monstro tanto quando empregamos o termo “na vida real” ou quando o empregamos na ficção. Condenamos moralmente “monstros” que matam pessoas e corremos para a fila do cinema para assistir ao próximo filme de monstro produzido – sempre tem um. Alguns mais questionadores podem justificar a existência de uma necessidade de monstros (no faz de conta, claro). Alguns acadêmicos chegam a dizer que seria uma forma de purgar nossos desejos violentos⁴ de forma não violenta. Outros dizem que os mesmos são o reflexo do nosso medo, que o criamos para lutar contra nossas ansiedades cotidianas.⁵ Muitos se apressam no desejo de explicar um fenômeno contemporâneo: a nossa dita fixação por monstros. Afinal de contas, eles estão em toda parte, no campo das artes e da vida. Sua presença é constante. Os monstros fazem parte da nossa cultura: uma parte importante, que não pode ser negligenciada.

Parece primário, mas o próprio conceito de monstro esconde nuances ainda não exploradas. Embora as origens do termo *monstro* sejam nebulosas, a palavra que usamos para designá-lo hoje vem do latim *monstrum*, que significa mostrar, fazer ver. Por sua vez, o substantivo *monstrum* tem como definições prodígio, maravilha, mas também desgraça. Se refere àquele que traz uma advertência dos deuses. Daqui pode-se depreender que se trata de um ser extraordinário, que “se mostra” com o intuito de advertir algo com consequências

emoções, como o êxtase por exemplo. O que determina que esse estado físico seja medo é o estado cognitivo dominante.

⁴ Me refiro aqui especificamente aos críticos e teóricos Robin wood, autor de *Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare* (2004); e Charles Derry, autor de *Dark dreams 2.0: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century* (2009)

⁵ Essa explicação é bastante comum entre os teóricos do cinema, dentre os quais destaco: Kendal Philip, autor de *Projected Fears: horror film and american culture* (2005); e Barry Keith Grant, autor de *Film genre reader* (1986).

negativas. Mas essa definição se transloca ao longo do tempo, mudando de ênfase e até mesmo de sentido.

Segundo José Gil (2006), há uma tendência muito difundida nos autores que tratam da etimologia da palavra “monstro” em associá-la com *monstrare* e a traduzir esse verbo por “mostrar”, até mesmo por “indicar com o olhar”. Contudo, etimologicamente, *monstrare* significa muito menos “mostrar” um objeto do que “ensinar um determinado comportamento, prescrever a via a seguir”. Mas a atração entre as duas palavras vai além de sua homofonia, como defende Gil. Scipion du Pleix, autor de *Corps de Philosophie* (1607), já atentava para uma referência ao olhar, ao afirmar que os monstros são assim chamados por antífrase e sentido contrário à palavra, porque se mostram e veem raramente ou, “segundo outros, *monstra quase minestra a monedo*, como quem diria *admonestemens*, pois, diz Festus Pompeius, eles admoestam-nos e previnem da ira dos deuses” (Pleix *apud* Gil, p. 74). Já Liceti, em seu *Traité des Monstres* (1708), afirma que os monstros não são chamados assim por serem sinais que pressagiam de algum modo coisas vindouras, mas, por serem como são, sua novidade atrai admiração, surpresa e espanto, que faz com que o indivíduo queira mostrar para outros a raridade. Gil acredita ser comum nos dois autores o elemento do olhar: sua raridade os torna seres extraordinários e seu excesso de realidade impõe um laço de comunicação social particular.

Em *Le Vocabulaire des institutions indo-européennes* (1969) Benveniste (*apud* Gil, 2006) recorre à palavra *moneo*, advertir, para determinar o monstro: se de *monstrare* chegou-se a *monstrum*, para encontrar o sentido literal, suprimido pela religião, verificamos que *monstrum* deve ser entendido como um conselho, uma advertência dada pelos deuses, que se exprimem através de prodígios, sinais que confundem o entendimento humano.

As duas primeiras acepções para o termo *monstro* no dicionário Houaiss (2001) da língua portuguesa são: “1. Ser disforme, fantástico e ameaçador, geralmente descomunal, que pode ter várias formas e cujas origens remontam à mitologia; e 2. Qualquer ser ou coisa contrária à natureza; anomalia, deformidade”. Já o dicionário Oxford da língua inglesa provê mais detalhes: “uma criatura mítica, parte animal e parte humana, que combina elementos de duas ou mais formas animais e é frequentemente grande, com aparência feroz”. O Minotauro, ser mitológico com cabeça de touro e corpo de homem, serviria como um exemplo em ambos os casos. Resquícios de seres mitológicos, anomalias e híbridos de animais e humanos podem ser verificados na própria definição da palavra monstro nos dicionários modernos.

Monstro, como observamos acima, perdeu sua relação com a advertência divina, embora ainda permaneça a questão do olhar, do se mostrar. Um longo caminho foi traçado

desde então e o sentido do monstro foi se adaptando aos sistemas de pensamento do qual pertencia. Eles existem no oriente e no ocidente, mas são separados por concepções que diferem de um espaço social para outro.

Os monstros que foram parar no cinema são majoritariamente oriundos do final do século XVIII, e tiveram como principal veículo a literatura gótica que acabava de surgir. Nesse século, a Europa via nascer o fenômeno que ficou conhecido como Iluminismo, que trouxe consigo uma pretensa luta contra crenças e superstições, muitas delas incluíam monstros. Até então, monstros faziam parte do mundo natural. A crença em fantasmas e vampiros em alguns lugares da Europa chegaram com força até o século XIX. Delumeau (2011) levanta que nesse período histórico, o passado não estava totalmente morto, podendo irromper a qualquer momento, ameaçador, no interior do presente. Por isso, no imaginário social muitas vezes não apareciam separadas por um corte nítido. Os mortos encontravam-se, ao menos durante certo tempo, entre esses seres leves, meio materiais, meio espirituais.⁶ Embora bestas mitológicas, raças monstruosas de lugares distantes, malformações genéticas, demônios, bruxas, fantasmas e vampiros povoassem o imaginário do continente, o pensamento iluminista cobrou mais espaço para a ciência e as monstruosidades genéticas acabaram por se tornar um relevante objeto para ela.

As Academias examinavam os monstros que lhes eram enviados: anatomistas os dissecam cuidadosamente e registros iconográficos compilavam tudo. Os desígnios divinos como a origem desses monstros ainda eram tópicos altamente considerados. É nesse contexto que surge a teratologia do grego τέρας (monstro, prodígio), foi usado no Iluminismo para se referir ao estudo médico dos nascimentos não naturais.⁷ Étienne Geoffroy Saint-Hilaire (1772-1844), considerado o fundador da teratologia, foi um naturalista e zoólogo francês que lançou em 1832 *Histoire Générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'homme et les animaux: traité de teratologie*. Para se diferenciar dos tratados sobre monstros e prodígios de até então, que misturavam as explicações orgânicas com as mágicas e espirituais, o autor abandona a raiz latina e deriva o nome desse novo ramo da medicina do grego *terato*, que significa “monstruosidade, anomalia” e é originado de *terás*, “o sinal enviado pelos deuses,

⁶ Um exemplo de como essa separação era tênue: no século XVII, juristas apontavam que cadáveres podiam sangrar na presença de seus assassinos: no direito germânico, cadáveres podiam agir juridicamente e na França, o locatário não precisava pagar ao proprietário se a casa estivesse assombrada. A partir de 1726, muitos desses mortos que voltavam dos caixões para, entre outras coisas, matar os vivos, passaram a se aglutinar em torno do termo *vampir*, ou vampiro, em português (Del Priori, 2000).

⁷ A teratologia hoje designa o ramo da medicina que estuda as malformações congênitas. O dicionário Oxford da língua inglesa (1990) atesta seu uso em 1678 para se referir ao “discurso de prodígios e maravilhas”. Já em 1842, passou a ser usado como o seu sentido mais comum de “estudo das monstruosidades e formações anormais em animais e plantas”, provavelmente pelo impacto da obra de Saint-Hilaire.

uma coisa monstruosa” (Leite Júnior, 2006). Trata-se aqui de uma mudança estrutural concernente a ideia mesma de monstro. A medicina europeia se afasta progressivamente do monstro fantástico, se fixando mais no conceito de anomalia.

A luta pela “naturalização” do monstro, que teve proeminência com a criação do campo da teratologia na medicina por Saint-Hilaire, se deu em uma arena cheia de criaturas poderosas no lado do sobrenatural. Até determinado ponto, essa luta representou a coexistência dessas duas formas de monstruosidade, culminando na derrota do segundo. É no século XIX que a ruptura entre o monstro natural, fruto de uma anomalia genética, e o sobrenatural, o não comprovado cientificamente, está melhor delineada. A derrota, entretanto, havia sido negociada, uma vez que todo o arsenal monstruoso foi parar nas artes em geral nesse mesmo século.

Exilados nas artes góticas, monstros eram criados e reciclados para fazer sentido nesse “novo mundo natural”. Segundo Botting (1999), gótico significa uma escrita do excesso, que surgiu na terrível obscuridade que assombrou a racionalidade e moralidade do século XVIII. Ele obscurece os desesperados êxtases do idealismo e individualismo romântico e as estranhas dualidades do realismo e decadência vitorianos. A escrita gótica é fascinada por objetos e práticas que são construídos como negativos, irracionais, imorais e fantásticos, condensando as ameaças percebidas aos valores da época que eram associadas a forças sobrenaturais e naturais, excessos e ilusões imaginativos, mal religioso e humano, transgressão social, desintegração mental e corrupção espiritual.

Na ficção gótica, certas características das ações fornecem as principais personificações e evocações das ansiedades culturais. Narrativas tortuosas e fragmentadas que relatam incidentes misteriosos, imagens horríveis e perseguições que ameaçam a vida predominam no século XVIII. Espécies, monstros, demônios, cadáveres, esqueletos, aristocratas do mal, monges e monjas, heroínas desmaiadas e bandidos povoam paisagens góticas como figuras sugestivas de ameaças imaginárias e realistas. Suas paisagens, alienantes e cheias de ameaças, no século XVIII eram locais selvagens e montanhosos. Mais tarde, a cidade moderna combinou os componentes naturais e arquitetônicos da grandeza e selvageria gótica, suas ruas escuras e labirínticas sugerindo a violência e a ameaça do castelo gótico e da floresta. O principal *locus* das tramas góticas, o castelo, era sombriamente predominante no início, remetendo a um passado feudal associado à barbárie, superstição e medo. Não obstante, as narrativas góticas nunca escaparam às preocupações de seus próprios tempos. Na ficção posterior, o castelo gradualmente deu lugar à casa antiga. No século XX, de formas

diversas e ambíguas, as figuras góticas continuaram a obscurecer o progresso da modernidade com contra-narrativas que mostram o lado inferior dos valores iluministas e humanistas.

Botting (1999) aponta como prováveis causas do surgimento do gótico o processo de secularização do mundo desde o século XVIII, a ausência de uma estrutura religiosa fixa e a mudança das condições sociais e políticas. Seu fascínio se relaciona a transgressão e a ansiedade pelos limites culturais, produzindo emoções e significados ambivalentes em seus contos de escuridão, desejo e poder. A feminização das práticas de leitura e dos mercados, se configura como outro fator: romances góticos eram majoritariamente consumidos por mulheres no final do século XVIII.⁸

Portanto o gótico, e mais adiante o horror, irá assombrar a narrativa científica que se pretende hegemônica, atuando de maneira segura sob a forma de ficção. Os monstros, que ao longo da história vão deixando de ser ameaças reais, passam a ser requeridos como alegorias de ansiedades vigentes sem perderem, contudo, seu estatuto de possibilidade, o que permite que o medo estético, tal qual apontado por Carroll, possa ser satisfeito. O gótico inicia esse momento histórico no qual monstros se tornam representações de medos e ansiedades oriundos das mudanças sociais. Um exemplo disso é a questão moralista apontada por Botting (1999). Segundo ele, os contos tortuosos de vício, corrupção e depravação são exemplos sensacionais do que acontece quando as regras do comportamento social são negligenciadas: depois de escapar dos monstros e penetrar na floresta, nos labirintos subterrâneos ou narrativos do pesadelo gótico, heroínas e leitores conseguem retornar com um elevado senso de identidade às sólidas realidades da justiça, moralidade e ordem social. O monstro aqui representa a desordem social em um mundo moralista que precisa ser restabelecida.

Em seu declínio, no século XIX, castelos góticos, vilões e fantasmas, já haviam se tornado clichês com a mudança da moralidade da época, deixando de evocar horror. Ao se “fundir” com o romantismo recém-nascido em meados do século, passou a ser o lado mais sombrio dos seus ideais de individualidade, consciência imaginativa e criação. Nesse cenário, o gótico tornou-se parte de um mundo internalizado de culpa, ansiedade, desespero, um mundo de transgressões individuais que questionava os limites incertos da liberdade imaginativa e do conhecimento humano. Os ideais românticos com pinceladas góticas eram sombreados por paixões e extravagâncias. Suas formas externas chegavam como sinais de

⁸ Em seu romance *A abadia de Northanger* (1817) Jane Austen faz uma paródia do romance gótico, especialmente de Ann Radcliffe, autora de *Os mistérios de Udolpho* (1794), alegando que eram desprezados por serem obras para mulheres. É interessante como temas sobrenaturais e “irracionais” foram quase que imediatamente associados às mulheres.

perturbação psicológica, de estados subjetivos cada vez mais incertos, dominados pela fantasia, pela alucinação e pela loucura (Botting, 1999).

O encontro entre o gótico e o individualismo e idealismo romântico no século XIX auxiliou na construção do que defendemos ser o processo de criação de uma ideia de normalidade como contraponto à anomalia monstruosa, o que dificultou que obras como *O castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole ou *Os Mistérios de Udolfo* (1794), de Ann Radcliffe gerasse ansiedade moral. Nesse sentido, o romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, se apresenta como uma transição para o que mais à frente será chamado de monstro humano ou moral. Segundo Abigail Lee Six e Hannah Thompson (2013), as antigas ideias de monstruosidade infringiram novas aplicações do conceito e foram articuladas em *Frankenstein*. Para elas, os autores do século XIX param de explorar a deformidade do monstro e começam a pavimentar uma nova forma de contextualizar, presente até hoje, na qual a monstruosidade se tornou invisível e potencialmente ambígua, se escondendo em pessoas aparentemente “normais”.

Esse salto amplia as potencialidades do monstro. Se antes era apenas sobrenatural (ser disforme, fantástico e ameaçador), passa para o mundo natural sob a forma de uma malformação genética (qualquer ser ou coisa contrária à natureza; anomalia, deformidade) e agora reivindica o *status* de moralmente ou socialmente anormal, internalizando a monstruosidade. A criatura de Frankenstein tem as credenciais impecáveis de um monstro: ele transgride duas fronteiras sacrossantas ao misturar vida e morte, tem partes de corpos de vários cadáveres, ele é grande e é feito pelas mãos de um homem, não da natureza ou de Deus. Ele é bom e inocente no princípio, mudando de personalidade e se tornando ele mesmo um monstro moral após ter sido maltratado pelas pessoas a sua volta. Há uma separação entre a monstruosidade moral e a física: o monstro moral Victor cria o monstro físico, a monstruosidade moral é a causa da monstruosidade física. A criatura é atacada por várias pessoas desconhecidas: para Six e Thompson (2013) a obra também discute como as atitudes da sociedade para aqueles que parecem anormais também podem ser vistas como monstruosas.

A ideia do monstro moral que surge durante o século XIX é paradigmática. Monstros, sejam humanos (malformações genéticas) ou ficcionais, possuem a prerrogativa de serem assustadores. Para Foucault (2001), o surgimento da figura do “monstro humano” está relacionado a construção da ideia de indivíduo normal vigente no século XX. No final do século XVIII e início do século XIX, o “monstro humano” tem como contexto de referência a lei, pois o que o define é o fato de que ele constitui, em sua existência mesma e em sua forma,

não apenas uma violação das leis da sociedade, mas uma violação das leis da natureza. Seu campo de aparecimento é “jurídico-biológico”, pois combina o impossível (raro) com o proibido. O que faz sua força e capacidade de inquietação é que ele, ao mesmo tempo em que viola a lei, a deixa sem voz. Isso porque o monstro é uma infração que se coloca automaticamente fora da lei. Ele suscita a violência, a vontade de supressão pura e simples, mas também pode evocar os cuidados médicos, ou a piedade, o que é o princípio de inteligibilidade de todas as formas da anomalia. Portanto, é monstrosidade de comportamento, não de natureza, que deve provocar a condenação. E aqui se encontra toda a problemática literária que reinou no século XIX, acerca da ascensão do monstro moral. A monstrosidade não é mais a mistura indevida do que deve ser separado pela natureza, mas simplesmente uma irregularidade, um desvio do que foi instituído como “normal”.

Os autores podem apresentar diferentes hipóteses para as causas da monstrosidade humana, desde a degeneração da sociedade, como no caso de *O retrato de Dorian Grey* (1890), de Oscar Wilde, até a falha da civilização em aniquilar os vestígios da “selvageria primitiva”, como em *O médico e o monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson. Apesar das diferenças, o que havia em comuns nos monstros do final do século XIX era que todos estavam mais assustadores do que qualquer outro personagem defeituoso.

Esse deslocamento contemporâneo entre a monstrosidade e a aparência física, que começou no século XIX com o Romantismo, adquiriu um grau substancial através da reconsideração de diferenças étnicas no final da Segunda Guerra Mundial. O monstro (fisicamente diferente) se torna o protagonista e a cultura a antagonista. A monstrosidade pode ser vista hoje como uma fuga da hegemonia das forças sociais de normatização, sendo associada com valores moralmente antiéticos. É uma doença invisível que come o corpo social e político, se manifestando através de comportamentos sintomáticos.

A preocupação em se criar um padrão normatizador no século XIX acabou por deslocar, portanto, a monstrosidade para a representação do anormal. Foucault narra essa transmutação do monstro de uma oposição à natureza à personificação do imoral, o que justifica a explosão de monstros morais na literatura *fin de siècle*. A história da teratologia expressa como vários tipos de monstros foram criados e entendidos de acordo com anseios de sua época. Monstros já foram avisos divinos como prodígios míticos ou nascimentos de malformados. Nem sempre fizeram parte do mundo natural, como o esforço de Santo Agostinho em concebê-los como criaturas de Deus explicita.⁹ Já foram formas de externalizar

⁹ Raças monstruosas e malformações genéticas foram inseridas em um contexto cristão por Santo Agostinho (354 E.C. - 430 E.C.), e assim permaneceram durante a primeira metade da Idade Média. O teólogo romano se

o medo do “outro” distante, através das raças monstruosas que habitavam o desconhecido, como a Índia ou a América. Já no mundo natural representam o ódio por seus opositores políticos e religiosos,¹⁰ ou uma forma de dar continuidade a vida após a morte, ignorando o traçado entre presente e passado.

Portanto hoje, podemos atestar que existem três formas de monstruosidade. A primeira era natural, mas foi deslocada para o sobrenatural. A segunda surge de um processo histórico de trazer a monstruosidade para o natural, com fundamentação biológica, que prioriza a ideia do natural como perfeito¹¹ e o monstruoso como disforme. E a terceira interioriza o monstro a partir do aspecto da moralidade vigente. Vampiros como o Drácula, corcundas como Quasimondo e “imorais” como Dorian Grey Têm coexistido desde então.

O monstro que entrará para o cinema irá manter, em maior ou menor nível, essa relação de oposição ao padrão de normalidade e, mais profundamente em algumas obras, à ideia de ordem estabelecida. Eles não só ameaçam nossos padrões de normalidade, como também perturbam postulados sociais que com tanto cuidado reservamos. Entender como realizam essa tarefa pode auxiliar na compreensão do seu apelo em diversas sociedades, assim como analisar o gênero de horror e seus monstros, em especial o zumbi, como faremos no próximo capítulo. A fim de perseguir esse propósito, iremos nos amparar na teoria de Douglas para pensar acerca do binômio pureza/impureza nas religiões primitivas, e de Durkheim e Mauss acerca das formas de classificação. Se monstros são erros de classificação, eles são intersticiais, portanto impuros. A impureza é o contraditório, aquilo que é rejeitado pelo sistema de classificação. Seguiremos as questões levantadas por Douglas acerca da anomalia e

questionava porque as raças monstruosas punham à prova a magnitude dos desígnios divinos. Ele temia que os cristãos vissem o monstro como um erro de criação. Então, ele se pôs a pensar por que razão os monstros interferiam na harmonia da Criação. Como resposta, obtive o seguinte raciocínio: como monstros, tinham algo a “mostrar” (monstra = monstrare), manifestavam (ostenta = ostentare), prediziam (portenta = pra-ostendere) e anunciavam (prodigia = pro-dicere) antecipadamente tudo o que Deus ameaçara realizar futuramente no tocante aos corpos humanos. Monstros mostravam, portanto, o que poderia acontecer aos homens e os instigavam a pensar como seriam se não fossem como eram (Del Priori, 2000).

¹⁰A partir do século XV, histórias de monstros humanos, animais ou híbridos começam a servir a propósitos propagandísticos. Católicos e protestantes produziam impressões e panfletos que interpretavam nascimentos monstruosos como evidência do erro dos seus oponentes. Em seguida, os nascimentos monstruosos podiam, através de suas características, dizer a qual pecado se remetiam. Lutero e Melanchtions publicaram em 1523 um panfleto com dois monstros que definiam como exemplo da corrupção papal e do fim dos tempos: o Macaco-bezerro e o Trazeiro papal. O primeiro é uma criatura bípede forjada da mistura entre os dois animais. O segundo, também bípede, tem seios e barriga de mulher, cabeça de cavalo e cabeças de dragão saindo do traseiro. Monstros também podiam ser um sinal da corrupção individual, do sexo com animais e até mesmo com o demônio.

¹¹Essa ideia está intrigantemente ligada a primeira obra do ocidente a se debruçar sobre a questão do monstro: *Da geração dos animais*, de Aristóteles. Para o filósofo, a monstruosidade era uma falha genética, de forma que toda criança que não se parece com os pais já pode ser considerada um monstro (Kappler, 2004) Para Aristóteles, o “natural”, segundo a física, conserva a si mesmo e seu fim está em si mesmo. Aristóteles afirma que as coisas vivas nas quais tudo parece ser ordenado casualmente, como se obedecessem a um fim, conservam-se desse modo, uma vez produzidas, embora originariamente tivessem surgido por acaso (Romano, 2001).

da dualidade (que para ela são sinônimos, como iremos discutir) e como elas se relacionam com o binômio que nos interessa: ordem/desordem.

1.2) Ordenamento social: classificando monstros

Por que uma cultura classifica algo e qual a relação que possui com o que não consegue ou não deseja classificar são questões complexas. No artigo *Algumas formas primitivas de classificação* (1990), Durkheim e Mauss se debruçam sobre os sistemas ditos “primitivos” de classificação buscando entender a gênese do ato de classificar e sua relação social. Para eles, tanto as classificações primitivas quanto as das sociedades complexas, que eles associam ao pensamento científico, são noções hierarquizadas e especulativas. Isso porque não têm como objetivo facilitar a ação, mas tornar compreensíveis as relações existentes entre os seres, ligando ideias entre si, unificando o conhecimento. A natureza social dos sistemas de classificação são consequência de sua divisão em clãs. Mas ao contrário do que se possa intuir, a sociedade não foi um modelo para o pensamento classificatório, visto que os próprios quadros da sociedade serviram de quadros ao sistema. Ao tomar consciência de que estavam agrupados, os homens começaram a agrupar outros seres. O lugar das coisas na sociedade que passou a definir seu lugar na natureza. O conhecimento deriva da coletividade e a especialização das classificações das coisas, que acompanhou as divisões sociais.

Da mesma forma que o quadro exterior da classificação tenha sido fornecido pela sociedade, não há garantias de que o modo pelo qual foi empregado tenha a mesma origem, pois é possível que motivos de ordem muito diferente tenham determinado o modo pelo qual os seres foram aproximados, confundidos ou então distinguidos e separados. É aqui que os autores explicitam o que acreditam ser o motivo central das classificações. Se os laços que criam as classes são familiares, com relações de subordinação econômica ou política, pode-se dizer que os mesmos sentimentos que estão na base da organização doméstica e social presidiram também a repartição lógica das coisas. As afinidades sentimentais entre as coisas e os indivíduos são responsáveis pelos sistemas de classificação. Isso implica dizer que são os sentimentos, não as ideias puras, que classificaram primeiramente as coisas. Isso porque para as sociedades ágrafas estudadas, uma espécie de coisas não é um simples objeto do conhecimento, mas corresponde antes de mais nada a uma certa atitude sentimental. As coisas, antes de mais nada, são sagradas ou profanas, puras ou impuras, amigas ou inimigas, isto é, seus caracteres fundamentais exprimem a maneira pela qual elas afetam a sensibilidade

social. O motivo que possibilita que as coisas mudem de natureza é o fato de afetarem diferentemente os sentimentos do grupo, segundo a sociedade. É o valor emocional das noções que desempenha papel preponderante na maneira pela qual as ideias se aproximam ou se separam. É esse valor que serve de caráter dominante na classificação.

Se por Durkheim e Mauss tivemos um vislumbre da origem do sistema classificatório, que é social e permeado por relações emocionais, agora é necessário compreender sob quais critérios específicos os grupos criam categorias e a classificam e o que ocorre com aquilo que não é classificado. Para entender melhor essas questões, Douglas buscou respostas nas religiões “primitivas” a partir do binômio pureza/impureza.

Segundo Douglas (1991), durante o século XIX, os teóricos acreditavam que as religiões “primitivas” se distinguiam das grandes religiões do mundo por serem inspiradas pelo medo, e por estarem misturadas com as noções de impureza e de higiene. O trabalho dos antropólogos, no entanto, não encontrou traços desse medo, o que não impediu que o materialismo médico reinasse por anos nos estudos de religião comparada. Mesmo que correspondências entre as condutas de evitamento ritual e as de evitamento das doenças contagiosas fossem encontradas, estas se tratavam apenas de um benefício lateral dos atos rituais, sendo problemático torná-las o centro da explicação. Por conta disso, a autora levantou a hipótese de que os rituais de purificação não se relacionavam absolutamente com a profilaxia, como por muito tempo se acreditou: eles eram, ao seu turno, produtos do binômio sistêmico ordem/desordem.

Ao fazer isso, Douglas não abriu mão do binômio pureza/impureza que dominava a narrativa vigente. Isso porque a própria impureza nunca é um fenômeno isolado: onde há impureza, há um sistema. Nessa configuração, a impureza seria o subproduto de uma organização e de uma classificação da matéria, na qual o trabalho de ordenar pressupõe repelir os elementos que não são considerados apropriados. Portanto, nesse sistema existe um conjunto de relações ordenadas de um lado e do outro a subversão desta ordem. A impureza aqui pertence obrigatoriamente ao domínio simbólico, uma vez que ela é concebida como uma espécie de compêndio de elementos repelidos pelos sistemas ordenados instituídos.

Mas como e por que esses elementos são repelidos? Segundo Douglas, o comportamento face à poluição consiste em condenar qualquer objeto ou qualquer ideia susceptível de lançar confusão ou de contradizer as classificações estabelecidas. A impureza surge como uma categoria residual, rejeitada pelo esquema habitual de classificação, ela é repelida por um sistema organizado socialmente. Não é um ato negativo, mas positivo, no sentido em que os indivíduos organizam o mundo social baseados nos critérios históricos e

culturais estabelecidos na época. Nesse sentido, ordem\desordem é um binômio estruturado e estruturante.

Ela atenta para esse ato positivo como um ato de criação:

Percebendo, seleccionamos, de todos os estímulos que se oferecem aos nossos sentidos, aqueles que nos interessam, e os nossos interesses são governados por uma tendência para criar formas a que, por vezes, chamamos modelos. Neste caos de impressões efémeras, cada um de nós constrói um universo estável no qual os objectos têm uma forma reconhecível, uma permanência e se situam numa perspectiva bem definida. Percebendo, construímos, aceitamos algumas indicações e rejeitamos outras. As indicações mais aceitáveis são aquelas que se integram no esquema em construção. Tratamos as indicações ambíguas como se devessem harmonizar-se com o conjunto. Há em nós uma tendência para rejeitar as indicações discordantes. Se as aceitamos, elas obrigam-nos a modificar a estrutura das nossas pressuposições. Nomeando-as, modificamos a nossa maneira de percebê-las no futuro, pois, se as nomeámos, arrumamo-las mais rapidamente nos seus compartimentos (Douglas, 1991, p. 31).

Classificar o mundo concreto é um ato da criação humana. Para Douglas, a criação de modelos pressupõe estabilidade, permanência e plena definição. Se algo discorda de um modelo já instituído, a tendência é que seja rejeitado. A impureza é, na verdade, um enalço no caminho dessa criação de modelos e categorias do sistema. Em outros termos, é dual e anômala.

Dualidade e anomalia são sinônimos para Douglas, mesmo que em um sentido estrito sejam diferentes. Enquanto uma anomalia é um elemento que não se insere num dado conjunto, a ambiguidade caracteriza os enunciados que podem ser interpretados de duas maneiras. O melão, por exemplo, não é líquido nem sólido. Isso provoca ao mesmo tempo uma impressão sensorial ambígua, uma vez que é uma anomalia na classificação dos líquidos e dos sólidos por não pertencer inteiramente nem a um grupo nem ao outro. Ao se deparar com esse “problema”, os indivíduos são capazes de refletir sobre suas principais classificações, assim como sobre experiências que nelas não têm lugar, reforçando nesse processo a confiança no sistema de classificação vigente.

O ensaio de Sartre (*apud* Douglas, 1991) sobre matérias viscosas ilustra essa questão. A viscosidade é repugnante em si como uma experiência primária. Uma criança que mergulha a mão num pote de mel fica envolvida na contemplação das propriedades formais dos sólidos e dos líquidos e da relação essencial entre a experimentação subjetiva do eu e o mundo experimentado. Fundida e pegajosa, é uma forma ignóbil de existência. As primeiras aventuras táteis ensinam, assim, que a vida nem sempre se coaduna com as categorias mais

elementares. Aqui, a dualidade se torna uma anomalia e a anomalia é uma dualidade. A recepção cognitiva do dual e anômalo, no entanto, é o que chama a atenção. O viscoso é um desafio à cognição por sua impossibilidade de classificação em um primeiro momento. E o sentimento oriundo disso, segunda atesta Sartre e é também reiterado por Douglas, é a repugnância.

Mas o repulsivo não é a única emoção alçada. De início, a descoberta de uma anomalia cria ansiedade, e o sujeito tenderá suprimi-la ou apartar-se dela. De acordo com o dicionário Houaiss (2001) da língua portuguesa, ansiedade é um “estado afetivo penoso, caracterizado pela expectativa de algum perigo que se revela indeterminado e impreciso, e diante do qual o indivíduo se julga indefeso”. Já medo é um “estado afetivo suscitado pela consciência do perigo ou que, ao contrário, suscita essa consciência”. Portanto, a ansiedade e o medo são reações a um perigo iminente, mas no caso da primeira não se conhece a origem do perigo, não se pode nomeá-lo, quando no segundo caso, há um objeto preciso, concreto. A dualidade e anomalia provocadas por essa percepção cognitiva de, digamos, algo viscoso, gera ansiedade na medida em que não há uma compreensão clara e imediata da confusão dos esquemas classificatórios. É um terreno novo e caótico, que surge devido à impossibilidade de classificação, isto é, ele afeta o sistema ordenado. A ansiedade ou o medo são despertados pela sensação de perigo à ordem estabelecida.

As diversas maneiras com que os indivíduos lidam com a anomalia e a ambiguidade pode dizer mais sobre os esquemas classificatórios. Douglas (1991) afirma que negativamente pode-se ignorá-las ou até condená-las. Positivamente, pode-se enfrentá-las deliberadamente e tentar criar uma nova ordem do real onde a anomalia se possa inserir. Isso significa que um indivíduo ou toda uma cultura possam rever os seus próprios esquemas de classificação, seguindo os ventos da mudança social.¹² A mudança dos sistemas classificatórios pode ser uma resposta à anomalia e à ambiguidade. Qualquer sistema de classificação é capaz de produzir anomalias e qualquer cultura pode, em algum momento, deparar-se com acontecimentos que parecem desinquietar suas ideias preconcebidas. Ela fala em cinco comportamentos culturais em relação à anomalia:

Primeiro, a cultura procura reduzir a ambiguidade optando por uma ou por outra das interpretações possíveis. Por exemplo, a linha de demarcação que

¹² Aqui cabe a velha discussão sobre a relação entre indivíduo e sociedade. Douglas defende a cultura no sentido dos valores públicos e padronizados de uma comunidade, que permeia a experiência dos indivíduos, fornecendo-lhes, a partir de algumas categorias básicas, uma esquematização positiva na qual ideias e valores se encontram dispostos de forma ordenada. Ela exerce sua autoridade: mesmo se um indivíduo reconsiderar o seu sistema de hipóteses ou recusar-se a fazê-lo, as categorias culturais são ainda mais rígidas por serem públicas.

separa os seres humanos dos animais é ameaçada cada vez que nasce um monstro. Será restabelecida desde que se atribua a este fenômeno uma determinada etiqueta. Assim, os Nuer consideram os nascimentos monstruosos como bebês hipopótamos dados à luz acidentalmente entre os humanos. E uma vez o fenômeno devidamente classificado, eles sabem o que há a fazer: repor delicadamente o pequeno monstro no seu lugar, ou seja, no rio (Evans-Pritchard, *apud* Douglas, 1991, p. 33). Segundo, é possível controlar a existência da anomalia. Em algumas tribos da África Ocidental matam-se os gêmeos à nascença; elimina-se assim uma anomalia social pois, segundo elas, dois seres humanos não podem nascer ao mesmo tempo de um mesmo ventre. Terceiro, uma regra que obriga a evitar a anomalia reforça e confirma as definições com as quais essa anomalia não se coaduna. O “Levítico” abomina as coisas que rastejam: esta abominação não é mais do que o contrário negativo da ordem das coisas que se aprovam. Quarto, os fenômenos anômalos podem qualificar-se como perigosos. É verdade que as pessoas confrontadas com uma anomalia sentem por vezes ansiedade, mas seria um erro tratar as instituições como se evoluíssem do mesmo modo que as reações espontâneas das pessoas. Estas crenças gerais surgem sempre que se procura harmonizar duas interpretações, uma individual e outra genérica. Festinger mostrou que o indivíduo, quando percebe que as suas convicções estão em desacordo com as dos seus amigos, vacila ou tenta convencê-los do seu erro. (...). Quinto, os símbolos ambíguos podem usar-se nos rituais pelos mesmos motivos pelos quais se usam na poesia e na mitologia, para enriquecer o sentido ou chamar a atenção sobre outros níveis de existência. (Douglas, 1991, pp 33).

A anomalia/dualidade e a reação que se tem a esse fenômeno é um convite para pensar a monstruosidade. Não seriam os monstros uma forma de representação das anomalias/dualidades culturais que ameaçam a ordem estabelecida? O monstro, a princípio, pode ser pensado como a concretude desse erro de classificação que mostra as rachaduras da vida social: o medo da anomalia e o desejo de destruí-la e voltar ao estado de ordem anterior. Se pensarmos que a ideia de normalidade está no espectro dessa ordem estabelecida em um determinado período de tempo, podemos compreender como o monstro expõe a anormalidade e porque ele é objeto de medo e ansiedades.

Portanto, a questão da classificação pode ser colocada da seguinte forma: primeiro uma ordem cultural é estabelecida, criam-se categorias¹³ e elementos são classificados nelas. A manutenção dessa ordem é cara a todo o grupo social, tanto que qualquer elemento que não

¹³ Categoria aqui se remete ao conceito cunhado por Durkheim (1983). Segundo ele, categoria é o conteúdo expressivo dos conceitos mais gerais, noções essenciais objetivas e necessárias que configuram a “ossatura da inteligência”. Sua função é dominar e envolver todos os outros conceitos, como quadros permanentes da vida mental. Segundo Pinheiro Filho (2004), houve em Durkheim um movimento que visava superar o embate empirismo *versus* apriorismo e as categorias estavam bem no meio. Se a argumentação a respeito da origem social dos conceitos puder ser transposta para as categorias, que são deduzidas como representações coletivas com sua gênese na religião, isso permitirá evitar a crença empirista de que uma categoria possa se originar de um conjunto de representações sensíveis individuais, preservando o caráter universal e necessário do apriorismo. Mas, ao mesmo tempo, retira do transcendente o espaço próprio da gênese das categorias, fundando-as em uma nova ordem do real, na existência coletiva. Revestindo as categorias do caráter positivo das representações coletivas, no âmbito dos fenômenos sociais, Durkheim as funda na natureza e recupera seu vínculo empírico.

pertença a uma única categoria (uma anomalia) gera confusão, medo e ansiedade, podendo gerar cinco tipos de comportamentos: tentativa de reduzir a ambiguidade, de controlar a existência da anomalia, evitar a anomalia, tornar a anomalia perigosa e inserir os símbolos ambíguos com o intuito de enriquecer o sentido ou chamar a atenção sobre outros níveis de existência. Por conseguinte, a anomalia é desordem, por se opor ao sistema ordenado. A repugnância e o asco são ocasionados pela perturbação cognitiva oriunda da constatação de uma anomalia/dualidade. A ansiedade, o medo ou os dois juntos são uma consequência de algo que não é imediatamente apreendido ou que pode nunca ser. Para Douglas, a desordem é a impossibilidade de classificação, que afeta o sistema ordenado. Quem corre verdadeiramente perigo é a ordem estabelecida.

A interpretação da autora sobre o Levítico esclarece melhor nossa posição acerca da relação entre a monstruosidade e o binômio ordem/desordem. A ordem aqui é associada à santidade divina, assentada pelas cerimônias, que os homens devem alcançar na sua própria vida. A raiz da palavra santidade significa estado de separação, mas também compreende a de totalidade, de plenitude (*completeness*). O Levítico faz muitas alusões à perfeição física, à integridade do indivíduo e de suas obras, mas também se estende às espécies e às categorias. O que não se encaixa nesses modelos são híbridos, anomalias que são abominadas. A santidade exige que os indivíduos se conformem à classe a que pertencem e que não haja confusão entre os diferentes grupos de objetos. Ser santo é distinguir cuidadosamente as categorias da criação, é ser capaz de discriminar e de ordenar. A santidade é a ordem, a impureza, a desordem. O impuro é o que não está no seu lugar a partir do prisma da ordem, é aquilo que não pode ser incluído se se quiser manter esta ou aquela ordem.

Os rebanhos de gado, camelos, carneiros e cabras eram o sustento dos israelitas, eram puros porque quem lhes tivesse tocado não precisava se purificar antes de aceder ao templo e, tal como a terra habitada, eles recebem a benção de Deus, tornam-se férteis e integram-se na ordem divina. O dever do lavrador é guardar esta benção, tem de preservar a ordem da criação, por isso interdita os híbridos, sejam eles plantas, animais ou tecidos (misturas de lã e de linho). Mas o que chama a atenção nos Levíticos são justamente os casos limites. Alguns animais, como a lebre, parecem ruminar na medida em que rangem constantemente os dentes, mas são proibidos por não terem as patas fendidas, assim como os animais que têm as patas fendidas, mas não ruminam, tais quais o porco e o camelo. A única razão apresentada pelo Velho Testamento para evitar o porco é a ausência dos dois traços distintivos do gado. Não há referência sobre os seus hábitos sujos. Como o porco não fornece leite nem couro nem lã, não existe nenhuma razão para o cevar a não ser a sua carne. Nesse

caso, a mistura entre a lã e o linho é um híbrido, mas o porco e o camelo são mais difíceis de se classificar, justamente por possuírem elementos de diferentes categorias, não sendo apenas uma mistura entre duas categorias.

Douglas (1991) lista um caso de mudança nos critérios de classificação que tornou o porco um animal impuro. Originalmente não era visto como tal porque, enquanto javali, não pertencia à classe dos antílopes como o camelo e o damão. Outros tantos animais, tanto da terra, como da água e do ar, também se apresentavam como casos limites, mas não chegaram a ser objetos de discussão como o porco, a lebre e o damão. Estes são impuros por terem só um dos dois traços característicos do gado. Apenas são puros os animais que se conformam por inteiro à sua classe. As espécies impuras são aquelas que são membros imperfeitos da sua classe ou cuja classe desafia o esquema geral do universo.

O monstro apresenta parâmetros parecidos. Na Europa e na Ásia, desde a Antiguidade até a Idade Média a classificação monstruosa atendia a critérios similares aos narrados dos Levíticos. Tinham-se por monstros seres vivos que, semelhantes aos pais, se afastavam da forma comum de seu gênero: assim o avestruz, um pássaro, mas um pássaro que não voa. Ou o peixe-voador, que, como o nome indica, voa, ou ainda o tucano, cujo bico é desproporcional em comparação aos outros pássaros (Del Priori, 2000). Em sua classificação dos monstros da Idade Média, Kappler (2004) acaba por resumir o espectro da monstruosidade desde a Antiguidade (alguns permaneceram até o Renascimento):

1- Monstros como “o outro”:

- a) Monstros que se diferem dos normais segundo uma simetria absoluta.
- b) Os que fazem o contrário do que fazemos

2- Monstros que não possuem algo essencial (herdados da antiguidade grega):

- a) Sem cabeça
- b) Com cabeça mas sem olhos, nariz, lábios
- c) Sem línguas
- d) Sem joelhos
- e) Por origem da monstruosidade (os que devem sua monstruosidade ao clima ou defeito de nascimento, noção já medieval).

3- Monstros pela alteração da relação entre seus órgãos:

- a) Orelhas pontiagudas, pés muito grandes, orelhas muito grandes, etc.

b) Unidade e multiplicidade de órgãos: ciclopes, duas cabeças, dois corpos, muitos olhos, etc.

4) Monstros caracterizados por corpos grandes ou pequenos, vida longa ou curta.

a) Gigantes, animais enormes, animais míticos como os grifos, pigmeus (que também vivem pouco) e vida eterna (árvores).

5- Substituição de um elemento habitual por outro insólito:

a) Diferenças de ordem físico-anatômicas (galinhas com lãs, seres que caminham com rodas, seres que em lugar da boca têm dois pequenos orifícios,).

b) Diferenças relativas à alimentação (os que se alimenta de cheiro, os que não comem, os que comem muito, substituição da linguagem humana pela animal).

6- Mistura de reinos (animal, mineral, vegetal):

a) Animal-vegetal (cordeiro vegetal, uma árvore que tem cordeiros como frutos)

b) Vegetal-humano (frutos antropomórficos, árvores que dão luz a homens)

c) Mineral-animal (pedras com vida animal).

7-Mistura e dissociação de sexos:

a) Mistura: andrógino (macho e fêmea ao mesmo tempo) e dupla sexualidade.

b) Dissociação: um sexo vive separado do outro (ilhas diferentes).

8- Hibridação: designa todos os seres constituídos por elementos anatômicos díspares que alteram o aspecto físico normal. É o cruzamento de sujeitos que diferem pelo menos quanto à variedade. Na prática, o hibridismo entre variedades, espécies diferentes, são correntes, já entre gêneros diferentes são extremamente raras. Os monstros híbridos mais frequentes são os que mesclam elementos animais e humanos.

a) Monstros híbridos de animais diversos.

b) Híbridos de humanos e animais (humanos com cabeça de animal). Desde a Antiguidade os homens fazem uso de máscaras de animais (alegoria).

c) Animais monstruosos com cabeças e troncos humanos (homens selvagens, encarnações do Satã).

9- Monstros caracterizados por uma animalidade toda poderosa (homens selvagens): O homem selvagem se define por seus costumes e físico se comportando como

uma besta. Faz isso por várias razões: pelo *habitat*, pela ausência de organização social ou religiosa, alimentação, físico animalesco. Tanto para os antigos quanto para os medievais, é difícil determinar uma fronteira entre o homem e o animal. São seres situados nos limites da natureza, por isso são classificados como selvagens. Eles são peludos, podem ter rabos, vivem em ilhas. São frequentemente listados como diabólicos, antropofágicos e ferozes.

10- Monstros de caráter destruidor: O canibalismo é uma questão de necessidade (combater a fome). Tem poderes mágicos (sumir navios).

11- Seres cujo caráter prodigioso e ou monstruoso depende de particularidades não morfológicas:

a) Cor, isolamento, linguagem. A cor define beleza e fealdade. Quanto mais inacessível o monstro, mais assombroso. Os Inlusi são o povo lendário mais famoso, que viviam isolados nas montanhas do Afeganistão. Foi Deus que os exilou ali.

12- Metamorfoses: Fenômeno prodigioso. O indivíduo metamorfoseado se transforma em um monstro. O especialista em metamorfose é Satã, que também dá poder às bruxas. As metamorfoses podem ser reais ou apenas ilusões impostas aos sentidos.

Por conseguinte, é mister observar como a mudança cultural tem também alterado as categorias de monstrosidade, criando novas, o que pode explicar a mudança social do monstro. Na seção anterior observamos como a mudança da monstrosidade sob aspectos culturais ocorreu desde o final do século XVIII. Mas se observarmos de forma panorâmica, o monstro tem se alterado desde que as sociedades se ocupam de entendê-los.

Os monstros gregos, romanos e do “Oriente próximo”¹⁴ não carregavam uma carga negativa como hoje: ao falar de monstros nesse período histórico, nos certificamos de estar falando de prodígios e maravilhas. São seres bestiais, provenientes da mistura entre homens e animais, mas cumprem uma tarefa de advertir, conscientizar. São a personificação de um aviso divino. Se a divindade quer interromper por um tempo a marcha normal do universo, ela causa no homem um sentimento de horror, um estremecimento ante a intervenção do poder divino. Essa ideia de advertência chegará até a Idade Média, quando a palavra latina *monstrum* surge. Monstros e prodígios são signos que precedem aos

¹⁴ O Oriente próximo é um termo geográfico usado na Antiguidade grega para destacar a Ásia próxima ao mar Mediterrâneo, a oeste do rio Eufrates, incluindo Síria, Líbano, Israel, Palestina e Iraque.

acontecimentos, um aviso através de um sentido oculto, e assim seguiram até o século XVI. Desta forma, se olharmos novamente o conceito atual de monstro, vemos as duas concepções já destacadas na Antiguidade ocidental e parte da oriental. Ser disforme mitológico, grande e feroz. O verbo *monstrum*, de mostrar, fazer ver, e o substantivo *monstrum*, prodígio, maravilha, advertência dos deuses, se perderam. Até meados do século XII, essa palavra representava tanto prodígio quanto maravilha, se aplicando a uma criatura meio humana meio animal ou que combinava várias formas animais, que era grande e feroz. Podiam evocar tanto o medo quanto a risada através de suas formas exageradas, assustadoras ou ridículas.

Os híbridos entre homens e animais foram caminhando para a representação da alteridade. Os relatos de viagens foram essenciais para a dominação das chamadas “raças monstruosas” até o período da colonização da América. Segundo Asma (2009), a literatura dos antigos revela um grau contínuo onde raças de homens declinam mais e mais distante do ponto de partida etnocêntrico. Isso porque, em um contexto histórico de expansão cultural europeia na Antiguidade, quanto mais próximo os povos se posicionavam em relação aos gregos e romanos, menos estranhos e deformados eles eram. Relatos cada vez mais exagerados de raças de monstros e animais, a maior parte vivendo em lugares distantes, chegavam ao ocidente antigo. Híbridos de homens com animais são os que levavam mais atenção, como a raça dos homens com cabeças de cão. As expedições de Alexandre, o Grande à Índia em 326 A.E.C. despertaram grande fascínio entre gregos e romanos, com relatos de formigas gigantes, serpentes com asas e pessoas sem narinas. Essa concepção da Índia como um lugar fabuloso dominou a imaginação europeia até o século XVI (Felton, 2013). Essas figuras bestiais em forma de “raças monstruosas” chegaram de forma íntegra à Idade Média por conta dos escritos do naturalista romano Plínio, o Velho (23 E.C. - 79 E.C) em sua obra *História natural* (77 E.C). O que tornou a obra surpreendente no período e a transformou na grande referência da teratologia antiga foi seu interesse pelas chamadas “raças monstruosas”.

As raças monstruosas estavam sempre localizadas em lugares distantes.¹⁵ Para gregos e romanos no Oriente próximo ou na África, para além das fronteiras do Império. A partir do século IV, Alexandre o Grande eleva a Índia ao país mais fértil para a existência de raças monstruosas. Mesmo que os monstros relatados por Plínio tenham sobrevivido na

¹⁵A geografia medieval foi importante para justificar o Outro, isto é, as raças monstruosas, como exótico e distante. Alguns lugares, por sua natureza e posição no universo, estão predestinados a uma função mítica, a uma germinação maravilhosa e surpreendente. Se o lugar onde se encontra é a primeira razão de ser de toda coisa na Idade Média, é também ali onde reside toda a explicação do monstro, produto da terra que o sustenta. A lei do alto e do baixo dizia que o homem só pode ocupar o hemisfério Norte (a cabeça), sendo a parte baixa a morada do Satã, extremamente quente. Altura sublime, profundidade fétida. As ilhas são lugares privilegiados, onde ocorrem coisas extraordinárias. Os extremos da Terra (Norte ou Sul) são onde habitam os demônios (Kappler, 2004).

memória popular até o Renascimento, outros autores entraram no campo dos relatos fantásticos de viagem, que iam aumentando seu escopo geográfico com o passar dos anos. Mas a demanda por relatos de países exóticos com suas raças fantásticas era tão grande que gerou toda uma literatura que pairava entre relato e romance. O Oriente passou a ser o celeiro de monstros em ocasião do interesse europeu pela região por conta da invasão mongol no século XIII. Gêngis Khan (1162 - 1227) espalhou seu Império entre Ásia e Oriente Médio, chegando à Hungria, o que levou o Papa Inocência IV a enviar expedições de missionários contra os bárbaros. Antes houve alguns viajantes, mas nada parecido com essa idade de ouro das explorações européias. Segundo Del Priori (2000), esses homens contavam o que viram e o que não viram. Registram sua curiosidade sobre as raças monstruosas e sua decepção por não se confrontar diretamente com os monstros descritos por Plínio e outros “antigos”. Contudo, eles ouviam novas histórias que acrescentavam às anteriores, transformando seus relatos de viagem em verdadeiras obras de ficção.¹⁶

O mais famoso relato de viagem veio do explorador francês Jean de Mandeville (1300-1371). Ao retornar a Europa em 1356, publicou no mesmo ano *As Viagens de Mandeville*, uma compilação livresca traduzida em dez línguas européias, que teve noventa edições até o ano de 1600 e se aproveitava enormemente das informações compiladas por Isidoro de Sevilha, por Solino, pelos Romances de Alexandre, pelas Histórias do Preste João, Plínio, Heródoto, e também de manuais de peregrinos, novelas de cavalaria, relatos de viagem, tratados geográficos, entre outros.¹⁷ Segundo Hue (2008), seus relatos fantásticos do Oriente e suas descrições das raças monstruosas se destacaram tanto pelo conteúdo quanto pela forma romanceada na qual foram escritas. Em suas páginas, alegava ter encontrado a fonte da juventude, se avizinhou do Paraíso e conhecido o reino do Preste João. Durante pelo menos 200 anos, Mandeville foi tomado como uma das maiores autoridades em Oriente, sendo admirado até por Cristóvão Colombo, que nele se baseou para suas viagens em rumo ao Oriente.

Mas o final da Idade Média e início da Idade Moderna veria um fenômeno que acabou ofuscando as “raças monstruosas” dos relatos de viagem: os monstros agora se encontravam na mesma categoria que Satã, eram criados por eles, como as feitiçeras, ou

¹⁶ O mosaico é constituído por Gian del Pian Carpini (1245), Nicolás Ascelín (1246), Simão de Saint-Quentin (1247) e Guilherme de Rubrouck (1253), os Polo (1271), Giovanni de Montecorvino (1289), Odorico de Pordenone (1314), Jourdain de Séverac (1320), Pascal de Vitória (1338) e Giovanni di Marignoli (1342). Depois do fechamento da China, seguiram ainda na direção oeste Hans Schiltberger (1396), Ruy González de Clavijo (1403), Guillebert de Lannoy (1413), Niccolò de Conti (1419), entre outros.

¹⁷ Segundo Sheila Moura Hue (2008), a composição literária, tanto na Idade Média como no Renascimento, pautava-se na imitação, ou seja, na cópia de modelos autorizados, e não no moderno parâmetro da originalidade.

consequências de sua presença, como malformações genéticas.¹⁸ A história do diabo no ocidente passa a ser a história dos monstros e muitos séculos ainda serão necessários para separá-los. Del Priori (2000) levanta a Peste Negra de 1348, que dizimou um terço da população europeia, o Grande Cisma e a Guerra dos Cem Anos como possíveis causas dessa invasão demoníaca.

A guinada para o diabo maléfico se deu a partir do século XIII, acompanhando o momento em que a Europa procura maior coerência religiosa e inventa novos sistemas políticos, que irão culminar em um movimento que vai projetá-la para fora de si, na conquista do mundo no século XV. Mas para que isso ocorresse de forma satisfatória, era necessário um processo de inculpação individual no início da modernização dos comportamentos ocidentais, como apontado por Muchembled (2001). A concepção monástica da morte e do corpo se desenvolve em setores laicos cada vez mais amplos, em detrimento das acepções populares centradas em uma continuidade além da morte e da percepção de um mundo sobrenatural sólido, denso, em que o Bem e o Mal não são perfeitamente distintos. A acentuação dos traços maléficos do demônio pode ser realmente assinalada a partir do século XIV devido a extrapolação de sua história para além dos mosteiros, assumindo espaços laicos. Essa mudança do discurso sobre o satã marca a mudança social na qual novas teorias sobre soberania política centralizada são esboçadas, em detrimento de uma cessão cada vez maior das relações feudais, evidenciando a vitória cristã e a proliferação diabólica.

O medo do Diabo se alastrou e ele assumiu um protagonismo em relação à monstruosidade de dimensões intercontinentais. Como até o século XVII não havia uma separação clara entre o natural e o sobrenatural (Lucien Febvre *apud* Muchembled, 2001), os dominicanos Heinrich Kramer e James Sprenger conduziram uma investigação sobre feitiçaria, que culminaria no primeiro grande tratado de caça às feiticeiras, o *Malleus Maleficarum*, ou *O martelo das feiticeiras* (1486), autorizados pela bula *Summis desiderantes affectibus*, do papa Inocêncio VIII, que dava carta branca para a criação de um manual de combate aos praticantes de heresias. Esse movimento deu ao Diabo o domínio quase absoluto sobre a monstruosidade até o século XVII.

Segundo Delumeau (2011), uma de suas mais antigas figurações data do século VI, na igreja de Baouit no Egito, representado com os traços de um anjo caído, mas sem feiura. Herói abatido nas decorações de certas igrejas orientais da mesma época, Lúcifer ainda não era um monstro repulsivo. Satã surge com toda sua força em um momento tardio da cultura ocidental. Discreto durante o primeiro milênio cristão, veio a formar-se com base em figuras do mal correspondentes ao politeísmo fundamental das populações, cabendo aos demonólogos a tarefa de unificá-las. Embora elementos heterogêneos de imagem demoníaca existissem há muito tempo, somente entre os séculos XII e XIII que eles vêm assumir um lugar decisivo nas representações e nas práticas, antes de se desenvolver um imaginário terrível e obsessivo no final da Idade Média (Muchembled, 2001).

O livro é dividido em três partes. A primeira cuida de enaltecer o Demônio com poderes divinos extremos e ligar suas ações com a bruxaria, o que é articulado com a ideologia repressiva da Inquisição, declarando-se herética qualquer descrença nesses postulados.¹⁹ Na segunda parte, ensina-se a reconhecer e a neutralizar a bruxaria cotidiana da população, como uma pessoa de conduta diferente, uma briga entre vizinhos, uma vaca que dá mais ou menos leite, entre outros. Na terceira parte, são descritos o julgamento e as sentenças. Como um guia da Inquisição, a obra não se furta a mencionar a tortura como forma de obter uma confissão:

“(...) o juiz não deve se apressar em submeter a bruxa a exame, embora deva prestar atenção a certos sinais importantes. Não deve se apressar pela seguinte razão: a menos que Deus, através de um santo anjo, obrigue o Demônio a não auxiliar a bruxa, ela se mostrará tão insensível às dores da tortura que logo será dilacerada membro a membro sem confessar a menor parcela da verdade. Mas a tortura não pode ser negligenciada por esse motivo, pois nem todas elas têm esse poder, e também o Diabo, às vezes por conta própria, permitirá que confessem os crimes sem ser compelido por qualquer santo anjo (Kramer e Sprenger, p. 2586, 2015).

O fato mais marcante da obra, no entanto, é afirmação de que a bruxaria era algo exclusivamente feminino, porque os pontos fracos das mulheres a tornavam passíveis às ciladas do diabo, em corpo e espírito. Segundo Delumeau (2011), a caçada às feiticeiras se incluía dentro de um contexto do medo da mulher, que crescia progressivamente no período entre teólogos, juízes e médicos. Múltiplas lendas e representações de monstros fêmeas, como a “mãe ogra” (Medéia é uma delas) que é um personagem tão universal e tão antigo quanto o próprio canibalismo, ainda eram populares na época.

Apesar da popularidade da obra, um sucesso editorial improvável na época dos manuscritos, a Reforma e o confronto militar entre partidos rivais esvaziaram temporariamente a preocupação com as feiticeiras. A grande caçada às bruxas só viria a ser sistematicamente explorada a partir de 1580. Nesse período, tanto Lutero quanto Calvino apoiavam a pena capital às feiticeiras, já que a Reforma se apoderou do mito satânico. Muchembled (2001) aponta uma mudança fundamental na Europa provocada pela obsessão demoníaca e pela caçada às bruxas, principalmente entre as classes dominantes, as elites religiosas e os artistas. O domínio diabólico no Ocidente permaneceu até o século XVII, quando foi perdendo força. Isso se deveu ao fato de a partir desse século monstros passarem a

¹⁹ Kramer e Sprenger (2015, p. 2319) deram o seguinte conceito para heresia: “é uma forma de infidelidade, e a infidelidade existe subjetivamente no intelecto, de tal forma que o homem acredita em algo absolutamente contrário à fé verdadeira”.

despertar mais indiferença e repugnância do que curiosidade e prazer. Cabia agora à ciência a tarefa de empurrar os monstros para o mundo sobrenatural, se fundando como única forma possível de explicação da monstruosidade.

Contudo, o processo de transição do mundo natural para o sobrenatural foi complexo e demorado, como a história de um dos mais famosos monstros góticos de todos os tempos pode constatar.

A crença no que viria a se tornar o vampiro tal qual é conhecido hoje, é oriunda na crença na volta das almas dos mortos. A região dos Bálcãs, a Grécia, a parte oriental do Império Austro Húngaro e a Rússia eram apontados por Del Priori (2000) como sendo lugares privilegiados para a propagação de crenças relativas aos vampiros no século XVII. No entanto, manifestações de fantasmas foram anteriormente atestadas em quase toda a Europa ocidental: Inglaterra, França, Espanha e Portugal. Del Priori (2000) aponta alguns fatores para o Leste europeu ter se tornado “o lar dos vampiros”, dentre os quais a pobreza, sua posição geográfica (regiões montanhosas e de difícil acesso), e o afastamento das conquistas científicas do Renascimento (do progresso material resultante do aparecimento da burguesia) o que tornava sua população majoritariamente constituída por camponeses analfabetos. Aliado a esses fatores, há um de ordem religiosa: no Oriente, as igrejas ortodoxas tinham uma atitude mais condescendente²⁰ em relação às crenças sobrenaturais, chegando a integrá-las na liturgia, como no caso dos brucolacos gregos.²¹

No entanto, etimologicamente a palavra *vrykolakas*, oriundo da língua eslava, significava lobisomem. Assim, no século XVI, do litoral dos Bálcãs aos Cárpatos, utiliza-se indistintamente o mesmo termo para designar os inofensivos mortos-vivos e os perigosos lobisomens. A crença nestes últimos, seres humanos capazes de metamorfosear-se em lobos, tinha, por sua vez, raízes na demonologia medieval. Sigismundo (1368-1437), rei da Hungria e chefe do Santo Império Romano-Germânico, fizera a Igreja reconhecer oficialmente sua existência no Concílio Ecumênico de 1414. Entre 1520 e os meados do século xvii verificaram-se 30 mil casos de licantropia no continente europeu, sendo os países mais atingidos a França, na Europa ocidental, e a Sérvia, a Boêmia e a Hungria, na Europa oriental.

²⁰ A alegada condescendência apontada por Del Priori (2000) era ponderada, direcionada a crenças locais de fantasmas de parentes que voltavam para casa, entre outros, uma vez que, como afirma Muchembled (2001) essa região foi a que mais tempo acendeu fogueiras para bruxas.

²¹ Segundo Del Priori (2000), brucolacos são os antecedentes dos vampiros. Na Grécia, a opinião segundo a qual os mortos podiam ser preservados de toda corrupção cadavérica e sair de suas tumbas era bem antiga. Dava-se a eles o nome de *vrykolakas*, que eram geralmente pessoas que não tinham sido inumadas em terra consagrada porque haviam cometido suicídio ou sido excomungadas. Inicialmente inofensivas, essas almas penadas só buscavam deixar seu envelope corpóreo, necessitando, para isso, que a Igreja anulasse a sentença de excomunhão para que tivessem paz.

O rumor era de que os lobisomens, após a morte, se tornavam famintos mortos-vivos, a sugar impiedosamente o sangue de suas vítimas. Cada país empregava uma terminologia para designar esses temidos predadores, pois a palavra vampiro ainda não existia. No fim do século XVIII, o vampirismo se espalhou por todos os países do Leste da Europa: no momento em que se contassem muitos mortos suspeitos num mesmo vilarejo, pensava-se imediatamente na presença de um morto-vivo, e representantes do poder público procediam a investigações sobre casos de vampirismo, chegando até a abrir tumbas nos cemitérios à cata dos culpados pela calamidade (Del Priori, 2000).

Ainda no início do século XVII, dois casos que vieram à tona no Leste europeu foram decisivos para a unificação das crenças em torno dos mortos que voltavam e para a designação do seu nome. O primeiro envolve um camponês húngaro, Pedro Plogojowitz, acusado de ter se tornado vampiro depois de morto, em 1725, e de ter provocado a morte de oito pessoas no pequeno vilarejo de Kizilova. Já o segundo tem como protagonista Arnaldo Paole, falecido ao cair de uma charrete em 1726, transformado posteriormente em vampiro e a quem se creditava o desaparecimento de grande parte dos habitantes da cidadezinha de Medwegya, bem como de seu gado. No relatório oficial do caso Plogojowitz, em alemão, aparece pela primeira vez o termo vampiro, ortografado como *vanpir*. Por conseguinte, o caso de Arnaldo Paole teve maior repercussão e abriu-se, sobre ele, uma investigação oficial em dezembro de 1731, na qual os médicos descreviam, com pormenores, a abertura de túmulos e as condições nas quais encontravam os cadáveres. A palavra vampiro, então ortografada como *vampyre*, foi empregada pela primeira vez em francês e, no mesmo ano, o *London Journal*, adaptou-a para o inglês. Esses dois casos e outros tantos similares inspiraram toda uma longa série de tratados e de “dissertações” sobre a questão do vampirismo, provocando infindáveis polêmicas nos círculos literários e científicos (Del Priori).

Dom Calmet pretendia refutar a crença em vampiros, mas acabou por criar uma espécie de “gramática” do monstro.

Na Hungria, Polônia, Silésia e Morávia assistia-se ao retorno de mortos que não apenas falavam e andavam, mas que infestavam os vilarejos, atacavam homens e animais, sugavam-lhes o sangue até torná-los doentes e matá-los. Depois de “vistos e reconhecidos”, eles eram exumados, processados, empalados, degolados e, finalmente, queimados. Um dos casos que relata é bem específico sobre o tratamento dispensado ao sanguinário “morcegão”. Um pastor da cidade de Blow, na Boêmia, depois de morto insistia em “chamar” pessoas suas conhecidas que, passados oito dias, vinham a falecer. Seus vizinhos o desenterraram, atravessaram-lhe o coração com uma estaca. O pastor-vampiro, contudo, prosseguia com seus ataques noturnos rindo-se, perguntando por que lhe dispensavam tal tratamento e agradecendo por lhe

terem dado um pau para defender-se contra “cães raivosos”. Apesar da medida saneadora da vizinhança, ele continuou “assustando e sufocando mais do que fizera até então”. O morto-vivo foi, então, entregue aos cuidados de um carrasco, que o transportou, aos gritos e ainda empalado, numa charrete para fora da cidade (Del Priori, 2000, p. 110).

No entanto, fantasmas, vampiros e lobisomens, que representavam o mundo sobrenatural, mágico, foram perdendo espaço no cenário urbano que se forjava no ocidente. O desencantamento do mundo e os avanços médicos e científico, como acima apontados, tornavam cada vez mais difícil em um discurso que queria ser tomado como científico. Essa vitória foi lenta e, assim como no caso de Satã, nem sempre satisfatória. Algumas sociedades, como os Estados Unidos e o Japão, nutriram e nutrem grande interesse pelo sobrenatural, principalmente pela coexistência de fantasmas em um mundo natural. Essa devoção serviu para que esse imaginário passasse diretamente para a literatura e, especialmente, para o cinema.

Posto isso, como a mudança social e a criação de novas categorias podem explicar a relevância da monstruosidade em um dado período? E como essa monstruosidade pode causar esse sentimento de medo e/ou ansiedade por confundir categorias e balançar a ordem?

Tendo em vista essa breve história da monstruosidade que expusemos até aqui, assim como a pesquisa desenvolvida por Douglas, observamos que o hibridismo de categorias dominou por centenas de anos a narrativa monstruosa. Essa anomalia/dualidade que é o monstro começa no Ocidente antigo como uma besta ao confundir categorias entre humano e animal e chega no século XVII na Europa confundindo as categorias de vida e morte, materializadas na figura do vampiro. Mas a partir do momento em que novas categorias são criadas para essas anomalias, elas deixaram de causar a ansiedade de outrora. Com o passar dos anos, muitos híbridos puderam ser incorporados ao se criarem novas categorias que faziam sentido no mundo social.

Ao deixar de fazer sentido no mundo ocidental cada vez mais secularizado, Satã e suas bruxas perdem a capacidade de gerar mobilizações apaixonadas de medo e ansiedade. Mas estão presentes no universo das artes até os dias de hoje como metáforas de um mal puro que ameaça instituições caras como a família, como veremos em seguida no cinema de horror. A mudança de *status* do Diabo para a esfera da culpa individual, de um moralismo que assume que o Mal e o Bem podem estar dentro de cada indivíduo – esta sim uma categoria importante do século XIX – como Muchembled (2001) aponta, é a força de recategorização que impulsionou a mudança desse monstro. Nesse momento a ordem pode ser reestabelecida, acrescida de novos elementos. Os monstros vão, dessa forma, se modificando com o passar do

tempo, se adaptando a novas categorias que deem conta de eliminar um distúrbio que foi exposto por eles.

Mas algumas anomalias são menos sensíveis a mudanças sociais, por possuírem elementos de diferentes grupos ou categorias estanques. O monstro de Frankenstein, de Shelley (2017), pode ser compreendido desta forma: vários pedaços de diferentes corpos irão compor a criatura, que se torna sedenta por identidade, que tenta ser aceita como “normal”. Mesmo monstros específicos como o vampiro mudam de referencial ao longo dos anos. Vampiros são um exemplo de monstros que dificilmente são recategorizados: vida e morte são categorias estanques, brutalmente opostas, um desafio à ordem. O zumbi é um desses monstros, como veremos no segundo capítulo.

A partir dessas análises sobre o monstro, iremos finalmente falar sobre o cinema de horror, seus monstros e como ele se constitui um gênero cinematográfico. Como faremos uma análise nos amparando no contexto histórico, nossa preocupação é observar como o monstro surge como uma anomalia referente a uma normalidade instituída. Ele é uma anormalidade porque é um erro de categorização. Quando uma dada cultura determina o que é normal, ela busca manter essa normalidade. Quando surge um monstro, isto é, uma rachadura no nosso sistema de ordenação, ele gera perturbação e medo. Mas o que defendemos aqui é que, de fato, o monstro exhibe ele mesmo essas rachaduras por se opor ao que deveria estar ordenado. O zumbi, por sua peculiar história no cinema, trabalha melhor do que os monstros de hoje com a oposição entre a ordem e o desordem, e esse é um dos principais fatores de o termo escolhido como objeto. Dessa forma, iremos trabalhar esse binômio ordem e desordem nos seguintes capítulos que serão dedicados ao monstro. Por hora, nos ateremos a questão da normalidade e anormalidade, pois, como pretendemos levantar, o cinema de horror possui um potencial crítico justamente por desordenar as estruturas da normalidade, como a história do cinema de horror pode nos mostrar.

1.3) Monstros na tela: o cinema de horror

O cinema de horror que surge no começo do século XX é o mesmo cinema que vai transmutar das feiras de novidades para os *nickleodeons* lotados de trabalhadores e cafés sofisticados com seus integrantes da burguesia. Embora o gótico tenha tido um importante papel no nascimento do cinema de horror, uma vez que os primeiros filmes eram adaptações dessas obras literárias, é na monstruosidade que sua influência pode ser melhor percebida: ela estava ligada de forma opositiva aos padrões estabelecidos de normalidade ao longo desse

século como os filmes a seguir podem exemplificar. Contextualizar a história do horror é entender como o monstro surge enquanto uma anomalia, expondo a oposição entre normal e anormal.

Como iremos também observar contextos de produção e recepção de público e crítica, pretendemos trabalhar com os conceitos de *mainstream*, marginal e/ou alternativo. O que objetivamos defender aqui é que ao expor a oposição vigente entre normal e anormal, levando em conta o que o contexto histórico institui como “normal” – como os valores familiares, por exemplo – temos como intuito defender que quando o monstro se expressa como uma anomalia em uma determinada obra ele consegue ser um exímio condutor de crítica política e social. O pêndulo do cinema de horror sempre cai mais para a marginalidade por uma série de questões que serão abordadas. Mas isso não impede que filmes do *mainstream* consigam essa façanha. Portanto, não vamos trabalhar com uma oposição precisa e óbvia entre *mainstream* e marginal, mas como o monstro circulou entre eles e qual o impacto para o gênero de sua chegada ao grande público.

A marginalidade, no nosso contexto, está relacionada ao universo hollywoodiano, onde esse cinema assume suas principais características, mas ela se expande para outros lugares do globo que produzem filmes de monstros. Nesse caso, exprime produções de baixo orçamento, sem grandes nomes envolvidos e de difícil distribuição que se mantêm principalmente por um público fiel que reconhece o gênero e cria demandas. Mas todos esses fatores vão variar ao longo dos mais de cem anos de cinema. O fato é que quando o horror alcançou o *mainstream*, isto é, grandes produções de estúdios, astros, grandes orçamentos e ampla distribuição, o que se materializou em públicos maiores, muitas obras abriram mão de uma crítica social mais dirigida em troca de um alienante escapismo.

Ao contar essa breve história do horror, pretendemos levar a cabo essa hipótese. Por isso a ênfase no processo de produção cinematográfica (contextos de criação dos filmes) e de recepção (como o público recebeu, se foi sucesso ou fracasso de bilheteria, quando isso ainda era importante). A cronologia histórica cederá espaço para a compreensão de grandes ciclos de produção, que são bastante comuns no cinema. Quando um filme fazia muito sucesso, era quase certo que uma penca de outros seria feita com a mesma temática – nesse caso, mesmo monstro – o que não significava que os subsequentes fossem inferiores em qualidade. Por fim, a história do zumbi no cinema está associada à própria história do cinema, de forma que serão tratados brevemente aqui em termos de produção e recepção, sendo o próximo capítulo o espaço para a análise densa dos monstros, dos seus filmes e da criação do modelo estabelecido hoje.

Antes de viajar para a lua, Georges Méliès usou seus truques químicos ilusionistas para criar em 1896 *Le Manoir du diable*, onde um morcego se transforma em Mefistófeles para conjurar contra uma moça, ao lado de bruxas e caveiras. Obviamente, ele não tinha a intenção de assustar ninguém, mas entreter (Hardy, 1994). Outras grandes figuras do gótico iriam compor o cinema ainda prematuro: Thomas Edson leva o monstro de Frankenstein às telas em 1910, o lobisomem aparece no filme *The Werewolf* (1913), de Henry MacRae e o vampiro em *The Vampire*, de Robert G. Vignola, lançado no mesmo ano. Os monstros se localizavam aqui mais por serem adaptações literárias do que pelo seu valor intrínseco. A tendência à adaptação literária era uma tônica da época. O cinema, recém-criado, buscava afirmação enquanto arte, o que fazia dessas adaptações um recurso de autoridade. Além disso, havia uma tentativa por conta dos produtores de aproximação com a burguesia, que menosprezava o cinema pelo seu apelo popular. Isso passa pelo próprio processo de legitimação do cinema enquanto arte, como será discutido a frente.

Mas o primeiro ciclo de monstros e cientistas malucos viria da Alemanha antes e durante a República de Weimar, que abraçou o individualismo corrosivo do gótico do final do século XIX e ressignificou seus monstros. O país sofria com as restrições impostas pelo Tratado de Versalhes à indústria e ao exército, com o colapso econômico e a violência oriunda dos movimentos de direita e esquerda. O movimento expressionista das artes plásticas de repente aparecia nos cenários pintados de filmes como *O estudante de Praga* (1913), de Stellan Kye, *O gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Weine, *O Golem* (1920), de Paul Wegener e *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau.

Em sua adaptação não autorizada do romance epistolar *Drácula* (1897), de Bram Stoker, Murnau cria uma iconografia monstruosa de um vampiro totalmente ressignificado. Longe do ar aristocrático que o romance inspira, *Nosferatu* exala decadência. Já o doutor Caligari é sinônimo de uma paranoia típica de ex-combatentes, em uma trama na qual o que parece ser não é.

Embora tenham sido bem-sucedidos em seu país, esses filmes não eram vendidos nem consumidos como filmes de monstros. O cinema de horror, enquanto um gênero produzido e reconhecido como tal surge apenas na década de 1930, no ciclo de filmes do estúdio Universal. Diferente dos alemães, os americanos optaram pelo caminho fácil de adaptações preguiçosas dos grandes livros da literatura gótica, mesmo tendo a estética expressionista como uma forte influência, se fazendo presente em suas técnicas de iluminação e sombras pesadas.

Como o foco desses filmes era na figura do monstro, a grande estrela, nenhum esforço foi poupado na criação de uma marca iconográfica que resiste ao tempo, como a maquiagem do monstro de Frankenstein desenvolvida por Jack Pierce confirma. Bela Lugosi e Boris Karloff (Drácula e o monstro de Frankenstein respectivamente) se tornaram estrelas por conta de seus personagens. Diferentemente da versão medonha de Murnau, o Drácula de Browning se apresentava como um tipo sedutor de trejeitos afetados. Já a criatura de *Frankenstein*, com seu andar lento e sua quase mudez, se diferenciava do moderno Prometeu de Shelley, articulado, eloquente e culto: fruto do transplante de cérebro de um criminoso, o monstro se torna malevolente, em uma clara evocação da esfera criminal do século XIX quando se estabelece a criminalidade como uma patologia, uma anormalidade. Esse ciclo marca também a transição do cinema mudo para o falado.

Os monstros desse período despertavam simpatia e compaixão, mesmo que alternadas com sentimentos de horror, o que se deve a ao reconhecimento desses seres como alienados, vítimas das circunstâncias que fogem ao seu controle (Carroll, 1999). A criatura de Frankenstein e King Kong parece, por vezes, serem perseguidos. O medo de ficar fora da sociedade civil, não por culpa própria, é compreensivelmente pungente numa época como a da Grande Depressão, quando se vivia sob a ameaça do desemprego. Além disso, como aponta o sociólogo Andrew Tudor (1989), há uma forte relação entre os medos serem representações metafóricas de questões relacionadas a sexualidade. Outra característica da época era o fato do horror vir sempre de fora da sociedade que o produzia, como ficava bem claro nos filmes americanos: monstros oriundos de ilhas desertas (King Kong), do Leste Europeu (Drácula) ou do Caribe (zumbis) ameaçam sua integridade física.

Esse sentimento estava relacionado a uma tendência dominante desses filmes: a externalidade da ameaça. Para Tudor (1989), na maior parte deles a força desestabilizadora era externa. Dentro do mundo do gênero, embora haja ameaças, as mentes e os corpos estão a salvo, isto é, elas não vêm de dentro. Na minoria dos casos nos quais a ameaça vinha de dentro, os primeiros filmes de zumbi se localizam. Mesmo aqui, os monstros e suas vítimas são objetos de simpatia por parte do público, no sentido mesmo apontado por Carroll. Na maioria dos casos, a desordem é fruto de uma obsessão por conhecimento, particularmente através da ciência, mas também pela magia.

O ciclo de monstros da Universal foi, dessa forma, a porta de entrada dos monstros em Hollywood. Oriunda de um grande estúdio, esses filmes foram sucesso de público e criaram uma iconografia monstruosa (tais como a maquiagem e a estética importada da Alemanha) que ainda sobreviveriam por mais uma década. Como adaptações

problemáticas e acrílicas do gótico, seus monstros puderam, na medida certa, serem aceitos e assustarem ao mesmo tempo. Mas no mesmo período em que esses monstros feneciam, outros surgiam de outros lugares, exibindo novas formas de se fazer filmes de monstros. A derrocada do clico da Universal coincide com a “consagração” do cinema marginal.

Nos anos 1940, essa mudança profunda na estrutura de produção do cinema de horror acabou se tornando uma característica constante ao longo de sua história. Ao lado de estúdios grandes como a Universal e a RKO, surgem os estúdios B, tais como Republic e Monogram, popularmente conhecidos como o *Poverty Row* (cinturão da pobreza). Com uma estética barata, baseada na redução máxima de custos visando lucros maiores, o *Poverty Row* produziu uma gama de filmes de horror, contando até mesmo com os astros da Universal Lugosi e Karloff, deslocados após o fim do investimento dos grandes estúdios em monstros. Por questões econômicas, o zumbi haitiano acaba se tornando um dos monstros mais populares do período: sua caracterização é extremamente barata.

A Universal tentava trabalhar com um ciclo já gasto, fazendo *crossovers* de seus monstros, mas sem o mesmo sucesso, como no caso de *Frankenstein encontra o Lobisomen* (1943), de Roy William Neill, que tem Lugosi no papel da criatura de Frankenstein. Esse seria o último filme de horror do estúdio no qual o monstro desempenhou um papel importante, isso porque nos subsequentes *A Casa de Frankenstein* (1944), de Erle C. Kenton e *A Mansão de Drácula* (1945), do mesmo diretor, os monstros, interpretados por Glenn Strange, só são trazidos de volta a vida nas cenas finais. Por fim, a Universal aproveitou seus monstros em um *crossover* cômico: *Abbott e Costello contra Frankenstein* (1948), de Charles Barton, com Lugosi interpretando o Drácula pela última vez. Nesse momento, a criatividade e as finanças estavam em baixa, e muitos filmes de horror eram vistos pelos grandes estúdios e pela audiência como entretenimento de segunda linha.

No período de Guerra, há uma crescente preocupação com a morte e a restauração da vida, que fica evidente nos filmes de cientistas loucos e no aumento dos filmes cujos monstros são fantasmas, mas conhecidos pelo subgênero *haunted-house*. Os fantasmas assumem a dianteira do sobrenatural substituindo o filão dos vampiros, que reinavam absolutos na década anterior. Dos grandes estúdios são produzidos filmes como *O Solar das Almas Perdidas* (1944), de Lewis Allen, da Paramount. Nele, dois irmãos adquirem uma casa abandonada que seria mal-assombrada. Uma jovem local acaba descobrindo que a trama fantasmagórica que ocorre na casa possui relação com o seu passado escondido. Se privando de fornecer qualquer explicação natural no final da projeção, o filme consegue impor uma atmosfera espectral de horror e ansiedade (Everson, 1974). Já no *Poverty Row*, *Strangler of*

the Swamp (1946), de Frank Wisbar, produzido pela Producers Releasing Corporation (PRC), mantém uma relação entre crime e sobrenatural, quando um capitão de balsa é acusado de um assassinato que não cometeu e executado. Seu fantasma começa então a andar pelos pântanos em busca de vingança. Os cientistas malucos, por sua vez, seguem múltiplas variações da história de Victor Frankenstein, mas diminuindo a tensão entre as características positivas e corruptoras da ciência. Em *Man-made monster* (1941), de George Waggner, produzido pela Universal, o astro Lon Chaney sofre um acidente com alta tensão e se torna imune a eletricidade. Um cientista louco passa a estudá-lo com o objetivo de criar um exército de zumbis elétrico e biologicamente guiados.

Apesar de manter a temática sobrenatural, os filmes dos anos 1940 vão aos poucos se distanciando da trama gótica e dos monstros clássicos da década anterior, concedendo uma roupagem mais urbana e secular. A RKO foi pioneira entre os grandes estúdios nesse processo, fornecendo ao produtor ucraniano Val Lewton e ao diretor francês Jaques Tournet espaço para a criação de filmes ambientados nos tempos atuais, que tinham como principal característica a apresentação do conflito entre o mundo moderno e racional e o tradicional e supersticioso. A parceria dos dois geraria três filmes: *Sangue de Pantera* (1942), *A morta-viva* (1943) e *O Homem-Leopardo* (1943). Apesar de serem produzidos pela RKO, os filmes possuíam um baixo orçamento: *Sangue* retirou de seus 134 mil dólares uma bilheteria de 8 milhões, evidenciando a forma como os filmes de horror iriam ser tratados pelas produtoras grandes, isto é, como produções de segunda linha mesmo que obtivessem sucesso comercial. Na trama, uma jovem sérvia chamada Irena acredita descender de uma antiga linhagem de mulheres-pantera que, quando emocionalmente excitadas, se transformam em criaturas assassinas. Seu marido decide, então, mandá-la para um psiquiatra para investigar o problema. Mas ao descobrir a traição do marido, Irena se transforma em uma pantera e o mata.

Jane Eyre (1847), de Charlotte Brontë, inspirou a trama de *A morta-viva*. Em uma ilha no Caribe, a enfermeira Betsy assume os cuidados de Jéssica, uma mulher sonâmbula de uma rica família. Ao se apaixonar pelo marido da enferma, decide buscar qual o mal que a acomete, descobrindo se tratar de um feitiço vodu, não de uma doença. O filme segue os passos deixados por *Zumbi branco* (1932), de Victor Halperin, no que se refere a zumbificação via ritual vodu, ao mesmo tempo em que acompanha o embate da época entre superstição e modernização. A personagem da Senhora Rand exemplifica esse conflito. Frequentadora do ritual de vodu, ela explica a Betsy que nada mais faz do que tentar inserir a medicina “moderna” entre os negros supersticiosos ao fingir ser uma rainha vodu. No entanto, ela mesma acredita nos rituais, tanto que tenta convencer a todos de que Jessica é uma zumbi

e que seu estado é permanente. A tentativa aqui não é negar o sobrenatural, mas dotá-lo de características mais seculares e palatáveis racionalmente, o que *A morta-viva* faz com propriedade ao dar ao Vodou um tratamento de superstição. O teor científicista da década de 1950 diminui a influência do sobrenatural no cinema de horror, mas este permanece sorrateiro, mudando de forma e aspecto, até chegar ao seu auge na década de 1970, com o estrondoso sucesso de *O exorcista* (1973), de William Friedkin.

A ênfase na racionalização e na potência da ciência em criar monstruosidades será uma tônica apenas no ciclo de horror que se inicia nos anos 1950, com uma temática predominante que aproxima o horror da ficção científica: a invasão extraterrestre e a criação de monstros em laboratórios. É importante frisar que, embora a existência de monstros, de uma forma geral, seja algo sobrenatural, alguns vão se pautar mais em explicações científicas e racionalizações do que outros. Zumbis, como veremos, são possibilidades racionais (vírus) e os monstros da década de 1950 seguem essa linha (radiação, cientistas malucos, marcianos). O cúmulo dessa tendência fica clara quando os próprios zumbis haitianos são mandados para fora do planeta. Os monstros dos anos 1930 estavam quase que ausentes, se não fosse pela Hammer reviver no final da década os monstros góticos, mesmo que de uma maneira quase que inteiramente diferente. Nessa década, o elemento monstruoso é externo, além do controle humano e inteiramente secular.

Uma forma comum de controle externo nesse período é o controle mental dos seres humanos pelos alienígenas, que é a trama principal de um dos filmes mais importantes da década: *Vampiros de almas* (1956), de Don Siegel. Médico de uma pequena cidade, Dr. Miles Bennell recebe várias reclamações de que os parentes de seus pacientes teriam sido “trocados” por seres sem emoção. Não demora muito para que ele descubra que os cidadãos da cidade estão tendo seus corpos roubados por alienígenas com o objetivo de dominar a Terra. A obra extrapola os limites da paranoia fermentada no período, elevando os parâmetros da crítica política no cinema de horror. Dois anos após o fim do macarthismo e em plena ameaça comunista, o filme parece também uma resposta individualista a suposta homogeneização social do regime comunista, uma vez que o personagem luta para não perder sua personalidade, mesmo que em prol de um “bem comum”.

A ameaça nesse período é tanto ao modo de vida quanto à integridade física. Esses filmes são marcados pela ideologia da guerra fria, pela xenofobia e pela inquestionabilidade da autoridade. Carroll (1999) argumenta que a simpatia pelo monstro chega ao fim nas tramas dessa década, já que a invasão desses seres indesejados é o principal elemento dessas histórias e representa a ameaça comunista internacional. Como explica, em

contraste com os filmes politicamente mais amorfos da década de 1930, o vocabulário da suspeita ideologicamente motivada, provocada pelas forças do anticomunismo, ajudou a moldar a linguagem de medo usada nesses filmes, ao mesmo tempo em que as estruturas narrativas do horror forneciam pretextos mais do que amplos para abrigar a paranoia.

Durante os anos 1950, a visão da ciência nos filmes de horror mudou drasticamente. Enquanto os filmes dos anos 1930 e 1940 expunha cientistas causando desordem por conta de seu excessivo comprometimento com a ciência ou por usá-la para satisfazer seus desejos pessoais, na década seguinte o “progresso científico” cobra seu preço através de acidentes ou de seu mau uso, simbolizado pela ameaça nuclear (Tudor, 1989). *O mundo em perigo* (1954), de David Weisbart, e *Tarântula* (1955), de Jack Arnold são bons exemplos disso: animais indefesos sofrem radiação implementada por cientistas e ameaçam a humanidade. As angústias nucleares eram representadas pelos monstros do período através das preocupações com os efeitos da radiação sobre o material genético. Em *O incrível homem que encolheu* (1957), de Jack Arnold, Scott Carey é vítima de radiação, diminuindo seu tamanho até o momento em que uma aranha se torna uma ameaça gigante.

Stephen King (2012) analisa a importância política do cientista nos filmes da década de 1950:

O monstro do Ártico é o primeiro filme dos anos 1950 a nos mostrar o cientista no papel do pacificador, aquela criatura que, por razões de covardia ou falta de orientação, abriria os portões do Jardim do Éden e deixaria todos os males entrar (em oposição aos “cientistas loucos” dos anos 1930, mais interessados em abrir a caixa de Pandora, deixando todos os males sair — uma grande diferença, ainda que os resultados finais sejam os mesmos). Talvez o fato de que os cientistas iriam se tornar vilões com tanta frequência nos filmes *tecno horror* dos anos 1950 (...) não seja tão surpreendente se nos lembramos de que foi a própria ciência que abriu aqueles mesmos portões para que a Bomba Atômica pudesse entrar nos Jardins do Éden — primeiro sozinha, e depois organizada em fileiras de mísseis. Qualquer sujeito que andasse pelas ruas durante aqueles assombrosos oito ou nove anos que se seguiram à rendição do Japão desenvolveu sentimentos extremamente esquizofrênicos em relação à ciência e aos cientistas — ao mesmo tempo reconhecendo a necessidade e sentindo repugnância por tudo aquilo que eles haviam introduzido em suas vidas para sempre (King, 2012, p. 144).

O período de transição entre o horror científico da década de 1950 e o que irá se constituir na década seguinte é marcado por um *revival* do gótico feito por duas produtoras: a inglesa Hammer e a americana AIP (American International Pictures). Em 1957 a Hammer lança *A maldição de Frankenstein*, de Terence Fisher, inicia um ciclo marcado pelo apelo

sexual e pela introdução de uma estética *gore* pioneira.²² Para Tudor (1989), a principal contribuição dos filmes da produtora no período – principalmente as referências aos monstros dos anos 1930, tais como *A Vingança de Frankenstein* e *O vampiro da noite*, ambos dirigidos por Fisher em 1958 – foi a ausência de qualquer justificativa moralizante por parte de seus personagens, o que provocou grande parte da controvérsia que acompanha esses filmes, além da preocupação com uma repugnante (não horrífica) carnalidade. Já a AIP, que se especializou em filmes de baixo orçamento para o público adolescente, acabou por popularizar o gótico para esse público com o grande sucesso *I was a teenage werewolf* (1957), de Gene Fowler Jr. Na trama, um adolescente é hipnotizado por um cientista e se torna um lobisomem sedento por sangue. O ciclo de filmes de Roger Corman baseados na obra de Edgar Allan Poe, entre eles *A queda da casa Usher* (1960), que contava com a participação da estrela da Hammer, Vicent Price. O gótico também foi reavivado pelo diretor italiano Mario Bava. *I vampiri* (1957), co-dirigido por Riccardo Freda, se baseia na lenda de Elizabeth Bathory, que se banhava no sangue das virgens como forma de revigorar suas forças.²³

Em 1960, Alfred Hitchcock lança *Psicose*, que reafirma a tendência do horror em se fixar na moderna sociedade e família, fincando o monstro de vez na paisagem contemporânea, preso na figura de um rapaz psicologicamente perturbado com dupla personalidade e impulso homicida. Fugindo de sua cidade após ter roubado seu chefe, Marion Crane se hospeda em uma pensão de beira de estrada onde é assassinada por Norman Bates, o jovem dono do lugar, que acredita se passar pela sua mãe. A personalidade materna assume toda vez que Norman se sente sexualmente excitado e a única forma de controlá-la é eliminando o objeto de desejo.

Com *Psicose*, se inicia o ciclo de filmes com enfoque na família, conhecido como “horror familiar”, que chega a seu auge oito anos depois, com *A noite dos mortos-vivos* (1968) de George Romero. Na trama, o primeiro filme de zumbi moderno, um satélite com radiação extraterrestre provoca a volta à vida de pessoas recém-mortas na Terra. Um grupo acaba se abrigando em uma casa isolada para escapar dos comedores de gente, enquanto esperam o resgate. Em uma das cenas, uma garotinha é infectada e se torna uma morta-viva, comendo

²² O *gore*, ou *splatter* são representações gráficas de sangue e violência, com agudo interesse na vulnerabilidade do corpo humano. O termo *splatter* foi cunhado por Romero para designar seu filme *Despertar dos mortos* (1978).

²³ Bava também é creditado como um dos criadores do gênero *giallo* (amarelo, em italiano, por conta da cor das páginas das revistas policiais), composto por histórias de suspense cujo assassino em série só é descoberto no final da trama. Esse gênero, popular nos anos 1970, é lembrado como precursor do *slasher*, pelo fato do assassino matar suas vítimas (geralmente mulheres) com facas, e do *splatter* (filme de horror mais violento) pela violência gráfica e pelo *gore*.

sua própria mãe. Polêmico, o filme teve um grande impacto sobre a cultura americana da era da Guerra do Vietnã, por ser carregado de críticas à sociedade do final dos anos 1960.

Psicose e *A noite* se insere em uma longa tradição de filmes de horror cuja trama gira em torno de uma crise de identidade na sociedade contemporânea. O horror pós-1960 pode ser visto como expressão da profunda insegurança em si mesmo. A maior parte dos filmes anteriores a esse período entendem o mundo como objeto de uma intervenção humana bem-sucedida. A ordem é restaurada na maior parte das vezes através da figura do *expert*, que possui a chave para a destruição da ameaça monstruosa. Nos anos 1960, o mundo é um lugar inseguro e a paranoia é obrigatória. A ameaça monstruosa está fora do controle humano e a desordem emerge de dentro dos indivíduos para trazer a desordem. *Experts* e instituições são ineficazes e até inimigos. O meio ambiente se torna potencialmente hostil (Tudor, 1989). Nos anos 1970, os *experts* serão completamente substituídos pela resistência de pessoas comuns, inexperientes. A instituição ciência é desacreditada. Há um clima de conspiração entre governo, militares e instituições de ciência.

O processo de “racionalização” do monstro se encerra, de certa forma, nessa década. A internalização da monstruosidade, expressa principalmente na imagem do indivíduo psicologicamente conturbado, amplia o escopo e a versatilidade do monstro do cinema de horror, preso por mais de uma década em cores góticas. Mesmo o horror sobrenatural voltado à presença de uma entidade demoníaca, expresso em *O bebê de Rosemary* (1968), de Roman Polanski e *O exorcista*, é transferido para grandes centros urbanos como Nova York e Washington. No primeiro, Rosemary, uma moça católica do interior, é envolvida em uma trama maligna de satanistas que têm como intuito engravidá-la do filho de Satã. Já no segundo, Reagan, uma menina de doze anos, é possuída por um demônio que se autoproclama os Príncipe das trevas.

Esse período, iniciado nos últimos anos da década de 1960 e que percorreu a década de 1970, é considerado por historiadores do gênero como o de ruptura entre o cinema de horror clássico e o moderno. Nesse momento ocorreu a proliferação e consolidação de novas atitudes mais agressivas, mas também artisticamente ambiciosas e socialmente engajadas. O bem e o mal não estariam mais claramente separados, o bem nem sempre prevalecendo e a paranoia e insegurança sendo sentidas em toda parte (Hutchings, 2004). O monstro se torna cada vez mais difícil de ser vencido, se é que ele pode ser vencido. Os filmes do período foram marcados por várias tendências: psicoses como consequência de distúrbios sexuais familiares, invasão da natureza perversa e poluída, relativa insignificância da ciência, a excepcional malevolência do supernatural, sexualidade feminina predatória e invasão do

cotidiano moderno por bruxas, vampiros e demônios. Como Carroll (1999) aponta, eles representam transgressões das categorias conceituais vigentes na cultura, no qual as normas classificatórias vigentes são desalojadas.

Até o momento, os monstros e filmes foram analisados dentro do contexto histórico cultural, sem uma clara diferenciação entre o *mainstream* e o cinema marginal. Alguns filmes de grandes estúdios, como *A morta-viva*, e de diretores consagrados como Hitchcock e Polanski foram abordados a partir de como os seus monstros se relacionavam com questões que tangem o normal e anormal, como tratado na seção anterior. Mas em termos de produção, a maior parte das obras de horror advinham de pequenos estúdios e, se de grandes, com baixo orçamento. O *mainstream* é retroalimentado pelo sucesso de bilheteria e o fato de um filme tão graficamente violento e subversor como *O exorcista* ter sido um dos primeiros *blockbusters*²⁴ é algo que ainda causa comoção. De certo, mesmo com todo o sucesso de público, que só foi superado recentemente²⁵, não houve um impulsionamento por parte dos grandes estúdios em investir no cinema de monstros durante a década de 1970.

Há uma série de fatores que colidem para o que pretendemos sustentar aqui: a década de 1970 é considerada por muitos críticos como uma ruptura pelo fato do monstro se torna mais político, mais crítico, mexendo com temas assustadores como o desgaste da “família tradicional burguesa”, canibalismo, moralidade ambígua, religião, entre outros. E onde mais eles podiam fazê-lo se não no circuito *underground*? Óbvio que houve exceções, mas bem pontuais, como veremos.

Talvez o primeiro fator seja a longevidade da Guerra do Vietnã e o impacto que isso causou na sociedade americana. Romero, um dos grandes críticos da Guerra, expressou uma sociedade zumbificada que se alienava através do consumo em *Despertar dos mortos*. Outro fator importante foi a reestruturação dos estúdios devido a fracassos constantes, o que deu a uma nova geração de cineastas americanos a possibilidade de abordar no cinema com mais liberdade as fraturas sociais: essa é a geração da Nova Hollywood, com orçamentos limitados e liberdade artística. As exceções do *mainstream* vieram justamente desses diretores, como Brian De Palma, que dirigiu *Carrie a estranha* (1976), para a MGM com um orçamento inferior a 2 milhões de dólares. Friedkin, que acabara de ganhar o Oscar, e Stanley

²⁴ Em português é geralmente traduzido e utilizado como arrasa-quarteirão. Nos estudos cinematográficos, o termo é utilizado para designar uma série de filmes realizados após *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, que conquistou mais de 100 milhões de dólares na venda de bilhetes de cinema. Portanto, são filmes que conquistam um público imenso ao redor do globo.

²⁵ *It - a coisa* (2017), de Andy Muschietti, desbancou *O exorcista* após 44 anos como a maior bilheteria de horror de todos os tempos ao conquistar 232,9 milhões de dólares em números absolutos. Mas mesmo assim, se for considerada a inflação, o filme de Friedkin estaria entre as dez maiores bilheterias de todos os tempos, com incríveis 983,2 milhões de dólares (*IT*, 2017).

Kubrick, que estava na indústria desde os anos 1950, receberam respectivamente 12 e 19 milhões para *O exorcista* e *O iluminado* (1980), ambos pela Warner.²⁶ A modernização do equipamento cinematográfico como o advento do Super 8 permitiu uma maior popularização da produção audiovisual.²⁷

O aumento do número de salas *double feature* que “empurravam” filmes B de baixo orçamento para um público jovem juntamente com um filme A, não só forçou os estúdios a criarem suas próprias divisões internas de baixo orçamento como permitia que estúdios pequenos e amadores exibissem seus filmes. E quem já reinava quase que absoluto desde o *poverty roll*, passando pelos filmes de adolescentes da AIP? O horror. O motivo é simples e já foi abordado: filmes de horror são baratos, têm poucos cenários, fácil encenação e não demandam estrelas. Com o fim do Código de Produção em 1968, ouve uma explosão de filmes com elementos sexuais e violentos. Como a demanda por filmes de horror estava nas alturas e os grandes estúdios não se interessavam por uma produção sistemática, a produção marginal foi estimulada, trazendo mais monstros subversivos como *serial killers* e vampiras lésbicas.

A maior ruptura da década foi, portanto, a escolha dos temas, sua abordagem e seus monstros. Nos anos 1970 surge de fato o zumbi romeriano em *Despertar dos mortos*, a puberdade é tratada religiosa e monstruosamente em *O exorcista*, a família “tradicional é subvertida de forma nefasta em *O massacre da serra elétrica*, de Tobe Hooper (1974) e a repressão sexual atinge um clímax mortal em *Carrie, a estranha*.

O crítico de cinema marxista Robin Wood comemora em 1986 como alguns desses filmes marginais puderam usar a figura do monstro para expor o que a sociedade reprime sob a égide da normalidade. Um dos filmes que ele cita é justamente *O massacre da serra elétrica* a qual contrapõe ao filme *A profecia* (1976), de Richard Donner, da Fox. É interessante como a ideia de família aqui assume potenciais diferentes.

No primeiro filme, encontramos Sally e seu irmão paraplégico Franklin, que viajam para o Texas com seus amigos inconsequentes em uma van ao saberem que o túmulo de um parente havia sido profanado. No caminho, encontram um psicopata que usa uma máscara de couro humano e uma serra elétrica que os persegue. Quando Sally pensa estar segura ao encontrar uma família por perto, descobre que todos os integrantes praticam

²⁶ O estúdio quase faliu e foi vendido para um conglomerado de empresas de limpeza e estacionamento (Kinney National Company), passando a investir com prudência em uma leva de novos diretores autorais, como conta o jornalista Peter Biskind (2009).

²⁷ Seu baixo custo em relação às bitolas profissionais de cinema e a sua qualidade fizeram com que se tornasse, nos anos 1970 e 1980, o formato preferencial para filmes de estudantes, filmes experimentais e mesmo para tentativas semiprofissionais de cineastas iniciantes.

canibalismo, e *Letherface* é apenas o mais fraco de todos. Somente Sally sobrevive ao massacre. Já *A profecia* conta a história de Damien, um menino de cinco anos que é trocado após o seu nascimento pelo filho natimorto do embaixador americano no Reino Unido Robert Thorn. Mas ele acaba se revelando o filho de Satã, nascido de um chacal na sexta hora do sexto dia do sexto mês, e destinado a ser o Anticristo. Damien passa a estar relacionado a uma série de mortes, que incluem a dos próprios pais. Seu objetivo é alcançado quando é adotado pelo presidente dos Estados Unidos, amigo de Robert.

A família desordenada de canibais que “criam” *Leatherface* ao expô-lo a todo tipo de tortura e humilhação consegue realizar uma crítica social e política progressista aos valores familiares ao contestá-los, subvertendo a ideia de “desajustados” se comparados a jovens maconheiros e beberrões. Tudo isso em um baile sangrento. Mas o segundo filme, ao pôr Damien no centro de uma “família perfeita” só reforça essa instituição. O esforço de Thorn para salvar o menino pode ser lido como uma tentativa de manutenção dos laços da família nuclear pós anos 1960. Lembrando que Romero pôs uma garotinha zumbi para devorar literalmente sua própria mãe em 1968. A “bondade” da unidade familiar não é questionada, nem qualquer outra instituição que representa a normalidade instituída (o Estado a Igreja, etc.). Por tratar-se de um filme de horror de um grande estúdio produzido para um grande público e com Gregory Peck no papel principal, há uma intenção deliberada em oferecer ao público a satisfação de encontrar valores tradicionais reafirmados, isto é, mesmo que o mundo que se conhece estivesse acabando, ao menos ele era bom e verdadeiro.

Como já abordamos anteriormente, embora houvesse luxuosas exceções, os poucos filmes de horror lançados pelo *mainstream* nessa época não tinham a intenção de usar seus monstros como forma de contestação e subversão. Já em *O massacre*, o descontrole é enfatizado: não só as vítimas jovens não têm nenhum controle sobre seu destino, como seus assassinos, psicóticos e degenerados, continuam perdendo o controle de si. O que dá ao filme de Hoper sua potência horrífica é a perda de uma referência ordenada, a paranoia, a destruição dos valores burgueses estabelecidos como normais, tal qual ocorre com a instituição familiar. As definições de “normalidade” e “monstro” tornar-se parcialmente invertida, pois a primeira é representada por jovens permissivos e a segunda pela família.

O que tornou os anos 1970 objeto de culto dentro do gênero talvez tenha relação com o fato da década seguinte optar por uma abordagem em geral mais moralista e reacionária. Seu potencial presumidamente radical e potencialmente artístico desaguou em uma série de obras criticadas no período pela ausência de uma crítica social mais substancial, o que foi coroado pelo surgimento do subgênero conhecido como *slasher*, logo após o sucesso

do *Halloween* (1978), de John Carpenter. A trama desses filmes gira em torno de um assassino em série psicologicamente perturbado que persegue metodicamente suas vítimas, em sua maioria adolescentes, escolhidos ou não de forma aleatória. O subgênero se tornou um grande sucesso, marcando toda uma geração e transformando-se em franquias rentáveis que se perpetuam até os dias atuais, como *Sexta-feira 13* (1980), de Sean S. Cunningham e *A hora do pesadelo* (1984), de Wes Craven, e criando monstros famosos como Jason e Freddy Krueger.

Talvez a grande questão do *slasher* seja o papel desempenhado pelas mulheres nas obras. Elas costumam ser as grandes vítimas, de preferência as sexualmente ativas, o que revela um caráter conservador, uma vez que as tramas induzem a audiência a se identificar com o assassino que esfaqueia adolescentes bobos logo depois de fazerem sexo. Wood (1986) afirma que esses filmes fazem parte de uma reação violenta contra o feminismo em que as mulheres são aterrorizadas. *A final girl* sobrevive ao assassino por representar os valores da moralidade da época, principalmente a virgindade. Mas cabe algumas ressalvas ao papel da mulher nesses filmes. Segundo Carol J. Clover, autora de *Men, Women, and Chainsaws* (1992), que criou o conceito da garota sobrevivente, a força desses filmes está na ausência de personagens masculinos heroicos, em contraste à existência da heroína sobrevivente que extermina seu opositor sempre com um objeto fálico (faca ou machado). Mas independente desse tema controverso, esse subgênero manteve os dois pés cravados no conservadorismo, usando o assassinato como punição de uma determinada contraversão, se perdendo no mar de repetições que só trouxe a banalização.

Em meados dos anos 1990, o *neo-slasher*, trouxe produções reflexivas e auto irônicas, que aliavam *homage* à sátira, com um olhar mais crítico sobre o protagonismo feminino. Eram também produzidos para o público adolescente, com tramas que se desenrolavam no secundário ou na universidade. O primeiro filme dessa leva foi *Pânico* (1996) do próprio Wes Craven, no qual um assassino em série fanático por filmes de horror telefona para suas vítimas fazendo perguntas sobre filmes desse gênero e, se elas não soubessem responder eram mortas à facadas.

Além do *slasher*, os anos 1980 foram dominados pelo pastiche (principalmente na forma de *splatter*), e pela comédia de horror, com filmes direcionados majoritariamente para o público adolescente. O independente *Uma noite alucinante* (1981), de Sam Raimi, é um exemplo de *splatter* misturado com comédia. Contudo, outras tendências alcançaram espaço entre o público, como o hibridismo entre ficção científica e horror de *Alien* (1979), de Ridley Scott e o subgênero *body horror*, mais associado ao diretor canadense David Cronenberg. O

hibridismo, é visto como inserido em um contexto de hibridização própria dos anos 1980. Boa parte desses trabalhos se identificava como *remakers* dos híbridos dos anos 1950, como *A bolha assassina* (1988), de Chuck Russell, oriundo da obra homônima de Irvin Yeaworth, de 1958. Já o *body horror* foi associado ao colapso pós-moderno em distinguir fronteiras. Nesses filmes, a ameaça monstruosa não é externa, mas interna, emanando do próprio corpo humano e alterando as distinções entre “eu” e o “outro”, “dentro” e “fora”. Em *A mosca* (1986), de Cronenberg, o cientista Seth Brundel sofre um acidente ao utilizar uma máquina de tele transporte, se fundindo involuntariamente a uma mosca. Seu corpo inicia, então, um processo de transformação de homem em mosca: Brundel é, ao mesmo tempo, vítima e monstro.

A comédia de horror, que alguns escritores viram como um declínio do gênero,²⁸ foi representada por filmes como *Lobisomem americano em Londres* (1981), de John Landis e *A volta dos mortos vivos* (1985), de Dan O’Bannon, todos pastiches reflexivos que satirizam o gênero, mas não acrescentam muito em termos de crítica e monstruosidade. Em *A hora do espanto* (1985), de Tom Holland, um fanático por filmes de horror desconfia que seu vizinho seja um vampiro, buscando a ajuda de um antigo ator de filmes de horror, apresentador de um programa de televisão decadente sobre o tema. Nessas obras, o humor do filme é uma consequência de referências a filmes anteriores.

As referências à história do gênero são também uma característica dos artistas contemporâneos. Os criadores e os consumidores de horror estão conscientes de estar trabalhando dentro de uma tradição compartilhada, e isso é reconhecido abertamente com grande frequência e gosto. Seja com propósitos de crítica política ou por nostalgia, a arte contemporânea vive de sua herança e trabalha re combinando elementos reconhecidos do passado de uma maneira que sugere que a raiz da criatividade deve ser encontrada olhando para trás. “A ficção de horror de hoje, embora não careça de energia, também se refere retrospectivamente a épocas anteriores, a monstros e mitos *clássicos*, como que num gesto de nostalgia” (Carroll, 1999, p. 295).

Os anos 1990 representam um duplo *revival* do horror: sua volta para o *mainstream* e para o gótico. Nesse momento começa a haver, por parte dos estúdios, uma tentativa de produção sistemática de filmes de horror para o grande público, com orçamentos

²⁸ A retórica do declínio do horror é muito presente nos estudos e análises históricas do gênero. Darry, por exemplo, abre sua obra *Dark drems 2.0* afirmando que “não gosta mais dos filmes de horror como antigamente” (Darry, 2009, p. 1). Segundo Steffen Hantke (2010), a canonização de períodos como os anos 1950 ou 1970 se originam de uma demanda acadêmica por legitimidade ou pela associação que alguns autores, como Wood, fizeram entre o gênero e a agenda política.

generosos e estrelas. Mas o sucesso escandaloso de bilheteria²⁹ de *O exorcista*, cujas projeções contavam frequentemente com pessoas desmaiando e vomitando, não pareceu inspirar essas novas produções com sua violência gráfica. A maior parte das obras optaram por um suspense atmosférico e monstros não tão escatológicos e temerários, como *O silêncio dos inocentes* (1991), de Jonathan Demme, no qual uma investigadora do FBI se aconselha com um assassino em série canibal para tentar prender outro assassino em série lunático. Além dessas características, um *revival* do gótico obteve grande sucesso entre os filmes dessa leva, trazendo consigo Drácula, Frankenstein e Lobisomem com outra roupagem.

Há que se fazer uma ressalva sobre como o horror nos anos 1990 constitui sua legitimidade. Esse lento e conturbado começa com o lançamento de *O bebê de Rosemary* em 1968, uma vez que o diretor era reconhecido como um *auteur*. É interessante compreender como o processo de legitimação do cinema respingou no gênero mais menosprezado, o horror. A teoria do autor, desenvolvida no final dos anos 1950 na revista francesa *Cahiers du cinéma* pelos que seriam os principais participantes do movimento cinematográfico conhecido como *Nouvelle vague*, ressalta o trabalho artístico diferenciado do diretor, visto como possuidor de um estilo e de um tema, independente do estúdio ou gênero nos quais esteja fincado. Até então, o diretor era contratado e fazia parte de algo maior, como um operário na linha de montagem. Ao elevar a marca de nomes como Hitchcock ou Elia Kazan, eles argumentavam que, mesmo em seus moldes mais industriais, o cinema era uma tela cujo artista desenhava com seus enquadramentos e cortes. Contudo, esses teóricos não pretendiam “salvar” o cinema como um todo, abrindo uma fenda dolorosa que perdura até hoje entre o chamado “cinema de arte” e o “cinema popular”. Com a *new wave* americana ocorrendo a partir de 1969, com o advento da Nova Hollywood, alguns diretores legitimados em outros gêneros passam a fazer filmes de horror.

Mas como os estúdios não investiram no gênero durante a década de 1970 e 1980, poucos diretores já consagrados no campo foram atraídos para o horror. Nessas décadas surgem novos nomes, como Romero, Hooper, Crave e Cronenberg, todos com origens marginais. Apenas nos anos 1990 que o horror completa sua saga rumo a legitimidade e isso se dá, principalmente, quando os grandes estúdios começam a investir no gênero. Outros fatores auxiliaram esse processo, como a explosão da cinefilia nos anos 1960 e a institucionalização acadêmica dos estudos cinematográficos na década posterior, incluindo obras tidas como “menores” dentro desse campo, como os populares *western* e *horror*.

²⁹ O filme segue até hoje como a segunda maior bilheteria do gênero.

Mesmo assim, a subversão e o gore dos anos 1970 e a escatologia dos anos 1980 foram amenizados, criando ambientes e situações mais “limpas”. Duas obras do *mainstream* se destacam nesse período pelo viés crítico, ambas sobre vampiros. Em *Drácula de Bram Stoker* (1992), de Francis Ford Coppola, Drácula é um líder romeno, Vlad Tepes, que, ao defender a igreja cristã na Romênia contra o ataque dos turcos, acaba perdendo sua noiva. Ao retornar da guerra e constatar sua morte, Vlad renuncia a Deus, jurando só beber sangue a partir daquele momento. Quatro séculos depois, ele descobre a reencarnação de Elizabetha, cujo noivo, Jonathan Harker, parte para a mansão do Conde Drácula à negócios. O Conde o mantém prisioneiro enquanto vai à Londres para tentar reconquistar sua amada, que, por fim, o aceita. Já em *Entrevista com o vampiro* (1994), de Neil Jordan, Louis de Pointe du Lac é condenado a uma vida eterna como vampiro pelas mãos do vaidoso e perigoso Lestat de Lioncourt, com quem tem uma relação conturbada ao longo dos séculos. Encarando o desafio ético de se alimentar de sangue sem transformar ninguém em vampiro, Louis também se vê preso a uma existência sem sentido.

É significativa a forma épica e política pela qual os filmes se apropriam do romance epistolar, dando ênfase a jornadas seculares sem objetivo e vazios existenciais. O livro de Stoker, escrito em 1897, é uma narrativa de invasão na qual um vampiro, uma misteriosa figura vinda do Leste, ameaça a sociedade britânica como um todo com a proliferação do vampirismo, o que responderia às ansiedades da Grã-Bretanha do final da Era Vitoriana. Em contraste, o cinema dos anos 1930 nunca se interessou pela ideia de invasão, preferindo contar a história de Drácula como um romântico perverso, como aponta Hutchings (2004). Mas esse *revival* gótico pareceram deslocar o monstro para dentro da própria sociedade, como se Drácula estivesse todo o tempo em terras britânicas, se questionando sobre si mesmo. Se Elizabetha opta por seu amante imortal de outra vida em detrimento de seu amado noivo, a relação homoerótica entre Louis e Lestat ecoa a preocupação com a AIDS e com seus bodes expiatórios. O sangue condena todos a uma realidade dolorosa.

Destacamos essas poucas obras porque boa parte da filmografia da época se perde na tentativa de deslocar os monstros dos anos 1930 sem nenhuma intenção de contextualizá-los com as questões pulsantes da época, como a adaptação mais “fiel” ao romance de Shelley, *Frankenstein de Mary Shelley* (1994), de Kenneth Branagh e *Lobo* (1994), de Mike Nichols.

A partir desse momento, o horror é engolido de forma definitiva pelo *mainstream*, que passa a ser a regra para o gênero, o que definirá seus ciclos de produção, com raras

exceções.³⁰ Com produções segmentadas, maiores orçamentos e muitas salas espalhadas pelo mundo, ele é forçado a perder o fôlego da crítica para conseguir manter um público maior. Isso gerou dois momentos desde os anos 2000 para cá. No primeiro, monstros se tornam uma máquina acéfala de criar sustos, é o império dos *spooky movies*, que reinam absolutos nas bilheterias dos anos 2010, se consolidando como máquinas de fazer dinheiro e *jump scares*. No segundo, surgem, aos poucos, apostas semimarginais com orçamentos pequenos e liberdade artística que irão deslocar novamente o monstro para seu lugar incômodo, como veremos adiante.

O sucesso de *O sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan – um filme simples de fantasmas que abordava temas como *bullying* desintegração familiar – e *Resident evil* (2002), de Paul W. S. Anderson – responsável pelo despertar dos filmes de zumbi para o grande público – possibilitaram outras superproduções. O contexto pós 11 de setembro criou uma atmosfera claustrofóbica e paranoica apocalíptica, com pitadas de xenofobia, que foram bem aproveitadas em *Sinais* (2002), de Shyamalan, e *Guerra dos mundos* (2005), de Steven Spielberg, que abordavam invasões alienígenas hostis.

Mas completado o processo de reapropriação dos filmes de horror pelos grandes estúdios, já estava nítido o impacto geral que isso causaria na sua capacidade de criar monstros que expusessem a oposição entre normalidade e anormalidade através da crítica, contestação ou forma de abordar temas socialmente relevantes para a época. Alcançar um público maior, com os riscos financeiros que isso incluía, impunha a seus produtores maior cautela nos conteúdos mais extravagantes. Um horror quase “para toda a família” composto de *spooks* se erguia no final dos anos 2000, vazios e preguiçosos como o clichê de uma virada de espelho, com monstros esquecíveis e frágeis, tendo como representante mais recente *A freira* (2018), de Corin Hardy, um *spin off* da franquia da Warner *Invocação do mal* (2013), de James Wan. Com o orçamento de 22 milhões de dólares, o filme teve distribuição internacional quase simultânea, arrecadando mais do que os outros quatro filmes do universo, mesmo tendo sido um fracasso de público e crítica.³¹

Mas a atual década traria uma agradável surpresa para o horror *blockbuster* de alcance global. É irônico que o florescimento de um horror mais crítico e contundente tenha

³⁰ Pensamos no *found footage* de horror, que surgiu de forma completamente marginal com *A bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick graças ao avanço das novas mídias e tecnologias, que possibilitou uma gama de novos cineastas a fazerem seus filmes de câmera tremida e falsos documentários com orçamentos ridículos, sendo depois comprados por grandes estúdios, como o caso de *Atividade paranormal* (2007), de Oren Peli.

³¹ Score do site Rotten Tomatoes. Acesso em maio 2020. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/the_nun_2018>.

sido proporcionado justamente por sua maior característica ao longo da história em todo mundo: o baixo orçamento. Poucos filmes de horror ganharam prêmios importantes, poucos foram dirigidos por diretores renomados e laureados, poucos alcançaram uma bilheteria digna de um filme de grande orçamento, um já nascido arrasa-quarteirão, isto é, com muito investimento e muito retorno. Uma vez alcançado seu espaço, fizeram barulho e muito dinheiro, tornando a exceção histórica quase uma regra.

Corra! (2017), de Jordan Peele, talvez tenha sido o mais representativo dessa década ao ter sua categoria mudada para comédia somente para poder concorrer, e ganhar, um Oscar da academia de artes e ciências cinematográficas de melhor roteiro original. Com um orçamento de 4,5 milhões de dólares, nada para os padrões hollywoodianos³², o filme conseguiu, só em bilheteria mundial, arrecadar 256 milhões. Mas o que mais chamou atenção para o filme não foram os prêmios, o fato de seu diretor ser um bem-sucedido comediante ou os rendimentos: *Corra!* tocou fundo nas feridas das relações raciais americanas ao propor como monstro uma família de cientistas loucos brancos que roubavam os corpos de negros notáveis para transferir o cérebro de pessoas brancas fisicamente incapacitadas. A premissa do filme é que os brancos possuem maior inteligência e os negros são fisicamente superiores. A família Armitage queria dar um presente para o mundo. Rose, a filha mais nova, era responsável por “recrutar” pessoas com perfis específicos, chegando até Chris, um brilhante fotógrafo. Seu “corpo” seria dado a um fotógrafo branco que ficara cego, enquanto sua alma ficaria vagando presa no vazio de uma viagem hipnótica. Além de, mais uma vez no gênero, questionar o papel da família como instituição “suprema”, o filme materializa a monstruosidade do racismo ao pôr em xeque a branquitude. Chris foge de toda uma narrativa de superioridade racial que tem servido de base para o genocídio.

O horror *folk A bruxa* (2015), de Robert Eggers, ao narrar uma trama sombria de uma família de fanáticos religiosos na Nova Inglaterra do século XVII, fala sobre a repressão feminina, supondo que uma mulher era mais livre frequentando *sabbats* do que sob à opressão religiosa. Em outra alegoria com a bruxaria, *Suspíria: a dança da morte* (2018), de Luca Guadagnino, (*remake* do filme de Dario Argento de 1977) uma escola de dança feminina é dirigida pelas noivas de satã com o objetivo de prover às mulheres formas de se tornarem independentes. A presença feminina nos filmes dessa última leva tem sido maior do que em toda a história do gênero. Não apenas bruxas e *final girls* foram ressignificadas – com o retorno de uma cinquentenária Janet Leigh no *remake* de *Halloween* (2018), de David Gordon

³² Para ter uma ideia, *Vingadores: guerra infinita* (2018), dos irmãos Russo, teve um orçamento colossal de 400 milhões de dólares.

Green – como cientistas loucas e assassinas ganharam um espaço predominantemente masculino.

Em *Hereditário* (2018), de Ari Aster, uma família comum se depara com segredos envolvendo uma seita satânica após a morte de sua matriarca. Assim como *A bruxa*, o filme abraça a herança demoníaca do gênero para tratar de assuntos como o luto, a família, doenças mentais e tudo o mais que liga pessoas do mesmo sangue. As ligações familiares também são o tema central de *Um lugar silencioso* (2018), de John Krasinski. Após a invasão de uma raça alienígena que ataca ao ouvir qualquer som, uma família tem que se adaptar a uma vida em silêncio e incessante vigília. O pai, interpretado pelo próprio Krasinski, parece sofrer mais ao tentar fazer sua inquieta filha pré-adolescente surda entender como o mundo pós-apocalíptico funciona do que enfrentando seus algozes. Esse se trata, acima de tudo, de um filme sobre a impossibilidade de comunicação e de outras formas possíveis de se comunicar, algo interessante na chamada “Era da comunicação”.

Evitar riscos na era do *streaming* e do YouTube tem sido prioridade em todas as produtoras e distribuidoras ao longo do mundo. Por mais que o cinema não esteja mais diretamente ligado às bilheterias como em outros tempos, um fracasso nos cinemas ainda pode dificultar a sua venda para TV e para os *streamings*. Se esses filmes forem bem recebidos pela crítica³³, como têm sido de fato, as portas permanecem abertas para realizadores mais comprometidos com o gênero e sua capacidade de mexer com as estruturas estabelecidas. Além disso, esse novo ciclo de horror, a partir desse modelo atual de produção, é muito mais sobre o filme em si e seu realizador do que pela sua capacidade de se tornar uma franquia, algo extremamente comum durante os anos 1990 e que foi responsável pela fama de má qualidade dos filmes por anos.

Em um mundo onde grandes estúdios estão fazendo menos filmes para se concentrar cada vez mais em franquias baseadas em quadrinhos ou vídeo games, como os heróis da Marvel e DC, o horror se tornou um novo paraíso artístico para o talento. O vazio deixado por dramas de orçamento médio, onde diretores e estrelas historicamente deixaram sua marca e ganharam prêmios, está sendo hoje preenchido por essa nova leva de horror (Laporte, 2018). Em entrevista a Laporte (2018), Jason Blum, dono da produtora especializada em horror Blumhouse, afirma que o horror está saindo de um gueto. Os filmes de terror são baratos porque geralmente são filmados em um único local, com poucas ou nenhuma estrela importante. Seus orçamentos giram em torno da casa de 5 milhões de

³³ Em sites como *Rotten Tomatoes* e *IMDB*, esses filmes têm levado notas acima da média para o gênero. *Um lugar silencioso* possui um score de 98%, quando *O chamado*, um sucesso na época, tem apenas 70%.

dólares, em contraposição ao preço médio de filmes grandes, que é 150 milhões de dólares. *It: a coisa* (1917), de Andy Muschietti, que teve um orçamento médio de 35 milhões de dólares, alcançou a cifra de 700 milhões mundialmente. Além disso, esses filmes têm feito mais dinheiro no mercado internacional do que nos EUA.

O modelo da Blumhouse – responsável por filmes como *Corra!* e a série de TV da HBO *Objetos cortantes*, dirigida por Jean-Marc Vallée – é: faça um filme muito, muito barato, e terá toda a liberdade que quiser. Nem todo filme será bom, mas suas chances são maiores quando os cineastas conseguem sustentar sua visão sem restrições dos estúdio e preocupações de marketing. Esse aceno livre de preocupações por parte de produtoras como a Blumhouse tem atraído cineastas mais apaixonados pelo gênero e preocupados em alcançar uma excelência artística, mantendo um diálogo político afiado. O reconhecimento da estratégia de boas histórias, baratas e distantes do *star power* – já que Tom Cruise foi incapaz de assegurar algum sucesso para *A múmia* (2017), de Alex Kurtzman – colocou a Blumhouse na direção do projeto do Dark Universe (que pretende relançar os monstros clássicos da Universal dos anos 1930 e 1940) coroado pela bem-sucedida refilmagem de *O homem invisível* (2020), de Leigh Whannell (Strazza, 2020).

Afirmar que um gênero cinematográfico possua um propósito para sua existência é beirar a simplicidade. Críticos como Robin Wood, que afirmavam essa vocação, talvez tenham exagerado em seu clamor pela observação de como alguns filmes eram subversivos. Contudo não se enganaram em seu aspecto mais geral: o monstro. Filmes de monstros são, por mais que não se aceite, ainda filmes de monstros e é a sua capacidade de se contrapor ao estabelecido como o “normal”, através da figura monstruosa, que torna o gênero uma potência, por vezes desperdiçada. O monstro é o que leva as pessoas para as salas escuras, por mais que sua matéria medonha nem sempre seja facilmente identificável.

1.4) Definindo o gênero cinematográfico de horror

Agora cabe uma pergunta não tão óbvia: o que define o gênero cinematográfico de horror?

Ao contar brevemente sua história, nos esbarramos com uma ideia do gênero, encontrando demandas de produção, recepção e até mesmo problemas de conceituação. No início do capítulo, utilizei a definição de gênero de horror de Carroll mas com uma ressalva que considero primordial e a própria história do horror pode servir de base: para o autor,

monstros são *necessariamente* sobrenaturais, isto é, não pertencem ao mundo natural da diegese do filme, que segue nossa ideia de mundo natural. Se em um filme eu afirmo que fadas existem no mundo natural este gênero é fantasia. Monstros, de uma forma geral, atendem a essa regra das criaturas sobrenaturais. Embora um vírus justifique a existência de um zumbi, algo até provável no nosso mundo natural, zumbis não existem, portanto são tão sobrenaturais quanto vampiros e fantasmas. Mas o que torna *O massacre da serra elétrica* e *Psicose* filmes de horror? Ambos os monstros são indivíduos mentalmente perturbados, mas, de fato, não sobrenaturais. A ressalva que fizemos é justamente a que engloba esses personagens como monstros sociais, pois eles também possuem a capacidade de ser moral ou socialmente ameaçadores.

De acordo com o dicionário Houaiss (2009), horror pode ser definido como uma forte impressão de medo e repulsa,³⁴ acompanhados ou não de arrepio, que é gerada pela percepção de algo ameaçador, no nosso caso o monstro. O medo e repúdio que a pessoa horrorizada sente tem relação direta com os padrões de normalidade instituídos. Quando Foucault associa a criminalidade à monstrosidade a partir do século XIX ele expressa que a mudança social ocorrida naquele período ampliou o conceito de monstrosidade uma vez que essas pessoas eram ameaçadoras, gerando medo e repúdio, sendo que o segundo é ocasionado pelo fato deles terem cruzado a linha entre normal e anormal.

O fato do gênero buscar despertar o horror no espectador (medo e repúdio) não significa que a experiência pessoal será a mesma. A estrutura do gênero e seu elemento central, o monstro, possuem a premissa de despertar horror, mas, para os termos da nossa pesquisa, a ideia de representação social será mais relevante. Nessa forma de análise, o monstro é tomado como um erro de classificação, ameaçando o que foi instituído como padrão de normalidade, independentemente de sua capacidade de causar medo em toda sua audiência.

Como veremos em seguida, além dos fatores acima elencados, outros são igualmente importantes quando falamos de constituição de um gênero cinematográfico. E o horror, especificamente, possui outros implicantes históricos, alguns dos quais já comentamos. O primeiro que vale destacar é sua predominância marginal. Como vimos, o horror começa a ser reconhecido como um gênero no *mainstream* com os monstros góticos da

³⁴ A repulsa é interessante aqui, e está relacionada a incapacidade de toque por conta da aversão. No terceiro capítulo veremos isso mais detidamente sob a teoria de Douglas (1991). Segundo alega, insetos com asas, como a barata, por exemplo, são erros de categorização, pois apesar de possuírem pernas, característica de animais terrestres, eles voam. Monstros seriam, desta forma, considerados impuros por serem contraditórios, não estarem nem vivos nem mortos. Essa contradição que caracteriza a impureza é o fator que gera a repulsa e uma das características principais do horror.

Universal e é facilmente visto habitando esse mesmo espaço hoje. Mas quando observamos sua história, nos deparamos com fenômenos de produção e recepção como o *poverty row* e os cinemas de bairro com *double features*. E caso ainda não tenha ficado claro, sua marginalização tem a ver com os temas abordados, seus tipos de monstros, produções de baixo orçamento, censura, e ausência de legitimidade artística. Com o fim da censura em 1968 no maior país produtor de filmes de horror, alguns grandes sucessos e sua volta para o *mainstream* a partir da década de 1990, o horror assume um espaço cada vez mais relevante atualmente.³⁵

Academicamente, a busca por uma definição do cinema de horror entra na esteira de uma série de estudos sobre gêneros cinematográficos durante os anos 1970, ficando atrás somente do *western*, o mais popular nas pesquisas da época.³⁶ Mas outro fator foi crucial. Segundo Tudor (1989), o declínio das teorias de cultura de massa alavancou o interesse acadêmico pelo cinema como um todo e o popular em particular.³⁷ Mas o que essas canetas apontavam sobre o horror na época? Segundo Jancovich, (2002), duas questões principais pairavam: como definir o gênero cinematográfico de horror e como identificar suas características essenciais.

Mas essas questões acabaram caindo na armadilha da conceituação do gênero como algo fixo, possuidor de uma essência, o que Tudor (1986) chamou de busca por um “fator x”. Alguns autores, como David J. Russell (1998), propõe uma definição para o horror pautada na figura do monstro, que seria seu “elemento essencial”, juntamente com o conflito levantado na relação entre o fantástico e irreal (representado pelo monstro) com a normalidade, tal como representada no espaço realístico ficcional. Já Philip Brophy (*apud* Jancovich, 2002), enfatizava nos temas escolhidos: para ele, a trama deve ser baseada na tensão, no medo, na ansiedade, no sadismo e no masoquismo, uma disposição mórbida e de mau-gosto. Paul Wells (2000), por sua vez, defendia que eram as “grandes narrativas”, como a alienação social e o colapso da ordem moral e espiritual, que compunham a essência do

³⁵Recentemente, o *Google Adwords*, principal serviço de publicidade da *Google*, lançou um *ranking* dos dez gêneros cinematográficos mais procurados na sua barra de busca e o horror ficou em primeiro lugar, seguido de comédia, filmes de guerra, ação, romance, musical, aventura, faroeste, comédia romântica e suspense. *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George Romero, foi o segundo filme com maior número de *downloads* da história da *Internet Archive*.

³⁶ A ênfase em se definir um gênero de forma absoluta tem relação com o impacto que a teoria estruturalista do antropólogo Claude Lévi-Strauss causou nos culturalistas, que foram os primeiros a tomar o cinema popular como objeto.

³⁷ A primeira forma de se pensar o cinema como um todo foi como uma fórmula, influenciada pelos estudos sobre a indústria cultural de Theodor Adorno e Max Horkheimer. Essa noção de gênero como fórmula era usada para descrevê-lo como um procedimento, ao invés de um processo, no qual determinados elementos são combinados em uma ordem particular para produzir um resultado pré-determinado e invariável (Jancovich, 2002).

gênero. Outras questões eram pautadas sobre a própria natureza do monstro (o que é um monstro?) ou sobre fronteiras narrativas, como o exemplo da ficção científica.

Mas a busca pelo “fator x” acaba sendo infrutífera, uma vez que os espectadores podem ser indiferentes a isso. Questões “essencialistas” são sempre uma enrascada nesse sentido e se amparar na história de como o gênero se constituiu é a melhor forma de sair dessas armadilhas. Como ancorar o gênero no tema se muitos filmes expuseram mais tensões psicológicas do que sangue? Seria impossível supor que uma narrativa de colapso social só exista no horror, qualquer filme do Neorealismo italiano pode prová-lo. E o que dizer sobre filmes que forçaram ao extremo o limite com outros gêneros, especialmente a ficção científica, tendo *Alien* (1979), de Ridley Scott como maior exemplo? ³⁸ E, mais importante, como definir uma “natureza” para o monstro se sua própria definição no cinema de horror é complicada?

Essas questões, portanto, levavam a um labirinto, o que Tudor (1986) chamou de “dilema empírico”, já que um teórico seleciona determinados filmes para o estudo do gênero e esse estudo, por sua vez, deve definir quais filmes pertencem a ele, gerando uma natureza circular dos argumentos: esses filmes são de horror porque têm “x” em comum. Os que não possuem “x” não são horror e os que possuem o são necessariamente, não importando como foram previamente definidos ou socialmente compreendidos. Desta forma, quando caímos no dilema empírico podemos excluir do escopo dos estudos do gênero peças importantes reconhecidas pelos espectadores e produtores como horror, como Carroll faz ao deixar de lado alguns filmes simples fato de seus monstros não serem sobrenaturais.

Em sua história cultural do cinema de horror, Tudor (1989) define o gênero como um tipo especial de subcultura, um conjunto de convenções de narrativa, caracterização, motivo, imaginário, iconografia, entre outros, que existe na consciência prática dos fluentes em sua “linguagem”. Nem todos são igualmente fluentes e um gênero é flexível, aberto a variadas compreensões de diferentes grupos em contextos específicos. Desta forma, embora muitas pessoas tenham ideias gerais sobre o que constitui um filme de horror, elas podem

³⁸ *Alien* (1979), de Ridley Scott, é um bom exemplo de um filme de ficção científica que faz o uso do monstro. Na trama, a nave mineradora *Nostramo* recebe um sinal misterioso de uma nave alienígena enquanto retornava à terra. Três dos sete tripulantes saem para investigar. Ao voltarem para nave, descobrem que um deles virou hospedeiro de uma criatura mortal, pondo a vida de toda a tripulação em risco. De acordo com o teórico Stuart Kaminsky (1985), a diferença entre horror e ficção científica se encontra no fato do primeiro estar mais relacionado com o medo da morte e com a perda da identidade na sociedade moderna, enquanto o segundo lida com o medo da vida e do futuro, não da morte. Se o filme de Scott for analisado de acordo com a definição de Kaminsky, poderá ser classificado tanto como horror quanto como ficção científica, porque há tanto o medo de ser morto pelo alienígena, melhor representado pela única sobrevivente, a tenente Ripley, quanto o de vislumbrar um futuro de destruição da Terra caso a criatura chegue até ela. Portanto, o filme, como comumente é afirmado, pertence aos dois gêneros.

variar no que tange a classificação de alguns filmes específicos. Gênero é uma construção social, sujeito a negociações e reformulações. Mas isso não significa que ele nunca possa ser definido precisamente, mas apenas que suas fronteiras são embaçadas.

Mas essa definição de gênero ainda guarda outros desafios, como por exemplo dificuldades em sua identificação em uma determinada cultura. Além disso, há a questão do discurso e da ideologia ligada ao filme: alguns gêneros são definidos a partir de uma luta por autoridade entre diferentes grupos sociais. O horror é um excelente exemplo desse fenômeno por ser popular e por lidar com temas socialmente controversos, como crimes, violência, entre outros. Segundo o teórico Rick Altman (*apud* Jancovich, 2002, p. 17), quando uma pessoa alega não gostar desse gênero, essa alegação não é neutra, envolvendo outras, como: “o horror é doentio ou imoral e a pessoa que o assiste é potencialmente perigosa ou desviante e a que não assiste é racional”.

A teórica Brigit Cherry (2009) defende que, ao invés de pensar no horror como um conjunto distinto e unificado de filmes com convenções compartilhadas, ele pode ser melhor entendido como um conjunto de categorias conceituais que estão em um constante estado de fluxo. Sua classificação é útil enquanto estrutura histórica de como o gênero se constituiu e foi apreciado.

- Estilos associados a estúdios de cinema (como as americanas Universal Pictures nos anos 1930 e RKO nos anos 1940; e a britânica Hammer, no final dos anos 1950); e a diretores (como os filmes de David Cronenberg, que receberam o nome de *body horror*).
- Hibridismo, que, segundo Altman (1999), mescla convenções de um ou mais gêneros para criar formas recombinadas.
- Ciclos, definidos por Neale (2000) como grupos de filmes de um determinado período que exploram características de um filme que obteve sucesso comercial.
- Subgêneros, divididos em linhas de tramas, objetos específicos ou tipos de monstros.

A partir dessas análises teóricas podemos observar algumas características que nos auxiliam na compreensão do gênero de horror. Primeiro, seus agentes e como eles se encontram: espectadores, críticos, acadêmicos, produtores e distribuidoras que determinam classificações comerciais, tudo isso em um determinado contexto histórico.

Espectadores possuem uma ideia geral do que seja um filme de horror quando estão diante dele. Foram historicamente direcionados aos filmes de monstros ou filmes que causam medo. O cinema de horror possui *fandom* ainda pouco estudado no espectro da cinefilia, mas com uma alta demanda como o maior site de busca comprovou (nota de rodapé 23). Produtores de horror têm consciência de estarem criando dentro do gênero, muitos só produzem filmes de horror em toda sua carreira, como M. Night Shyamalan. Críticos e acadêmicos constantemente deslocam e rearranjam filmes, criam delimitações, observam novas tendências e ajudam a manter o imaginário do cinema de horror pulsante. O Expressionismo alemão é um bom exemplo de como essa dinâmica entre agentes ocorre. O movimento passou a ser considerado como parte do gênero postumamente, uma vez que quando foi comercialmente lançado não havia algo reconhecido como gênero de horror. Hoje, todos os livros consultados para a presente pesquisa citam esses filmes, mostras de horror passam *Nosferatu* e diretores do gênero fazem homenagens a eles, como Tim Burton por exemplo.

Por essas razões, defendemos que o gênero de horror é o resultado do encontro desses agentes, é algo contornável e não fixo, em plena construção.

Mas como ficam os monstros?

No início, defendemos que o monstro pode ser tanto natural quanto sobrenatural. Fizemos isso não apenas para não deixar importantes marcos do gênero de fora, mas também por compreender que a monstruosidade transcende o sobrenatural, como discutido acerca da mudança da monstruosidade no século XIX. Levantamos que, quando a ciência se apropria da “monstruosidade”, que a teratologia irá identificar como malformações genéticas, os monstros que viviam no mundo natural se refugiam nas artes, sendo exilados no mundo sobrenatural. Paralelamente, os padrões de normalidade iam se instituindo sob outras formas: criminosos eram considerados monstruosos e malformações genéticas não eram pré-requisitos para a monstruosidade, já que monstros também era seres imorais, como Victor Frankenstein, que ousou bancar o papel de Deus. Portanto, se assumirmos que o conceito de monstro não se reduz apenas a seres sobrenaturais, mas também àqueles que ameaçam moral e socialmente suas vítimas, podemos defender que o gênero de horror tem na figura do monstro seu principal elemento constituinte, sua *raison d'être*.

CAPÍTULO 2

Zumbis em Hollywood

No capítulo anterior pudemos analisar mais detidamente a monstrosidade de uma forma geral, como monstros chegaram ao cinema e como o horror se constituiu enquanto um gênero ao longo dos seus mais de 100 anos de existência. Vimos zumbis circulando desde os anos 1930 sob a forma de pessoas hipnotizadas por um mestre mágico, numa distorção racista e etnocêntrica da religião originária do Haiti, o Vodou. No final dos anos 1960 ele se ressignifica em uma massa anômala, nem morta nem viva, movida pelo “instinto primitivo” de se alimentar – de cérebros humanos! Entender a monstrosidade e o horror, com seus ciclos e críticas, é compreender o impacto que a mudança social aplica nesses próprios monstros do gênero. Em termos de representação social, nossa metodologia para observar a relação entre contexto histórico e social de uma determinada sociedade com seus monstros. Entendemos que monstros representam uma ameaça aos postulados sociais por serem erros de categorização, emulando a anormalidade, emanando a desordem. O medo ou a ansiedade que sentimos diante de um monstro existe por conta desses fatores: ele está na sociedade representada por seus monstros. Mas como eles fazem isso? Como a mudança do monstro se relaciona com o que ele representa?

Percebemos que a monstrosidade se coaduna à impureza, mas ela, mais do que isso, expõe algo que está fora do seu lugar, o que nos causa inquietação. Zumbis, como os demais monstros, são erros de classificação, mas, por sua história peculiar, podemos também vê-los a partir do binômio ordem/desordem. Não que outros monstros também não se apresentem como caóticos quando surjam: anormais porque ferem a normalidade e nos fazem pensar em como essa mesma normalidade é socialmente forjada e à quais instituições interessa, caso esse monstro seja veículo de uma crítica ou problematização da sociedade em que surgiu. Mas zumbis representam bem esse binômio porque ele está representado em sua própria *narrativa*, dividida em três partes: o mundo ordenado, o surto e o mundo pós-apocalíptico. E é a segunda questão levantada que explica a escolha do monstro zumbi como objeto do presente trabalho: zumbis são hoje o monstro mais relevante no horror e sua popularidade se dá pelo fato deles dialogarem diretamente com as angústias do nosso mundo “ordenado e classificado”, como veremos mais detidamente no capítulo 3.

Com pouco menos de cem anos de idade, já revolucionaram a própria ideia de monstrosidade e seus limites. Aliás, o zumbi é um monstro fronteiro por excelência: nem

morto nem vivo, vaga em um obscuro mundo distópico onde reina a desordem. Acreditamos que zumbis tenham muito mais a comunicar sobre questões sociais presentes ao propor um futuro distópico do que os demais monstros da atualidade. Fruto de um surto viral, zumbis são monstros distópicos: para existirem, algo se excedeu na sociedade em questão. Esses seres do futuro, aguardados por muitos, são reais em sua fabulação, um *blues* certo que saturou a cultura pop atual.

Mas talvez o que torne o zumbi um monstro único, diferente dos demais, seja a maneira como a sociedade observa os filmes de zumbis de forma mais constante. Apesar de serem monstros historicamente marginais, tanto quanto o horror os permitia ser, eram órfãos de literatura prévia e de “estrelas zumbis”, o que os deixou de fato anos longe do *mainstream* hollywoodiano. Mas apesar desses fatores, é intrigante a sua escala de importância histórica crescente. De um monstro cujo próprio “mestre” mal conseguia financiamento para realizar filmes, o zumbi se tornou hoje, principalmente após a década de 2000, um fenômeno cultural gerando filmes e séries de alto orçamento e com astros como Brad Pitt. E tudo isso começa com *A noite dos mortos-vivos* e, principalmente *Despertar dos mortos*.

Nenhum monstro do cinema no século XX teve uma escalada tão apoteótica em tão pouco tempo. Seu grau de popularidade permitiu um alcance de conquista mundial. A saturação do zumbi na cultura é hoje global, como aponta Luckhurst (2015):

As crianças podem jogar livremente jogos de zumbis nos seus *tablets* (*Plants vs Zombies*), ou ler sobre o constrangimento da puberdade através da metáfora dos zumbis (a série de livros infanto-juvenil de Charlie Higson, por exemplo). Os arquitetos poderiam inserir projetos para o Prêmio *Apocotecture*¹ para as melhores casas à prova de zumbis, ou pelo menos até a competição anual ser encerrada por ter sido considerada de mau gosto. Enquanto isso, os colecionadores de arte foram à loucura pelas pinturas de Dawn Mellor de celebridades zumbificadas, os retratos mortos-vivos de Audrey Hepburn, Mia Farrow ou Judy Garland. O fotógrafo sul-africano Pieter Hugo também usou indícios de zumbificação em seus enervantes retratos de trapeiros que subsistem em depósitos de lixo tóxico. (...). A zumbificação chegou a recuar e infectou clássicos literários, como no notável sucesso do romance *mash-up Orgulho e preconceito e zumbis* (2009).² (...) Se tudo isso é muito intenso e o cinema local só estiver exibindo filmes de zumbis, você pode dar um passeio (se você pode evitar desfiles de zumbis locais) ou correr (mas talvez não

¹ Prêmio anual dado pelo site de designer americano Dornob aos melhores projetos de casas à prova de zumbis (*Apocotecture*, 2018).

² Romance de Seth Grahame Smith, editado no Brasil pela Intrínseca em 2016, com a tradução de Luiz Antonio Aguiar. Os mash-ups da literatura clássica com zumbis já conta com *I am Scrooge: A zombie storie for christmas*, de Charles Dickens e Adam Roberts e *The undead world of OZ*, de L. Frank Baum e Ryan C. Thomas (ambos de 2009). Alguns monstros já invadiram a literatura brasileira – como *O alienista e o fantasma de Jing Ru*, de Machado de Assis e Robert Struan e *A escrava Isaura e o Vampiro*, de Bernardo Guimarães e Jovane Nunes – mas nenhum zumbi até agora.

usando *Zombies, Run!*, o aplicativo de corrida criado pela escritora Naomi Alderman). (Luckhurst, 2015, p. 190-191).

Essa atmosfera inebriante faz com que os próprios indivíduos queiram ser zumbis, seja em *Zombie walks* ou em jogos eletrônicos imersivos. Segundo Luckhurst (2015), a identificação direta com o zumbi que ocorreu nos últimos 20 anos teve como fator crucial uma mudança no *locus* da experiência. Com a proliferação dos zumbis nos videogames a partir da década de 1990 – um setor cultural que hoje é economicamente maior que o cinema³ – o jogador está imerso no apocalipse zumbi, tornando-se um participante conectado e em rede na catástrofe, embora como resultado a relação com os mortos-vivos mude significativamente. O monstro que surge como o outro colonizado, degradado, que precisa ser domesticado agora faz um movimento para dentro de si: o zumbi assume uma corporeidade enquanto uma ameaça biológica que também é uma crônica sobre o próprio corpo, decrépito e ameaçado sob a forma de uma massa anônima de famintos por cérebros, a horda violenta que parece cobrar algo e cuja vingança é o caos.

As culturas mais diversas de todo o globo observam zumbis de uma forma específica, e o fazem de uma maneira cada vez mais obsessiva. Defendemos que esse é o fator primordial que torna os zumbis monstros especiais em relação aos outros. Além da trama corpórea (decrepitude) e limítrofe (morte/vida), há nos zumbis um sabor de possibilidade que dialoga diretamente com questões atuais. Podemos pensar que sua ascensão se dá de forma gradual, *pari passu* com os riscos que o mundo tem sofrido com epidemias e pandemias. Desde os anos 1970 são produtos de uma catástrofe viral que destrói o mundo tal qual o conhecemos, fato que ganhou mais ênfase no seu “retorno ao horror” no final dos anos 1990. Eles são tão palpáveis hoje que há quem espere por eles a qualquer momento, como os *Preppers*, que o dicionário Cambridge da língua inglesa define como “alguém que acredita que uma guerra ou desastre acontecerá em breve e que aprende habilidades e coleta alimentos e equipamentos para estar pronto para isso”.⁴ Preparados para catástrofes apocalípticas, eles incluem o ataque de mortos-vivos, isto é, uma pandemia viral que destruirá o mundo transformando todos os infectados em zumbis.⁵ O interessante é que até a última vez que acessamos a página ainda em 2018 não havia menções sobre novas pandemias de gripe, por exemplo, algo que seria até mais razoável de se prever do que um apocalipse zumbi.

³ Só *Resident evil* angariou mais de 600 milhões de dólares em sua franquia, mais do que muitos filmes de zumbi juntos puderam pensar em ganhar (Russell, 2010).

⁴ Acesso em jan. 2018. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/prepper>>.

⁵ A página do *facebook Preppers Brasil* conta com 2.820 seguidores.

O que mais intriga, por ser irônico, é que esse fenômeno se apresentou como uma “tragédia anunciada”. Na verdade, havia uma atmosfera de espera de um vírus mais devastador pela comunidade científica, como veremos no terceiro capítulo. Mas mesmo os mais preparados talvez não imaginassem uma pandemia que gerasse milhares de mortes, caos social e econômico, países fechados e isolamento social. Tudo isso se tornou não apenas uma tragédia como também uma possibilidade perpétua com o surto de COVID-19 em janeiro de 2020. Ainda esperando uma vacina, em casa, o planeta faz brincadeiras análogas ao apocalipse zumbi. Pensar em como o monstro foi lembrado nos permite refletir como sua popularidade e relevância estão em plena ascensão em muitas sociedades atuais.

Sua ligação com pandemias virais provocou sua estada num “reino de possibilidades” que permite compreendê-los como monstros cada vez mais relevantes: não estamos flertando constantemente com o caos? Não criamos uma retórica apocalíptica cujas crises, algo temporário, se tornam regras desde ecológicas à econômicas? A narrativa apocalíptica de destruição do que com esforço criamos e classificamos é o que sustenta até hoje os zumbis no cinema. É isso que pretendemos analisar a partir daqui.

Nosso trabalho pretende compreender como o zumbi, em seu mundo distópico, representa o que uma sociedade institui como ordenado e desordenado. Para tal, temos como objetivo compreender a partir dos filmes de zumbi a representação da ordem e da desordem em determinados contextos. É importante deixar claro que zumbis são o nosso objeto não apenas por serem um monstro que expõe limiaridade (por misturar morte e vida, categorias estanques), mas por expor o binômio ordem/desordem em sua própria narrativa, que é distópica apocalíptica, e por representar de forma mais específica as ansiedades atuais, algo expresso na relação que possui com as epidemias virais hoje.

Contudo, o monstro zumbi, fruto de mudança social, nem sempre foi o mesmo, como observamos. Mas, mais importante, esse modelo atual que o torna um monstro distópico também foi historicamente constituído, isso porque tanto o surto quanto suas consequências só surgem pelas mãos de George Romero no final dos anos 1960, quando o zumbi se torna um monstro canibal em *A noite dos mortos vivos*.

Por esse motivo, dividiremos a análise histórica, do monstro e fílmica em três momentos. Primeiro buscaremos suas fundações na cosmologia Vodou, de onde surgiram os primeiros zumbis do cinema. O zumbi que chamaremos de haitiano e caribenho foi longo, só perdendo seu posto, nesse caso, o nome, quando Romero cria seus mortos-vivos. Embora esses zumbis mágicos sejam diferentes dos zumbis de hoje, eles possuem algumas correlações, guardando em seu casulo colonial o germe do limiar entre a vida e a morte, a ordem e a

desordem, como veremos. Em seguida analisaremos o que chamamos de primórdios do cinema zumbi, que trata desde a entrada do zumbi colonial haitiano em Hollywood a partir dos anos 1930 até o lançamento de *A noite* em 1968. A observação desse momento histórico é importante tanto para a compreensão do monstro quanto para a compreensão do modelo atual. Mas como esses três momentos ainda não estavam presentes nas narrativas, fato que só ocorrerá em *Despertar dos mortos* de 1978, optamos por essa separação entre o segundo e terceiro capítulos para melhor compartimentar as análises.

Teremos como recorte inicial o cinema de horror Hollywoodiano porque os filmes de zumbi só começam a se espalhar pelo mundo no final da década de 1970. A análise será enriquecida com apreciações em relação aos contextos de produção e recepção do público e da crítica. Entender como as narrativas foram criadas e como foram exploradas, ao longo do tempo ao sabor das mudanças do próprio gênero de horror, nos fornece as ferramentas para uma compreensão mais ampla da relação entre ordem e desordem .

A divisão do capítulo será feita da seguinte forma: a cosmologia Vodou, zumbis na perspectiva colonial e o momento de transição. Nas duas últimas categorias destacaremos alguns poucos filmes para uma análise mais apurada.

2.1) A cosmologia Vodou:

Por quase um século, como nos conta Charlier (2017), zumbis serviram como um arquétipo do medo do retorno dos mortos. Eles representam tanto a encarnação das modificações físicas do *post mortem*, quanto o medo do falso diagnóstico de morte com um enterro injustificado. É desse zumbi que nasce no Caribe em um contexto colonial que sai o zumbi contemporâneo do cinema.

Fruto de um sincretismo forçado pela imposição colonial na América, a origem da palavra emerge dos transportes de populações entre África, Europa e as plantações do Caribe e do sul dos Estados Unidos. Segundo Russel (2017), no Haiti as crenças religiosas dos escravos aos poucos se transformaram num complexo híbrido entre as religiões africanas e o catolicismo romano, que ficou conhecido no Ocidente como “Vodou”. Um dos conceitos centrais da maioria das cerimônias vodou é a ideia de ser possuído por deuses. Nas cerimônias, usa-se música e dança para provocar um estado similar ao transe, permitindo que um deus desça e assumo o controle de um dos devotos. Para uma pessoa possuída dessa forma, sua alma essencial deve ser retirada do corpo. No vodou, a alma e o corpo são considerados entidades distintas e, assim,

uma pode existir sem a outra. O conceito de zumbi surge justamente por essa possibilidade de separar corpo e alma: um feiticeiro inescrupuloso pode fazer com que esse tipo de separação aconteça em uma cerimônia coordenada.

Possíveis candidatos linguísticos africanos para a origem do termo zumbi incluem *ndzumbi* ('cadáver' na língua de Mitsogo do Gabão), *nzambi* ('espírito de pessoa morta' na língua congolesa do Congo) e zumbi (um fetiche ou fantasma no Kikongo e línguas Bonda). No Caribe, as especulações sobre as origens do zumbi incluem fontes em Arawak (*zemi* significa espírito) ou mesmo uma derivação de *Kreyòl* do francês *les ombres*. Ele também tem alguma relação com as palavras *jumbee* e *duppy*, mais familiares da cultura jamaicana como termos gerais para uma grande variedade de fantasmas (Luckhurst, 2015). As crenças animistas que formaram o Vodou no Haiti foram transmitidas pelos Yorubás, do Golfo do Benin. Na língua ioruba, *Vodum* significa um poder invisível, amedrontador e misterioso, que possui a habilidade de intervir a qualquer momento na sociedade humana (Charlier, 2017).

Charlier (2017) afirma que a religião vodou admite três diferentes tipos de zumbis, que estão inter-relacionados: o astral, que se relaciona a um elemento da alma que pode ser modificada de acordo com a vontade de quem a possui (normalmente o *bokor*); o cadáver zumbi, um morto-vivo obrigado a trabalhar; e o do pântano, correspondendo a um antigo zumbi de carne e osso que retornou à vida. Se um zumbi comer sal ou carne, se torna consciente de sua horrível condição, chora todas as lágrimas de seu corpo e imediatamente retorna para sua sepultura.

A relação colonial entre Estados Unidos e Haiti é a chave para compreender como o zumbi caribenho se tornou o zumbi americano. A ocupação do Haiti, entre 1915 e 1934, foi parte de uma série maior de intervenções americanas no Pacífico e no Caribe nos primeiros estágios de sua expansão imperial a partir da década de 1890, através de um neoimperialismo das finanças globais. Os americanos lutaram contra uma insurreição de longo prazo por guerrilheiros rebeldes, ao lado da Igreja Católica e Protestante. Missionários declararam guerra contra as “superstições nativas”, que tinham como objetivo dismantelar sistematicamente qualquer culto religioso vodou entre os camponeses. Em 1920, as alegações sobre atrocidades supostamente cometidas por fuzileiros navais, relatadas pelo jornalista norte-americano negro James Weldon Johnson do *The Nation*, resultaram em uma investigação do Comitê do Senado americano que solapou o discurso do paternalismo (Luckhurst, 2015).

Para Metraux (1989), o medo que os negros inspiraram aumentou com sua degradação, o que se materializou como uma obsessão por veneno que, ao longo do século XVIII, foi a causa de muitas atrocidades. No século XIX, histórias horripilantes sobre os crimes

de membros da seita vodu se espalharam, chegando a Europa e aos Estados Unidos. O Vodou se configurava no início do século XX como uma religião de canibais e o Haiti um país de selvagens onde todos os anos crianças eram sacrificadas devoradas por monstruosos adoradores de serpentes.

2.2) Primórdios do cinema zumbi

O zumbi haitiano é, portanto, resultado da colonização do Atlântico Negro, posta em contato através de séculos de comércio marítimo, que produz formas imprevisíveis de mistura cultural ou de mestiçagem. A viagem que esse monstro fez de uma crença caribenha em espíritos que retornam a vida para o “zumbi global” como é conhecido hoje contou com a interpretação branca colonial da religião vodu, que teve como principal influência dois escritores de viagem, cujas obras foram publicadas em um espaço de quarenta anos (Luckhurst, 2015).

Em 1887, o escritor e jornalista boêmio Lafcadio Hearn (de 1850 a 1904) foi contratado pela revista *Harper's* para escrever peças pitorescas nas Antilhas Francesas. Hearn foi pioneiro no transporte de palavras entre idiomas: o inglês deve a ele a palavra “tsunami”, por exemplo. Se ele foi um dos primeiros viajantes a nomear o “zumbi” em sua narrativa de viagem, então esta primeira lição é que parece para desafiar a essência exigida da pergunta “O que é um zumbi?”

Zumbi! – a palavra talvez seja cheia de mistério mesmo para aqueles que a fizeram. As explicações dos que a proferem com mais frequência nunca são muito lúcidas: parece transmitir ideias sombriamente impossíveis de definir – fantasias pertencentes à mente de outra raça e outra época - indescritivelmente velhas (Hearn *apud* Luckhurst, 2015, p. 19-20).⁶

Hearn deve essa assertiva a então nascente antropologia vitoriana, que via as crenças supersticiosas como “sobreviventes” de crenças ou costumes que não conseguiram desaparecer no processo de evolução cultural.

Nos anos 1920, o jornalista William Seabrook viaja para o Haiti em busca dos supostos rituais que traziam mortos à vida. Por meio de um coletor de impostos chamado Constant Polynice, Seabrook ouviu boatos de que um grupo de zumbis e seus mestres vivos

⁶ Tradução nossa.

havia descido das montanhas para trabalhar na American Sugar Company. Os mestres em zumbis eram o casal Ti Joseph e Croyance, que haviam desenterrado os mortos recentemente de sua aldeia. Eles colocavam seus escravos zumbis para trabalhar dia e noite para a empresa, mantendo para si os salários de todos. A farsa só acabou quando Croyance levou os zumbis a um festival da cidade por pena. Lá, eles provaram o sal, que antes lhes era proibido porque tinha a capacidade de lembrá-los de que estavam realmente mortos. Uma vez cientes de sua carne em decomposição, os zumbis voltaram às suas sepulturas enquanto seus entes queridos se ocupavam em assassinar Ti Joseph. Embora não tenha dado crédito a Polynice, o autor narra que, quando estava na ilha isolada de La Gonave, teria ficado cara a cara com o que considerava um zumbi, não especificando o que um zumbi poderia ser (Welton, 2015).

De fato, apesar de Seabrook ter sido responsável pela trama primeira sobre zumbis que iria entrar em Hollywood, sua excentricidade não permite aos pesquisadores hoje tomarem suas obras como recursos, sendo um pouco mais que uma literatura de viagem louca com o intuito maior de entreter à dispensa dos outros do que de informar ou teorizar. Após uma rápida passagem pela Primeira Guerra Mundial, se tornou jornalista do *The New York Times* em 1916. Notório enganador, mentiu em seu livro *Jungle Ways* (1931) sobre ter participado de um ritual canibal na Costa do Marfim. De fato, a tribo não deixou o forasteiro participar, e seu famoso gosto por carne humana acabou sendo alimentado por carne fresca vinda de um hospital com a ajuda de um amigo.

Foi dando a si mesmos características de um antropólogo comprometido, no entanto, que Seabrook viu o sucesso do seu livro *A ilha mágica*, lançado em 1929. Nele, explica o quanto admira as “profundezas sombrias que nenhuma psicologia branca jamais conseguirá”, embora na mesma sentença declare os camponeses haitianos “crianças ingênuas, simples e inofensivas”, com o racismo preguiçoso da época. Seabrook estava imerso em uma vertente do modernismo que expressava seu desgosto pela civilização burguesa após a Grande Guerra ao abraçar o que percebia como a vitalidade “selvagem” do mundo negro “primitivo” como resposta à decadência e decadência do Ocidente (Seabrook *apud* Luckhurst, 2015, p. 26). Ele se dizia pretensamente encantado com o que chamou de rituais selvagens muito superiores a um ministro revestido de casaca, reduzindo Cristo a um mito solar. Mas de fato, o “americano aventureiro” como ele mesmo se chamava, acabou por reproduzir diversos preconceitos que não fizeram nada além de encorpar os apelos contra a miscigenação e justificar o imperialismo americano na região. A questão principal envolvendo *A ilha mágica* e seu autor foi sua profunda relação com o ocultismo, que deu ao tempero notas de magia ao dificultar uma explicação

racional do fenômeno. Além disso, seu primitivismo modernista adota o que os antropólogos vitorianos da superstição e autoridades coloniais condenaram vocalmente.

Em *A Ilha Mágica*, Seabrook oscila entre ser racional e propenso ao misticismo. Ele traz o sobrenatural apenas para questioná-lo cientificamente. Em seguida, ele conclui repetindo que às vezes a ciência não pode explicar tudo e que ele, pessoalmente, não descarta totalmente o sobrenatural. Este é o estilo Seabrook.

O que começou como uma coletânea de suas tentativas de encontrar e entrar em pretensos rituais de vodu, apresentados por ele como um autêntico ato de observação participante, quando na verdade não passava de um pacote para ricos turistas aventureiros, acaba como a principal referência da época sobre os medonhos mortos-vivos haitianos, principalmente nos Estados Unidos, país que ainda detinha seus tentáculos na região. Dessa forma que Seabrook conceitua o zumbi, tal qual entrará para o cinema:

O zumbi, dizem eles, é um cadáver humano sem alma, ainda morto, mas retirado da sepultura e dotado de feitiçaria com uma aparência mecânica de vida – é um corpo morto que é feito para andar e agir e se mover como se estivesse vivo. As pessoas que têm o poder para fazer isso vão para um túmulo fresco, desenterram o corpo antes que ele tenha tempo de apodrecer, galvanizam-no em movimento, e então fazem dele um servo ou escravo, ocasionalmente para o cometimento de algum crime, mais muitas vezes simplesmente como um *drudge* ao redor da habitação ou da fazenda, definindo tarefas pesadas e maçantes, e batendo-o como uma besta burra se afrouxa (Seabrook, 1966, 93).⁷

Seabrook acaba por se fixar em uma série de contos sobre zumbis, detalhando como eles podem ser trazidos de volta para uma consciência diferente de seu estado morto por comer sal. O sal como o fator que desperta o morto, uma constante nessas primeiras passagens, se relaciona, de acordo com Luckhurst (2015), a uma superstição europeia na qual o sal derramado é jogado sobre o ombro esquerdo no rosto do Diabo: o sal é um preservador e purificador.

Acreditamos que a relação colonial entre Estados Unidos e Haiti seja a chave para compreender como o zumbi caribenho se tornou o zumbi americano. O próprio Seabrook reconheceu que sua viagem só se tornou possível graças a ocupação do Haiti pelas forças americanas entre 1915 e 1934. A ocupação do país foi parte de uma série maior de intervenções americanas no Pacífico e no Caribe nos primeiros estágios de sua expansão imperial a partir da década de 1890, através de um neoimperialismo das finanças globais. Os americanos lutaram contra uma insurreição de longo prazo por guerrilheiros rebeldes e, ao lado da Igreja Católica

⁷ Tradução nossa.

e Protestante. Missionários declararam guerra contra as “superstições nativas”, que tinham como objetivo dismantelar sistematicamente qualquer culto religioso vodu entre os camponeses. Em 1920, as alegações sobre atrocidades supostamente cometidas por fuzileiros navais, relatadas pelo jornalista norte-americano negro James Weldon Johnson do *The Nation*, resultaram em uma investigação do Comitê do Senado americano que solapou o discurso do paternalismo (Luckhurst, 2015).

As práticas religiosas da ilha, em especial a ideia de zumbificação, estavam tão prenhes na cultura local, em especial por conta da publicação do livro de Seabrook, que levou as autoridades a uma perseguição sistematizada às práticas vodu (Medeiros, 2016). No Código Penal do Haiti lavrado em 1932, o artigo 246 sugere uma prática funesta da religião sob forma de envenenamento.⁸

Art. 246 – Será qualificado como envenenamento todo atentado à vida de uma pessoa por efeito de substâncias que podem levar à morte mais cedo ou mais tarde, de qualquer forma que essas substâncias tenham sido aplicadas ou administradas e quaisquer que sejam suas consequências. [...] Também será qualificado como atentado à vida de uma pessoa, por envenenamento, o emprego feito contra ela de substâncias que, sem levar à morte, irão produzir um estado letárgico mais ou menos prolongado, não importando a forma como essas substâncias tenham sido empregadas e quais sejam as consequências na vítima. Se, por causa dessa letargia, a pessoa foi sepultada, o atentado vai qualificar-se como assassinato (HAITI, 1932, p. 65).

A perseguição jurídica fica por conta da Seção VI do Código Penal do mesmo ano, Artigo 405, que afirma que:

Todos os que fazem *ouangas*, *caprelatas*, vodus, *donpèdre*, *macandals* e outros feitiços devem ser punidos com três meses a seis meses de prisão e uma multa [...] pelo tribunal de polícia; em e ofensa subsequente, à prisão por seis meses a dois anos e multa [...], sem prejuízo de sanções mais graves que incorreriam no caso de infrações ou crimes cometidos por eles para preparar ou executar seus feitiços [...] Todas as danças e quaisquer outras práticas que contribuam para a manutenção na populações do espírito do fetichismo e da superstição serão consideradas magias e punido com as mesmas penas. (HAITI, 1932, p. 114-115).

Embora a palavra zumbi não estivesse no texto jurídico, sua popularização a essa altura já era internacional, dado o sucesso editorial de *A ilha mágica*. Mesmo que não tenha

⁸ Até hoje a figura do zumbi haitiano é uma “monstruosidade jurídica”, como conta Charlier (2017). Ele é falsamente declarado morto, sendo impossível a emissão de uma certidão de “renascimento” ou de “morte errônea”. O zumbi não tem existência legal nem nacionalidade.

sido criada propriamente uma figura jurídica para o zumbi, como a legislação europeia acerca de fantasmas e vampiros, esses artigos criam paralelos que não podem ser ignorados, até porque o código ainda está em vigor. Uma das propostas de mudança do Código Penal feitas pela organização Haiti Libre chega a propor a normatização da zumbificação: “A zumbificação praticada hoje no Haiti agora será incluída na lei haitiana. O zumbi, na nova legislação, poderá obter ‘um ato de reaparecimento’ e gozar de direitos novamente como todos os outros cidadãos do país.

2.2.1) Processo colonial

Com o interesse crescente pela figura do zumbi retratada por Seabrook nos Estados Unidos, não demoraria muito para os mortos-vivos fincarem seus pés em Hollywood. Três anos depois da publicação de *A ilha mágica*, eles invadiram as telas do cinema pela primeira vez no filme *Zumbi branco* (1932), de Victor Halperin, bem no início do ciclo dos grandes monstros da Universal, iniciado em 1930 com *Drácula e Frankenstein*.

Mas diferente dos demais filmes do ciclo da Universal, *Zumbi branco* era uma obra independente, custeada pelos irmãos Halperin. Eles decidiram adaptar o monstro para as telas de uma obscura peça da Broadway, que, por sua vez, foi uma adaptação do livro de Seabrook. Lugosi, que há pouco havia recusado o papel de Frankenstein, um sucesso ainda maior que seu *Drácula*, temia perder mais um papel importante, assinando um contrato de mais ou menos 700 dólares.⁹ Com um orçamento de 50 mil dólares, um terço da média da época, o filme foi um *hit*, eclipsado apenas pela crítica especializada.

Na trama, que se passa no Haiti, um casal de americanos brancos, Madeleine e Neil, estão prestes a se casar, mas Beaumont, um rico dono de uma plantação, se apaixona pela moça. Para tentar impedir o casamento, ele invoca Legendre, um feiticeiro interpretado por Bela Lugosi, que transforma pessoas em zumbis para trabalharem como escravos para ele. Mas ao ver a moça sem “vida”, isto é, em estado catártico, ele se arrepende. A lembrança remota do amor pelo noivo faz com que ela acorde e o feiticeiro é empurrado em um penhasco pelos seus próprios zumbis. O filme é responsável pela iconografia da primeira aparição dos zumbis haitianos na tela: com olhos em branco, ritmo lento, membros rígidos e uma palidez alva mortal, mesmo em rostos negros (Figura 1). O medo da escravidão, tão recentemente cessada, e as feridas da colonização se misturavam às crenças folclóricas que davam conta do limiar entre

⁹ Ser mal remunerado pelos filmes foi uma tônica na carreira de Lugosi, que terminou a vida na extrema pobreza.

vida e morte, tão caro para certas culturas. O fato das “vítimas” serem brancas, por sua vez, eleva o tom do horror que uma história “verdadeira” (ao menos em pressuposto juridicamente respaldada) poderia proporcionar a uma plateia ávida por esse tipo de emoção.

A temática colonial do primeiro zumbi fica bem clara aqui. O objetivo do feiticeiro é angariar trabalhadores escravizados pela zumbificação. Esse processo fora descrito por Seabrook em seu livro como algo habitual no período. O fato é que toda a narrativa criada pelo autor em seu *best seller* dominou esse primeiro momento do zumbi, uma narrativa amplamente questionável escrita por um homem branco que carrega em si o peso do domínio sofrido recentemente pelo país nas mãos dos Estados Unidos, além de uma preocupação americana com a miscigenação.

Ao pensar nesse primeiro zumbi sob o binômio desordem e ordem, a questão da miscigenação se torna um tópico sensível para os americanos. Em 1930 foi criado um Código de Administração da Produção, também conhecido como Código Hays, cujo objetivo era levar o cinema de Hollywood a rígidas diretrizes morais, proibindo a representação de vícios e relações mestiças.

Figura 1 - Zumbi branco



Zumbis atacam Beaumont. Fonte: Plano crítico¹⁰

¹⁰ Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-zumbi-branco-1932/>>. Acesso em: maio de 2020.

Logo em seguida, *Ouanga* (1936), de George Terwilliger, (também comercializado como *The Love Wanga*), deixa as ansiedades em torno da miscigenação mais evidentes que *zumbi branco*, sendo um dos poucos da década a focar de forma tão explícita a questão colonial e racial que envolvem a aparelhagem do monstro. No Haiti, uma negra de pele clara chamada Cleli (interpretada pela estrela mestiça Fredi Washington) se apaixona pelo vizinho branco americano Adam, quebrando irremediavelmente os códigos raciais. Ciente desse problema, Adam, que está noivo de Eve, recusa sua pretendente, alegando uma barreira de sangue intransponível: “você pertence a sua espécie”, diz. Furiosa por ter sido rejeitada, Cleli se volta para suas origens vodu para se vingar, mandando um encanto mortal para Eve, a *wanga*.¹¹ LeStrange, um criado negro apaixonado por Cleli, tenta convencê-la de sua confusão em relação a sua identidade racial, tentando pará-la, sem sucesso: “Eu odeio você, escória negra”, responde Cleli.

O Vodou continuou presente em alguns filmes da década de 1930, com ou sem zumbis, com zumbis dentro ou fora do Caribe. Essa é a prova do quão elástica era a ideia de zumbi na época. A ausência de uma base literária prévia, com exceção do livro de viagem de Seabrook, deixava roteiristas livres para criarem muitos desastres por não saber o que fazer com o monstro (Russel, 2017). A temática do mestre zumbi, que como vimos, vem de uma história contada por Seabrook, foi repetida à exaustão, tendo a figura de Lugosa como vital. O ator repetiria esse papel mais duas vezes. Em 1944, no horror *B Voodoo Man*, de William Beaudine, ele sequestra mulheres americanas nas estradas secundárias e as transformou em um grupo de zumbis. Lugosi usa uma capa bordada com símbolos mágicos, típica de um mago de magia ritual, tirando o Haiti totalmente do contexto. No ano seguinte, em *Zumbis na Broadway*, de Gordon Douglas, faz um *cameo* para marcar um certo quadro de referência sobrenatural (Luckhurst, 2015). Já Boris Karloff, rival de Lugosi, aparece em três obras envolvendo zumbis na década de 1930: *O zumbi* (1933), de Freddie Francis; *O morto ambulante* (1936), de Michael Curtiz; e *O homem imortal* (1939), de Nick Grinde. Em um contexto histórico não caribenho, Karloff interpreta nos três filmes o próprio zumbi, que retorna para se vingar, um eco do seu mais importante trabalho em *A múmia*. Oriundos de grandes estúdios, Hollywood mostrava o quanto o morto-vivo interessava, contanto que estivesse longe do Haiti e de possíveis inquietações raciais.

Todo um ciclo de filmes cujas histórias se localizavam em terras estranhas e selvagens tomou conta de Hollywood. O “exotismo” e erotismo latente presentes nessas obras,

¹¹ Termo genérico americano para feitiçaria africana nos filmes.

cuja mais famosa veio a ser *King Kong* (1933), de Max Steiner, incomodavam os padrões morais da época, principalmente no tocante ao perigo da miscigenação.

Também longe do Caribe, Victor Halperin lança *A revolta dos zumbis* (1936), concebido como uma sequência de *Zumbi branco*, numa tentativa de repetir seu sucesso. Durante a Primeira Guerra, Armand Louque descobre que padres cambojanos se apossaram de uma técnica mental que permite transformar soldados em zumbis imunes à tudo. Com medo do mal uso da técnica pelos Aliados, Louque inicia sua caçada para destruí-la. Durante seu lançamento, a Halperin Brothers chegou a ser processada pelos direitos autorais do termo “zumbi”. Um dos investidores originais de *Zumbi branco*, a Amusement Securities Corporation, reivindicou direitos de propriedade sobre a palavra para proteger seu primeiro filme, embora ela já estivesse sendo usada livremente. O juiz entendeu que, por não ser uma palavra de uso comum, ininteligível e não descritiva para o público em geral, ela poderia ser apropriadamente considerada como arbitrária, fantasiosa e capaz de ser usada como marca ou nome comercial. Os Halperins foram forçados a pagar indenizações e custas judiciais (Luckhurst, 2015).

O filme, no entanto, foi um fracasso comercial, desacreditando temporariamente a imagem do zumbi como um monstro à altura de outros do panteão do horror, como o Drácula, por exemplo. Ao esvaziarem a tensão racial que primeiramente interessou o público em *Zumbi branco*, restava um monstro submetido a uma espécie de lavagem cerebral em situação de guerra ou um ser que misturava Victor Frankenstein e sua criatura. A solução foi voltar ao Caribe na década posterior, embalado pela comédia.

A comédia sobre o zumbi haitiano é interessante por representar o racismo dentro do próprio solo americano, uma vez que o zumbi se assume em sua monstruosidade enquanto um homem negro, dotado de superstições e feitiços que precisam ser sobrepujados. Essas comédias já eram feitas com baixos orçamentos pelo fato de poucos dos grandes estúdios se aventurarem a lançar filmes com o monstro, como foi o caso de *O morto ambulante*, da Warner. Investir em filmes de horror, de uma forma geral, sempre demandou pouco custo material e com o sucesso do ciclo dos monstros da Universal, isso significava um bom retorno. Mas quando o zumbi entrou em desgaste por conta da temática e da forma de contar histórias, foram raros os estúdios famosos que se empenharam em filmá-los. Sem esse patrocínio, os mortos-vivos nunca alcançaram o mesmo *status* que seus companheiros monstros na época. Essa posição marginal se perpetuou durante a década de 1940, sendo potencializada pelo próprio fim do *boom* do ciclo dos monstros góticos. Não restava nada para os zumbis além dos becos dos estúdios do Poverty Row (cinturão da pobreza) de Hollywood.

A Paramount ajudou a empurrar os zumbis para a comédia¹² – em uma dessas raras vezes que grandes estúdios se envolviam – com o sucesso *Castelo sinistro* (1940), de George Marshall. O filme transporta para Cuba a temática gótica do castelo assombrado, só que com antigos escravos feito de zumbis.¹³ A obra acaba funcionando como uma paródia bem-sucedida, com piadas bem executadas e uma dupla de bobalhões, com o mordomo negro Jeff (Willie Best) que sabe mais do que seu patrão, mas é estereotipado (Figura 2). O termo *spook* é usado para designar os zumbis negros, termo este que designa de forma pejorativa os negros. O modelo das estripulias cômicas do criado negro se seguiu em mais dois filmes: *O rei dos zumbis* (1941), de Steve Sekely e Jean Yarbrough e sua continuação, *A vingança dos zumbis* (1943), de Sekely, ambos da Monogram.

Figura 2: *Castelo sinistro*



O mordomo Jeff sendo enfeitado para virar zumbi. Fonte: Mubi¹⁵

Em *O rei*, o agente especial James McCarthy, acompanhado de seu mordomo Jeff (Mantan Moreland), tem a missão de descobrir o paradeiro de um almirante cujo avião caiu em uma ilha perto de Porto Rico. A aeronave em que estão também cai, mas eles são socorridos por Doutor Sangre, um sinistro alemão que está empenhado em descobrir a cura para o transe em que sua esposa Alyce caiu. Jeff descobre que ela não é a única – a ilha está lotada

¹² Nesse mesmo período, os grandes monstros góticos também estavam fazendo suas inserções forçadas na comédia, como foi exposto no primeiro capítulo.

¹³ Interessante notar que os zumbis aqui aparecem aqui pela primeira vez em estado de decomposição, um *upgrade* das técnicas de maquiagem da época.

¹⁵ Disponível em: <<https://mubi.com/films/king-of-the-zombies>>. Acesso em: maio 2020.

de zumbis e o objetivo final de Sangre é conquistar o mundo. Já em *A vingança*, um cientista louco alemão, interpretado por John Carradine, acredita ter conseguido criar “um exército de mortos-vivos” nos pântanos da Louisiana para garantir o domínio alemão, usando sua esposa como cobaia. Moreland volta como outro servo negro que continua descobrindo os zumbis muito antes de seu chefe branco captar a história verdadeira. No final, o malvado nazista de Carradine não pode controlar a vontade de seus zumbis e ele afunda sob os pântanos nas garras de sua esposa morta e vingativa.¹⁶

Esses filmes explicitam que, em um contexto de Guerra, a inteligência do criado negro, vítima de racismo, acaba sendo uma arma poderosa contra os nazistas. Ambos os filmes elevam a vilania nazista disseminada no período de Guerra a uma determinação pela conquista mundial em um enredo tecnicamente cômico.

A Monogram, o estúdio mais importante do Poverty Row, passou a investir em zumbis por serem monstros extremamente baratos, tanto em termos de maquiagem, quanto pela ausência de necessidade de atores caros. Lugosi acabou encarnando o perfeito “mestre dos zumbis”, tendo se tornado icônico nesse papel. Pobre e desesperado por qualquer tipo de papel, Lugosi reencarnou para a Monogram mais três vezes seu mestre de zumbis: em *Em Voodoo Man, Zumbis na Broadway e Bowery at midnight* (1942), de Wallace Fox, no qual interpretava um professor de psicologia de manhã e um *gangster* à noite.

Foi o sucesso do lançamento de *A morta-viva* em 1943 que proporcionou ao zumbi haitiano a possibilidade do retorno para o horror, com pitadas de jornalismo (figura 3). A trama trata de forma mais crítica e consciente vários temas coloniais já abordados em outros filmes. Betsy é informada que a família Holland é a primeira a trazer escravos para a ilha, o que torna a “maldição” zumbi uma forma de materializar a vingança dos deuses vodou contra os brancos senhores de escravos. A narração de Betsy, presente em todo o filme, é sobrepujada pela voz de um negro haitiano no final. Para Luckhurst (2015), é difícil pensar em outro filme de Hollywood da época que cede a autoridade narrativa dessa maneira, sendo que a singularidade formal do filme age perfeitamente para transmitir como a autoridade narrativa escapa do comando branco. Posteriormente, Tourneur afirmou que o retrato simpático que o filme fez dos

¹⁶ O casamento entre nazistas e zumbis, que começou no Caribe ainda durante a Guerra, continua rendendo frutos até hoje. Uma sequência da trilogia de livros *The Illuminatus!* (1977), de Robert Anton Wilson, envolve uma tentativa de reanimar batalhões de nazistas mortos-vivos que dormem sob o lago Totenkopf, na Baviera. O tema também foi explorado pelo filme de horror americano *Ondas de Pavor* (1977), de Ken Wiederhorn, no qual dois turistas encontram um grupo de zumbis aquáticos nazistas. O francês *O Lago dos Zumbis* (1981), de Jean Rollin, recicla os zumbis aquáticos em uma pequena cidade da França, dez anos depois do final da Guerra.

ex-escravos o colocou em uma “lista proibida” não-oficial de Hollywood, que bloqueou sua carreira.

Figura 3 - A morta-viva



O olhar vazio do homem zumbificado. Fonte: Snarke¹⁷

Apesar desse *detour*, a comédia seguiu firme durante a década, mas marcadamente ao transformar o *zombi* haitiano em *zombie* americano ao elevar a questão do racismo dentro do solo americano. Na verdade, o *zombie* surge como uma representação horrífica, extremamente preconceituosa da cultura negra americana no que tange a sua herança religiosa, já que o Vodou nunca se estabeleceu como uma religião respeitada nos Estados Unidos, servindo de matéria-prima para muitas obras do horror com o passar do tempo, como falaremos mais adiante. Em um *spin-off* cômico da obra de Tourneur, os personagens de Sir Lancelot e Darby Jones voltam em *Zumbis na Broadway*. Nesse, um *gangster* abre uma boate, *The Zombie Hut*, e envia a dupla Jerry Miles e Mike Strager a uma ilha do Caribe para capturar um zumbi “real”. Aqui, a zumbificação é abertamente sobre tornar-se negro, como Stranger ouve na selva: “Você está tão assustado, você ficou negro!”. É então sujeito a uma das injeções de Lugosi que engrossa seus lábios, protuberâncias seus olhos e faz dele um mudo passivo. Tornar-se negro

¹⁷ Disponível em: <<https://www.snarke.com/2009/09/i-walked-with-zombie-1943.html>>. Acesso em: maio de 2020.

é, felizmente, na visão da narrativa, uma condição totalmente reversível – pelo menos para Stranger.

As ficções baratas, conhecidas como *pulp fiction*, mantiveram o interesse pelo zumbi haitiano durante a década de 1930 e 1940, acompanhadas pelas obras acima analisadas. A temática girava em torno de fantasia sobre vingança racial. Segundo Luckhurst (2015), essas ficções temiam a ameaça da destruição dos últimos descendentes da masculinidade branca, em um delírio de miscigenação e monstrosidade. O zumbi caribenho reunia esses elementos em uma única figura: era um ser que pairava entre a vida e a morte, o natural e o sobrenatural, e brincava com a horrível perspectiva de ser enterrado vivo por nefandos conspiradores nativos. Surgiu naquela zona indeterminada de boatos na margem colonial, e quando a ameaça foi transposta para o centro imperial, ofereceu um exemplo de infiltração e ameaça exótica. O mestre dos zumbis, exercendo um poder demoníaco hipnótico sobre o fraco, foi fundido com uma narrativa melodramática estabelecida há muito tempo sobre os mesmeristas estrangeiros e sua ameaça às mulheres brancas e, portanto, à pureza da raça, como indicado na Figura 4.

Figura 4 - Zumbi branco



Madeleine e a representação da mulher branca e pura. Fonte: CinePop¹⁸

¹⁸ Disponível em: <<https://cinepop.com.br/os-50-filmes-de-zumbi-que-voce-precisa-conhecer-prepare-sua-fome-255895/>>. Acesso em maio de 2020.

2.2.2) Guerra atômica

A questão nuclear, que tomou corpo na década de 1950, trouxe ao cinema de horror uma busca maior pela racionalização. A ficção científica (incluindo filmes híbridos com o horror) despontou, trazendo para o debate distopias oriundas do medo corrente do botão vermelho. Atômico se tornou um adjetivo muito popular, embora às vezes usado inadvertidamente. Essa racionalização científica que fazia frente à superstição, contudo, durou pouco e foi bem específica. A crença exacerbada em uma revolução científica em um mundo no qual um homem poderia dizimar a humanidade, acabou criando distorções bizarras que hoje fazem parte dos anais da história do cinema.

Os zumbis dos anos 1950 entraram na horda dos animais movidos a energia nuclear e passaram pelo laboratório antes de reviverem. Poucos foram os filmes de zumbi feitos na época, das quais se destacam *Zumbis da estratosfera* (1952), de Fred C. Brannon, *O cadáver atômico* (1955), de Edward L. Cahn, *Voodoo island* (1957), de Reginald Le Borg e *Teenage zombies* (1957), de Jerry Warren.¹⁹ Embora não tenha sido obras importantes, são relevantes por marcarem um maior distanciamento do zumbi haitiano, do Vodou, da raça e das questões coloniais, se aproximando de temores de invasão, lavagem cerebral e apocalipse.

No primeiro filme simplesmente não há zumbis de nenhum tipo, apenas alienígenas tentando tirar a Terra de órbita. *O cadáver atômico* retoma a figura do cientista-maluco-nazista, que já havia rendido material durante os anos 1940, agora com a missão de criar zumbis ressuscitando cadáveres através da radiação atômica, com o objetivo de ajudar um gangster a se vingar de seus inimigos. Em *Voodoo island*, com Karloff, uma ilha do Pacífico é responsável pela criação de zumbis haitianos estranhamente deslocados. Já no tardio *Teenage zombies*, lançado em 1960, um grupo de adolescentes é preso em uma gaiola num laboratório por uma cientista louca, seu gorila de estimação e um escravo zumbi, com o único objetivo de testar uma droga para criar novos mortos-vivos.

A temática colonial sofria um decréscimo de interesse na sociedade americana nessa década ao mesmo tempo em que as preocupações com a nova geopolítica aumentavam. O zumbi como analogia à escravidão e ao domínio colonial foi trocado nos Estados Unidos pelos

¹⁹ Alguns autores apontam *Vampiros de alma* (1956), de Don Siegel, como um filme de zumbi. Na trama, alienígenas roubam os corpos dos humanos numa tentativa de se apossar da Terra e criar um ambiente melhor. Embora emule a questão do morto-vivo, a presente pesquisa optou por não considerar esses seres zumbis, mas apenas frutos da temática tão cara a ficção científica da invasão de corpos.

monstros do espaço e pelos criados pela ciência – em uma guerra ideológica direta contra a União Soviética.

Zumbis de Mora Tau (1957), de Edward L. Cahn, acabou sendo uma exceção tanto em qualidade quanto em dar um tratamento mais digno ao zumbi haitiano, embora o tivesse deslocado para a África. Contudo, seus zumbis subaquáticos não foram suficientes para reascender o interesse nos zumbis caribenhos, que acabou fenecendo (Figura 5).

Figura 5 - Zumbis de Mora Tau



Os zumbis aquáticos. Fonte: Boca do inferno²⁰

Alguns filmes tentaram ressuscitar a magia do Vodou ao longo dos anos, mas sem grande alarde, como o *blaxploitation* de horror *Sugar Hill* (1974), de Paul Maslansky e o italiano *L'aldilà* (1981), de Lucio Fulci, ambos ambientados nos Estados Unidos. Em *Sugar Hill* a personagem-título usa a religião vodou para se vingar das pessoas responsáveis pela morte de seu namorado. No filme, os zumbis são os corpos preservados de escravos trazidos para os Estados Unidos da Guiné. Já *L'aldilà* finca o Vodou em Louisiana, com um livro mágico capaz de criar zumbis.

Cinquenta anos depois da publicação de *A ilha mágica*, nos anos 80, o etnobotânico Wade Davis trouxe o zumbi haitiano de volta para o escrutínio global ao afirmar conhecer o que torna as pessoas zumbis. Em seu artigo, *Passage of darkness: the ethnobiology of the Haitian zombie* (1983), que foi seguido por um relato popular de suas aventuras entre os ocultistas do Haiti, em *A serpente e o arco-íris* (1986), apresenta zumbis “reais” criados pelas

²⁰ Disponível em: <<https://cinpop.com.br/os-50-filmes-de-zumbi-que-voce-precisa-conhecer-prepare-sua-fome-255895/>>. Acesso em maio de 2020.

habilidades profundas, mas secretas, de envenenadores. Eles tinham nomes próprios e histórias de casos, como o de Clairvius Narcisse, “morto” em 1962. Mais tarde, ele contou a Davis que se lembrava de estar consciente, mas que ficou completamente imóvel durante o seu próprio funeral. Já Francina Illeus estava sendo tratada em uma instituição psiquiátrica por esquizofrenia catatônica (Luckhurst, 2015). Segundo a teoria de Davis, essas pessoas haviam sido envenenadas com uma fórmula chamada tetrodotoxin, altamente tóxica, encontrada em vários animais aquáticos tropicais. Em seu último estágio, a intoxicação leva a falta de consciência e paralisia (Charlier, 2017). Essa teoria criou polêmica e foi largamente rejeitada por seus colegas pesquisadores por falta de acuidade científica.²¹ Seu relato também se tornou o material de origem para um filme de horror homônimo dirigido por Wes Craven em 1988, que no Brasil foi comercializado com o título *A maldição dos mortos-vivos*.

Contudo, o interessante da pesquisa de Davis se encontra em sua concepção da zumbificação, usada como uma forma de policiamento social pelas sociedades secretas do Haiti. A pessoa que é zumbificada é alguém que recebeu um punimento por mal comportamento (antissocial ou associal), com base em um julgamento feito pelos anciãos. Ser um zumbi é uma punição pior do que a morte em si. A liberdade é privada do indivíduo, o que lembra o estado de escravidão. Para Max Bouvoir, que auxiliou na pesquisa de Daves, a toxina é apenas um dos fatores que desenvolvem o zumbi: psicologia, educação e pressão social são igualmente importantes. Além disso, o indivíduo “morto” não é visto como impuro, mas como algo que desafia o próprio sistema de classificação (Charlier, 2017).

2.2.3) O apocalipse está próximo

Os anos 1950 foram basilares para a ascensão do zumbi romeriano por dois fatores. O primeiro tem relação com o afastamento das temáticas coloniais, de miscigenação e racismo que dominaram o zumbi haitiano. O caos possível dessa década era a Guerra Nuclear e o “inimigo do Ocidente”, como reforçavam as narrativas do governo americano na época, se expressavam em contornos bem claros: a União Soviética. A energia nuclear, e todas as suas possibilidades em termos de tecnologia, criou uma atmosfera racional e apocalíptica nunca antes vista, que talvez só tenha paralelos no final do século XX, mas em termos biológicos. Já o segundo fator foi a referência cultural que Romero recebeu desse período. Nascido em 1940, o diretor teve um contato sensível com a emergente ficção científica e a retórica do *armagedom*.

²¹ Booth (1988) não encontrou o veneno nas amostras enviadas por Davis.

Mas a trajetória do zumbi durante os anos 1960 oscilou ainda entre ecos da década anterior e questões mais pontuais que fizeram com que o mostro viajasse no tempo. A Hammer, em pleno *revival* gótico, deslocou o zumbi do Haiti esvaziando a temática racial e a recheando de conflito de classe. *Epidemia de zumbis* (1966), de John Gilling foi a principal obra do período, não abrindo mão de um racionalismo iluminista gótico e se destacando pela complexidade na qual trata a questão do morto-vivo.

Na obra, o zumbi haitiano faz uma viagem à Cornuália do século XIX, onde um aristocrata rural está zumbificando os moradores locais para usá-los como mão de obra escrava em sua mina de chumbo. Originalmente, a obra abriria no Haiti, com o aristocrata aprendendo a arte com os necromantes. Os sumiços da pequena aldeia da Cornuália seriam, então, justificados pelos moradores como obra dos criados haitianos do aristocrata. Mas uma mudança de roteiro extingue a tensão racial e leva a obra para outro caminho, no qual o aristocrata Hamilton zumbifica os moradores para fazê-los trabalhar como escravos. O professor londrino Sir James vai ao vilarejo a pedido do médico local para apurar as mortes misteriosas e acaba por descobrir toda a trama. O filme então subverte a questão racial em voga no contexto americano dos anos 1930 e 1940 para a questão de classe, colocando seus heróis burgueses contra a aristocracia na tentativa de salvar o proletariado, o que diz muito mais sobre o desejo do governo trabalhista do pós-guerra de limitar o amplo poder da aristocracia do que sobre a Cornuália do século XIX. Segundo Russell (2010), o filme se apoia no gótico para tratar das hierarquias sociais britânicas ainda remanescentes. Mas é reapropriação do zumbi o que causa estranheza.

Nos Estados Unidos, os desastres de bilheteria envolvendo zumbis caribenhos na década de 1950 afastou os produtores de Hollywood de vez das criaturas. Mas ele acabou florescendo de forma excêntrica na América Latina e Europa. Algumas obras merecem destaque pelo uso inusitado do monstro.

Em 1960, o mexicano *Muñecos infernales*, de Benito Alazkari, abre o filão ainda em clima haitiano, com turistas sendo amaldiçoados por um sacerdote do Vodou. Em seguida, o diretor lançou uma série de filmes de zumbi estrelados pelo lutador mascarado El Santo, desde *El Santo contra los zumbis* (1960) até *El Santo contra la magia negra* (1972). Os mortos-vivos sempre estavam prontos para a luta. Karloff chegou a participar de uma produção de 1968, *La muerte viviente*, de Juan Ibáñez e Jack Hill, um filme genérico que copiou o cientista louco gerador de zumbis das décadas anteriores. Embora abordassem o tema, os filmes mexicanos não conseguiram criar uma linha reconhecível do zumbi, sendo este mais um monstro para ser derrotado por estrelas dos palcos e dos ringues.

Diferentemente do México dos anos 1960, a Espanha e a Itália optaram por um caminho mais sólido para o monstro, e foram esses países que mais diretamente influenciaram Romero na criação de *A noite dos mortos-vivos*. Em *As Amantes do Dr. Jekyll* (1964), do mítico diretor espanhol Jesús Franco, um cientista louco cria um monstro hediondo para executar seus planos de matar mulheres saídas do local. A tocante tentativa de Franco de tornar esse filme B em uma peça de arte, assim como seu zumbi elegante de luvas, levou a Europa a pensar na potencialidade desse monstro.

Apesar dessa sobrevida na Europa e na América Latina, o zumbi haitiano nunca mais voltaria para Hollywood. Nos anos 1960, os zumbis tornaram-se algo inferior, totalmente ignorados pelo *mainstream*. Segundo Russell (2010), algumas produções zumbis tentaram se estabelecer durante a década, mas sem o apelo racial e colonial do Haiti e sem a influência atômica da década anterior, não aguentaram. O fato é que o monstro zumbi, tal como era, não funcionava para os anseios correntes então, o que tornou os filmes realizados na época um mero acréscimo marginal ao gênero, como até então era conhecido. A Europa e o México acabaram por se tornar um asilo para os monstros, agregando outras leituras do zumbi haitiano, como no caso da hierarquia de classes nos filmes britânicos.

O zumbi teve que se adaptar como um monstro que expressa a limiaridade entre morto e vivo, se transformando em uma outra coisa. A qual tipo de caos ele estava se remetendo em plenos anos 1960 enquanto um monstro mágico e colonial por excelência? Esse processo de transformação se iniciou com o *debut* de Romero no cinema, *A noite dos mortos vivos* (1968) e só foi concluído com seu segundo filme sobre o tema, *Despertar dos mortos* (1978). O que se seguiu durante essa década de diferença foi um período de transição para a criação do zumbi moderno, tal como é conhecido hoje (Figura 6).

Por esses e outros fatores já acima apontados, Romero dificilmente pensou no zumbi clássico quando fez *A noite*. Suas referências foram qualquer coisa entre a ficção científica dos anos 1950, o *eurotrash* e o filme *Mortos que matam* (1964) dirigido por Ubaldo Ragona e Sidney Salkow. Adaptação do livro de vampiro *Eu sou a lenda* (1954), de Richard Matheson, o filme narra uma situação apocalíptica da Terra após uma doença que transformou toda a humanidade em vampiros noturnos. Morgan, o último homem do planeta, passa o dia matando as criaturas e se livrando dos corpos. Contudo, um grupo desses vampiros conseguiu manter formas psicológicas superiores, formando uma Ordem que quer destruir o último homem vivo.²² A escolha de mortos-vivos, como apontados no título, fora meramente

²² Interessante notar que na última adaptação do romance, o filme *Eu sou a lenda* (2007), de Francis Lawrence, os pretensos vampiros só mantêm uma característica clássica do monstro: não podem se expor a luz do sol. Em

econômica: era o monstro mais barato que seu parco orçamento poderia criar. Contudo, esses monstros comedores de cérebro pálidos e de andar vagaroso em quase nada lembravam a magia caribenha. Ao ignorar o cinema zumbi anterior, ele efetivamente criou um novo monstro e pôs uma pá de cal no zumbi haitiano e suas ramificações americanas e europeias.

Figura 6



George Romero cercado por zumbis. Fonte: Pittsburgh Post-Gazette²³

Mas o marco zero do cinema de zumbi moderno é extremamente irônico por si mesmo. Uma *pièce de resistance* improvável, que possui maior valor em retrospectiva do que por si só. Para começar, *A noite dos mortos-vivos* não é um filme de zumbi propriamente. Os monstros que aparecem logo no começo do filme são inspirados nos *ghouls*, termo árabe para espíritos famintos de alma que assombram cemitérios. A palavra zumbi só seria creditada ao monstro e associada à obra com o lançamento de *Despertar dos mortos*, quase uma década

2018, um vírus criado com a finalidade de curar todos os tipos de células cancerígenas dá errado e passa a transformar humanos em monstros agressivos dotados de força e agilidade fora do normal. Três anos depois, o cientista Robert Neville (Will Smith) é o único sobrevivente de Nova Iorque, marco zero da disseminação do vírus que se propaga pelo ar e por mordidas.

²³ Disponível em: <<https://www.post-gazette.com/news/health/2020/07/09/COVID-19-western-pennsylvania-data-cases-deaths-allegheeny-pandemic/stories/202007090125>>. Acesso em maio de 2020.

depois. No entanto, o filme se tornou um marco por uma série de fatores que serão analisados na sequência.

Romero emerge como diretor quando assume as principais funções de uma empreitada conhecida como *Monster Flick*, nome dado aos primeiros rascunhos do roteiro que se tornaria *A noite*. A equipe possuía seu próprio equipamento de filmagem: o longa era filmado em filme preto-e-branco à noite e nos finais de semana, mas Romero tinha tempo para editar e sincronizar o som para níveis polidos. Sua montagem de alta qualidade e frenética contribuiu para seu efeito visceral. Mantendo as referências locais no sul da Pensilvânia, eles acreditavam que, no pior dos casos, poderiam vender para *drive-ins* locais e recuperar alguns custos. O filme foi exibido para os distribuidores da Continental Releasing, uma participante marginal com uma reputação de filmes artísticos e controversos, e eles embarcaram no projeto. Os executivos renomearam o filme para *Night of the Living Dead*, mas, ao fazê-lo, esqueceram de adicionar uma declaração de direitos autorais no início do filme, o que significa que Romero e sua equipe não viram muito dinheiro, fato que os levou a refazer o filme em 1990 (Luckhurst, 2015). É simbólico que o segundo filme com o maior número de *downloads* da história da internet seja hoje efetivamente propriedade pública.²⁵

A história começa quando Johnny e sua irmã Barbara visitam o túmulo de seu pai em um cemitério de beira de estrada. Um homem de andar lento e cambaleante se aproxima dos irmãos, e Johnny se permite fazer uma piada com ele: “eles estão vindo para te pegar, Barbara!” (Figura 7). O homem os alcança e se lança sobre o irmão, o morde, e depois corre para pegar Barbara, de fato.

Ao fugir para uma fazenda abandonada, ela encontra Ben, que também recorre ao local para se proteger. Zumbis se aglomeram do lado de fora, de certa forma atraídos por carne humana. Ben, imbuído de um espírito prático, faz uma barricada, uma vez que é impossível sair, acalma Barbara e procura por comida (Figura 8). Em pouco tempo, os dois se deparam com um grupo de pessoas que estavam escondidas no porão da casa, e é aí que a trama humana se desenvolve. Com planos interiores fechados, contrastando com os planos abertos do lado de fora da casa, Romero vai tecendo sua história, marcada pela sensação de confinamento, ao melhor estilo *there's no way out*.

²⁵ Segundo uma pesquisa da *Internet Archive*, uma organização sem fins lucrativos dedicada a manter um arquivo de recursos multimídia.

Figura 7 - A noite dos mortos-vivos



Zumbis caminham lentamente em campo aberto atrás de Bárbara. Fonte: Retrogoth666²⁶

A tônica de sobrevivência é rapidamente substituída pela dificuldade de convivência entre os vivos, uma retórica que se tornaria comum nos filmes desse subgênero. O grupo heterogêneo do porão é formado por dois jovens, Tom e Judy, o empresário arrogante Harry Cooper, sua esposa Helen e sua filha Karen, em convalescência após ter sido mordida por um dos monstros. O antagonismo entre Ben e Cooper é imediatamente estabelecido, representado pela coragem do primeiro de ficar na casa e protegê-la e pela covardia do segundo, que decide permanecer no porão escondido.

O caos já está implantado: o rádio avisa aos cidadãos que assassinos cometem homicídios em massa, comendo a carne de suas vítimas. O melhor a fazer é permanecer em casa. Logo depois a televisão afirma que esses assassinos não são nada mais do que pessoas mortas que voltam como canibais e recomenda que todos busquem abrigo nos departamentos de polícia. Ben então decide que eles devem deixar a fazenda e é nesse momento que as coisas começam a dar errado. O caminhão explode com Tom e Judy dentro, e seus restos carbonizados são comidos pelos monstros. A pequena Karen falece, volta à vida e mata sua mãe para em seguida canibalizá-la, em uma das cenas mais fortes do filme (figura 9). Cooper tenta trancar

²⁶ Disponível em: < <https://retrogoth666.wordpress.com/2019/04/25/por-que-night-of-the-living-dead-e-um-classico-obrigatorio/>>. Acesso em maio de 2020.

Ben do lado de fora, ele consegue voltar e, em um conflito, Cooper acaba baleado por Ben. Barbara finalmente sai do seu estado catatônico e ajuda Ben a conter os zumbis, mas acaba sendo dragada para fora da casa por seu irmão Johnny, já zumbificado.

Figura 8 - A noite dos mortos-vivos

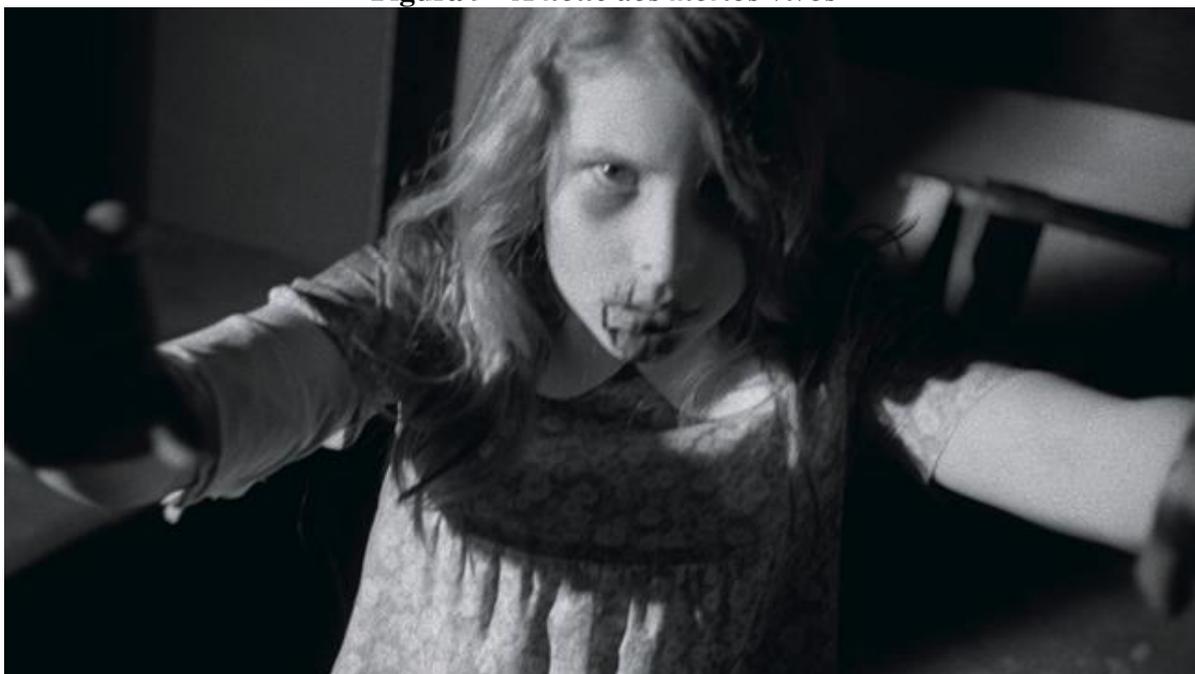


Ben, o primeiro protagonista negro do cinema de horror, é enquadrado enquanto monta guarda na porta da casa. Fonte: Medium.com²⁷

Quando finalmente os zumbis se afastam, policiais e milícias se aproximam da fazenda. No momento em que Ben, o único sobrevivente e negro do grupo, sai do porão e rumo à liberdade, acaba sendo morto por um grupo de “caipiras” armados. O filme termina com uma montagem de fotos que mostra o corpo de Ben sendo arrastado com ganchos de carne para fora e jogado numa fogueira.

²⁷ Disponível em: <<https://medium.com/omgfacts/the-first-black-lead-in-a-horror-movie-was-a-zombie-slaying-hero-abf9cff47261>>. Acesso em maio de 2020.

Figura 9 - A noite dos mortos-vivos



Um ponto de vista de Helen antes de ser atacada por sua filha zumbificada Karen. Fonte: The criterion collection²⁸

Russell (2010) argumenta que, embora o público já tenha saboreado efeitos especiais sanguinolentos antes, o que diferenciava *A noite* era o fato do filme de Romero ser sobre o corpo.

Recusando-se a ladear a questão da materialidade do zumbi – tanto em sua forma monstruosa como cadáver reanimado, quanto em sua forma ameaçadora de criatura carnívora – Romero trouxe um realismo inflexível ao gênero e acrescentou uma dimensão anteriormente inédita ao mito zumbi: o canibalismo. Antes de *A noite dos mortos-vivos*, os zumbis ficavam contentes em assustar, estrangular ou ameaçar suas vítimas. Romero aumentou a aposta ao lhes dar um gostinho de carne humana” (Russell, 2010, p. 111).

Há um foco do filme na questão dos mortos que voltam à vida que beira o existencialismo. Essa compreensão embaçante entre aquilo que está entre o morto e o vivo, forte em Romero, acaba por se tornar uma tônica do novo zumbi: um corpo, antes de tudo. A mídia assume um importante papel narrativo explicativo, que será também utilizada em *Despertar*. Através de seus repórteres de campo e de seus comentaristas, os personagens sabem desde de uma conspiração governamental para esconder uma possível causa do surto (radiação, no caso) até a forma na qual devem matar os monstros: “mate o cérebro, então você matará o *ghoul*” e os queime com gasolina. Para Russell (2010), esse compromisso com o realismo, tanto

²⁸ Disponível em: < <https://www.criterion.com/current/posts/5390-night-of-the-living-dead-mere-anarchy-is-loosed>>. Acesso em maio de 2020.

na questão jornalística quanto na do corpo – ao usarem vísceras de animais na cena na qual zumbis comem os corpos de Tom e Judy – é o que afasta o filme do sobrenatural, o trazendo para a esfera familiar.

Sua estreia causou estardalhaço, seu sucesso, surpresa. A *Variety* escreveu uma crítica apelando para a moralidade:

“[...] Em apenas 90 minutos, esse terror de filme (trocadilho intencional) levanta sérias dúvidas quanto à integridade e responsabilidade social de seus realizadores de Pittsburgh, do distribuidor Walter Read, da indústria do cinema como um todo e dos [exibidores] que agendam [o filme], assim como levantará dúvidas em relação ao futuro do movimento do cinema regional e quanto à saúde moral das plateias que decidem por livre e espontânea vontade assistir a essa orgia de sadismo [...]” (*Variety apud* Russell, 2010).²⁹

Exibido para crianças aos sábados, que saíam assustadas das sessões, o filme começou a atingir a atenção de públicos diversificados, sendo exibido em teatros de bairros pobres através de leis de incentivo direcionadas ao público negro. Apresentou-se em *grindhouses*³⁰ da cidade, mas também se tornou um dos primeiros *cults* do *Midnight Movies*, no cinema contracultural em Greenwich Village para estudantes. Em 1970, foi arrastado para fora do circuito *exploitation* e exibido no Museu de Arte Moderna de Nova York. O clima cultural da época era cruzar a fronteira: fechar a lacuna entre alta e baixa cultura (Luckhurst, 2015).

Vários fatores podem ser listados como base para a controvérsia gerada pelo filme em seu lançamento, assim como chegada ao público. Filmes de horror são historicamente produções marginais de baixo orçamento. Mesmo os realizados por grandes estúdios, não captavam muita atenção. Após o ciclo de monstros da Universal da década de 1930, assim como seu *revival* na década seguinte como comédias – em *Abbott and Costello meet Frankenstein* (1948), de Charles Barton, Drácula e a criatura de Frankenstein caem no *Quid pro quo* da dupla de comediantes – não houve um grande investimento por parte do estúdio em novos filmes de monstros. Os filmes de horror e ficção científica da década de 1950 eram realizados por pequenas produtoras como a American International Pictures, focada em filmes para adolescentes, tal qual *I Was a Teenage Werewolf* (1957), de Gene Fowler Jr. Além disso, filmes de horror possuem um grande apelo moral, tidos como produções de mal gosto e violentas. O

²⁹ “Review of Night of the living dead”, *Variety* (16 de outubro de 1968), p. 6.

³⁰ Trata-se de um teatro que mostra principalmente filmes *exploitation*.

splatter e o *gore*, que o segundo filme de Romero ajudou a criar, engrossam o coro contra o horror, levando a fama de desviante a seus espectadores.

Russel (2010) faz uma leitura interessante desse cenário marginal na qual os zumbis romerianos se encontravam. Para ele, o zumbi, um monstro do século XX, é malvisto em relação aos outros monstros, como o vampiro ou o lobisomem, se mantendo à margem do cinema de horror. Não há aristocratas zumbis nem celebridades fazendo papéis de zumbis, o que os torna monstros pobretões anônimos. A ausência de uma herança literária, que foi importante para os primeiros anos do cinema de horror, pode ser visto como uma das principais causas.

A ideia do zumbi canibal criada por Romero foi explorada de uma forma ainda vaga já no início da década de 1970. É importante frisar que o zumbi romeriano surge de forma mais delineada dez anos depois em *Despertar*, como iremos analisar no próximo capítulo. Portanto, essas obras pós *A noite* e pré 1978 foram interessantes apropriações de um monstro recém elaborado mas já apto para atender às ansiedades da época. Bob Clark e Alan Ormsby lançam em 1972 o “terrir” que critica o movimento *Hippie*³¹ *Children shouldn't play with the dead*, com zumbis ainda transitando entre a magia e o canibalismo. O sucesso do filme garantiu a realização, em 1974, do mais caro e também mais ambicioso *Deathdream* (também conhecido como *Dead of Night* e *The night Andy came home*), que mexeu na ferida da Guerra do Vietnã ao contar a história de Alan, um combatente morto que por uma espécie de magia lançada pela mãe retorna aos Estados Unidos como um monstro bebedor de sangue.

Outras obras menos pretenciosas sobre a ideia de zumbi da época foram lançadas ao longo dos anos 1970 inspiradas em *A noite*, sem, no entanto, obter a mesma sorte em misturar desespero e radicalismo político, como *Zumbis do mal* (1973), de Willard Huyck e Gloria Katz, no qual vampiros comedores de carne crua invadem a Califórnia; e o terrir *Ondas de Pavor* (1977), de Ken Wiederhorn, com Peter Cushing que conta a história de um grupo de turistas que encontram zumbis aquáticos nazistas quando naufragam. Essa leva de filmes foram lançados sem obter nenhum tipo de sucesso nem captar a atenção dos estúdios americanos e europeus.

O exército do extermínio (1973), do próprio Romero, é um exemplo disso. Embora o diretor tenha adquirido *status* após *A noite*, muito dele vindo da contracultura, ele lutou ao longo de toda sua carreira para encontrar uma maneira estável de fazer filmes dentro dos estúdios e nas suas margens. Ao falhar com alguns filmes fora do gênero de horror no início

³¹ *Bue sunshine* (1977), de Jeff Lieberman, também explora a decadência do movimento hippie, ao contar a história de um grupo de *ex-hippies* que são transformados em maníacos homicidas após usarem ácido podre.

dos anos 1970, decide voltar para o gênero com *O exército*. Na pequena Evans City, uma série de atos bizarros envolvendo seus habitantes começa a acontecer, fazendo com que o exército a deixe em quarentena. Descobre-se então que um avião do Exército carregando uma arma não testada caiu nas colinas perto da cidade, infectando o sistema de abastecimento de água com um vírus altamente contagioso de codinome “Trixie”, fazendo com que as vítimas morressem ou se tornassem homicidas insanas, uma analogia ao zumbi canibal que ele mesmo criara alguns anos atrás. As autoridades chegam a empregar bombardeiros armados com armas nucleares para destruir a cidade, se necessário. A abordagem mais institucional que o filme propôs o afasta de certa forma do clima caótico de *A noite*. Mas a desconfiança gerada pelas instituições, vistas como a causa dos males que geram os monstros, é algo que volto com certa força nos anos 1980, mesmo que pouco desenvolvidas.

Nesse período, foi o espanhol Jorge Grau que levou mais a sério a proposta do primeiro filme de Romero. *Não se Deve Profanar o Sono dos Mortos* (1974) – que no Brasil também foi comercializado como *Zumbi III*, em uma clara tentativa de associá-lo com a obra posterior de Romero, *Despertar*, que na Europa recebeu o nome de *Zumbi II* – preencheu substancialmente o abismo entre *A noite* e *Despertar* durante a década de 1970. Longe da Espanha franquista, o diretor leva sua trama para Manchester, em mais um drama delusional sobre a derrocada da proposta *hippie* em um mundo em guerra. A trama gira em torno de George e Edna, que são perseguidos por um investigador da polícia local no interior da Inglaterra e estão implicados em assassinatos cometidos por zumbis que foram trazidos à vida por uma ferramenta agrícola destinada a matar insetos por meio de radiação ultrassônica (figura 10). A radiação, origem hipotética do surgimento de zumbis em *A noite*, retorna aqui mais inserida em um contexto ecológico de “um progresso que não considera consequências” (Russell, 2010).

Esse é um tema caro para as próximas gerações de criadores do gênero, portanto já há uma antecipação aqui, assim como a desconfiança nas instituições (Igreja, Estado, etc.). As *uvas da morte* (1978)³², de Jean Rolin, pegou carona nos pesticidas criadores de zumbis e de todo o debate promovido pelos dois filmes anteriores, compondo uma das poucas “crias” de *A noite* dignas de influenciarem *Despertar* no critério da crítica social. Na trama, a jovem Elisabeth viaja pelo interior da França para encontrar o namorado que trabalha numa vinícola, e acaba descobrindo que um novo pesticida experimental espalhado nas videiras está transformando as pessoas em zumbis.

³² Curiosamente, O filme é considerado o primeiro *splatter* francês.

Figura 10 - Não se deve profanar o sono dos mortos



O zumbi canibal tomando forma. Fonte: Plano Crítico³³

O também espanhol Amando de Ossorio levou o niilismo de Romero ao extremo numa Espanha cansada, com um ditador envelhecido, em seus quatro filmes dos “mortos cegos” – *A Noite do Terror Cego* (1972), *O Retorno dos Mortos-Vivos* (1973), *O Galeão maldito* (1974) e *A Noite das Gaivotas* (1975). Baseados nos escritos de Gustavo Adolfo Bécquer, templários trocam o cristianismo pelo ocultismo, obcecados pela vida eterna. Excomungados, enforcados e cegos, esses zumbis mumificados são originais por personificarem a morte (figuras esqueléticas de capuzes), além de criarem uma ponte entre os monstros e as narrativas de alto teor sexual que surgem na época.

Embora esses filmes de transição entre os primórdios do cinema zumbi e o monstro romeriano tenham importância pela apropriação desse novo monstro canibal, ainda não fazem parte do modelo criado por Romero em *Despertar*. Nesse, o binômio ordem/ desordem se contrapõe em momentos delimitados da história. Na trama do zumbi moderno, há três momentos: o mundo ordenado, o surto e o apocalipse. Essa estrutura só surge quando Romero

³³ Disponível em: < <https://www.planocritico.com/critica-nao-se-deve-profanar-o-sono-dos-mortos/>>. Acesso em maio de 2020.

explora o que ocorre antes, durante e após o surto em seu filme de 1978. A oposição entre ordem e desordem até aqui, como colocamos já no primeiro capítulo, transita entre os padrões de normalidade e a desordem que o monstro causa ao subverte-los. Mas os filmes de zumbi modernos conseguem em sua própria narrativa deixar evidente essa oposição, além de explorar possibilidades apocalípticas e, dentro delas, oferecer ao seu espectador o que o mundo ordenado e classificado tenta esconder, como veremos adiante no terceiro capítulo.

CAPÍTULO 3

Criando entre ordem e desordem: a construção do modelo dos filmes de zumbi

O modelo atual dos filmes de zumbi foi constituído como uma representação de uma relação entre ordem e desordem. Por ter um caráter distópico, talvez a chave mais profícua para compreender o monstro em si, assim como do seu apelo atual, seja a relação que ele cria entre ordem e desordem. Esse binômio aparece nos filmes de zumbi de forma explícita e implícita. Primeiro, ao separar o mundo tal como conhecemos do pós-apocalíptico. Segundo, em uma relação mais profunda com o que uma sociedade normatiza e o que representa uma ameaça a essa normatização. Para compreender melhor esse processo, é importante entender como os filmes de zumbi irão criar seu modelo em torno de três momentos (ordem/surto/desordem) e como esses filmes movimentam sua ideia de ordenamento e de ameaça. Nesse binômio a ordem representa como uma coletividade organiza o mundo social baseados nos critérios históricos e culturais estabelecidos na época e a desordem a destruição dos mesmos.

Retomando o que já foi discutido nos capítulos anteriores, pudemos observar que a monstruosidade hoje construída no cinema atende a critérios do que é instituído como normal e anormal, e isso ocorre desde o século XIX. O monstro representa, dessa forma, um desvio da normalidade. Com Douglas também vimos que monstros são erros de classificação. Classificar é um ato positivo da cultura, na qual uma sociedade cria categorias e elementos são classificados nelas. A autora defende que a criação de modelos pressupõe estabilidade, permanência e plena definição. Tanto que, quando um elemento não pertence a uma única categoria, um híbrido, por exemplo, ele se torna uma anomalia, gerando confusão, medo e ansiedade. Se a anomalia é o oposto da ordem, isto é, a desordem, a repugnância oriunda dela é gerada pela perturbação cognitiva seguida da constatação de uma anomalia/dualidade. Nesse sentido, a desordem é a impossibilidade de classificação, que afeta o sistema ordenado.

Partindo disso, podemos lançar novamente a pergunta: o que torna o zumbi um monstro especial? Por que ele se constitui o objeto da presente pesquisa? Acreditamos que o zumbi, em seu mundo distópico, represente o que uma sociedade institui como ordenado e desordenado. Não apenas por ser uma anomalia ou um híbrido (por misturar morte e vida, categorias estanques), mas por nos lembrar como a normatização e classificação das coisas, esse ato que nos estabiliza enquanto uma cultura, é extremamente frágil, uma vez que algo que

nem sequer vemos, como um vírus, pode subverter tudo que uma cultura sustenta com demasiado cuidado.

Mas o caminho até chegar a essa hipótese é longo. A pergunta que queremos responder no presente capítulo é: como os zumbis vão construir seu modelo a partir do binômio ordem/desordem? Porque a partir daqui o zumbi passa a ser o próprio caos social encarnado em um corpo nem vivo nem morto, cambaleante. Para tal, iremos dividir o capítulo em três seções correspondentes aos momentos do modelo. Nelas, não perderemos o foco na história do gênero, mas o faremos observando a própria criação do modelo e ao que os filmes se referiam e como essas referências foram mudando com o passar do tempo até os moldes atuais. A ordem representa o mundo sem os zumbis, ou seja, o pressuposto de ordenamento e normalidade que o filme irá criar se baseando nos próprios padrões da época. O surto é o momento em que os zumbis surgem e o motivo irá mudar com o passar dos anos de algo um pouco aleatório para uma razão eminentemente biológica nos dias de hoje. O mundo apocalíptico é a desordem pura, uma extrapolação horrífica do que a ordem pretendia significar. Cada momento dialoga diretamente com suas aflições temporais e culturais. O surto, por exemplo, que chegou a ter origens extraterrestres e radiológicas, hoje é intrinsecamente biológico. *Guerra mundial Z* (2013), de Marc Forster exemplifica bem esse momento. O vírus se tornou o grande vencedor, embora as superbactérias devam ser respeitadas. E o vírus zumbi, às vezes, é até mesmo criado pelo homem, sendo majoritariamente como forma de destruição e dominação. Já o mundo pós-apocalíptico, que tem sido mais explorado nos últimos anos, principalmente por conta de *The walking dead* (2010), de Frank Darabont tem a potencialidade de expor como a ordem estabelecida se transforma em desordem, e de que forma essa desordem distópica pode dizer sobre o próprio ordenamento atual.

3.1) Tudo estava em seu devido lugar: o mundo pré-apocalíptico

A construção do modelo de filmes de zumbi demorou décadas para ser consumado e ainda é repensado nas produções atuais, embora sua base nunca tenha sido alterada de fato. Essa base é formada por três momentos que envolvem a narrativa como um todo: o período pré-apocalíptico, o surto e o momento pós-apocalíptico. Os três períodos não necessariamente são explicitados em um filme. Uma obra que, por exemplo, opte por uma abordagem do surto ou do apocalipse zumbi, apresenta o mundo pretérito como uma presença espectral no seu universo. Já quando opta pelo último período, o surto por vezes não é nem mencionado.

Portanto, a compreensão da construção desse modelo é de suma importância para o entendimento de como esses filmes irão responder a uma relação de ordem/desordem pré-estabelecida socialmente. Como já discutimos e defendemos no primeiro capítulo, filmes de horror são condutores competentes da crítica social por se constituírem em torno do aspecto da monstruosidade. Quando um monstro nos brinda com o caos ele está se referindo a uma “ordem das coisas” específica. Defendemos a ideia de Douglas de que a ordem é um movimento positivo de uma determinada cultura em um determinado período histórico para organizar o mundo social baseado nos critérios estabelecidos na época. Portanto o mundo ordenado não é uma utopia que irá ser substituída pela distopia, mas uma representação do ordenamento social do período no qual a obra cinematográfica se encontra. Ordem e desordem são referenciais, representações. A forma como são representados que nos interessa. Quando um filme forja sua distopia, está se endereçando a uma realidade social e é essa realidade social que o “mundo ordenado” representa.

Então, é no período pré-apocalipse que se encontram as bases que mantêm relação com o mundo não diegético, na qual os problemas (psicológicos, sociais, etc.) serão selecionados de forma conveniente para se relacionarem com o surto e o período posterior, de forma que a anomalia monstruosa surja como uma consequência ou, de forma mais *naïve*, advertência de que essa ordem está perdendo seu “equilíbrio”, qualquer que seja a ideia de equilíbrio que o autor da obra possa ter. É o mundo ordenado que representa os elementos classificados, claramente reconhecíveis, padrões e normas sociais. O mundo ordenado tem seus problemas, mas o sistema de classificações está ordenado. Isso significa dizer que existem referenciais culturais (o Estado possui o monopólio da violência, há tribunais de justiça, entre outros). Esses referenciais só começaram a se subverter no momento do surto e a desordem, tal qual exposto por Douglas como a impossibilidade de haver um sistema de classificação, um ordenamento, só estará plenamente em curso na distopia apocalíptica zumbi.

O zumbi da cosmologia vodu já possui elementos de perturbação da ordem, embora ainda não haja as fases do surto e do mundo pós-apocalíptico. Mesmo que o modelo na qual nos fiamos, composto em torno desses três momentos, seja uma construção romeriana, o zumbi haitiano já trazia aspectos de distúrbio de uma ordem e possibilidade da manutenção de um caos futuro. Isso pelo simples fato de perturbar os postulados da vida e da morte. Uma das cenas mais icônicas do que viria a ser conhecido como apocalipse zumbi é o retorno dos mortos do seu túmulo em um cemitério, casando justamente com a definição de Seabrook. Segundo o autor, o zumbi é um cadáver humano sem alma, ainda morto, mas retirado da sepultura por um processo de feitiçaria que lhe dá uma aparência mecânica de vida, isto é, um corpo morto que

é feito para andar e agir e se mover como se estivesse vivo. Nenhum filme dessa primeira fase foi tão longe: os zumbificados eram objeto de feitiçaria cujo objetivo era satisfazer desejos pessoais ou comerciais – como no caso do mestre de Lugosa que explorava os haitianos nas colheitas de cana-de-açúcar. Mas era o subtexto dessa passagem da vida para uma espécie de morte (perda do controle do próprio corpo) que conotava a preocupação com um certo estado de coisas. Nesse caso, o imperialismo americano temia uma rebelião dos seus subordinados e também o cruzamento da linha da miscigenação racial, até então proibida legalmente. A pureza branca sendo ameaçada e a revolta dos explorados (em uma clara alusão à escravidão, há tão pouco tempo extinta) em *Zumbi branco* e a vingança dos mestiços em *Ouanga* são exemplos desses distúrbios à ordem que devem ser extirpados.

Há poucos anos dos conflitos provocados pela luta dos negros por direitos civis, a zumbificação no sentido de ameaça à primazia dos privilégios brancos, deixou sua marca na história do monstro. É interessante observar que a zumbificação foi poucas vezes associada à chave racial de forma tão explícita nos anos subsequentes.¹ Quando o monstro canibal de Romero recebeu o nome “zumbi”, a tentativa do diretor de criar uma identificação com a origem do termo e com o seu passado cinematográfico é um exemplo dessa potencialidade prematura. Em uma cena de *Despertar dos mortos*, Peter diz que seu avô caribenho falava: “quando não restar mais espaço no inferno, os mortos vão andar pela Terra”. O zumbi dominado, cujo corpo é docilmente controlado a bel-prazer, que por vezes se revolta, mas não a ponto de causar grandes estragos, que não tem voz, mas um olhar distante, que desafiou a barreira da vida e da morte, do branco e do negro, do escravo e do senhor, foi uma força mais positiva do que negativa, no sentido de criar um mundo no qual os distúrbios são rapidamente extirpados e a ordem ameaçada se mantém íntegra de uma forma geral.

Mas quando o surto surge, quando esse zumbi se torna canibal, ocorre essa quebra de mundo, essa ruptura que destrói a estrutura. O que resta são as configurações que tornaram esse surto possível: é o mundo pré-apocalipse que o cria.

O surto é qualquer catástrofe que causa a morte de pessoas – e sua consequente transformação em zumbis – e que em pouco tempo se torna global, alterando de forma irreversível o ordenamento mundial. Se for pensado como o elemento que torna qualquer

¹ Dentre essas poucas obras destaco o francês *Legião do mal* (2010), de Yannick Dahan e Benjamin Rocher. Nele, um grupo de policiais, dentre os quais um corrupto, arma uma operação contra uma gangue de imigrantes para vingar a morte de um colega no exato momento em que o surto zumbi explode. Mas Romero sempre foi sensível às questões raciais, embora essas não tomassem todo o espaço de suas obras. Em *Despertar dos mortos*, Romero também fala de racismo institucional policial quando um conjunto habitacional majoritariamente ocupado por negros e latinos é alvo prioritário no “combate”, aos focos dos mortos-vivos, sendo executados.

indivíduo um zumbi, sua origem é mágica, dentro da cosmologia vodu. É um feitiço perpetrado por um sacerdote. Como acima discutido, um mestre encantador poderia facilmente exercer a tarefa nos filmes até a década de 1940. A radiação se torna uma possibilidade a partir dos anos 1950, dessa forma, não é surpreendente o fato de *A noite dos mortos vivos* optar pela radiação como propagadora do retorno dos mortos ao mundo dos vivos. O impacto da Guerra Fria, da possibilidade de uma guerra nuclear e dos efeitos da radiação faziam mais sentido para despertar os mortos do que um mestre-vodu-hipnotizador.

A família, as tensões raciais e a possibilidade da perda de uma geração em uma guerra que pouco fazia sentido estavam lá no porão da casa abandonada na Filadélfia. Ao se refugiar nessa casa após presenciar mortos saindo de suas sepulturas, Barbara se depara com Ben, um jovem rapaz negro que a auxilia em seu estado de torpor. No porão, os dois descobrem dois casais, um com sua filha doente. Os conflitos começam a ser travados imediatamente acerca da melhor forma de sobrevivência. Ao fundo, um radialista tenta entender quem são esses “monstros comedores de carne humana” responsáveis pela onda de homicídios. Com o número cada vez maior dessas criaturas no lado de fora da casa, as chances de escapar vão ficando mais escassas. Nesse momento, dentro da casa, a menina canibaliza sua própria mãe, em uma das cenas mais fortes do filme. Barbara é morta pelo próprio irmão zumbificado, que invade a casa. Para Ben sobrou uma bala na cabeça alvejada por um grupo de “justiceiros caipiras” que matavam os canibais do lado de fora da casa.

Ao inserir o conceito de um monstro morto-vivo canibal, dando à luz o zumbi moderno, Romero se remetia a uma sociedade profundamente tensionada, que questionava valores mais engessados como a família e a moralidade cristã. A cobertura jornalística como fio condutor da narrativa, cuja presença se intensifica no filme seguinte, funciona como uma conexão tênue com o mundo pré-surto (que esmaece até sumir), um interessante recurso para compreender como aquela sociedade fictícia encara a completa subversão de sua cosmovisão. A escolha de uma típica casa americana como refúgio é sintoma de uma descrença predominante no modelo familiar instituído, assim como a divisão entre espaços feita pelos sobreviventes expressa a desconfiança na manutenção de laços de solidariedade entre indivíduos de uma mesma sociedade.²

² O assim chamado “horror familiar”, com enfoque em questões privadas e psicológicas, seria a tônica nos anos 1970, que teve *O massacre da serra elétrica* e *O exorcista* como seus maiores expoentes. Portanto, Romero foi um pioneiro ao levantar algumas dessas questões já em 1968.

O filme de Romero não deixa a entender se o mundo tal qual é conhecido volta aos parâmetros anteriores. Embora as cenas dos créditos com a queima dos corpos zumbificados denote algum controle, o filme mantém o mistério sobre a restauração da ordem. Pensado como um filme de sobrevivência, a obra não abre espaço para pensar a estrutura como um todo. A ideia de um mundo no qual zumbis caminhassem impunes pelos campos não era ainda uma possibilidade para o *auteur*. É importante pensar como a destruição completa de qualquer tipo de ordenamento social só surja dez anos depois desse filme, com mais de uma década de uma guerra que deixou mais de um milhão de mortos nos dois lados. Talvez por esse motivo, o mundo pós-apocalíptico só começou a ser delineado em *Despertar dos mortos*. O sentimento de perda definitiva de uma configuração social e a ideia de lidar com suas consequências norteou o filme dentro do *shopping*, que decidiu travar uma guerra ele próprio contra as engrenagens do capitalismo, uma leitura audaciosa de um princípio de caos.

A diversidade das representações do que estava começando a ser reconhecido como o zumbi de hoje prova a importância de *Despertar dos mortos* como obra seminal do gênero. A produção foi híbrida (EUA e Itália) porque Romero resistiu ao compromisso com possíveis apoiadores, recusando-se a considerar o lançamento de um filme “restrito”. A obra foi parcialmente financiada pelos produtores de terror italianos, que compreenderam o potencial que tinha nos mercados de *exploitation* de *Eurotrash*, sendo recauchutado para o mercado italiano pelo mestre do horror Dario Argento e renomeado *Zombi*. Com 650 mil dólares, o filme rendeu mais de 55 milhões em todo o mundo (Luckhurst, 2015).³

A ideia original era focar em um casal, cuja esposa estivesse grávida, que tentasse sobreviver a um apocalipse zumbi em um *shopping center*, como caçadores coletores. Mas começar pelo pós-apocalíptico era uma aposta arriscada que Romero preferiu não correr. Com o objetivo de continuar a história dos zumbis em um próximo filme, o diretor decidiu mudar de ângulo e focar na própria catástrofe, dando ênfase a ao colapso da ordem social, que fora apenas referenciado no filme anterior (Russell, 2010). Aliado à liberdade artística conferida por Argento, que se dedicou apenas à montagem europeia, Romero pôde alinhar os pontos abertos deixados por *A noite* e finalizar sua criação do zumbi.

Em um estúdio de TV, após três semanas de surtos de homicídios, um médico entrevistado explica para o apresentador: “cada corpo que analisamos torna-se um deles, o

³ *Despertar* acabou sendo surpreendentemente legitimado pela crítica como uma obra prima, bem diferente do primeiro filme. Sucesso na Europa meses atrás (com uma montagem focada na ação) Romero se arrisca ao lançar o filme nos Estados Unidos sem classificação etária, um possível suicídio comercial que acabou elevando a obra e gerando o grande retorno financeiro.

cadáver levanta para matar e todos os que mata também se transformam”. O contágio de origem desconhecida se espalha gradualmente e a confusão se instaura no estúdio de TV, alimentada pelo caos externo da Lei Marcial. “Sem emoções ou sentimentos, essas coisas matam para comer”, continua o médico. A ordem é que os cidadãos saiam de suas casas, comprem uma arma de fogo e matem as criaturas “atirando na cabeça” (Figura 11). O Estado cumpre sua função, se concentrando em populações “potencialmente” infectadas: moradores de guetos hispânicos e negros. Policiais se aproveitam da situação para disferirem o ódio racial, chacinando os moradores que não estão infectados, até que os primeiros zumbis aparecem: uma família de negros com a cor de pele azul claro. Uns mais agressivos, outros lentos em estado de transe, lembrando o zumbi haitiano. As primeiras hordas de zumbis famintos começam a surgir. Uma massa caótica de corpos famintos atrás das portas, comendo restos de corpos humanos, com olhares perdidos, sorrateiros e surpreendentes.

Figura 11 - *Despertar dos mortos*



Zumbi sendo morto com um golpe no cérebro, umas das regras de Romero. Fonte: JoBLo.com⁴

Com o caos estabelecido, um grupo formado pelos funcionários do estúdio de televisão Stephen Andrews e Francine Parker e os agentes da SWAT Roger DiMarco e Peter Washington – que participaram da ação no gueto – foge de helicóptero, deslocando a trama para um *shopping center*. Os elementos de sobrevivência começam a surgir no filme. Ainda no

⁴ Disponível em: < <https://www.joblo.com/movie-news/my-favorite-scary-movie-dawn-of-the-dead-1978-223>>. Acesso em maio de 2020.

helicóptero a imagem de corpos zumbificados andando pelos campos dá o tom apocalíptico. Achar um lugar seguro e garantir suplementos torna-se o objetivo mais importante, o que faz do *shopping* o lugar ideal, mesmo que tenha que ser “limpo” primeiro (Figura 12). Tomado por zumbis, como uma elegante edição que contrapõe mortos-vivos com manequins de lojas ao som de música de elevador, o templo do consumo serve de base para mais explicações sobre as criaturas. A voz *over* de uma autoridade do governo aponta outras características, como lembranças remotas do que foram em vida, a possibilidade de usarem ferramentas de forma “primitiva” e sua total falta de inteligência: “são puramente instintivos”.

Figura 12 - *Despertar dos mortos*

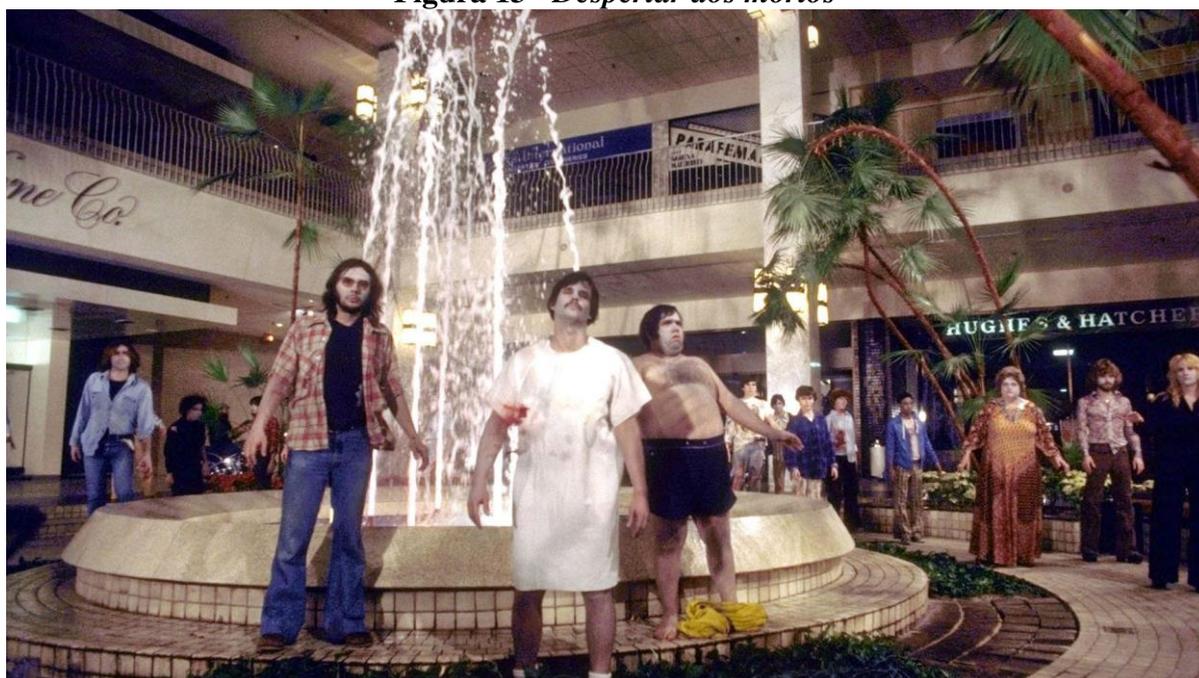


Zumbis tentam entrar no *shopping*. Fonte: BFI⁵

O *shopping* surge como um espaço óbvio e privilegiado para uma discussão de consumismo e canibalismo pós-Vietnã (Figura 13). Ao mesmo tempo em que possui uma função narrativa poderosa, ao se impor como um manancial de suplementos em um mundo pós-apocalíptico. A luta pela sobrevivência se torna mais delineada em sua selvageria quando um grupo de motoqueiros saqueadores tentam explorar esse espaço sagrado de manutenção da existência, lembrando que o inimigo também pode ser o vivo. Outra investida narrativa profícua de Romero é a cobertura jornalística, que serve como explicação do universo ficcional, também acrescentando uma camada de ansiedade.

⁵ Disponível em: < <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/10-great-films-set-department-stores>>. Acesso em maio de 2020.

Figura 13 - *Despertar dos mortos*



Zumbis invadem o *shopping*. Fonte: USA today⁶

Peter relembra, em um *shopping* ainda vazio, a frase de seu avô: quando acabarem as vagas no inferno os mortos andarão pela Terra. A reflexão acaba por ganhar ares fatalistas quando Stephen é mordido, se torna um zumbi e lembra do esconderijo dos amigos, levando um pequeno grupo consigo.

O final de *Despertar* é desolador: Peter e Francine (grávida de Stephen) em um helicóptero com pouco combustível rumo ao nada. Ninguém apareceu para prestar socorro. As instituições se encolheram, a mídia colapsou. Para Russell (2010), o filme captura o materialismo vazio da “Geração do eu”, em que produtos começam a substituir as relações humanas e o senso de comunidade”. Já Wood (1979) alerta que a premissa do filme “é de que a ordem social (vista em todos os filmes de Romero como obsoleta e desacreditada) não pode ser restaurada”.

O fato de Romero deslocar o *locus* da narrativa para uma rede de televisão dá a dimensão global de criação de mundo que sua obra impôs. *Despertar dos mortos* é reconhecido como o primeiro filme de fato de zumbi não apenas pelos contextos de produção que marcaram a transição de *A noite dos mortos-vivos* para ele, como observado no segundo capítulo, mas principalmente pela relação que o surto teve com o mundo anterior a ele. A crítica social feita pelo diretor deixa claro um posicionamento ideológico no qual o surto é uma reação a um

⁶ Disponível em: < <https://www.usatoday.com/story/life/entertainthis/2018/09/27/george-romero-night-living-dead-50th-anniversary-guide-social-horror/1434365002/>>. Acesso em maio de 2020.

conjunto de forças políticas e sociais instáveis e conflituosas que irão apenas ser atenuadas pelo apocalipse. A cena em que os policiais recorrem ao uso da violência para “higienizar” um gueto habitado por negros e latinos com o objetivo de conter o surto é intrigante nesse sentido. Seria a pobreza, a falta de acesso à saúde pública e aos bens mais básicos a origem do mal que destruirá o mundo como o conhecemos? A ascensão do neoliberalismo nos anos 1980 dará a esses questionamentos outro contorno, como veremos.

Ao deslocar o enfoque no núcleo familiar, no indivíduo e na concepção de solidariedade social para uma configuração maior, cuja estrutura é representada pela cobertura jornalística, Romero não só delinea seu monstro como cria um laço raramente rompido entre o zumbi e a sociedade que o cria. Alguns filmes podem optar por uma abordagem mais psicológica e individualista, como por exemplo *Maggie: a transformação* (2015), de Henry Hobson, no qual um pai lida com a transformação gradual da filha em zumbi. Mas a maioria dos filmes analisados no escopo desse trabalho criam seu surto em torno de uma apreciação da cultura vigente, como uma consequência direta de distúrbios sociais, ganância corporativa ou corrupção institucional. Poucos monstros hoje no cinema conseguem manter esse reflexividade, esse sentimento de deslocamento, ao destruir qualquer tipo de familiaridade ou sentimento de pertencimento, desde o surto à desordem apocalíptica.

Nos anos 1980, a crise que gera o surto assume um singelo aspecto de crítica institucional. A crítica social permaneceu com alguma força através do *splatter* europeu e nos próprios filmes de Romero. Mas nos Estados Unidos ela não foi enfatizada, justo no período que, surpreendentemente, o monstro zumbi foi sendo lapidado pelas produções de baixíssimo orçamento americanas, com destaque para o *splatstick*⁷. Esse florescimento, contudo, não subvertia muito às regras impostas por Romero: raro haver tamanha lealdade no mundo cinematográfico.⁸

A Itália vivia desde os anos 1970 um período favorável para o gênero de horror. O *Giallo*⁹, como ficou conhecido o gênero literário e cinematográfico policial e de suspense já havia se estabelecido e tinha seus próprios gênios criativos divinizados. Tanto que *Despertar* deve sua existência a Argento e à indústria cinematográfica italiana. Contudo, na década de 1980, o país garantiu a fama de copiar abertamente filmes de outros países. *Zumbi 2 – A volta dos mortos* (1979), de Lucio Fulci, possui em parte culpa disso por ter sido uma cópia descarada

⁷ É uma mistura do *splatter* com a *comédia de pancadaria* (uma brincadeira com o termo inglês *slapstick*).

⁸ Essa lealdade é expressa de forma até mesmo jocosa pelos criadores de *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright. Ele e Simon Pegg, que também escreveu o roteiro e representou Shaun, tiveram uma preocupação quase canônica com a história, chegando a pedir a “benção” de Romero.

⁹ O nome veio em referência as revistas policiais baratas com capas amarelas.

de *Despertar*, produzido apenas um ano depois de sua inspiração. Com a maquiagem realista de Giannetto de Rossi, cujas jugulares rasgadas pouco lembravam os zumbis azulados do *shopping center*, o filme levava o canibalismo a um outro nível, mesmo em um país já acostumado à antropofagia cinematográfica, criando os monstros mais viscerais até então e colocando sua decrepitude corporal como obrigatória. A orgia sanguinolenta de Fulci, que provavelmente fez mais dinheiro que *Zumbi*, de Romero, gerou uma incrível variedade de filmes do gênero, mas que, carecendo de orçamento e qualidade, nunca alcançaram a primeira “imitação”.

Os filmes desse ciclo tinham em comum uma trama padrão que girava em torno de um tipo de desastre causado pelo homem: um vazamento nuclear, um vírus bioquímico, experimentos de um cientista louco e até magia. Todas as tramas se passavam em países pobres e o resultado era um apocalipse global *à la* Romero. A nudez feminina também é uma forte característica. Carnes de mulheres se alternavam a carnes putrefatas. Nesse mar desordenado se destaca em qualidade a trilogia não planejada de Fulci: *Pavor na Cidade dos Zumbis* (1980), *Terror nas Trevas* e *A Casa do Cemitério* (ambos de 1981).

O esvaziamento crítico dos filmes de zumbi acompanha o esvaziamento geral do horror nos Estados Unidos dos anos 1980, após a chamada década de ouro da contestação social do gênero. Essa mudança se coaduna com a ascensão do neoliberalismo no Ocidente na corrente década, acompanhado do conservadorismo que ficaria marcado pelos governos de Margaret Thatcher no Reino Unido e Ronald Reagan nos Estados Unidos. Ao mesmo tempo em que valores familiares são defendidos, a apatia política era desejável por esses novos governos (Dardot e Laval, 2016). Ao colocar em xeque as instituições como as criadoras do surto, esses filmes assumiam a crítica da época dirigida ao Estado, um entrave ao desenvolvimento. Conforme o neoliberalismo se consolida com o passar dos anos, vemos outros desdobramentos interessantes nos três momentos dos filmes de zumbi, especialmente nas primeiras obras dos anos 2000, como observaremos.

Um fator incitante são os contextos de produção da época, marcados pela pobreza e baixíssima qualidade, justo no momento em que mais filmes de zumbi foram produzidos em toda a história do gênero de horror:

Enquanto o ciclo italiano produziu filmes que tiveram sucesso em descobrir lapsos de esplendor entre seus períodos de incompetência técnica e artística, a renascença americana dos filmes de zumbi nos anos 1980 assinalou um retorno aos padrões do *Poverty Row* dos anos 1940. Atraídos pela promessa de lucro rápido e poucas despesas, um punhado de empresas independentes pouco confiáveis lançou uma sucessão de comédias de terror de baixa

qualidade, filmes apelativos e de classe B. Era uma tentativa grosseira de faturar em cima das sempre crescentes demandas do mercado dominado pelo videocassete que quase arruinou a credibilidade do gênero (Russell, 2010, p. 178).

Apesar da pouca qualidade da maioria dos filmes lançados na época, foi nessa década que o zumbi ascendeu ao *mainstream* como um monstro consolidado. Prova disso foi o grande sucesso do clipe (ou curta musical) *Thriller*, de Michael Jackson, dirigido por John Landis. Inicialmente tido como controverso, a coreografia lendária e a música acabaram acalmando os censores e popularizando o monstro para todos os públicos. Além desse fato, essas peças de baixa qualidade acabaram vencendo pelo grau de difundida aceitação dos mortos-vivos.

Dos filmes que se sobressaíram, apenas dois se destacam por manter o comentário social atrelado ao zumbi na melhor tradição de Romero. *A bruma assassina* (1979), de John Carpenter, e o pouco conhecido *Os mortos-vivos* (1981), de Gary Sherman. Das demais obras, poucas se destacam ao unir dois elementos: o *splatstick* e a estética *punk rock*. Esses filmes se tornaram evidentes ao esvaziar o contexto sócio-político deixado por Romero, mantendo o sangue embalado em uma comédia física por vezes escrachada, da qual o diretor neozelandês Peter Jackson foi rei. *A volta dos mortos-vivos* (1985), de Dan O'Bannon, foi alicerçada no mesmo terreno de *A noite*, mas por um acaso do destino se tornou um interessante terror com um enorme *fandom*, que durou até 2005, passando pela mão de vários diretores. Depois de brigar com Romero pelo termo “morto-vivo”, o co-roteirista de *A noite dos mortos-vivos*, John Russo, pretendia tirar do papel uma continuação romanceada do filme, tendo como possível diretor Tobe Hooper. Contudo, o projeto acabou extinto, cabendo a O'Bannon reescrever o roteiro que iria dirigir. Lançado no mesmo ano que o terceiro filme de zumbi de Romero, *Dia dos mortos*, o filme confundiu a cabeça dos espectadores, que acabaram por optar pela obra mais leve, que envolve um gás mortal e *punks* hilariamente correndo de zumbis para salvarem seus próprios cérebros.

Após o lançamento de *A volta dos mortos-vivos*, a origem do surto passou a ser uma alegoria patética repetida à exaustão: um erro com químicos em empresas inescrupulosas ou conspirações do exército para a criação de uma arma mortal invencível eram alguns dos temas mais comuns.¹⁰ O surto era o auge desses filmes, que eram criados a partir de situações cômicas.

¹⁰ *Re-animator: a hora dos mortos-vivos* (1985), de Stuart Gordon, lançado dois meses depois de *A volta*, também foi bem-sucedido, chegando a ter sua própria noiva – *A noiva do Re-animator* (1989), de Brian Yuzna – e encerrando em 2003, em uma coprodução Estados Unidos e Espanha: *Re-animator - fase terminal*, do mesmo diretor. Na trama, inspirada na obra de Mary Shelley, o jovem médico sinistro Herbert West cria uma fórmula

É interessante observar que foi justamente nessa década que houve a popularização desse zumbi moderno, ao mesmo tempo em que o monstro se tornava cada vez menos medonho. Um mundo devastado pela zumbificação não era uma preocupação nessa década, com exceção de *Dia dos mortos*, que se passava em uma sufocante base militar onde militares e civis sobrevivem enquanto um cientista tenta achar uma cura, como veremos na terceira seção.

Foi somente na década de 1990 que o zumbi voltou a se preocupar com as consequências do surto e se imaginar como um ser distópico. Entender como no final dos anos 1990 o zumbi deixa a comédia e crava seus dois pés no horror é tentar entender que sociedade é essa que decidiu voltar a ter medo dos mortos-vivos. Alguns fatores foram essenciais para o monstro retornar para as três fases do modelo e, conseqüentemente, voltar a provocar horror. Defendemos que essa guinada se deveu a seu alinhamento definitivo com a narrativa biológica viral devido às próprias transformações sociais e econômicas (com ênfase na ascensão do neoliberalismo) e do ecossistema, o que veio a favorecer a propagação de epidemias e pandemias.

Reconhecida em 1981, o vírus do HIV (sigla em inglês para vírus da imunodeficiência humana) causador da pandemia da AIDS (sigla em inglês para síndrome da imunodeficiência adquirida) só teve sua primeira alternativa medicamentosa em 1987 com a comercialização do antirretroviral AZT. Uma década depois de ser descoberto, o HIV já havia infectado mais de 10 milhões de pessoas em todo o mundo, segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde).

Alguns anos mais tarde, em maio de 1995, a OMS confirma que a epidemia de febre hemorrágica africana causada pelo vírus Ebola já tinha se espalhado para pelo menos duas cidades do Zaire. Freiras que morreram em decorrência da doença e foram enterradas na Europa causaram algumas quarentenas. Na época, médicos acreditavam que a epidemia no Zaire iria se alastrar e causar mais mortes. O governo zaireense anunciou a extensão da quarentena a uma área de raio de 190 km a partir de Kikwit, o foco da epidemia. Até maio, o total de vítimas tinha sido noventa. Jacques Muyembe, chefe do Departamento de Virologia da Universidade de Kinshasa, afirmou na época que a situação em Kikwit era potencialmente mais séria que a ocorrida em 1976. Naquele ano, o Ebola matou centenas de pessoas em Yambuku, no Zaire. O Ebola pode matar em nove dias e seu índice de mortalidade chega a 90%. A transmissão se dá

química para trazer cadáveres de volta à vida, o *Re-animator*. Mas Dr. Hill pretende tomar a fórmula para si, criando um caos ao estilo “ria ou vomite”, no qual zumbis estão passando pelo pano de fundo. A franquia exemplifica como o tema do desastre químico era repetido constantemente, como algo já naturalizado somente para justificar a existência dos zumbis e provocar risos.

pelo ar e por troca de fluidos. Não há vacina ou tratamento conhecido até os dias de hoje (Epidemia, 1995).

Vírus mortais tinham entrado na vida cotidiana de uma comunidade global que se defendia por meio de quarentenas em aeroportos e sorte, como foi o caso do Ebola em 1995, que foi contido pelas autoridades. Crises radiológicas ou desastres químicos já não eram tão relevantes em uma década que via o desmantelamento do Estado soviético e de todo o seu bloco, o que conseqüentemente punha um fim na Guerra Fria e enfraquecia o *Welfare State*, e que ainda lutava contra a pandemia de AIDS. A associação do zumbi com o vírus não foi, portanto, aleatória, como veremos na próxima seção, e contribuiu para a reterrorização do monstro no final da década.

O medo de um vírus altamente mortal que dizimasse a população foi objeto do bem-sucedido *Epidemia* (1995), de Wolfgang Petersen, baseado no livro *Zona Quente*¹¹ (1994), de Richard Preston. A sinopse do filme é simples: um surto de um vírus fictício similar o Ebola, o Motaba, sai do Zaire hospedado em um macaco e vai parar em uma pequena cidade na Califórnia, causando um rebuliço entre os membros do Instituto de Pesquisa Médica do Exército dos Estados Unidos sobre Doenças Infecciosas e do próprio exército, que quer explodir a cidade para evitar que a doença mortal se espalhe pelo país. Apesar de ter sido um enorme sucesso de bilheteria, o filme poderia passar despercebido se não fosse baseado em um trágico fato ocorrido no mesmo ano no Zaire.

Quando Tom Savini recebeu a incumbência de dirigir o *remake* de *A noite* em 1990, ele que havia participado do original como maquiador, afirmou: “Eu tive que ‘reterrorizar’ os zumbis. De fato, o que Saviani apontava não era a reterrorização em si, mas um alinhamento com uma narrativa medonha de uma ameaça biológica invisível vinda do nada que causava milhares de mortes. Um tom mais “realista”, que se afastasse do pastiche acabou se tornando uma difícil tarefa. Mas é essa transformação do monstro que o conecta ao horror contemporâneo até hoje. A ameaça biológica e a possibilidade de um apocalipse tiveram que se conectar ao subgênero para legá-lo a potência que possui hoje.

Embora não tenha sido marcante, o filme abriu a brecha para o que aconteceria no final da década.

¹¹ O livro é um *thriller* baseado em um incidente de Ebola e Marburg em 1989 na África.

3.2) Ameaças biológicas: o surto e os monstros do futuro

O processo de reterrorização do zumbi teve na fase do surto seu maior impulsionador. Principalmente quando sua consequência era o apocalipse. As narrativas apocalípticas só puderam florescer no horror zumbi quando se tornaram possibilidades no mundo não ficcional e as emergências virais globais estão, desta forma, no cerne desse processo.

Em termos narrativos, a ascensão do vírus como principal causa da zumbificação custou algum tempo e alguns filmes. Para sermos mais exatos, um jogo eletrônico da Nintendo foi o grande responsável não apenas pela finalização do processo de reterrorização, mas como pelo retorno do subgênero ao *mainstream* hollywoodiano.

A Capcom, empresa japonesa de jogos eletrônicos, havia encomendado a Shinji Mikami em 1996 um jogo de horror e aventura para o recém-nascido Playstation. O jogo deveria ser inspirado em *Sweet home* da Nintendo, que é ambientado em uma casa mal-assombrada, mas não havia nenhum tipo de especificação acerca dos monstros que iriam atacar os jogadores. Mikami então começou a desenvolver com seus designers algo que gerasse medo nos jogadores escolhendo, para tal façanha, o zumbi. Inspirado no filme *Zumbi 2*, de Fulci, Mikami queria construir uma esfera de horror nos jogadores, que tinham como único objetivo sobreviver a proliferação do vírus *T* na pequena Raccoon City – ocasionado pela sombria *Umbrella Corporation* – mas acabou revolucionando os jogos ao criar o gênero *survivor horror*. Com armamentos e suplementos limitados, os jogadores devem matar zumbis e sobreviver no claustrofóbico subsolo onde a corporação possui sede.

Embora Mikami especifique *Zumbi 2* como principal referência, a temática de sobrevivência, o motor do jogo, é amplamente inspirado na obsessão de Romero com o mundo pós-apocalíptico. Isso fica claro no segundo jogo, que se segue dois meses após os eventos do primeiro, no qual Raccoon City é infectada pelo *T-virus* e os dois protagonistas, Leon S. Kennedy e Claire Redfield, juntamente com outros sobreviventes, são confrontados por William Birkin, o criador de um vírus ainda mais poderoso chamado de *G-virus*, que ele injetou em si mesmo.

O medo de uma ameaça biológica que extingiria boa parte da humanidade e a desordem social que se seguiria ao apocalipse já se encontravam em germe na obra de Romero. O próprio diretor não negava sua obsessão com o apocalipse zumbi, fenômeno até então só

explorado por ele,¹² como ficou claro no trecho de uma entrevista concedida por ele nos anos 1990 em um tom crítico à desigualdade social:

Eu adoraria fazer um [episódio] dos anos 1990 que refletiria as atitudes desta década. Ele aconteceria depois do levante dos zumbis, então teria menos pessoas, mas menos zumbis também, já que eles teriam apodrecido. E os zumbis iriam perambular a nossa volta como moradores de rua ou vítimas de aids. Eles seriam inoportunos, mas você estaria acostumado – você pisaria neles a caminho das compras. (...) Faz tempo que tenho essa ideia de fazer um filme dos mortos em cada uma das últimas quatro décadas. E eu disse brincando que talvez o último devesse se chamar *Twilight of the dead*, ou, melhor ainda, *Brunch of the dead*, porque eu me dei conta de que os anos 1990 se resumem a ignorar os problemas mesmo (Romero, *apud* Russell, 2010).

Mas a nova ordem social pós-desastre havia sido pouco ou nada explorada por toda a gama de “filmes de zumbi” que se seguiram a *Despertar*. Ao focar na questão da sobrevivência, o jogo traz toda essa temática apocalíptica de volta, coroada pela adaptação cinematográfica de 2002, *Resident evil*, de Paul W. S. Anderson. O filme inicia o período que denominamos de resgate e reterrorização do zumbi moderno.

Resident evil foi um projeto ambicioso e problemático. Quando em 1998 Romero dirigiu o comercial japonês do jogo *BioHazard 2*, muito foi falado sobre a possibilidade de o diretor levar para as telas um dos jogos de *videogame* mais bem sucedidos de todos os tempos. A Capcom queria surfar no sucesso da adaptação de outro jogo famoso, *Tomb raider*. Mas dar a Romero um grande orçamento e expectativas elevadas de público era um risco que a Capcom não queria correr. Contudo, os produtores queriam manter o projeto envolto em um clima *cult*, assim como fizeram com o jogo, e uma das formas de agradar o *fandom* era a encenação de receber de Romero um roteiro que eles iriam rejeitar.

Roteirizado pelo próprio Anderson, a trama conta a história de Alice, que acorda numa mansão localizada nos arredores de Raccoon City, sem roupa e sem memória. Após um encontro inusitado com o jovem Matt Addison, um esquadrão de elite da Umbrella Corporation invade o local e obriga ambos a irem com eles para a Colmeia, um gigantesco laboratório subterrâneo de pesquisa onde a inteligência artificial Rainha Vermelha mata todos os funcionários para evitar que o *T-virus*, solto por conta de uma sabotagem, fosse para a superfície. Lá, eles encontram Spence Parks, o “companheiro” de Alice que junto com a moça eram agentes de segurança da mansão para proteger o sigilo do laboratório. A missão acaba

¹² Os demais filmes, principalmente os da década de 1980, não se concentravam nessa sociedade pós-apocalíptica tal qual demonstrada em *Despertar* e *Dia*. O *splatstick* italiano acabou se preocupando mais com o corpo e o *splatstick* com sangue, nudez e zumbis saltitantes.

tomando proporções trágicas quando a Rainha Vermelha é desativada e os zumbis libertos para atacarem a equipe, que possui apenas 3 horas para evitar o contágio da cidade, o que acaba acontecendo no final do filme (Figura 14) e no início da sequência *Resident evil - apocalypse* (2004), de Alexander Witt, com roteiro de Anderson.

Figura 14 - Resident evil



Alice sai da Umbrella no final do filme e se depara com o apocalipse. Fonte: Pinterest¹³

O grande desafio ao trazer o zumbi para o grande público talvez fosse “higienizá-lo” antes, torná-lo palatável para uma audiência que pouco contato tinha com o monstro, dado a sua marginalidade. *Resident evil* foi hábil em limpar o sangue do chão sem tornar o filme

¹³ Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/704180091710826647/?autologin=true>>. Acesso em maio de 2020.

menos horripilante. Criou briga com a geração que cresceu vendo *A volta dos mortos vivos*, mas pontuou questões há muito abandonadas, como a própria sobrevivência, e ajudou a moldar um novo monstro para o futuro, preocupado com ansiedades mais possantes, como fica exposto em filmes posteriores. Obviamente, esse processo de reterrorização do zumbi e sua ascensão ao *mainstream* causou sofrimento em seu público cativo. O próprio diretor do filme causou furor ao se explicar através de uma falsa polêmica. Segundo Anderson (*apud* Russel, 2010), era impossível, em 2002, criar uma obra tão visceral quanto as de Romero e Fulci, que, aliás, eram bem datados e artificiais. Tornar o ambiente mais sombrio e atmosférico garantiria mais medo aos espectadores. Mas como explica Russel (2010), na época essa declaração foi tida como uma mera jogada de *marketing*, uma vez que o objetivo de esconder o sangue era conquistar o público menor de 16 anos, que já era fã do jogo.

Embora Russell (2010) argumente que o resultado final da primeira produção de zumbi com grande orçamento em 60 anos tenha sido “bizarro”, com uma horda de zumbis em CGI, *Resident evil* ganha pontos ao buscar se afastar de um fetichismo sanguinolento que não estava interessado em assustar. O próprio foco que o filme dá ao *T-virus*, desenvolvido para fins militares por uma grande corporação farmacêutica irresponsável, mostra como o zumbi estava disposto a “amadurecer” e voltar a colocar o dedo na ferida, como seu mestre fazia, embora a crítica social tenha se resumido a isso.

O sucesso de *Resident evil* empussou vários outros filmes que passaram a focar no surto e se projetarem para uma catástrofe apocalíptica. É interessante notar dois fatores. O primeiro foi a biologização do monstro e sua relação quase simbiótica com o vírus como principal elemento do surto do apocalipse. O segundo é a ênfase que esses filmes do começo dos anos 2000 davam ao surto em si, sua origem e como os zumbis se comportariam, se seriam rápidos, raivosos ou clássicos no sentido da lentidão. Nesse momento, explorar uma narrativa que se passa somente no mundo pós-apocalíptico não estava na ordem do dia.

Extermínio (2002), de Danny Boyle, foi emblemático nesse sentido, ao aliar conquista comercial e qualidade, levando adiante a questão biológica do contágio viral. Segundo Russell (2014), foi recebido pela crítica como o primeiro filme de zumbi visceral e inteligente dos últimos tempos. Danny Boyle tentou ao máximo se distanciar do termo “zumbi” e do selo de horror para, em primeiro lugar, conseguir o apoio da Twentieth Century Fox e, em segundo, por achar que zumbis eram a parte divertida do gênero. Boyle queria falar de “coisas sérias” e o ambiente pós 11 de setembro estava propício a isso, o que explica sua escolha pela guerra biológica como pano de fundo para seus monstros comedores de carne humana.

No primeiro dia dos 28 que se sucederam (o título original é *28 days later*), um grupo de ativistas dos direitos dos animais invade um laboratório onde um novo tipo de vírus da raiva está sendo desenvolvido para uso militar. No 28º dia, Jim acorda de um coma e se depara com o hospital vazio. Pouco tempo depois, descobre que todo o Reino Unido foi evacuado no 15º dia de surto (Figura 15). Alguns não infectados acabaram ficando para trás ou, como no caso dos pais de Jim, decidiram dar cabo com a própria vida. Atacado por um infectado, o rapaz é salvo por Selena e Mark, que logo depois acaba morrendo. O casal é então abrigado por Frank e sua filha adolescente, Hannah e todos decidem buscar um abrigo longe dos grandes centros urbanos. Em Manchester, Frank é infectado pelo vírus e morto por um grupo de soldados comandado pelo Major Henry West.

Figura 15 - Extermínio



Ao sair do hospital, Jim se depara com Londres vazia nesse plano aberto. Fonte: Film comment¹⁴

É nesse momento, longe de zumbis, que Boyle vai desenvolver sua trama militar de pessimismo institucional. Ao serem convidados para base militar isolada, descobrem que as reais intenções de Henry West era entregar as mulheres a seus soldados. Toda a violência do filme se desenvolve então entre humanos, quando Jim, levado para a floresta para ser executado, mata os soldados e volta para a base para resgatar Selena e Hannah. Um zumbi mantido

¹⁴ Disponível em: < <https://www.filmcomment.com/article/review-28-days-later-danny-boyle/>>. Acesso em: maio de 2020.

prisioneiro pelo Major chega a ser solto por Jim no intuito de amedrontar os militares. Ao escaparem, ficam abrigados em uma pequena casa no interior. O final idílico contrasta com todo o tom de violência levantado ao longo do filme. Jim acorda em um lindo quarto dias depois do ocorrido. Selena e Hannah se ocupam de afazeres domésticos. Uma enorme bandeira é erguida com o dizer “hello” quando Hannah avista um avião. Os zumbis finalmente estão mortos de fome e os ingleses em breve poderão retornar ao seu lar.

O teatro militarizado representado por membros imorais do exército na trama já continha em si uma preocupação após os atentados, que levariam o reino a uma guerra no ano seguinte. Seus zumbis rápidos e raivosos também refletiram, segundo Boyle, uma nova intolerância social fruto do projeto traçado por Thatcher, que alegava a importância do indivíduo em detrimento da sociedade, mas que na verdade o anulava (Boyle, 2002, p. 100). Raiva, para Boyle, tinha um duplo sentido de vírus e sentimento que toma a todos.

A crítica do diretor vinha após 20 anos de implementação do plano neoliberal e conservador no Ocidente. Como Dardot e Laval escrevem em *A nova razão do mundo: ensaios sobre a sociedade neoliberal* (2016), o neoliberalismo é um sistema de normas que hoje estão inscritas nas práticas governamentais, nas políticas institucionais e nos estilos gerenciais, que excede em muito a esfera mercantil e financeira em que reina o capital. Para além desses limites, ele produz uma subjetividade “contábil” pela criação de concorrência sistemática entre os indivíduos, criando uma relação do sujeito individual com ele mesmo que seja homóloga à relação do capital com ele mesmo, como um “capital humano” que deve crescer indefinidamente. O Estado foi raptado pelo mercado, expropriado da tarefa de controlá-lo e, assim, garantir condições mínimas de bem-estar, saúde e educação para a população. Desprovido de qualquer rede de proteção, os trabalhadores endividados observam inertes a perda gradual de direitos, o aumento do endividamento em massa e, conseqüentemente, o crescimento alarmante da desigualdade social.

É interessante como essa crítica às conseqüências nefastas da política neoliberal começam de forma gradual a partir desse processo de reterrorização do zumbi no final dos anos 1990 e início dos 2000. Isso ficará mais evidente quando os filmes passarem a dar maior ênfase no período pós-apocalíptico, como será analisado mais adiante. Zumbis vão se tornando aqui biológica e socialmente mais perigosos.

Isso fica claro se observamos que *O extermínio*, um filme de zumbis de baixo orçamento (8 milhões de dólares), alcançou um enorme sucesso de bilheteria ao ser lançado no mesmo período do surto de SARS (sigla em inglês para Síndrome Respiratória Aguda Severa) na Ásia, no ano de 2002. Pertencente a uma família de patógenos conhecida como Coronavírus,

a SARS contaminou 8.096 pessoas e matou 774 (Trevisan, 2009). As revoluções médicas e biológicas ganharam maior escala nas duas últimas décadas e o ato de trazer de volta o zumbi ao horror passou por elas. Portanto, o zumbi desse período, já plenamente reterrorizado, agora pleiteava um lugar privilegiado na discussão sobre questões sócio-políticas atuais.

Dois questões são caras para a constituição do momento do surto nos filmes da época. A primeira foi a redefinição das fronteiras entre vida e morte através da tecnologia médica, que incluía já desde os anos 1960 aparatos como o respirador mecânico, que permitia que o sistema cardiopulmonar pudesse ser sustentado separadamente da função cerebral. Havia agora pacientes com uma completa ausência de atividade cortical, a “morte cerebral”, mas que continuaram a viver dentro da aparelhagem biotecnológica da UTI, que eram conhecidos como “cadáveres pulsantes”, “cadáveres em potencial” e “neomorts”. Em 1968, o comitê *Ad Hoc* da escola de medicina de Harvard queria mudar os critérios para a conceituação de morte – que era definida pelo discurso jurídico como a cessação do batimento cardíaco – para a atividade cerebral o que, dado a existência dos suportes de vida, já seria por si mesmo problemático. Ao declarar morte cerebral, os aparelhos que garantiam a “vida biológica” eram desligados.

Resident evil é um exemplo desse processo. A franquia, que contou com mais quatro filmes: *Resident Evil - extinção* (2007), de Russell Mulcahy, *Resident Evil - recomeço* (2010), *Resident Evil - retribuição* (2012) e, por fim *Resident Evil - o último capítulo* (2017), todos de Anderson, construiu uma jornada na qual a Umbrella dá seguimento a um projeto para criar a arma biológica perfeita. Alice inicia uma jornada pós-humana, progressivamente menos um ser humano com integridade corporal do que um dispositivo biotecnológico geneticamente emendado e controlado por satélite. Em um nível individualizado, o zumbi pode ser uma emanção da mudança do limite entre a vida e a morte, mas as massas zumbis, a horda arrebatadora, também ajudam a descobrir outro aspecto da imaginação médica contemporânea: a narrativa epidêmica, a segunda questão. Os filmes demonstram uma fixação com as possibilidades da genética, um impacto direto do Projeto Genoma de 1999, que já em 2001 havia publicado seus primeiros resultados na revista científica *Nature* (2016).

A segunda tem relação com uma conferência da Organização Mundial da Saúde em 1989, na qual foi cunhado o termo “infecções emergentes” para nomear novas ameaças globais potencialmente catastróficas à saúde.

Após a descoberta da febre hemorrágica de Marburgo nos anos 1960, a identificação do vírus Ebola na década de 1970, o HIV na década de 1980 e o pânico mundial em torno do Coronavírus da SARS em 2003, a saúde pública antecipou e planejou uma pandemia letal por décadas. Mutações fatais no

vírus da gripe, uma ameaça temporariamente suspensa por antibióticos, podem durar tanto tempo até que uma pandemia letal se repita. É talvez o cenário clássico de desastre para a modernidade reflexiva - isto é, um risco que é criado e ampliado pela própria modernidade, pela interconectividade das redes globais de transporte e comunicação (Luckhurst, 2015, p. 178).

Ao se opor a explicações mágicas, os iluministas do século XVIII procuraram explicações científicas naturais para as doenças, e sociais para sua disseminação. “Contágio” há muito tempo se referia tanto aos rumores e temores quanto à própria doença, e acreditava-se que o medo e as ideias poderiam matar tanto quanto os misteriosos agentes portadores da doença. A peste e a revolução estavam assim intimamente ligadas. Ao longo do século XIX, a doença tornou-se cada vez mais uma questão de saúde pública e de administração disciplinar das populações – o que Foucault chamou de “a ascensão da biopolítica”.

No entanto, apesar de tornar a doença cada vez mais administrativa, as emergências e os surtos evoluíram continuamente para desafiar a ordem racional completa e a contenção. A mutação da gripe espanhola no final da Primeira Guerra Mundial matou cerca de 20 milhões de pessoas, e também escondeu uma epidemia de encefalite letárgica (doença sonolenta), que reduziu centenas de milhares de pessoas que sobreviveram à primeira febre. Wendell Stanley, virologista autor de *Viruses and the Nature of Life* e vencedor do Prêmio Nobel de química, explicou que os vírus são “entidades que não vivem nem morrem, que pertencem à zona do crepúsculo entre os vivos e os não-vivos” (Stanley *apud* Wald, 2008). Eles permanecem inertes até entrar em uma célula hospedeira e assumir seus mecanismos, muitas vezes matando o hospedeiro para reproduzir apenas a si mesmo. A definição do *T-virus* dado pela Rainha Vermelha no primeiro *Resident evil* comprova o quanto essa nova fase do zumbi se introduziu em uma narrativa biomédica:

Mesmo morto o corpo humano permanece ativo. O cabelo e a unha continuam a crescer. Novas células são produzidas e mesmo o cérebro possui uma pequena carga elétrica que demora meses para se dissipar. O *T-virus* fornece uma sobrecarga ao crescimento celular e aos impulsos elétricos residuais. Em poucas palavras, ele reanima o corpo. Os indivíduos possuem funções motoras mais básicas. Talvez um pouco de memória, nenhuma inteligência. São movidos pelo mais básico dos impulsos, a necessidade mais básica: de se alimentar (*Resident evil*, 2002).

A diferença de um surto como a Gripe Espanhola (Influenza H1N1), tida como a mãe das pandemias¹⁵ – que matou algo entre 50 e 100 milhões, afetando 5% da população mundial – não foi apenas a dificuldade em conter o contágio ou falta de biotecnologia: ela poderia ter matado mais se as redes de comunicação de transporte internacionais já fossem desenvolvidas como hoje. De fato, a Gripe Espanhola se tornou uma pandemia em pleno ano de 1918 por conta do retorno dos soldados já no final da Primeira Guerra mundial. O Ebola, por sua vez, causou mais medo por essa possibilidade do que pelo número ínfimo de mortos se comparado à H1N1 – 90 em 1995, segundo dados do governo, mas com uma taxa de mortalidade de 90%. Por isso vírus como a AIDS se tornaram pandemias globais, contabilizando um total de mais 25 milhões de mortos desde seu surgimento nos anos 1980.¹⁶ Entender o impacto dessas epidemias e pandemias é crucial para a compreensão de como o vírus mobilizou – e ainda mobiliza – o mundo, sempre à espera da próxima pandemia que irá levar à humanidade à extinção.

Destarte, não é difícil entender porque o zumbi dos anos 2000 é fruto de uma pandemia viral. Lá nos anos 1980 já havia uma predisposição para esse direcionamento por conta da AIDS. Uma alta preponderância foi notada na população haitiana imigrante em Nova York, o que fez com que um dos nomes do vírus fosse “epidemia haitiana”. Sob a manchete *Noite dos Mortos-Vivos*, o *Journal of American Medical Association* especulou de maneira fantasiosa que o HIV foi espalhado por rituais vodú usando sangue humano, em uma velha tática de marcar o imigrante como uma doença fatal invasora. Além disso, a modernidade das “infecções emergentes” reside particularmente em como elas sempre traçam os caminhos coloniais e pós-coloniais. Aliado também aos interesses políticos na degradação da nação haitiana, como anteriormente apontado, uma ligação entre zumbi e vírus foi imediatamente consubstanciada. Hoje, a modelagem da catástrofe epidemiológica está intrinsecamente ligada à realidade. Luckhurst (2015) conta que o Centro Americano de Prevenção e Controle de Doenças lançou um pacote de “Preparação para Apocalipse Zumbi”, que incluía cartazes para escolas.

¹⁵ Uma pandemia (do grego παν [pan = tudo/ todo(s)] + δήμος [demos = povo]) é uma epidemia de doença infecciosa que se espalha entre a população localizada em uma grande região geográfica como, por exemplo, um continente, ou mesmo o Planeta Terra (Greenberg et al, 2005).

¹⁶ Os dados foram consultados na revista Superinteressante em 2016 (25 ANOS, 2016). O site da UNAIDS informa que as mortes relacionadas à AIDS foram reduzidas em mais de 55% desde o pico em 2004. Em 2018, cerca de 770.000 (entre 570.000 a 1,1 milhão) de pessoas morreram de doenças relacionadas à AIDS em todo o mundo, em comparação com 1,7 milhão (entre 1,3 milhão a 2,4 milhões) em 2004 e 1,2 milhão (entre 860.000 a 1,6 milhão) em 2010. A mortalidade relacionada à AIDS diminuiu 33% desde 2010. Até o final de junho de 2019, 24,5 milhões (entre 21,6 milhões e 25,5 milhões) de pessoas estão com acesso à terapia antirretroviral.

Mas a epidemia que mais se associou ao *boom* dos filmes de zumbi, que teve seu auge em meados dos anos 2000, foi a SARS, que eclodiu em 2002 e acabou por alavancar muitos filmes de zumbi que decidiram explorar o apocalipse viral:

A síndrome respiratória aguda grave (SARS) foi primeiramente detectada na China no fim de 2002. Houve um surto mundial que resultou em mais de oito mil casos no mundo todo, incluindo Canadá e Estados Unidos, e mais de oitocentas mortes em meados de 2003. Até 2017, nenhum caso foi relatado no mundo desde 2004 e considera-se que a SARS (a doença, mas não o vírus) foi erradicada. Acreditava-se que a fonte fossem gatos-de-almôga que haviam sido infectados por contato com um morcego infectado antes de serem vendidos em um mercado de carne. Os morcegos muitas vezes carregam o vírus e este provavelmente continua presente em morcegos. A SARS é causada por um Coronavírus. A SARS é muito mais grave do que a maioria das outras infecções por Coronavírus, que geralmente causam somente sintomas semelhantes aos do resfriado. A síndrome respiratória do Oriente Médio (MERS) é outra doença grave causada por um Coronavírus. A SARS é transmitida de pessoa a pessoa através do contato próximo com uma pessoa infectada ou através de gotículas transportadas pelo ar que foram expelidas pela tosse ou pelos espirros de uma pessoa infectada (...). A maioria das pessoas se recuperou em uma a duas semanas. Entretanto, algumas desenvolveram grave dificuldade respiratória, e cerca de 10% morreram (Tesini, 2018).

Com exceção de *O extermínio*, os filmes subsequentes que focaram no surto ou o citaram o relacionaram à uma espécie nova de gripe, como *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright, cuja primeira sequência cita uma nova gripe que deixava seus infectados em estado letárgico. Hospitais cheios, noticiários confusos e relatos de violência são comuns nos filmes que citam o surto ou começam por ele. Isso se deve em grande parte à expectativa de uma nova pandemia que, cada vez mais, toma forma nos filmes de zumbi, chegando a moldá-los de vez. A narrativa do corpo doente, indócil, que passa a ser o fio condutor da desordem apocalíptica tem sido, até hoje, endossada por emergências epidêmicas mundiais. Os zumbis, desta forma, acabam estruturando e sendo estruturados por essa narrativa, representando o temor de sociedades inteiras de uma crise derradeira.

Logo em seguida, em 2009, outro surto mantém as atenções em possíveis pandemias: a H1N1, conhecida como Gripe Suína e Gripe A. Iniciada no México, chegou a fazer mais de 600 vítimas no Brasil, que coordenou campanhas para vacinação contra a gripe. Em agosto de 2010, a diretora-geral do organismo da OMS, Margaret Chan afirmou: “O mundo não está mais na fase seis de alerta pandêmico. Passamos para a fase pós-pandêmica”. Chan observou que a pandemia poderia ter sido muito pior. Segundo as últimas estatísticas da OMS,

o vírus causou a morte de mais de 18 mil pessoas desde o seu aparecimento, em abril de 2009 (Enserink, 2010).

Já em 2012, surgiu na Arábia Saudita o Mers-CoV, ou simplesmente MERS, o vírus causador da Síndrome Respiratória do Oriente Médio e membro da família dos Coronavírus, se espalhando por países como Coreia do Sul, Estados Unidos, Catar, Líbano, França, Itália e Reino Unido (Monteiro, 2014). Nem todos os infectados apresentavam sintomas, o que facilitava a propagação do vírus. Mas quando a doença se manifesta, a situação tende a ser bem grave. Nesse mesmo ano, o índice de mortalidade chegou a 40%, um índice considerado alto para uma doença cujos infectados poderiam ser assintomáticos. Autoridades na época cogitaram uma epidemia, mas o vírus foi controlado. A MERS infectou menos pessoas no total, apesar da alta taxa de letalidade, matando 898 pessoas entre 2012 e 2019 (Com, 2020).

Enquanto escrevo, em janeiro de 2020, a China estava em estado de alerta por conta de um vírus que pertence a uma cepa desconhecida de Coronavírus, uma família de patógenos que que provocam síndrome respiratória.¹⁷ Outras mutações do vírus provocaram epidemias, como a SARS e a MERS. Arnaud Fontanet, à frente do departamento de epidemiologia do Instituto Pasteur, em Paris, explicou à AFP que a cepa do vírus atual é 80% idêntica geneticamente a da SARS (Saiba, 2020). Até sexta (24/01/20), mais de mil casos foram confirmados no mundo, com quarenta e uma morte pelo Coronavírus. A maioria dos casos ocorreu na China, mas também foram detectados casos em países como Estados Unidos, Tailândia e França. O diretor da OMS diz que o vírus pode levar à morte em uma proporção de um quarto, mas a maioria dos infectados só possuem sintomas leves. Falta de higiene nas mãos, tosse, espirro e gripes são os principais fatores infecciosos (Coronavírus, 2020).

Uma série da Netflix chama *Pandemia* (2020), de Doug Shultz, acaba de ser lançada (22/01/20) com a seguinte sinopse de apresentação: “nesta série documental, conheça os heróis que estão na lista de frente do combate ao vírus da gripe e o que eles estão fazendo para evitar a próxima epidemia global”. A série segue alguns profissionais que buscam a tão sonhada vacina universal para todos os tipos de gripes, com apoio pesado de figurões como Bill Gates e outros preocupados com a próxima pandemia que irá dizimar boa parte do globo – algo tido como certo por todos os especialistas.¹⁸ Mas também não deixa de impor seu olhar para

¹⁷ Esse texto foi escrito no final de janeiro de 2020, quando o Coronavírus ainda não tinha adquirido um caráter pandêmico. Optamos por manter o texto porque o mesmo resguarda em si o *zeitgeist* que pretendíamos usar como argumento sobre a relação entre zumbis e a expectativa de uma pandemia mundial viral. Essa análise surge no próximo capítulo e, mais detidamente, na conclusão que escrevi após o desenrolar da pandemia.

¹⁸ A segunda temporada da série *Explicando* da Netflix, de Ezra Klein e Joe Posner, lançada em setembro de 2019, também tem um episódio intitulado *A próxima pandemia*. Nele, se especula quando e como será a próxima

pequenos hospitais e corajosos agentes de saúde que fazem de sua rotina uma preparação para uma já esperada ameaça global.

A comunidade científica há muito já busca uma vacina universal para todas as cepas da influenza. Nas vacinas convencionais os anticorpos são fabricados pelo organismo em pequenas quantidades, não conseguindo protegê-lo contra todas as cepas do vírus. Ao contrário das vacinas atuais, que buscam atacar apenas algumas mutações da gripe, a vacina universal cobriria todas as cepas, eliminando a necessidade de vacinações periódicas, além de extinguir pandemias como a H1N1. Matthew Miller, um dos autores do estudo desenvolvido em 2015 na Icahn School of Medicine em Nova Iorque, afirma: “Se nós pudéssemos fabricar uma vacina que produzisse esses anticorpos em larga escala, então nós poderíamos criar um tipo de imunidade que forneceria proteção universal da gripe” (Garcia, 2015). Miller esperava que a resposta viesse entre três a quatro anos, contudo, em setembro de 2019, a Icahn School of Medicine continuava na corrida, recebendo uma bolsa da NIH¹⁹ de 132 milhões de dólares para o feito (Mount, 2019).

3.3) O mundo pós-apocalíptico

Para compreender a distopia zumbi, é necessário entender o conceito de utopia e distopia, e como esses irão se aplicar ao universo desse monstro.

O termo distopia foi usado pela primeira vez em 1868 como contraste de utopia pelo político irlandês J. S. Mills em um discurso político sobre o estado do seu país, tecendo críticas ao governo (Pospíšil, 2016). É interessante notar que tanto utopia quanto distopia são termos que surgem em um contexto político. Utopia é o nome de uma ilha fictícia criada por Thomas More em seu livro homônimo (1516), que é retratada como uma sociedade ideal. O uso cotidiano da palavra distopia sugere que esta seja nada além do oposto de utopia, mas esses conceitos são mais complexos e imbricados.

Em *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions* (2005), Frederic Jamenson apresenta utopia como uma representação radical da diferença, cuja dinâmica fundamental é a dialética identidade/diferença. A utopia deve responder a dilemas específicos, e oferecer a resolução de problemas sociais fundamentais. A

pandemia que irá parar o mundo, algo tido como certo, o que destaca o sentimento de antecipação presente na sociedade ocidental.

¹⁹ National Institutes of Health dos Estados Unidos.

vocação utópica pode ser identificada pela certeza, pela busca persistente e obsessiva por uma simples e única solução para todos os problemas de uma sociedade. E tem que ser uma solução tão óbvia e autoexplicativa que qualquer pessoa possa compreender. No nível social, isso significa que nossa imaginação está presa no nosso próprio modo de produção: esse é o lado negativo da utopia, nos fazer perceber nosso aprisionamento mental e ideológico.

A insistência de Jameson na alteridade radical dos mundos utópicos também lhe permite distinguir categoricamente entre utopias, anti-utopias e distopias. Anti-Utopias são textos como *1984* (1949), de George Orwell ou *Admirável mundo novo* (1931), de Aldous Huxley, que, como afirma, visa desacreditar o pensamento utópico e, mais especificamente, visões socialistas de um futuro melhor. São exames do medo da utopia. Já as distopias, como a trilogia *Sprawl* de William Gibson – *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) e *Mona Lisa Overdrive* (1988) não são utopias negativas. Diferentemente das utopias, as distopias não projetam um mundo radicalmente diferente. Em vez disso, elas contam uma história do futuro próximo que é extrapolada do presente estado de coisas. Jameson argumenta que, mais frequentemente do que não, tais narrativas nos convidam a nos regozijar no depravado mundo em que somos forçados a viver.

É interessante pensar em como o autor articula três conceitos, sendo dois oriundos de utopia, entorno do que identifica e distingue representações sociais da vida concreta. Se a utopia é a representação de uma ruptura total com o mundo social, a anti-utopia é sua negação, gerada pelo medo de realização. Elas possuem um lugar histórico muito específico, como Jameson já expôs: o mundo ocidental a partir do século XX. Os romances de Orwell e Huxley se constituem como anti-utopias por descreverem um lugar fora da história, onde tensões sociais e de classe estão aplacadas por meio da violência ou do controle social (Causo, 2012). Os desdobramentos das sociedades industriais estão presentes em *Admirável mundo novo*, assim como a preocupação com sociedades de controle em *1984*.

Já as distopias, entre elas, como pretendemos defender, a presente na ficção zumbi, não são a negação utópica. O mundo social representado não é completamente diferente do objeto de representação, mas uma extrapolação do atual estado de coisas. Isso permite defender que o mundo em que os zumbis vivem é a representação da sociedade que os criou, e que essa extrapolação, esse excesso, é ocasionado por questões urgentes, perigos. Jameson acredita que essas visões de horror (nos atrevemos a ver o horror como uma das possibilidades da distopia) são criadas para tornar o depravado mundo atual habitável, o que recai em uma questão de perspectiva. Mas em se tratando de zumbis e de vírus, uma simbiose atual, a distopia funciona

como uma representação de uma possibilidade da desordem assumir o controle sobre o mundo ordenado, isto é, o mundo tal qual está classificado.

Essa diferença entre a anti-utopia e a distopia zumbi pode ser melhor elaborada a partir da comparação com os romances anti-utópicos do século XX acima citados. Esses romances possuem tensões sociais e de classe que envolvem a agência de um poder por vezes totalitário que se utiliza da violência e do controle social, como o Grande Irmão em *1984*. Mas esse “modelo” de anti-utopia que geralmente envolve algum avanço científico inexistente na sociedade que a gerou, como a engenharia genética de *Admirável mundo novo* ou as casas à prova de incêndio em *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury. O mundo distópico é o mesmo mundo social que o gera, mas sob a forma de um excesso, isto é, uma possibilidade horrífica de destruição do mundo ordenado, que nesse caso cria um mundo com total ausência de controle social por qualquer instituição com poder. Isso porque a maior parte dos filmes que explorou o universo distópico pós-surto focou em uma abordagem mais minimalista, que geralmente gira em torno de um pequeno grupo ou membros de uma família que fazem de tudo para sobreviver enquanto a sociedade que conheciam se destrói aos poucos.

É importante frisar que distopia, seguindo o conceito disposto aqui, não representa o oposto da ordem. O mundo distópico é o mesmo “mundo real” do qual a ficção se refere. Um excesso horrífico, em se tratando de zumbis. Esse olhar distópico pode ser uma advertência (monstros no passado serviam para advertir) com o intuito de que as coisas classificadas atualmente não mudem, alertando sobre a possível extinção da sociedade – cabível, tratando-se de uma ameaça biológica. Mas também pode ser uma crítica ao mundo ordenado com o intuito de mudança social. Como pudemos ver, e veremos mais detidamente adiante, alguns filmes apontam para uma vertente e outros para outra. Mas o discurso distópico segue como esse derramamento do concreto, seja ele direcionado para a mudança ou para a conservação do estado atual de coisas.

O termo apocalipse é emblemático nesse sentido. Como adiantamos na introdução, sua utilização se deu por conta de um dos seus sentidos ser o fim do mundo. Mas o que seria exatamente um fim do mundo na ficção zumbi? Como distopia, ela segue o mesmo “cenário” do mundo concreto que a criou. Sabe-se também que o mundo não “acaba de fato”, isto é, não há o extermínio global da população ou a desintegração do planeta. Isso implica dizer que o que as pessoas pensavam quando começaram a utilizar essa palavra para designar o mundo pós-surto nas ficções zumbi era o fim do ordenamento social estabelecido. A distopia apocalíptica zumbi surge aqui como um prenúncio pela conservação do tecido social tal qual ele se apresentava. A crítica a esse mundo ordenado vinha, grande parte das vezes, da forma como o

“mundo acabava”: na primeira aparição do zumbi canibal em 1968, a origem do surto era a radiação. Conforme vimos, esse surto passa a ser iminente biológico com o passar dos anos. Os filmes de Romero, especialmente, conseguiram fazer essa manobra complexa, como veremos adiante. São críticas pontuais que não representam uma ruptura absoluta com o mundo ordenado, mas um “aprimoramento” deste.

Por fim, quando o apocalipse zumbi surge, ele não cria um binômio de valor positivo/negativo onde o mundo ordenado é positivo e o desordenado negativo. Como já havíamos levantado, a desordem se relaciona diretamente com a ideia de ordenamento. E o mundo ordenado é aquele cujas classificações conhecidas se encontram.

A possibilidade desastrosa de abalo da ordem só começou a se popularizar ao longo dos anos 2000, embora *Despertar dos mortos* de Romero já houvesse criado esse caminho. Os filmes do começo dos anos 2000, em contrapartida, deram demasiada ênfase no momento do surto, atentos às epidemias e pandemias que ainda estavam em curso. Quando os filmes começam a explorar o momento pós-apocalíptico, o fazem seguindo as mesmas referências, porém projetadas em um futuro distópico provocado pela incapacidade que uma sociedade, ou todo o mundo, tiveram em lidar com o surto viral. Nos filmes considerados no escopo da pesquisa (sobretudo a série *The walking dead*, que será analisada no capítulo seguinte), o apocalipse zumbi é uma distopia horrífica que, embora esteja relacionada a questões pungentes de sua época, lança hipóteses de como a humanidade iria lidar com a perda de tudo que um dia já conheceu: a partir de um marco zero (o surto) surgem novas formas de organização social. É importante então analisar esse momento, como a narrativa pós-apocalíptica é traçada em torno de uma distopia.

Romero não apenas criou o apocalipse zumbi como também moldou um pouco de suas regras. Três dos seus seis filmes dedicados aos mortos-vivos exploraram um pouco do frenesi do surto – *A noite dos mortos-vivos*, *Despertar dos mortos*, *Diário dos mortos* – já o resto (*Dia dos mortos*, *Terra dos mortos* e *Ilha dos mortos*) já se passavam no período do surto. No entanto, seu primeiro filme a explorar as tensões e possibilidades pós-apocalípticas foi *Despertar dos mortos*. Esse foi justamente o primeiro filme a transitar do surto e loucura geral – dentro de um estúdio de telejornal – ao caótico momento em que não há mais saída além da sobrevivência. Nesse inicial deslumbre da distopia zumbi, novas regras de convívio devem surgir para substituir as antigas e novas configurações sociais que entram em jogo. Talvez a cena mais emblemática seja a invasão do *shopping center* por um grupo de sobreviventes motoqueiros, que ao invés de se unirem ao outro grupo para se proteger, disputam as provisões do local e

acabam causando uma tragédia. A cena final de dois sobreviventes em um helicóptero sem combustível soa desoladora: há algum lugar seguro de zumbis e humanos para ir?

De uma forma geral, os filmes estudados no escopo da pesquisa raramente deixam claro a existência de uma estrutura ou antiga instituição na distopia apocalíptica. Os personagens simplesmente sabem que não há um governo ou um Estado de direito simplesmente por não sentirem sua presença: serviços básicos como fornecimento de água e luz, ou transmissões de rádio e televisão já não existem. O cenário é de abandono, com cidades fantasmas ou com hordas de zumbis. Mesmo que esse apocalipse seja temporário, como sugeriu o final do primeiro filme da franquia *O extermínio* (uma vez que o Reino Unido conseguiu ser evacuado e ficou em quarentena), o que restou da antiga ordem estabelecida se desvirtuou completamente de sua função ordinária, como o comandante do exército que só procuravam mulheres para distrair seus soldados durante a quarentena. Embora *Residente evil* tenha mudado de abordagem pós-apocalíptica várias vezes, incluindo um tratamento mais ecológico ao sugerir a desertificação de boa parte do globo em *Residente evil 3 - A extinção*, cinco dos seis filmes acompanharam as andanças de Alice pelo que sobrou do mundo: zumbis, pessoas e restos de antigas instituições, com ênfase na vil Umbrella Corporation.

Seis anos depois, Romero dá seguimento ao seu conto monstruoso lançando o terceiro episódio, o problemático *Dia dos mortos* (1985). Após dois fracassos nos anos 1980, o diretor ficou sem apoio, o que só piorou com a sua típica recusa a uma classificação etária menor. A decisão cortou o orçamento pela metade e o filme foi redimensionado para uma mina de cimento abandonada e um asilo de mísseis desativado em East Pittsburgh (Luckhurst, 2015). Contando com os efeitos especiais sangrentos de Tom Savini, o filme reflete a já conhecida implicância de Romero com as instituições e eleva o zumbi a um personagem, alterando a antiga configuração de sobrevivência.

Logo após os acontecimentos de *Despertar*, o mundo experimenta o vazio pós-apocalíptico: um helicóptero sobrevoa uma Flórida destituída de gente e repleta de zumbis. De volta para a base militar, a cientista Sarah tem que lidar com a animosidade do grupo de militares liderados pelo capitão Rhodes, que não vê mais sentido em manter na mina um núcleo de pesquisa científica com o objetivo de descobrir mais sobre o vírus. Para piorar a situação, Dr. Logan assume as vestes de um típico “cientista maluco” dos anos 1940 e cria uma relação de afeto com o zumbi Bud, a quem deseja ensinar a obedecer (figura 16).

Bud acaba se tornando um dos personagens principais da trama, sendo treinado lentamente para recuperar ações simples como fazer a barba, saudar, pegar um romance de Stephen King e lembrar de quando era “vivo”. Por fim, o piloto de helicóptero John e um

especialista em comunicações, McDermott, completam o time de sobreviventes, embora não interajam no grupo de forma ativa. Com recursos escassos e visões apocalípticas diferentes, o grupo não consegue interagir de forma pacífica, o que gera sua destruição.

Figura 16 - Dia dos mortos



Bud em seu processo de aprendizagem. Fonte: The dissolve²⁰

Mais uma vez o diretor apresenta uma ideia de quem são os verdadeiros inimigos no apocalipse zumbi, só que agora com destaque para zumbis vítimas de homens inescrupulosos, mesmo desenvolvendo sentimento: Bud chora ao ver seu “mestre” morrer nas mãos de Rhodes e se vinga empunhando uma arma e o matando. Para Luckhurst (2015), o filme muda significativamente a simpatia para com os mortos-vivos, que são pacificados e encurralados em um centro de pesquisa secreta como prisioneiros de campos de concentração, onde eles são experimentados por um cientista louco protegido por uma guarda militar muito reduzida. As vivisseções do Dr. Logan e seus argumentos com os brutamontes assassinos que o protegem não deixam dúvidas sobre quem são as espécies inferiores nestes últimos dias do contágio. Cada militar (personagens unidimensionais e estereotipados), ganha sua morte vingativa sanguinolenta quando os zumbis invadem a mina. Sarah, John e McDermott conseguem fugir de helicóptero para algum lugar do Caribe, onde John nasceu. A trajetória da trama segue o mesmo ritmo das anteriores: o último reduto, acelerando a dissensão e a

²⁰ Disponível em: < <https://thedissolve.com/reviews/206-day-of-the-dead/>>. Acesso em maio de 2020.

desordem, a ruptura final, o engolfamento, um frenesi canibal de alimentação e outra fuga final da brecha.

John é o terceiro herói negro (ao lado de Bem e Peter), sendo o segundo com ligações caribenhas. Aqui, atua como a consciência do próprio Romero ao se posicionar contra qualquer tipo de ajuda à empreitada científica por não ver nela nenhum sentido. Como conta, a mina serve de esconderijo para as informações preciosas das empresas mais poderosas do mundo e protegê-la é manter esse sistema falido que ruiu com o vírus. O diretor molda uma clara crítica ao espírito corporativo, tão reforçado no período, sugerindo que a origem do apocalipse pode ser oriundo dele. Há aqui um claro deslocamento dele da crítica às instituições do Estado para as práticas privadas. O exército é lembrado como um protetor da propriedade intelectual corporativa. John expressa essa preocupação: “Há muito a fazer (...). Enquanto houver eu e você e talvez mais algumas pessoas, nós podemos começar do zero. Me dê alguns bebês... e ensine-os a nunca vir até aqui e mexer nesses registros”. O fim do mundo se apresenta como um novo começo para ele no Caribe. Segundo Russell (2010), Romero desloca a região de uma terra assustadora que continha as sementes da destruição do mundo branco em um lugar utópico, disposto a oferecer à humanidade uma segunda chance.

O Haiti surge mais uma vez como uma menção honrosa que acaba por criar um lembrança quase mitológica de onde Romero acredita que os zumbis tenham realmente saído. Essa relação com o Vodou caribenho acaba perecendo na década de 1980, não sem antes dar seus últimos suspiros quando a crise política do país, então liderado pelo clã Duvalier (Papa Doc e Baby Doc), chega ao limite e o país entra mais uma vez para a história, agora como o mais pobre da América Latina, ganhando a marca de proliferador da AIDS no continente. Esse “retorno” ao país foi coroado pelo lançamento do livro de Davis em 1986 e sua adaptação cinematográfica dirigida por Craven dois anos depois, além de filmes como *Coração satânico* (1987), de Alan Parker e *Feitiço mortal* (1991), de Martin Campbell, ambos com visões preconceituosas sobre o Vodou, lido como associado ao “maligno”.

Como explicamos na seção anterior, no começo dos anos 2000, em termos de desenvolvimento da narrativa do subgênero, a maior parte dos filmes focavam no surto. O apocalipse zumbi, em toda sua potencialidade, só foi explorado mais marcadamente pela franquia *Residente evil* e *Terra dos mortos* (2005), de Romero. Esse ano é importante como um momento de consolidação do zumbi reterrorizado no imaginário social, mesmo aparecendo em *zombedies*²¹ como *Zumbilândia* (2009), de Ruben Fleischer. A obra pode ser lida como uma

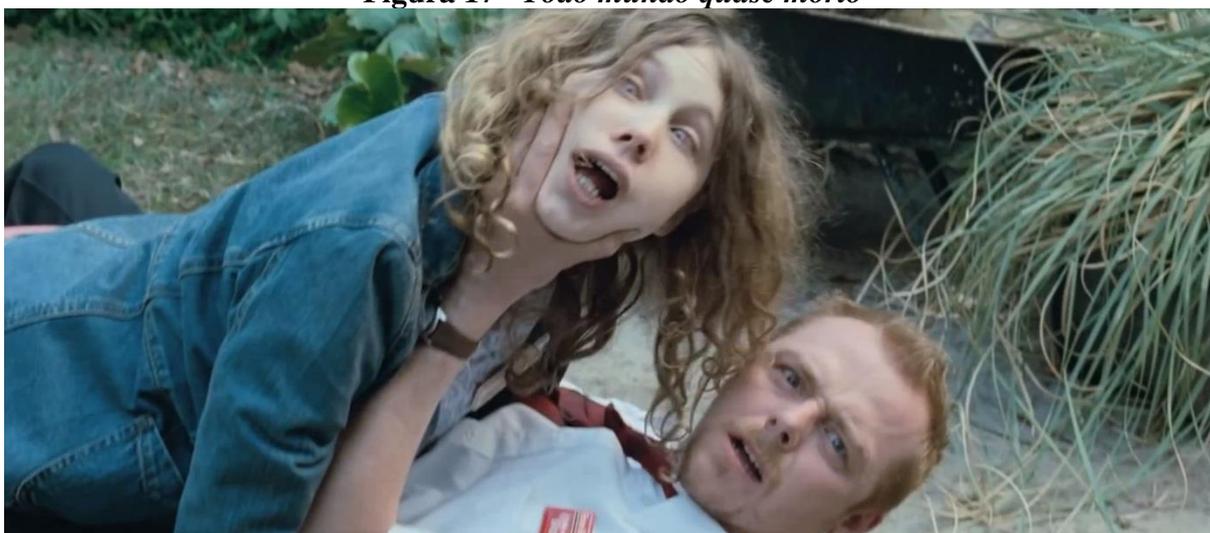
²¹ Plural do termo em inglês que designa as comédias zumbis, ou *zombedy*.

bem-sucedida adaptação da literatura sobre zumbis, mais notadamente o livro *O guia de sobrevivência aos zumbis* (2003), de Max Brooks, e toda a gama de referências culturais sobre o tema. Seguindo uma linha padrão de comédia hollywoodiana, o filme privilegia as relações entre os personagens em detrimento ao embate com zumbis, que quase não aparecem.

De fato, foi uma das comédias zumbis mais famosas que ajudou a consolidar o monstro. *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright, expõe como toda uma “tradição” foi mobilizada com o intuito de criar uma identidade do que deveria ser o monstro (Figura 17).

Sátiras, nesse sentido, funcionam como formas poderosas de homenagem e respeito, ao mesmo tempo em que demarcam características e ajudam a forjar identidades. Até a década de 1980, a ideia mais completa que se tinha sobre o monstro zumbi vinha da fonte romeriana. Com o crepúsculo do zumbi haitiano, as “regras” criadas pelo mestre pareciam seguir um rumo dogmático não fosse pela intervenção dessa mesma década. As preocupações pós-apocalípticas de Romero só reverberariam nos anos 2000 e sua própria escolha como mestre se deu por conta disso. Ambos se encontraram. E é a película de Wright que mais explica esse processo de escolha e canonização. Até porque o filme deixa claro que o respeito às normas também pode passar pelo próprio processo de ridicularização das mesmas. Em uma mistura entre zumbis e comédia romântica, *Shaun of the dead* (título original) reitera muitas convenções do diretor que haviam sido esquecidas durante os anos do *splatstick* ao mesmo tempo em que permanecia atento a nova fase do zumbi pós-*Resident evil*.

Figura 17 - *Todo mundo quase morto*



A primeira vez que Shaun se depara com uma zumbi em seu quintal. Fonte: The verge²²

²² Disponível em: < <https://www.theverge.com/2014/8/17/6026445/see-the-actual-photo-nick-frost-took-in-shaun-of-the-dead> >. Acesso em maio de 2020.

Essa retomada ao já então “clássico zumbi”, que recomeça com o jogo japonês *Resident Evil*, evidencia o processo de reterrorização do zumbi, que já havia começado com Savini no *remake* de *A noite*. Embora se proponha como uma comédia romântica, *Todo mundo quase morto* se ergue como uma crítica social de uma alienação urbana ao mesmo tempo que eleva o monstro menos raivoso do que Boyle, mas igualmente inquietante. A própria estrutura do filme, que ironiza as “poucas” mudanças do dia zero para o primeiro dia – Shaun não percebe que todos se tornaram zumbis em sua rotina diária de ir a um pequeno mercado comprar Coca-Cola e Corneto – com uma montagem fragmentada que sugere o marasmo cotidiano. O embate final remonta ao jogo japonês, com o qual Shaun e Ed eram familiarizados, numa sequência que emula a sensação de um jogador de *survival horror*. Ed acaba virando um zumbi, o que não é um problema, uma vez que após a “infecção” os zumbis são reprogramados para se tornarem mão-de-obra escrava em postos de trabalhos precarizados (uma versão neoliberal do que o mestre zumbi de Lugosa fazia em *Zumbi branco*), e Ed pode, então, devidamente acorrentado e alimentado por Shaun, voltar a sua rotina de drogas e jogos eletrônicos.

Portanto, quando Romero lança *Terra dos mortos* em 2005, não apenas dá mais contornos ao apocalipse zumbi como termina esse processo de estruturação. O filme trabalha principalmente com dois elementos: o mundo pós-apocalíptico e a possibilidade dos zumbis se tornarem inteligentes e ter poder de agência. A crítica social fica por conta da elite americana, cujo estilo de vida e fonte de riquezas não foram afetados pelo surto.

A trama se passa em um complexo urbano fortificado, cercado por água, na qual os últimos vivos habitam. Dono de um condomínio em um prédio de luxo, Paul Kaufman, se utiliza do trabalho quase compulsório dos sobreviventes pobres e de mercenários que arriscam a própria vida na busca por bens de consumo em zonas infestadas por zumbis. Kaufman é o estereótipo do capitalista malvado²³, que chega a utilizar a prostituta Slack como isca humana em uma batalha de gladiadores zumbis. O mercenário Cholo DeMora, rejeitado como morador do prédio para ricos devido a sua condição social, vai atrás de uma poderosa arma para explodi-lo. Kaufman então contrata o caçador Riley Denbo, que busca uma possibilidade de sobrevivência do zero no Canadá, para liderar uma força-tarefa para matá-lo. Enquanto isso, os zumbis – liderados por Big Daddy, um mecânico negro zumbificado – começam a se comunicar e aprendem a usar ferramentas e armas. Eles caminham em direção ao centro urbano fortificado, passando pelas áreas alagadas com facilidade e o invadem coordenadamente (Figura 18).

²³ Romero afirma que o personagem de Hopper foi baseado em Donald Rumsfeld, então Secretário de Defesa na equipe de George W. Bush. O personagem chega a repetir a frase de Bush “não negociamos com terroristas”, em uma clara menção ao clima pós-11 de setembro.

Figura 18 - Terra dos mortos



Na montagem promocional, zumbis marcham até o complexo urbano sob a liderança de Big Daddy. Fonte: PopHorror²⁴

Como Russel (2010) aponta, o que antes era um risco, na série de Romero, finalmente se tornou realidade: os vivos parecem mais monstruosos do que os mortos-vivos. Esse trabalho de relativização acabou deixando os zumbis menos medonhos e passíveis de simpatia por parte do espectador. Eles não são apenas movidos pelo instinto de se alimentar: eles querem vingança. O irônico do filme é que não são os sobreviventes esfomeados e explorados que lutam por igualdade no mundo pós-apocalíptico, mas os zumbis. Sua iconografia antecipa assustadoramente o desastre de Katrina, que ocorreria dois meses depois. Uma coluna de zumbis, liderados por um negro, atravessa as águas do pântano em direção à zona humana de privilégio. Após ter sido mordido por um zumbi, DeMoura vai atrás de sua vingança contra Kaufman. O último prédio é então invadido e seus ricos moradores devorados, deixando o comando da cidade para os excluídos. Big Daddy caminha com seu bando para um lugar seguro com o respaldo de Denbo, que decide seguir para o Canadá, no intuito de criar uma nova comunidade longe de uma possível nova guerra na fortificação. Denbo quer paz social e redenção.

O filme, portanto, incorpora uma gama variada de reflexões dos problemas sócio-políticos decorrentes do capitalismo financeiro: a concentração de renda, a exclusão social o medo que as elites possuem de uma possível “revolta dos excluídos”. Se os zumbis haitianos

²⁴ Disponível em: < <https://www.pophorror.com/land-of-the-dead-retro-review/> >. Acesso em maio de 2020.

representavam ao seu turno o medo da miscigenação e da revolta dos colonizados, os zumbis romerianos de 2005 expressam como o eixo do poder vigente vê os que estão de fora.

Sobre a possibilidade de um *backlash* da massa de prejudicados pelo sistema político e econômico atuais, Dardot e Laval (2016) escrevem:

O sofrimento causado por essa subjetivação neoliberal, a mutilação que ela opera na vida comum, no trabalho e fora dele, são tais que não podemos excluir a possibilidade de uma revolta antineoliberal de grande amplitude em muitos países. Mas não devemos ignorar as mutações subjetivas provocadas pelo neoliberalismo que operam no sentido do egoísmo social, da negação da solidariedade e da redistribuição e que podem desembocar em movimentos reacionários ou até mesmo neofascistas. As condições de um confronto de grande amplitude entre lógicas contrárias e forças adversas em escala mundial estão se avolumando (Dardot e Laval, p. 9, 2016).

É também interessante que, apesar de ter sido lançado alguns anos antes da crise financeira americana de 2008 (que logo se tornaria mundial) o filme, de certa forma, antecipa como os recursos serão divididos socialmente, isto é, muitos trabalhando para arcar com o prejuízo de poucos. A temática das desigualdades, mais marcadamente a social, também domina os filmes lançados após a crise. Zumbis explorados por humanos gananciosos e corrompidos, tais quais aparecem em *Dia dos mortos* e *Terra dos mortos* podem ser lidos subsequentemente sem grande dificuldade como uma massa potencialmente explosiva de excluídos. Bub The Zombie achou seu Frankenstein na figura do Dr. Matthew Logan e fez as vezes de um Prometeu moderno, aprendendo e demonstrando mais “humanidade” do que alguns soldados da antiga base do exército. Já Big Daddy Zombie consegue liderar uma horda de zumbis que destroem uma cidade fortificada onde os ricos se exilaram às custas da exploração dos menos providos. Romero criava em seus filmes a metáfora de que zumbis são menos perigosos do que os que caminham ainda vivos por supor serem eles os explorados pelas castas de poder.

O mestre se despediu com mais duas obras – *Diário dos mortos* (2007) e *A ilha dos mortos* (2009) – antes de falecer de câncer do pulmão em 2017. Ambos os filmes levantaram questões relevantes no período histórico, provando a eficácia de sua intransigência na briga pelo controle artístico de seus filmes. No primeiro há uma reflexão sobre a cultura da *hiper* exposição das subjetividades apoiadas pelas novas tecnologias. Já no segundo, a grande questão é se parentes infectados, que adquirem um *status* maior do que um zumbi repulsivo, podem continuar vivendo na ilha, contanto que aprendam a comer animais, não pessoas, uma continuação do tratamento cada vez mais humanizado que Romero demonstrou pelos zumbis

em *Terra dos mortos*. A obra, com o orçamento mísero de 4 milhões de dólares, foi lançada diretamente em DVD, não alcançando um grande público.

O grande ponto de virada para filmes pós-apocalípticos foi a série *The walking dead*, que lançou sua primeira temporada em 2010. Tendo como base literária uma série profícua de histórias em quadrinhos de Robert Kirkman, a série explorou mais profundamente e por mais tempo (por ser uma série) o universo pós-apocalíptico. A obra foi pensada ainda nas HQs como uma distopia que explora as possibilidades do vácuo de poder das antigas estruturas, buscando novas formas de configuração social em meio ao caos. A trama segue o grupo liderado pelo xerife Rick Grimes em sua rotina cotidiana de sobrevivência. Alguns grupos se esbarram e acabam entrando em conflito por questões que vão desde divergências políticas a recursos naturais. A série tem uma enorme preocupação com as inúmeras possibilidades de organização política e social. Além disso, levando em conta que nesse momento da série (10ª temporada em 2019/2020) já se passaram alguns anos desde o apocalipse, ela também explora os desafios ambientais, uma vez que as construções do antigo mundo vão se deteriorando e a natureza avança impiedosa, alterando a paisagem, criando novos desafios. Os recursos naturais estão, desta forma, mais difíceis de se obter e as disputas tendem a ser mais acirradas.

Há três principais grupos na série ao longo das nove temporadas, identificados como vilões, embora esses parâmetros morais não possam mais ser usados com tanto conforto. O Governador lidera uma pequena comunidade chamada Woodbury, uma aparente utopia que esconde um tirano com sede por poder. Ao encontrar o grupo de Rick ele decide que a melhor coisa a fazer é eliminá-los, pois teme perder o que conquistou. Já os Salvadores, liderado pelo insano Negan, se parece com uma seita na qual todos do grupo seguem as ordens do líder cegamente, chegando a incorporá-lo em seus atos (o lema do grupo é “eu sou Negan”). Os salvadores vivem de pilhagens, cobrança por “segurança” de outros grupos pequenos e de qualquer outro tipo de arbitrariedade que lhes trouxer vantagens. Seus métodos só não são mais impactantes do que os dos Sussurradores. Liderados por Alpha: eles usam as peles dos zumbis como máscaras e vivem entre eles, apenas sussurrando para se comunicarem. Eles desprezam tudo o que estava associado à humanidade antes do apocalipse, principalmente as emoções. Possuem um contrato social rudimentar com poucas regras (uma delas é a liberação do estupro) e buscam se alinhar mais a uma forma de vivência animalésca.

O sucesso e impacto cultural de *The walking dead*, uma das séries mais assistidas do mundo, acabou despertando uma nova onda de filmes pós-2010 que se estabeleceram ao criar distopias cruas e reflexivas. O foco no surto tem, como defendemos, uma relação com epidemias e pandemias, e esse período entre 2010 e 2020 não teve nenhum grande surto viral.

Obviamente, filmes continuaram a explorar o surto, como o de grande orçamento *Guerra mundial Z*. Mas as narrativas foram aos poucos se tornando locais, fragmentadas e distópicas, com ênfase em questões regionais e na humanização do zumbi e sua associação ao excluídos, caminho aberto por Romero.

Diferentemente do contexto maniqueísta dado ao tema por Romero, alguns filmes buscaram a relativização de conceitos morais outrora estanques ao tornarem os zumbis vítimas da sociedade. Ao lançar mão da ironia e sugerir que zumbis são menos “maus” do que os próprios humanos vivos e saudáveis, Romero defendia que as organizações sociais estavam “doentes”, desde a clássica cena quando o herói Ben morre nas mãos de caipiras até a derradeira cena de seu último filme, na qual zumbis soltos tentam “coexistir” com humanos belicosos. No período atual, no entanto, o intuito é afetar grandes sistemas morais ou simplesmente tornar mais elásticas as fronteiras entre vida e morte. Essa preocupação pode ser observada em obras como *Meu Namorado é um Zumbi* (2013) e *Maggie: a transformação* (2015), de Henry Hobson e em *Os curados* (2017), de David Freyne.

O primeiro filme desloca o zumbi do seu contexto de horror (medo e repulsa) para uma história de amor pós-apocalíptica com direito a cura, na qual a zumbificação nem chega ao seu caráter repulsivo: o namorado galã apresenta poucas mudanças em relação aos humanos, seu corpo está em uma fase mínima de decomposição e ele fala com articulação. O mesmo caminho da cura é seguido em *Maggie: a transformação*, que narra a luta de um pai pela adaptação da filha zumbi a sua nova vida de infectada, ao mesmo tempo em que vê sua humanidade se perder gradualmente. Já no irlandês *Os curados* surge a figura do ex-zumbi, uma pessoa que conseguiu retornar a humanidade, mas tem que se readaptar à sua sociedade em questão, um eco que ressoa nas pessoas socialmente excluídas de países desenvolvidos que precisam de assistência social.

Interessante salientar que as tramas que se preocuparam mais com o mundo pós-apocalíptico em um contexto regional e fragmentado foram justamente produções não-hollywoodianas. Após 2005, algumas obras já expunham dinâmicas nacionais como o medo da violência, a xenofobia e a guerra, mesmo que algumas não tratassem ainda do mundo pós-apocalíptico.

A Europa, que já vinha produzindo filmes sobre o monstro desde os anos 1970, optou por um caminho mais violento em seus contos de zumbis nos anos 2000, seguindo, de certa forma, a trilha forjada por *Extermínio*. O racismo, as tensões internas em relação a imigração, o ranço pós-colonial e até mesmo a religiosidade foram alvo da invasão zumbi ao continente. Destacamos o britânico *Extermínio 2* (2007), de Juan Carlos Fresnadillo, que contou

como foi o retorno ao Reino Unido após a quarentena; a franquia espanhola *Rec* (2007), de Jaume Balagueró e Paco Plaza e o francês *Legião do mal* (2010), de Yannick Dahan e Benjamin Rocher. Esse talvez seja o mais pujante e visceral filme sobre zumbis já realizado na Europa, muito em parte pelo pano de fundo da trama: o ódio racial e o ressentimento colonial. Na trama, um grupo de policiais corruptos decide se vingar do assassinato de um colega por traficantes nigerianos. Eles invadem o prédio dos traficantes e acabam virando seus reféns, até eclodir um surto de epidemia zumbi que varre Paris. Os dois grupos agora devem se unir para tentar escapar com vida do prédio. O interessante do filme é que a violência não vem exclusivamente do embate com os mortos-vivos, mas das diferenças entre os dois grupos e da forma truculenta como eles se tratam, com destaque para a discriminação sofrida pelos dois traficantes nigerianos.

Na América Latina, similarmente, o apocalipse zumbi foi reajustado e redimensionado. O filme argentino *Fase 7* (2011), de Nicolás Goldbart, explora a suposição do apocalipse zumbi sem precisar encená-lo de maneira espetacular, permitindo que aconteça fora da tela para se concentrar em sobreviventes perdidos, entediados e frustrados, esperando o pior. Também explora o fenômeno das teorias da conspiração, creditando o surto a um produto eventual do discurso da Nova Ordem Mundial. No Brasil, a sequência de *A capital dos mortos* (2008), de Tiago Belotti, *A capital dos mortos 2 - mundo morto* (2015), se passa cinco anos após o surto, quando o grupo de sobreviventes do surto no primeiro filme luta contra seus próprios traumas na devastada Brasília.

A tendência de filmes mais preocupados com os desdobramentos do apocalipse e suas implicações morais parecem ter se estabelecido como uma tendência em especial nos últimos anos. Dentre eles, uma obra merece atenção: o australiano *Cargo* (2018), de Yolanda Ramke e Ben Howling.

Cargo confere uma leitura positiva de reestruturação social pós-apocalítica com o retorno do que foi destruído e reprimido pelo processo de colonização. Na trama, o casal Andy e Kay encontram um nível confortável de sobrevivência em um barco abastecido na qual levam sua filha de um ano. Contudo, Kay é infectada em um acidente e acaba mordendo Andy que tem que correr contra o tempo para encontrar alguém que fique com sua filha. No caminho, encontra uma jovem aborígine de 11 anos chamada Thoomi, que é feita prisioneira por um “caipira” branco e usada como isca para zumbis. À medida em que os dois fogem do algoz, Andy passa a ter certeza de que os Thoomi devem ficar com sua filha (figura 19). Seu grupo, sem nenhuma assistência governamental durante o surto, consegue sobreviver como nômades

caçadores e coletores, o que dá a entender de que eles serão os herdeiros da Austrália pós-apocalíptica.

Figura 19 - *Cargo*



Andy leva a filha para o grupo de Toomi. Fonte: Netflix²⁵

Os filmes dessa leva, que focam na reestruturação após o surto, são geralmente objetos de um discurso midiático que poderia ser chamado de “pós-zumbi”. Nele, os filmes de zumbi que não focam no embate ou no surto seriam peças de drama ou comédia escondidas em um filme de zumbi, como fica evidente na crítica de Eduardo Pereira (2018):

Por mais que se apresente como um filme de zumbis, a nova produção original da Netflix, “Cargo”, tem muito mais a falar sobre família, amor, amizade e compaixão, do que sobre os mais saturados mortos-vivos da cultura pop. Na tradição do grande George A. Romero – se não o criador dos comedores de cérebro, definitivamente seu popularizador nas telonas –, os zumbis povoam o universo de “Cargo” muito mais como um meio para aprofundar personagens e atingir discussões sociais e emocionais, do que como um fim, por si só (Pereira, 2018).

Embora filmes que utilizem zumbis sejam inegavelmente filmes de zumbis, esse comentário é interessante na medida em que expõe a saturação dos zumbis na cultura popular, da qual Pereira (2018) também fala em seu texto, e restringe o comentário social a filmes que não enfatizem pessoas retalhando mortos-vivos.

²⁵ Disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80161216>>. Acesso em: maio de 2020.

Mas esse argumento é incompatível com o que o presente trabalho apresentou até aqui: a crítica social está presente em qualquer tipo de filme de zumbi, desde que seus criadores estejam aptos a fazê-la. Se mais filmes e séries, como *The walking dead*, buscam um enfoque maior no mundo pós-colapso, não significa que a saturação do zumbi os tenha empurrado para isso, mas sim que a preocupação ecológica e social, com um aumento acentuado das desigualdades, gera uma demanda por temas como esse.

Essa atmosfera inebriante, que faz com que os próprios indivíduos queiram ser zumbis, seja em *Zombie walks* ou em jogos eletrônicos, tem mais a comunicar sobre a própria ideia de humanidade e ordenamento social do que se espera. O monstro que surge como o outro colonizado, degradado, que precisa ser domesticado (como a narrativa cinematográfica americana deixou claro) agora faz um movimento para dentro de si: o zumbi assume uma corporeidade enquanto uma representação da ameaça biológica e ambiental e da revolta social, que também se torna uma crônica sobre o próprio corpo, decrépito e ameaçado. É a massa anônima de famintos por cérebros, a horda violenta que parece cobrar algo e cuja vingança é o caos.

Por fim, a distopia zumbi se destaca em relação às distopias dos séculos XX e XXI por trabalharem em um movimento anti-ordem da forma em que ao invés de construir sociedades de controle, Estados totalitários e tecnologias que mantêm as pessoas dominadas, o caos impera e o pouco de ordem que é criada já não possui muitas referências com a do “mundo ordenado”. A relatividade moral, que é utilizada pelos “mocinhos” para justificar suas atitudes mais “condenáveis” em prol da sobrevivência, se relaciona com as novas formas de poder e como ele é exercido (pela violência, por acordos de convivência pacífica ou pela total destruição do oponente). Ao optar em viver como zumbis, os Sussurradores assinalam a existência de um tipo totalmente diferente de configuração social nesse meio. E é esse tipo de configuração social sem parâmetros que torna a distopia zumbi medonha.

CAPÍTULO 4

Surto e apocalipse zumbi em *Guerra mundial Z* e *The walking dead*

Nos capítulos 2 e 3 iniciamos a análise de como o modelo dos filmes de zumbi foi criado e por que. Defendemos que essa criação representa o binômio ordem/desordem. Como alegamos, zumbis se diferenciam dos demais monstros porque só existem em uma distopia apocalíptica. Com o surto, surge o mundo pós-apocalíptico, uma paisagem desolada com mortos-vivos andando sem rumo. Como Jamenson (2005) aponta, distopias não são uma negação de um mundo utópico, mas sua extrapolação. Nesse terceiro momento da narrativa dos mortos-vivos a sociedade representada por ela passa por um risco iminente de extinção. Mas essa extinção não é completa: falamos aqui da extinção de todos os elementos desse mundo ordenado tal qual foi classificado, não cabendo um juízo de valor acerca desse mundo ordenado ser melhor do que o que se segue. Contudo, é uma imagem horrífica porque classificar é dar sentido às coisas. Essa ruptura é, portanto, traumática para os personagens dos filmes aqui analisados, mas não para todos. O apocalipse zumbi também pode ser uma oportunidade para alguns grupos imporem ideias que desafiassem o antigo *status quo*. Nossa tarefa aqui é analisar como esses grupos irão mobilizar questões sobre ordem e desordem nesse “novo mundo”.

No início do terceiro capítulo nos alçamos à tarefa de responder a duas perguntas norteadoras, entre elas o motivo dos zumbis serem monstros diferentes. Nossa tese, de que zumbis, em seu mundo distópico, representam o que uma sociedade institui como ordenado e caótico só pode ser plenamente respondida se assumirmos a relação entre esse modelo e o binômio ordem/desordem. Seus três momentos lembram como o ato positivo de classificar ou ordenar nossa “realidade objetiva” pode ser rapidamente solapado por um vírus.

Muito se foi falado sobre a semelhança que algumas situações atuais após o surto pandêmico da Covid-19 têm com cenários e histórias de filmes de zumbis. Pensar em uma narrativa distópica de “fim do mundo” tem sido um esporte bastante praticado por essas obras, como pudemos observar nos capítulos anteriores. A ideia de que o planeta estava por um triz foi muito comum no horror e ficção científica dos anos 1950, por exemplo, quando seus monstros eram alienígenas, o Outro medonho, que queriam destruir uma cultura, uma identidade ou uma cosmovisão. Nesse caso, em se tratando de filmes de Hollywood, esse outro era o mundo oriental. Mas imaginar que esse fim estava em uma cepa que destruía a morte e confiscava o resto de humanidade, só foi possível quando o mundo todo começou a ficar refém

de coisas que podiam controlar e de coisas que não podiam. Os últimos surtos virais, em especial a Covid-19, nos lembram como o meio ambiente está sendo devastado – deslocando animais para longe de seus *habitats* naturais e facilitando a contaminação por vírus – que as pessoas dificilmente retornaram ao campo – devido a maiores oportunidades na cidade, entre outros – e que o trânsito de pessoas pelo globo só tende a aumentar, o que amplia a escala de contaminação de qualquer vírus.

Acreditamos que são esses os fatores que tornam os zumbis especiais e relevantes. E foi com o objetivo de compreender melhor essas etapas que optamos por uma análise fílmica mais detida que as anteriores de duas obras importantes que irão representar de forma minuciosa essas etapas: o filme *Guerra mundial Z*, lançado em 2013, e a série de televisão *The walking dead*, iniciada em 2010 e atualmente em sua 10ª temporada. Se no primeiro a ameaça global contida em um vírus que traz os mortos de volta a vida é a tônica, na segunda esse mundo já não luta mais contra o vírus, pelo contrário, os sobreviventes só lutam para permanecerem vivos por mais um dia.

Na introdução, discutimos as possibilidades metodológicas da análise fílmica sociológica. Para tal, mobilizamos uma bibliografia que contemplasse tanto a questão da representação social no cinema quanto a análise estética das obras. Isso porque focar no contexto histórico e sociológico das obras não implica a exclusão de uma análise técnica e narrativa. O cinema possui sua própria linguagem e reduzi-lo a um mero documento histórico é um equívoco. Destarte, pretendemos compreender como uma história é contada e em qual contexto, como um conjunto. Os elementos temáticos, o foco da narrativa, estrutura dramática, conflitos e caracterizações e como diferentes códigos – o *design* visual, o figurino, a cinematografia, cor, edição, efeitos visuais e sonoros, trilha e interpretação – produzem sentido, utilizando de múltiplos exemplos. Todos eles importam, já que estão indiretamente embutidos na ideia de que, para analisar cada nível, eu preciso conhecer esses elementos. As alegorias são o recurso mais importante para a presente análise.

Relembrando o que já foi discutido na introdução, o debate atual gira em torno da questão da representação social nos filmes (filmes podem representar questões pungentes da sociedade?) e em como ela ocorre. Essas questões são, por suposto, historicamente constituídas, começando nos anos 1940, quando Kracauer supôs haver uma relação entre os filmes do Expressionismo alemão e sua temática deprimente com o “espírito” nacional que elegeria o partido nazista nos anos 1930. Jarvie trouxe a importância dos contextos de produção e recepção para a representação social. Quem vê o filme é um agente diferente de quem o critica e os contextos de produção influenciam nos gêneros de forma surpreendente – como no caso da

popularidade dos zumbis no *Poverty Row* por serem monstros baratos. Turner, por sua vez, nos auxilia nas questões mais atuais que tangenciam a representação social. Defende que filmes não refletem ou gravam a realidade; como qualquer outro meio de representação eles constroem e representam sua imagem da realidade através de códigos, convenções, mitos e ideologias dessa cultura, como também pela forma específica de significação do meio. Portanto, os realizadores atuariam como *bricoleurs*: um grupo de faz-tudos que tentam fazer o melhor com o material que têm às mãos, usando as convenções e repertórios disponíveis na cultura para criar algo novo, mas familiar, individual, mas representativo. O resultado das abordagens culturais dos “filmes como representação” é focar nas relações entre linguagem representacional fílmica e ideologia.

Mas os aspectos técnicos e estéticos de um filme não podem ser negligenciados, pois eles ajudam a contar a história. Para isso contamos com as obras de Laurent Jullier. Em *Lendo as imagens do cinema* (2009), Jullier, juntamente com Marie Michel partem das propriedades discursivas da câmera para dividir um filme em três níveis de observação: o do plano, que fica entre um corte e outro, o da sequência, que relaciona os planos e cria um discurso e, por fim, o do filme como um todo, onde as sequências conjuntas permitem uma observação mais ampla e afastada dos objetivos e significados do filme. No nível do plano, é importante observar alguns elementos estéticos, como por exemplo o ponto de vista da câmera, a profundidade de campo, a luz e as cores.

A partir desses elementos, tanto sociológicos como estéticos, compomos o seguinte roteiro para a análise:

- 1) Quem faz os filmes e por quê?
- 2) Quem vê os filmes?
- 3) Quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?
- 4) Qual o ponto de vista da câmera, ou como o narrador irá compor sua história:
 - a) A angulação da câmera;
 - b) O posicionamento da câmera (estática, *travelling*, *plongé*, planos abertos, planos fechados, entre outros).
 - c) A cenografia (luzes, cores, fotografia, profundidade de campo);
 - d) A montagem, como a história é visualmente contada, que inclui elipses, transições, *split screens*, entre outros;
- 5) Como o filme apresenta o binômio ordem/desordem?
- 6) Como se apresentam os contextos ideológicos?

Iremos a seguir separar a análise a partir desse roteiro em quatro tópicos. No primeiro observaremos os contextos de produção e recepção das obras (Quem faz os filmes e por quê? Quem vê os filmes?). No segundo, como a narrativa, dentro do contexto do subgênero do zumbi, irá se constituir (Quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?). No terceiro, como um filme irá narrar sua história esteticamente (Observações técnicas: Qual o ponto de vista da câmera, ou como o narrador irá compor sua história?). E, por fim, realizaremos a análise teórica que visa compreender como o binômio entre ordem e desordem se apresenta nos filmes. O que esse binômio apresenta, em especial em filmes de zumbi, como já discutimos, é essencial para a compreensão do que uma sociedade irá instituir como o seu mundo ordenado e como ela forja sua distopia através da simulação da desordem. Além disso, observaremos os contextos ideológicos, que ajudam a compor esse binômio (Como o filme apresenta o binômio ordem/desordem? Como se apresentam os contextos ideológicos?).

4.1) Um vírus e a desordem: uma análise fílmica de *Guerra mundial Z* através da perspectiva do surto zumbi

a) Quem faz os filmes e por quê? Quem vê os filmes?

O filme de zumbis mais caro de todos os tempos – que custou 190 milhões de dólares e rendeu mais de 500 milhões em bilheteria mundial – também foi o maior sucesso de bilheteria da carreira de Brad Pitt, um ator já consagrado em Hollywood. Com essas credenciais, é fácil supor que este foi o filme de zumbi mais relevante da década passada. Oriundo de uma adaptação do *best-seller* de Max Brooks, *Guerra mundial Z* (2006), o livro é o primeiro trabalho a explorar o conflito com zumbis no âmbito das relações internacionais, focando tanto em medidas tomadas por governos e instituições, dentre as quais a ONU, em uma guerra entre os monstros e a humanidade. Lançado em 2006, ano em que seu país de origem, os Estados Unidos, estava em uma guerra no Oriente, ele parece usar a raiva (que, mais uma vez, surge como uma variação da SARS, que ainda afligia o imaginário ocidental) como uma forma de unir toda a raça humana na única guerra que valeria a pena: a guerra pela vida. Ao dar ênfase às peculiaridades das regiões, Brooks (2010) defende o mantra “cada um sobrevive como pode”, especialmente os países mais pobres, já acostumados à guerra e à fome. Como o agente da Mossad Warmbrunn afirma: “eu nasci em um grupo de pessoas que vivem em constante medo de extinção. Isso é parte da nossa identidade”. Os sul-africanos chegam a usar contra os

zumbis uma odiosa estratégia criada por Africânderes brancos, o Plano laranja 84, que tinha como objetivo na época a sobrevivência do “governo do *Apartheid*” caso a população negra se insurgisse.

Dirigido por Marc Foster, o problemático projeto demorou quase 6 anos para chegar aos cinemas, entre mudanças de roteiro (assinado por Matthew Michael Carnahan) e adiamentos para a estreia.¹ Com Brad Pitt no papel de um ex-agente da ONU, Garry Lane, a trama buscou projetar um olhar planetário sobre o início do surto e sua possível cura, focando nas relações internacionais entre os atores políticos, assim como em soluções locais de países distintos para enfrentar a Guerra Zumbi.

A premissa internacional se encontra no próprio romance de Brooks, que se configura em relatos de sobreviventes à Grande Guerra Zumbi coletados por Lane para a ONU. O livro informa como os primeiros surtos chegaram a diferentes países e como os mesmos conseguiram vencer se valendo de configurações geográficas – como Cuba e Israel, que se tornaram potências na época da Guerra Mundial Z – ou simplesmente táticas de guerrilha, como na África do Sul. Colocando o paciente zero no interior da China (uma referência direta à origem da SARS), ele mapeia sua disseminação através de redes legais e ilegais de tráfico de órgãos ao redor do mundo, incluindo São Paulo como uma das primeiras cidades a cair com o surto, oriundo de um paciente que comprou um órgão chinês infectado.

Mas o filme, que narra apenas o início do surto, transloca Lane de um coletor de narrativas em um mundo já se reerguendo da epidemia em um grande herói que acaba por descobrir uma forma de lutar contra os monstros, com muita insistência, aflorado senso ético (desenvolvido em sua trajetória como investigador especializado em grandes epidemias na ONU) e uma pitada de intuição.

A sinopse do roteiro de Matthew M. Carnahan, Drew Goddard e Damon Lindelof tem como ponto de partida um surto de gripe aviária² que explode nas grandes cidades do mundo, transformando os infectados em zumbis canibais cheios de adrenalina. Lane, agora afastado das missões da ONU, vive mais um dia de sua rotina de pai de família até ser solicitado novamente por uma força-tarefa conjunta para entender o surto. Sua esposa e suas duas filhas são então abrigadas em um navio da marinha americana. Enquanto isso Lane, sob as ordens do secretário-geral adjunto da ONU Thierry Umuntoni, que supervisiona as reações de outros governos ao redor do mundo, parte em uma missão para levar um cientista à Coreia do Sul, de

¹ A novela da continuação também assumiu ares dramáticos na pré-produção da sequência do filme. Segundo Furtado (2019), a produção entrou em hiato por conflitos entre os possíveis diretores e a Paramount.

² Na versão sem cortes também é mencionado um surto de raiva com origem em Taiwan.

onde teria saído o paciente zero. Quando o infectologista, tido como a última chance de sobrevivência da humanidade, morre, Lane é coagido a continuar a seguir os rastros do paciente zero, principalmente porque se voltar, sua família é expulsa da base naval. Esse é o ponto de partida da trama que iremos analisar baseados nos pontos acima listados.

A dificuldade de tocar o projeto, que acabou sendo extremamente bem-sucedido, diz muito sobre os contextos de produção e sobre o público esperado. Em 2007, quando o filme começou a ser pensado, filmes de zumbi estavam em alta.³ Como tratado no capítulo anterior, o ano de 2005 foi paradigmático para grandes produções cinematográficas sobre os comedores de cérebro, processo esse que começa nos jogos de imersão de *survivor horror* e desaguam no sucesso de bilheteria de *Resident evil*. Portanto, havia uma demanda para o grande público, zumbis estavam começando a ficar “na moda” e o *fandom* fiel dos filmes de Romero tinha que dividir as cadeiras dos cinemas com toda uma nova geração que, no máximo, havia visto o pastiche *A volta dos mortos-vivos* ou qualquer outra comédia dos anos 1980. A resignificação e reterrorização que ocorre no final dos anos 1990 com a ajuda dos *video games* foi bem aceita pelo público, o que é demonstrado pelos números nas bilheterias. Mesmo filmes de nicho, pequenos, como *O extermínio*, tiveram seu lugar ao sol com bilheterias surpreendentes em relação ao orçamento (o filme custou míseros cinco milhões e rendeu quase noventa milhões).

Marc Forster e J. Michael Straczynski (que juntamente com Carnahan escreveu o *script*) entraram em conflito durante o processo de escrita. Forster queria se concentrar na ação, que Straczynski sentiu prejudicar os principais temas da história, porque ele estava mais interessado em permanecer fiel ao livro, concentrando-se nos personagens e na reação global ao apocalipse zumbi (Erbland, 2013). Straczynski acabou sendo demitido e substituído por Matthew Michael Carnahan, que fez do filme uma aventura de ação focada em um especialista em campo da ONU chamado Gerry Lane, eliminando os relatos em primeira pessoa do livro. Antes de deixar o projeto, Straczynski havia comentado em 2009 que a novidade desse filme era que, diferentemente dos demais, que focavam em um grupo pequeno de pessoas em casa esse teria um susto real, em escala global: “você está na Índia com centenas de barcos tentando sair de lá com uma onda de zumbis. A escala do que estamos fazendo aqui é fenomenal” (Scrietta, 2009).

³ O livro de Brooks não passou despercebido. A guerra pela compra dos direitos começou em 2007 entre a Appian Way da Warner Brothers e de Leonardo DiCaprio e a Plan B da Paramount e de Brad Pitt. A Paramount acabou levando a melhor, em um acordo de seis dígitos, e Pitt deu a seguinte justificativa para sua participação no filme: “Tudo começou porque eu só queria fazer um filme que meus meninos pudessem ver antes de completar 18 anos, um filme que eles gostariam, de qualquer maneira. E eles amam um zumbi” (Chen, 2013). Tradução nossa.

Talvez a maior tensão tenha sido oriunda das mudanças do roteiro e das regravações. Segundo Erbland (2013), foram as edições de roteiro que cortaram um ato inteiro e reinventaram não apenas como o filme terminou, mas como seus aspectos emocionais trabalharam para fazer esse novo final funcionar. A refilmagem acabou custando mais três milhões de dólares. Todo o terceiro ato foi alterado e o ato central, uma “Batalha na Rússia” entre humanos e zumbis, foi removida.⁴ O foco na família Lane foi ampliado, o que acabou por tornar o filme mais íntimo, menos global, oposto do que Straczynski desejava.

Mas talvez o fato mais peculiar das alterações do roteiro tenha sido a exclusão da China como o país de origem do vírus, o que de fato estava no livro. Discutimos no capítulo anterior o impacto da SARS no *boom* dos filmes de zumbi. Uma forma de vírus de gripe novo que vem do nada e simplesmente desaparece, não sem deixar vítimas. Essa grande pandemia mundial deixou os radares alertas de toda a comunidade científica, o que acabou por tornar a infecção zumbi biológica. Portanto, colocar a China como origem do foco pandêmico seria uma clara referência a esse impacto da SARS e o medo de novos vírus surgirem em países pobres e “negligentes”, o que surge como uma possibilidade de assumir contornos racistas, tal qual percebemos hoje no surto de Covid-19. A Paramount, no entanto, modificou uma cena no filme em que os personagens especulam que o surto de zumbis se originou na China continental focando no intuito de conseguir um acordo de distribuição no país (Shaw, 2013).

Foi irônico que o fato da origem do vírus ser na China, algo não problematizado no livro, tenha se esbarrado com questões comerciais atuais. O mercado chinês é um dos maiores compradores de filmes dos Estados Unidos, uma demanda que tem se tornado mais rigorosa com o passar dos anos. “É preciso ter muito cuidado antes de gravar um roteiro – sabendo o tamanho do mercado chinês – para garantir que você acerte a China”, diz o cientista político Stanley Rosen (Saiidi, 2019). Isso leva à questão de quem vê os filmes e para quem os filmes são feitos. A recepção é uma área da sociologia do cinema em expansão que se preocupa com o público que vai ver os filmes e por que. No momento atual dos *streamings*, que existem há pouco mais de uma década, a relação do público com os filmes também mudou. A bilheteria também já não é o objetivo final, mas um marcador importante para definir o sucesso de um filme, assim como o número de espectadores também são importantes para os *streamings* e séries de televisão. Portanto, podemos afirmar, no caso de *Guerra mundial Z*, que há uma teia

⁴A batalha de Moscou é encenada rapidamente nos momentos finais na versão expandida do filme com a narração de Lane. O material foi provavelmente reaproveitado das filmagens rejeitadas.

intrincada entre produção e recepção, tendo em vista a busca de mercados cada vez maiores e, como no caso da China, exigentes em relação ao conteúdo.⁵

Com o sucesso da bilheteria mundial, com 300 milhões dos mais de 500 milhões vindos da bilheteria internacional, o filme conseguiu uma proeza: fez dinheiro mesmo com críticas especializadas negativas e uma nota baixa no *Rotten Tomatoes* – apenas 66% da crítica e 72% do público, notas consideradas razoáveis, mas não boas.⁶ No *Metacritics* a nota também é razoável: 63.⁷ Talvez o que explique esse fenômeno seja justamente por se tratar de um filme de zumbis, em pleno *hype* do monstro, com um ator *A list* de Hollywood.

Essa questão ecoa as palavras de Turner (1999), que alega que faz parte da análise do contexto cultural de um filme examinar as funções das políticas culturais, a intervenção governamental, tecnologias, entre outros, que afetam a forma textual do filme: ou seja, como um projeto se torna um filme. Esse longo e exaustivo projeto de seis anos se baseou em um livro sobre um mundo pós-apocalíptico já se curando, mas que queria saber as causas de sua doença. No entanto, o que saiu foi uma trama bastante familiar com um herói com integridade imaculada que “salva o mundo” para salvar sua família, o real foco da história.

b) Quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?

A narrativa é interessante por vários motivos. Algumas socialmente relevantes se encontram nos filmes ditos de “massa”, que seriam assistidos unicamente pela história e não pela forma como ela é contada (parte técnica), o que ainda é uma matéria problemática diante do fato de que o processo de legitimação do cinema não se valeu para todos os tipos de filmes. O próprio horror ainda sofre preconceito. Saber quem conta a história, e como, é uma das formas de compreender o que o filme quer comunicar. Segundo Jullier (2012), há duas grandes formas de se contar uma história: a causalidade (efeito bola de neve), preferido nos filmes mais populares; e o acaso (teoria do cisne negro), no qual os eventos ocorrem ao azar, sem estarem presos a uma cadeia causal, muito utilizado no cinema moderno. Em uma história, o personagem possui três formas de agir: a busca (por algo concreto ou abstrato), a fuga (de algo

⁵A China é agora o maior mercado internacional de bilheteria do mundo, ultrapassando o Japão no ano passado, com US \$ 2,7 bilhões em vendas de ingressos (Moran, 2013).

⁶ Os estúdios declararam guerra ao site de classificação de filmes, no qual tanto o público quanto os críticos dão sua nota, porque, segundo eles “o site de revisão de filmes, que força os críticos a atribuir um tomate podre ou fresco a cada título ao enviar resenhas, independentemente das nuances de suas críticas, envenenou os espectadores contra os filmes antes de serem lançados” (Rodríguez, 2017).

⁷ Acesso em dez. 2019. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/movie/world-war-z>>.

que o ameaça ou o faz sofrer) e a sobrevivência, sendo que só a primeira ação parte do interior do personagem, sendo os demais produtos de agentes externos.

Nos filmes de zumbi, em quase sua totalidade, os personagens são impelidos a agir por forças externas, com o intuito de sobreviver tanto à infecção no primeiro momento quanto no mundo pós-apocalíptico. Mas Lane também se lança em uma busca pelo paciente zero e, conseqüentemente, por uma cura para o vírus, ao mesmo tempo em que luta por sua própria sobrevivência. O filme, uma narrativa em efeito bola de neve desde o surto até uma possível esperança de vencer a guerra contra os zumbis, foca imensamente nesse primeiro momento, mas também sugere que o mundo pós-apocalíptico não irá ser regido pela desordem, e sim por um ordenamento não institucional bélico com o intuito de destruir os zumbis um por um, nos moldes de uma guerra “eterna” da humanidade contra os monstros. Para usar um termo tão comumente difundido hoje: um novo “normal”. Se pensarmos que esse “normal” representa as mesmas formas de poder e desigualdades instituídas no período pré-surto, temos ponto emblemático da ideologia propagada pelo filme, como será discutido mais adiante. Dessa forma, a descoberta feita por Lane no último ato do filme não é a cura, mas uma forma de se fortalecer, possuir privilégios na Guerra Mundial Z. Como as criaturas repelem pessoas infectadas com doenças (desde gripe a câncer), os exércitos de sobreviventes poderiam obter vantagens contra os monstros.

Uma narrativa possui formas específicas de apresentar seus personagens para o público. Segundo Jullier (2012), os personagens nos são apresentados de duas formas: quando fala sobre eles ou quando os mostra. Na primeira, a verossimilhança psicológica é sacrificada pela necessidade de comunicar verbalmente as informações narrativas. Algumas falas talvez não soem “naturais” em um filme, mas são importantes para apresentar o personagem e sua situação na história. Mas o diretor tem outros métodos mais simbólicos e menos “óbvios” para apresentar um personagem. Nesse momento, a câmera, o enquadramento e a montagem vão dar o tom necessário para que conheçamos esse personagem e seus objetivos, caso tenha algum, sem o uso de falas “artificiais”, com personagens que só existem para explicar algo, ou até mesmo a narração.

O roteiro de *Guerra mundial Z* opta pela por uma narrativa falada, para facilitar a compreensão do público logo nos primeiros minutos, já que a ação começa a partir do 6º minuto de filme. As informações sobre Lane são obtidas através das falas de vários personagens, assim podemos conhece-lo melhor, inclusive que se trata de um típico herói de filmes de ação americanos: nobre, corajoso e ético. Na figura 20, uma foto promocional do filme, pode-se observar como o personagem de Pitt é visualmente construído como o herói clássico

hollywoodiano. No centro do enquadramento, caminhando em direção ao público com um semblante de uma preocupação controlada mesmo com o caos reinante em segundo plano.

Conforme caminha em busca de pistas, após a morte do especialista em pandemias, Lane “aprende”, isto é, nos apresenta os zumbis, as regras criadas para eles e como eliminá-los, parte quase obrigatória em uma trama sobre mortos-vivos. Primeiramente, o monstro zumbi do cinema de horror existe no mundo diegético (seu nome é citado em relatórios). Especula-se que seja um vírus e com familiaridade com o da Gripe Espanhola, pelo surgimento súbito e alto índice de mortalidade (3% da população mundial). Na verdade, há um subtexto dialogando com a SARS, embora com um índice de mortalidade menor.

Figura 20 - Guerra mundial Z



Lane em um cartaz promocional. Fonte: Que tal o filme?⁸

⁸ Disponível em: < <https://quetalofilme.wordpress.com/2016/04/09/guerra-mundial-z/>>. Acesso em: jan. de 2020.

Os infectados são atraídos por barulho e só morrem com um tiro na cabeça (regra de ouro da filmografia zumbi), mas precisam ser queimados por garantia, e são mais rápidos que os zumbis romeriano: correm como loucos e os infectados demoram apenas doze segundos para se tornarem zumbis. Eles ficam lentos, em estado inerte, quando não são estimulados por barulhos ou presença de humanos, e são mais lentos no frio, o que embasaria o sentido da Grande Batalha da Rússia, cortada na versão de cinema.

Poucos eventos sobreviveram do livro, alguns ecoam nos tempos da Covid-19, como a retirada dos dentes dos norte coreanos pelo governo para evitar mordidas, o que freou o contágio. A imprensa tem difundido uma narrativa baseada apenas em observação rasa que governos antidemocráticos como a China têm tido mais sucesso em conter o vírus do que democracias robustas como os Estados Unidos. Outra narrativa comum é que, nesses momentos de crise, a única arma viável é a engenhosidade humana e a irmandade. Israel ergueu uma muralha em torno de Jerusalém porque se basearam na regra dos dez homens, que consiste no desacordo do décimo homem quando os outros nove concordarem. Ao ouvir rumores sobre mortos-vivos vindo da Índia, o oficial de alta patente da Mossad Jurgen Warmbrunn se tornou o décimo homem e criou o plano para construir um muro em torno de Jerusalém. Surpreendentemente os palestinos passam a ter um tratamento diferenciado do governo de Israel, uma vez que cada homem vivo é um zumbi a menos.

- c) Observações técnicas: Qual o ponto de vista da câmera, ou como o narrador irá compor sua história?

Anteriormente, analisamos como a história é narrada a partir da perspectiva do roteiro, dando ênfase em como os personagens são apresentados. Mas a estética cinematográfica vai além do texto escrito que ganha vida na boca dos atores, ela aborda uma série de recursos para compor a narrativa como um todo. Descobrir como o narrador irá construir a sua história e quais recursos utilizará para tal é tarefa da análise fílmica. O contexto social e a ideologia também fazem parte da composição do narrador como a sociologia do cinema defende. Portanto, nessa seção iremos analisar como os elementos técnicos irão compor a obra juntamente com a história (enredo, diálogos, narração, etc.).

Guerra mundial z é um filme que optou por ousar tecnicamente ao delinear o surto zumbi em grande magnitude. Ele estabelece rapidamente a premissa do filme: em pouco mais de 6 minutos de película o caos já estava instaurado em um gigantesco engarrafamento no

centro da Filadélfia, demandando da direção grandes planos abertos, planos aéreos e câmeras tremidas de multidões correndo (figura 21).

Em pouco tempo carros são engavetados e estranhas criaturas quebram os vidros dos carros em busca de uma mordida em uma espiral infernal. Os *travellings* aéreos e *plongés* são utilizados sem parcimônia para emitir a dimensão global que a obra se propõe. Imagens feitas de helicópteros de cidades em chamas após “caírem” para a pandemia dão o tom dessa proporção. É um filme que dialoga visualmente com toda uma tradição hollywoodiana de filmes de ação e catástrofe, porém sem imprimir uma marca autoral e visual do diretor. O impacto maior talvez seja ver cenários familiares em plena destruição e a primeira parte do filme explora isso, com uma impressionante imagem aérea de Nova York sitiada por zumbis.

Figura 21 - Guerra mundial Z



Plano aberto aéreo da multidão. Fonte: *frame* nosso.

A estética militar também é uma tendência, uma vez que Lane é cooptado para trabalhar com os resquícios dessa instituição. Planos abertos de grandes salões de inteligência militar e câmeras que acompanham as operações de soldados no estilo de jogos virtuais de imersão são constantemente vistos (figuras 22 e 23). Há aqui um diálogo direto com os jogos de survival horror, na medida em que Lane representa um player navegando por múltiplos cenários caóticos e nos mostrando sua perspectiva conforme a câmera revela esses novos cenários.

Figuras 22 e 23 - Guerra mundial Z.



Na figura 22 a família de Lane é aceita na base militar. O enquadramento, em plano americano, mostra a confusão pelo número de pessoas no quadro. Já na figura 23, a fuga de Israel, lembra os jogos de imersão de *survival horror*. Frames nosso.

A alternância na edição entre um plano mais aberto e um mais fechado (americano ou *close-up*) elevam a tensão de que algo está para acontecer. A direção opta por planos mais fechados na família Lane por questões de empatia e para seguir o guia íntimo endossado por Foster. Na figura 24, a filha caçula de Lane aparece em primeiro plano, sugerindo a vulnerabilidade dos membros dessa família. A cor vermelha do sinalizador no corredor de luz fria carrega a carga do perigo iminente. Já na figura 25, quando finalmente a menina é ouvida por uma família de moradores do prédio, o vermelho toma conta de toda a área externa ao apartamento, tornando a decisão de deixar a família de Lane entrar mais difícil.

Figura 24 - Guerra mundial Z.



A família em busca de abrigo. Fonte: *frame* nosso.

Figura 25 - Guerra mundial Z.



O contraste de cores entre perigo e segurança. Fonte: *frame* nosso.

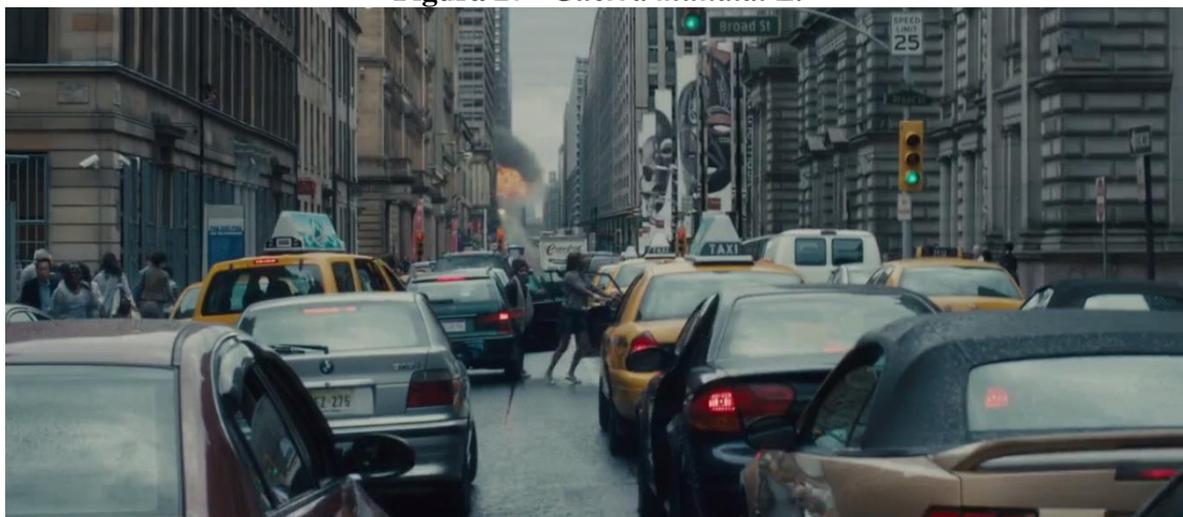
A câmera começa a funcionar como um *raccord* de *regarde* de Lane, isto é, ela nos informa como ele está observando todo o fenômeno, o que o torna indiscutivelmente o narrador da história – tanto oral quanto visual (figura 26 e 27). Essa opção facilita ao máximo as informações que o público precisa ter e, ao mesmo tempo, permite que o mesmo desfrute de momentos de ação lancinantes. Isso significa dizer que tudo que vemos é a partir da perspectiva do personagem, o que acaba por limitar o campo de compreensão disponível para o espectador. Quanto mais possibilidades de narrativas a câmera e a edição proporcionam, mais camadas serão sobrepostas e maior complexidade terá a trama. Quanto menos recursos e camadas, mais evidente fica a proposta ideológica do filme, uma peça sólida que dificilmente será desconstruída pelo espectador.

Figura 26 - Guerra mundial Z.



Lane ouve um barulho e olha para frente. Fonte: *frame* nosso.

Figura 27 - Guerra mundial Z.



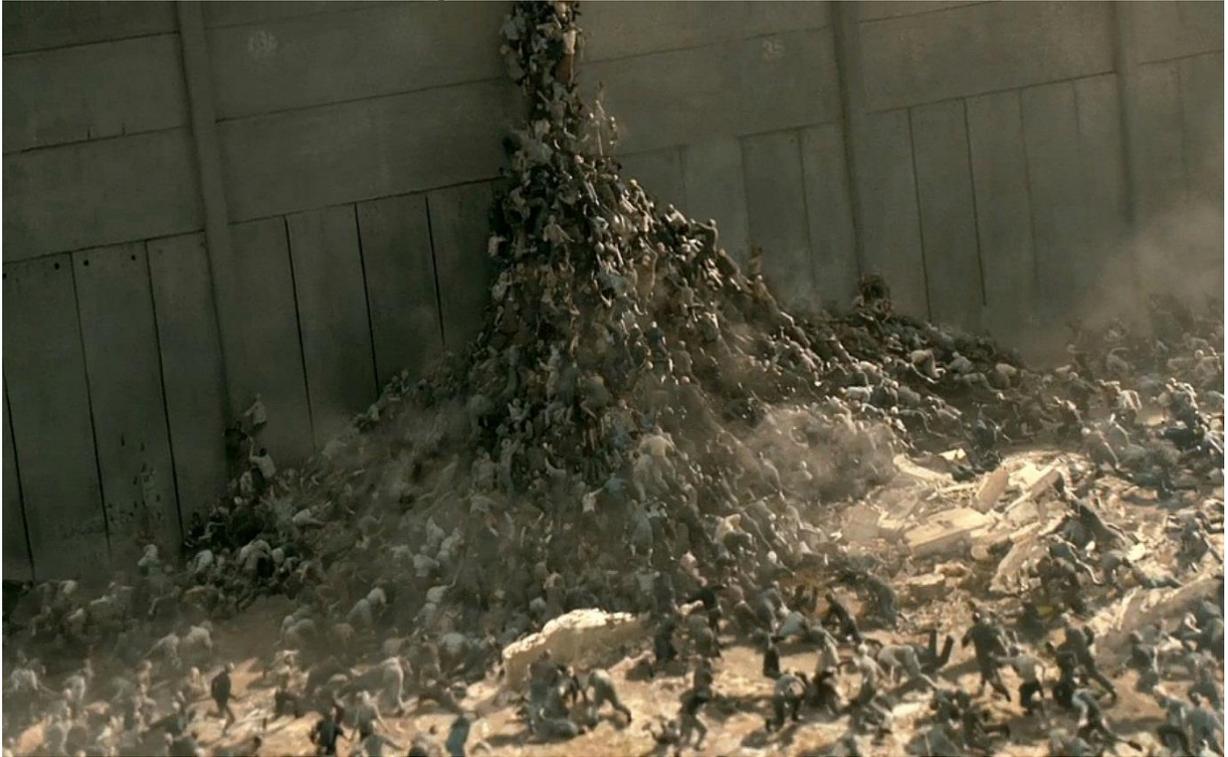
A câmera acompanha seu olhar (*raccord de regarde*) e revela a explosão. Fonte: *frame nosso*.

Em termos gerais cenográficos, conforme a situação piora, a fotografia vai de crua à esverdeada e, por fim, avermelhada, o que irá depender do lugar do mundo no qual Lane se encontra. Mas, de uma forma geral, o filme opta por uma tonalidade terrosa, mesmo nos zumbis, até porque uma das sequências mais eletrizantes ocorre em Jerusalém em plena luz do dia (figura 28). O grande muro que separa judeus e árabes dos zumbis é simplesmente transposto pelas criaturas, que sobem uma em cima da outra em uma grande pirâmide. Toda a sequência é uma das mais importantes do filme, por exigir toda uma infraestrutura para mostrar, de maneira isolada, o ataque dos zumbis nos becos estreitos da cidade. A fotografia do núcleo de Israel, em tons de areia, proporcionou um quadro único em que a poeira cria uma textura que complementa os corpos zumbificados, todos obedecendo à paleta de cores escolhida.

Por terem força e velocidade descomuns, a produção optou pelo uso do CGI⁹ na criação dos zumbis (figura 29), o que sempre causa polêmica entre os aficionados, ainda mais com a força histórica dos efeitos visuais dos zumbis, que chega ao seu auge em *The walking dead*. Não há uma uniformidade estética nesses zumbis, nem em termos de putrefação nem pela forma como foram transformados (partes do corpo faltando, entre outros). O horror, no sentido de medo e repulsa não funciona tão bem quanto o fato desses monstros serem supermáquinas de correr.

⁹ Sigla em inglês para Computer-Generated Imagery, ou, em português, “imagens geradas por computador”.

Figura 28 - Guerra mundial Z.



Os zumbis invadem o muro que protege Jerusalém. Fonte: *frame* nosso.

Figura 29 - Guerra mundial Z.



O zumbi de CGI. Fonte: *frame* nosso.

O filme entrega a trama de forma rápida, sem momentos para reflexões dos personagens, tornando suas ações um pouco artificiais e bastante óbvias. É um filme para ser vivido, não pensado. O que não o torna menor, uma vez que toda a produção requintada, os

planos aéreos abertos e cenas inacreditáveis (como soltar uma granada em um avião) tornam *Guerra mundial Z* uma pequena aventura.

d) Como o filme apresenta o binômio ordem/desordem?

Até aqui buscamos compreender como o filme, em termos estéticos, de produção e recepção, mobiliza seus contextos ideológicos e apresenta o binômio ordem/desordem. *Guerra mundial Z* é um filme Hollywoodiano *mainstream* que toca e se envolve ele mesmo em questões de ordem política, como sua relação com a China deixa claro. É uma narrativa sobre guerra, concebida em um momento de guerra. Agora, cabe à pesquisa entender o que essas construções fílmica e social irão revelar sobre a ordem social através da desordem causada pelos mortos-vivos.

Os contextos de produção e recepção são uma parte importante da análise sociológica que permite compreender como a parte estética irá se comportar. O horror de baixo orçamento dificilmente irá se preocupar em moldar sua narrativa para um público grande, uma vez que ele dificilmente existirá. A busca por liberdade artística fechou várias portas para diversos produtores, e Romero é um bom exemplo disso. Mas o que queremos colocar aqui é que a forma com que os filmes são produzidos também falam da ordem social com a qual criam referências, como a relação com a China pode exemplificar.

Quando o filme começou a ser pensado, zumbis estavam em uma escala ascendente de sucesso, o que possibilitou o seu grande orçamento. Duas mudanças em relação ao livro foram sintomáticas: a escolha em contar a história no período de guerra e a ocultação de qualquer tipo de referência à SARS. As duas causaram um problema tanto de concepção quanto de produção, o que acarretou a demora de anos.

A possibilidade de filmar um exército de zumbis de CGI já estava dada pelo próprio orçamento. Mas o que foi decisivo na escolha de narrar o conflito em detrimento de suas consequências pós-apocalípticas como o livro fez? Acreditamos que a narrativa da ameaça global viral já tinha chegado ao seu clímax no momento em que o filme estava sendo gestado e ele, por si só, acabou ajudando a criar também essa narrativa. Talvez não fosse muito interessante para o filme deslocar a distopia zumbi para mais longe do surto e abrir mão de um relato focado em contextos biológicos que vai desde o paciente zero até algo parecido com a cura.

Já a crise de produção que veio em decorrência da retirada de qualquer menção à China é interessante em diferentes camadas. O livro sugere que ambientes pobres e que não

tenham o “padrão de higiene” dos países ricos do ocidente são celeiros de vírus potencialmente mortais que podem destruir “a civilização” não levando em conta que a Gripe Espanhola tenha surgido em uma fazenda dos Estados Unidos, por exemplo. É um projeto ideológico supor que os pobres do mundo e seus hábitos alimentares serão responsáveis por sua destruição. Ainda mais quando, no final, um único americano irá salvar a humanidade. Os zumbis “chineses” de *Guerra mundial Z* podem ser pensados como objetos de uma luta com ecos colonizadores. Isso chega a tornar irônico a modificação do roteiro e a regravação de cenas para adaptação ao mercado chinês. Se a China não tivesse ampliando seu público de cinema e até mesmo investindo em filmes de Hollywood (Saiidi, 2019), a narrativa do filme de Foster iria certamente reforçar a temática racista que o livro possibilitou.

A ideia da China como esse lugar sujo e degradado que atrapalha o andamento do “progresso” ocidental com seus vírus impertinentes foi demasiadamente reforçada logo no início da pandemia de Covid-19. Os hábitos culturais alimentares do país foram postos em xeque como os possíveis alçozes da dinâmica mundial. Falamos aqui do movimento, tão importante nessa fase do capitalismo financeiro. O vírus ganha a liberdade de se movimentar e quem antes tinha, a perde. Isso fica mais claro em obras que exploram o mundo pós-apocalíptico como *The walking dead*. Em *Guerra mundial Z*, essa movimentação vem de fora para dentro, o vírus como uma analogia da imigração dos países pobres para os ricos, o que potencializa a trama racista que acabou criando a crise de produção acima apontada.

Mas como, de uma forma geral, a narrativa do filme expressa sua relação com a ordem instituída? Podemos perceber um distanciamento da história clássica distópica dos filmes aqui por dois motivos: o caráter temporário do cenário apocalíptico, que pode ser revertido, embora com perdas imensas; e a mensagem positiva entorno das questões humanas. A primeira lembra que um vírus, por mais destruidor que possa ser, tem um ciclo de começo, meio e fim, quando as pessoas adquirem imunização ou desenvolvem a vacina. O segundo lembra uma mensagem forjada em um discurso pacífico que questiona o uso da guerra de forma banal, redirecionando seu uso para algo que “valesse a pena”, pela humanidade em si.

Sabemos que a narrativa clássica do modelo não apenas define o apocalipse como um fim do mundo ordenado, isto é, a destruição de tudo o que foi anteriormente classificado, como também questiona a moralidade humana nesse cenário, o que é, de certa forma, o mote de *The walking dead*. A série não se parece nem um pouco com essa espécie de organização não governamental entre humanos em uma situação bélica contra um inimigo muito bem delimitado, contando com resquícios de estruturas de comando do mundo anterior ao surto, como um “exército”, uma irmandade entre nações e até a própria ONU. A escolha dos planos,

logo no começo do filme, dá uma dimensão de ameaça global, com grande incidência de planos mais abertos, aéreos e de multidões correndo. A presença do poder institucional é representada pelo plano aéreo de Nova York sendo “perdida”. A direção opta por planos mais fechados também quando expõe os membros do governo, de entidades internacionais e do exército, em uma clássica tentativa de aproximar o espectador desses entes, dando mais confiança aos seus discursos.

A relação do homem médio que quer sobreviver a uma pandemia de zumbi com as instituições é sempre problemática nessas tramas. Vimos isso em todos os filmes de zumbi de Romero e em tantos outros. Às vezes, as próprias instituições que “deveriam ser confiáveis” como a indústria farmacêutica (*Resident evil, O extermínio*) são as grandes responsáveis pelo desenvolvimento ou disseminação do vírus. O exército também já deu as caras como um incentivador do vírus para o uso como arma biológica.

Mas podemos chamar *Guerra mundial Z* de “um filme otimista”, comprometido não apenas com a ordem anterior como com o seu retorno, o que caracteriza uma fé nas instituições que raramente é praticado nos filmes do subgênero. Por isso o filme opta por uma desordem “temporária”, no sentido em que o surto logo é suprimido por um conjunto de forças que representam bem o que o mundo ordenado instituiu como *status quo*, também endossado por valores morais ocidentais que são personificados na figura de Lane. Há aqui uma leitura conservadora da sociedade da qual o filme se oriunda. Nada desse mundo ordenado é problematizado. Há uma força que busca a reconstrução do mundo no caminho da destruição tal qual ele era. O filme é rico, portanto, no sentido de sua leitura do monstro zumbi, diferente da maioria dos filmes aqui analisados, o que ficará mais claro com a análise de *The walking dead* em seguida.

Logo na primeira sequência, o filme institui o momento de ruptura com a ordem, ao criar uma montagem paralela entre seres humanos vivendo o seu cotidiano e animais se comendo uns aos outros, prenúncio de que a ordem estabelecida, que é bem aceita pela trama, vai ser abalada pelas forças da natureza, uma “assassina em série”, como diz o especialista em pandemias. No noticiário em segundo plano na casa de Lane, especialistas tentam explicar a nova “gripe”, cena que remete ao início de *A madrugada dos mortos*. Mas essa premissa sofre uma quebra nas últimas sequências do filme. A ordem irá voltar porque, em primeiro lugar, as instituições ainda existem e são confiáveis (governos, militares, ciência, etc.) e, em segundo, há pessoas integras e heroicas o suficiente para restabelecê-la, como Lane por exemplo.

Em termos estéticos, Lane é alçado como herói porque detém o controle da narrativa visual. Quase sempre enquadrado em planos fechados, o filme é contado através de sua

perspectiva, seja em termos de saga – seguindo sua jornada pela cura – seja em termos de composição de quadros, como o uso do *raccord* de olhar comprova. As imagens não abrem espaço para um outro olhar sobre os acontecimentos, isto é, demais interpretações. Isso materializa uma proposta ideológica de um filme hermético, que se sustenta em si mesmo. Nesse caso, um filme que quer impor valores de superioridade ocidental. A solidariedade é a cola que irá recompor o tecido social perfurado pelo caos oriundo da pandemia.

Distante de uma tradição desconfiada e contestadora, o filme reforça, portanto, a confiança nas instituições e na existência de heróis dispostos a darem a vida pela grande causa da guerra. Esse tipo de movimento individualista acaba mascarando a ação social, reforçando valores neoliberais egoístas. Por isso *Guerra mundial Z* é um filme ideologicamente vigoroso. Ao escolher o íntegro Lane como o herói que vai salvar a Terra, ao invés de pequenos acordos internacionalistas de ajuda intelectual, tal qual ocorre no livro, o filme apresenta uma forma já comum de tramas hollywoodianas na qual o Ocidente salva o mundo, no formato de um homem branco americano, mas também assume uma posição positiva em relação a *essa* humanidade, já que, após Lane descobrir a camuflagem, a Guerra é mundial.

Como vimos anteriormente, na disputa pelo roteiro, a família nuclear padrão vence a geopolítica na exploração do surto global através das instituições. Contudo, a geopolítica não desaparece do filme, ela apenas se torna narrativamente menos importante do que a sobrevivência de uma família em todo o mundo: a de Lane. Portanto, o que impulsiona o personagem a agir, mais amplamente, são os valores a ele imputados como um americano branco de classe média, e, mais especificamente, proteger a sua família. Se em certa medida os zumbis representam uma movimentação de fora (outro, estrangeiro) para dentro da cultura, também representam a quebra desses valores que Lane defende, e, mais seriamente, a dissolução da sua família. A defesa dos valores ocidentais e da família têm sido uma tônica do conservadorismo contemporâneo. A eleição de Donald Trump nos Estados Unidos e o Brexit no Reino Unido sinalizam em algum nível a fobia da perda dos valores dessas culturas do Ocidente por conta da invasão de hordas de imigrantes que também levam com sigo múltiplas doenças.

Os conflitos internacionais, por sua vez, se desenrolam basicamente em torno de como os estados e resquícios de instituições internacionais irão lidar com o vírus diante do que possuem como recurso. Alguns exemplos de sucesso são Israel, que ganha um bom espaço no filme, África do Sul e Cuba, países pobres, e até mesmo a Coreia do Norte, mas por motivos autoritários. Esse momento do surto, como já discutimos, é geralmente negligenciado nas tramas clássicas porque são as próprias instituições, em grande parte, que, juntamente com

representantes do governo, são responsáveis pelo surto. Mas ao optar por essa abordagem, o filme acabou criando um paralelo com as ações desses mesmos atores em surtos virais nas últimas décadas.

Apesar de se referenciar à SARS, o surto mais relevante do século XXI, paralelos podem ser estabelecidos com a Covid-19. Destacamos a questão de como os Estados e os órgãos internacionais lidaram com a crise. Tanto no livro quanto no filme é criado um cenário no qual cada cultura, se apropriando de particularidades históricas e geográficas, enfrenta de uma forma específica os mortos-vivos. Um país pobre e periférico como Cuba, por exemplo, havia registrado 4 mortes no final de março de 2020, chegando a anunciar a ida de médicos e enfermeiros para auxiliar a Itália, país até então mais assolado pelo vírus, com mais de 9 mil mortes no mesmo período. Outro fenômeno para se pensar em termos de Estados foi o negacionismo, que fez com que países com acesso universal à saúde, como o Brasil, não adotasse medidas mais duras de isolamento social, sugeridas pela OMS, por não “acreditar” na potencialidade mortal do mesmo.

A preocupação geopolítica que o filme teve foi um “vislumbre” do que aconteceria 7 anos depois. Poucos são os filmes que, no momento do surto, dão uma relevância ao papel dos agentes políticos e órgãos internacionais. Essa não é uma tradição romeriana, que opta pelo esvaziamento imediato da ação política estruturada e institucionalizada em prol da sobrevivência como um valor supremo de pequenos grupos sociais. Acreditamos que Brooks, ao escrever o livro em 2006, posiciona seus zumbis em uma distopia que se referia a uma ordem social bélica, na qual Estados, imbuídos de uma racionalidade, optavam por uma Guerra que favoreceria a poucos. Se fosse para entrar em uma Guerra, deveria ser contra um vírus que transformasse humanos em mortos canibais. Há aqui um senso ético defendido pelo autor, que é seguido com mais ênfase pelo filme, que tenta deslocar a guerra para um cenário distópico onde ela seria “necessária”. Hoje, chefes de Estado apelam para a palavra guerra ao se referirem ao vírus, fazendo uma alusão à Segunda Guerra mundial.

Portanto, os zumbis de *Guerra mundial Z* são uma espécie de caos temporário, com expectativa de retorno ao mundo ordenado. Não seria igual ao anterior, que percebemos logo no começo do filme quando a família de Lane está tomando café da manhã. Mas seria algo como um “novo normal”, que, como vimos, na verdade pode apenas ampliar as desigualdades do “velho normal”. Esse novo normal é belicoso, um diálogo direto com a ocupação do Iraque, cheio de esperança de que a humanidade possa “melhorar”, o que não deixa de ser uma narrativa moralista edificante.

Acreditamos que a escolha do zumbi com o corpo íntegro em CGI, diferentemente da carne putrefata e passível de decomposição da unidade, seja uma forma de imprimir esse caos temporário, pois não há passagem de tempo no corpo do zumbi. Ferozes como o vírus, também são temporários como ele. A desordem é um aviso para a conservação da ordem, não necessariamente uma crítica a ela sob a forma de um ser fugidio a qualquer tipo de classificação, uma anormalidade.

Mas apesar do vácuo imagético deixado por um discurso pouco crítico, o filme dialoga bem com possibilidades distópicas que já fazem parte do panorama contemporâneo. Acreditamos que com o surto de Covid-19 *Guerra mundial Z* adquire ares de uma distopia calculada, na qual os mortos-vivos surgem como um apelo, um aviso para limites não serem ultrapassados. Todo o debate em torno do que a humanidade compreende como humano, quais os limites da moralidade, como novos agrupamentos sociais se fundam e até mesmo como a Terra reagiria sem as catástrofes ambientais só será realizado de forma sistemática na série *The walking dead*, como veremos a seguir.

4.3) Um mundo sem referências: o apocalipse zumbi sob a perspectiva da série *The walking dead*

a) Quem faz os filmes e por quê? Quem vê os filmes?

É com a série *The walking dead* (desde 2010), desenvolvida por Frank Darabont, que o zumbi passa pela fase de sedimentação na cultura popular. O incrível sucesso da série, que é uma das mais assistidas de todos os tempos, sendo a mais vista também em 2017, ajudou a corroborar a popularidade do monstro.¹¹ O *show* de Darabont para a rede de televisão a cabo americana AMC¹² é baseado na *gráfic novel* homônima de Robert Kirkman (desde 2003) e está atualmente na sua 10ª temporada, com a 11ª já confirmada. A série já conta com um *spin-off* de sucesso, *Fear the walking dead* (2015), criada por Kirkman e Dave Erickson, que está em sua

¹¹ A série ocupa o primeiro lugar das séries mais assistidas no mundo segundo o ranking do site IMDB, deixando *Game of Thrones* em segundo lugar (Cruz, 2018). Em 2016, foi a mais assistida pela quinta vez consecutiva (Coletti, 2016).

¹² Ao redor do mundo, o programa é exibido pelo conglomerado da Fox, chegando a mais de 120 países em 30 diferentes idiomas, o que o torna um dos programas de televisão globais mais bem-sucedidos já feitos (Luckhurst, 2015).

5ª temporada.¹³ A trama se passa em Los Angeles logo após o surto e gira em torno de uma família disfuncional que precisa se manter unida para sobreviver. Além disso, um novo *spin-off* será lançado no primeiro semestre de 2020, *The walking dead: world beyond*, criado por Scott Gimple e Matt Negrete, que pretende acompanhar a primeira geração de pessoas nascidas após o surto que devastou o mundo, uma produção direcionada ao público adolescente (THE, 2019).

Logo na primeira temporada a série foi aclamada, conseguindo 82% no *Metacritic*, e recebendo o Globo de Ouro na categoria de melhor série dramática em 2010. Para um canal a cabo com poucos *hits*, a série consolidou uma média de 15 milhões de espectadores na sua quinta temporada, sendo uma pedra no sapato da NFL.¹⁴ Só a estreia da quinta temporada bateu o recorde de 17.29 milhões de telespectadores, mas a série conseguia facilmente chegar à casa dos 18 milhões. No Brasil, exibida pelo canal a cabo Fox, também bateu recordes em 2011 (Ricco, 2011).

Além dos *spin-offs*, a marca conta com jogos eletrônicos, de tabuleiro, bonecos, além de romances escritos pelo próprio Kirkman com Jay Bonansinga,¹⁵ um sinal de que a série trabalhou enormemente para a normalização do apocalipse zumbi, uma marca de como a rotina do gênero se tornou (Luckhurst, 2015). Rejeitada pelo canal aberto americano NBC por ser impossível de ser exibida no horário nobre, a série acabou por fazer da violência gráfica uma marca registrada. Gregory Nicotero, que havia trabalhado em *Dia dos Mortos* vinte e cinco anos antes, ficou responsável pela maquiagem de efeitos especiais. A ideia inicial de Kirkman para a sua *grafic novel* lançada em 2003 era uma crônica da vida pós-apocalíptica do xerife Rick Grimes, numa espécie de filme de zumbi que nunca termina. Nenhum personagem vai em busca da cura para o surto, nem questionam muito sua origem: todos querem apenas sobreviver um dia de cada vez e buscar um abrigo melhor, que é sempre temporário. Sua longevidade permite que explore o mundo anos após o período do surto, dando mais atenção às possibilidades de ordem política que surgem na falta das instituições e governos antigos.

A AMC optou por ousar de forma moderada na narração da história. Em termos de roteiro, a série escolheu desde o começo focar em um ou poucos personagens em cada episódio, alternando com a história maior por trás, em segundo plano. A divisão entre núcleos que se

¹³ Esse *spin-off* tem seu próprio *spin-off*, *Fear the Walking Dead: Flight 462* (2015-2016), escrita por L. Signorino e Mike Zunic, uma websérie da AMC que se passa em um avião logo durante o surto.

¹⁴ Os números foram retirados do site americano Tv by the numbers, que mede a audiência dos programas do país. Disponível em: <<https://tvbythenumbers.zap2it.com/sdsdskdh279882992z1/sunday-cable-ratings-the-walking-dead-wins-night-talking-dead-real-housewives-of-atlanta-shameless-naked-and-afraid-more/249656/>>. Acesso em: 12 nov. 2019.

¹⁵ A série de livros começou a ser publicada em 2011, logo após a estreia do programa, e já conta com 8 livros.

alternam foi sempre mal explorada o que acabava tornando os episódios poucos dinâmicos em termos dramáticos caso o personagem e trama enfocados não acrescentassem algo construtivo para a história geral. O formato de *mid season*¹⁶ adotado acabava criando duas “*season finales*”: a do meio (episódio 8) e a final (episódio 16).

Na sinopse o xerife Rick, ferido em um tiroteio, desperta semanas depois de um coma em um hospital vazio. Ao sair, descobre um mundo pós-apocalíptico assolado por um vírus mortal cujas vítimas continuam, de certa forma, vivas, vagando atrás de carne humana e se tornando mais decrepitos a cada dia (figura 30). Ele parte então para Atlanta em busca de sua esposa Lori e de seu filho, Carl, mas acaba encontrando um grupo de sobreviventes do mesmo acampamento deles, que estavam na cidade infestada de zumbis em busca de suprimentos. Como o grupo começa a ter uma série de desentendimentos sobre como agir em um mundo já despojado das regras antigas, seu amigo e colega de trabalho Shane acaba assumindo a liderança por acreditar ser um reminiscente desse antigo mundo (um policial) e por possuir estratégias mais agressivas. O grupo é composto por Lori, – que agora está com Shane – Carl, o *white trash* Daryl, a esposa que apanha do marido Carol, o entregador de pizzas Glenn, o aposentado Dale, a advogada Andrea e sua irmã Amy. A chegada de Rick, no entanto, gera conflitos no grupo e os dois amigos acabam “duelando” pela liderança suprema. Com a vitória de Rick, ele passa a ser o líder.

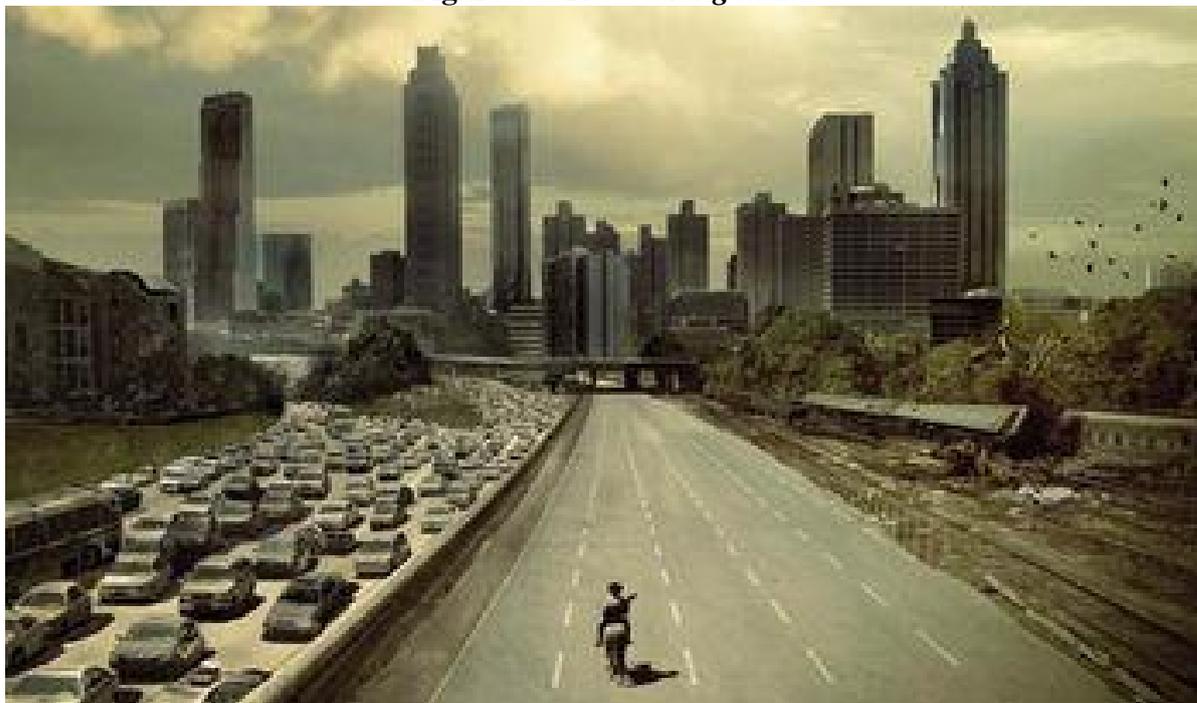
Logo no início, *The walking dead* deixa claro que os *walkers* (caminhantes, como denominam os zumbis e, por vezes, se autodenominam) estão mais focados em buscar abrigo e comida e não possuem nenhum conhecimento do que está acontecendo no mundo: nada de rádios clandestinas ou redes de comunicação em sua perambulação pelo Estado da Geórgia. Os dramas pessoais da matéria humana assumem aqui o eixo central, no qual os inimigos mais perigosos nem sempre são os mortos-vivos. Traição, violência doméstica, e conflitos pela liderança marcam o ponta pé inicial da série baseada nos HQs.

O grupo começa então a viver na fazenda de Hershell Greene e suas duas filhas, Maggie e Beth, onde as preocupações com os provimentos começam a preocupar, uma vez que os recursos do mundo pré-surto, tais como gasolina ou água encanada, já estão se tornando escassos. Os saques em cidades fantasmas passam a ser uma rotina difícil de ser executada. Após a fazenda ser invadida por uma horda de zumbis, eles decidem ocupar uma antiga prisão para se manterem protegidos de hordas nômades. São apresentados ao Governador, líder de

¹⁶ *Mid season* é um formato de séries adotado nos Estados Unidos que quebra uma temporada em duas por conta do *summer break*, os três meses no meio do ano que correspondem ao verão. Essa estratégia é adotada pela queda da audiência por conta das férias de verão.

uma pequena comunidade de sobreviventes que vivem aparentemente em paz e harmonia chamada Woodbury. Mas na verdade, seu método é destruir outros grupos que ameaçam seu poder e protagonismo e roubar-lhes armas, alimentos e outros provimentos.

Figura 30: *The walking dead*



Rick anda a cavalo pela cidade de Atlanta destruída no primeiro episódio. *Frame* nosso.

A coexistência mútua dos dois agrupamentos é impossibilitada por conflitos e pela negativa de Rick de se submeter aos desmandos do Governador. Ele prefere ir à guerra e pôr em risco seu próprio grupo do que ceder. À essa altura da trama os personagens já estão acostumados a matar zumbis e passam a não se importar muito em matar outras pessoas. No ataque ao presídio o Governador falha, Woodbury é invadida por zumbis, mas o grupo de Rick consegue fugir, assim como o próprio Governador.

Em segurança na prisão, optam por tomar uma série de medidas positivas no sentido de criar uma determinada ordem: decidem criar escolas para as crianças, acumular livros e manter uma estrutura de hospital para os doentes. Rick proibi o uso de armas dentro do local gerando ceticismo em outros habitantes, como Carol, que é pega ensinando as crianças a usar facas. Quando uma gripe estranha começa a matar os moradores da prisão, ela assume uma postura mais alinhada à simples sobrevivência, uma ética pragmática que relativiza determinados postulados do grupo em prol unicamente da existência pura e simples. Carol não hesita em matar os outros infectados pela gripe escondida do grupo. Culpada, decide deixar a prisão. Mais adiante, ela faz às vezes de juíza ao executar uma menina que tinha matado a

própria irmã. O Governador, por sua vez, mantém seu *modus operandi* assumindo uma nova identidade e matando em sequência os antigos líderes de um pequeno grupo para assumir o controle e tentar invadir novamente o presídio. Hershell e Rick tentam evitar uma nova guerra convidando para coabitar a prisão, mas ele não cede. A prisão cai por fim e o Governador é morto. Esse momento marca a passagem de Rick de um “mocinho” com valores para um líder impiedoso que destrói tudo o que ameaça sua existência e do seu grupo.

Depois de algumas perambulações, eles finalmente vislumbram a possibilidade de viver em uma comunidade segura, estável, sem armas e com regras claras quando são apresentados à Alexandria, um antigo condomínio de luxo, e aos seus habitantes. A líder Deanna Monroe mantém o lugar como antes do surto e seus moradores não chegam a ver a crueza do apocalipse. Carl chega a dizer ao pai que teme que o grupo se acostume com a vida pacata e esqueça como é sobreviver no lado de fora.

Após evitar que uma horda de zumbi avançasse sobre o condomínio, o grupo se depara com Os salvadores, liderados por Negan. Além das pilhagens em estradas, eles vivem de extorsões em troca de uma suposta paz. Negan, contudo, não possui regras claras e age exclusivamente por vontade própria. Seu séquito segue suas ordens cegamente, geralmente precedidas pela frase “eu sou Negan”. O tirano consegue capturar quase todo o grupo de Rick e após um discurso teatral ele diz que terá que tirar a vida de um integrante para que os demais vivam. Negan apresenta Lucille, seu taco de baseball envolvido em arame farpado, e, depois de um jogo de escolha, seleciona dois deles e esmaga seus crânios. Após uma pressão psicológica em Rick, Negan diz que agora o grupo pertence a ele e que irá extorqui-los com a promessa de não matá-los. Nesse momento, a série se torna um tabuleiro de xadrez no qual três grupos principais irão declarar guerra aos Salvadores: Alexandria, liderada por Rick, O reino, liderado por Ezekiel e Hilltop, sob o comando de Maggie.

As duas últimas temporadas (oitava e nona) possuem uma força quase oposta entre si. Se na oitava o lema é a guerra contra todos, na qual os três grupos se unem para destruir Negan, a nona é um recomeço, um passo positivo em torno do que se delineia como civilização pelos próprios personagens. A guerra é pela independência de um sistema cruel de extorsão orquestrado por Negan, é pela autodeterminação de comunidades que não vivem como tais. “Nós sobrevivemos para lutar”, afirma Daryl. A guerra é sobre destruição e o pós-guerra sobre construção de um novo mundo, já que o antigo não pode mais existir.

Todo esse movimento tem como objetivo a contraposição de um estatuto cultural contra a visão de mundo dos últimos “vilões” da trama, os sussurradores. Eles vivem entre os zumbis, a quem chamam de guardiões, usam mascadas com sua pele morta e andam como eles,

se comunicando entre si através de sussurros. Para seus líderes, Alfa e Beta, o mundo é dos mortos-vivos agora, e todos devem viver como eles, o que deixa evidente o antagonismo entre os grupos que querem, de alguma forma, viver como antes, e os que se entregam a um estado “natural”.

Após o auge conquistado no número de espectadores e o estabelecimento de um impacto cultural na história do monstro zumbi sem precedentes, a série começa a passar por uma queda gradual de popularidade a partir da sétima temporada, o que alguns críticos atribuem ao surgimento de Negan na história. Em 2019, a executiva da AMC, Sarah Barnett, admitiu essa relação, segundo ela:

Em termos de questão da qualidade, acho que com 10 temporadas de televisão – algo como *E.R* ou *Grey's Anatomy* – os shows passam por surtos. Fizemos muitas pesquisas sobre a resposta a ela e certamente temos nossos próprios pensamentos sobre isso. É verdade que a temporada com Negan se tornou um pouco desesperadora para o público. Eu acho que havia uma intenção criativa por trás que era realmente inteligente e atenciosa, mas acho que provavelmente levou as pessoas a um lugar onde havia muito o que fazer em um momento em que talvez as pessoas simplesmente não quisessem ver isso” (Carrano, 2020).

Contudo, a sobriedade do personagem lunático talvez não fosse o “x” da questão no que tange à trama como um todo. A longevidade da história e o desgaste de personagens como Rick, que ficou preso em um *looping* herói/vilão que por vezes não fazia sentido, aliado a continuidade do formato do roteiro de personagem e de temporadas com muitos episódios¹⁷, acabou por minar a fidelidade de muitos espectadores.

Uma argumentação em prol dessa tese é o aumento da audiência na 9ª temporada, com a chegada de Kang como *showrunner*. Uma de suas principais mudanças foi na estrutura do roteiro, que passou a ser mais segmentado em vários personagens, oxigenando a trama. A própria hegemonia de Negan como vilão – que durou duas temporadas, sendo encerrada de forma sublime em termos de direção, como analisaremos adiante – paralisou a história, que perdia personagens centrais ainda vivos nos quadrinhos, como Carl, filho de Rick, sem ganhar

¹⁷ O fenômeno na diminuição de episódios por temporadas é algo intrigante de se acompanhar. Após o *boom* do *streaming* no mundo em 2013 com o sucesso de *House of cards*, de Beau Willimon, da Netflix, as séries televisivas costumavam ter mais episódios por temporadas, tanto as do formato *sitcom* de 20 minutos por episódio, por exemplo, quanto as de 40 minutos por episódio. O número de séries era pequeno se comparado a 2020, o que tornava mais fácil manter a fidelidade do espectador. Com a oferta cada vez maior de séries, o número de episódios se fixou em 10 por temporada o que, dependendo da série, representava o limiar do orçamento da produtora, como é o caso de *Game of thrones*, uma produção caríssima. Atualmente, com o grande número de cancelamentos de séries também devido ao excesso de oferta, as temporadas têm cada vez mais se fixado em 8 episódios ou menos.

outros tantos também relevantes. Havia também a predominância de outros personagens menores e subdesenvolvidos, que só serviam de *step* ou *kickside* de outros, um recurso pobre de roteiro.

b) Quem é o narrador? Como ele apresenta o mundo diegético?

A forma como a narrativa é contada importa para a pesquisa por nos dar ferramentas para compreender o filme como uma peça artística que irá, através de seus monstros, nos expor a relação entre ordem e desordem. Tramas que optam por formas de narrar mais complexas, como é o caso de *The walking dead*, possibilitam compreender melhor essa relação do binômio, isto é, de que forma os zumbis vão expor questões sobre a ordem ao criar o caos. O mundo ordenado como um referencial mudou ao longo dos 10 anos de série e, com ele, os temas escolhidos e a forma de abordá-los. Um exemplo disso são as questões ambientais, que passam a ser um ponto presente na trama nos últimos três anos. Ao cair em um modelo clássico que não abre espaço para a interpretação, porque esta já está dada, o sentido fílmico e imagético que possibilita a criação simbólica é danificado.

No caso de *The walking dead*, o efeito bola de neve é atenuado pelo acaso, uma vez que alguns fatores surgem na trama de uma forma até mesmo aleatória. O grande exemplo disso é o ritual promovido por Negan para “punir” o grupo escolhendo a vítima ao acaso. Esse tipo de narrativa que quebra com o lastro causal, mesmo sem abrir mão completamente dele, ajuda o desenvolvimento da série no sentido em que cria um clima de paranoia e ansiedade que dificilmente é visto em filmes como *Guerra mundial z* que preferem manter o controle narrativo clássico. A comparação entre as duas tramas é vital para a presente pesquisa também por expor diferenças no que tange às questões morais.

Os personagens da série também agem na maior parte das vezes fugindo e sobrevivendo. Não há no *show* de Kirkman uma busca no sentido positivo pela cura, possíveis responsáveis ou um oásis de sobreviventes por vezes emulado em alguns filmes apocalípticos. O que irá ocorrer em uma ordem positiva é a construção de uma estrutura que permita a manutenção da sobrevivência tendo em vista a recuperação de aspectos culturais outrora normatizados, como escolas, histórias e bibliotecas.

A apresentação dos personagens em *The walking dead* também foge ao *script* clássico da verossimilhança, optando por formas menos óbvias de expor seus personagens. Não que as comunicações verbais explicativas sejam indesejáveis, uma vez que o roteiro precisa fazer seu trabalho de contar a história. Mas ao optar por uma mescla entre palavras e

enquadramentos, uma obra agrega complexidade e reflexividade, fugindo assim da banalidade. Um exemplo é a primeira aparição do personagem Negan, que começou a ser citado durante a segunda metade da 6ª temporada e só fez as vezes no episódio duplo do final da 6ª temporada e início da 7ª. A direção de Nicotero optou por um enquadramento que ressaltasse o poder do personagem: de pé, com sua Lucile, está diametralmente oposto à Rick, de joelhos juntamente com seu grupo. Os salvadores em pé ao longo do quadro servem como a constatação do poderio do vilão. As cores quentes em contraste com o negro azulado da noite dão uma mostra da tragédia que está por vir, como pode ser observado na figura 31.

Sabe-se muito pouco dos personagens antes do apocalipse e suas personalidades são desenvolvidas mais por suas ações do que por suas falas. É uma série pouco falada e a ausência de um narrador onisciente cria um mosaico de narrativas que pressionam os fatos para interpretações, expelindo qualquer reconhecimento moral. Se Lane constrói sua narrativa a partir de fontes confiáveis (instituições como o exército), Rick não possui nada quando sai do hospital. O que esperar ao se deparar com figuras de poder como o Governador? Como liderar? Quais medidas tomar?

Com muito pouco com o que contar, Rick constrói sua jornada de forma quase cíclica, entre uma força positiva e protetora e outra de destruição de tudo o que se interpõe no caminho do seu grupo. Personagens como Carol são também exemplos de arcos “impensáveis”: de uma dona de casa que sofre violência doméstica para uma máquina de matar zumbis e pessoas. Como os personagens contam suas histórias (verbalmente ou através de técnicas de direção e edição), se eles não sabem nada, também não sabemos.

Jullier (2012) aponta que há três formas de tomar para si o que acontece com um personagem: contágio, empatia e simpatia. No primeiro caso, há uma identificação imediata com o personagem por motivos como sofrimento e comunicação, entre outros. No segundo, há uma projeção de si mesmo no personagem, uma sensibilização com seus sentimentos. E por último, a identificação está relacionada às ações dos personagens no sentido de um julgamento moral. Quando assumimos para nós o que ocorre com os personagens, estamos jogando com atitudes éticas e ideológicas, questões pungentes em filmes de zumbis.

Com Lane em *Guerra mundial Z* o contágio é imediato porque a história é contada da perspectiva dele, e a empatia vai sendo construída conforme a história narra sua jornada. É a cenografia, o posicionamento de câmera e, principalmente, a montagem que proporcionam essa empatia. Já em *The walking dead*, a identificação com vilões como o Governador ou o Negan pode estar mais imbricado a uma relação de estrutura social, de algo familiar como hierarquia e jogos de poder do que com a questão moral. Em se tratando de obras reflexivas, as

opções morais dos personagens são fluidas e oscilantes, o que fica bem expresso na figura de Rick, o herói e líder do grupo, que age de formas eticamente condenáveis tendo em vista a sobrevivência. O mesmo não ocorre com o moralmente imaculado herói interpretado por Pitt em *Guerra mundial Z*. Há, nesse caso, uma identificação via contágio pela situação que o personagem encara, mas a narrativa centrada e controlada impede que se desenvolva uma empatia já que *happy ends* são esperados nesses tipos de tramas.

Figura 31 - *The walking dead*



Primeira aparição de Negan, em pé, empunhando seu taco de baseball enrolado em arame farpado, a Lucille. No meio, ajoelhado, Rick de casaco marrom. A imagem cria uma oposição quase geométrica entre os dois para expressar sua rivalidade. Fonte: Tvoermind¹⁸

Nos termos da análise estética e técnica, por se tratar de uma série que ainda não terminou e que já possui 10 temporadas, optamos por analisar em termos gerais toda a obra. Há três grupos importantes que se interpõem ao de Rick: a cidade Woodbury, liderada pelo Governador, os Salvadores, liderados por Negan e os Sussurradores, comandados por Alpha. São três momentos da história em que novas configurações sociais são criadas em torno de um pequeno núcleo de poder que não se compara a nenhuma instituição ou agrupamento do mundo

¹⁸ Disponível em: <<https://www.tvoermind.com/the-walking-dead-season-7-premiere-record-ratings-17-million-viewers/>>. Acesso em: jan. de 2020.

pré-apocalíptico. Mas para a análise fílmica, iremos escolher dois episódios específicos, na verdade um único episódio dividido em duas partes: “Last day on Earth”, décimo sexto episódio da sexta temporada, lançado em 3 de abril de 2016 e “The Day Will Come When You Won't Be”, primeiro episódio da sétima temporada, lançado em 23 de outubro de 2016, ambos dirigidos por Greg Nicotero. No entanto, todo o *background* que essas tensões expostas ao longo de toda a série estarão de certa forma presentes no texto.

c) Observações técnicas: qual o ponto de vista da câmera, ou como o narrador irá compor sua história?

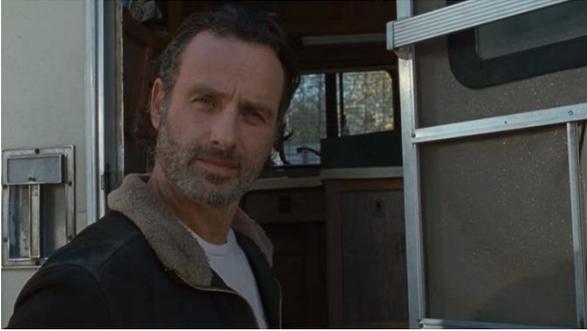
Analisando esses dois episódios específicos, em termos de estrutura de roteiro, eles divergem mais em questão de complementação: no primeiro, há uma corrida frenética para levar Maggie, que está grávida e doente, para o médico em Hilltop. Já no episódio seguinte, focado no encontro e conversa entre Negan e Rick, é construída uma reflexão sobre os acontecimentos recentes, assim como temas mais robustos e abstratos, como poder, liderança, vida, morte e sobrevivência.

A excursão de Maggie até Hilltop é o fio condutor da narrativa de “Last Day on Earth”: o grupo liderado por Rick sabe que possivelmente cruzarão com os salvadores de Negan. Este só faz sua aparição na trama no terceiro ato, mas a criação da expectativa do surgimento do Negan ao longo do episódio é constituída por um *leitmotiv*¹⁹, seu assobio sinistro. Logo no início há uma preocupação em demonstrar a periculosidade dos salvadores, em um aumento gradual de tensão ao se opor os dois grupos em um balé desconcertante rumo um ao outro.

Os salvadores cercam todas as estradas que levam a Hilltop com comboios. A morte desse personagem torturado logo nos primeiros minutos cria uma oposição com a confiança de Rick no início da jornada, como a figura 32 demonstra. Com o passar do tempo e o aumento da tensão, o semblante do personagem vai ficando mais obscuro e os enquadramentos mais fechados (figura 33).

¹⁹ Leitmotiv é um recurso amplamente utilizado no cinema tanto em termos musicais quanto imagéticos. Segundo o Hauaiss (2009), é tema melódico ou harmônico destinado a caracterizar um personagem, uma situação, um estado de espírito e que, na forma original ou por meio de transformações desta, acompanha os seus múltiplos reaparecimentos ao longo de uma obra.

Figura 32 e 33 - *The walking dead*



Rick, em um plano americano centralizado, esbanja otimismo. Na sequência, em um primeiríssimo plano, expressa preocupação. *Frames* nosso.

A trama é conduzida de forma cronológica ao estilo gato e rato, com os salvadores sempre interceptando a van que leva Maggie. Planos aéreos e campos abertos são explorados para emitir a sensação de que não há saída, como na figura 34 e 35. A linha narrativa que leva Rick ao encontro de Negan o coloca sempre em planos mais fechados, ao contrário do resto do grupo, sugerindo na montagem duas sagas: a pessoal entre os dois inimigos e a coletiva entre as duas diferentes visões de grupo. A maior parte do episódio ocorre durante o dia o que permite o uso de uma paleta fria, sem cores fortes.

Figura 34 - *The walking dead*



O campo aberto do grupo de Rick sendo encurralado: o enquadramento dá a impressão da fragilidade dos personagens. *Frame* nosso.

Figura 35 - *The walking dead*



O campo aberto também serviu como oposição entre os dois lados. *Frame* nosso.

A jornada continua até quando o grupo finalmente é encurralado (Figura 36), conhecendo Negan logo em seguida. A luz trabalha evidenciando aos poucos o que se deve esperar do terceiro ato, o clímax. Também o recorte do enquadramento na montagem dá uma dimensão da situação, aumentando a tensão do espectador, como mostram as figuras 37 e 38.

Figura 36 - *The walking dead*



A apresentação dos salvadores em um enquadramento *contra-plongé* de plano inteiro demonstra a crueldade do bando. *Frame* nosso.

Figura 37 - *The walking dead*



O grupo é pego enquanto carregavam Maggie pela floresta. *Frame nosso.*

Figura 38 - *The walking dead*



Plano ampliado mostrando o cerco completo. *Frame nosso.*

O uso das cores também provocava nos sentidos uma atmosfera de oposição quase maniqueísta. A contraluz solar sendo utilizada em uma cena de ação protagonizada por Rick, explorando bastante os tons marrons. O sol é uma presença sempre constante na série, de uma forma geral. Nesse caso, Rick é iluminado pelo sol um pouco antes de encontrar Negan, e seu

capanga Simon, que será clareado pela luz artificial vermelha dos faróis dos carros (figuras 39 e 40).

Figuras 39 e 40 - *The walking dead*



Rick evidenciado pela Luz e o capanga de Negan escondido por ela. *Frames* nosso.

A direção de Nicotero optou por quadros mais estáticos, só havendo uma cena de ação. A formação desses enquadramentos seguia uma lógica cronológica ascendente até o último ato. A simetria entre os personagens da figura 41, vítimas iminentes do ataque final de Negan, se opõe aos seus rompantes e sua movimentação corporal (figura 42), um balé da morte complementado por um texto áspero e abstrato, até reflexivo.

Figura 41 - *The walking dead*



Simetria perfeita diante do carrasco. *Frame* nosso.

Figura 42 - *The walking dead*



Negan e sua dança da morte. *Frame* nosso.

Em um monólogo que começa com a seguinte pergunta: “Já mijaram nas calças? Poxa, sinto que estamos chegando perto”, o “vilão” se introduz teatralmente com segurança e um charmoso sotaque do Sul dos Estados Unidos, munido de muitas gírias escatológicas, trágicas e cômicas. Ele apresenta ao seu inimigo o que chama de Nova Ordem Mundial: “Você construiu algo. Pensou que estava seguro, eu entendo. Mas rola o boato de que não estão seguros. Nem perto disso”. Ajoelhados diante dele, Negan deve escolher um do grupo de Rick para matar por conta de alguns Salvadores que foram mortos por eles. A série optou por não revelar ao final do episódio o personagem escolhido, um gancho ousado, dada a violência gráfica e tortura nunca antes exposta. A questão que talvez pese em termos comerciais para a baixa de audiência, como antes discutido, seja a escolha de um dos dois personagens executados por Lucille: Glenn, o entregador de pizza que está presente na série desde o primeiro episódio, muito querido também nos quadrinhos, e marido de Maggie, pai do seu bebê. O tão esperado encontro entre Negan e Rick foi eclipsado ao longo da sétima temporada por essa escolha de roteiro.

O episódio seguinte, “The Day Will Come When You Won't Be”, por sinal é focado nessa relação que surge entre os dois. Negan quer que o grupo de Rick trabalhe para ele, pois é de extorsões que os Salvadores vivem, mas também quer “quebrar” seu espírito de liderança, sua rebeldia, que o tornaram o personagem mais importante da série. Nas Figuras 43 e 44 vêm-

se o primeiro encontro dos dois, com Rick de joelhos diante da iminência da morte nas mãos de Negan.

Figuras 43 e 44 - *The walking dead*



Over the shoulder do primeiro encontro dos dois. *Frames* nosso.

Após a tragédia, logo no começo do episódio, um diálogo prenuncia todo o arco dramático e antagonismo dos dois personagens até a guerra final no último episódio da 8ª temporada, que pode ser ilustrado através da Figura 45.

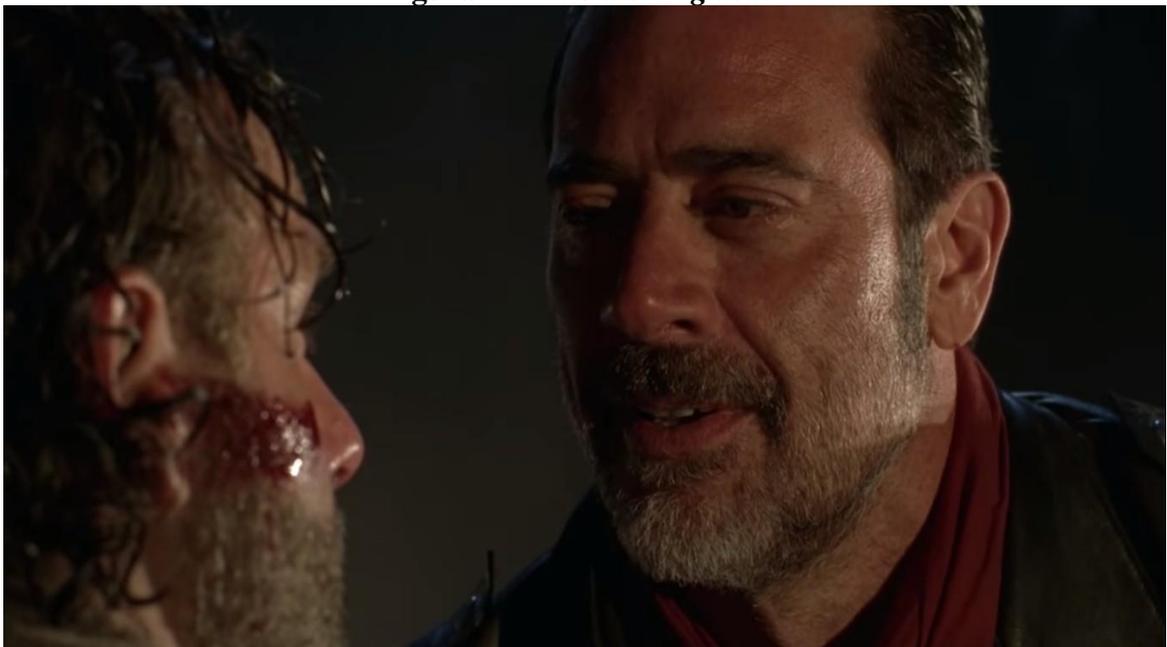
Rick: Eu vou te matar.

Negan: O quê? Não entendi, vai ter que falar mais alto.

Rick: Não hoje... nem amanhã, mas eu vou te matar.

Negan: Credo

Figura 45 - *The walking dead*



Momento do diálogo premonitório entre os dois. *Frame* nosso.

Por ser um episódio reflexivo baseado na memória de Rick, muitos recursos de roteiro, edição e direção são utilizados para elevar o clímax. O roteiro “trapaceia” ao sugerir um possível estado de loucura de Rick, imaginando a morte de todos os personagens. A narrativa usa o recurso *in media res*, uma técnica literária na qual a história começa no meio, ao invés do início, e elementos são introduzidos por *flashbacks* e *flashforwards*. O próprio Negan sugere que Rick pense nesses três tempos. Em uma sequência de montagem paralela crua, passado, presente (e até mesmo um futuro imaginado) se entrelaçam. Nessa montagem, que inclui *flashbacks* e fatos não ocorridos, não se sabe o que é fruto da imaginação de Rick, o que transporta o espectador para o seu fluxo mental e emocional, sem saber a resposta sobre quem foi sacrificado, que só vem aos 13 e 18 minutos do episódio respectivamente.

A cinematografia se alterna entre cores quentes que remetem aos acontecimentos do episódio anterior e uma fotografia leitosa da neblina do dia que acabara de nascer que expressa a aspereza das consequências enfrentadas por Rick (figura 46). Planos fechados e pouco iluminados dominam as cenas em que os opositores discutem e o rosto de Rick continua sendo explorado em primeiríssimos planos (figura 47).

No ato final, após tortura-lo, Negan decide que Rick ainda não foi subjugado completamente, e decide que ele deve cortar o braço do próprio filho para evitar mais uma morte. “Você ainda olha para mim como se eu tivesse cagado nos seus ovos”, afirma o salvador. Após quase fazê-lo, Negan decide que aquele olhar pertencia a ele finalmente, impedindo o ato de ser desenrolado.

Essa imagem impõe uma reflexão: Rick está cercado por zumbis, mas, de uma forma irônica, eles são seu menor problema. Com seu grupo despedaçado, Rick terá que ceder a Negan por sua própria sobrevivência e de seus amigos. A alternativa é a guerra, mas não há recursos para tal, como homens e armamentos. Esse mesmo plano da figura 47, só que em um mais fechado no olhar, encerra o episódio, quando Rick vê um zumbi caindo na tentativa de segui-lo atrás da van (figura 48).

46 - *The walking dead*

Enquanto é torturado por Negan, Rick conta através de sua memória o desfecho dos acontecimentos do episódio anterior. *Frame* nosso.

Figura 47 - *The walking dead*

Primeiríssimo plano do rosto de Rick. *Frame* nosso.

Figura 48- *The walking dead*



Plano detalhe do olhar de Rick no final do episódio. *Frame* nosso.

d) Como o filme apresenta o binômio ordem/desordem?

O sucesso de *The Walking dead* surpreende um pouco pelo fato da série ser apenas focada no mundo pós-apocalíptico, sem explicações sobre surto, sem presença de nenhum tipo de instituição. O monstro zumbi já estava estabelecido na cultura popular, mas o mundo pós-apocalíptico ainda era pouco explorado no início dos anos 2010. O cenário era mais propício para a exploração do momento do surto, pois havia uma preocupação com vírus emergentes como SARS, MERS e Gripe A. Portanto a série ajudou a moldar como seriam as consequências hoje caso estivéssemos diante de um surto viral altamente mortal.

Talvez o mundo distópico zumbi seja mais poderoso que o surto por representar a desordem de forma absoluta. Alguns filmes que focam até o momento no surto podem optar por zumbis que representem um período de suspensão da ordem, com seu retorno pleno ou adaptado, após uma possível cura. Mas um filme que abre mão de explicações e inicia um movimento positivo de adaptação à desordem dificilmente irá retornar a nada parecido com o mundo ordenado. Esses zumbis, ao contrário dos zumbis de *Guerra mundial Z* ou *O extermínio*, são pessimistas, não apenas presságios. Zumbis se relacionam com seu referencial, o mundo ordenado (a sociedade que os criou), se conectando em uma relação mais profunda com o que esse mundo ordenado normatiza e o que representa uma ameaça a essa normatização. *The*

walking dead é sobre poder, ordenamento social, sobre como uma sociedade se pensa em termos de recursos naturais, violência e justiça. Mas também representa de uma forma mais densa, devido principalmente ao tempo e esforço gastos na montagem de sua distopia pós-apocalíptica, a potência dos zumbis como monstros que não só desafiam o *status quo* como também propõem sua inversão.

O vácuo de poder é expresso por uma micro disputa dentro dos grupos, o que desde o começo foi exposto pelo antagonismo de narrativas sobre como agir diante da sobrevivência, expresso por Rick e Shane, que duelam até a morte. A liderança é um valor que, com o passar do tempo, vai se perdendo na série, assumindo contornos drásticos quando os últimos vilões, os Sussurradores, se inserem na trama. O auge de sua importância coincide com o surgimento da figura do Negan, grande responsável pelo início da queda de audiência do show. É interessante notar que o personagem entra na trama no ano em que Donald Trump vence as eleições com discursos de ódio e racistas. Se vista de forma cronológica, as referências de poder com o mundo ordenado vão se afastando conforme a série avança. O Governador ainda guarda resquícios de uma organização comunitária forjada em torno da figura de um líder, por mais que isso fosse um disfarce. Mas Negan já joga com regras completamente autocráticas e Alpha aposta nos instintos, algo animalesco, para mover seu grupo.

Diferentemente da narrativa de *Guerra mundial Z*, que emula uma guerra da humanidade contra os zumbis, como uma grande comunidade global de solidariedade, *The walking dead* promove um cenário distópico no qual os agrupamentos humanos se movem como peças em um tabuleiro de xadrez tendo como principal critério de união a organização política e social do seu núcleo, assim como sua ideologia. Ao criar formas de configuração e disputa talvez impensáveis no mundo ordenado, na obra desordem e ordem se interpõem e as referências do mundo ordenado pós-surto vão se perdendo quase que completamente: trocar uma criança por um litro de gasolina é tão “natural” quanto a paisagem zumbificada. O caos está entranhado no tecido humano e a esperança da própria sobrevivência na guerra entre grupos pelos poucos recursos naturais é de uma opacidade devastadora.

De fato, em termos narrativos, a comparação da força criadora e esperançosa de *Guerra mundial Z* e o cinismo pessimista de *The walking dead* chega a ser espantoso. Talvez a grande questão ideológica que separe as duas obras seja o pêndulo moral que é constituído em cada. Lane atua como esse pêndulo na primeira obra analisada e garante ao espectador um porto seguro moral, uma aconchegante zona de conforto que parece até incompatível com o caos do surto. Já na série, a moralidade é insistentemente questionada e revirada, tendo em seu “herói” Rick sua mais complexa referência.

Sua mudança moral no final da quarta temporada acaba por deslocar o grupo na narrativa de “mocinhos”, que garantia imediata identificação do público, para um grupo do qual se pode esperar qualquer escolha moral, isto é, um grupo como qualquer outro lutando em um campo conflituoso. Os laços se desfazem e refazem às vezes sem muita referência a um conjunto de regras éticas antigamente definidas. O que torna a postura dos “vilões” um estudo de caso à parte: sua postura ao longo da série é sempre *the winner takes it all*, numa espécie de guerra eterna que alcança seu auge na 9ª temporada. Os Saqueadores, por exemplo, têm uma regra: se alguém quer algo é só dizer “é meu” antes dos demais. O Santuário, uma espécie de refúgio para sobreviventes que aparece na quinta temporada, é roubado e seus moradores torturados por saqueadores que assumem a direção do local. Eles mantêm as placas e ondas de rádio para atrair pessoas com o intuito de canibaliza-las.

A coesão dos grupos, sua luta pela sobrevivência e escolhas morais conduzem o espectador nesse novo mundo cheio de profetas, “governantes” e líderes exploradores, no qual estar vivo é a maior moeda de troca. Ao chegarem no Centro de Controle e Prevenção de Doenças americano (CCD) para buscar abrigo e talvez algumas respostas, o único sobrevivente do local apenas diz que todos estão contaminados pelo vírus, mesmo estando vivos, e, ao morrerem, se transformarão em zumbis automaticamente. Eles estão literalmente caminhando mortos-vivos. Segundo Luckhurst (2015), a série tende a reverter os valores profundamente conservadores da família cristã e do parentesco próximo de “defender os seus”, mesmo que registre ameaças alarmantes contra a sobrevivência dessas categorias. O apocalipse, segundo o autor, é interminável porque não há capacidade de imaginar alternativas.

O fim dos recursos do mundo ordenado, como a gasolina dos carros, a incapacidade de promover aquecimento no inverno somente com energia solar e o avanço da fauna e flora sobre as estradas das antigas cidades se tornam um problema com o passar dos anos, sendo mais explorado a partir da 8ª temporada. Nessa, uma trupe de exploradores troca conhecimento por LPs antigos e uma edição de um livro escrito por sua líder, Georgie, vai parar nas mãos de Maggie. “Uma chave para o futuro” definido como “um livro das conquistas medievais do ser humano, para que nós possamos ter um futuro a partir de nosso passado”. Com a destruição de Negan e a chegada de novos opositores, os Sussurradores, há todo um movimento em prol da construção de um futuro novo, mas amparado no passado.

Outro desafio para os sobreviventes é a força da natureza que insiste em tomar para si espaços antes ocupados pelo grupamento humano. Os grupos chegam a fazer uma incursão no museu de história natural de Washington para recuperarem ferramentas e arados antigos. A construção de uma ponte que facilitaria o trânsito de trocas entre comunidades é algo quase

impossível. Sem gasolina, os cavalos se tornam os principais veículos de transporte e as carcaças de carros viram carroças. Negan não é morto, mas preso como um símbolo de uma nova era na qual busca-se uma organização política seguindo os parâmetros anteriores de justiça. Uma Carta de direitos chega a ser confeccionada e assinada pelos membros dos grupos, numa tentativa de criar regras que superassem os próprios grupos, que fossem coletivas. Contudo, a própria trama reforça a impossibilidade desse retorno, questionando por vezes a necessidade de voltar ao mundo ordenado tal como era. A chegada dos Sussurradores corrobora isso, ao limar essa tentativa, fazendo com que os personagens comecem a relativizar a ideia anterior de justiça e moralidade, diante de um desafio tão robusto.

Talvez a grande oposição entre os demais grupos com o Sussurradores seja a ruptura de uma continuação “óbvia” do mundo pós-apocalíptico. Enquanto todos os outros se unem em torno de criar uma “nova ordem”, no máximo possível parecida com a antiga, em um movimento de esperança, os Sussurradores optam por um retorno ao estado de natureza. Aqui o binômio ordem/desordem fica exposto entre o antagonismo dos Sussurradores, que querem a manutenção e proteção desse novo mundo, vivendo entre os zumbis, e as demais comunidades que pretendem restabelecer regras, pontes e escolas.

Com máscaras costuradas de rostos de zumbis, o grupo se infiltra entre as hordas e as coordenam, usando-os como possíveis armas (na Figura 49 Alpha usa sua máscara). Mas o mais atraente nos Sussurradores é sua visão do apocalipse como uma nova Ordem da natureza, na qual os instintos se sobrepõem a qualquer aparato cultural. O mundo ordenado nunca foi uma referência para eles e o apocalipse zumbi surgiu como uma oportunidade para um aprimoramento de suas vivências. O poder na hierarquia (Alpha, Beta e Gama) é aferido àquele que demonstra menor apreço às relações sociais antes forjadas e defendidas. A personagem Gama ganha seu posto ao deixar sua irmã morrer porque gritava pela perda do seu bebê: gritar é algo extremamente proibido no grupo dos Sussurradores.

Assim como os demais grupos, novas formas de classificação precisam ser criadas, mas, diferentemente deles, o grupo liderado por Alpha rejeita completamente qualquer forma de classificação que se pareça com a antiga. Aqui a ruptura entre mundo ordenado e mundo desordenado fica mais clara do que em outros filmes, como *O dia dos mortos*, de Romero. Nesse, John fala para Sarah sobre a importância de romper com o mundo ordenado de antes. Há uma chance de se desvencilhar desse mundo, que passa pela educação sobre novos valores.

Figura 49 - *The walking dead*



Imagem de divulgação da personagem Alpha na 9ª temporada. Fonte: IGN²⁰

Observamos certos elementos distópicos acima analisados nos dois episódios escolhidos para a análise estética. A forma como a série compõe os quadros e organiza sua narrativa tem como objetivo criar uma tensão interessante: os zumbis são o motivo da distopia existir, mas nesse momento são uma presença espectral. Uma vez rompido o limite com o mundo ordenado as configurações sociais e de poder vão assumir a dianteira. Até mesmo porque, como os Sussurradores provam, é possível fazer parte desse novo mundo e gostar dele.

Em “Last day on Earth”, Nicotero cria uma narrativa visual que torna os zumbis menos medonhos que os Salvadores. O cenário desolado já está dado: campos e estradas vazias, carros parados, a tarefa impossível de levar uma mulher grávida para um médico. Os Salvadores são uma presença horrífica que só se materializa no final. Seu poder e “insanidade” são expressos por luzes escuras, planos geometricamente pensados para subjugar o grupo de Rick. O ritual final de pedir uma vida em troca da “desobediência” acaba selando essa nova forma de “justiça”, marcando a ruptura com o mundo devidamente classificado e expondo o tipo de ameaça que Negan, nesse mundo distópico e ameaçador dominado por zumbis, representa em nosso mundo ordenado: um louco no poder. Rick, portanto, é subjogado após um ato de resistência, vendo dois membros do seu grupo morrer. Sua fala é uma analogia à rebeldia.

²⁰ Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2019/01/10/the-walking-dead-teaser-trailer-meet-the-whisperers-leaders-alpha-and-beta>>. Acesso em fev. 2020.

A queda do zumbi no final do episódio “The Day Will Come When You Won't Be” é uma metáfora para uma nova era na série na qual a verdadeira guerra se desenrola entre os vivos. Essa metáfora não é de toda novidade em filmes e séries sobre zumbis: agrupamentos humanos são formações políticas difíceis de se organizar ou compreender. Mas zumbis soltos caminhando em grandes paisagens abertas têm sempre algo a dizer. *The waling dead* trouxe isso para a cultura popular de uma forma sublime e horrífica.

Pensar no impacto cultural que a série proporcionou em seus 10 anos de existência, elevando ainda mais o zumbi como uma figura icônica da cultura popular e explorando a possibilidade de um apocalipse viral, é algo que assume outro espectro no ano de 2020. Se o zumbi de hoje foi forjado pela possibilidade de uma catástrofe biológica, a própria catástrofe biológica é hoje pensada sob a forma de uma massa zumbificada. Logo após a declaração de emergência pandêmica mundial por conta da Covid-19 veem-se comportamentos típicos de filmes de zumbi, como correr para supermercados (*Guerra mundial Z*) ou buscar espaços de isolamento (*The walking dead*). Toda sorte de referências ao subgênero do horror foi usada com intuito humorístico na internet. O alarme dos *Preppers* deve ter soado alto. Associar uma síndrome respiratória ao surgimento de seres limítrofes entre a vida e a morte só pode ser uma evidência de como zumbis têm um papel artístico representativo dos medos atuais.

Fizemos ao longo dos capítulos uma série de associações de zumbis com os medos das sociedades que os criaram, desde os temores com uma revolta dos colonizados, da miscigenação, até a revolta dos desprovidos e a invasão cultural dos imigrantes. Também o medo da doença e da decrepitude do corpo, diante de um ocidente cada vez mais obcecado com a vida e beleza eternas. Mas em *The walking dead* o que vemos mais fortemente talvez seja o medo da pobreza, da insurreição dos excluídos, da perda de um sistema político e econômico que garantam o mínimo de estabilidade das classes sociais que podem gozar dela. Zumbis, aqui, são corpos doentes (sempre estamos doentes) corpos indóceis que tiram nossa liberdade de ir e vir, são a consequência de um projeto político e econômico que amplia desigualdades, que é racista e xenofóbico. A política neoliberal talvez crie e represente melhor esse estado de medo constante, como explicam Dardot e Leval (2016):

O neoliberalismo não destrói apenas regras, instituições e direitos, como também produz certos tipos de relações sociais e de subjetividades. Ele põe em jogo a própria forma de existência, como as pessoas se comportam e se relacionam entre si. Com isso, impõe que todos vivam em um ambiente de competição generalizada, intimando os trabalhadores e as populações a entrar em luta econômica uns contra os outros, e regulando as relações sociais a partir

do modelo de mercado. Essa prática acaba por reforçar a justificação das desigualdades, cada vez mais profundas. (Dardot e Lèval, p. 16, 2016).

Quando Alpha propõe um retorno a um “Estado de natureza”, ela subverte a narrativa que coloca os humanos ameaçados à frente dos zumbis. O projeto civilizatório humano os distanciou da felicidade prometida, os levando à ruína (exclusão, guerras, fluxos migratórios), logo, deve-se viver como o outro grupo, seus algozes e vítimas ao mesmo tempo.

Zumbis são medonhos porque nós exploramos, excluimos, somos excluídos, expulsos, envelhecemos e morremos. Zumbis vêm em hordas terríveis que nos lembram não apenas que há uma desordem referencialmente a nossa ordem, mas que nossa ordem, ela mesma, possui problemas tão estancos que nos fazem cria-los.

CONCLUSÃO

Quando iniciei a jornada de escrita da tese, acreditava que realizaria uma análise sobre a relação de representação entre filmes de horror e a sociedade que os produziam. Possuía algumas questões norteadoras, tais como “por que criamos monstros?”, “por que o tememos?”, mas nenhum monstro específico para servir como objeto. Escolhi zumbis porque estavam em alta em 2016, ano em que iniciei a pesquisa. Por serem monstros frutos da mudança social, desconfiava que esses seres limítrofes entre vida e morte tinham algo interessante a dizer. Mas foi apenas no corrente ano de 2020 que tive um vislumbre de sua potência horrífica. Como o processo de escrita durou pouco mais de quatro anos, faço aqui uma pequena digressão sobre o momento atual antes de discorrer sobre a conclusão da tese.

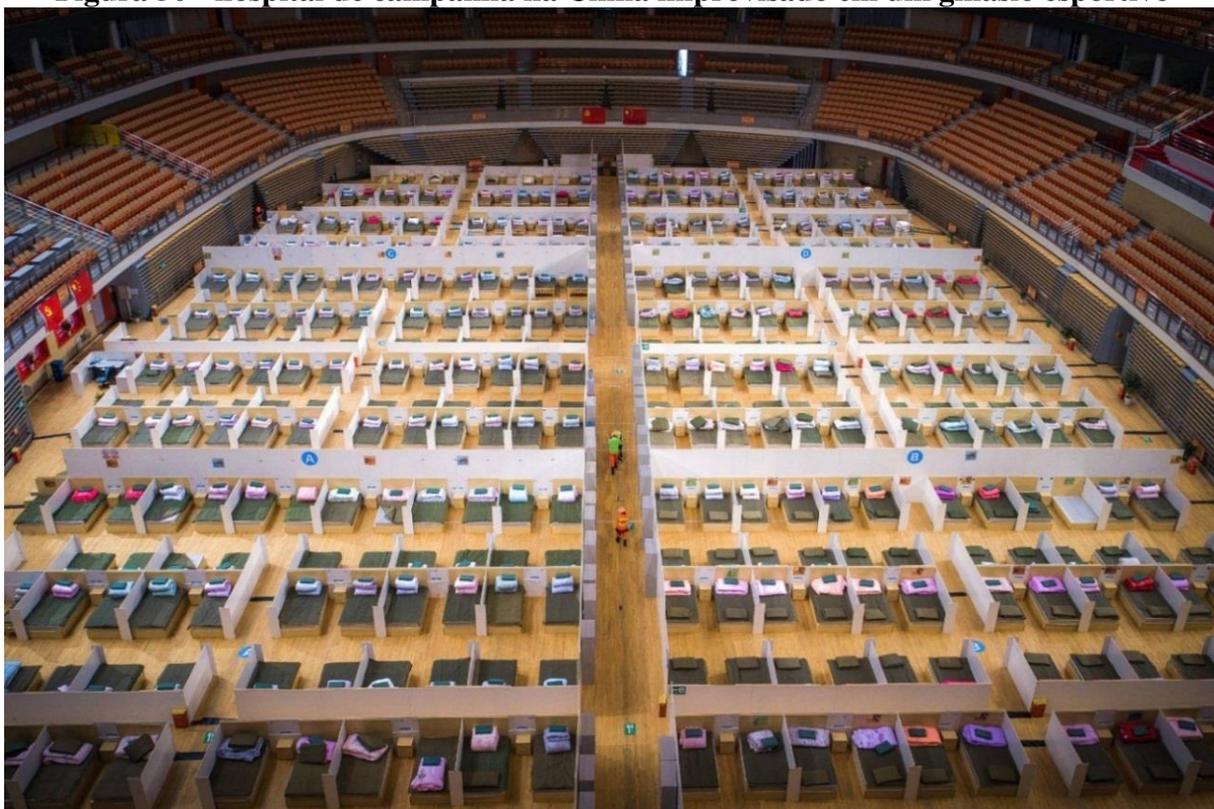
Uma das perguntas que sempre refiz ao longo da pesquisa é: por que zumbis são tão relevantes atualmente? Por mais que tenha tentado responder teoricamente, um indício surgiu na minha própria existência concreta em março de 2020, quando não apenas pensei que o mundo como conheço fosse se deteriorar por completo, mas também minha própria vida e de meus entes queridos e amigos. O vazio e a desolação da perda do que é conhecido causa um abalo em nossa subjetividade. Esse sentimento de deterioração talvez seja a alma da distopia zumbi.

Seguindo o fluxo cronológico da escrita, narrei no capítulo 3 o primeiro momento que pude acompanhar, em janeiro de 2020, quando a COVID-19 tinha acabado de surgir na China, um tipo de corona vírus que poderia seguir a mesma trajetória de seus primos, SARS e MERS. A partir de março do mesmo ano, a doença já havia se tornado uma pandemia e o isolamento social estava instituído no Brasil. Optei por manter o primeiro no corpo do capítulo 3 para justamente expor a atmosfera existente logo antes da doença surgir. Meses depois, retomei o texto, para da forma menos conclusiva possível, explicar as relações entre o que vivemos hoje no mundo, quais as expectativas e como isso se relaciona ao objeto da tese: o monstro zumbi.

Quase dois meses após o início de surto, o *website* do Ministério da Saúde brasileiro tem um departamento só para a COVID-19, como está sendo mais especificamente chamado. Do inglês *Coronavirus Disease 2019*, essa nova mutação é causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2 (SARS-CoV-2). De acordo com o que se sabe (março de 2020), mesmo que 80% dos casos confirmados se materializem como ligeiros ou assintomáticos, 15% provocam infecções graves que necessitam de oxigênio e 5% infecções

muito graves que necessitam de ventilação. Os casos mais graves podem evoluir para pneumonia grave com insuficiência respiratória, falência de vários órgãos e morte (Direção-Geral de Saúde, 2020). Dessa forma, o maior problema do vírus é sua capacidade de se propagar, uma vez que a maior parte dos infectados não irão apresentar nenhum tipo de sintoma ou sintomas leves.

Figura 50 - hospital de campanha na China improvisado em um ginásio esportivo



Fonte: Folha de São Paulo¹

No dia 11 de março o surto é declarado pandemia, com 121 mil infectados e 4.300 mortes no mundo. Uma semana depois, as mortes já subiram para 10 mil e os infectados passaram de 260 mil. O pico da doença ainda não é estimado. O número de mortos continua a subir e países como Irã, Itália e Espanha passam a ser o epicentro do surto. As medidas de isolamento social deixam grandes centros urbanos vazios, um cenário apocalíptico incomparável. Chefes de Estado falam em uma guerra mundial contra o vírus e na Europa ressoa um clima drástico comparável à devastação provocada pela Segunda Guerra Mundial.

¹ Disponível em: < <https://arte.folha.uol.com.br/mundo/2020/pandemia-em-fotos/covid-19/>>. Acesso em maio De 2020.

Figura 51 - aeroporto de Barcelona, na Espanha, é desinfetado após o país ultrapassar a marca de 1.000 mortes.



Fonte: G1²

Mas, para uma nova geração, surtos virais e cidades fantasmas talvez lembrem mais a figura pop do zumbi de jogos imersivos de vídeo game e do cinema do que pandemias passadas (figuras 15 e 52). A iconografia da desolação criada por essas obras pode parecer aos olhos atuais até premonitória.

Por isso, não surpreende que zumbis sejam lembrados em brincadeiras e memes sobre o apocalipse. A cultura popular vivencia há muito essa descida caótica ao instinto de sobrevivência na narrativa zumbi. Em janeiro, eu finalizava o terceiro capítulo com o argumento de que a capacidade que o zumbi tinha de causar horror talvez fosse oriundo do impacto das pandemias globais mais recentes no imaginário coletivo e suas possíveis consequências, como desemprego, fome, mortes em grande escala. Agora, em meados do ano, quando encerro minha redação, posso atestar que tive e ainda tenho os mesmos medos que os personagens evidenciam nos filmes no momento do surto. Na minha mente, há uma analogia com uma escada cujos degraus alteram os níveis de normalidade conforme descemos.

² Disponível em: < <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/03/20/ultimas-noticias-de-coronavirus-de-20-de-marco.shtml>>. Acesso em maio De 2020.

Figura 52 - centro de Londres durante o *lockdown*



Quando a fábula zumbi encontra paralelos fora da ficção. O centro de Londres vazio lembra a cena do filme de Boyle da figura 14 do capítulo 3. Fonte: CNN³

Figuras 15 - O extermínio



Fonte: Film comment⁴

³ Disponível em: < <https://edition.cnn.com/videos/world/2020/03/24/uk-coronavirus-covid-19-pandemic-london-lockdown-boris-johnson-npw-intl-ldn-vpx.cnn>>.

⁴ Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/article/review-28-days-later-danny-boyle/>>. Acesso em: maio de 2020.

Quando cerca de mil pessoas morriam em um dia em um país pequeno e rico como a Itália, governantes ficavam cegos em tramas mirabolantes e entravam em guerra de narrativas, juntamente com empresários inescrupulosos, com uma espécie de solidariedade forjada num lado brilhante de nacionalismos paralisados, com contestação da riqueza e reflexão sobre o que se especula como “o caminho que a humanidade seguiu”. Um vulto moralizante se levantava acerca de um aprendizado doloroso pelo qual todos teriam que passar para repensar as injustiças sociais que tornavam a pandemia tão voraz (Santos, 2020). Mas de fato, ela acabou por ampliar as desigualdades no mundo, atuando como uma potencializadora das iniquidades agravadas pela crise neoliberal de 2008.⁵

Agora (agosto de 2020), com mais de 20 milhões de casos no mundo, quase 800 mil mortes⁶, 119 mil só no Brasil,⁷ a narrativa do “novo normal” se impõe como um espectro que normatiza o aumento da pobreza e da concentração de renda. Os coortes de renda e classe potencializam as chances de uma pessoa perecer da doença (Gragnani, 2020), deflagrando que a clássica luta por suprimentos no caos gerado pelo apocalipse zumbi tem respaldo no mundo social.

A presente tese assumiu como objetivo a análise do monstro zumbi sob o prisma da representação social. Nosso objeto foi construído da seguinte forma: zumbis, em seu mundo distópico, representam o que uma sociedade institui como ordem e caos. Monstros, de uma forma mais ampla, representam uma ameaça ao que é instituído como o normal e o padrão. Mas os mortos-vivos expõem de forma mais específica o binômio ordem e desordem por criar uma narrativa apocalíptica em três momentos (mundo ordenado/surto/mundo pós-apocalíptico), nos lembrando como a normatização e classificação das coisas, que nos traz estabilidade, pode ser frágil.

Posto isso, dividimos o trabalho em quatro capítulos. No primeiro capítulo, abordamos o gênero cinematográfico de horror e seus monstros, tendo como base a produção hollywoodiana, que trouxe o zumbi para as telas e o explorou mais consistentemente. Nossa tarefa era primeiramente nos debruçarmos na monstruosidade enquanto um conceito e como seu escopo muda com o passar dos anos. Se monstros são criados pela sociedade, a mudança social é o principal gerador da mudança dos monstros, justificando sua popularidade ou não em

⁵ Ver Fariza (2020).

⁶ Fonte: Universidade John Hopkins. Disponível em: < <https://www.dw.com/pt-br/mundo-tem-mais-de-20-milh%C3%B5es-de-casos-de-covid-19/a-54524268>>. Acesso em ago. 2020.

⁷ Fonte: Consórcio de veículos da imprensa. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/08/28/casos-e-mortes-por-coronavirus-no-brasil-em-28-de-agosto-segundo-consorcio-de-veiculos-de-imprensa.ghtml>>. Acesso em ago. 2020.

determinada época. Através de um levantamento histórico, mostramos que o cientificismo, amparado na exacerbação da racionalidade, expulsou os monstros do convívio natural, o empurrando para o sobrenatural. Sem espaço nessa nova sociedade, ele se exila nas artes e, da literatura gótica do século XVIII vai parar no cinema no início do século XX, e que é seu grande lar hoje. Partimos então para a conceituação do gênero de horror, gênero esse que associamos a crítica social por conta do monstro, uma anomalia que punha em xeque postulados sociais.

No segundo capítulo realizamos uma análise apurada do monstro zumbi desde sua fundação na cosmologia Vodou. A popularização desse ser nem vivo nem morto se deu no contexto colonial na qual o Haiti se encontrava, vítima da ocupação militar americana. Há uma analogia forte entre o zumbificado obrigado a trabalhar compulsoriamente em plantações e a escravidão recém cessada. O medo dos brancos de uma insurreição dos explorados e da miscigenação marcaram a transição do personagem da cultura popular para o monstro do cinema nos anos 1930. Mas esse zumbi, ele mesmo, vai se modificando com o passar do século XX, sendo “modernizado” por Romero no final dos anos 1960, com seu primeiro filme dos mortos. A partir desse filme, o zumbi se torna canibal e passa a existir em uma narrativa com três atos: um momento anterior a sua existência (que o filme irá impor como uma ordem) o momento do surto (cuja causa muda com o tempo) e o pós-apocalíptico, o fim de todas as referências anteriores ao surto.

No terceiro capítulo, continuamos a análise do zumbi no cinema, mas já nos atendo a criação do modelo dos filmes (em três momentos) pelo qual o binômio ordem/desordem se constituiu. Buscamos mostrar como os zumbis se diferenciam dos demais monstros por, além de serem veículos para a crítica social, exporem binômio ordem/desordem em sua própria narrativa apocalíptica, representando de forma mais específica as ansiedades contemporâneas, principalmente no que tange a sua relação com o vírus e os problemas sociais atuais, dentre eles mais fortemente a desigualdade social, que cria um exército de excluídos.

Nosso objetivo era responder à seguinte pergunta: como os zumbis vão construir seu modelo a partir do binômio ordem/caos? Historicamente, com a mudança do próprio monstro, a narrativa se constrói criando uma oposição entre o mundo tal qual é conhecido fora da diegese do filme e o mundo pós-apocalíptico, que representa a destruição desse mundo anterior. O medo que esse período representa é, de uma forma geral, a perda de todos os postulados sociais anteriores, as referências culturais, o que já está de fato classificado, como aponta Douglas. Todas as regras e padrões já internalizados, como direito à vida e propriedade, se perdem nesse caos. No meio, como fator de ruptura, se encontra o surto, momento em que os zumbis surgem. A associação desse período com o surto pandêmico de Covid-19 é um dos

fatores que tornam o zumbi tão relevante ultimamente. Vimos como um vírus pode modificar, em tão pouco tempo, formas de socialização, de trabalho, ampliando as desigualdades social, de raça e de gênero, levando o caos às muitas famílias que perderam entes queridos e provedores. Essa relação se encontra no próprio modelo ao constatarmos que o mundo pós-apocalíptico só começou a ser explorado mais sistematicamente como uma possibilidade pós-surto quando o mundo foi inundado mais recentemente por emergências epidêmicas e pandêmicas. A narrativa biológica que explica o surgimento do zumbi também nasce dessa possibilidade.

Por fim, no quarto capítulo nos debruçamos sobre duas obras importantes cujo enfoque se dá durante o surto e o mundo pós-apocalíptico: o filme *Guerra mundial Z* e a série *The walking dead*. Objetivamos uma análise mais apurada que fizesse uma junção entre a análise fílmica mais técnica e a sociológica. Encontramos duas obras muito distintas em questões ideológicas, mas que versavam de forma competente sobre o período histórico no qual se inseriam. *Guerra mundial Z* construiu uma narrativa clássica hollywoodiana *mainstream*, na qual um americano com senso ético apurado acaba salvando a humanidade. Baseado em um livro, o filme supõe que a próxima pandemia que irá virar o mundo de cabeça para baixo vem da China, ocultada na trama por motivos comerciais, em um movimento de fora para dentro – do Oriente para o Ocidente – com potencialidade de destruir sua cultura e, mais fortemente, a família. O filme assume contornos racistas em sua própria composição fílmica, ao dar ao personagem principal o poder da narrativa e eximir do espectador qualquer possibilidade de interpretação livre. Mirando na SARS, acaba acertando no COVID-19, quando essas mesmas questões foram levantadas pelo Ocidente.

Já a série trilha outro caminho, mais perturbador, ao se aventurar no mundo pós-apocalíptico. Dada a longevidade da obra, *The walking dead* acabou por moldar de forma definitiva esse momento da narrativa distópica. A luta por suprimentos cada vez mais escassos, as novas formas de poder político e policial e a degradação do mundo ordenado são os principais temas da obra. Talvez o que mais tenha sido tratado na série seja a exclusão social, com a perda de coisas que deveriam ser básicas. Também a revolta dos excluídos em um mundo cada vez mais concentrado nas mãos de poucos é apresentada sob a forma da perda da liberdade: os que possuem a vida acabam em uma prisão e os mortos são livres. Ao decidirem viver como zumbis, os sussurradores acabam gozando dessa liberdade, ao mesmo tempo em que tentam “recriar” o mundo, não voltar com o mundo anterior, ordenado, no qual eram excluídos. Esse é seu maior poder enquanto um grupo. Esteticamente, a obra opta pela violência gráfica como fio condutor da narrativa. Ao se “espalhar” em vários núcleos e personagens, cria pontos de vista e tensão

que podem oferecer uma interpretação mais livre para sua audiência, mesmo que haja um sentimento iconográfico forte de rivalidade entre os personagens que são de fácil identificação e os seus opositores.

Em termos metodológicos, a tese optou por uma análise histórica da monstruosidade e da constituição do cinema de horror. Uma análise conceitual sobre o gênero de horror e sobre a monstruosidade foi realizada no primeiro capítulo. Também lançamos mão de uma análise sobre o surgimento do zumbi na cosmologia Vodou e como ele se transforma e um monstro da ficção. No que tange aos filmes, dois tipos de análise foram feitas, uma mais específica e técnica e uma mais contextual. Ambas foram amparadas pela bibliografia levantada na introdução sobre a sociologia do cinema. O filme foi analisado pelo espectro de produção, recepção e crítica. Também observamos os contextos históricos e sociais de criação dos filmes, mais substancialmente sua ideologia. Todos esses aspectos fazem parte da gama de análise oferecida pela sociologia do cinema. Contudo, acreditamos que esse campo acrescentou mais ao trabalho no que se refere ao estudo da representação social, isso porque nosso objeto é ancorado na ideia de que filmes representam questões sociais pungentes e, mais ainda, que filmes de horror representam os medos e ansiedade das sociedade que os geram.

Acreditamos que o estudo realizado possui relevância por justamente trabalhar com representação social no campo das artes, e por se ater ao estudo de uma figura bastante presente na cultura popular, o zumbi, o trazendo para o campo da discussão sociológica. Além disso, esperamos ter contribuído para o campo da sociologia do cinema e para a agregação do cinema de horror e seus monstros nele.

Futuras investigações poderão se ocupar do nosso esforço para o estudo do cinema de horror como representação social, percebendo que filmes de monstros têm muito mais a comunicar do que aparentam ter. Monstros são, por si só, personagens emblemáticos para múltiplas culturas ao redor do globo e cremos que o são justamente por nos lembrar de nosso trabalho de classificação e estabilização da cultura. Zumbis são assim, criam distopias em cima de nossos medos, confabulando e “prevendo” padrões, como a pandemia atual pode atestar. Zumbis não andam sobre a Terra em 2020, mas toda a atmosfera peculiar a eles aflora hoje. Filmes de horror serão feitos sobre hoje, me questiono como serão os zumbis de amanhã.

BIBLIOGRAFIA

25 ANOS de Aids. **Superinteressante**, São Paulo, 31 out. 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/saude/25-anos-de-aids/>>. Acesso em: 15 dez. 2019.

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Tradução de Alfredo Bossi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. 2. ed. Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

AN overview of the human genome project: what was the human genome project? **National Human Genome Research Institute**, 2016. Disponível em: <<https://www.genome.gov/12011238/>>. Acesso em: ago. 2018.

APOCOTECTURE Awards: 10 Zombie-Proof Safe House Designs. **Dornob.com**. Disponível em: <<https://dornob.com/apocotecture-awards-10-zombie-proof-safe-house-designs/>>. Acesso em: ago. 2018.

ASMA, Stephen. T. **On Monsters**: An Unnatural History of Our Worst Fears. New York: Oxford, 2009.

BISKIND, Peter. **Como A Geração Sexo-Drogas-E-Rock'N'Roll Salvou Hollywood** - Easy Riders, Raging Bulls. (2009). Tradução de Ana Maria Bahiana. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

BÍBLIA, A. T. Provérbios. In: BÍBLIA. Sagrada Bíblia Católica: Antigo e Novo Testamentos. Tradução: José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

BOOTH, W. Voodoo Science. **Science**, New York, vol. 240, issue 4850, p. 274-277, 15 abr. 1988.

BOYLE, Danny. Rage against the machine. [Entrevista concedida a] A. Morison. **Empire**, vol. 161. nov. 2002.

BOTTING, Fred. **Gothic**. 3rd ed. New York: Routledge, 1999.

BROOKS, Max. **Guerra mundial Z**: uma história oral da guerra dos Zumbis. Tradução de Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

CARRANO, Daniela. AMC admite que The Walking Dead perdeu audiência por causa de Negan. **Observatório de séries**, São Paulo, 22 jan. 2020. Disponível em:

<<https://observatoriodeseries.uol.com.br/noticias/2020/01/amc-admite-que-the-walking-dead-perdeu-audiencia-por-cao-de-negan>>. Acesso em: 05 fev. 2020.

CARROLL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus, 1999.

CAUSO, Roberto. de S. As distopias de George Orwell. **Revista Cult**, São Paulo, ago. 2012. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/as-distopias-de-george-orwell/>>. Acesso em: 15 dez. 2019.

CHARLIER, Philippe. **Zombies: an anthropological investigation of the living dead**. Tradução de Richard J. Gray II. Florida: University Press of Florida, 2017.

CHARPENTIER, Etienne et al. **Uma leitura do Apocalipse**. São Paulo: Paulinas, 1983.

CHEN, Joyce. Brad Pitt: I Made World War Z for My Sons. **US Magazine**, New York, 18 abr. de 2013. Disponível em: <<https://www.usmagazine.com/celebrity-news/news/brad-pitt-i-made-world-war-z-for-my-sons-2013184/>>. Acesso em: 21 nov. 2019.

CHERRY, B. **Routledge film guidebooks: horror**. Londres: Routledge, 2009.

CLOVER, Carol. J. **Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film**. New Jersey: Princeton University Press, 1993.

COLETTI, Caio. The Walking Dead é a série mais vista do ano pela 5ª vez consecutiva. **Observatório do cinema**, São Paulo, 16 dez. 2016. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2016/12/the-walking-dead-e-a-serie-mais-vista-do-ano-pela-5a-vez-consecutiva>>. Acesso em: jul. 2018.

COM 908 mortes confirmadas, coronavírus já matou mais que a MERS. **O Globo Online**, Rio de Janeiro, 09 fev. 2020. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/com-908-mortes-confirmadas-coronavirus-ja-matou-mais-que-mers-24239329>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

CORONAVÍRUS ainda não é emergência internacional de saúde, diz OMS. **Folha Online**, São Paulo, 23 jan. 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/equilibrioesaude/2020/01/coronavirus-chines-ainda-nao-e-emergencia-internacional-de-saude-diz-oms.shtml>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

CRUZ, A. P. As 15 séries mais assistidas de todos os tempos! **Maiores e melhores**. Disponível em: <<https://www.maioresemelhores.com/series-mais-assistidas/>>. Acesso em: ago. 2018.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: Boitempo, 2016.

DAVES. The unlucky, the bad and the ugly: categories of monstrosity from the Renaissance to the Enlightenment. In: DENDLE, P. J. e MITTIMAN, A. S. (eds.). **The Ashgate research companion to monsters and monstrous**. New York: Routledge, 2013. p. 49-75.

DAVIS, Wade. **Passage of Darkness**: The Ethnobiology of the Haitian Zombie. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1988.

_____. **A Serpente E O Arco Iris**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

DEL PRIORI, Maria. **Esquecidos por Deus**: Monstros no mundo europeu e ibero-americano (séculos XVI-XVIII). São Paulo: Companhia das letras, 2000.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente**. Tradução de Maria L. Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DERRY, C. **Dark dreams 2.0**: a psychological history of the modern horror film from 1950s to the 21st century. Jefferson: McFarland, 2009.

DICIONÁRIO Oxford Advanced Learner's Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1990.

DIREÇÃO-GERAL DE SAÚDE. **Perguntas Frequentes**. 2020. Disponível em: <https://covid19.min-saude.pt/perguntas-frequentes/>. Acesso em: 22 mar. 2020.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo**: ensaio sobre a noção de poluição e tabu. Tradução de Sónia Pereira da Silva. Lisboa: Edições 70, 1991.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. 3. ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. MAUSS, Marcel. **Algumas formas primitivas de classificação**. In: DURKHEIM, E. Sociologia. 9. ed. Org. José Albertino Rodrigues. São Paulo: Editora Ática, 1990. p. 182-203.

_____. **As formas elementares da vida religiosa**. In: Os pensadores. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

ENSERINK, Martin. WHO Declares Official End to H1N1 'Swine Flu' Pandemic. **Science**, New York, 10 ago. 2010. Disponível em: <<https://www.sciencemag.org/news/2010/08/who-declares-official-end-h1n1-swine-flu-pandemic>>. Acesso em: 23 jan. 2020.

EPIDEMIA do Ébola se espalha pelo Zaire. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 13 maio 1995. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/5/13/brasil/32.html>>. Acesso em: 25 jan. 2020.

ERBLAND, Kate. How All Those Script Changes (Sort Of) Saved ‘World War Z’. **Film School Rejects**, 24 jun. 2013. Disponível em: <<https://filmschoolrejects.com/how-all-those-script-changes-sort-of-saved-world-war-z-8a67676d1233/>>. Acesso em: 18 de out. 2019.

ETHIS, E. **Sociologie du cinema et de ses publics**. Paris: Armand Colin, 2011.

FARIZA, Ignácio. Coronavírus joga sal sobre a ferida da desigualdade e aumenta a diferença econômica. **El País Brasil**, Madrid, 01 jun. 2020. Economia. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/economia/2020-06-01/coronavirus-joga-sal-sobre-a-ferida-da-desigualdade-e-aumenta-a-diferenca-economica.html>>.

FELTON, D. **Rejecting and embracing the monstrous in Ancient Greece and Rome**. In: DENDLE, P. J. e MITTIMAN, A. S. (eds.), *The Ashgate research companion to monsters and monstrous*. New York: Routledge, 2013. p. 103-131.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. Tradução de Flávia Nascimento Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992

FOUCAULT, M. **Os anormais**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FRANÇA, Júlio. **As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”**: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. In: XII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC. Curitiba: UFPR, 2011.

FURTADO, Renato. Guerra Mundial Z 2 tem produção suspensa por tempo indeterminado. **Adoro cinema**, 06 fev. 2019. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-146237/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

GARCIA, Gabriel. Pesquisadores criam vacina universal contra gripe. **Exame**, São Paulo, 19 jan. 2015. Tecnologia. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/pesquisadores-criam-vacina-universal-contragripe/>>. Acesso em: 15 fev. 2020.

GIL, J. **Monstros**. Tradução de José Luís Luma. 1. ed. Lisboa: Relógio D’Água, 2006.

GOODY, Jack. **O roubo da história**: como os europeus se apropriaram das ideias e invenções do Oriente. 1.ed., 2ª reimpressão. Tradução de Luiz Sérgio Duarte da Silva. São Paulo: Contexto, 2008.

GRAGNANI, Juliana. Por que o coronavírus mata mais as pessoas negras e pobres no Brasil e no mundo. **BBC Brasil**, London, 12 jul. 2020. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53338421>>. Acesso em: 28 jul. 2020.

GRANT, Barry Keith. Experience and meaning in genre films. In: GRANT, B. K. (Ed.). **Film genre reader**. Austin: University of Texas Press, 1986. p. 114-128.

GREENBERG, Raymond S.; DANIELS, Stephen R.; FLANDERS, W. Dana, ELEY, John Willian; BORING III, John R. **Epidemiologia Clínica**. Tradução de Jussara Burnier. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.

HAITI. **Code Pénal**: avec les dernieres modification. Annoté par Auguste Albert Héraux. Port-au-Prince: Aug. A. Heraux, 1932.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. Versão 1.0. 1 [CD-ROM]. 2001.

HUE. Sheila. M. O paraíso é logo ali. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 10 fev. de 2008. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1002200810.htm>>. Acesso em: 09 abr. 2018.

HUTCHINGS, Peter. **The horror film**. Essex: Person Education Limited, 2004.

IT - A Coisa supera recorde de 44 anos de 'O Exorcista' nas bilheterias. **Folha Online**, São Paulo, 22 set. 2017. Ilustrada. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1920863-it---a-coisa-supera-recorde-de-44-anos-de-o-exorcista-nas-bilheterias.shtml>>. Acesso em: 10 out. 2019.

JANCOVICH, Mark. General introduction. In: JANCOVICH, M. (Ed.). **Horror: the film reader**. London: Routledge, 2002. p. 1-23.

JAMESON, Frederic. **Archaeologies of the future**: the desire called utopia and other science fictions. Londres: Verso, 2005.

JAPIASSÚ, Hilton e MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. 5.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

JARVIE, Ian. C. **Toward a Sociology of Cinema**. Londres: Routledge, 1970.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Senac, 2009.

_____. **Analyser um film**: de l'émotion à l'interprétation. Paris: Flammarion, 2012.

KAMINSKI, Stuart M. **American Film Genres**. 2nd ed. Michigan: University of Michigan, 1985.

KAPPLER, Claude. **Monstruos, demonios y maravillas a fine de la Edad Media**. 2. ed. Tradução de Julio Rodríguez Puértolas. Madrid : Ediciones akal, 2004.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler**: una historia psicológica del cine alemán. Tradução de Hector Grossi. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1985.

KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **O martelo das feiticeiras**: Malleus Maleficarum. Tradução de Paulo Fróes. Rio de Janeiro: Edições Best Bolso, 2015.

KING, Stephen. **Dança macabra** - o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Tradução de Louisa Ibañez. Rio de Janeiro: Objetiva, 1981.

LAPORTE, Nicole. Why horror movies are now more important than ever in Hollywood. **Fast Company**, 11 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.fastcompany.com/90199673/why-horror-movies-are-now-more-important-than-ever-in-hollywood>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

LEITE JUNIOR, Jorge. **Das maravilhas e prodígios sexuais**: a pornografia “bizarra” como entretenimento. São Paulo: Annablume, 2006.

LIESSI, V. Dez filmes indispensáveis para entender a New French Extremity. **Plano alternativo**, 2017. Disponível em: <<https://planoalternativo.com.br/2017/08/filmes-da-new-french-extremity/>>. Acesso em: 12 abr. 2019.

LUCKHURST, Roger. **Zombie**: a cultural history. London: Reaktion books, 2015a.

_____. As origens dos zumbis - e por que eles exercem tanto fascínio. **BBC Brasil**, London, 03 set. 2015b. BBC Culture. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/09/150902_vert_cul_zumbis_ml>. Acesso em: set. 2018.

MEDEIROS, CLÉRYSTON R. W. De. **Representações da religiosidade no gênero “horror” (séc. XX)**: por uma nova história do medo no Ocidente. 2016. 30 f. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Especialização em História e Cultura Africana e Afro-Brasileira) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Caicó, 2016.

MESSIAS, Adriano. **Todos os monstros da terra**: bestiários do cinema e da literatura. São Paulo: Educ, 2006.

METRAUX, Alfred. **Voodoo in Haiti**. New York, Pantheon, 1989.

MITTMAN, Asa. Simon. The Impact of Monsters and Monster Studies. *In*: DENDLE, P. J. e MITTMAN, A. S. (eds.), **The Ashgate research companion to monsters and monstrous**. New York: Routledge, 2013.

MONTEIRO, Luiza. Mers: entenda por que essa doença preocupa o mundo. **Veja**, São Paulo, 15 maio 2014. Saúde. Disponível em: <<https://saude.abril.com.br/bem-estar/mers-entenda-por-que-essa-doenca-preocupa-o-mundo/>>. Acesso em: jan. 2020.

MORAN, Rob. China's Also Getting Their Own Version Of World War Z. **Junkee.**, 02 abr. 2013. Disponível em: <<https://junkee.com/chinas-also-getting-their-own-version-of-world-war-z/3927>>. Acesso em: 30 out. 2019.

MOUNT Sinai to Lead Universal Flu Vaccine Design: NIH contract award of up to \$132 million will further ongoing efforts to develop a long-lasting vaccine. **Mount Sinai**, 30 set. 2019. Disponível em: <<https://www.mountsinai.org/about/newsroom/2019/mount-sinai-to-lead-universal-flu-vaccine-design>>. Acesso em: 15 fev. 2020.

MUCHEMBLED, Robert. **Uma história do diabo**: séculos XII - XX. Tradução de Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Editora Bom Texto, 2001.

PARÉ, Ambroise. **Monstruos y prodigios**. Tradução de Inacio Malaxecheverría. 2. ed. Madrid: Ediciones Siruela, 1993.

PEREIRA, Eduardo. Novidade da Netflix, “Cargo” é ótimo drama disfarçado de filme de zumbi. **UOL Entretenimento**, São Paulo, 29 maio 2018. Filmes. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/05/29/novo-da-netflix-cargo-e-otimo-drama-disfarcado-de-filme-de-zumbi.htm>>. Acesso em: 23 fev. 2018.

PHILIP, Kendall R. **Projected Fears**: horror film and american culture. Greenwood: Westport, 2005.

PINHEIRO FILHO, Fernando. **A noção de representação em Durkheim**. Lua Nova [online]. 2004, n.61, pp.139-155.

POSPÍŠIL, Jan. **The Historical Development of Dystopian Literature**. 2016. 59 f. Tese (Doutorado em Filologia) - Universidade Palackého V Olomouci, Olomouci, 2016.

RESIDENT evil. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Bernd Eichinger, Produção: Bernd Eichinger, Samuel Hadida, Jeremy Bolt, Paul W. S. Anderson. Roteiro: Paul W. S. Anderson. Frankfurt: Constantin Film, 2002, 1 DVD.

RICCO, Flávio. Canal Fox bate recorde de audiência no Brasil com “The Walking Dead”. **UOL Entretenimento**, São Paulo, 11 abr. 2011. Tv famosos. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/colunas/flavio-ricco/2016/04/11/fox-bate-recorde-de-audiencia-com-the-walking-dead.htm>>. Acesso em 23 jul. 2018.

RODRIGUEZ, Ashley. Movie studios are blaming Rotten Tomatoes for killing movies no one wants to see. **Quartz**, 31 maio 2017. Disponível em: <<https://qz.com/995202/movie-studios-are-blaming-rotten-tomatoes-for-killing-baywatch-and-pirates-of-the-caribbean-which-no-one-wanted-to-see/>>. Acesso em: 07 abr. 2019.

ROMANO, Roberto. Pensamento e monstruosidade. **Revista USP**, São Paulo, n.50, p. 210-220, junho/agosto 2001.

RUSSEL, David. J. Monster roundup: reintegrating the horror genre. In: BROWNE, Nick (Ed.). **Refiguring american film genres: theory and history**. Berkeley: University of California Press, 1998. p. 233-254.

RUSSELL, Jamie. **Zumbis: o livro dos mortos**. Tradução de Érico Assis, Marcelo Andreani de Almeida. São Paulo: Leyla, 2010.

_____. **Book of the dead: the complete history of zombie cinema**. Updated and fully revised. London: Titan books, 2014.

SAGAN, Carl. **O Mundo Assombrado pelos Demônios: A ciência vista como uma vela no escuro**. Tradução de Rosaura Eichemberg. São Paulo: Companhia de bolso, 2007.

SAIBA o que é o coronavírus, doença que pode ter infectado mulher de BH. **O tempo**, Belo Horizonte, 22 jan. 2020. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/cidades/saiba-o-que-e-o-coronavirus-doenca-que-pode-ter-infectado-mulher-de-bh-1.2287512>>. Acesso em: 23 jan. 2019.

SAIDI, Uptin. China's box office is expected to surpass the US in 2020. That's good news for Hollywood. **CNBC**, New York, 5 nov. 2019. Disponível em: <<https://www.cnn.com/2019/11/05/chinas-box-office-is-expected-to-surpass-the-us-in-2020-thats-good-news-for-hollywood.html>>. Acesso em: 05 jan. 2020.

SANTOS, Boaventura de S. **A cruel pedagogia do vírus**. São Paulo: Editora Boitempo, 2020.

SCRIETTA, Peter. Matthew Carnahan Rewriting World War Z. **Film**, 16 jul. 2009. Disponível em: <<https://www.slashfilm.com/matthew-carnahan-rewriting-world-war-z/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

SEABROOK, William. **The Voodoo Island**. London: Four Square, 1966.

SHAW, Lucas. Fearing Chinese Censors, Paramount Changes 'World War Z' (Exclusive). **The Wrap**, 31 mar. 2013. Disponível em: <<https://www.thewrap.com/fearing-chinese-censors-paramount-changes-world-war-z-exclusive-83316/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein** - ou o prometeu moderno. Ed. Comentada. Tradução de Thiago Nazarin. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

SIX, Abigail L. e THOMPSON, Hannah. From hideous to hedonist: the changing face of the nineteenth-century monster. In: DENDLE, P. J. e MITTIMAN, A. S. (eds.), **The Ashgate research companion to monsters and monstrous**. New York: Routledge, 2013. p. 237-255.

SORLIN, P. **Sociología del cine**: la apertura para la História de mañana. Tradução de Juan J. Urtilla. Cidade do México: Fondo de cultura económica, 1985.

SPADONI, Robert. **The uncanny bodies**: the coming of sound film and origins of the horror genre. Los Angeles: University of California Press, 2007.

SQUIRES, John. Dead Snow 3 is Happening and Will Feature Zombie Hitler. **Bloody Disgusting**, 21 ago. 2017. Disponível em: <<https://bloody-isdusting.com/news/3454364/dead-snow-3-happening-itll-feature-zombie-hitler/>>. Acesso em: jun. 2018.

STRAZZA, Pedro. Depois de “O Homem Invisível”, Blumhouse vai produzir novo “Drácula” (mas filme ainda não é da Universal). **B9**, São Paulo, 11 mar. 2020. Cultura. Disponível em: <<https://www.b9.com.br/122741/blumhouse-vai-produzir-novo-dracula-mas-filme-ainda-nao-e-da-universal/>>. 11 mar. 2020. Acesso em: 22 mar. 2020.

TESINI, Brenda L. Síndrome respiratória aguda grave (SARS). **Manual MSD**, Kenilworth, NJ, 2018. Disponível em: <<https://www.msmanuals.com/pt/casa/infec%C3%A7%C3%B5es/v%C3%ADrus-respirat%C3%B3rios/coronav%C3%ADrus-e-s%C3%ADndromes-respirat%C3%B3rias-agudas-covid-19,-mers-e-sars>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

THE Walking Dead anuncia 11ª temporada, volta de Maggie e spin-off teen; veja trailer. **UOL entretenimento**, São Paulo, 15 out. 2019. Séries. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/10/05/the-walking-dead-tem-11-temporada-confirmada-com-volta-de-maggie.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

TOMPSON, Simon. The 13 Highest-Grossing R-Rated Horror Movies Of All Time. **Forbes**, New York, 02 out. 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/simonthompson/2018/10/02/the-13-highest-grossing-r-rated-horror-movies-of-all-time/#48dc75145a10>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

TREVISAN, Cláudia. Epidemia de Sars paralisou cidades na Ásia em 2003. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 04 maio 2009. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/geral,epidemia-de-sars-paralisou-cidades-na-asia-em-2003,364903>>. Acesso em: ago. 2018.

TUDOR, Andrew. Genre. In: GRANT, B. K. (Ed.). **The Film Genre Reader**. Austin: University of Texas Press, 1986.

_____. **Monster and mad scientists: a cultural history of the horror movie**. Oxford: Basil Blackwell, 1989.

TURNER, Graemer. **Film as social practice**. 3rd ed. London: Routledge, 1999.

UNAIDS. **Estatísticas**. 2019. Disponível em:
<https://unids.org.br/estatisticas/?gclid=Cj0KCQiAyKrxBRDHARIsAKCzn8xQzDG8LHAgP1AS2O9igeNnRBRac2DoCNYNXVcV2dZonWJ6QEVFty0aAIT2EALw_wc>. Acesso em: 14 dez. 2019.

VOCÊ conhece a superbactéria? Fique de olho nesta oportunista, que pode piorar quadros de doenças. **Hermes Pardini**. Disponível em:
<<https://www3.hermespardini.com.br/pagina/570/voce-conhece-a-superbacteria--fique-de-olho-nesta-oportunista--que-pode-piorar-quadros-de-doencas.aspx>>. Acesso em : 03 maio 2018.

WALD, Priscilla. **Contagious: Cultures, Carriers, and the Outbreak Narrative**. Durham: Duke University Press, 2008.

WEINSTOCK, Jeffrey A. Invisible monsters: vision, horror, and contemporary culture. In: DENDLE, P. J. e MITTIMAN, A. S. (eds.). **The Ashgate research companion to monsters and monstrous**. New York: Routledge, 2013.

WELLS, Paul. **The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch**. London: Wallflower, 2000.

WELTON, Benjamin. Cannibals, Zombies and Hexes on Hitler: The Life and Times of William Seabrook. **Vice**, Montreal, 9 mar. 2015. Disponível em:
<<https://www.vice.com/da/article/4wbgvw/cannibals-zombies-and-hexes-on-hitler-the-life-and-times-of-william-seabrook>>. Acesso em: 5 dez. 2018.

WOOD, Robin. Apocalypse now: notes on the living dead. In: LIPPE, R. et al. Ed. **American nightmare: essays on the horror film**. Toronto: Festival of festivals, 1979.

_____. **Hollywood from Vietnam to Reagan**. New York: Columbia University Press, 1986.