

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar
Departamento de Artes e Comunicação – DAC
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – PPGIS

PAULA GOMES

**TERRA DOS MORTOS: O ESPAÇO NARRATIVO
NOS FILMES DE ZUMBIS**

São Carlos

2014

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar
Departamento de Artes e Comunicação – DAC
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som – PPGIS

PAULA GOMES

**TERRA DOS MORTOS: O ESPAÇO NARRATIVO
NOS FILMES DE ZUMBIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) na linha de pesquisa História e Políticas do Audiovisual para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Profa. Dra. Flávia Cesarino Costa

São Carlos
2014

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

G633tm Gomes, Paula.
Terra dos mortos : o espaço narrativo nos filmes de zumbis / Paula Gomes. -- São Carlos : UFSCar, 2014. 209 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2014.

1. Gêneros cinematográficos. 2. Filmes de horror. 3. Filmes de zumbis. 4. Narração. I. Título.

CDD: 791.436 (20ª)



**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
PAULA GOMES**

Profa. Dra. Flávia Cesarino Costa
Presidente – UFSCar

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa
Membro externo – UAM-SP

Prof. Dr. Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia
Membro externo – UNICAMP-SP

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha orientadora, Profa. Dra. Flávia Cesarino Costa pela orientação paciente, pelos ensinamentos transmitidos nas ricas conversas e reuniões, e pelo contagiante entusiasmo em relação à atividade de pesquisa acadêmica.

Agradeço aos professores do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da UFSCar pelo auxílio indispensável à elaboração desta pesquisa e a minha formação acadêmica. Aos professores Dr. Leonardo Andrade e Dr. Samuel Paiva pelas preciosas reflexões e conselhos transmitidos em minha banca de qualificação. E ao Prof. Dr. Alfredo Paes de Oliveira Suppia e a Profa. Dra. Laura Loguercio Canepa, membros da banca de defesa, pela inestimável contribuição ao processo de amadurecimento desta pesquisa.

Agradeço aos amigos da pós-graduação, Maria Cristina, Francisco Trento, Júlia Évora, Gabriel Amaral, Daniela Ramos, pela troca de experiências e conhecimentos, e principalmente, pela amizade durante e após a pós-graduação.

Por fim, gostaria de agradecer ao Nico pela paciência, companheirismo e amparo diário; e a minha família, Fernanda, Marina, Alberto Vani e Frida Gomes, eternas fontes de inspiração e coautores de todas as minhas conquistas.

RESUMO

Este estudo pretende analisar o gênero dos filmes de zumbis estabelecendo um diálogo entre os espaços narrativos destas obras, os contextos históricos nos quais elas estão situadas, e as suas conexões com outras obras em diferentes mídias, em uma perspectiva intermediática. Neste sentido, esta pesquisa procurou estudar três espaços narrativos que foram bastante utilizados nos filmes do gênero: o espaço caribenho, utilizado em filmes norte-americanos do zumbi haitiano das décadas de 1930-1940; os espaços internos e externos dos Estados Unidos, ambientes dos filmes de zumbis canibalistas criados por George Romero na segunda metade do século 20; e grandes capitais mundiais destruídas, presentes em muitos filmes de zumbis contemporâneos de diversos países. Neste contexto, este estudo tem como principal objetivo propor uma análise espacial dos filmes de zumbis, visando explorar as possíveis correspondências e inter-relações entre as dicotomias espaciais metrópole/colônia, interior/exterior e nacional/global, com os contextos históricos e sociais nos quais estas obras estão contidas.

Palavras-chave: Gêneros audiovisuais. Horror. Filmes de zumbis. Espaço narrativo.

ABSTRACT

This study aims to analyze the genre of zombie movies establishing a dialogue between their narrative spaces, the historical contexts in which they are situated, and their connections to other works in different media, in an intermedial perspective. Therefore, this research sought to study three narrative spaces that were widely used in the films of the genre: the Caribbean space, used in 1930-1940 American films of the Haitian zombie; internal and external areas of the United States, seen in flesh eaters zombie films created by George Romero in the second half of the 20th century; and major world capitals destroyed, present in many contemporary zombie films from various countries. In this context, this study main objective is to perform a spatial analysis of zombie films, that explores the possible connections and interrelations between the colonial metropolis/colony, inside/outside, and national/global spatial dichotomies, with the historical and social contexts in which these works are contained

Keywords: Audiovisual genres. Horror. Zombie movies. Narrative space.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ilustração de zumbis do livro <i>The Magic Island</i> (1929).....	37
Figura 2 - Foto de Felicia do livro <i>Tell My Horse</i> (1938)	38
Figura 3 - Clairvius Narcisse no túmulo onde foi enterrado	41
Figura 4 - Cartaz do filme <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	57
Figura 5 - Olhos de Legendre sobrepostos ao espaço.....	61
Figura 6 - Close de seus olhos em <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	61
Figura 7 - Os zumbis em <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	61
Figura 8 - Os zumbis em <i>The Magic Island</i> (1929).....	61
Figura 9 - Plano aproximado dos zumbis.....	62
Figura 10 - O cemitério em <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	62
Figura 11 - Zumbis trabalhando na moenda em <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	63
Figura 12 - O interior do castelo de LeStrange	64
Figura 13 - O castelo em <i>Zumbi Branco</i> (1932).....	64
Figura 14 - O contato impossível entre o norte-americano e o caribenho	65
Figura 15 - Cartaz do filme <i>A Morta-Viva</i> (1943).....	70
Figura 16 - Cartaz de <i>Vampiros de Almas</i>	81
Figura 17 - Cartaz de <i>Invasores Invisíveis</i>	81
Figura 18 - Cartaz de <i>Plano 9 do Espaço Sideral</i>	81
Figura 19 - Cartaz de <i>Teenage Zombies</i>	81
Figura 20 - a cruz no lado superior direito da tela	101
Figura 21 - a alteração pela bandeira em <i>A Noite</i> (1968).....	101
Figura 22 - A violação do automóvel pelo zumbi	102
Figura 23 - o abandono do veículo em <i>A Noite</i> (1968).....	102
Figura 24 - Um animal empalhado na casa de campo	103
Figura 25 - o cadáver no andar de cima, em <i>A Noite</i> (1968).....	103
Figura 26 - A invasão da casa por um zumbi em <i>A Noite</i> (1968)	104
Figura 27 - Ben reforçando as janelas da casa	104
Figura 28 - a descaracterização da casa em <i>A Noite</i> (1968).....	104
Figura 29 - as informações transmitidas pela televisão	107
Figura 30 - a realidade dos sobreviventes em <i>A Noite</i> (1968).....	107
Figura 31 - zumbis invadem a casa em <i>A Noite dos Mortos-Vivos</i> (1968).....	109

Figura 32 - A invasão da casa por zumbis	109
Figura 33 - a morte de Ben pela manhã, em <i>A Noite</i> (1968).....	109
Figura 34 - Vista aérea e aproximada dos rednecks	116
Figura 35 - rednecks se divertindo em <i>Despertar</i> (1978)	116
Figura 36 - Peter, Roger e Stephen se divertindo	117
Figura 37 - Fran sozinha e em perigo em <i>Despertar</i> (1978).....	117
Figura 38 - a evolução da personagem de Fran em <i>Despertar</i> (1978)	118
Figura 39 - ênfase no olhar do animal empalhado.....	119
Figura 40 - ênfase no olhar do zumbi em <i>Despertar</i> (1978).....	119
Figura 41 - A vitimização dos zumbis em <i>Despertar dos Mortos</i> (1978)	119
Figura 42 - O deslumbramento consumista de Stephen e Peter	121
Figura 43 - consumismo de Roger em <i>Despertar</i> (1978)	121
Figura 44 - Peter atirando nos motociclistas	122
Figura 45 - A mira nos motociclistas em <i>Despertar</i> (1978)	122
Figura 46 - A reocupação do shopping pelos zumbis	123
Figura 47 - a transformação de Stephen em <i>Despertar</i> (1978)	123
Figura 48 - O sonho de Sarah.....	125
Figura 49 - a cidade devastada em <i>Dia dos Mortos</i> (1985)	125
Figura 50 - Os experimentos questionáveis do Dr. Logan.....	126
Figura 51 - o condicionamento de Bub em <i>Dia</i> (1985)	126
Figura 52 - o comportamento de John	127
Figura 53 - o descontrole dos militares em <i>Dia</i> (1985)	127
Figura 54 - a referência ao Caribe no trailer de John.....	128
Figura 55 - A redenção caribenha no final de <i>Dia</i> (1985)	128
Figura 56 - a primeira morte de Peytraud	131
Figura 57 - a sua segunda morte em <i>A Maldição</i> (1988).....	131
Figura 58 - <i>Blood Suckers</i> (1984).....	136
Figura 59 - <i>Night of the Creeps</i> (1986).....	136
Figura 60 - <i>I Was a Teenage Zombie</i> (1987)	136
Figura 61 - <i>Beverly Hills BodySnatchers</i> (1989).....	137
Figura 62 - <i>Night Life</i> (1989)	137
Figura 63 - <i>Redneck Zombies</i> (1989).....	137
Figura 64 - Cena de <i>A Volta dos Mortos-Vivos</i> (1985).....	139
Figura 65 - Cena de <i>Uma Noite Alucinante</i> (1981)	139

Figura 66 - Cena de <i>Trash – Náusea Total</i> (1978).....	139
Figura 67 - Cena de <i>Fome Animal</i> (1992)	139
Figura 68 - Jim andando em uma Londres destruída.....	165
Figura 69 - A London Eye parada ao amanhecer	165
Figura 70 - O Big Ben parado	165
Figura 71 - lembranças para turistas em <i>Extermínio</i> (2002).....	165
Figura 72 - os cadáveres na igreja	166
Figura 73 - a aparição do padre em <i>Extermínio</i> (2002)	166
Figura 74 - As luzes de natal no apartamento de Frank.....	167
Figura 75 - as cores e o cinza em <i>Extermínio</i> (2002)	167
Figura 76 - A cidade em chamas em <i>Extermínio</i> (2002)	168
Figura 77 - o campo colorido e florido	168
Figura 78 - a visão dos cavalos.....	168
Figura 79 - Selena, Jim, Hannah e Frank observando-os.....	168
Figura 80 - A palavra Hell quando West atira em Jim	170
Figura 81 - Hello sob o helicóptero em <i>Extermínio</i> (2002)	170
Figura 82 - A bandeira dos Estados Unidos	171
Figura 83 - em outra perspectiva, em <i>Zumbilândia</i> (2009).....	171
Figura 84 - o capitólio em chamas.....	172
Figura 85 - o capitólio ao fundo em <i>Zumbilândia</i> (2009).....	172
Figura 86 - a destruição lúdica em <i>Zumbilândia</i> (2009).....	173
Figura 87 - Talahasse destruindo a loja	173
Figura 88 - destruição de ícones indígenas	173
Figura 89 - destruição de ícones da fundação do estado.....	173
Figura 90 - a invasão do parque pelos zumbis em <i>Zumbilândia</i> (2009).....	174
Figura 91 - Juan no mar em <i>Juan de los Muertos</i> (2011)	176
Figura 92 - a aparição do zumbi	176
Figura 93 - zumbis em <i>Juan de los Muertos</i> (2011).....	179
Figura 94 - a fuga de cubanos para Miami.....	179
Figura 95 - frase no muro em <i>Juan de los Muertos</i> (2011).....	180
Figura 96 - a queda do outdoor.....	180
Figura 97 - Capitólio em chamas.....	180
Figura 98 - estátua destruída em <i>Juan de los Muertos</i> (2011)	180
Figura 99 - zumbis no Parque Central	181

Figura 100 - norte-americano em <i>Juan de los Muertos</i> (2011).....	181
Figura 101 - Nossa Senhora da Caridade de Cobre	182
Figura 102 - Luminoso em <i>Juan de los Muertos</i> (2011).....	182
Figura 103 - estética de quadrinhos	183
Figura 104 - desenho dos personagens	183
Figura 105 - desenho dos zumbis	183
Figura 106 - Fidel Castro zumbi em <i>Juan de los Muertos</i> (2011).....	183

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Percorso evolutivo dos filmes de zumbis proposto por Kyle Bishop.....	16
---	----

SUMÁRIO

A	Introdução.....	12
1	O cenário caribenho nos filmes de zumbi das décadas de 1930-1940	27
1.1	Breve histórico da colonização do Haiti (1442-1934)	27
1.2	O Vodou	30
1.2.1	O Zumbi	31
1.3	A literatura de viagem sobre o Haiti	34
1.4	O consumo do Haiti	42
1.5	Ficção Literária: dos mortos-vivos para os zumbis	46
1.6	Os zumbis na Broadway.....	53
1.7	<i>Zumbi Branco</i> e o Caribe nos filmes da década de 1930	55
1.7.1	A representação do espaço caribenho em <i>Zumbi Branco</i>	59
1.8	A década de 1940: comédias de zumbis e <i>A Morta-Viva</i>	66
	Considerações Finais	71
2	O espaço doméstico nos filmes de zumbis da segunda metade do século 20...	74
2.1	O terror <i>sci-fi</i> da década de 1950.....	74
2.1.1	Zumbis atômicos.....	79
2.2	Os zumbis da década de 1960	83
2.3	As influências de George A. Romero	86
2.4	A questão do espaço em <i>A Noite dos Mortos-Vivos</i>	95
2.4.1	O espaço estranho em <i>A Noite dos Mortos-Vivos</i>	100
2.5	A influência de Romero nos filmes de zumbis da década 1970.....	112
2.6	A extensão do apocalipse em <i>Despertar dos Mortos</i>	115
2.7	O bunker militar e o Caribe em <i>Dia dos Mortos</i>	124
2.8	O retorno a um Caribe numinoso na década de 1980	128
	Considerações Finais	133
3	O espaço utópico nos filmes de zumbis contemporâneos.....	135
3.1	Os anos 1980: a imbricação entre o pop, o camp e o splatter	135
3.2	O interlúdio satírico nos anos 1990	141
3.3	Os filmes de fãs: expansão e democratização do gênero	144
3.3.1	O zumbi como fenômeno pop e intermediático	149

3.4	Os zumbis no espaço globalizado.....	155
3.4.1	Errância e novas territorialidades no espaço globalizado	157
3.5	A utopia idílica de <i>Extermínio</i>	164
3.6	A utopia da reconquista em <i>Zumbilândia</i>	170
3.7	A utopia pós-colonialista em <i>Juan de los Muertos</i>	175
	Conclusões Finais	184
	Conclusão	187
	Referências Bibliográficas	190
	Índice Remissivo	198

INTRODUÇÃO

“O único mito moderno é o mito dos zumbis” (2010: 445), anunciaram Gilles Deleuze e Félix Guattari em 1972. Esta ideia adquire novo fôlego atualmente, posto que vivemos em um momento marcado pela presença quase ubíqua do mito do zumbi nas mais variadas instâncias significativas do cenário cultural global. Hoje o zumbi figura não somente em produtos da chamada cultura pop, como filmes, livros, jogos, histórias em quadrinhos e séries televisivas; mas também em instalações artísticas¹, atingindo até mesmo o espaço urbano global, com os populares *zombie walks*, que acontecem em diversas regiões do mundo. Ocorre também um crescente interesse acadêmico sobre o tema, na medida em que muitos pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento passaram a incorporar o mito do zumbi em estudos econômicos e marxistas (Harman, 2009); filosóficos (Žižek 1991 e 2009), e filosóficos da mente (Chalmers, 1996); pós-humanistas (Lauro e Embry, 2008); interdisciplinares (McIntosh e Leverette 2008; Boluk e Lenz 2011; Christie e Lauro 2011), entre outros.

Todavia, a despeito deste espraiamento do mito do zumbi em diferentes instâncias culturais, o meio cinematográfico ainda se configura como a plataforma na qual essa criatura adquiriu maior expressividade, de modo que a maioria dos estudos acadêmicos que foram produzidos sobre o tema é voltada para sua trajetória dentro deste meio, como os muito citados livros *Book of the Dead* (2005) de Jamie Russell, *Zombie Movie Encyclopedia* (2010) de Peter Dendle, e *American Zombie Gothic* (2010) de Kyle Bishop. O autor Kyle Bishop justifica seu interesse pelo estudo do tema argumentando que, devido ao número bastante expressivo de títulos, os filmes de zumbis conquistaram definitivamente seu lugar nos estudos de gêneros cinematográficos:

Embora os zumbis estejam tecnicamente mortos, seu gênero cinematográfico é uma entidade viva, que continua a crescer e evoluir [...] Esse destaque contemporâneo esmagador estabelece firmemente o cinema de zumbis como um valioso membro de estudos de gênero². (Bishop, 2006: 9)

¹Muitos artistas atuais se apropriam do mito do zumbi em suas obras, como a canadense Jillian McDonald que realizou algumas performances baseadas no mito do zumbi, entre elas, *Horror Make up* (2006) na qual ela se transforma em um zumbi durante o percurso de uma linha do metro; e instalações, como *Zombie Loop* (2006) na qual o posicionamento do público entre a tela de um zumbi e a de uma vítima proporciona um sentimento ambíguo de ser ao mesmo tempo o sujeito e o alvo de uma perseguição.

²Tradução minha do seguinte trecho: “Although zombies are technically dead, their cinematic genre is a living, breathing entity that continues to grow and evolve [...]Such overwhelming contemporary evidence firmly establishes zombie cinema as a valued member of genre studies”

Todavia, o pressuposto de que os populares “filmes de zumbis” poderiam ser analisados no âmbito dos estudos de gêneros cinematográficos não significa que esta seria uma tarefa de fácil execução, pois a trajetória dos zumbis no cinema é marcada por um conjunto de filmes bastante heterogêneo e irregular. Estas características dificultam as tentativas de estabelecer os seus elementos definidores, e as obras que comporiam seu cânone.

O primeiro problema enfrentado por muitos teóricos que tentaram estudar este gênero reside na questão da falsa indexação de alguns destes filmes, pois a presença da palavra “zumbi” nos títulos de alguns filmes nem sempre significa que encontraremos algo parecido com essas criaturas nestas tramas. Este é o caso de filmes como *Valley of The Zombies* (Philip Ford, 1946) cujo zumbi é um morto-vivo que se alimenta de sangue, mais próximo a um vampiro; e de *Zombies of the Stratosphere* (Fred C. Brannon, 1952), no qual os zumbis a que o título se refere são alienígenas marcianos.

Mas talvez a dificuldade mais significativa encontrada no estudo deste gênero resida nas múltiplas variações que ocorrem na representação cinematográfica dos zumbis, que ora podem ser mais monstruosos, humanos, lentos, rápidos, ou até mesmo dotados de alguma capacidade de raciocínio. Esta heterogeneidade muitas vezes polariza opiniões, como por exemplo, o caso do filme inglês *Extermínio* (Danny Boyle, 2002), que, apesar da recusa do diretor Danny Boyle de classificá-lo como um filme de zumbis³, na medida em que as criaturas presentes no filme seriam pessoas contaminadas e não mortas-vivas, o filme figura na maioria das listas e fóruns de discussão online como uma das melhores obras atuais do gênero. Esta questão gerou uma disparidade muito grande entre as listagens que foram desenvolvidas por diferentes autores, no sentido de elencar os principais filmes que comporiam seu cânone. Todavia, ao observar os diferentes critérios adotados pelos autores destas listas, observamos que eles seguem majoritariamente duas tendências comuns na análise de gênero, denominadas pelo teórico Rick Altman de “listas inclusivas” e “listas exclusivas” (Altman, 1984).

Segundo o autor, as listas inclusivas seriam caracterizadas por formularem uma premissa ampla e abrangente para definir os gêneros que, deste modo, seriam compostos por uma extensa lista de títulos. Nos estudos sobre o gênero dos filmes de zumbis, existem muitas listas que seguem esta tendência, como o artigo *Ontological Anxiety Made Flesh: The Zombie in Literature, Film and Culture* (2007) de Kevin A. Boon, que defende uma abordagem mais

³ Como o filme de Danny Boyle estava vinculado a um grande estúdio (FOX) o diretor tentou evitar que seu filme fosse considerado “apenas um filme de zumbis”, dizendo: “Não vejo *Extermínio* como parte da linhagem do zumbi. Filmes de zumbis são uma parte divertida do gênero do terror, mas estão enraizados na paranoia nuclear [...] Esses medos não são mais tão relevantes, mas a ideia de um vírus psicológico é fascinante” (entrevista concedida à revista SFX em maio de 2003)

ampla de histórias de zumbis, abrangendo filmes como o expressionista alemão *O Gabinete do Doutor Caligari* (Robert Wiene, 1920), uma vez que neste filme o comportamento do personagem Cesare seria similar ao de um zumbi. Este tipo de lista também é muito frequente na internet, onde figuram diversas listagens de cunho colaborativo ou individual, que, ao se pretenderem inclusivas, elencam até filmes presumidamente perdidos, como é o caso de *Lola* (James Young, 1914), cuja sinopse disponível na página do filme no IMDB⁴ revela ser uma história sobre um cientista que consegue reviver o corpo de sua filha morta em um acidente.

O segundo tipo de lista seria a lista exclusiva que separaria um cânone oficial dentro do gênero, composto por um número restrito de obras. Muitos autores direta ou indiretamente se lançaram nesta empreitada de definir um “cânone oficial” dos filmes de zumbis, mas, como muitas vezes suas listas colidem com a heterogeneidade e longevidade do gênero, a saída encontrada por estes autores reside na divisão histórica do gênero em ciclos.

Neste sentido, estudos como os de Dendle, Russell, Bishop, dentre outros, apontam que o primeiro ciclo de filmes zumbis teria início na década de 1930, com o filme que é tido por eles como um marco de origem do gênero, *Zumbi Branco* (Victor Halperin, 1932). Os zumbis presentes na trama deste filme eram provenientes da mitologia do Haiti, que pregava a existência de mortos que eram ressuscitados por feiticeiros a fim de trabalharem como escravos para seus mestres. Este filme ditaria o tom das produções norte-americanas do gênero nas décadas de 1930 e 1940, em sua maioria filmes de terror de baixo orçamento, que representavam a cultura haitiana de forma pejorativa e preconceituosa.

Ainda segundo estes autores o segundo ciclo do gênero seria iniciado no final da década de 1960, com o filme *A Noite dos Mortos Vivos* (1968), do então diretor estreado George A. Romero. O filme desligava os zumbis de suas raízes haitianas, transformando-o em um monstro norte-americano que ressuscitava sem motivo aparente para se alimentar dos vivos em uma espécie de epidemia regional. Mal recebido pela crítica na época, que categorizou o filme com grotesco e de mau gosto⁵, o filme conquistaria o status de *cult*, posteriormente, dando início a uma ampla produção tanto deste diretor, que lançaria mais cinco filmes do gênero, quanto de outros realizadores, que se utilizariam desta nova fórmula de zumbis canibalistas e apocalípticos em seus próprios filmes. É dito que esta fase “de ouro” do gênero entraria em decadência a partir da década de 1980, período que segundo Dendle

⁴ Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0004249/>

⁵ A primeira resenha do filme foi feita pela revista *Variety*, que escreveu: “Até a Suprema Corte estabelecer diretrizes precisas para a violência explícita, *A Noite dos Mortos-Vivos* servirá como definição de excesso, como exemplo. Em apenas 90 minutos esse terror de filme (trocadilho intencional) levanta sérias dúvidas quanto à integridade e responsabilidade social de seus realizadores [...] e quanto à saúde moral das plateias que decidem por livre e espontânea vontade assistir a essa orgia de sadismo.” (Resenha publicada em 16 de outubro de 1968).

(2007) o gênero foi incorporado pela paródia e pelo *camp*, a exemplo dos zumbis dançarinos do videoclipe *Thriller* (1983) de Michael Jackson. O gênero teria sua “morte anunciada” por estes autores na década de 1990, um período marcado pela grande quantidade de lançamento de produções caseiras de fãs feitas no formato VHS. Mas seria anunciada uma providencial “ressurreição” dos zumbis a partir da segunda metade da década de 1990, alavancada pelo sucesso do jogo eletrônico de zumbis da empresa Capcom, criado por Shinji Mikami, *Resident Evil* (1996). Muitos autores afirmam que o sucesso deste jogo consolidou a entrada definitiva do zumbi na cultura pop mundial, com o lançamento de superproduções cinematográficas, como a série de adaptações cinematográficas do jogo de Mikami, entre outros produtos midiáticos de grande sucesso, como livros, histórias em quadrinhos e série televisivas.

A opção pela análise do gênero a partir de uma divisão por ciclos evidentemente oferece aos teóricos algumas vantagens metodológicas, pois a noção de ciclo garante um eixo de coesão temporal e geográfico, que possibilita a exploração do contexto histórico e social em que está inserido determinado conjunto de produções. Entretanto, muitas dessas pesquisas, influenciadas por algumas teorias biológicas dos estudos de gênero, sucumbem à tentativa de realizar uma ordenação evolutiva dos ciclos que o compõem. Este tipo de ordenação é defendido por teóricos como Thomas Schatz, que em seu livro *Hollywood Genres* (1981) sugere que os gêneros seguem uma trajetória evolutiva, e defende uma divisão deste percurso genérico em quatro principais ciclos: o período de experimentação, o período clássico, o período de refinamento, e por fim, o período barroco, paródico ou autorreflexivo.

Possivelmente influenciado por essa linha evolutiva de pensamento, o teórico Kyle Bishop, ao analisar os ciclos dos filmes de zumbis, traça um gráfico da produção cinematográfica em relação ao tempo, indicando a existência de quatro principais picos, ou ciclos deste gênero: O primeiro ciclo é chamado de “pico desenvolvimentista”, que se inicia com o primeiro filme de Romero e se estende até o início da década de 1970. O segundo pico seria o momento “clássico” do gênero, que duraria até meados da década de 1980, e cujos filmes mais notórios seriam *Despertar dos Mortos* (1978), o segundo título da saga de Romero, e o italiano *Zumbi 2* (1979) de Lucio Fulci. O terceiro pico ocorreria entre as décadas de 1980 e início de 1990, e seria chamado de “pico paródico”, anunciando uma suposta “morte” e decadência do gênero. O quarto e último pico seria o “pico de renascimento” do gênero, que teria surgido no início dos anos 2000 e ocorre até os dias de hoje.

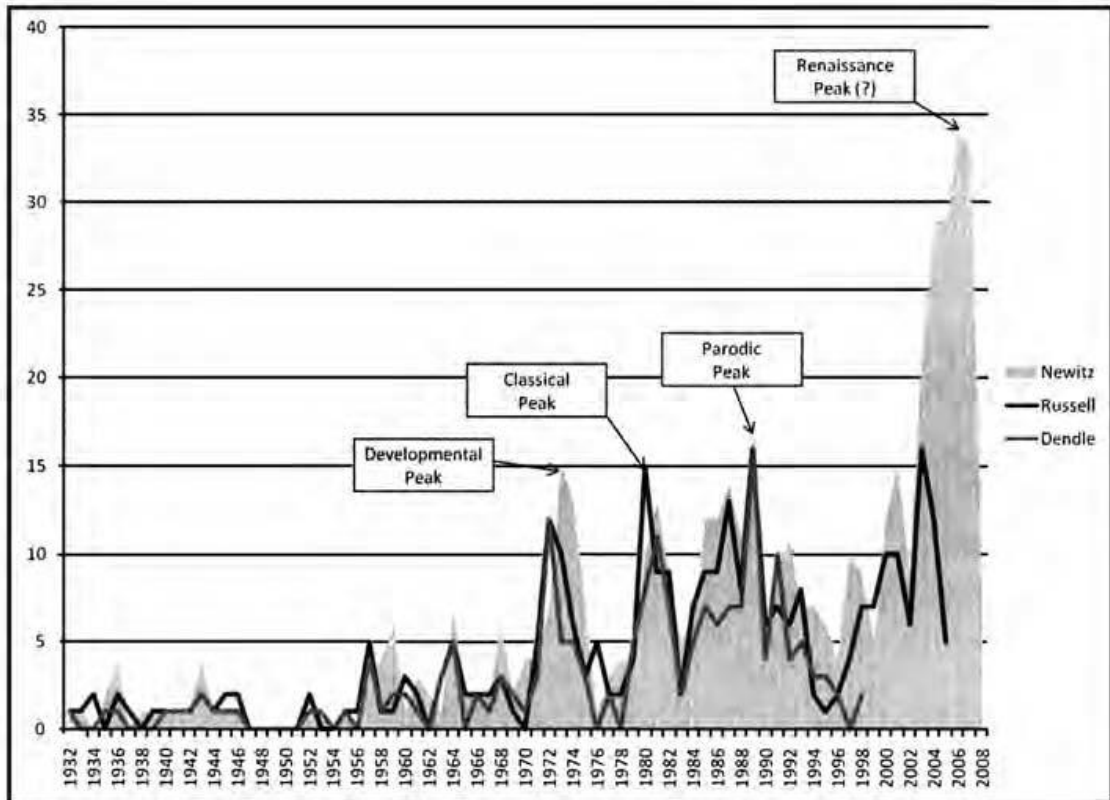


Tabela 1: Percurso evolutivo dos filmes de zumbis proposto por Kyle Bishop. (Fonte: Bishop, 2010:14)

No entanto, esta divisão proposta por Kyle Bishop se diferencia das análises evolutivas de gênero no momento em que propõe um ciclo de “ressurreição”, que, a despeito da analogia com a condição de “ressuscitado” do zumbi, revela que a tentativa de traçar uma linha evolutiva deste gênero acaba não se sustentando. A impraticabilidade deste tipo de análise evolutiva do gênero se dá, possivelmente, devido à facilidade com que os filmes zumbis, (como também os filmes de outros monstros como os vampiros), se adaptam as ansiedades de contextos históricos e espaciais distintos, funcionando, segundo Dendle, como um “barômetro de ansiedades culturais”:

A vibrante cultura de fãs que circunda as histórias, os jogos e filmes de zumbis atestam a relevância e a permanência desta criatura mitológica que provou estar em contínua ressonância com as diversas ansiedades culturais destas sete últimas décadas.⁶ (Dendle, 2007: 45).

⁶Tradução minha de “the vibrant fan culture surrounding zombie fiction, videogames, and movies attests to the enduring power and relevance of a mythological creature that has proven itself consistently resonant with shifting cultural anxieties for over seven decades.”

Deste modo, a capacidade de “ajuste cultural” destes filmes de zumbis impediria uma suposta “morte” do gênero, ou até mesmo uma “fase clássica”, como é postulado por alguns autores, uma vez que os ciclos ou fases não responderiam a uma ordem evolutiva, e sim as ansiedades sociais de períodos históricos específicos. Esta linha de pensamento vem influenciando muitos autores que, apesar de não abandonarem totalmente a concepção evolutiva do gênero, começam a explorar mais profundamente as associações entre os filmes de zumbis e as ansiedades sociais de períodos históricos específicos. O livro *Back from the Dead: Remakes of the Romero Zombie Films as Markers of Their Times* (2011) de Kevin Wetmore segue esta tendência, ao associar as tramas dos filmes de zumbis de George Romero bem como de seus *remakes* e *remixes*, com os períodos históricos em que eles foram produzidos.

A aproximação realizada por estes estudos entre a produção cinematográfica e o contexto social revelou-se bastante profícua para o melhor entendimento deste gênero, na medida em que permite uma revisão da trajetória que foi proposta por autores mais adeptos da análise evolucionista. Os efeitos desta mudança de perspectiva podem ser observados em muitos estudos que trazem para o centro do debate períodos e obras do gênero que costumavam ser negligenciados, como os filmes de zumbis europeus e latino-americanos; os filmes de zumbis pré-Romero; muitos filmes das décadas de 1980 e 1990 que eram desconsiderados por comporem o suposto “período paródico”, entre outros.

Todavia, é preciso ponderar que existe ainda outra tendência bastante arraigada nos estudos dos filmes de zumbis, de sustentar suas análises especificamente nas significações da figura do zumbi, em detrimento de outros aspectos dos filmes, como o espaço narrativo, os personagens, a trama, etc. Esta tendência é amplamente justificável na medida em que a figura do monstro é de vital e significativa importância para o estudo de obras do gênero do horror, devido a sua natureza entre fronteiras, entre a vida e a morte, o humano e o não humano, etc. A impossibilidade de caracterizar e catalogar essas criaturas faz com elas adquiram o status de impuras (Douglas 1966) ou abjetas (Kristeva 1980), servindo de objeto para análises psicanalíticas, históricas, culturais, semióticas, etc. destes filmes. Entretanto, este enfoque perde de vista outro elemento extremamente significativo que compõe estas narrativas: a dimensão espacial.

O espaço é um elemento fundamental para a produção da sensação de insegurança em filmes de horror, pois como aponta Gina Wisker, o gênero tem suas raízes nos romances góticos europeus, caracterizados pela utilização de espaços de masmorras, sótãos, e locais

ameaçadores que “perturbam nossa percepção do que é normal e reconfortante” ⁷(Wisker, 2005: 8). A questão do espaço neste gênero também é estudada pelo teórico Manuel Aguirre, que propõe que estas histórias obedecem a uma topologia geral, caracterizada por uma divisão espacial dicotômica, entre dois mundos, o espaço humano e o numinoso: o espaço humano, opera sob o domínio da racionalidade enquanto o espaço numinoso caracteriza-se pelo não-humano, não real, terrível, que transcende a razão humana. O numinoso seria o local em que os monstros destas histórias habitam, e nestas tramas invariavelmente ocorre uma violação das fronteiras de um mundo para o outro, seja pelo monstro ou pelo humano. Mas é importante ressaltar que, para Aguirre, o espaço real seria um espaço “fechado”, no sentido de que ele nunca poderia ser transformado em um espaço numinoso, ou vice-versa:

No centro da literatura de terror reside um símbolo dominante. Ele se manifesta em construções assombradas, em labirintos e prisões, catacumbas e cavernas; em margens e fronteiras; em portões e muralhas; no medo do quarto trancado e na proteção do círculo mágico; na curiosidade e temor da porta fechada; nas jornadas de descobrimento, feitos de transgressão e fugas da retaliação. O mundo da literatura de horror é definido pelo espaço, e além disso, do espaço fechado⁸ (Aguirre 1990: 2)

Mas uma topologia alternativa seria sugerida pelo autor H. P. Lovecraft, que em seu famoso ensaio chamado “*Supernatural Horror in Literature*” (1927) iria postular sobre histórias de horror cuja atmosfera provocaria no leitor que ele chamou de “medo cósmico”. Esta atmosfera seria provocada pela fusão dos mundos real e sobrenatural em um único espaço, induzindo o leitor à sensação de que o mundo real foi contaminado por instâncias sobrenaturais, de modo que as leis que regem o mundo físico sejam colocadas em dúvida:

É preciso que haja uma insinuação, expressa de forma séria e portentosa, da mais terrível concepção do cérebro humano – uma suspensão particular e maligna ou uma derrota daquelas regras fixas da Natureza que são nossa única proteção contra os assaltos do caos e dos demônios de um espaço incompreensível⁹ (Lovecraft, 1973: 12).

⁷ Tradução minha de “disturbs our sense of what is comforting and normal”

⁸ Tradução minha do seguinte trecho: “At the heart of the literature of terror lies one ruling symbol. It manifests itself in haunted buildings, in labyrinths and prisons, catacombs and caves; in borders and frontiers, thresholds and walls; in the terror of the shuttered room and the protection of the magic circle; in the promise and dread of the closed door; in journeys of discovery, feats of transgression and flights from retribution. The world is defined in horror literature as space and, furthermore, as a closed space.”

⁹ Tradução minha de “a certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain -- a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the demons of unplumbed space.”

Neste sentido, podemos constatar que, a despeito das histórias de horror apresentarem certa variabilidade de cenários, como a casa mal-assombrada, a ilha perdida, o castelo gótico, entre outros, estes espaços seguem, de maneira geral duas principais orientações: eles poderão obedecer a uma divisão espacial dicotômica entre os espaços racional e numinoso, ou poderão apresentar territórios que fundem estas duas instâncias, oscilando ora para um lado, ora para o outro.

Ao analisarmos esses dois tipos de topologias espaciais, podemos constatar que o primeiro tipo, marcado pela divisão espacial dicotômica entre o real e o numinoso possui um maior potencial alegórico ou figurativo, pois, como aponta Noël Carroll os espaços numinosos de onde são oriundos os monstros, geralmente são exteriores ou marginais ao mundo humano cotidiano. Deste modo, “é tentador interpretar a geografia do horror como uma espacialização que simboliza a noção de que o que assusta é aquilo que não se encontra nas categorias culturais, e é necessariamente desconhecido.”¹⁰ (Carroll, 1987: 57).

A teórica Mary Laure Ryan, ao refletir sobre a questão do uso alegórico do espaço em narrativas, traça uma comparação com a cosmologia de sociedades arcaicas, na qual o espaço é ontologicamente dividido entre o mundo profano, da vida cotidiana, e o mundo sagrado, habitado por seres sobrenaturais. A conexão entre estes dois mundos seria realizada por meio de lugares sagrados que funcionariam como portais de um mundo para o outro. “A resposta narrativa para estes tipos de cosmologias e topologias é uma geografia simbólica, diversificada em regiões onde diferentes eventos e experiências ocorrem [...] Onde a vida é governada por diferentes regras físicas psicológicas sociais e culturais”¹¹ (Ryan, 2012: 6). Ademais, a autora defende que o significado figurativo estaria conectado a territórios específicos presentes na narrativa, de modo que em contos de fadas, os castelos podem ser associados com a noção de poder, áreas abertas com perigo, etc. E em contos não fantásticos, os mundos podem ser organizados simbolicamente em oposições entre os colonizadores e colonizados, entre a casa e o distante de casa, entre o conhecido e o desconhecido, etc. (Ryan, 2012: 6).

Em relação à representação do espaço no cinema Mary Ann Doane, em artigo intitulado *Scale and the Negotiation of ‘Real’ and ‘Unreal’ Space in the Cinema* (2008) diz que o espaço no cinema possui duas dimensões: o espaço representacional e a representação do

¹⁰Tradução minha de “it is tempting to interpret the geography of horror as a figurative spatialization of the notion that what horrifies is that which lies outside cultural categories and is, perforce, unknown.”

¹¹Tradução minha do seguinte trecho: “The narrative response to these cosmologies and topologies is a symbolic geography diversified into regions where different events and experiences take place—where life, in other words, is governed by different physical, psychological, social or cultural rules”.

espaço. O espaço representacional está relacionado com a proporção, o tamanho da tela, e as opções de enquadramento (close up, plano médio, etc). Já a representação do espaço está relacionada à indicialidade da imagem cinematográfica que possibilita um registro transparente do espaço e, como Lefebvre (1991) já postulou, estes espaços reais estão inbuidos de significados ideológicos.

No entanto, ela lembra que no cinema, o espaço é fragmentado, só adquirindo coerência graças a uma frágil ativação da metonímia, posto que sempre interpretamos planos mais próximos, como se eles estivessem contidos dentro de algum espaço maior. Ademais, ela postula que artifícios como a montagem de continuidade do cinema clássico, que ameniza as eplipses espaciais e fornece a impressão de um espaço coerente e transparente; e a noção de diegese, relativa a um mundo imbuído com uma lógica espacial e temporal própria que mimetiza o nosso mundo, fornecem uma coerência espacial frágil, mas eficaz.

Em relação à representação do espaço, Doane afirma que o espaço no cinema narrativo é inerentemente contraditório, na medida em que a ele podem ser atribuídos vários significados e simbolismos, no entanto, não deixam de ser também simplesmente um espaço natural, onde as coisas acontecem. Deste modo, “o espaço é simultaneamente completo, simbólico, significativo – ‘revelador’ - e vazio, neutro”¹² (Doane, 2008: 11). Deste modo, ela diz que é como se tudo fosse duplamente representado: a existência social destes espaços, que precede a filmagem, e a filmagem destes espaços.

Para analisar as possibilidades significativas do espaço narrativo no cinema é preciso uma apreciação do contexto social e histórico em que estas narrativas estão inseridas. Isso se faz necessário para o estabelecimento de paralelos entres os possíveis significados destes espaços e as ansiedades sociais que os motivaram. Neste sentido, a metodologia “espacial” de análise narrativa proposta pela teórica Susan Friedman, em seu artigo *Spatialization: A Strategy for Reading Narrative* (1993) revela-se adequada para a realização de uma análise figurativa do espaço na medida em que propõe uma análise de narrativas que esteja conectada com seu contexto histórico. Para desenvolver essa metodologia espacial a teórica toma como base a ideia de Julia Kristeva (1980) de que um texto é formado por três dimensões ou coordenadas: o escritor, o destinatário e os textos exteriores. A transposição destas coordenadas em um gráfico iria resultar em dois eixos: O eixo horizontal, que corresponde ao percurso que o texto percorre entre o escritor e o leitor, e o eixo vertical, formado por uma linha que relaciona o texto com outros textos. Friedman une essa ideia com o conceito de

¹² Tradução minha de “Hence, space is simultaneously both full, symbolic, meaningful-“telling”-and empty, neutral”

cronótopo artístico-literário proposto por Mikhail Bakhtin, que, partindo do conceito da indissociabilidade do tempo e espaço na teoria da relatividade de Albert Einstein, defende que também dentro de uma narrativa, o espaço e o tempo se articulariam de uma forma indissociável. Bakhtin (1981) ainda iria postular a existência de dois cronotopos que interagem dentro de um texto, formando também dois eixos: o eixo horizontal que corresponde ao movimento linear dos personagens em relação ao espaço-tempo do texto, e o eixo vertical, que envolve o espaço-tempo que o escritor e o leitor habitam.

Baseando-se nessas análises, Friedman propõe que uma leitura “completamente espacial” de um texto, precisaria contemplar as duas coordenadas que o compõem: a coordenada horizontal, composta pelos elementos narrativos do texto, e a coordenada vertical, que consistiria na inter-relação do texto com outros textos do mesmo gênero, e com seu contexto histórico: “O confronto entre as narrativas horizontais e verticais constitui uma ‘história’ própria que não está presente em nenhum dos eixos narrativos quando analisados individualmente”¹³ (Friedman, 1993: 20). Deste modo, a análise conjunta destes dois eixos “reconecta o texto com o escritor e o mundo”, pois favorece uma análise fluida da interação deste texto com seu contexto genérico, histórico ou até mesmo psicanalítico.

Se partirmos do pressuposto proposto por Lotman (1977: 238) de que uma narrativa sempre se inicia quando um personagem ultrapassa a fronteira topológica que separa dois lugares simbólicos; a metodologia de Friedman nos permite traçar paralelos entre a topologia narrativa e o contexto histórico dessas obras.

Neste sentido, esse estudo pretende analisar o gênero dos filmes de zumbis por meio de um recorte espacial, que visa confrontar o espaço narrativo presente nestes filmes com o contexto histórico e social, bem como com outras obras, em uma perspectiva intermidiática. Em outras palavras, iremos analisar essas narrativas, e mais especificamente o seu elemento espacial, a partir de seu “eixo vertical”, a fim de explorar as possíveis correspondências de sua estruturação com seu entorno social geográfico e histórico. Neste sentido, optamos por explorar três espaços narrativos que foram bastante utilizados nos filmes do gênero: o espaço caribenho, notadamente usado em filmes norte-americanos sobre a figura mitológica do zumbi haitiano das décadas de 1930-1940; os espaços internos e externos dos Estados Unidos, observados em filmes de zumbis canibalistas criados por George Romero na segunda metade do século 20; e por fim, grandes capitais mundiais destruídas, presentes em muitos filmes de zumbis contemporâneos de diversos países.

¹³Tradução minha do seguinte trecho: “The confrontation in this case between the horizontal and vertical narratives constitutes a ‘story’ of its own that is present in neither narrative axis by itself.”

Neste sentido, optamos por estruturar esta pesquisa em três capítulos. No primeiro capítulo iremos analisar como o espaço caribenho é retratado em filmes norte-americanos das décadas de 1930 e 1940 como *Zumbi Branco* (1932) e *A Morta-Viva* (Jacques Tourneur, 1943). A análise buscará traçar paralelos entre a construção espacial destes filmes, o discurso norte-americano legitimador de seu domínio sobre a região do Haiti (1915-1934), uma produção literária que reproduzia um discurso sobre o Caribe na chave do exótico, e as ansiedades norte-americanas do período em relação à miscigenação racial. Nestes filmes o espaço era frequentemente bipartido simbolicamente entre o domínio da racionalidade, (os Estados Unidos), e o espaço dominado pelo sobrenatural e numinoso (o Caribe). As tramas narrativas eram construídas a partir do abandono do território familiar por personagens americanos com destino a uma ilha do Caribe que, no decorrer dos filmes revela-se um local perigoso, regido por forças sobrenaturais. Em seu estudo sobre o espaço numinoso em histórias de horror, Manuel Aguirre aponta que a transposição da barreira entre o espaço do racional e do numinoso pode ser interpretada como uma movimentação transgressora do personagem no espaço do Outro, que tem por consequência uma retaliação deste (Aguirre, 2011). Podemos observar a ocorrência desta situação nestes filmes de zumbis, na medida em que a entrada dos norte-americanos no espaço caribenho é representada como um movimento transgressor que coloca em risco suas vidas. Nestas tramas a “retaliação” do espaço caribenho ao movimento dos norte-americanos é efetuada por meio da ameaça de que as personagens norte-americanas femininas destes filmes sejam transformadas em zumbis, criaturas do folclore haitiano que por meio de feitiços, morre e retorna à vida para servir seu mestre. A principal referência destes filmes sobre estas criaturas é advinda da literatura de viagem de antropólogos e exploradores que retratavam a região e seus costumes pelo viés do exótico, como *The Magic Island* (1929) de William Seabrook, e *Tell My Horse* (1938) de Zora Neale Hurston

A opção de representar o espaço caribenho como um território que é regido por leis sobrenaturais pode ser entendida como uma tentativa de representação moral deste espaço e do habitante caribenho, refletindo o discurso hegemônico norte-americano que justificou a sua colonização do Haiti, aos moldes do discurso colonizador estudado por Frantz Fanon:

O mundo colonial é um mundo maniqueísta. Não é o suficiente para o colonizador delimitar fisicamente o espaço do nativo com a ajuda de um exército ou força

policial. Para mostrar o perfil totalitário da exploração colonial, o colonizador retrata o nativo como uma espécie de quintessência do mal¹⁴ (Fanon, 1963: 41).

Deste modo, observamos que a representação maniqueísta nestes filmes não se limita ao espaço, mas também se aplica ao habitante caribenho, que é representado ou como zumbi, ou como um feiticeiro maligno que ameaça transformar as personagens norte-americanas femininas em zumbis. Ademais, a premissa de que uma mulher branca possa se tornar um zumbi sob o domínio de um caribenho era particularmente assustadora neste período na medida em que simbolizava o temor norte-americano em relação à miscigenação racial de modo que “o verdadeiro horror destes filmes estava centrado da possibilidade de um ocidental se tornar dominado, subjugado, e efetivamente ‘colonizado’ por um nativo pagão”¹⁵ (Bishop, 2008: 141).

No segundo capítulo iremos estudar como o espaço doméstico norte-americano é representado nos filmes de zumbis canibalistas de George A. Romero da segunda metade do século 20. Em 1968 este diretor lançaria o filme *A Noite dos Mortos-Vivos*, cuja premissa girava em torno de uma praga que estaria trazendo os mortos de volta à vida, e investindo-os do desejo de se alimentar dos vivos. A narrativa segue um grupo de sobreviventes que se abriga em uma antiga casa de fazenda para tentar sobreviver à epidemia. Essa premissa inaugurada no filme de Romero inspirou outros cineastas que se apropriaram desta mesma fórmula para criar suas próprias histórias. Deste modo, vemos que neste período os filmes de zumbis norte-americanos voltam-se para seu próprio território, discutindo, por meio de sua estrutura espacial os rumos que a sociedade norte-americana estava seguindo.

Nos três primeiros filmes da saga de Romero, realizados na segunda metade do século 20, o espaço sempre é dividido de uma forma dicotômica: o espaço externo, caracterizado por um Estados Unidos que foi contaminado pelo sobrenatural, de modo que seus mortos estão voltando a vida; e o espaço interno, um local familiar no qual os sobreviventes optam por refugiarem-se. Este local familiar é uma casa de campo em *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968), um shopping center em seu segundo filme *Despertar dos Mortos* (1978), e um bunker militar na sequência *Dia dos Mortos* (1985).

Entretanto, essa relação espacial dicotômica que associa o interior com a ideia de segurança e o exterior com a noção de perigo, sofre um processo de desconstrução no

¹⁴Tradução minha do seguinte trecho: “The colonial world is a Manichean world. It is not enough for the settler to delimit physically, that is to say with the help of the army and the police force, the place of the native. As if to show the totalitarian character of colonial exploitation the settler paints the native as a sort of quintessence of evil.”

¹⁵Tradução minha de “the true horror in these movies lies in the prospect of a westerner becoming dominated, subjugated, and effectively ‘colonized’ by a native pagan”

decorrer das tramas destes filmes, na medida em que as brigas e conflitos dos sobreviventes acabam desativando a aparente segurança do local interno, tornando-o exposto para a ameaça exterior. Neste sentido, estes espaços, que em um primeiro momento parecem familiares, sofrem um processo de “estranhamento” na medida em que ansiedades sociais reprimidas são trazidas à tona. Estas ansiedades estão balizadas no contexto sócio-histórico dos períodos em que estes filmes foram filmados, como por exemplo, as ansiedades em relação ao patriarcalismo e a família nuclear em *A Noite dos Mortos-Vivos*; ao consumismo em *Despertar dos Mortos*; ao militarismo e cientificismo em *Dia dos Mortos*. Outras ansiedades ainda atravessam todos estes filmes, como as relativas ao territorialismo e ao individualismo norte-americano. Uma característica bastante patente nos dois primeiros filmes do diretor é o niilismo, na medida em que inexistente um “lugar seguro” que possa servir de salvação para os personagens ao final do filme. Esta situação altera-se em alguma medida em *Dia dos Mortos*, que nos apresenta um final mais otimista, no qual os sobreviventes se refugiam em uma ilha do Caribe, operando uma espécie de redenção em relação aos filmes de zumbis haitianos das décadas anteriores. No entanto, outros filmes de zumbis do período, como *A Maldição dos Mortos-Vivos* (Wes Craven, 1988) iriam utilizar-se dos mesmos expedientes preconceituosos dos filmes das décadas de 1930-1940 para refletir ansiedades norte-americanas em relação aos problemas político econômicos do Haiti durante e após a ditadura da família Duvalier no país (1957-1986), e após o descoberta do vírus da Aids.

No terceiro capítulo iremos explorar como a consolidação dos zumbis na cultura pop mundial garantiu novas territorialidades e representações espaciais dentro do gênero. Devido a esta expansão transnacional muitos países passaram a produzir filmes do gênero, com uma certa similaridade espacial na medida em que eles frequentemente optam por ambientar a epidemia zumbi em suas capitais. Isto pode ser observado em filmes como *Extermínio*, em que vemos uma Londres devastada pela epidemia zumbi; e em *Juan de los Muertos* (Alejandro Brugués, 2011) onde a epidemia ocorre em Havana.

Nestes filmes os sobreviventes optam por manterem-se em constante movimento, de modo que refletem e problematizam a relação destas nações com os novos arranjos sociais globais, caracterizados pelo aumento da velocidade do fluxo de informações e pessoas, dentro de um novo paradigma da mobilidade do século 21 (Castells 1999, Lemos 2004, Meyrowits 2004).

Para analisar este comportamento dos sobreviventes, iremos recuperar a teoria de Michel Maffesoli (2001), que defende que, o nomadismo é o marco da pós-modernidade, na medida em que deseja quebrar o enclausuramento e o compromisso de residência próprios da

modernidade. Essa existência nômade gera uma mudança no modo como visualizamos os espaços, pois os lugares de transição passam a serem tão relevantes quanto os espaços que representam a imobilidade. Deste modo, o nomadismo torna-se um importante instrumento metodológico para analisarmos a tendência destas novas narrativas de zumbis em retratar sobreviventes que não se limitam a um só lugar, mantendo-se em constante movimento, em um comportamento que pode ser relacionado à errância contemporânea, que segundo Maffesoli revela um estado de “rebelião latente das gerações jovens” (Maffesoli, 2001).

Mas a mobilidades dos personagens não representa necessariamente uma revolta ou recusa do espaço nacional, e uma apologia ao pós-modernismo e a globalização, mas uma postura mais próxima de um idealismo utópico que muito frequentemente centra-se na ideia de recomeço de uma nação a partir de outros e novos ideais. Neste sentido, muitos destes filmes são ambientados em cenários que já encontram em um momento pós apocalíptico, no qual todas as instituições que regem a sociedade estão há muito tempo desativadas, No decorrer destas tramas observamos a tentativa de um grupo de sobreviventes de instaurar uma nova organização social, que pode ser sintoma da realização de um desejo utópico de que “o protagonista e um pequeno grupo de sobreviventes da catástrofe vão em busca de uma coletividade menor e mais habitável após o final da modernidade e do capitalismo”¹⁶ (Jameson, 2005: 199).

Este desejo utópico de estruturação de uma nova sociedade é, no entanto problematizado de maneiras diferentes nos filmes de zumbis contemporâneos. Neste sentido iremos analisar o percurso dos personagens de *Extermínio*, partindo de uma Londres urbana e cinza que foi destruída, em direção a um campo no qual a profusão de cores remete a um espaço utópico idílico. Também iremos analisar o percurso dos personagens no filme norte-americano *Zumbilândia* (Ruben Fleischer, 2009) cuja movimentação pelo território nacional parece explorar uma idéia de reconquista dos Estados Unidos e formação de uma nação a partir de ideais como a fraternidade e o sentimento comunitário – justamente as características que faltam aos personagens dos filmes de Romero. Por fim, iremos analisar o filme cubano/espanhol *Juan de los Muertos* observando como o comportamento pendular dos personagens, que não se decide entre permanecer ou fugir de Cuba, revela um discurso ambíguo, que questiona ao mesmo tempo a continuação do regime socialista e a instauração de um regime capitalista no país. Ademais, de certa maneira, o filme oferece uma visão pós-

¹⁶Tradução minha de “the protagonist and a small band of other survivors of the catastrophe go on to found some smaller and more livable collectivity after the end of modernity and capitalism”

colonialista do Caribe, que se contrapõe de maneira muito interessante ao discurso colonialista dos filmes norte-americanos de zumbis haitianos das décadas de 1930 e 1940.

Neste contexto, este estudo tem como principal objetivo propor uma análise espacial dos filmes de zumbis em três períodos históricos distintos, visando explorar as possíveis correspondências e inter-relações entre as dicotomias espaciais metrópole/colônia, interior/exterior e nacional/global, com o contexto histórico e social no qual estas obras estão contidas.

É importante ressaltar que, ainda que a abordagem possua uma tendência sincrônica, pois não pretende traçar um fio evolutivo dentro do histórico do gênero, optamos por estruturar a pesquisa seguindo um percurso histórico linear, para facilitar a compreensão das conexões que serão estabelecidas entre o espaço narrativo destas obras e o período histórico em que elas estão inseridas, principal objetivo deste trabalho. Ademais, a opção pela estrutura linear histórica responde ainda a um objetivo secundário da pesquisa, de desenhar um panorama geral do histórico do gênero, por entendermos que a falta de publicações em língua portuguesa sobre o tema resultou em um amplo desconhecimento sobre o gênero no Brasil.

CAPÍTULO 1:

O cenário caribenho nos filmes de zumbi das décadas de 1930-1940

1.1 Breve histórico da colonização do Haiti (1442-1934)

A Ilha de São Domingos, onde hoje se encontram o Haiti e a República Dominicana, foi descoberta por Cristovão Colombo em 1442, em sua expedição a caminho da Ásia. A Espanha batizou a ilha de *Hispaniola*, e iniciou um processo de colonização que resultou na dizimação da população indígena que habitava a região. Estima-se que já nas primeiras décadas de domínio espanhol, a população de índios da etnia Taíno que ali residia, foi reduzida de cerca de meio milhão, para aproximadamente três mil indígenas (Diamond, 2006).

A colonização espanhola durou até o ano de 1697, quando, por meio do Tratado de Ryswick, a França ganhou o controle sobre o lado oeste da ilha (atual Haiti), que passou a chamar-se *Saint Domingue*. No momento em que se torna uma colônia francesa, esta região passa a receber altos investimentos em infraestrutura para a instauração de *plantations* de café, algodão, e, sobretudo açúcar. A venda destes produtos revelou-se extremamente lucrativa para a metrópole, alçando a pequena colônia caribenha ao status de “Pérola das Antilhas” (Seitenfus, 1994).

O trabalho nestas monoculturas era realizado por escravos trazidos de diversas regiões da África, que, no final do século 18 já correspondiam a 85% da população total da ilha (Diamond, 2006). Neste momento, os movimentos de insurreição dos escravos na colônia francesa começam a se tornar mais frequentes, destacando-se a significativa influência da Independência Americana (1776) e da Revolução Francesa (1789-1799), nas lutas pela independência do Haiti, que duraram mais de dez anos (1791-1804).

No entanto, devido à falta de coesão cultural dos escravos, as lutas pela independência só foram possíveis após um longo processo de unificação desta população, no qual se destaca a atuação do escravo François Macandal, que, por meio da retórica, conseguiu unir escravos com raízes tribais diferentes em nome de uma causa em comum: o fim da escravidão negra na região (Davis, 1997). Apesar de ter sido capturado e morto em 1758, sua luta influenciou o sacerdote vodu Dutty Boukman, que, ao proferir um discurso inflamado para seus seguidores em 1791, incitou o início da revolta armada dos escravos.

Durante o período de lutas pela independência, o comandante negro Toussaint Louverture exerceu uma atuação decisiva no que se refere à conquista de importantes vitórias em batalhas contra os colonizadores. Louverture, que a princípio lutou com seu exército de escravos em nome da Coroa espanhola, passa a lutar pelos franceses em 1793, que oferecem em retribuição a abolição da escravidão na região. Em 1801 Louverture ocupa militarmente a ilha, se elege governador vitalício e redige a primeira Carta Constitucional da América Latina, consumando a autonomia da região (Seitenfus, 1994).

Este ato provocou a revolta de Napoleão Bonaparte, que decide recuperar o controle francês sobre a ilha e restabelecer a escravidão. Em 1802 Napoleão ocupa a parte espanhola da ilha e captura Louverture, que viria a falecer pouco tempo depois. A revolução tem continuidade com Jean-Jacques Dessalines, um ex-escravo e amigo de Louverture, que liderou a última batalha da Revolução Haitiana, a Batalha de Vertières, ocorrida em 1803. No dia primeiro de janeiro de 1804 Dessalines declara a independência de Saint Domingue e rebatiza o país de Haiti, nome que os índios taínos usavam para denominar a região antes da colonização, e pode ser traduzido como *País das Montanhas* (Seitenfus, 1994). Deste modo, o Haiti tornou-se a primeira nação independente da América Latina e uma das únicas nações cuja independência foi obtida por meio de uma rebelião de escravos.

Entretanto, após a declaração da independência, o país mergulhou em uma série de disputas pelo poder que acabou por enfraquecê-lo política e economicamente. Os conflitos começaram com a declaração de um império do Haiti em 1804 por Dessalines, que, após uma série de medidas radicais, foi assassinado em 1806 em uma emboscada. Houve então uma disputa pelo poder entre Henri Christophe, e Alexander Pétion, que culminou na divisão do país em duas regiões: Ao sul, foi fundada a República do Haiti sob a presidência de Pétion; e ao norte, o Estado do Haiti, que em 1811 se transformaria em Reino do Haiti com a autointitulação de Christophe como monarca.

Com o falecimento de Pétion em 1818 e o suicídio de Christophe em 1820, as duas regiões são unidas novamente sob o nome de República do Haiti, que segue presidida por Jean-Pierre Boyer até o ano de 1843. No período que durou de 1843 até 1915, a esfera política do país tornou-se instável, marcada por uma troca constante de governantes. Vendo seus interesses econômicos, relacionadas à empresa *Haitian American Sugar Company – HASCO*, ameaçados por este cenário político, os Estados Unidos invadiram o país em 1915 com a justificativa de pacificação e estabilização política do país. A dominação americana no país duraria até 1934, ano de retirada das tropas do exército, mas os Estados Unidos ainda exerceriam alguma influência sobre as finanças do país até o ano de 1947.

1.2 O Vodou

Durante o período colonial floresceu no Haiti o vodou¹⁷, uma religião híbrida professada pelos escravos que foram trazidos da África para trabalharem nas plantações de açúcar. É comum encontrar em descrições desta religião a afirmação de que ela se caracteriza por ser uma mistura entre o catolicismo e diversas vertentes culturais e religiosas africanas de onde eram provenientes os escravos. No entanto, o antropólogo Alfred Métraux, em seu extenso estudo sobre as práticas sociais, culturais e religiosas da região, refuta a ideia de que o vodou seja “uma miscelânea de exibições e práticas rituais místicas emprestadas de todas as partes da África”¹⁸ (Métraux, 1974: 29). O pesquisador chegou a esta conclusão em decorrência de seu estudo de mapeamento das regiões de origem dos escravos trazidos ao Haiti, que concluiu que a significativa maioria era proveniente de apenas duas regiões africanas: O reino de Daomé (atual República de Benin) e a Nigéria. Estas duas regiões pertenciam ao Golfo da Guiné, e apesar de falarem dialetos diferentes e nutrirem certa rivalidade, possuíam culturas similares, e compartilhavam o mesmo *loa* -o conjunto de divindades em que acreditavam- como *Legba*, *Damballah-wedo*, *Ezili*, entre muitos outros. (Métraux, 1974). Ademais, ele considera que a mera presença de negros africanos no Haiti não bastaria para que uma difusão efetiva de ritos e danças religiosas pudesse ter sido operada, de modo que esta cultura provavelmente se deterioraria em práticas incoerentes e ritos de magia branca e negra. Portanto, “a formação do vodou no Haiti somente pode ser explicada pela presença de padres ou ‘servos dos deuses’ que conheciam os ritos, dentro dos grupos de escravos”¹⁹ (Métraux, 1974: 34).

Após o mapeamento de suas raízes africanas, Métraux procurou identificar os processos que envolveram a incorporação de práticas e símbolos do catolicismo ao vodou. Ele aponta que, mesmo com a promulgação de um decreto em 1664 que exigia que os donos de escravos os batizassem, o contato dos africanos com a religião era escasso e disperso, pois “os padres que desejassem converter os negros, esbarrariam na indiferença, ou mais frequentemente, na

¹⁷O dicionário Houaiss também inclui os termos “vudu” e “vodum”. Optamos pela grafia “vodou”, pois ela aparece com mais frequência do que as demais, nos textos consultados.

¹⁸Tradução minha do seguinte trecho: “Voodoo is not, in fact, a hotch-potch of mystic displays and ritual practice borrowed from all parts of Africa.”

¹⁹Tradução minha de “The formation of Voodoo in Haiti can only be explained by the presence, in the labor gangs, of priests or ‘servants of the gods’ who knew the rites.”

hostilidade dos donos que não se importavam muito se seus burros de carga eram ou não dignos do status de cristãos”²⁰ (Métraux, 1974: 323).

Entretanto, constatou-se que, ainda que a instrução católica não tenha sido fornecida aos escravos, alguns elementos do catolicismo acabaram incorporados à religião do vodu, como a utilização de santos e imagens católicas para a adoração dos deuses, a coincidência de algumas datas do calendário festivo, etc. É oportuno indagar-se então em que momento e sob quais circunstâncias os escravos do Haiti tiveram contato com a religião católica, e de que forma ela foi absorvida na construção dos preceitos básicos da religião do vodu. Na tentativa de explicar essa fusão, Métraux levanta a hipótese de que a doutrina católica foi ensinada a alguns escravos, para que estes se ocupassem da catequização dos demais. Estes escravos, entretanto, passaram a modificar os preceitos do catolicismo no momento em que iam transmiti-los, possibilitando outra leitura da religião, e posteriormente, uma combinação desta com preceitos de cultos africanos (Métraux, 1974).

Este processo de formação da religião do vodu a partir de um percurso de hibridização das religiões dos africanos e europeus não se constitui como uma exclusividade do Haiti, na medida em que outras colônias da América Latina também passaram por processos semelhantes, que deram origem a religiões como o Candomblé no Brasil e a Santeria em Cuba. O teórico pós-colonialista Édouard Glissant compara este fenômeno com o da formação das línguas crioulas²¹, defendendo que, como estas, as culturas que se desenvolveram nas antigas colônias da América Latina que receberam um grande afluxo de escravos são o resultado da combinação de elementos de culturas heterogêneas que colidiram, formando uma cultura crioula, ou sincrética:

O que acontece no Caribe ao longo de três séculos é, literalmente, o seguinte: um encontro de elementos culturais vindos de horizontes absolutamente diversos e que realmente se crioulizam, realmente se imbricam e se confundem um no outro para dar nascimento a algo absolutamente imprevisível, absolutamente novo – a realidade crioula. A *Neo-América*, seja no Brasil, nas costas caribenhas, nas ilhas ou no sul dos Estados Unidos, vive a experiência real da crioulição através da escravidão, da opressão, do desapossamento perpetrados pelos diversos sistemas escravocratas [...] (Glissant, 2005: 17-18).

²⁰Tradução minha do seguinte trecho: “Priests who wished to convert the Blacks came up against the indifference, or more often, the hostility, of owners who cared little if their beasts of burden were, or were not, dignified with the status of Christians.”

²¹Línguas Crioulas são novas línguas que se formam a partir do extenso contato entre duas civilizações que possuem línguas diferentes. Para conseguir se comunicar geralmente o grupo que está em uma relação inferior de poder adota a língua do outro de uma forma simplificada, formando o pidgin. Quando o pidgin se complexifica, adotando influências das línguas dos dois grupos, e passa a ser adotado como língua nativa de uma determinada região, esta língua então é chamada de crioula. Este processo foi frequente em ex-colônias da América e África que receberam grande afluxo de escravos, como o Haiti, a Jamaica, Cabo Verde, entre outras (Holm, 2000).

Glissant aponta que este processo envolve um resgate de rastros/resíduos da cultura africana local do escravo a partir de suas memórias; que são recombinações com alguns elementos da cultura europeia imposta pelos colonizadores.

No entanto, é preciso ter em mente que este movimento de reconstrução da identidade de um povo, mais do que um encontro, se caracteriza como um embate doloroso e violento de culturas, como aponta Fernando Ortiz ao analisar a identidade cubana em seu livro *El contrapunteo cubano del tabaco y del azúcar* (1940):

Todos convivieron, en cima ou em baixo, num mesmo ambiente de terror e de força; terror do oprimido pelo castigo, terror do opressor pela revanche; todos fora da justiça, desajustados, fora de si. E todos em um doloroso movimento de transculturação a um novo ambiente cultural²². (Ortiz, 1983: 90)

Este processo, a que Ortiz denomina de transculturação, não significa que houve apenas a aquisição de uma cultura diferente, ou uma “aculturação”, e sim também o processo de perda ou desenraizamento de uma cultura anterior, ou seja, uma desculturação. Da síntese destes dois processos, resultam novos fenômenos culturais que, ao mesmo tempo em que se assemelham com as culturas os originaram, adquirem novos elementos que os distinguem destas, pois “como bem sustenta a escola de Malinowski, em todo enlace de culturas ocorre o mesmo que na cópula genética dos indivíduos: a criança sempre tem algo de seus progenitores, mas sempre algo diferente de cada um dos dois”²³. (Ortiz, 1983: 90)

1.2.1 O Zumbi

A herança africana se manifesta na cultura e religião do Haiti, entre outros aspectos, na concepção haitiana de que o corpo físico seria uma espécie de receptáculo, capaz de ser ocupado e/ou desocupado pelos deuses e espíritos de seu loa. O processo de ocupação/desocupação dos corpos se revela mais nitidamente nesta cultura nos conhecidos rituais vodu de possessão dos corpos dos fiéis por deuses do loa. Mas esta concepção também se encontra profundamente arraigada ao cotidiano dos haitianos na medida em que eles acreditam que seus corpos são constituídos por dois espíritos: *O Ti Bon Ange* (Pequeno Anjo

²²Tradução minha do seguinte trecho: “Todos convivientes, arriba o abajo, em um mismo ambiente de terror y de fuerza; terror del oprimido por el castigo, terror del opressor por la revancha; todos fuera de justicia, fuera de ajuste, fuera de sí. Y todos em trance doloroso de transculturación a um nuevo ambiente cultural”

²³Tradução minha de “como bien sostiene la escuela de Malinowski, em todo abraço de culturas sucede lo que em la cópula genética de los individuos: la criatura siempre tiene algo de ambos progenitores, pero, también siempre es distinta de cada uno de los dos.”

Bom) e o *Gros Bon Ange* (Grande Anjo Bom). O primeiro seria algo como um espírito protetor e o segundo seria a manifestação da personalidade e da essência do indivíduo. Ambos teriam a capacidade de “sair” dos corpos que habitam em certas situações, como durante o sono, por exemplo, pois acredita-se que o Gros Bon Ange poderia “visitar” os lugares que estão sendo sonhados. Um temor corrente no Haiti é o de que alguns feiticeiros (bokor) ou sacerdotes (hougan) vodou seriam capazes de roubar e capturar algum destes dois espíritos. Quando algum destes espíritos é furtado²⁴ por feiticeiros, tanto os corpos que deixam de possuí-los quanto os espíritos desprovidos de corpos são chamados de *zumbis* pelos haitianos.

Os zumbis de corpo, ou seja, os corpos sem espíritos são os mais comuns na tradição oral haitiana. De acordo com Métraux, esta crença se encontra bastante difundida no país, e “de tempos em tempos surge uma história de um zumbi que foi achado na beira da estrada e levado a delegacia de polícia”²⁵ (Métraux, 1974: 280). No entanto, estas histórias de zumbis que correm oralmente no Haiti e são reproduzidas em estudos etnográficos, são bastante heterogêneas e por vezes contraditórias tornando impossível o estabelecimento de uma descrição estanque e definitiva sobre o tema.

Os pesquisadores Hans Ackermann e Jeanine Gauthier, em busca de uma síntese das teorias que correm no Haiti e no meio acadêmico sobre o processo envolvido na criação de um zumbi, atestam que, em linhas gerais, duas explicações para este fenômeno são recorrentes: há os que acreditam que os zumbis são pessoas mortas que tiveram seus espíritos roubados antes ou depois de seu falecimento; e os que acreditam que os zumbis não estão de fato mortos, apenas entraram em um estado que pode ser confundido com a morte, via envenenamento ou algum tipo de feitiço, e então tiveram seus espíritos roubados (Ackermann e Gauthier, 2001).

Apesar das divergências em relação ao processo de geração de um zumbi, as descrições do aspecto e do comportamento desta criatura muitas vezes convergem em comparações com pessoas em estado de torpor ou transe. Duas descrições muito semelhantes são fornecidas por Ackermann e Gauthier, e Alfred Métraux, sobre os zumbis. Os primeiros os descrevem da seguinte forma: “O indivíduo ressuscitado é privado de arbítrio, memória e consciência, fala com uma voz nasal e é reconhecido principalmente por seu olhar lento e vidrado e ausência de

²⁴Há controvérsias em relação a qual dos espíritos seria furtado no ato de zumbificação. Alguns pesquisadores como Métraux (1946) e Huxley (1966) acreditam que o espírito furtado seja o Gros Bon Ange; já Davis (1985) e Hurbon (1988) acreditam que seja o Ti Bon Ange.

²⁵Tradução minha de “from time to time a story crops up of a zombie being found by the wayside and then taken to the police station”.

respiração”²⁶ (Ackermann e Gauthier, 2001: 474). E Métraux fornece o seguinte retrato: “zumbis são reconhecidos pela sua falta de consciência, seus olhos vazios e vidrados, e acima de tudo, pela vibração nasal em suas vozes”²⁷ (Métraux, 1974: 281).

Acredita-se que uma pessoa que foi transformada em um zumbi torna-se escrava do feiticeiro que furtou seu espírito, e pode exercer diversas funções, mas o destino comumente atribuído ao zumbi é o trabalho compulsório em plantações de açúcar ou outras monoculturas. É dito que o zumbi continua nesta condição até seu corpo entrar em colapso por causas naturais, ou, alternativamente, se ele for alimentado com sal. No entanto, o tempero teria apenas o poder de despertá-lo de seu transe, não sendo capaz de reverter o processo de zumbificação. Portanto, o zumbi alimentado com sal apenas readquire a consciência de seu estado, e tenta retornar ao seu túmulo. É possível também que antes de retornar ao seu túmulo, o zumbi tente matar seu mestre, como aponta Métraux nesta passagem: “sua docilidade é totalmente garantida se você nunca alimentá-lo com sal”²⁸ (Métraux, 1974: 282).

O zumbi é considerado por muitos como apenas um produto do folclore haitiano, mas o artigo 246 do Antigo Código Penal do Haiti é frequentemente citado por antropólogos e exploradores como uma possível evidência de sua real existência, uma vez que a descrição do crime a que ele se refere guarda profundas similaridades com os processos de geração de um zumbi:

Ainda pode ser considerado como intenção de matar por envenenamento, o uso de substâncias em que a pessoa não é morta, mas reduzida a um estado de letargia mais ou menos prolongado, não importando a maneira com que estas substâncias foram usadas ou quais foram seus resultados posteriores. Se, após o estágio de letargia, a pessoa for enterrada, então a tentativa será considerada assassinato²⁹.

Ainda que esta, e outras evidências da real existência de zumbis no Haiti tenha despertado o interesse de pesquisadores e exploradores, que se dedicaram a tentar comprovar ou refutar o mito; outros teóricos se sentiram mais atraídos pelo potencial simbólico desta criatura. Estes últimos concluíram que era possível traçar uma linha associativa entre o

²⁶Tradução minha do seguinte trecho: “The resurrected individual is deprived of will, memory, and consciousness, speaks with a nasal voice, and is recognized chiefly by dull, glazed eyes and an absent air.”

²⁷Tradução minha do seguinte trecho: “Zombi are recognized by their absent-minded manner, their extinguished, almost glassy eyes and above all by the nasal twang in their voices [...]”

²⁸Tradução minha de “their docility is total provided you never give them salt”

²⁹Tradução minha do seguinte trecho: “Also to be termed intention to kill by poisoning, is that use of substances whereby a person is not killed but reduced to a state of lethargy, more or less prolonged, and this without regard to the manner in which the substances were used or what were their later results. If, following the state of lethargy the person is buried, then the attempt will be termed murder” (Antigo Código Penal do Haiti, citado em Métraux, 1974: 280)

processo de escravização do negro africano, e o processo de “esvaziamento” espiritual do zumbi, como aponta Métraux:

O zumbi permanece naquela zona nebulosa que separa a vida da morte. Ele se move, come, ouve o que lhe é dito, e até fala, mas não possui nenhuma memória ou conhecimento de sua condição. O zumbi é um animal de carga que é explorado por seu mestre sem misericórdia, fazendo-o trabalhar nas plantações, exaurindo-s com trabalhos, chicoteando-os livremente e os alimentando com alimentos sem gosto. A vida de um zumbi pode ser vista como um eco da dura existência de um escravo na antiga colônia de Santo Domingo ³⁰ (Métraux, 1974: 281).

Esta interpretação do mito que traça uma linha associativa entre o zumbi e a escravidão colonial é sem dúvida uma leitura possível, mas não esgota a discussão sobre esta crença na medida em que a produção intelectual sobre o tema ainda pode ser considerada incipiente em alguns aspectos. Ao observamos o corpo de estudos teóricos sobre este mito, podemos constatar que dois grandes eixos comparativos permanecem pouco explorados: (1) A crença na dualidade de espíritos, e na reanimação de cadáveres para a realização de algum tipo de trabalho ou ofício, pode ser encontrada em diversas regiões da África como Benin Camarões Zâmbia, Tanzânia, levando à natural conclusão de que o zumbi não é uma exclusividade do Haiti e possui origens africanas (Ackermann e Gauthier, 1991). No entanto, a inter-relação entre estas crenças permanece pouco estudada. (2) Ainda, as possibilidades de inter-relação deste mito com outras crenças sobre a reanimação dos mortos dos países colonizadores europeus também precisa ser contemplada pelos pesquisadores, na medida em que, como já vimos, a cultura e religião haitiana são consideradas híbridas.

1.3. A literatura de viagem sobre o Haiti

No período de reocupação do Haiti em 1915 pelos Estados Unidos, a recepção da cultura e religião haitianas pelos norte-americanos ocorreu de forma ambivalente: Se por um lado os militares que ocupavam a região enxergavam o vodú e outros aspectos da cultura haitiana como ícones do primitivismo ³¹ do país; houve também nesta época um crescente interesse e

³⁰Tradução minha do seguinte trecho: “A zombie remains in that misty zone which divides life from death. He moves, eats hears what is said to him, even speaks, but he has no memory and no knowledge of his condition. The zombie is a beast of burden which his master exploits without mercy, making him work in the fields. Weighing him down with labor, whipping him freely and feeding him on meager, tasteless food. A zombie’s life is seen in terms which echo the harsh existence of a slave in the old colony of Santo Domingo”

³¹Métraux diz que durante a ocupação norte-americana no Haiti, o vodú foi alvo de preconceito pelas autoridades militares, que viam as práticas religiosas haitianas como rituais bárbaros e selvagens. (Métraux, 1974: 59)

fascinação de etnógrafos e exploradores pela região, cujas experiências pessoais foram relatadas em uma extensa literatura de viagem que floresceu na época.

A representação dos haitianos como selvagens pode ser encontrada em livros como *The White King of La Gonave* (1931) de Faustin Wirkus e Taney Dudley, e nos livros *Black Bagdad* (1933) e *Cannibal Cousins* (1934) de John Houston Craige. Já os relatos de viagem consistiam em uma categoria mais heterogênea, muitas vezes confundindo-se com estudos etnográficos, como é o caso da obra *Tell My Horse* (1937) da antropóloga e romancista Zora Neale Hurston. Estes relatos exploravam diversos aspectos da cultura local, todavia, observa-se um especial interesse dos autores da época pelo mito do zumbi. A lenda de que donos de grandes plantações de açúcar usavam estes zumbis para trabalharem em suas plantações foi alvo de “um singular interesse de etnógrafos visitantes, e o zumbi rapidamente tornou-se um ponto focal de investigação do folclore do Haiti.”³² (Bishop, 2010: 47).

Um dos relatos de viagem mais populares da época foi a obra *The Magic Island* (1929) do explorador e jornalista norte-americano William Seabrook. Neste livro Seabrook relata sua experiência durante uma viagem que realizou ao Haiti, onde adquiriu um crescente interesse pelo vodu, chegando a participar de várias cerimônias e rituais da religião. Em sua exploração da cultura do país ele tomou conhecimento da crença da população no zumbi, e dedicou-se à exploração deste mito, relatando suas experiências na segunda parte de seu livro, “Black Sorcery”, em um capítulo chamado “... Dead Men Working in the Cane Fields”. Neste capítulo, ele relata ter ouvido uma história sobre um trabalhador da Companhia Açucareira Haitiana-Hasco, chamado Ti Joseph, que um dia foi visto liderando um grupo de pessoas esfarrapadas, “que se arrastavam atrás dele, com um olhar estúpido, parecido com o de pessoas que estão em estado de transe. Enquanto Joseph alinhava-os para registrá-los, eles continuaram com um olhar vago como gado, e não disseram seus nomes quando perguntados” (Seabrook, 1994: 95). Segundo o trabalhador, Joseph recebia em seu nome o salário dessas pessoas, e não as repassava o montante. Um dia, sua mulher, sem saber o que estava acontecendo, ofereceu a estes empregados alimentos que continham sal. Ao ingerirem o tempero, os zumbis de Ti Joseph, recuperaram a consciência, e caminharam de volta ao cemitério. Durante a marcha do grupo, que caminhava em fila, “ninguém se atreveu a pará-

³²Tradução minha do seguinte trecho: “Tales of reanimated corpses used by local plantation owners to increase production were of singular interest to visiting ethnographers, and the zombie quickly became a focal point for the investigation of the folklore of Haiti.”

los, pois eram cadáveres andando à luz do dia e eles próprios e todas as outras pessoas sabiam disto. Eles desapareceram a caminho da montanha”³³ (Seabrook, 1994: 99).

Após ouvir esta história, Seabrook relata que, tomado pelo desejo de ver um zumbi, pede para que seu amigo Polynice promova o encontro entre ele e uma destas criaturas. Polynice então guia Seabrook para uma plantação de cana em uma região afastada para que eles possam observar os zumbis trabalhando. Naquele dia, Seabrook relata que eles avistaram três destas criaturas, que são descritas no livro da seguinte forma:

Eles estavam se arrastando como animais, como robôs... Mas o pior era seus olhares... Eram realmente os olhos de um homem morto, não eram cegos, mas eram fixos, desfocados, sem visão. Na verdade, o rosto inteiro era assustador. Era vazio, como se não existisse nada por trás dele³⁴ (Seabrook, 1994: 101).

Mas, apesar de ter afirmado que havia comprovado visualmente a existência dos zumbis, chegando até mesmo a dizer que tocou a mão de um deles, Seabrook recusa as explicações de caráter metafísico que correm no país sobre o fenômeno. Com o intuito de encontrar uma explicação “racional” para aquilo que viu, ele levanta a hipótese de que os zumbis não passariam de pessoas com algum tipo de deficiência mental. Ele também tenta encontrar uma explicação para o fato de que alguns destes supostos zumbis são frequentemente identificados por seus familiares, desenvolvendo a teoria que estes deficientes mentais poderiam ser sócias de pessoas que já haviam morrido. Apesar de estas hipóteses também soarem improváveis, Seabrook diz a Polynice que tende a acreditar nelas, pois segundo ele, um norte-americano nunca aceitaria uma explicação “sobrenatural” para determinado fenômeno. Polynice, no entanto, replica, dizendo que “se você passasse muitos anos no Haiti, teria uma grande dificuldade de encaixar essa racionalidade americana em algumas coisas que você iria encontrar aqui”³⁵ (Seabrook, 1994: 102).

Mas, segundo o pesquisador Kyle Bishop, esta racionalidade norte-americana aparentemente era uma preocupação de Seabrook a qual o público não compartilhava, pois este “provavelmente estava menos interessado na ciência, e mais enamorado com o espetáculo” de modo que “o livro de Seabrook tornou-se um grande sucesso, que estabeleceu

³³Tradução minha de “who shuffled along behind him, staring dumbly, like people walking in a daze. As Joseph lined them up for registration, they still stared, vacant-eyed like cattle, and made no reply when asked to give their names”

³⁴Tradução minha do seguinte trecho: “They were plodding like brutes, like automatons.... The eyes were the worst... They were in truth like the eyes of a dead man, not blind, but staring, unfocused, unseeing. The whole face, for that matter, was bad enough. It was vacant, as if there was nothing behind it”

³⁵Tradução minha de “if you spent many years in Haiti, you would have a very hard time to fit this American reasoning into some of the things you encountered here”

a ideia do ‘morto-vivo’ para sempre na imaginação ocidental”³⁶ (Bishop, 2010: 49). Por sua vez, a intenção racionalista de Seabrook também é questionável, pois o relato de seu encontro com zumbis soa demasiadamente inverossímil e fantasioso; de modo que as tentativas de explicar o fenômeno por lentes racionalistas possivelmente tenha sido apenas uma manobra a fim de garantir crédito ao seu relato.



Figura 1: Ilustração de zumbis do livro *The Magic Island* (1929)

Outra obra do gênero que tornou-se bastante conhecida na década de 1930 é o livro *Tell My Horse* (1938) de Zora Neale Hurston. Neste livro, a antropóloga relata sua experiência no Haiti de uma forma polivalente, que oscila entre o estudo etnográfico e o romance. Esta ambiguidade torna-se mais nítida em algumas passagens do livro, entre elas, as páginas as quais o mito do zumbi é abordado. A autora inicia a discussão sobre o tema dizendo que, apesar das classes econômicas mais favorecidas do Haiti não falarem tão livremente sobre histórias e lendas de zumbis, - diferentemente das classes mais populares - o medo desta criatura é sentido por todos os habitantes do país: “Ninguém consegue ficar um longo tempo no Haiti sem ouvir sobre os zumbis de uma forma ou de outra, e o medo desta criatura e o que

³⁶Tradução minha de “the american public was probably less interested in the science anyway and more enamored by the spectacle; Seabrook’s book became a huge success, forever establishing the idea of the “living dead” in the imaginations of the West.”

ela representa se alastra pelo país como uma corrente de vento gelado”³⁷ (Hurston, 1938: 179).

Em seguida, Hurston, de maneira análoga à Seabrook, também relata ter tido um encontro pessoal com um zumbi, chegando até mesmo a fotografá-lo.



Figura 2: Foto de Felicia, do livro *Tell My Horse* (1938)

Ela descreve que um dia recebeu uma ligação de um amigo local avisando que um zumbi tinha sido encontrado vagando pela estrada, e estava sendo levado a um hospital. O zumbi em questão era uma mulher, chamada Felícia Felix-Mentor, que segundo os registros da época, havia morrido no ano de 1907. Hurston se dirigiu até o hospital a fim de conhecer essa mulher que havia se transformado em um zumbi, e suas impressões sobre ela são relatadas no livro da seguinte forma:

Terrível. Aquele rosto inexpressivo com os olhos mortos. As pálpebras eram brancas em toda volta dos olhos, como se elas tivessem sido queimadas com ácido...

³⁷Tradução minha do seguinte trecho: “No one can stay in Haiti long without hearing zombies mentioned in one way or another and the fear of this things and all that it means seeps over the country like a ground current of cold air.”

Não havia nada que você pudesse dizer ou ouvir dela, apenas olhá-la, e a visão daquela destruição era demais para suportar por muito tempo³⁸ (Hurston, 1938: 195).

Diante deste caso, Hurston adquire uma postura semelhante à de Seabrook, na medida em que refuta qualquer possibilidade “sobrenatural” sobre o caso, defendendo a hipótese da existência de uma solução química que faria com que estes cadáveres voltassem à vida:

Foi concluído que não se trata de uma ressuscitação dos mortos, e sim de uma questão de simulação da morte induzida por algum tipo de droga conhecida por poucos. Algum segredo provavelmente trazido da África e transmitido de geração para geração. Estes homens sabem o efeito produzido pela droga, bem como seu antídoto. É evidente também que ele destrói as regiões do cérebro que governam a fala e o arbítrio. As vítimas podem se mover e agir, mas não conseguem formular um pensamento³⁹ (Hurston, 1938: 196)

A possibilidade da existência de uma substância química por trás do mito do zumbi no Haiti acabou atraindo outros pesquisadores para o local na tentativa de descobrir os componentes deste composto, entre eles, o etnobotânico Wade Davis. Davis revela em seu livro *The Serpent and the Rainbow* (1985), que na época em que era um estudante de Harvard, foi influenciado a pesquisar este composto, não só pela sugestão de sua existência contida no livro de Hurston, mas também por uma informação similar contida no livro de Métraux: “muitos acreditam que o hungan conhece o segredo de certas drogas que podem induzir um estado tão profundo de letargia que torna-se impossível distinguir entre este e a morte”⁴⁰ (Métraux, 1974: 280).

Determinado a pesquisar este composto, o pesquisador viajou até o Haiti em 1982 para pesquisar o caso de um homem chamado Clairvius Narcisse, que vinha atraindo grande interesse internacional, sendo inclusive objeto de um documentário da BBC em 1981. Narcisse havia morrido em 1962 de uma doença não identificada, e após 18 anos, no ano de 1980, retornou à cidade onde morava. Ele alegava ter sido transformado em um zumbi por um bokor, que o vendeu junto com outros zumbis para outro feiticeiro. Ele então trabalhou por alguns anos nas plantações de açúcar de seu dono, até que este faleceu, libertando Narcisse de

³⁸Tradução minha do seguinte trecho: “Dreadful. That blank face with the dead eyes. The eyelids were white all around the eyes as if they had been burned with acid... There was nothing that you could say to her or get from her except by looking at her, and the sight of this wreckage was too much to endure for long.”

³⁹Tradução minha do seguinte trecho: “It was concluded that it is not a case of awakening the dead, but a matter of the semblance of death induced by some drug known to a few. Some secret probably brought from Africa and handed down from generation to generation. These men know the effect of the drug and the antidote. It is evident that it destroys that part of the brain which governs speech and will power. The victims can move and act but cannot formulate thought”

⁴⁰Tradução minha do seguinte trecho: “Its is generally believed that hungan know the secret of certain drugs which can induce such a profound state of lethargy as to be indistinguishable from death”

seu estado, mas ele ainda vagaria pelo país por mais 16 anos antes de retornar a sua casa. (Davis, 2010).

Em busca de uma explicação farmacológica para esse fenômeno, Davis começa a analisar os componentes químicos presentes em um suposto composto chamado de *coup poudre*, que aparentemente era usado nos rituais de zumbificação. Ele analisou diversas amostras desses compostos e constatou em alguns deles a presença de uma substância chamada tetrodotoxina. Encontrada em alguns tipos específicos de baiacus, esta substância pode causar uma queda na função metabólica de uma pessoa e paralisia muscular, sintomas que poderiam incitar a falsos diagnósticos de óbito:

Aqueles que são envenenados com tetrodotoxina, geralmente atingem uma crise após não mais do que seis horas. Se a vítima sobreviver a este período, ele ou ela pode esperar uma total recuperação, ao menos dos efeitos da tetrodotoxina. Isto torna ao menos teoricamente possível que uma vítima possa parecer morta, ser rapidamente enterrada, e então se recuperar em seu caixão. As implicações destas conclusões foram extraordinárias. Aqui estava a base material para o fenômeno zumbi inteiro – um veneno regional contendo toxinas conhecidas e totalmente capazes farmacologicamente de induzir um estado aparente de morte. O fato de os sintomas peculiares de Clairvius Narcisse serem tão parecidos com os sintomas particulares de um envenenamento por tetrodotoxina sugerem que ele foi exposto ao veneno. Se isto não prova que ele se tornou um zumbi, ao menos fundamenta seu caso ⁴¹ (Davis, 2010: 126)

Entretanto, se o efeito desta substância cessasse enquanto a vítima ainda estivesse dentro de um caixão, sem o fornecimento adequado de oxigênio, poderiam ocorrer danos cerebrais, explica o doutor Nathan S. Kline psiquiatra e pesquisador de psicofarmacologia, que conversou com Davis. Ele diz que as regiões do cérebro que controlam as funções vitais podem sobreviver a condições extremas, mas o mesmo não pode ser dito das regiões que controlam a personalidade e o raciocínio, que poderiam ficar seriamente danificadas em uma situação de privação de oxigênio. Se isto ocorresse com uma pessoa, a sua capacidade mental ficaria tão comprometida que o seu comportamento lembraria “precisamente a definição haitiana de um zumbi [...] Um corpo sem personalidade, sem arbítrio” ⁴² (Davis, 2010: 29).

⁴¹ Tradução minha do seguinte trecho: “Those who are poisoned by tetrodotoxin generally reach a crisis after no more than six hours. If the victim survives that period, he or she may expect a full recovery, at least from the effects of tetrodotoxin. This made it at least theoretically possible for poison victim to appear dead, be hastily buried, and then recover in the coffin. The implications of these conclusions were extraordinary. Here was a material basis for the entire zombie phenomenon – a folk poison containing known toxins fully capable of pharmacologically inducing a state of apparent death. That the peculiar symptoms described by Clairvius Narcisse so closely matched the quite particular symptoms of tetrodotoxin poisoning suggested that he had been exposed to the poison. If this did not prove that he had been a zombie, I dit, at least, substantiate his case”

⁴² Tradução minha de “precisely the Haitian definition of a Zombi...a body without character, without will”

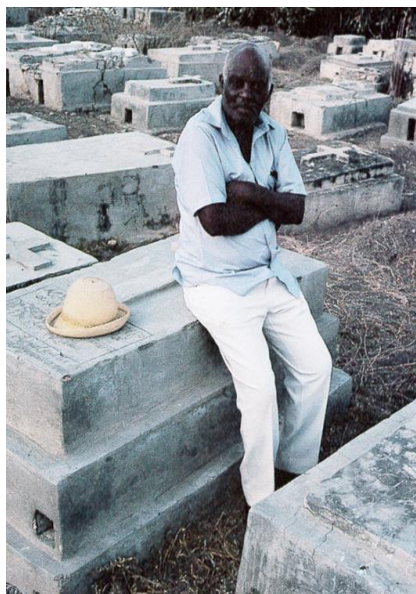


Figura 3: Narcisse no túmulo onde foi enterrado
(Foto da reportagem da revista *Outside*⁴³ de maio de 1985)

Esta teoria, no entanto, nunca foi comprovada, sendo até mesmo desacreditada pela comunidade acadêmica, entre eles Ackermann e Gauthier que, em seu artigo “*The Ways and Nature of the Zombi*” (1991) contestam o método de amostragem e análise dos compostos, conduzido por Davis. Eles também atestam que muitos casos de zumbis relatados no país possivelmente foram confundidos com distúrbios e deficiências mentais como amnésia e esquizofrenia catatônica. Em suas conclusões finais, os autores sugerem que “o baiacu é um ingrediente de alguns ‘pós de zumbis’ porque é conhecido por ser tóxico, não porque induz algum estado de letargia. Em outras palavras, ele está lá pelas suas virtudes mágicas, e a quantidade ou até mesmo a presença da tetrodotoxina é desimportante”⁴⁴ (Ackermann e Gauthier, 1991: 491).

Apesar do descrédito acadêmico, a hipótese de Davis despertou um amplo interesse popular durante a década de 1980, resultando em uma adaptação de seu livro para o cinema em 1988 pelo diretor Wes Craven com o título homônimo *The Serpent and the Rainbow* (*A Maldição dos Mortos-Vivos* no Brasil); e o lançamento de um livro de autoria de Davis que dava continuidade as suas pesquisas, chamado *Passage of Darkness* (1988). Tal popularidade pode ser explicada pelo ressurgimento na década de 1980 de muitas ansiedades norte-americanas em relação ao Haiti, que serão mais bem estudadas em nosso segundo capítulo.

⁴³A matéria pode ser encontrada no seguinte endereço: < <http://www.outsideonline.com/outdoor-adventure/science/The-Natural-Life-of-Zombies-Origins-Haiti-History.html>>

⁴⁴Tradução minha do seguinte trecho: “We suggest that the puffer fish is an ingredient of some zombie powders because it is know to be toxic, not because it induces some state of lethargy. In other terms, it is there for its magical virtues, and the quantity or even the presence of tetrodotoxin is unimportant.”

1.4 O consumo do Haiti

Um eixo interpretativo comum a estes três livros é a ambivalência do discurso dos autores, que, ao mesmo tempo em que tentam explorar as crenças haitianas sob um pretenso viés racionalista, (associando os zumbis a pessoas com distúrbios psicológicos, ou vítimas de envenenamento); não abandonam uma tendência sensacionalista nos relatos de seus supostos encontros com zumbis.

Esta forma de representação da cultura do Haiti mantém correspondências com o conceito de “Orientalismo” proposto por Edward Said em seu livro homônimo *Orientalism* (1978). Nesta obra, Said utiliza os estudos de Foucault sobre as relações entre discurso e poder, para analisar o discurso ocidental sobre o Oriente que vêm sendo produzido desde o final do século 18 até os dias de hoje. O autor conclui que o discurso ocidental produz um retrato particular do Oriente, frequentemente generalizante; que caracteriza todas as culturas orientais com valores opostos aos do Ocidente. Para ele, esta produção discursiva consiste em uma estratégia ideológica que visa garantir sua hegemonia cultural e política sobre o Oriente, buscando “dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente” (Said, 1996: 15).

Em sua obra seguinte, chamada “*Culture and Imperialism*” (1993) Said aponta semelhanças entre o discurso ocidental sobre o Oriente e o discurso das metrópoles sobre as colônias no período colonial. Neste sentido, ele diz que os habitantes do continente africano, bem como os de ilhas caribenhas e de outras colônias da época, eram retratados como bárbaros e irracionais; de forma que suas visões históricas e culturais eram desconsideradas, em nome de “um ponto de vista invisível e super objetivo, que se utilizava dos protocolos e jargões das novas ciências para rejeitar o ponto de vista dos ‘nativos’”⁴⁵ (Said, 1993: 167).

Além do viés racionalista, outra característica comum destas práticas discursivas ideológicas (que sobreviveram ao colonialismo) é apontada pelo historiador Brett A. Berliner em seu estudo da representação do negro africano na literatura e publicidade francesa após a II Guerra, contido no livro *Ambivalent Desire* (1960). Nesta análise, o autor constata uma ambivalência presente nestes discursos sobre o negro africano, que oscilavam entre o fascínio e a repulsa pela sua cultura, resultando em um retrato pitoresco, ou exótico:

Exótico e exotismo são termos muito usados, mas frequentemente empregados de forma tão ambígua que deixam de ser significativos. Exotismo, derivado de um vocábulo Greco que significa “estrangeiro” é uma forma de relativismo no qual um

⁴⁵Tradução minha de “from an invisible point of super-objective perspective, using the protocols and jargon of new sciences to displace “the natives” point of view.”

outro é exaltado ou denegrado como meio de definição de si próprio. Exotismo é escapista; ele olha de longe o mundo social e material de alguém. Ele é, no entanto, menos sobre a realidade do que sobre ideais e fantasias. De fato, o exótico é construído como um outro distante e pitoresco que evoca sentimentos emoções e ideais dentro de si que foram considerados perdidos durante o processo civilizatório⁴⁶ (Berliner, 2002: 4)

Ainda em relação ao exotismo, os autores Robert Stam e Ella Shohat dizem que o exotismo, assim como o racismo, é adepto da “arte do falso elogio”, que toma o outro como uma “ficção erótica que mistifica o mundo” (Stam e Shohat, 2006: 49). Os autores ainda citam Phyllis Rose que traz uma comparação entre o racismo e o exotismo:

Enquanto os racistas são ameaçados pela diferença, os amantes do exótico a acham divertida [...], O racista é como um garoto pobre que cresceu precisando de alguém para machucar. O amante do exótico cresceu rico e um pouco entediado. O racista se vê cercado de perigos, o amante do exótico se vê rodeado de brinquedos usados (Rose, 1989 citado em Stam e Shohat 2006: 49)

Deste modo, podemos observar que o racionalismo e o exotismo foram os dois pilares que sustentaram o discurso norte-americano sobre o Caribe, e o Haiti, até a primeira metade do século 20.

Ademais, a antropóloga Mimi Sheller observa em sua obra *Consuming the Caribbean* (2003) que o discurso produzido sobre o Caribe seria também uma forma de consumo desta região, observando que o consumo desta região não transcorreu apenas por meio de commodities, havendo também um consumo de paisagens, culturas, representações visuais e de corpos humanos. Deste modo, ao ampliar o conceito de consumo, ela propõe em seu trabalho uma nova maneira de entender as relações políticas, culturais, econômicas e sociais que ocorreram entre a metrópole e a colônia, concluindo que “as mobilidades do consumo não são apenas materiais, mas também culturais e discursivas”⁴⁷ (Sheller, 2003: 24).

Sheller ainda aponta que além de poder ser considerado uma forma de consumo, o discurso também pode operar a serviço de determinadas práticas consumistas. Ela explica que, na época da “descoberta” do Caribe pela frota de Colombo, o argumento de que os

⁴⁶Tradução minha do seguinte trecho: “*Exotic and exoticism* are terms much bandied about but often employed so ambiguously that they cease to be meaningful. Exoticism derived from the Greek word meaning “foreign” is a form of relativism where an other is exalted or denigrated as a means of defining the self. Exoticism is escapist; it looks far beyond one-s social and material world. It is, however, less about reality than about ideals and fantasies. Indeed, the exotic is constructed as a distant, picturesque other that evokes feelings, emotions, and ideals in the self that have been considered lost in the civilizing process.”

⁴⁷Tradução minha de “the mobilities of consumption are not only material, but also cultural and discursive”

indígenas representavam uma ameaça aos colonizadores devido ao seu suposto comportamento canibalista, foi um discurso que ajudou a legitimar a escravidão dos índios caribenhos. Em 1884 o Encarregado de Negócios inglês Sir Spenser St. John publicou um livro relatando sua experiência no Haiti, chamado *Hayti or the Black Republic*. No livro St. John não só faz uma associação equivocada entre as práticas do vodu e o canibalismo, como também defende que a raça negra é incapaz de se governar, devendo permanecer uma colônia. Este discurso vem de encontro com os estudos de Frantz Fanon, que observa uma relação maniqueísta entre opressores e oprimidos, colonizadores e colonizados, na medida em que o corpo do nativo é desumanizado, e representado de forma animalesca, em oposição à civilidade do colonizador:

Em alguns momentos este maniqueísmo chega à sua consequência lógica e desumaniza o nativo, ou para dizer claramente, o transforma em um animal. Quando o colonizador procura descrever o nativo com termos mais exatos, ele constantemente se refere ao bestiário. (Fanon, 1963: 43)

Esta associação do nativo com um animal ou monstro é frequentemente lembrada nos estudos sobre a figura de Caliban, personagem da última peça de William Shakespeare, chamada *A Tempestade* (1611). Caliban é um nativo de uma pequena ilha, que é escravizado pelo aristocrata Prospero, e passa a ser descrito pelo colonizador com palavras como “não digno de uma forma humana”, “coisa obtusa”, ou ainda como uma “cria manchada”. Ademais, acredita-se que o próprio nome do personagem pode ter sido criado como um anagrama da palavra “canibal”.

Deste modo, o argumento da monstrosidade e do canibalismo é utilizado a serviço de um consumo físico do nativo, por meio de exploração de seus corpos no regime escravista. Sheller ainda vai mais além ao afirmar que a escravidão também pode ser lida como uma prática de “consumo canibalista” do escravo, na medida em que esvazia a autonomia de seu corpo e, no limite, pode ser comparada ao próprio processo de zumbificação haitiano:

Se a figura do canibal representa as ansiedades europeias em relação as fronteiras do consumismo, então o “zumbi” haitiano-escravo morto-vivo privado de consciência e fisicamente controlado por um mestre – é a definitiva representação do estado psíquico de alguém cujo corpo-espírito é consumido⁴⁸ (Sheller, 2003: 145)

⁴⁸Tradução minha do seguinte trecho: “If the figure of the cannibal represents European anxieties around the boundaries of consumption, then the Haitian ‘zombie’ – living dead slave deprived of will and physically controlled by a sorcerer – is the ultimate representation of the psychic state of one whose body-spirit is consumed”

Deste modo, a indagação que Sheller faz em seu livro, sobre “quem estava comendo quem?”, encontra sua resposta na ação do colonizador, que sistematicamente consome os corpos dos indígenas e dos negros africanos em um processo de exploração simultaneamente físico e discursivo. Entretanto, a comparação que Sheller desenvolve entre o consumo físico e discursivo do Caribe e o zumbi não pode ser compreendida como um processo que se esgota em si mesmo, na medida em que observamos que o próprio zumbi passou a ser incorporado no discurso imperialista; de forma que as linhas de força entre antigas colônias e impérios, ou entre zumbis e mestres estão constantemente se retroalimentando.

Ademais, esta representação imperialista da cultura caribenha e de seu habitante está intrinsecamente conectada à representação do espaço caribenho, que também foi apropriado discursivamente pelo discurso colonizador. Sobre esta questão, Sheller sugere uma periodização das diferentes formas de apropriações físicas e discursivas que ocorreram no seio do espaço caribenho desde o seu descobrimento e colonização.

A primeira forma teria ocorrido entre os séculos 16 e 17 e seria caracterizada como o período do “descobrimento” do Caribe, em que produtos naturais, botânicos, fauna e flora foram extraídos, analisados e catalogados para fins farmacêuticos e medicinais. A segunda ocorreria do século 18 até o meio do século 19, e seria marcada pela idolatria às paisagens de terras cultivadas como uma alegoria de controle civilizador sobre a natureza selvagem do Caribe. Esta estratégia discursiva foi chamada pela autora de “economia cênica” na medida em que as imagens de terras cultivadas por escravos negros ofereciam uma legitimação ideológica da escravidão. A terceira iria transcorrer entre a metade do século 19 e a metade do século 20, um período pós-escravista no qual, ocorreu um ressurgimento do fascínio romântico pela “natureza selvagem” e pela imersão corporal nesta paisagem natural em viagens desbravadoras. Por fim, a quarta modalidade de consumo ocorreria do final do século 20 até os dias de hoje, na forma de um consumo pós-colonial e pós-industrial caracterizado pela exploração do turismo na região.

De especial interesse para esta análise é a terceira modalidade de consumo, ocorrida entre os séculos 19 e 20, cuja ideia romântica de exploração de uma natureza inexplorada no Caribe estava conectada ao desejo de uma experiência corporal do país, como explica Sheller:

Esta visão romântica de uma natureza tropical intocada, que surgiu especialmente no período que se seguiu a abolição da escravidão, foi construída por meio de experiências de movimentação através das paisagens do Caribe, e de experimentação

corporal do que já era conhecido ou imaginado por meio da literatura e da arte⁴⁹ (Sheller, 2003: 38).

Segundo a autora, esta experiência corporal do Caribe era frequentemente exercida por meio de uma conduta de abuso de substâncias como álcool, o tabaco, e em atividades sexuais com os “outros”. Estas práticas dos viajantes ajudaram na produção de fantasias e de um imaginário do Caribe pelos europeus e americanos como um lugar de fartura e perigo, associado a experiências de transgressão e intoxicação. Mas, com o crescente tráfego de viajantes para o local em busca desta experiência corporal, resurgiu na época em países como os Estados Unidos o medo da miscigenação racial entre os viajantes brancos e os caribenhos. Estas ansiedades raciais encontrariam um canal de escoamento nas histórias de terror que foram produzidas a partir da década de 1920 nos Estados Unidos. Surgindo primeiramente na literatura, e depois no teatro e no cinema, estas histórias passaram a utilizar o Caribe como cenário para suas tramas de terror.

Esta apropriação ficcional do Caribe chegaria às suas últimas consequências nos filmes de horror produzidos nas décadas de 1930 e 1940 nos Estados Unidos, cujas tramas apresentavam a ameaça da transformação de mulheres norte-americanas em zumbis, a fim de retratar o medo norte-americano da miscigenação racial.

1.5 Ficção Literária: dos mortos-vivos para os zumbis

Uma história da literatura ocidental de mortos-vivos necessariamente passa por obras como *Frankenstein ou O Moderno Prometeu* (1818) de Mary Shelley, e *O Vampiro* (1819) de John Polidori, que inspiraria o famoso *Drácula* (1897) de Bram Stoker. Ainda outras obras que contém mortos-vivos podem ser elencadas como a inglesa *The Monkey's Paw* (1902) de W. W. Jacobs, entre outras.

Nos estados Unidos, no período que antecede a produção etnográfica e os relatos de viagem sobre o Haiti, as histórias de horror norte-americanas que possuíam mortos-vivos em suas tramas eram ambientadas em espaços, períodos e contextos diversos, que não possuíam conexão alguma com o Caribe e com o zumbi haitiano. Dentre estas histórias, destacam-se as

⁴⁹Tradução minha do seguinte trecho: “This Romantic vision of untamed tropical nature, which arose especially in the period following the abolition of slavery, was constructed around experiences of moving through Caribbean landscapes and of experiencing bodily what was already known imaginatively through literature and art.”

obras produzidas pelos grandes expoentes do gênero, Edgar Allan Poe (1809-1849) e H.P. Lovecraft (1890-1937).

O conto de Edgar Allan Poe *The Fall of the House of Usher* publicado na revista *Burton's Gentleman's Magazine* em setembro de 1839, narra a história do aristocrata Roderick Usher e de sua irmã gêmea Lady Madeline, que vivem na antiga mansão dos Usher. No decorrer da narrativa, os irmãos recebem a visita de um antigo amigo que percebe que Roderick e Madeline encontram-se profundamente perturbados psicologicamente. Após a passagem de alguns dias, a situação dos irmãos se deteriora, e Lady Madeline acaba falecendo. Uma semana depois do anúncio da morte de Madeline, em uma noite de forte tempestade, Usher revela que sua irmã não havia morrido e que, portanto, foi enterrada viva. No momento em que Roderick assume este segredo, Madeline irrompe no cômodo e lança-se sobre seu irmão, derrubando a ambos, que caem mortos no chão. Ao final do conto, a antiga mansão dos Usher desmorona, transformando-se em ruínas, momentos depois da morte dos dois irmãos.

Outro conto do autor que inclui algum tipo de ressurreição de personagens mortos é *The Facts in the Case of M. Valdemar* publicado simultaneamente nas revistas *Broadway Journal* e *American Review* em dezembro de 1845. Este conto é narrado em primeira pessoa por um homem que se diz fascinado pela ideia de executar um processo de transe hipnótico conhecido como mesmerismo ou magnetismo animal, no momento da morte de uma pessoa. Para realizar este experimento, ele convida seu amigo M. Ernest Valdemar, que havia sido diagnosticado com tuberculose há alguns meses atrás, para uma sessão de hipnose no momento em que este estivesse prestes a morrer. Valdemar aceita a proposta e a sessão de hipnose é realizada momentos antes de sua morte definitiva. O procedimento é bem sucedido, de modo que Valdemar é mantido em um estado de hipnose por sete meses após sua morte. Apesar da ausência de pulsação sanguínea e respiração, ele ainda preservava a capacidade de comunicar-se e responder algumas perguntas simples. Após estes sete meses de experiência, o narrador decide que é hora de acordar Valdemar de seu transe, e, ao fazê-lo, o corpo de Valdemar imediatamente entra em um estado de decomposição acelerado.

Já H.P. Lovecraft publicaria em 1922 a série *Herbert West: Reanimator*, pela revista independente *Home Brew* na forma de uma série com seis edições. O conto, uma paródia de *Frankenstein* segundo o próprio autor, conta a história do Dr. Herbert West, um homem obcecado pela ideia de que o corpo humano é simplesmente uma máquina orgânica, passível de ser reiniciada após sua morte. O médico passa anos tentando aperfeiçoar um soro que reanima cadáveres, mas todos os corpos que ele consegue reanimar transformam-se em

criaturas violentas e irracionais. Após uma série de insucessos e resultados perigosos advindos de suas tentativas de reanimar um cadáver, o médico acaba perseguido por todas as suas “criações”, que, em um ato coletivo, o matam e desmembram seu corpo. O conto é narrado por um amigo do doutor West que presencia a morte de seu amigo, e descreve os mortos-vivos da seguinte forma:

Não havia nenhum barulho, mas quando as luzes se apagaram, eu vi delineada na fosforescência do mundo inferior uma horda de criaturas silenciosas e fatigadas que apenas a insanidade - ou coisa pior- poderia ter criado. Suas silhuetas eram humanas, semi-humanas, parcialmente humanas, e nem um pouco humanas – a horda era grotescamente heterogênea⁵⁰ (Lovecraft, 2009⁵¹)

Em abril de 1926 a revista *Weird Tales* lançaria conto *The Outsider* de Lovecraft. A história é sobre um homem que vive recluso em um castelo e um dia, impulsionado por seu desejo de ver a luz do dia e outras pessoas, decide sair de sua prisão. Ele acaba entrando em outro castelo e, ao se deparar com um grupo de pessoas, elas fogem assustadas ao vê-lo. Ele então se depara com um espelho e se assombra com a sua própria figura:

Eu não consigo nem sugerir o que aquilo era, porque era uma mistura de tudo que é sujo, estranho, indesejado, anormal e detestável. Era a sombria máscara da deterioração, antiguidade e desolação [...] Por Deus, ele não era deste mundo – ou não pertencia mais a este mundo - para o meu horror. Eu vi a carne decomposta e os ossos aparentes de seu contorno, uma maliciosa e repugnante caricatura da forma humana. ⁵² (Lovecraft, 2009⁵³)

Outros contos do autor que flertam com o tema são *In the Vault*⁵⁴ de 1925, sobre um agente funerário que tem seu pé mordido por um cadáver vingativo, pois o agente havia amputado seu pé a fim de que coubesse no caixão; e *Cool Air*⁵⁵ de 1928, uma história sobre um médico chamado Dr. Munõz, que tentou retardar seu processo de degeneração e morte

⁵⁰Tradução minha do seguinte trecho: “There was no sound, but just then the electric lights went out and I saw outlined against some phosphorescence of the nether world a horde of silent toiling things which only insanity—or worse—could create. Their outlines were human, semi-human, fractionally human, and not human at all—the horde was grotesquely heterogeneous.”

⁵¹Conto disponível em <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/hwr.aspx>>

⁵²Tradução minha do seguinte trecho “I cannot even hint what it was like, for it was a compound of all that is unclean, uncanny, unwelcome, abnormal, and detestable. It was the ghoulish shade of decay, antiquity, and desolation; the putrid, dripping eidolon of unwholesome revelation; the awful baring of that which the merciful earth should always hide. God knows it was not of this world—or no longer of this world—yet to my horror I saw in its eaten-away and bone-revealing outlines a leering, abhorrent travesty on the human shape; and in its mouldy, disintegrating apparel an unspeakable quality that chilled me even more.”

⁵³Conto disponível em <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/o.aspx>>

⁵⁴Conto publicado na revista *Tryout* em novembro de 1925.

⁵⁵Conto publicado na revista *Tales of Magic and Mystery*, em março de 1928.

mantendo-se em um ambiente calculadamente refrigerado, que, ao entrar em colapso, causa não só sua morte, como a decomposição instantânea de seu corpo.

Outro personagem morto-vivo que aparece em histórias destes dois autores é o ghoul, uma criatura que possui múltiplas versões e definições no folclore árabe, mas que foi traduzida para a cultura ocidental como um monstro, ou espírito que habita cemitérios ou espaços subterrâneos e se alimenta dos que ali estão enterrados.

Esta criatura aparece de maneira discreta em três poemas de Poe, *Dream-Land* de 1844, *Ulalume* de 1847 e *The Bells* de 1849. Neste último poema, os ghouls são descritos assim: “Eles não são nem homem nem mulher. Eles não são nem animal nem humano. Eles são Ghouls”⁵⁶. Na obra de Lovecraft esta criatura aparece na história *Pickman’s Model*, publicada pela *Weird Tales* em outubro de 1927, sobre um pintor chamado Richard Upton Pickman que desaparece. O pintor desenhava quadros de criaturas estranhas, entre eles, o de uma figura monstruosa que ao final da história descobrimos ter sido baseado em uma fotografia de um monstro tirada pelo pintor.

Aquilo era uma blasfemia inominável e colossal, com olhos vermelhos brilhantes, e ele segurava em suas garras ossudas algo que um dia foi um homem, e roía a sua cabeça como uma criança mastiga um doce. Ele estava numa posição meio agachada, e ao olhar para ele, sentia-se que a qualquer momento ele poderia largar a sua presa atual e buscar um pedaço mais suculento. Mas raios, não era nem este ser diabólico que a principal fonte de todo pânico – nem isso, nem o rosto canino com suas orelhas pontudas, olhos injetados, nariz achatado e lábios salivantes. Não era as suas garras escamosas nem seu corpo coberto de mofo, nem os cascos nos seus pés – nada disso, apesar de que qualquer um destes poderia muito bem levar um homem nervoso à loucura. Era a técnica, Eliot – a amaldiçoada, ímpia e antinatural técnica! Como um ser humano, eu nunca vi em outro lugar o sopro da vida tão fundido em uma tela. O monstro estava lá – ela olhava e mastigava e mastigava e olhava – e eu soube que apenas uma suspensão das leis da Natureza poderia deixar um homem pintar uma coisa daquelas sem um modelo – sem um vislumbre do submundo que nenhum homem que não fosse vendido para o demônio poderia ter.⁵⁷ (Lovecraft, 2009⁵⁸).

⁵⁶ Tradução minha de “They are neither man nor woman- They are neither brute nor human- They are Ghouls”

⁵⁷ Tradução minha do seguinte trecho: “It was a colossal and nameless blasphemy with glaring red eyes, and it held in bony claws a thing that had been a man, gnawing at the head as a child nibbles at a stick of candy. Its position was a kind of crouch, and as one looked one felt that at any moment it might drop its present prey and seek a juicier morsel. But damn it all, it wasn’t even the fiendish subject that made it such an immortal fountain-head of all panic—not that, nor the dog face with its pointed ears, bloodshot eyes, flat nose, and drooling lips. It wasn’t the scaly claws nor the mould-caked body nor the half-hooved feet—none of these, though any one of them might well have driven an excitable man to madness. It was the technique, Eliot—the cursed, the impious, the unnatural technique! As I am a living being, I never elsewhere saw the actual breath of life so fused into a canvas. The monster was there—it glared and gnawed and gnawed and glared—and I knew that only a suspension of Nature’s laws could ever let a man paint a thing like that without a model—without some glimpse of the nether world which no mortal unsold to the Fiend has ever had.”

⁵⁸ Conto disponível em <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/pm.aspx>>

No entanto, em *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1943) o personagem Richard Pkman aparece como um ghoul amigável, que ajuda seu amigo Randolph Carter na história, apontando a heterogeneidade desta criatura no universo de Lovecraft, na medida em que também podem ser criaturas boas, e que os humanos poderiam se transformar em ghouls de alguma forma.

Como pode ser observado, apesar de estas narrativas explorarem o tema dos mortos-vivos, os processos de ressuscitação dos mortos, e os mortos-vivos contidos nestas histórias possuíam ora explicações pseudocientíficas, ora sobrenaturais. Estas histórias estariam alinhadas mais ou menos intensamente, ao gênero do *horror cósmico* postulado por Lovecraft, que, segundo ele, seria composto por histórias cujas atmosferas procuram fundir os mundos real e sobrenatural em um único espaço. Em outras palavras, as histórias deste gênero seriam ambientadas em um mundo real, que possivelmente foi contaminado por leis sobrenaturais, levando o leitor a sensação aterrorizante de que as leis que regem o mundo físico tenham sido de alguma forma quebradas:

É preciso que haja uma insinuação, expressa de forma séria e portentosa, da mais terrível concepção do cérebro humano – uma suspensão particular e maligna ou uma derrota daquelas regras fixas da Natureza que são nossa única proteção contra os assaltos do caos e dos demônios de um espaço incompreensível⁵⁹ (Lovecraft, 1973: 12).

Este é o caso de histórias como *In the Vault*, *The Outsider*, e *Pikman's Model*. No entanto, histórias como *Cool Air* talvez guardem mais similaridades com o gênero fantástico-estranho, definido pelo teórico Tzvetan Todorov como um grupo de histórias em que se desenrolam acontecimentos insólitos, mas não necessariamente sobrenaturais: “Nas obras pertencentes a esse gênero, relatam-se acontecimentos que podem explicar-se perfeitamente pelas leis da razão, mas que são de uma ou outra maneira, incríveis extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos” (Todorov, 1980: 26).

Estas histórias de mortos-vivos ambientadas em cenários cotidianos que em alguma medida são contaminados por acontecimentos inquietantes, ou sobrenaturais, continuariam a ser produzidas por outros autores. No entanto, a partir da década de 1920, elas iriam dividir espaço nas principais revistas pulp de terror da época, como *Weird Tales* e *Ghost Stories*, com outra espécie de morto-vivo: o zumbi do Haiti.

⁵⁹Tradução minha do seguinte trecho: “A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain -- a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the demons of unplumbed space”

No entanto, diferentemente dos espaços familiares contaminados do gênero fantástico-estranho de Todorov, ou do horror cósmico de Lovecraft, que caracterizavam a produção de histórias de mortos-vivos anteriormente, a configuração espacial das histórias de zumbis caribenhos se assemelhava mais a de uma configuração dicotômica que relacionava as coordenadas geográficas da América do Norte e do Caribe com as noções de segurança e civilidade versus o perigo e o sobrenatural. Esta dicotomia espacial coloca estas histórias em diálogo com as postulações do teórico Manuel Aguirre, acerca do espaço gótico, que segundo ele é caracterizado por ser constituído por duas zonas fechadas: o espaço do domínio da racionalidade, e o espaço do sublime, terrível e numinoso, que transcende a razão humana. Aguirre também defende que esta dicotomia geralmente está conectada com um contexto histórico e geopolítico, uma vez que segundo ele, “os espaços numinosos, geralmente são locais que podem ser caracterizados como exóticos, estrangeiros, e bárbaros” (Aguirre, 1990: 92). Neste sentido, observamos que a mudança de paradigma espacial que ocorre nas histórias de horror com a entrada do mito dos zumbis haitianos, vem no encontro do discurso norte-americano da época, que definia aquela região como exótica e bárbara, a fim de legitimar o seu domínio sobre o Haiti naquele momento.

Um dos contos mais famosos deste ciclo é *Jumbee*, publicado pela *Weird Tales* em setembro de 1926, de Henry S. Whitehead. Neste conto temos a história de Mr. Granville Lee, um ex-combatente da I Guerra Mundial que começa a apresentar uma saúde frágil, e, por recomendação de seu médico, decide passar uma temporada em uma ilha das Antilhas. A ilha escolhida é St. Croix, local onde Mr. Lee conhece um homem chamado Jaffray Da Silva, que decide contar para Mr. Lee as histórias e lendas que circulam pela região. Um dia, Jaffray relata um acontecimento sobrenatural de seu passado: ele havia feito um acordo com seu amigo Iversen, que se caso um deles viesse a morrer, eles tentariam avisar um ao outro de alguma forma. Em uma determinada noite, Jaffray recebeu a visita do fantasma de seu amigo em sua casa, e percebeu que ele havia morrido. Da Silva então dirigiu-se até a casa do amigo falecido durante a noite, e encontrou três *Jumbees*, na estrada, que segundo o folclore caribenho, seriam espíritos zumbis de pessoas mortas. Ele os descreve da seguinte forma:

Haviam três Jumbees, aparentemente flutuando no ar. Não estava muito claro, mas eu pude distinguir um menino de uns 12 anos, uma jovem menina, e uma velha e magra mulher... Os Jumbees pairantes não tinham pés. É uma de suas características. Suas pernas terminam nos calcanhares. Eles têm pernas africanas anormalmente longas e finas. Eles são sempre negros [...] Eles se deslocam e vagam como um africano puro faz, mantendo-se sobre um pé enquanto descansam o outro – você notou isso, com certeza – ou esfregando os calcanhares de apoio no outro pé. Eles

não oscilam como se estivessem segurados a uma corda; eles não rodopiam ao redor. Mas eles sempre encaram as pessoas⁶⁰ (Whitehead, 2009: 12).

Alguns anos após a publicação de *Jumbee*, o escritor Garnett Weston, sob o pseudônimo de G.W. Hutter, publicaria na revista *Ghost Stories* de agosto de 1931 seu conto de zumbis *Salt is not for Slaves*. A história narra a trajetória de um grupo de escravos que são proibidos de ingerir sal, mas desobedecem a ordem de seu mestre e consomem o tempero. A ingestão do sal libera os escravos do encantamento que se operava sobre eles, e os faz perceberem que estão mortos.

Outro conto que apresenta esta temática é *The House in the Magnolias* de August Derleth publicado pela *Strange Tales of Mystery and Terror* em junho de 1932. Este conto narra a história de Tia Abby, uma mulher negra haitiana que precisou fugir do Haiti ao ser acusada de praticar magia vodu e transformar as pessoas em zumbis. Ela muda-se para Nova Orleans, nos Estados Unidos, onde continua praticando estes rituais de zumbificação e subjulgando sua sobrinha de pele clara, Rosamunda. A situação modifica-se quando Rosamunda apaixonou-se por um homem chamado John Steward e decide fugir com ele. Mas antes de fugir ela dá ordens para que a escrava Matilda, - que por algum motivo não explicado obedece apenas à Rosamunda- mate Tia Abby e liberte todos os escravos.

A heterogeneidade destas histórias no que se refere à apropriação da cultura e do cenário caribenho revela que neste primeiro momento a cultura caribenha foi incorporada pelas histórias de terror de uma maneira multifacetada. Esta situação se evidencia nas escolhas dos autores em trabalharem com o mito do zumbi por vieses diferentes: o aspecto sobrenatural do zumbi no caso de *Jumbee*; a questão da escravidão no caso de *Salt is not for Slaves*; e o flerte com a questão da miscigenação racial em *The House in the Magnolias*, uma vez que Rosamunda precisa “matar” sua perversa herança haitiana, personificada pela Tia Abby, para que possa casar-se com John. Ademais, a união só pode ser efetivada, porque Rosamunda possui a pele clara.

Deste modo, observamos que o ponto de intersecção que une essas três histórias é a representação do espaço caribenho como um ambiente sobrenatural e terrível, que contaminaria e seria contaminado por seus habitantes em um processo contínuo de

⁶⁰Tradução minha do seguinte trecho: “Well, there were the usual three Jumbees, apparently hanging in the air. It wasn’t very light, but I could make out a boy of about twelve, a young girl, and shriveled old woman ... The Hanging Jumbee have no feet. It is one of their peculiarities. Their legs stop at the ankles. They have abnormally long, thin African legs. They are always black, you know.[...] They shift and ‘weave,’ as a full-blooded African does, standing on one foot while resting the other – you’ve notice that, of course – or scratching the supporting ankle with the toes of the other foot. They do not swing in the sense that they seem to be swung on a rope – that is not what it means; they do not twirl about. But they do – always – face the oncomer ...”

retroalimentação. Este tipo de representação do espaço caribenho⁶¹ iria estar presente ainda em outras obras literárias da década de 1930 como nas histórias de mistério de Theodore Roscoe para a revista pulp *Argosy*, *A Grave Must Be Deep*, (1934-1935) e *Z is for Zombie* (1937); e influenciar profundamente o cinema na década de 1930, que incorporaria este espaço em filmes de terror de baixo orçamento.

1.6 Os zumbis na Broadway

A década de 1920 foi marcada pelo despertar de um grande interesse do público e da indústria do entretenimento norte-americana por histórias de horror. No teatro, foram produzidas nesta época peças como *The Bat* (Mary Roberts Rinehart e Avery Hopwood, 1920), *The Cat and The Canary* (John Willard, 1922), e o famoso *Dracula* (Horace Liveright, 1927) estrelado pelo recém-emigrado ator húngaro Béla Lugosi. O cinema acompanharia a tendência na década de 1930, quando ocorreria o chamado ciclo do horror clássico. Alguns filmes deste ciclo seriam lançados por *majors*⁶² da época, como é o caso de *Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931) da Paramount, mas a produção mais significativa de obras deste gênero seria realizada pela Universal, com títulos como *Frankenstein* (James Whale, 1931) e *Dracula* (Tod Browning, 1931) que alçaram ao sucesso os atores Boris Karloff e Béla Lugosi. Os filmes produzidos durante este ciclo eram em sua maioria adaptações de romances góticos, cujas tramas contavam com os elementos clássicos do gênero; como a ambientação em locais antiquados que escondem algum segredo, e a presença de uma ameaça que assombra os personagens, personificada por alguma espécie de fantasma ou monstro. (Hogle, 2002)

Uma temática gótica recorrente em filmes deste período residia na questão do borramento de fronteiras, personificado pela figura do monstro, que geralmente era uma criatura que se posicionava entre dois estados: a vida e a morte, o humano e o monstro, etc. A teórica Misha Kavka acredita que, em um contexto histórico pré II Guerra Mundial, a natureza antologicamente ambígua dos monstros da ficção gótica, personificava as ansiedades sociais crescentes norte-americanas em relação a uma possível agressão proveniente do exterior (Kavka, 2002).

⁶¹ A África também seria representada desta forma no conto *Song of the Slaves* de Manly Wade Wellman (*Weird Tales* Vol. 35 n. 2 1940) sobre um fazendeiro da Carolina do Norte chamado Gender, que em 1853, para escapar da polícia inglesa precisa jogar ao mar um grupo de negros africanos que ele estava transportando em seu navio; e, anos depois eles voltam dos mortos em busca de vingança.

⁶² Os cinco grandes estúdios que dominavam o mercado de Hollywood neste período eram: MGM, Paramount, Warner Brothers, 20thCentury Fox e RKO

Neste sentido, a natureza ambígua do zumbi em relação à vida e a morte, aliado ao fato de ele ser a manifestação de uma cultura estrangeira, posicionava o zumbi em sintonia com as inquietações do público no período. Todavia, antes de ser absorvido pelo cinema, o zumbi primeiramente iria surgir no teatro, com a estreia da peça *Zombie* em 1932, criada pelo dramaturgo Kenneth Webb. A trama, possivelmente inspirada no livro de Seabrook⁶³, girava em torno de Sylvia e Jack Clayton, um casal de fazendeiros norte-americanos que reside no Haiti. Jack acaba morrendo de uma misteriosa doença e Pedro, o feitor da fazenda, ressuscita seu corpo para tentar ganhar o controle do imóvel. Sylvia então irá contar com a ajuda de um jovem médico que a corteja, chamado Dr. Thurlow e de um professor acadêmico chamado Prof. Wallace, para descobrir o que aconteceu com seu marido. A trama sofre uma reviravolta quando Sylvia descobre que Pedro não é o culpado pela zumbificação de seu marido, e sim o Professor Wallace.

A peça estreou no teatro Biltmore em Nova York no dia 10 de fevereiro de 1932, sendo promovida como “uma peça dos trópicos”. Entretanto, ela não foi bem recebida pelo público e pela crítica, e teve uma temporada curta nos palcos: esteve em cartaz em Nova York por apenas 21 performances, depois mudou-se para Chicago onde ficou em cartaz por dois meses no teatro Adelphi e após isso, em salas menores até o início de maio. Com uma produção amadora, roteiro e atuações fracas, a peça não agradou a crítica, pois “a suspeita de grande parte dos críticos era de que ela provavelmente provocaria mais risos do que horror, e a imprensa relatou alegremente histórias de espectadores rindo às escondidas nos assentos” (Russell, 2010: 40).

O fracasso da peça, no entanto, não foi interpretado como resultado da falta de potencial narrativo da lenda do zumbi, e sim como uma falta de talento de Webb para abordar esse tema:

Apesar da produção desastrosa, *Zombie* assegurou um lugar nos livros de história por ajudar a preparar o caminho para o filme que tornaria os mortos-vivos realmente famosos, *Zumbi Branco* de Victor e Edward Halperin. Intrigados pela peça de Webb – e cientes de que o fracasso do dramaturgo devia-se mais a falta de talento do que ao desprezo do público por histórias de mortos-vivos – os Halperin decidiram que poderiam obter lucro ao trazer os mortos de volta à vida. (Russell, 2010: 40)

Neste sentido, a peça de Webb, apesar de ter sido avaliada na época como pouco significativa nos âmbitos técnico e artístico, adquiriu relevância histórica na medida em que

⁶³Rhodes afirma que “não se sabe ao certo quanto ele começou a trabalhar em *Zombie*, mas aparentemente foi após a publicação do livro de Seabrook em 1929; a narrativa claramente revela a influência de *The Magic Island*.” (Rhodes, 2001: 84). Russell compartilha desta opinião ao afirmar que “Webb alegremente percebeu que podia afanar o capítulo sobre zumbis de Seabrook e dramatiza-lo sem pagar um centavo, já que o texto foi escrito com base em fatos reais” (Russell, 2010: 40).

introduziu os zumbis na agenda do entretenimento norte-americano, que culminou em sua entrada – ainda que pela porta dos fundos- nos cinemas.

1.7 *Zumbi Branco* e o Caribe nos filmes da década de 1930

Como havíamos dito, na época do lançamento da peça de teatro de Webb, o teatro e o cinema norte-americanos se encontravam amplamente interessados no gênero do horror. Mas, ainda que possamos encontrar na produção da época tramas que tangenciavam o tema do morto-vivo, como a de *Frankenstein*, por exemplo, estes filmes baseavam-se majoritariamente em adaptações literárias. Neste sentido, o zumbi, por não ter raízes literárias sólidas, figurando apenas em relatos de viagem e estudos etnográficos, não era visto como fonte de atração de um grande público, como explica o teórico Jamie Russell:

Drácula, Frankenstein, o Corcunda de Notre Dame e a dupla Médico e Monstro tinham uma distinção cultural que significava reconhecimento imediato por milhões de frequentadores de cinema, já o zumbi era uma espécie de emergente cultural, um intrometido do Caribe de quem ninguém sabia nada a respeito (Russell, 2010: 41)

As únicas obras de década de 1930 de mortos-vivos lançadas por grandes produtoras seriam três filmes em que estes monstros seriam protagonizados pelo célebre ator de filmes de terror Boris Karloff, e não teriam qualquer relação com o Caribe: *The Ghoul* (T. Hayes Hunter, 1933) produzido pela produtora britânica Gaumont British; *The Walking Dead* (Michael Curtiz, 1936) da Warner Brothers; e *The Man They Could Not Hang* (Nick Grinde, 1939), da Columbia Pictures. Os três filmes apresentam tramas que giram em torno de mortos que retornam a vida em busca de algum tipo de vingança.

Esta rejeição dos grandes estúdios, no entanto, provou-se injustificada, uma vez que o livro de William Seabrook havia sido lançado em 1929 com enorme sucesso; e em 1936 a adaptação teatral do clássico *Macbeth* dirigida por Orson Welles e ambientada no Caribe – o que garantiu à peça a alcunha de “Vodu *Macbeth*” - também atraiu um expressivo público. Ambientada no Haiti do século XIX e interpretada por um elenco inteiramente negro, a trama substituiu os temas de bruxaria e ocultismo contidos na peça original pelo vodu haitiano. Welles justifica sua escolha dizendo que, com a nova ambientação a peça adquiriu mais realismo, uma vez que o vodu era mais próximo do público na época do que a bruxaria. (Leaming, 2004)

Este descaso das grandes produtoras em relação ao potencial do zumbi pode ser apontado como um dos motivos pelo qual a sua estreia cinematográfica ocorreu no seio da produção independente, com o filme *Zumbi Branco* (Victor Halperin, 1932). O filme foi realizado pelos produtores independentes Victor e Edward Halperin, que, inspirados pelo livro de Seabrook, e pela peça de Webb, contrataram o roteirista Garnett Weston, que havia escrito o conto de zumbis *Salt is not for Slaves*, para escrever o roteiro de um filme sobre os zumbis do Haiti. Segundo Russell (2010), Garnett teria se inspirado na pesquisa de Seabrook sobre o cenário haitiano, as plantações de açúcar e o vodu, para fazer seu roteiro. O filme entrou em cartaz no dia 29 de julho de 1932 e apesar de não ter sido um sucesso de crítica⁶⁴, foi bem recebido pelo público, chegando a alcançar algo em torno de oito milhões de dólares de bilheteria (Russell, 2010). Apesar de contar com um orçamento modesto, cujas estimativas variam entre \$50.000 e \$62.500⁶⁵, o elenco contava com a presença do conhecido ator húngaro Béla Lugosi, que havia interpretado o vampiro Drácula no filme de 1931 da Universal Pictures. O filme conta a história de Neil e Madeleine um casal de norte-americanos que viaja até o Haiti a convite de um rico proprietário de terras norte-americano chamado Charles Beaumont. O casal foi atraído à ilha por Beaumont, pois este ofereceu sua mansão para a realização da cerimônia de casamento dos noivos, bem como um emprego para Neil nos Estados Unidos. Mas eles acabam vítimas dos planos do aristocrata para conquistar o amor de Madeleine uma vez que se encontra apaixonado por ela. Movido pelos seus sentimentos, Beaumont se une ao feiticeiro Murder Legendre, que por meio de feitiços, transforma Madeline em um zumbi. Mas o marido de Madeline, com a ajuda de um padre local, consegue invadir o castelo de Legendre, e salvar Madeline.

A sinopse do filme já torna perceptível que esta obra tem mais pontos em comum com a de *Drácula* (1931) do que a simples presença do ator Bela Lugosi: os dois filmes também apresentam personagens, ou atores norte-americanos andando de carruagem para uma terra estrangeira, e em ambos uma personagem feminina é colocada em perigo por um monstro também estrangeiro. Também nestas duas obras a heroína é retirada do mocinho pelo vilão antes do casamento, antes que ele possa consumir-se, mas a ameaça estrangeira termina neutralizada no final. Mas, como veremos posteriormente, além destas correspondências

⁶⁴As resenhas da maioria das revistas sobre o filme foram negativas, a exemplo do New York Times, que, em uma brincadeira com a fala de um personagem, afirma que seria melhor morrer do que assistir ao filme (New York Times 29 de julho de 1932, citado em Russell, 2010: 51)

⁶⁵Valores citados no livro *White Zombie: Anatomy of a horror film* (2001), de Gary Don Rhodes.

narrativas, a representação do espaço em *Zumbi Branco* também seguiria a mesma lógica da representação espacial das histórias góticas.



Figura 4: Cartaz do filme *Zumbi Branco* (1932)

Após o sucesso de bilheteria de *Zumbi Branco*, outras obras tentariam aproveitar-se do interesse que o filme despertou no público, inserindo em suas tramas a religião do vodu, o mito do zumbi, e o cenário caribenho. Na literatura, tivemos uma retroalimentação das histórias de zumbis haitianos, que acabaram influenciadas pelo filme. É o caso da história de Thorp McClusky *While Zombies Walked* publicada em setembro de 1939 pela *Weird Tales*. Nesta história a norte-americana Eileen viaja para o Haiti para cuidar de seu tio doente e após um tempo manda uma carta para o seu noivo, Tony Kent terminando o relacionamento. Tony então viaja para o Haiti para conversar com ela e descobre que um antigo padre católico de moral questionável chamado Reverendo Barnes, está utilizando feitiços vodu para obter as terras do tio de Eileen e possuí-la. Além de retratar o espaço caribenho e a cultura haitiana de maneira pejorativa, a história de McClusky também apresenta a mesma premissa de *Zumbi Branco* sobre a possibilidade de uma norte-americana se tornar um zumbi. A referência ao filme fica mais evidente quando, na passagem que Eileen conta para seu noivo sobre os zumbis, ele diz se lembrar, entre outras imagens mentais, de “cenas de um ou dois filmes fantásticos que assistiu”.

No cinema, esta produção cinematográfica de terror com os temas do vodu e do zumbi na década de 1930 seria realizada quase que exclusivamente pelas produtoras independentes, uma vez que o sucesso do filme dos irmãos Halperin não foi o bastante para convencer as

grandes produtoras a investirem no tema. Dentre as produções independentes do período que retratavam o vodu, podemos citar os filmes *Drums O Voodoo* (Arthur Hoerl, 1934), *Black Moon* (Roy William Neill, 1934) e *Chloe, Love is Calling You* (Marshall Neilan, 1934). Ao analisar estas produções, o teórico Bryan Senn em seu livro *Drums of Terror: Voodoo in the Cinema* (1998) constata que, seguindo a trilha de *Zumbi Branco* estes filmes de baixo orçamento e produção precária exploravam a cultura haitiana e a religião por um viés preconceituoso e racista; ponderando que apenas *Drums O Voodoo* apresentaria uma imagem mais fiel da religião haitiana.

O próximo filme de zumbis a ser realizado nesta década seria *Ouanga* (George Terwilliger, 1936). Este filme passa-se no Haiti, onde uma sacerdotisa vodu chamada Clelie se apaixona por seu vizinho, um americano chamado Adam. Mas, quando o americano a rejeita para se casar com uma mulher branca chamada Eve, Clelie decide se vingar: por meio de um feitiço, ela ressuscita dois zumbis e tenciona que eles sequestrarem Eve. O plano fracassa quando um empregado de Adam chamado Leonard, que é apaixonado por Clelie, tenta impedi-la e os dois acabam morrendo durante a disputa. O diretor Arthur H. Leonard iria realizar um remake deste filme em 1939, chamado *The Devils Daughter*, cuja trama não teria zumbis, e se passaria na Jamaica. O elenco seria inteiro composto por negros, sem as tensões raciais observadas em *Ouanga*.

Zumbi Branco também teria uma continuação não oficial⁶⁶ que iria divorciar-se completamente do zumbi haitiano. Lançado pelos irmãos Halperin em 1936, o filme *A Revolta dos Zumbis* (Victor Halperin, 1936) se passa em um período após a I Guerra Mundial, quando uma comitiva composta por representantes de todos os países aliados é enviada para o Camboja, para recuperar o segredo de um padre oriental que dizia ser capaz de transformar as pessoas em zumbis.

Deste modo, é possível constatar que, salvo algumas exceções, as produções cinematográficas sobre a cultura caribenha na década de 1930 respondiam majoritariamente às ansiedades norte-americanas em relação à miscigenação racial. Neste sentido a representação do mito do zumbi no cinema, em filmes como *Zumbi Branco* e *Ouanga* estava indissociavelmente conectada à questão da vilanização do espaço caribenho e de seu habitante.

⁶⁶Em 1936 os irmãos Halperin foram processados pela Amusement Securities Corporation, uma empresa que ajudou a financiar *Zumbi Branco*. Os irmãos perderam o processo, foram obrigados a pagar uma multa para a empresa no valor de 7,500, mais 4.000 de gastos legais e foram proibidos de se referir ao filme *A Revolta dos Zumbis* como uma sequência de *Zumbi Branco*, ou de utilizar cenas ou outros materiais do primeiro filme para promover o segundo. (Rhodes, 2006)

1.7.1 A representação do espaço caribenho em *Zumbi Branco*

Como já observamos, os filmes de horror norte-americanos da década de 1930 que eram ambientados no Caribe dialogavam diretamente com a tradição discursiva de representação da região como um local sobrenatural e exótico.

Ademais, é necessário lembrar que muitos destes filmes tiveram seus roteiros inspirados em relatos de viagem de norte-americanos para o Caribe, o que garantia a perpetuação de uma visão particular sobre esta região. Todavia, podemos argumentar que, ao conquistar o espaço cinematográfico, este discurso, até então majoritariamente literário, adquire novas linhas de força, intensificando-se, pois, como apontam os teóricos Robert Stam e Ella Shohat, o cinema “como o contador de histórias por excelência, foi, desde o início, perfeitamente adequado para retransmitir narrativas projetoras de nações e impérios”⁶⁷ (Stam e Shohat, 2003: 9). Stam e Shohat ainda afirmam que virtualmente, todos os filmes projetam imaginários nacionais, que podem refletir sobre a sua própria cultura, ou ainda sobre outras nações e culturas, reproduzindo certas visões e discursos sobre elas:

Os modelos narrativos cinematográficos não são simplesmente microcosmos que refletem os processos históricos; eles também são redes ou modelos experimentais por meio dos quais a história pode ser escrita e a identidade nacional criada. Como as novelas, os filmes podem expressar o que Bakhtin chama de “cronotopos”, materializando o tempo e o espaço, intermediando entre o histórico e o discursivo, desenvolvendo ambientes fictícios onde formações específicas de poder tornam-se visíveis. Tanto nas novelas quanto nos filmes “o tempo torna-se espesso, adquire corpo” enquanto “o espaço se torna carregado e responde aos movimentos do tempo, da trama e da história”. Não há nada intrinsecamente sinistro neste processo, exceto é claro, quando ele é utilizado assimetricamente, favorecendo algumas nações e imaginários raciais em detrimento de outros.⁶⁸ (Stam e Shohat, 2003: 10)

Estes “ambientes fictícios” à que Stam e Shohat se referem, podem ser entendidos desta forma como representações discursivas de nações, sejam elas produtoras da autoimagem de uma nação, ou de um olhar sobre outra nação estrangeira. A partir destas reflexões, iremos analisar algumas cenas do filme *Zumbi Branco* a fim de observarmos como o Caribe é

⁶⁷Tradução minha de “as the world’s storyteller per excellence, was from the outset ideally suited to relay the projected narratives of nations and empires”

⁶⁸Tradução minha do seguinte trecho: “Narrative models in film are not simply reflective microcosms of historical processes; they are also experiential grids or templates through which history can be written and national identity created. Like novels, films can convey what Bakhtin calls ‘chronotopes’, materializing time in space, mediating between the historical and the discursive, providing fictional environments where historically specific constellations of power are made visible. In both film and novel “time thickens, takes on flesh” while “space becomes charged and responsive to the movements of time, plot and history”. There is nothing inherently sinister in this process, of course, except to the extent that it is deployed asymmetrically, to the advantage of some national and racial imaginaries and to the detriment of others.”

representado nos filmes norte-americanos de horror da década de 1930, e quais artifícios cinematográficos foram utilizados para o cumprimento deste propósito.

O filme se inicia com uma cena que tenta emular uma espécie de ritual, ou cerimônia vodu, realizada no período noturno, em que vários indivíduos estão em roda, tocando tambores e entoando uma canção. Esta cena denota a clara intenção de revelar que o filme será ambientado em uma ilha caribenha, mais especificamente no Haiti, por meio da ativação de um imaginário exótico sobre a cultura desta região. Este artifício torna-se mais evidente quando constatamos que a camada sonora desta cena não parece ser proveniente da ação que vemos, de modo que os cânticos que deveriam ser originários da cerimônia soam artificiais, estranhamente alheios às imagens que vemos. Aliado a isso, a cerimônia é filmada apenas em planos gerais, o que impossibilita que possamos distinguir ou absorver algum aspecto específico deste ritual. Deste modo, constatamos que esta primeira cena parece apenas cumprir o papel de mostrar a cultura local de forma distanciada e caricata, com cantos e sons de tambores genéricos, em uma cena que segundo Russell “poderia ter sido retirada diretamente do livro de Seabrook” (Russell, 2010: 43).

A cerimônia é realizada na encruzilhada de uma estrada, e bloqueia a passagem de uma carruagem que tenta passar pela via. Dentro do veículo, o casal de norte-americanos Neil e Madeleine pede explicações do evento para o cocheiro, que explica que se trata de um funeral. Ele relata de maneira didática que os haitianos enterram os mortos em estradas, para evitar que eles sejam pilhados por “ladrões de sepultura” uma vez que são locais com bastante movimento.

Após este esforço inicial do filme em ambientar sua narrativa em um Caribe exótico, a cena seguinte tenta realizar uma associação entre este espaço perturbador e o seu habitante, que é retratado como igualmente ameaçador. Esta conexão é realizada por meio de técnicas de edição, em uma cena que se inicia com a imagem da carruagem do casal norte-americano sobreposta a imagem dos olhos do personagem Murder Legendre (Béla Lugosi). Os olhos do personagem passeiam pela tela até estacionarem no rosto de Legendre, que observa a carruagem. Apesar do personagem não ter sua etnia nem procedência bem definida na trama do filme, sua personalidade está intimamente conectada a cultura local, pois Legendre é um feiticeiro que conhece o segredo do processo de zumbificação. Desta forma, ao fundir as imagens dos olhos de Legendre ao espaço do Haiti, o filme tenta estabelecer uma ligação indissociável entre espaço e habitante neste filme, de forma que o local esteja a serviço das prováveis más intenções do seu habitante, e vice versa.

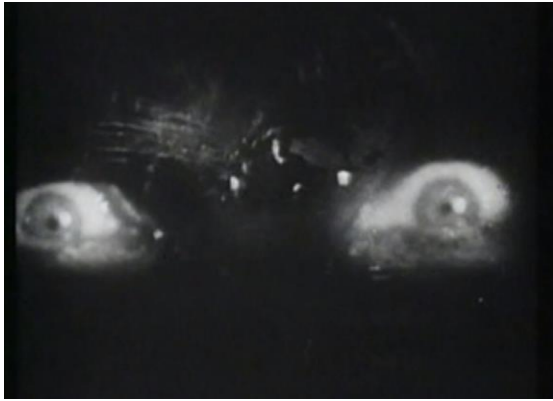


Figura 5: Olhos de Legendre sobrepostos ao espaço

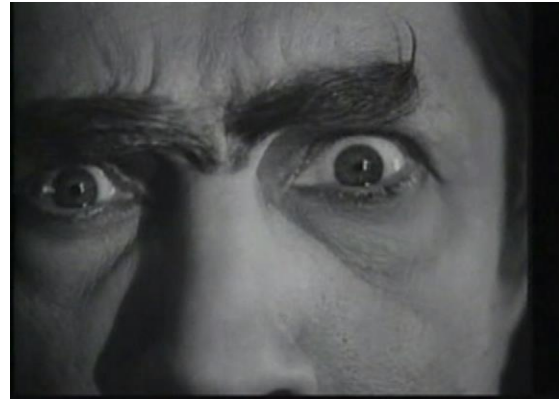


Figura 6: Close de seus olhos em *Zumbi Branco* (1932)

Após esta introdução do personagem de Béla Lugosi, ocorre no filme a primeira aparição dos zumbis, que são retratados andando em fila, seguindo seu mestre. É interessante notar a escolha do diretor de inserir um plano dos zumbis andando enfileirados em uma montanha, de um ângulo que muito se assemelha ao utilizado na ilustração dos zumbis contido no livro de Seabrook, reafirmando a referência do filme. O comportamento destes zumbis também remete a descrição fornecida no livro de Seabrook: vagantes, lentos, e com o olhar vidrado. No entanto, ao compararmos as duas imagens, percebemos que elas se diferem em um ponto: A cena do filme opta por enquadrar os zumbis andando em uma montanha de um ponto distante, dando mais ênfase à topologia do local; já a imagem do livro coloca estas criaturas em primeiro plano, apenas sugerindo o espaço de uma montanha ao fundo. Esta diferença denota o papel fundamental que o espaço desempenha no filme, sendo utilizado como um dos principais elementos geradores da atmosfera de horror que esta obra tenta alcançar.



Figura 7: Os zumbis em *Zumbi Branco* (1932)



Figura 8: Os zumbis em *The Magic Island* (1929)

Ao identificar os zumbis andando na montanha, o cocheiro explica para o casal que zumbis são mortos-vivos que foram desenterrados de seus túmulos para trabalharem nas plantações de açúcar.

Desta forma, essa sequência inicial do filme parece exercer a função de ambientar a narrativa por meio de uma representação do espaço, da cultura, e do habitante haitianos como elementos que ameaçam a segurança do casal de americanos. Esta representação é reforçada por meio do olhar assustado do casal diante do que consideram um local ameaçador, em oposição ao país seguro e civilizado de onde vieram. Esta dicotomia espacial coloca o filme em diálogo com a já mencionada teoria de Manuel Aguirre em relação ao espaço das histórias do gênero gótico que segundo ele, seriam constituídos por regiões opostas: o espaço do domínio da racionalidade, e o espaço numinoso, que transcende a razão humana. O autor também afirma que estes espaços “são separados por uma espécie de limite, e a trama invariavelmente envolve o movimento de um lugar para o outro – um movimento que frequentemente é apresentado como uma transgressão, ou violação de fronteiras” (Aguirre, 2008: 2). Este movimento de transgressão é bem marcado nesta sequência inicial por meio dos locais nos quais a carruagem do casal passa, uma cerimônia vodu, uma montanha habitada por zumbis, e por fim, em uma das últimas cenas da sequência, um vasto cemitério.



Figura 9: Plano aproximado dos zumbis



Figura 10: O cemitério em *Zumbi Branco* (1932)

Em seguida, o casal Neil e Madeleine chega ao seu destino, em um momento em que o espaço se altera radicalmente, dando lugar ao interior da mansão requintada do Sr. Beaumont, um aristocrata norte-americano que oferece sua mansão para a realização do casamento do casal. A mansão de Beaumont produz um interessante contraste com a habitação que irá aparecer em seguida no filme, o castelo sombrio do feiticeiro Murder Legendre, a quem Beaumont vai pedir ajuda para conquistar Madeleine.

É no interior do castelo de Lestrange que ocorre uma das cenas mais impactantes do filme: quando Beaumont chega ao castelo, depara-se com um grupo de zumbis trabalhando em uma moenda. Um deles se desequilibra e acaba triturado pelo equipamento operado pelos outros zumbis, que continuam a movê-lo de forma mecânica e inexpressiva. Ao avistar o olhar assustado de Beaumont diante desta cena, Legendre tece um comentário irônico em relação aos seus escravos: “Eles trabalham fielmente e não se preocupam com longas jornadas de trabalho”.



Figura 11: Zumbis trabalhando na moenda em *Zumbi Branco* (1932)

Esta cena denota que os zumbis possuem quase uma função decorativa no filme, na medida em que, apesar de causar pavor, eles estão sob o comando do feiticeiro, não possuindo qualquer tipo de motivação vilanesca, apenas cumprem ordens. Sendo assim, os zumbis aparecem como parte integrante deste espaço, são peças, elementos do cenário, que contribuem para a atmosfera de horror pretendida pelo filme, mas não são necessariamente os diretos responsáveis por ela.

O castelo de Lestrange é bastante enfatizado nas próximas cenas do filme, pois, após o feiticeiro transformar Madeline em um zumbi, ele e Beaumont a levam ao castelo, cujo interior possui uma arquitetura típica das histórias góticas. Mais tarde, quando o personagem Neil parte em busca de Madeleine, podemos observar que a parte externa do castelo também se assemelha às moradias dos vilões de romances góticos, e a sua fachada é mostrada de um ângulo baixo, para reforçar o caráter assustador do local. Ademais, o castelo fica localizado sugestivamente em uma região chamada de “terra dos mortos” pelos habitantes locais.

O estilo imponente do castelo que remonta aos espaços da literatura gótica intensifica as características sobrenaturais e malignas do feiticeiro Legendre, que é capaz de gerar

zumbis por meio de poderes mágicos e hipnóticos, apenas para explorá-los, e de transformar uma norte-americana em zumbi apenas para possuí-la.



Figura 12: O interior do castelo de Lestrage



Figura 13: O castelo em *Zumbi Branco* (1932)

Desta maneira, vemos duas representações diferentes do nativo neste filme: o zumbi escravizado, e o cruel feiticeiro. Como já vimos, o nativo desumanizado é uma representação discursiva colonialista comum, mas o nativo cruel também se enquadra neste discurso, como observa Frantz Fanon:

O mundo colonial é um mundo maniqueísta. Não é o suficiente para o colonizador delimitar fisicamente o espaço do nativo com a ajuda de um exército ou força policial. Para mostrar o perfil totalitário da exploração colonial, o colonizador retrata o nativo como uma espécie de quintessência do mal⁶⁹ (Fanon, 1963: 41)

Essa relação explicitada por Fanon ilustra a característica do discurso colonizador ou imperialista, que tende a ressaltar que o mal está presente simultaneamente no espaço colonial e em seu habitante, sendo retroalimentado por estas duas instâncias. Neste sentido, o aspecto do castelo de Legendre não somente reforça o caráter cruel de seu personagem, mas pode ser lido como uma representação da relação simbiótica entre o mal que habita o caribenho e o caráter numinoso do espaço colonial.

Ademais, podemos observar que o numinoso também “contamina” os norte-americanos do filme, na medida em que o aristocrata Beaumont, é corrompido pela maldade do local, tornando-se desejoso de possuir Madeleine a qualquer custo. Esta contaminação atinge seu ápice com a transformação da personagem feminina em um zumbi pelo feiticeiro Legendre,

⁶⁹Tradução minha do seguinte trecho: “The colonial world is a Manichean world. It is not enough for the settler to de-limit physically, that is to say with the help of the army and the police force, the place of the native. As if to show the totalitarian character of colonial exploitation the settler paints the native as a sort of quintessence of evil.”

que tenciona possui-la, consumando a tão temida miscigenação racial entre o norte-americano e o haitiano. A ameaça, porém, não se confirma, na medida em que Madeleine consegue sair parcialmente de seu transe no momento em que vê o rosto de seu noivo. Esta maquinação da trama confirma a análise de Robin Wood, que defende que nos filmes de horror da década de 1930 o terror sempre é proveniente de uma localização estrangeira, de forma que ele é “sempre externo aos americanos, que podem ser atacados fisicamente, mas permanecem (superficialmente) sem ser contaminados moralmente” ⁷⁰ (Wood, 2004: 124). Deste modo, observa-se que neste filme o zumbi não é o principal elemento de horror narrativo, na medida em que a própria transformação de Madeleine consegue ser parcialmente revertida pelo sua própria “fibra moral”. Infelizmente Beaumont não tem a mesma sorte, pois seu destino por ter “traído” os norte-americanos é a morte.

Uma cena representativa desta separação simbólica entre os norte-americanos e os caribenhos fica explícita na cena do filme em que Neil lamenta em um bar local a recente morte da esposa.



Figura 14: O contato impossível entre o norte-americano e o caribenho

Nesta cena, só vemos Neil, no local, e as únicas indicações de que ele compartilha o espaço com outras pessoas são algumas vozes em off, e uma canção que lembra o cântico cerimonial do início do filme. As sombras de pessoas, que, apesar de às vezes se mesclarem com a imagem de Neil, guardam uma distância física intransponível entre a figura branca do americano e as sombras negras dos caribenhos.

⁷⁰Tradução minha de “always external to Americans, who may be attacked by it physically, but remains (superficially, that is) uncontaminated by it morally.”

Portanto, podemos notar que o filme *Zumbi Branco* oferece um retrato de um Caribe numinoso, habitado por zumbis e feiticeiros que podem até dividir o mesmo espaço e ameaçar os norte-americanos, mas são incapazes de contaminar ou dominar o visitante. Deste modo, a premissa deste filme, de que uma mulher norte-americana possa ser dominada pelo Caribe e pelo caribenho prova-se impossível de se concretizar.

1.8 A década de 1940: comédias de zumbis e *A Morta-Viva*

O início da década de 1940 marcaria a entrada oficial dos Estados Unidos na II Guerra Mundial, e, segundo a teórica Misha Kavka, este evento estaria diretamente associado ao declínio do ciclo de terror dos grandes e médios estúdios de Hollywood, que ocorreria no mesmo período. A autora defende que, na medida em que as produções góticas da década de 1930 davam vazão ao medo americano de uma agressão vinda do exterior, a deflagração da guerra na década de 1940 conseqüentemente causou seu declínio, pois, “o inimigo adquiriu uma forma e uma nação mais concreta, de modo que os monstros do cinema gótico tornaram-se meios ineficazes de representação desta ansiedade cultural particular”⁷¹ (Kavka, 2002: 212). Somado a isso, houve na época uma intensificação da política da boa vizinhança norte-americana em relação a seus vizinhos latino-americanos, que pregava, em alguma medida, a aproximação cultural entre os países.

Deste modo, os grandes estúdios, que durante a década de 1930 só realizariam filmes de terror de mortos-vivos se estes não estivessem relacionados ao Caribe, iriam produzir na década de 1940, *The Mad Ghoul* (James Hogan, 1943) da Universal, com uma espécie de zumbi criado a partir da exposição a um gás maia; e dois filmes de zumbis caribenhos cujas tramas consistiam em uma mistura de terror e comédia: *Castelo Sinistro* (George Marshall, 1940) da Paramount, e *Zumbis na Broadway* (Gordon Douglas, 1945) da RKO.

Castelo Sinistro conta a história de Mary Carter, uma norte-americana que herda uma mansão em Cuba, e decide tomar posse do imóvel, com ajuda do radialista Larry Lawrence e de seu mordomo Alex, a despeito de ameaças de que o local seria assombrado. Quando o trio chega à mansão, acaba sendo perseguido por um fantasma e um zumbi local, até descobrir que um velho amigo da família de Mary estava tentando espantá-los, pois embaixo da mansão estava escondido um tesouro. Já *Zumbis na Broadway* conta a história da dupla de assessores de imprensa Jerry Miles e Mike Strager que pretendem contratar um zumbi para a

⁷¹Tradução minha do seguinte trecho: “The enemy took on a more concrete, nationalized form; the monsters of Gothic cinema became increasingly superfluous as a means of representing this particular cultural anxiety.”

inauguração de um clube noturno chamado “Zombie Hut”. Eles viajam até o Caribe e encontram o professor Paul Renault, (interpretado por um já decadente Béla Lugosi), um cientista ensandecido que tenta aperfeiçoar um soro que replica quimicamente o feitiço vodu de geração de zumbis.

A produção independente de filmes de mortos-vivos também se alteraria significativamente na década de 1940, concentrando-se em grande medida na produtora Monogram, pertencente ao *Poverty Row*, o cinturão da pobreza de Hollywood. Especializada na produção de filmes B, a produtora lançou nesta época três filmes de mortos-vivos que possuíam pouca ou nenhuma ligação com o Caribe: *Bowery At Midnight* (Wallace Fox, 1942) com Béla Lugosi, *A Vingança dos Zombies* (Steve Sekely, 1943) e *Voodoo Man* (William Beaudine, 1944), também com Béla Lugosi.

A única produção caribenha do estúdio seria *O Rei dos Zumbis* (Jean Yarbrough, 1941), um filme feito nos mesmos moldes de *Castelo Sinistro*, em uma tentativa de capitalizar em cima de seu sucesso. A trama, um misto de terror e comédia, se passa durante a II Guerra Mundial, quando um avião precisa fazer um pouso de emergência em uma misteriosa ilha caribenha e seus três tripulantes, Bill, seu criado negro Jeff e o piloto Mac decidem se abrigar na mansão de um médico austríaco chamado Dr. Sangre. Mas o criado Jeff (interpretado por Mantan Moreland) descobre que o doutor Dr. Sangre não só possui zumbis em sua propriedade, como também é um espião nazista, que, com a ajuda de uma sacerdotisa vodu, estava tentando extrair a alma de um almirante norte-americano para poder descobrir segredos de guerra.

Um ponto significativo destas produções é que três delas apresentam o personagem do “coon” um criado negro, covarde, preguiçoso e impertinente, utilizado para fins cômicos: *Castelo Sinistro*, *O Rei dos Zumbis* e *A Vingança dos Zumbis*. O primeiro interpretado pelo ator Willie Best, e os outros dois por Mantan Moreland. Segundo Donald Bogle, em seu livro *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies, and Bucks: An Interpretive History of Blacks in American Film* (1973), o cinema norte-americano da década de 1930 foi marcado por seus personagens negros servis estereotipados. Apesar de estes papéis terem diminuído consideravelmente na década de 1940, estes filmes ainda deram uma sobrevida a estes estereótipos. Em *A Vingança dos Zumbis* o papel de Moreland diminuiu consideravelmente, no entanto, a grande presença em tela destes criados negros (muito maior do que a dos zumbis) parece sintomática de que “o filme de zumbi dos anos 1940 perdeu o interesse no Caribe e tornou-se, em vez disso, um comentário atravessado sobre as relações internas entre brancos e negros” (Russell, 2010: 66).

Estas incursões dos filmes de zumbis haitianos no gênero da comédia durante a Guerra são vistas com receio pelo teórico Peter Dendle, pois segundo ele, estas tramas prestaram um desserviço ao zumbi, na medida em que “desativaram profundamente seu potencial para o horror ao escalar o zumbi como peças decorativas de comédias de horror”⁷² (Dendle, 2007: 49). No entanto a análise de Dendle destes filmes apenas pelo viés da representação do zumbi perde de vista as questões geográficas e geopolíticas que também estão implicadas nestas produções. Portanto, Dendle, ao priorizar apenas este aspecto, termina por ignorar o fato de que o verdadeiro horror produzido pelos filmes de zumbis norte-americanos deste período estava mais conectado com a vilanização do espaço e do habitante caribenho, do que com os zumbis, que nunca foram a fonte primária de terror nestas tramas, funcionando muitas vezes apenas como as tais peças decorativas as quais o autor se refere.

Portanto, o elemento que estava sendo desativado nestes filmes de comédia não era necessariamente o zumbi, e sim o espaço do Caribe, que, após o início da Guerra deixava gradualmente de ser visto como um local perigoso, sendo substituído pelos países do Eixo, como a Alemanha e o Japão. Neste sentido, os filmes de comédia que foram produzidos na década de 1940 podem ser lidos como um reflexo da transferência das ansiedades norte-americanas para outras coordenadas geográficas, resultando na desativação geográfica do Caribe como cenário de terror.

Neste contexto, o filme *A Morta-Viva* (Jacques Tourneur, 1943) é frequentemente apontado como uma obra sobre zumbis caribenhos que destoa das demais produções da década, não somente por não ser uma comédia, como também por apresentar uma abordagem mais responsável da cultura do Caribe e de sua relação com os Estados Unidos. O filme foi produzido pelo grande estúdio RKO, que na época encontrava-se em meio a uma crise financeira. Para reverter esta situação, a produtora montou na década de 1940 uma unidade de filmes B de terror, visando alcançar lucros fáceis. O produtor da MGM, Val Lewton foi contratado para dirigir esta unidade, mas como não era um grande entusiasta de filmes de terror, revelou ter outros planos para o núcleo, ao dizer na época a seguinte frase: “Eles podem achar que farei o sustinho de sempre, que dá lucro rápido, rende umas risadas e é esquecido [...] Mas vou fazer os filmes de suspense que eu gosto”⁷³.

⁷²Tradução minha do seguinte trecho: “Wartime zombie movies (ca. 1941-45) largely defused the potential for horror by casting the zombie as window dressing in horror-comedies”

⁷³Tradução minha do seguinte trecho: “they may think I’m going to do the usual chiller stuff which will make a quick profit, be laughed at, and be forgotten, but I’m going to make the kind of suspense movie I like” (*Cult Movies*, citado em Bansak, 2003: 143)

Uma das primeiras atribuições da unidade de Lewton foi à realização de uma adaptação de um artigo publicado pela jornalista Inez Wallace no jornal *American Weekly* no qual ela discorria sobre o mito dos zumbis no Haiti. O artigo tinha o sugestivo título de “I Walked with a Zombie”, mas o texto terminava por frustrar seus leitores, pois, segundo Russell, além de Inez tentar oferecer relatos de outras pessoas como provas da existência dos zumbis, a promessa do título nunca se concretiza, na medida em que Wallace não chega de fato a “andar com um zumbi”. Deste modo, Russell diz que “o artigo de Wallace era pouco mais do que um texto descaradamente sensacionalista de antropologia pulp, mais comparável a filmes como *Ouanga* e *Zumbi Branco* do que a uma pesquisa séria sobre o assunto” (Russell, 2010: 15). Lewton, que já havia manifestado seu desagrado em relação ao artigo de Wallace, também ficou insatisfeito com a primeira versão do roteiro entregue por Curt Siodmark, (roteirista de vários filmes de terror da Universal) e juntou-se com Ardel Wray para reescrever a história, que manteria o título do artigo de Wallace, mas seria definida por Lewton como uma versão de “Jane Eyre das Índias Ocidentais” (Bansak, 2003).

O filme conta a história de Betsy, uma enfermeira canadense que é contratada para cuidar de uma paciente que reside na fictícia ilha caribenha de Saint. Sebastian. A paciente é Jessica, a mulher de Paul Holland, um rico proprietário de um engenho de açúcar da ilha. Quando chega à ilha, Betsy é informada que Jessica teve uma febre tropical, que comprometeu algumas de suas funções neurológicas de forma que ela só seria capaz de obedecer a alguns comandos simples. Ao tentar ajudar sua paciente, a enfermeira se embrenha na cultura da ilha e descobre que Mrs. Rand, a mãe de Holland, pediu para que um sacerdote vodu transformasse Jessica em um zumbi, para impedir que seu filho Wesley Rand tentasse fugir com ela, uma vez que ele se encontrava apaixonado por sua cunhada.

Este filme é apontado por vários teóricos e críticos norte-americanos de cinema como uma voz dissonante no que se refere aos filmes ambientados no Caribe do mesmo período, pois supostamente a obra não apresentaria o racismo comum aos filmes da década de 1930, nem a abordagem cômica dos filmes da década de 1940. Mas esta distinção precisa ser ponderada, uma vez que as similaridades deste com filmes como *Zumbi Branco* não são poucas. Apesar de o filme de Lewton se aproximar mais do gênero gótico feminino no sentido de que a mansão dos Holland esconde um mistério antigo que, ao ser revelado pelas investigações de uma mulher, problematiza o próprio papel feminino dentro do núcleo familiar; a ambientação da trama em uma ilha caribenha recupera algumas questões raciais típicas dos filmes da década de 1930. Ademais, a própria escolha de Lewton em denominar a história de “Jane Eyre das Índias Ocidentais” revela a combinação destes dois elementos do

filme, que se misturam em uma trama que, ao passo que se pretende progressista e feminista, recupera antigos valores preconceituosos em relação ao espaço caribenho e seu habitante. A questão do Caribe torna-se evidente no filme no momento em que Mrs. Rand diz aos policiais que provavelmente estava “possuída” quando pediu para que o sacerdote vodu transformasse Jessica em um zumbi. Esta frase retoma a representação do ambiente do Caribe como um local numinoso, capaz de “contaminar” tanto o caribenho, quanto o norte-americano de caráter questionável, a exemplo de Beaumont de *Zumbi Branco*.

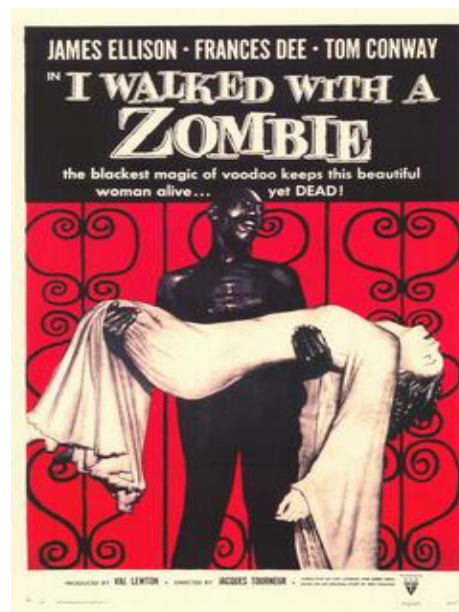


Figura 15: Cartaz do filme *A Morta-Viva* (1943)

Nesta perspectiva, a figura do zumbi exerce na trama o mesmo papel observado em *Zumbi Branco*, na medida em que o terror não reside no zumbi haitiano, e sim na ameaça de uma mulher branca ser possuída pelos nativos por meio da sua transformação em zumbi. Esta questão transparece no filme no momento em que os nativos enviam o zumbi Carrefour para sequestrar Jessica. A ameaça de que o zumbi negro Carrefour possa possuir Jessica também é explorada em um dos cartazes de divulgação do filme, que mostra o zumbi carregando-a no colo. O cartaz ainda possui os dizeres “As artes mais negras do vodu mantém essa linda mulher viva... porém morta”; que em certa medida induzem o público a visualizar apenas Jessica como vítima da zumbificação, apesar de Carrefour sofrer da mesma maldição. É curioso também que o nome Carrefour em francês signifique “cruzamento”, reforçando a ideia de miscigenação racial associada ao personagem.

Mas o tratamento mais cuidadoso do filme em relação à cultura do Haiti impede que a condição de Jessica possa ser revertida por meio de sua “fibra moral” como ocorre em *Zumbi*

Branco. Portanto, a solução que o filme encontra para essa questão é a morte de Jessica pelas mãos de seu cunhado Wesley, que impede que sua amada seja possuída pelo Caribe.

Deste modo, podemos constatar que, apesar de a trama de *A Morta-Viva* apontar para questões mais internas dos Estados Unidos, como a crise do papel feminino que ocorre após a II Guerra; ainda apresenta alguns elementos de uma leitura do Caribe e do caribenho aos moldes das produções da década de 1930, de modo que o filme localiza-se em uma posição fronteiriça entre estes dois momentos.

Considerações Finais

Neste capítulo procuramos analisar como a cultura e o espaço caribenho foram compreendidos, transmitidos e representados pelo olhar estrangeiro, sobretudo o norte-americano durante sua ocupação no país no início do século 20. Neste sentido, observamos que os estudos e relatos produzidos por exploradores, antropólogos e pesquisadores em viagens ao Haiti tornaram-se significativos meios de contato com a cultura caribenha, podendo ser consideradas instâncias mediadoras que moldaram a percepção de outros países sobre esta cultura. Todavia, possivelmente as obras que tiveram maior influência sobre o imaginário do público norte-americano não foram os estudos acadêmicos etnográficos ou folclóricos sobre a cultura deste país, mas sim alguns relatos e romances que retratavam a cultura caribenha com tons de exotismo.

Esta produção literária pode ser compreendida como uma modalidade de consumo do Haiti, que não somente visa produzir e reproduzir um discurso hegemônico sobre a região, como também opera como uma instância legitimadora de outras formas de consumo da região. Uma característica fundamental deste processo discursivo é a descontextualização da cultura da região a que ele se refere, para recontextualizá-la a fim de que possa servir aos propósitos e fantasias da cultura dos produtores deste discurso (Sheller, 2003: 144). Neste sentido, constatamos que a absorção do mito do zumbi da cultura caribenha pelos Estados Unidos pode ser compreendida nestes moldes, uma vez que “o zumbi tornou-se conhecido primeiramente pelo grande público americano através de um punhado de relatos sensacionalistas de superstições dos nativos [...] sendo *The Magic Island* de William Seabrook um dos mais notórios exemplos”⁷⁴ (Dendle, 2007: 45).

⁷⁴Tradução minha do seguinte trecho: “the zombie first became known to the broader American public through a handful of sensationalistic accounts of native superstitions used to pad popular travel literature - William Seabrook’s *The Magic Island* being among the most notorious.”

Ao final deste processo, observamos que o consumo discursivo da cultura caribenha terminou por ressignificar o mito do zumbi, que passou de um elemento do folclore haitiano para a personificação do primitivismo do Haiti, uma espécie de garoto propaganda da tentativa de produzir um imaginário exótico e selvagem deste país por estes exploradores. Deste modo, termina por operar-se uma dinâmica cíclica de consumo do Haiti, que se retroalimenta na medida em que a mitologia do zumbi possivelmente se origina como uma representação dos traumas sofridos pelo haitiano em seu processo de consumo pelo colonizador e passa a ser reincorporada e reconsumida pelo explorador como próprio sinal do primitivismo desta população - justamente a justificativa inicial utilizada para sua escravização.

A representação do zumbi caribenho atinge os cinemas norte-americanos na década de 1930, com o filme *Zumbi Branco*, obra que retratava o ponto de vista do estrangeiro sobre o Haiti, o norte-americano que explora este terreno sob uma perspectiva de imersão corporal, que é elevada à última potência pela transformação de personagens femininas norte-americanas em zumbis. A ameaça da transformação destas personagens em zumbis era a responsável pelo sentimento de terror destes filmes, não somente por representar o medo norte-americano da miscigenação racial, como também por mostrar espaço caribenho como um território numinoso, capaz de “contaminar” os norte-americanos. Deste modo, observa-se que o espaço caribenho adquire um papel essencial na produção do terror destes filmes, sobrepondo-se aos zumbis, na medida em que a transformação dos norte-americanos em zumbis inverte as relações de poder ontológicas do zumbi, pois o próprio ato de transformar-se em um implica em apenas mais uma forma de consumo do Caribe pelas lentes do entretenimento. Ademais, o processo de transformação do norte-americano em um zumbi é totalmente reversível pela “fibra moral” da personagem norte americana Madeline em *Zumbi Branco*, e, mesmo que não seja no caso da personagem Jessica de *A Morta-Viva*, ao menos lhe é garantida uma morte purificadora. O mesmo não ocorre no caso do zumbi haitiano Carrefour, que pode somente observa-la, condenado a uma existência de escravidão. Neste sentido, a “encruzilhada” a que se refere o nome Carrefour revela que o encontro entre a cultura norte-americana e haitiana produziu dois tipos de zumbis: o haitiano, um escravo subjulgado; e o norte-americano, cinematográfico e canibalista.

Neste sentido, esta conexão do zumbi haitiano com um discurso geopolítico de vilanização do Caribe, dialoga com as suposições dos autores Alden e Virginia Vaughan, que se perguntam no livro *Shakespeare Caliban: A Cultura History* (1991), se talvez o nome Caliban, da peça de Shakespeare, que foi interpretado por muito tempo como um anagrama de

Canibal, poderia ser na verdade um link geográfico: “Caliban’ como uma variante do nome de uma região do Novo Mundo, com uma conotação de mistério e incivilização”⁷⁵ (Vaughan e Vaughan, 1993: 32). Não por acaso, a adaptação revisionista e pós-colonialista da peça de Shakespeare, realizada por Aimé Césaire, *Une tempête: d'après 'La Tempête de William Shakespeare: adaptation pour un théâtre nègre* (1969), é ambientada no Caribe.

⁷⁵Tradução minha de “the geographic link –‘Caliban’ as a variant of the name for a New World region connoting mystery and incivility.”

CAPÍTULO 2:

O espaço doméstico nos filmes de zumbis da segunda metade do século 20

2.1 O Terror *sci-fi* da década de 1950

Como observamos no capítulo anterior, na década de 1930 a indústria do entretenimento norte-americana absorveu a criatura folclórica do zumbi em seu imaginário como uma manifestação cultural exótica do Caribe; e a serviço de uma retratação do espaço caribenho como um local hostil. Esta representação iria ser suavizada na década seguinte, quando os filmes ambientados no Caribe iriam utilizar-se do zumbi de forma caricatural, em comédias de pouca inspiração.

Durante a década de 1950, a velha fórmula de exploração do exótico destas criaturas, seja pelo viés do horror ou do cômico, estava se esgotando, e poucos títulos com esta temática ainda eram lançados, como as produções de horror baixo orçamento e pouco impacto de público *A Ilha do Terror* (Reginald Le Borg, 1957); *Zombies of Mora Tau* (Edward L. Cahn, 1957); o inglês *Womaneater* (Charles Saunders, 1958); e a refilmagem da comédia *Castelo Sinistro*, chamada *Morrendo de Medo* (George Marshall, 1953). Destas quatro produções, apenas a última se passa no Caribe, em Cuba, enquanto as outras transplantavam o vodu para outras regiões, como o Havaí, a África e a Amazônia, respectivamente. Esta diversificação espacial já sinalizava uma queda da exploração dos zumbis a serviço de uma representação particular do Caribe, de modo que, segundo Russell “ficou claro até para os produtores mais entusiasmados que o terror em geral e o filme de zumbi em particular haviam superado os filmes focados em vodu dos anos 1930 e 1940” (Russell, 2010: 87).

Mas a queda de interesse do público nesta década não ocorreu somente em relação aos zumbis haitianos. Também os monstros clássicos de Hollywood, deixariam de despertar o interesse dos produtores, salvo o estúdio inglês Hammer⁷⁶, que neste período iria oferecer um

⁷⁶Sobre a produção inglesa da época, Laura Cánepa comenta: “Mas, em 1955, quando o horror parecia ter trocado definitivamente o sobrenatural pela ficção-científica e pela pirotecnia, uma pequena companhia inglesa, chamada Hammer Films, decidiu recuperar os monstros clássicos em sua forma original, comprando os direitos da Universal por um preço bastante módico. Em seguida, a Hammer realizou as pequenas (e sangrentas) produções *A Maldição de Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957), *Dracula* (1958) e *A Múmia* (*The Mummy*, 1959), protagonizadas pelos atores Christopher Lee (1922-) e Peter Cushing (1913-1994), e dirigidas por Terence Fisher (1914-1980). Obtendo enorme sucesso internacional, a companhia mostrava a capacidade de recuperação de histórias que, até poucos anos antes pareciam obsoletas. O segredo era oferecer, mais explicitamente, algo que, até então, os filmes de horror relutavam em mostrar: muito sangue, cor e erotismo.” (Cánepa, 2008: 59-60)

resgate de figuras como Frankenstein, Drácula e a Múmia, em filmes dirigidos por Terence Fisher.

O desinteresse dos grandes estúdios e dos produtores independentes por estes tipos de filmes de horror é apontado por muitos autores como sintomático do período histórico, em um contexto pós Segunda Guerra Mundial e bomba atômica, e início da Guerra Fria. Laura Cánepa ilustra o período da seguinte forma:

Também nos anos 1940, dois acontecimentos históricos marcariam o desenvolvimento do cinema de horror na década seguinte: as fatídicas bombas de Hiroshima e Nagasaki, em 1945, e o primeiro testemunho da aparição de um disco voador em 1947. Esses fatos, juntamente com a Guerra Fria, fariam-se presentes nas produções que estavam por vir, as quais reuniriam, insistentemente, o horror e a ficção-científica. (Cánepa, 2008: 59)

A partir deste novo contexto geopolítico, o gênero do horror teria que se remodelar completamente para adereçar as novas ansiedades sociais que começam a se delinear nesta década, pois como brinca Russell, “se não fosse atômico e não brilhasse no escuro, não ia vender” (Russell, 2010: 87). Deste modo, muitos filmes passaram a ser lançados com tramas que mesclavam os gêneros do terror com o da ficção científica, resultando em um ciclo que o autor chamou de “terror sci-fi” (Russell, 2010: 83).

Em relação à produção desta época, o teórico Mark Jancovich em seu livro *Rational Fears: American Horror In The 1950s* (1996) divide-a em três principais eixos temáticos: os filmes de invasão; as histórias de outsiders; e por fim, os filmes protagonizados por personagens em crise de identidade. A primeira categoria é composta por narrativas nas quais o mundo é invadido ou por alienígenas, ou por criaturas mutantes vítimas de alguma radiação ou explosão atômica. Os filmes que figuram nesta categoria são *Vampiros de Almas* (Don Siegel, 1956), sobre uma tentativa de invasão alienígena na Terra; e *Them! - O Mundo em Perigo* (Gordon Douglas, 1954), sobre uma invasão de formigas gigantes que surgiram devido a testes atômicos no Novo México. Já os filmes de outsiders discutiam os sentimentos de alienação e isolamento, daqueles que não se encaixavam nos padrões de “normalidade” propagados nos Estados Unidos na época. Exemplos de narrativas desta categoria são *O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954), sobre uma criatura anfíbia pré-histórica que é encontrada e capturada em um rio na Amazônia; a adaptação cinematográfica de uma romance de Richard Matheson, *O Incrível Homem que Encolheu* (Jack Arnold, 1957) sobre um homem que é exposto a uma nuvem de radiação, e encolhe até ser reduzido a apenas alguns centímetros de altura; e a história de Richard Matheson que mais tarde seria adaptada

para os cinemas, *Eu sou a Lenda*, (1954) sobre Robert Neville, o único sobrevivente de uma praga mundial que transformou todos em vampiros. Já a terceira categoria se manifestaria no final da década 1950, e teria como um de seus maiores expoentes o filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, baseado em um romance de Robert Bloch, sobre um indivíduo que se encontra em uma aguda crise psicológica e de identidade.

Mesmo observando a tripartição dos filmes de horror desta década, podemos apontar duas características comuns a eles que representam uma significativa mudança em relação aos ciclos do horror das décadas anteriores. A primeira seria relativa ao espaço, pois estes filmes passariam a ser ambientados no espaço doméstico, em oposição aos filmes de horror das décadas de 1930 e 1940, que eram situados em países estrangeiros ou ilhas distantes. Os filmes da década de 1950 trariam o horror de volta aos Estados Unidos, como aponta Robin Wood ao dizer que “os ciclos de ficção científica da década de 1950 projetam o horror em invasores extraterrestres ou mutações do mundo dos insetos, mas eles geralmente são ambientados na América; mesmo quando eles não o são, (*O Monstro do Ártico*⁷⁷) os personagens humanos são americanos”⁷⁸ (Wood 2004: 126).

Essa mudança de localização possivelmente estava sintonizada com a ansiedade atômica da década, pois, como observa Stephen King as experiências científicas que assustavam a sociedade estavam sendo realizadas, “no quintal de casa”:

A tecnologia por si mesma era estritamente apolínea; tão apolínea quanto o cara legal Larry Talbot que “fazia suas orações a noite”. O átomo não estava sendo dividido por um balbuciante Colin Clive ou Boris Karloff em algum laboratório do Leste Europeu; ele não estava sendo realizado por alquimia ou em noites de lua cheia no centro de um círculo de pedras rúnicas; ele estava sendo feito por um monte de homens pequenos em Oak Ridge e White Sands que usavam jaquetas de tweed e fumavam Luckies; homens que se preocupavam com caspa e psoríase e se eles poderiam ou não comprar um novo carro e como eles poderiam se livrar do mato em sua grama. Dividir o átomo, produzir fissão, abrir a porta para um novo mundo que os velhos cientistas falavam no final de *Them!* – estas ações eram realizadas cotidianamente. As pessoas entendiam, e podiam conviver com isso (os livros de ciências dos anos cinquenta exaltavam o mundo extraordinário que o amigo átomo iria produzir, um mundo reabastecido por bons e seguros reatores nucleares, e crianças nas aulas de gramática recebiam histórias em quadrinhos gratuitas produzidas por companhias de energia) mas eles suspeitavam e temiam a face peluda e símia do outro lado da moeda: eles temiam que o átomo se tornasse, por um milhão de razões, tecnológica e politicamente incontrolável⁷⁹ (King, 1981: 99)

⁷⁷*O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby, 1951), é um filme estadunidense baseado em um conto de John Campbell chamado *Who Goes There?* (1938) sobre um grupo de cientistas norte-americanos no Alasca ameaçado por um alienígena que se alimenta de sangue humano.

⁷⁸Tradução minha do seguinte trecho: “The 1950 science fiction cycles project horror onto either extraterrestrial invaders or mutations from the insect world, but they are usually set in America; even when they are not (*The Thing*), the human characters are American.”

⁷⁹Tradução minha do seguinte trecho: “The technology itself was strictly Apollonian; as Apollonian as nice-guy Larry Talbot, who “said his prayers at night”. The atom was not split by a gibbering Colin Clive or Boris Karloff in some Eastern European

Ademais, apesar de campanhas governamentais norte-americanas se esforçarem para atenuar o poder destrutivo da bomba atômica, a sua utilização durante a II Guerra redesenhou as ansiedades geopolíticas da população norte-americana. Esta passou a temer seu próprio espaço nacional, pois adquiriu a consciência de que não havia como se esconder de uma ameaça atômica.

O segundo elemento em comum destes filmes que os diferenciam de produções de década anteriores é apontado por Noël Carroll, que constata que os monstros da década de 1930, como Frankenstein, King Kong, e Drácula inspiravam certo grau de simpatia, mesmo que alternado com um sentimento de horror. Essa simpatia pelo monstro não se oferece como uma possibilidade nos filmes dos anos 1950, na medida em que seus monstros eram frequentemente alienígenas, insetos gigantes e vegetais carnívoros, que não eram capazes de gerar *pathos*: “É difícil imaginar-se estendendo uma mão amiga para uma tarântula do tamanho de um trator. Estes monstros eram outsiders, e, sem dúvidas, era este o lugar onde eles pertenciam. O único jeito deles entrarem, era forçando uma invasão”⁸⁰ (Carroll, 2004: 208)

Carroll defende que esta alteração se dá, pois, como os filmes de horror assimilam algumas ansiedades sociais em sua iconografia – que, entre outros elementos, compreende a figura dos monstros - a empatia causada pelos monstros da década de 1930 pode ser uma resposta ao reconhecimento que estes seres são frequentemente vítimas de circunstâncias que estão além de seu controle. Esta condição na qual os monstros se encontravam muito se assemelhava à própria condição de desespero e marginalidade do norte-americano na época da Depressão. Já a antipatia causada pelos monstros da década de 1950 seria um sintoma da sua representação como monstros desprovidos de emoções, com tendências imperialistas, e coletivistas, exatamente as características associadas aos soviéticos na época:

No final de um dos primeiros filmes deste ciclo, *O Monstro do Ártico*, o público é convidado a sair do cinema com uma postura vigilante, olhando para os céus; alegando que era preciso estar preparado para discos voadores, mas também

Mad Lab; it was not done by alchemy and moonlight in the center of a rune-struck circle; it was done by a lot of little guys at Oak Ridge and White Sands who wore tweed jackets and smoked Luckies, guys who worried about dandruff and psoriasis and whether or not they could afford a new car and how to get rid of the goddam crabgrass on the lawn. Splitting the atom, producing fission, opening that door on a new world that the old scientist speaks of at the end of *Them!*—these things were accomplished on a business-as-usual basis. People understood this and could live with it (fifties science books extolled the wonderful world the Friendly Atom would produce, a world refueled by nice safe nuclear reactors, and grammar school kids got free comic books produced by the power companies), but they suspected and feared the hairy, simian face on the other side of the coin as well: they feared that the atom might be, for a number of reasons both technological and political, essentially uncontrollable.”

⁸⁰Tradução minha do seguinte trecho: “[...]it is hard to imagine extending a succoring hand to a tarantula the size of a tractor. These monsters are outsiders, and, without question, that’s where they belong. The only way they can get inside, so to speak, is by forcible invasion.”

podemos suspeitar que, na era dos treinos de ataques aéreos, era preciso estar atento a um bombardeio soviético também. Além disso, os monstros destes filmes eram frequentemente insetos ou vegetais, desprovidos de emoções humanas comuns (igualzinho àqueles vermelhos sujos), e eles desejavam conquistar o mundo (idem) [...] e os invasores, tendiam a ser coletivistas e anti-individualistas. Infiltração, por quinta colunas extraterrestres, disfarçados de Mamãe e Papai como um de seus mais repulsivos truques. Certamente, em contraste com os filmes de horror mais politicamente amorfos da década de 1930, o vocabulário de suspeitas ideologicamente motivadas e potencializadas pelas forças do anticomunismo, ajudou a moldar a linguagem do medo empregada nestes filmes, ao mesmo tempo que em que as estruturas narrativas do gênero do horror forneceram amplos pretextos para acomodar a paranoia.⁸¹ (Carroll, 2004: 208)

Essa leitura de Carroll sobre uma representação do comunismo aos moldes do macartismo também é apontada por Robin Wood (2004), que, em razão disso, classifica os filmes desta época como conservadores na medida em que estas tramas tendem a confirmar o status quo capitalista. No entanto, é preciso relativizar os apontamentos de Carroll na medida em que na década de 1950 também foram lançados filmes como *O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954) cujo monstro gerava certa empatia no público e não possuía associações diretas com o comunismo.

Mas Jancovich complexifica a discussão sobre estes filmes argumentando que não era só a ameaça comunista que estava em jogo nestas narrativas, e sim uma ansiedade interna, em relação ao que ele define como um pensamento racionalista norte-americano. Ele argumenta que existia uma ansiedade profunda em relação aos rumos desenvolvimentistas do país, que poderiam resultar em uma sociedade conformista e homogênea, pois “o sistema de racionalidade técnico-científico era impessoal, e oprimia os sentimentos e emoções humanas. Ele não valorizava as qualidades individuais, mas tentava converter as pessoas em funcionários indiferenciados de um todo social”⁸² (Jancovich 1996: 26).

Deste modo, segundo o autor, esses filmes também refletiam as ansiedades em relação a homogeneização e perda de controle advindas do fordismo norte-americano. Portanto, a falta de emoções e a ausência de características individuais dos alienígenas destes filmes poderiam ser associadas tanto ao temor soviético quanto ao receio de que a racionalidade técnico-

⁸¹ Tradução minha do seguinte trecho: “At the end of one of the inaugural films in this cycle, *The Thing*, the audience is sent out of the theater with the warning to be vigilant and to look to the skies; ostensibly to be ready for flying saucers, but one suspects, in the era of air raid drills, for Soviet bombers as well. Also, the monstrous villains of these films were often insects or vegetables, bereft of ordinary human emotions (just like those dirty reds), and they were out to conquer the world (ditto). [...] and the invaders often tended to be collectivist and antiindividualist. Infiltration by extraterrestrial fifth columnists, posing as Mom and Dad, was one of their most loathsome tricks. Certainly, in contrast to the more politically amorphous horror films of the thirties, the vocabulary of ideologically motivated suspicion, whipped up by the forces of anticomunism, helped shape the language of fear employed in these films, at the same time that the narrative structures of the horror genre provided more than ample pretexts for accommodating paranoia.”

⁸² Tradução minha do seguinte trecho: “The system of scientific-technical rationality was impersonal, and it oppressed human feelings and emotions. It did not value individual qualities, but attempted to convert people into undifferentiated functionaries of the social whole”

científica estivesse produzindo os mesmos efeitos em sua sociedade. Dentro deste contexto, muitas vezes ocorria nestes filmes a corroboração de qualidades como emoções, sentimentos, intuição e imaginação, que eram usualmente definidas como femininas, e “irracionais”, em detrimento do racionalismo representado pela figura masculina (Jancovich, 1996: 28). Desta maneira que estes filmes possuíam um caráter ambíguo como aponta Laura Cánepa: “Em todos esses filmes, notava-se, de um lado, uma postura política militarista e anticomunista, mas também uma crítica aos valores tradicionais masculinos, com mostras de emoção, intuição e espontaneidade como possibilidades de oposição à racionalização” (Cánepa, 2008: 60).

Portanto, podemos observar que os filmes de terror/ficção científica da década de 1950, por meio de seus temas, ambientação, e monstros, refletiam as novas ansiedades sociais do período, sejam eles conservadoras, relativas à ameaça comunista, sejam elas progressistas, relativas ao racionalismo e ao capitalismo. Esta crítica em relação à sua própria sociedade só iria se intensificar nos anos 1960, adquirindo novas nuances.

2.1.1 Zumbis atômicos

A fusão entre o horror e a ficção científica na década de 1950 repercutiu profundamente na fisiologia dos monstros utilizados anteriormente pelo gênero do terror. Deste modo, para sobreviver a esta nova atmosfera atômica, antigos monstros como os zumbis, teriam que sofrer uma mutação para se adequar aos cenários apocalípticos da ficção científica:

Enquanto o cogumelo atômico fazia sombra ao mundo, o filme de terror norte-americano passou por um período repentino e inesperado de transformação. Num mundo onde o progresso científico havia dado ao homem o poder de dividir o átomo e destruir o planeta quantas vezes quisesse, os terrores de ontem não pareciam mais tão aterrorizantes. Vampiros lobisomens fantasmas e zumbis agora estavam datados; a superstição foi substituída pela ciência e uma nova espécie de monstro surgiu: uma raça moderna, movida a energia nuclear, contra a qual a velha picaretagem de crucifixos, balas de prata e água benta não teria grande uso. (Russell, 2010: 83)

Assim, nesta época os monstros que iriam ser identificados como zumbis em filmes de ficção científica e horror não seriam mais os mortos-vivos caribenhos, e sim criaturas associadas (mesmo que tangencialmente) a alienígenas ou mutações atômicas. Na esteira destas produções podemos citar o seriado *Zombies of the Stratosphere* (Fred C. Brannon, 1952); e os filmes *Os Invasores de Marte* (William Cameron Menzies, 1953); *O Cadáver*

Atômico (Edward L. Cahn, 1955) *Vampiros de Almas* (Don Siegel, 1956) *Teenage Zombies* (Jerry Warren, 1959); o inglês *Usina de Monstros* (Val Guest, 1957); *Plano 9 do Espaço Sideral* (Ed Wood, 1959); *The Brain Eaters* (Bruno VeSota, 1958); *Invasores Invisíveis* (Edward L. Cahn, 1959), e o estranho *Voodoo Woman* (Edward L. Cahn, 1957) que de certa maneira mistura o zumbi vodu com a ficção científica. Como podemos notar pelos títulos, grande parte das tramas destes filmes eram relativas a planos de invasão da Terra. Os zumbis que são representados nestes filmes, no entanto, constituem uma classe bastante heterogênea, na qual se destacam dois grandes subgrupos: os filmes em que os zumbis são escravos vivos, e os filmes em que os zumbis são escravos mortos.

No primeiro subgrupo podem ser elencados filmes como *Teenage Zombies*, sobre um grupo de adolescentes que, em um passeio a uma ilha deserta, descobre o laboratório de uma cientista russa, que estava tentando desenvolver um composto químico que transformaria a sociedade norte-americana em dóceis escravos. O plano, que acaba frustrado pela ação dos heróis norte-americanos seria o de contaminar a água do país com este composto. Já *Os Invasores de Marte* conta a história (sob a perspectiva de um menino) de uma invasão de marcianos que, por meio do implante de cristais na nuca das pessoas, transformam-nas em escravos e as enviam para sabotar a construção de um foguete nuclear. Já no filme da Hammer, *Usina de Monstros*, alienígenas lançam meteoritos na Terra contendo parasitas que contaminam os humanos por meio de um gás e os transformam em escravos, com o intuito de recalibrar a atmosfera da Terra para torná-la habitável à sua sociedade. Em *The Brain Eaters* um grupo de alienígenas que habita o centro da Terra sobe à superfície e passa a dominar a mente e o corpo dos cidadãos da pequena Riverdale, em uma tentativa de dominar o mundo.

Já no segundo grupo de filmes encontram-se as obras *Invasores Invisíveis*, sobre alienígenas invisíveis que possuem a capacidade de entrar nos corpos dos mortos, e planejam dominar a Terra, pois acreditam que seus planos atômicos sejam uma ameaça a galáxia; *Cadáver Atômico*, sobre um cientista nazista que se une a um criminoso para reanimar cadáveres por meio de radioatividade e transformá-los em escravos; e *Plano 9 do Espaço Sideral*⁸³ no qual alienígenas reanimam os mortos para evitar que a Terra desenvolva uma substância que eles acreditam que pode destruir o universo.

Uma vertente menor também pode ser encontrada nesta década, que consistia em filmes cujos extraterrestes eram chamados de zumbis, ou se portavam de forma semelhante a eles. No seriado *Zombies of the Stratosphere*, composto por 12 capítulos que foram

⁸³Neste filme o diretor Ed Wood iria reciclar algumas cenas já filmadas de outros filmes que não foram concluídos, que continham o ator Béla Lugosi, falecido em 1956.

veiculados nos cinemas em 1952, os “zumbis” da história são na verdade marcianos que se aliam a um cientista para detonar uma bomba de hidrogênio que trocaria a órbita da Terra pela de Marte. Em 1958 ele foi reeditado e relançado com o nome mais apropriado de *Satan's Satellites*. No filme *Vampiros de Almas*, norte-americanos são gradativamente substituídos por réplicas alienígenas sem sentimentos que querem dominar o mundo.

Podemos também incluir na lista *Things To Come* (William Cameron Menzies, 1936), um filme que, apesar de ter sido lançado na década de 1930, estava tematicamente sintonizado com estes filmes dos anos 1950. Roteirozado por H. G. Wells, o filme narra a história de uma guerra mundial que atravessou o século 20 contando até mesmo com uma arma biológica, um gás, que causava uma epidemia, comparada a peste, chamada de “wandering sickness”. A doença causava uma febre que induzia as pessoas a andarem pelas ruas em uma espécie de transe, espalhando a doença.

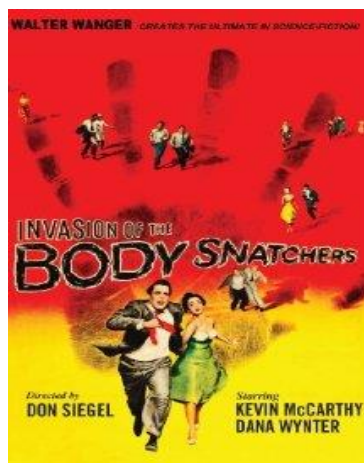


Figura 16: Cartaz de *Vampiros de Almas*

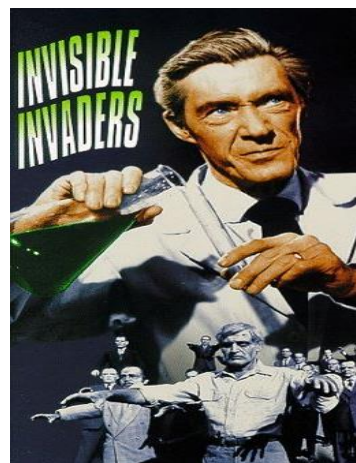


Figura 17: Cartaz de *Invasores Invisíveis*



Figura 18: Cartaz de *Plano 9*

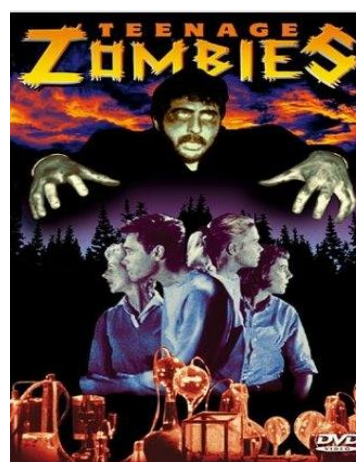


Figura 19: Cartaz de *Teenage Zombies*

Como pode ser constatado, estes filmes apresentavam criaturas bastante heterogêneas entre si, que ora eram alienígenas; ou então humanos (vivos ou mortos) controlados mentalmente por alienígenas; ou ainda humanos (vivos ou mortos) controlados por cientistas da parte oeste. Esta falta de coesão em relação à natureza destas criaturas leva-nos a questionar qual seria o ponto em comum entre todas elas, e, se ainda seria possível compará-las de alguma forma com o zumbi caribenho das décadas passadas. Na tentativa de responder estas questões, podemos apontar um elemento em comum que estas criaturas compartilham com os zumbis caribenhos das décadas de 1930-1940: estes zumbis “atômicos” não são os vilões, ou ainda a principal fonte de horror destas tramas, e sim muitas vezes vítimas de algum tipo de dominação. Esta dominação, no entanto, não é relativa à exploração colonial como a dos antigos zumbis, e sim das ameaças de automatização tanto do comunismo como do capitalismo, como lembra Clarens: “O escravos autômatos dos tempos modernos parecem perfeitamente eficientes em seu novo estado em que são imunes à dor. Nesse sentido podem ser vistos como os velhos zumbis” (Clarens, 1967: 134).

Desta forma, podemos observar que nesta década, os zumbis deixam de ser escravos coloniais para tornarem-se escravos da própria estrutura da sociedade moderna. Portanto, estes filmes transportavam o zumbi para o cenário paranoico típico da década de 1950, que ao mesmo tempo em que temia o comunismo, recuava diante do progresso tecno-científico do capitalismo⁸⁴.

Podemos ainda postular que esta transição do zumbi caribenho para o zumbi moderno só pôde ser realizada graças a uma mudança no aspecto físico destas criaturas, que passaram de habitantes caribenhos mortos para norte-americanos comuns. Ademais, estes novos zumbis de classe média frequentemente nem estavam mortos, como em *Os Invasores de Marte*, ou então podiam ser simplesmente alienígenas que incorporavam a forma de humanos, como em *Vampiros de Almas*. Estas condições refletiam diretamente na recepção destas criaturas pelo público, na medida em que elas muito se assemelhavam com os vizinhos, amigos e familiares do cidadão norte-americano do período. Esta aparência familiar em muitos casos poderia causar um efeito perturbador, uma vez que “o script nos diz que a radiação, alienígenas, ou outro motivo são os culpados, mas os monstros que nós estamos vendo na tela são americanos

⁸⁴ Como estes filmes tratavam de ansiedades sociais comuns a diversos países na época, como o capitalismo ou o socialismo, eles possivelmente influenciaram produções de outros países como o filme argentino *Extraña invasión* (1965 Emilio Vieyra). Neste filme, raios catódicos transmitidos pelas televisões estão transformando as pessoas em autômatos semelhantes a zumbis. Alfredo Suppia comenta que o roteiro deste filme possivelmente foi inspirado em *Vampiros de Almas*. (Suppia, 2013: 39)

de classe média de ternos e gravatas, com uma inimaginável unidade de desejos e identidade”⁸⁵ (Dendle, 2007: 49).

Esta “familiaridade” dos zumbis iria diferenciá-los dos outros monstros desta década, pois, se não era possível ter empatia por eles, ao menos as suas fisionomias não despertavam aversão, como a de seus contemporâneos radioativos. Esta característica iria aproximá-los também dos monstros dos filmes de terror da década de 1960, pois, apesar das tramas dos filmes de zumbis de 1950 refletirem as ansiedades típicas daquela década específica, a figura familiar do zumbi também iria provar-se muito sintonizada com as ansiedades sociais que o país viveria na década de 1960. Como veremos a seguir, nesta década iria crescer no país o medo em relação ao indivíduo comum e aos seus demônios internos, como aponta Tudor, “a ameaça dos filmes de horror pós-1960 pode ser vista como a expressão de uma profunda insegurança em relação a nós mesmos, portanto, os monstros do período eram cada vez mais representados como parte integrante do ambiente cotidiano contemporâneo”⁸⁶ (Tudor, 1991: 48).

2.2 Os zumbis da década de 1960

Na década de 1960 a Inglaterra produziu alguns filmes de zumbis que se apropriavam de alguns eixos narrativos e temáticos já explorados. No filme *O Esquife do Morto-Vivo* (Sidney J. Furie, 1961), assistimos um cientista louco que reaviva os mortos. Em *The Earth Dies Screaming* (Terence Fisher, 1964) uma invasão alienígena revive os mortos para utilizá-los como escravos. O título da Hammer *Epidemia de Zumbis* (John Gilling, 1966) retoma alguns elementos dos filmes norte-americanos da década de 1930 ao mostrar em sua trama um aristocrata que por meio do vodu mata e reanima suas vítimas para trabalharem em uma mina de chumbo. O filme, porém, passa-se na Inglaterra, e não tem as tensões raciais dos seus companheiros norte-americanos.

Nesta década o México também realizou uma série de produções que continham os temas do zumbi, o vodu e o Caribe. O primeiro filme com estes elementos foi *Muñecos Infernales* (1960) de Benito Alazraki, sobre um grupo de turistas que viaja ao Haiti, rouba um boneco vodu e acaba amaldiçoado por um feiticeiro. Alazraki também iria dirigir um dos títulos da

⁸⁵Tradução minha do seguinte trecho: “The script tells us that radiation, aliens from outer space, or some other cause is to blame, but what we actually see on the screen as the monsters throughout most of the film are middle-class Americans, dressed in suits and ties, with unthinking unity of purpose and identity.”

⁸⁶Tradução minha do seguinte trecho: “The threat posed by post-1960 horror movies can be seen as expressing a profound insecurity about ourselves, and accordingly the monsters of the period are increasingly represented as part of an everyday contemporary landscape.”

série de filmes com o famoso lutador nacional El Santo, no qual ele enfrenta mortos-vivos, *Santo contra los Zombis* (1961). Neste filme, Santo não é apenas um lutador, e sim um combatente do crime, e investiga o desaparecimento de um cientista que tinha voltado de uma expedição no Haiti onde vinha estudando os zumbis. Para resolver o mistério, o lutador precisa brigar (inclusive no ringue) com vários zumbis. Santo ainda iria enfrentar mortos-vivos em inúmeros outros filmes, mas em *Santo contra la Magia Negra* (Alfredo B. Crevenna, 1972) ele retornaria a enfrentar os zumbis haitianos, em uma missão em que o lutador é convidado pela Interpol para proteger um cientista que está pesquisando a fórmula de uma bomba atômica no Haiti. O filme parece ideologicamente orientado a favor dos Estados Unidos, ao defender que a bomba não pode cair nas mãos dos inimigos orientais (em plena Guerra Fria), e mostrar várias cenas exóticas e equivocadas de rituais vodu. Outro filme mexicano a representar os zumbis e o Caribe foi uma coprodução entre os Estados Unidos e o México, *La Muerte Viviente/Isle of The Snake People* (Juan Ibáñez e Jack Hill, 1968), onde um Boris Karloff já muito doente interpreta um feiticeiro vodu cruel chamado Damballah que está transformando as pessoas em zumbis em uma ilha caribenha.

Em comum, todas essas produções reciclavam antigos imaginários preconceituosos em busca de sustos fáceis, ou simplesmente em busca de mais cenas de luta para El Santo.

Nos Estados Unidos essa década foi marcada por poucas e menores produções como os dois filmes de Del Tenney que foram lançados juntos em 1964, *The Horror of Party Beach* e *The Curse of The Living Corpse*; o filme *Monstrosity* (ou *The Atomic Brain*, Joseph V. Mascelli, 1963); uma da série de adaptações dos contos de Edgar Allan Poe, realizada por Roger Corman chamada *A Orgia da Morte* (1964); *The Incredible Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-up Zombies* (Ray Dennis Steckler, 1964); e *The Astro Zombies* (Ted V. Mikels, 1968). Estes filmes de baixo orçamento eram uma miscelânea de várias vertentes recicladas, como tramas atômicas, de cientistas malucos, feitiços sobrenaturais, etc.

Em 1968 o então cineasta amador George A. Romero lançou o filme independente *A Noite dos Mortos-Vivos*, cuja trama girava em torno de um estranho fenômeno que faz os mortos voltarem à vida com o desejo de se alimentarem dos vivos. Apesar da trama apocalíptica, o filme de baixo orçamento⁸⁷ segue uma estratégia metonímica, já observada em filmes como *The Earth Dies Screaming*, optando por concentrar seu foco em alguns sobreviventes refugiados dentro uma casa de campo. A premissa do filme gira em torno de uma pergunta: o

⁸⁷ O filme custou cerca de \$114.000 segundo dados do IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0063350/>

grupo irá conseguir sobreviver durante a noite, enquanto mais e mais mortos-vivos se aglomeram do lado de fora da casa?

O filme de Romero apresenta algumas características e elementos narrativos que estabeleceram novos paradigmas para o gênero. A primeira inovação que pode ser apontada é a desvinculação dos zumbis de sua natureza servil ou escrava, presente tanto nos filmes de zumbis caribenhos, como nos filmes de zumbis radioativos da década de 1950. Essa libertação é realizada por meio do recurso narrativo de não explicar as causas do aparecimento dos zumbis, limitando-se a levantar a hipótese de uma possível radiação de uma nave vinda de Vênus. Mas como esta hipótese não é corroborada no decorrer do filme, resta ao público apenas concluir que os mortos-vivos que se levantam dos túmulos são seres autônomos, próximos aos ghouls, guiados apenas por um único desejo interno primordial: alimentar-se de carne humana. Em relação a isso, Dendle comenta que “Romero libertou o zumbi das amarras de um dono, e concedeu aos seus zumbis uma motivação (comer carne humana) ao invés de uma função (um trabalho ou tarefa, igual ao que era dado aos zumbis por sacerdotes vodu)” (Dendle 2000: 6). A transformação dos zumbis, de escravos para monstros autônomos, garantiu a essas criaturas uma característica que ainda era ausente nos filmes deste gênero: o protagonismo. A partir deste momento o zumbi passaria a ser a principal fonte de horror destas tramas, e não meros acessórios decorativos.

Outro mecanismo introduzido pelo filme é a dinâmica estabelecida entre os zumbis e os sobreviventes, marcada por comportamentos opostos, na medida em que os sobreviventes tendem a se fragmentar e entrar em conflitos, enquanto os zumbis formam uma oposição coesa, com um objetivo em comum: de agregar os vivos à sua grande massa (Twohy, 2008). Essa formação dos zumbis em multidões, ou hordas, também garante o suspense da narrativa, pois a trama se estrutura em uma progressão lenta e crescente da massa de zumbis no exterior do abrigo de sobreviventes, aliado a uma crescente desestabilização do grupo interno humano, que termina por fragilizar o abrigo, culminando na invasão do mesmo pelos zumbis.

Estas inovações em relação aos filmes de zumbis que vinham sendo produzidas até o momento são comumente creditadas a George Romero, que desfruta da fama de criador do zumbi moderno, desvinculado de suas raízes caribenhas. No entanto, muitas influências podem ser atribuídas a este autor e a sua obra, e a análise narrativa destas obras revela algumas ansiedades sociais compartilhadas deste período.

2.3 As influências de George A. Romero

Em um rápido retrospecto da produção cinematográfica norte-americana anterior a *A Noite dos Mortos-Vivos*, podemos observar que a trama do filme de Romero possui por vezes mais similaridades com filmes de gêneros como a ficção científica, ou com os filmes de vampiros, do que com os filmes de zumbis que foram realizados até aquele momento. Este movimento de imbricação narrativa entre diversos gêneros é apontado por Noël Carroll, que indica que histórias de vampiros, zumbis, lobisomens, insetos e répteis gigantes, e alienígenas “possuem histórias particulares (ou, se você quiser, temas narrativos) que tendem a se repetir continuamente, mas estas histórias frequentemente também compartilham estruturas narrativas mais abstratas e profundas umas com as outras”⁸⁸ (Carroll, 2004: 98).

Nesta perspectiva, podemos postular que o cineasta George Romero, para criar seu universo narrativo particular, inspirou-se em muitos temas narrativos já existentes, como as já mencionadas tramas de invasão típicas da ficção científica. O filme do diretor também apresenta zumbis que dialogam com uma longa lista de narrativas sobre mortos-vivos, e vampiros, presentes na literatura européia e em autores americanos como H.P. Lovecraft e Edgar Allan Poe, bem como nas próprias histórias de zumbis haitianos.

Muitos autores se lançaram na tentativa de apontar ainda outras influências de George Romero, como Bishop, que elenca como referências visuais do cineasta as massas de zumbis em *Invasores Invisíveis* e *The Earth Dies Screaming*, e o aspecto decadente dos zumbis de *Epidemia de Zumbis*. Como influências narrativas, Bishop cita *Zombies of Mora-Tau*, um dos poucos filmes de zumbis até aquele momento que mostrava zumbis autônomos, que não respondiam aos comandos de um mestre; e a história de ficção científica *Who Goes There?* escrita por John Campbell. Lançado em 1938, este conto é sobre um grupo de cientistas presos em uma estação de pesquisa na Antártida junto com uma criatura alienígena capaz de se instalar no corpo das pessoas, utilizando suas personalidades e memórias. O conto foi adaptado para os cinemas em duas ocasiões, *The Thing From Another World* (Christian Nyby, 1951) e *The Thing* (John Carpenter, 1982). Segundo Bishop, os elementos da paranoia causada por não poder reconhecer o inimigo, e do enclausuramento em um local claustrofóbico teriam sido influências para Romero. (Bishop, 2010)

Já Robin Wood (1986) defende que as duas principais fontes de Romero foram os filmes *Vampiros de Almas*, e *Os Pássaros* (1963) de Hitchcock. Baseado em um conto homônimo de

⁸⁸Tradução minha de “have particular tales (or, if you will, narrative themes) that they tend to rehearse again and again, it is also the case that, as well, these tales often share more abstract, deeper narrative structures with each other.”

Daphne Du Maurier de 1952, *Os Pássaros* conta a história de um massivo ataque de pássaros aos cidadãos da pequena Bodega Bay, que, de maneira análoga aos personagens de *A Noite dos Mortos-Vivos* ficam sitiados dentro de suas casas.

Outra provável referência de Romero que é apontada por teóricos consiste em histórias em quadrinhos, que, antes da perpetração do Comics Code em 1954 que vetou a circulação de muitos quadrinhos de terror, foram muito populares no início da década de 1950, destacando-se os títulos da EC Comics, *Tales from the Crypt*, *The Haunt of Fear* e *The Vault of Horror*.

Estas histórias que frequentemente mostravam cenas bastante gráficas de cadáveres em diferentes estágios de decomposição, e violência, ressoavam no imaginário dos jovens norte-americanos da época pois elas “eram atraentes para adolescentes e jovens adultos que estavam tentando superar horrores ainda maiores –campos de extermínio nazistas e a explosão das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki”⁸⁹ (Diehl citado em Bishop 2010: 100)

Muitas das histórias de mortos-vivos destas publicações estavam relacionadas com algum ideal de vingança ou justiça poética, que motivava uma pessoa morta à voltar a vida para concluí-la. Exemplos destas histórias são *Poetic Justice*,⁹⁰ sobre um velho que acaba se suicidando após ser atormentado por um pai e um filho ricos que queriam que ele se mudasse do bairro, e um ano depois retorna dos mortos para se vingar; *Bargain in Death!*,⁹¹ sobre um homem que é traído por um amigo e acaba morrendo após ser enterrado vivo, mas se levanta do túmulo e assusta dois médicos que em sua fuga de carro, acabam atropelando este amigo; e *The Dead Will Return*,⁹² que conta a história de um casal de amantes que mata o marido da mulher para tentar roubar seu dinheiro, escondido em um farol, mas o corpo continuamente retorna à praia pela maré, e acaba matando os dois.

Estas revistas ainda trariam os mortos-vivos de Lovecraft, com as adaptações de *In The Vault* renomeada *Fitting Punishment*⁹³; *Cool Air* rebatizada de *Baby... It's Cold Inside!*⁹⁴; e *Reanimator* com o título de *Experiment... in Death*⁹⁵.

Os mortos-vivos caribenhos também apareciam nessas revistas, como na história *Zombie!*⁹⁶ que misturava o zumbi com o popular tema da vingança. Nesta história, um rico

⁸⁹Tradução minha de “horror comics of the 1950s appealed to teens and young adults who were trying to cope with the aftermath of even greater terrors—Nazi death camps and the explosion of the atomic bombs at Hiroshima and Nagasaki.”

⁹⁰ *The Haunt of Fear* edição nº12 de Março/Abril de 1952

⁹¹ *Tales from the Crypt* edição nº28 de Fevereiro/Março de 1952

⁹² *The Vault of Horror* edição nº13 de Junho/Julho de 1950

⁹³*The Vault of Horror* edição nº16 de Dezembro/Janeiro 1951

⁹⁴*The Vault of Horror* edição nº17 de Fevereiro/Março 1951

⁹⁵*Weird Science* edição nº12 (1) de maio/junho de 1950

⁹⁶*Tales from the Crypt* edição nº19 de Agosto/Setembro 1950

fazendeiro mata a sua mulher por desaproveitar a sua aproximação com o vodu, mas os haitianos a transformam em um “zumbi branco” para que ela possa vingar-se de seu marido.

Romero admite a influência dos quadrinhos⁹⁷ em sua obra, mas ressalta que não foi o tema da justiça poética presente nestas histórias que o influenciou, e sim outros elementos: “A irreverência e a natureza explícita destes quadrinhos me atraíram. Eu pensava que aquilo fazia parte do gênero do horror. Deveria ser daquele jeito, e nada menos que aquilo”⁹⁸.

Estes exemplos elencados por variados autores podem ter influenciado em algum nível George Romero, narrativa e esteticamente, mas podemos apontar ainda três narrativas cujas tramas representam ansiedades sociais diretamente semelhantes com a de *A Noite dos Mortos-Vivos*: a história de Richard Matheson *Eu Sou a Lenda* (1954)⁹⁹; o pouco lembrado filme de ficção científica *The World The Flesh and The Devil* (Ranald MacDougall, 1959); e o filme de Alfred Hitchcock, *Psicose* (1960).

O romance *Eu Sou a Lenda* é apontado como a “inspiração suprema” (Dendle, 2001: 99) para o roteiro de *A Noite dos Mortos-Vivos*. Nesta narrativa ocorre uma praga global causada por uma guerra que transformou a população em criaturas que são identificadas como vampiros, muito embora apresentem algumas características não típicas destas criaturas, como o andar moroso, a pouca habilidade fonética e a formação de agrupamentos coletivos (características estas que seriam apropriadas por Romero para a composição de seus zumbis). O protagonista e único sobrevivente da Terra, Robert Neville é imune à praga e precisa enfrentar todas as noites uma horda de vampiros liderada pelo seu vizinho Ben Cortman que o persegue a fim de contaminá-lo.

Esta narrativa apresenta similaridades claras com o filme de Romero, como a questão apocalíptica, que oferece um cenário onde os humanos são a minoria, e portanto, não representam mais o padrão de normalidade, que pende para o lado dos monstros (ideia essa bem intensificada nos filmes posteriores de Romero). No entanto, a maior contribuição desta história talvez seja o fato de que os vampiros são retirados de sua herança gótica e invadem o domínio do cotidiano, representando uma ameaça familiar. Esta transição do vampiro do gótico para o familiar remonta à tendência já apontada dos filmes de zumbis da década de

⁹⁷Romero e Stephen King iriam lançar em 1982 um filme antologia de horror chamado *Creepshow* constituído por cinco histórias que homenageavam os quadrinhos da década de 1950.

⁹⁸Tradução minha do seguinte trecho: “The influence is not so much visual. The irreverence and the graphic nature of those comics attracted me to them. I thought it was just part of the horror genre. It should be that way and nothing less everything stops a little short of doing it.” Entrevista concedida a Tony Williams em 2000, reproduzida no livro *George A. Romero: Interviews* (2011: 139)

⁹⁹O livro foi adaptado três vezes para cinema, em 1964 com *Mortos que Matam* (*The Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona e Sidney Salkow); em 1971 com *A última Esperança da Terra* (*The Omega Man*, Boris Sagal); e em 2007 com *Eu sou a Lenda* (*I am a Legend*, Francis Lawrence).

1950, que também continham a ideia de que os inimigos podiam ser nossos próprios vizinhos. Mas os vampiros de Richard Matheson intensificam esta ameaça familiar quando revelam serem guiados por um predominante desejo de atacar seus parentes e familiares. Tal motivação é bastante evidente em duas passagens da trama: (1) o melhor amigo e vizinho de Neville, Ben Cortman, depois de ter se transformado em um vampiro, se direciona todas as noites até a sua casa a fim de atacá-lo; e (2) quando a esposa de Neville, Virginia, morre, ela ressuscita como um vampiro, se direciona até a sua antiga casa, e bate na porta, proferindo o nome de seu marido.

Deste modo, ao oferecer uma desvinculação do vampiro de sua herança gótica para o cotidiano norte-americano, esta história iria influenciar Romero a redesenhar o morto-vivo desvinculando-o também de sua herança caribenha e investindo-o contra seus concidadãos. Esta influência torna-se evidente quando o diretor revela que não utilizou a palavra “zumbi” em seu filme justamente porque ela remetia à criatura caribenha, e a sua criatura era mais próxima dos vampiros ameaçadoramente familiares de *Eu sou a Lenda*:

Eu queria alguma coisa extrema, algo que fosse eterno, como o dele, algo que estivesse realmente no âmago de tudo. Eu então pensei, e se os mortos parassem de estar mortos. Foi apenas uma ideia que me surgiu. E eu simplesmente nunca pensei neles como zumbis. Este filme teoricamente retorna à primeira noite. Eu só usei a palavra no segundo filme e somente porque as pessoas que estavam escrevendo sobre o primeiro filme estavam chamando-os de zumbis e eu pensei que talvez em certo sentido eles fossem, mas pra mim os zumbis estavam do outro lado do arco-íris. Quero dizer, eles não estavam nem mortos, eram apenas pessoas que estavam... Você misturava essa coisa com pó de baiacu e colocava alguém em um estado de animação suspensa e então você colocava ele pra fazer suas tarefas por você. Eu achava que isso era completamente diferente. Já que esse filme retornava à primeira noite, ninguém sabia como chamá-los.¹⁰⁰

É interessante observar que na história de Matheson o espaço desempenha um papel central na história, pois a casa de Neville é o refúgio do protagonista que precisa constantemente lidar com as lembranças familiares que ela lhe traz, de modo que “a casa assume o papel de um refúgio nostálgico, e a natureza pragmática e racional da humanidade é

¹⁰⁰Tradução minha de “I wanted something that would be an earth shaking change, something that was forever, like this awful shit, something that was really at the heart of it. I said what if the dead stop staying dead. Again it’s just an idea that comes to you. And I just never thought of them as zombies in the first place. This film goes back theoretically to that first night. I mean I didn’t use the word until the second film and that’s only because people who were writing about the first film called them zombies and I said maybe they are in a way, but to me zombies were separate in the rainbow. I mean they were not even undead, they were just people that were ... You blew this shit up with blowfish powder which would put someone in a state of suspended animation and then you get them to do your chores for you. I just thought it was completely different. Because this film goes back to that first night, nobody knows what to call them yet.” Entrevista concedida ao site <<http://www.horror-movies.ca/george-romero-interview/>>

explicitamente desafiada”¹⁰¹ (Bishop, 2010: 108). O espaço doméstico também exerceria um papel fundamental no filme de Romero, como analisaremos futuramente, no entanto, este espaço é retratado nestas duas histórias com algumas diferenças marcantes: a residência em que Neville opta por refugiar-se é a sua própria casa, onde morou com sua família e onde o protagonista ocupa-se em lembrar nostalgicamente de seu passado. Já a casa de campo de *A Noite dos Mortos-Vivos* não pertence a nenhum dos sobreviventes, que apenas optam por refugiarem-se no local pela sua proximidade. Portanto, a casa que serve como uma melancólica recordação do passado para Neville, é um território que não está conectado especialmente a nenhum dos sobreviventes, resultando em conflitos e disputas pelo seu domínio. Esta questão espacial também está relacionada com a dimensão temporal das duas histórias, na medida em que a história de Matheson se passa em um momento posterior à praga no qual resta apenas um sobrevivente, de modo que ele não precisa lutar com outros pelo domínio do espaço, apenas com os vampiros e com a nova raça híbrida que surge ao final da história. Já a história de Romero se passa no início da praga, de modo que as disputas territoriais entre os próprios sobreviventes podem ser exploradas, como ele explica:

Eu pensava que *Eu Sou a Lenda* era sobre a revolução. Quero dizer, é um homem de 60 anos apenas sentado lá [...] Então eu disse, se você vai fazer algo em relação a revolução, você deveria começar do princípio. Richard começa seu livro apenas com um homem sobrando. Todo mundo no mundo se tornou um vampiro e eu disse, “Não cara, você precisa começar do início e distorcer um pouco”.¹⁰²

Portanto, nota-se que a casa que para Neville representa o último espaço sobrevivente capaz de reconectá-lo com o seu passado familiar (ainda que de forma melancólica), é um espaço que não possui identidade nem história em *A Noite dos Mortos-Vivos*, servindo de palco para um violento embate territorialista entre os sobreviventes.

Já o filme de ficção científica pós-apocalíptico *The World The Flesh and The Devil*, conta a história de Ralph Burton (Harry Belafonte), um inspetor de minas negro que fica preso em uma mina de carvão e, quando consegue sair, descobre que o planeta foi vítima de uma catástrofe nuclear e aparentemente só ele ainda permanece vivo. No decorrer do filme ele encontra outra sobrevivente, uma mulher chamada Sarah Crandall, mas a relação se

¹⁰¹Tradução minha de “the house takes on the role of a nostalgic refuge, and the rational, decidedly pragmatic nature of humanity is unabashedly challenged.”

¹⁰²Tradução minha de “I thought I Am Legend was about revolution. I mean this is a 60s guy sitting there [...] and I said if you’re going to do something about revolution, you should start at the beginning. Richard starts his book with one man left. Everybody in the world has become a vampire and I said, “No man, we gotta start at the beginning and tweak it up a little bit.” Entrevista concedida ao site <<http://www.horror-movies.ca/george-romero-interview/>>

complexifica com a chegada de um terceiro elemento, um homem branco chamado Benson Thacker. O filme utiliza-se da relação entre os três para acionar a trama “quem fica com a garota” permeada por questões raciais entre os dois personagens masculinos, que entram em conflito, colocando em risco a unidade e sobrevivência do grupo.

Jancovich (2008) aponta a semelhança entre este filme e o de Romero ao lembrar que os dois filmes apresentam protagonistas negros lidando com tensões raciais dentro de um grupo que tenta sobreviver em um mundo pós-apocalíptico. A utilização de um protagonista negro em *The World The Flesh and The Devil*, é apontada por Kevin Heffernan (2002) como uma tendência da década de 1960, período em que muitos filmes de baixo orçamento que discutiam as tensões raciais entre negros e brancos nos Estados Unidos foram produzidos. Ele argumenta que estas produções visavam o público dos cinemas de bairros predominantemente negros dos Estados Unidos, e, em alguns casos, o filme posteriormente era lançado no grande mercado com uma publicidade voltada para os fãs de exploitation. Heffernan ainda diz que um gênero bem popular nos cinemas destes bairros era o horror, de modo que as distribuidoras como a Continental, que distribuiu o filme de Romero, muitas vezes distribuía pacotes de dois filmes nos quais um era de temática racial e o outro de horror. *A Noite dos Mortos-Vivos* conseguia aliar em um só filme estas duas tendências, pois era um filme de horror que apresentava a tensão racial entre um homem branco patriarcal careca de meia idade, e um negro culto e valente. (Heffernan, 2002)

No entanto, apesar de essas considerações do autor serem interessantes, é importante observar que a temática racial destes filmes recebe um tratamento bem distinto: Enquanto o primeiro filme termina com os três personagens se reconciliando, sob o letrero “o início”, sinalizando o otimismo do início da década de 1960 com o movimento dos direitos civis, a eleição de Kennedy e o ativismo de Martin Luther King, Malcom X, entre outros; o segundo termina com a morte de Ben por caipiras brancos, sinalizando o insucesso destes movimentos, as mortes de Kennedy e King, e a eleição de Richard Nixon, cujo governo pouco se interessou pela questão dos direitos civis. A questão do ator negro também é bem distinta nestes filmes: enquanto o protagonista de *The World The Flesh and The Devil* é Harry Belafonte, um artista caribenho e ativista político que lutou pelos direitos civis, o protagonista de *A Noite dos Mortos-Vivos* é Duane Jones, um ator que segundo Romero foi escalado simplesmente porque foi o melhor ator que fez o teste para o papel. Romero ainda diz: “Conscientemente, eu não quis reescrever os diálogos só pelo fato de ele ser negro. Nós simplesmente filmamos o que estava no script. Talvez *A Noite dos Mortos-Vivos* seja o primeiro filme a ter um protagonista negro independentemente de sua raça, e não por causa

dela.”¹⁰³ No entanto, apesar de Romero declarar não ter desejado passar uma mensagem racial, as leituras raciais que o filme suscita não podem ser desconsideradas. Ademais, o próprio ator Duane Jones alega ter contribuído para que o destino de seu personagem fosse significativo racialmente: “Eu convenci George de que a comunidade negra preferiria me ver morto a ser salvo”¹⁰⁴

Por fim, o filme *Psicose*, lançado no início da década de 1960, é frequentemente apontado, junto com filmes como o inglês *A Tortura do Medo* (Michael Powell, 1960), como representantes de uma nova tendência que se estabeleceria no gênero do horror. Esta vertente seria caracterizada por tramas nas quais a ameaça não era mais externa, atômica ou comunista e sim interna, pois nestes filmes, o horror não era causado por monstros, mas por pessoas comuns que se encontravam psicologicamente perturbadas: Norman Bates em *Psicose* e Mark Lewis em *A Tortura do Medo*.

O pesquisador Andrew Tudor, ao analisar essa nova onda do cinema de horror argumenta que a popularização das teorias de Freud nos Estados Unidos e em outros países depois do fim da II Guerra Mundial abriu um novo leque de preocupações relativas ao indivíduo: “A revolução conceitual associada ao nome de Freud, ou ainda à particularidade de seu trabalho, inaugura uma nova esfera de temor: o medo de nós mesmos e das mal compreendidas e perigosas forças que se escondem dentro de nós”¹⁰⁵ (Tudor, 1991: 48).

Deste modo, filmes como *Psicose* marcam uma mudança nas ansiedades sociais dos Estados Unidos, que neste período além de suas preocupações externas, passam a conceber também o espaço interno e o interior de si próprios como algo ameaçador. O teórico Robin Wood, pautado por um olhar psicanalítico, argumenta que os filmes de horror da década de 1960 dos Estados Unidos eram profundamente interessados em um horror familiar, apontando o filme de Hitchcock como divisor de águas do período, pois “depois de *Psicose*, o cinema Hollywoodiano passou a reconhecer explicitamente o horror como algo americano e familiar”¹⁰⁶ (Wood, 2004: 127). Wood ainda aponta que no filme, não só o personagem Norman Bates representa uma crítica ao núcleo familiar, como também a sua vítima, Marion, possui relações conflitantes com a sua família; e ainda o próprio Hitchcock iria aparecer em

¹⁰³ Tradução minha do seguinte trecho: “Consciously I resisted writing new dialogue ‘cause he happens to be black. We just shot the script. Perhaps ‘Night of the Living Dead’ is the first film to have a black man playing the lead role regardless of, rather than because of, his race.” (Romero, citado em Kane 2010: 32)

¹⁰⁴ “I Convinced George that the black community would rather see me dead than saved”(Jones citado em Harvey 2008: 113)

¹⁰⁵ Tradução minha de “the conceptual revolution associated with Freud’s name, if not with the detail of his work, opens up a whole new realm of fear: fear of ourselves and of the ill-understood and dangerous forces that lurk within us.”

¹⁰⁶ Tradução minha de “since *Psycho*, the Hollywood cinema has implicitly recognized horror as both American and Familial.”

cena ao lado de sua filha Patricia, corroborando a hipótese do autor de que "toda a tessitura do filme está interligada a referências parentais-filiais"¹⁰⁷ (Wood, 2004: 76).

Por outro lado, Andrew Tudor coloca em questão esta teoria de Wood, propondo que talvez o autor tenha sobrevalorizado o tema da crise da família patriarcal nos filmes da década de 1960, quando na verdade, estas narrativas refletiam ansiedades mais abrangentes, do norte-americano em relação ao seu país e a sua sociedade.

Tudor defende essa teoria em seu livro *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie* (1989), no qual ele propõe uma divisão histórica dos filmes de terror, composta por dois grupos, ou “mundos”: o mundo do “horror seguro”, presente em filmes de terror da primeira metade do século 20, e o mundo do “horror paranoico” dos filmes de terror realizados a partir da década de 1960. A principal diferença entre estes dois mundos seria relativa ao espaço, pois os ambientes do horror seguro seriam sempre locais prosaicos, estilizados, extravagantes, como os do gênero gótico; já os ambientes do horror paranoico seriam os subúrbios contemporâneos, ou até mesmo as casas dos protagonistas (Tudor, 1991: 125).

Estes dois espaços distintos também divergiriam em outro aspecto: os filmes pertencentes ao primeiro mundo, o do horror seguro, possuiriam fronteiras e contrastes bem definidos, entre vida/morte; secular/sobrenatural; normal/anormal; e humano/alienígena. Já nos filmes ambientados no mundo do horror paranoico as oposições seriam mais internas e particulares de um sistema social e cultural, como consciência/subconsciente; sexualidade normal/anormal; ordem social/desordem; sanidade/insanidade; e saúde/doença. Ele ainda exemplifica esta questão argumentando que nos filmes de vampiro pós anos 1960, estas criaturas aparecem mais integradas ao tecido social e cultural da época, de modo que a sua trajetória nestes filmes levanta questões diferentes das histórias góticas de vampiros, e estariam mais sintonizadas com as ansiedades típicas dos filmes do horror paranoico. (Tudor, 1991: 112). É interessante observar que é justamente nesta década que ocorre a primeira adaptação cinematográfica de *Eu sou a Lenda*, de Matheson¹⁰⁸ em uma coprodução ítalo-americana chamada *Mortos que Matam* (Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, 1964) que apresentava vampiros estranhamente familiares.

¹⁰⁷Tradução minha de “the whole fabric of the film is interwoven with these parent-child references”

¹⁰⁸ Outra história de Matheson que pode ser conectada ao horror paranóico é o conto *Duel*, publicado na revista Playboy em abril de 1971 e adaptado neste mesmo ano por Steven Spielberg para um telefilme homônimo. A história, cuja trama gira em torno de um caminhão na estrada que sem motivo aparente começa uma perseguição implacável a um carro, aborda a questão do espaço cotidiano que repentinamente passa a ser visto como algo assustador.

Estas características do horror paranoico elencadas por Tudor levam o autor à conclusão de que estes filmes não estariam tão somente preocupados com as questões psicológicas e familiares, como defende Wood. Para Tudor, eles na verdade estariam remetendo a uma paranoia generalizada dos norte-americanos em relação à própria tessitura de sua sociedade, de modo que as ameaças destas histórias poderiam ser tanto físicas, como psicológicas ou sociais, mas, sobretudo, seriam ameaças internas. O autor então argumenta que nestes filmes, a proximidade da ameaça resulta muito frequentemente em ocasiões em que famílias norte-americanas sejam atacadas. No entanto, isso não significaria um especial interesse dos filmes em relação a essa temática, como sugere Wood, e sim apenas estaria relacionado com um microcosmo de ordem que ainda tenta sobreviver em um espaço nacional cada vez mais caótico. Portanto, a representação de núcleos familiares em perigo nestas tramas estaria oferecendo uma representação genérica da ameaça interna ao país, e não uma crítica particular, voltada à formação daquela família em específico:

A similaridade que é compartilhada entre famílias das quais os monstros nascem (*A Profecia* (1976) ou *Nasce um Monstro* (1975)), famílias invadidas por monstruosidades (*O Exorcista* (1974) ou *O Iluminado* (1980)), e famílias cercadas por monstros (*The Amityville Horror* (1980) ou *Poltergeist – O Fenômeno* (1982)), reside na contínua paranoia. Como muitos outros filmes de horror modernos, estes filmes postulam um mundo onde o impulso desestabilizador é imanente em vez de contingente, e onde os últimos bastiões de nossa identidade-nossos corpos físicos, nossa estabilidade mental, nosso ambiente social – estão desmoronando em face a ameaças avassaladoras. Assim, do mesmo modo que é fácil encontrar o potencial retórico do modelo centro-periferia de formas narrativas tradicionais, e do horror seguro, também é claro como a família se torna um elemento chave nos espaços sociais do horror paranoico. É a analogia mais óbvia e representativa das ameaças mentais e físicas do gênero moderno. Consequentemente, é importante não dar ênfase demais à significância da família em filmes recentes de horror¹⁰⁹ (Tudor, 1991: 128).

Deste modo, ao aumentar o foco da paranoia para além da família nuclear norte-americana, Tudor parece chegar mais próximo da intrincada crítica social dos filmes da década de 1960 como *Psicose*, e *A Noite dos Mortos-Vivos*, cujo terror residia na possibilidade de existência de uma ameaça interna imanente capaz de contaminar a tudo e a todos. Nesta perspectiva, iremos tentar analisar o filme de Romero sob a perspectiva de uma

¹⁰⁹Tradução minha do seguinte trecho: “The shared significance, then, of families into which monster are born... families invaded by monstrousness... and families besieged by monsters... lies in their thoroughgoing paranoia. As do so many modern horror movies, these films postulate a world in which the disordering impulse is immanent rather than contingent, and in which the final bastions of our identity – our physical being, our mental stability, our immediate social environment – are crumbling in the face of overpowering threats. Thus, just as it is easy to see the rhetorical potential of the centre-periphery model for traditional narrative forms, and secure horror, so it is clear how the family comes to be a key element in the social settings of paranoid horror. It is the most obvious and easily represented social analogue to the threatened mind or body of the modern genre. Consequently, it is important not to overemphasize the family’s significance in recent horror movies.”

crítica social mais ampla, que reavalia diversos elementos da sociedade, como as instituições e autoridades, o territorialismo e individualismo norte-americanos, bem como a questão familiar.

2.4 A questão do espaço em *A Noite dos Mortos-Vivos*

Desde o seu lançamento, o filme de Romero vêm inspirando muitas críticas e análises acadêmicas interessadas sobre a questão do morto-vivo. Além de a multidão formada por mortos-vivos obrigar o homem a um confronto com a sua mortalidade, muitas leituras do filme foram realizadas no sentido de explorar os possíveis significados simbólicos dos zumbis com base no contexto histórico do período. As mais recorrentes são a evocação dos soldados mortos na guerra do Vietnã; a perspectiva de um mundo em colapso após uma guerra atômica em que uma sociedade acaba por devorar-se a si mesma; a associação da horda de zumbis com a “ameaça comunista”, e com o próprio capitalismo industrial e a homogeneização do proletariado.

Outra teoria bastante recorrente é a associação dos zumbis com as ansiedades relativas à automatização do indivíduo dentro de uma sociedade que se moderniza, cujos efeitos foram muito bem descritos no conto o *Homem na Multidão* de Edgar Allan Poe (1840), um texto que “torna inteligível a verdadeira relação entre selvageria e disciplina. Seus transeuntes se comportam como se, adaptados a automatização, só conseguissem se expressar de forma automática. Seu comportamento é uma reação a choques” (Benjamin, 1989: 126). Este temor em relação à perda da identidade do homem possivelmente estava conectado às ansiedades existencialistas do período, relacionadas à alienação e à solidão, temas que encontram muitos paralelos na condição da criatura ficcional do zumbi:

A essência do “zumbi” em seu nível mais abstrato é a substituição, o roubo ou o apagamento da consciência; ele mostra alegoricamente a apropriação do arbítrio de uma pessoa por outra. Não é coincidência que esta criatura floresceu no século 20, um século no qual a maioria das vertentes intelectuais estava preocupada com a alienação. O Existencialismo trouxe à tona os problemas da solidão, da possibilidade de se estabelecer conexões verdadeiras entre as pessoas, e relativas a verdadeira natureza do indivíduo. [...] A zumbificação é a conclusão lógica do reducionismo humano: é a redução de uma pessoa a um corpo, a redução do comportamento a funções motoras básicas, e a redução do valor social ao simples trabalho físico.¹¹⁰ (Dendle, 2007: 48)

¹¹⁰Tradução minha do seguinte trecho: “The essence of the “zombie” at the most abstract level is supplanted, stolen, or effaced consciousness; it casts allegorically the appropriation of one person’s will by that of another. It is no coincidence that the creature flourished in the twentieth century, a century whose broad intellectual trends were preoccupied with alienation. Existentialism vividly brought out problems of solitude, of the possibility of true connections between individuals, and of the

Os zumbis de *A Noite dos Mortos-Vivos* possuem ainda uma particularidade interessante: como já vimos em Carroll (1987), os monstros das histórias de horror geralmente são provenientes de lugares fora da normalidade e marginais; entretanto, no filme de Romero, os zumbis, apesar de surgirem em um primeiro momento em um cemitério, rapidamente passam a coabitar espaços comuns e cotidianos, sendo ainda capazes de contaminar as pessoas, transformando-as também nestas criaturas.

Neste sentido, guardadas as devidas proporções, poderíamos aproximar o cenário de *A Noite dos Mortos-Vivos* do espaço narrativo do gênero Fantástico-Estranho postulado por Tzvetan Todorov. Em seu ensaio *Introdução à Literatura Fantástica* (1970) o autor realiza uma análise estrutural do gênero Fantástico, que abarcaria histórias nas quais ocorreriam acontecimentos de natureza ambígua, que poderiam igualmente ser explicados pelas leis da razão quanto da sobrenaturalidade. O autor postula que o gênero Fantástico seria caracterizado por esta incerteza, e caso ela seja desfeita em algum momento da narrativa, não estaríamos mais nos domínios do Fantástico, e sim de gêneros que ele classifica como vizinhos, o Estranho e o Maravilhoso. O gênero Estranho seria composto por histórias que são ambientadas em mundos narrativos similares ao nosso, mas apresentam acontecimentos que, apesar de poderem ser explicados pelas leis da razão que regem estes mundos narrativos, bem como a nossa própria realidade, são “de uma ou outra maneira, incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos” (Todorov, 1980: 26).

Podemos levantar a hipótese de que o Estranho ocorre em alguma medida em *A Noite dos Mortos-Vivos*, uma vez que o filme oferece uma explicação para a reanimação dos mortos, que seria resultado de uma radiação disseminada por uma sonda espacial vinda de Vênus. O teórico Stephen Harper (2005) aponta ainda vários traços estilísticos do filme que garantem à trama uma atmosfera que remete a idéia de que “um mundo em que os zumbis de fato existiriam, seria bem semelhante aquele apresentado no filme”. O primeiro elemento elencado pelo autor é relativo ao filme ter sido filmado em preto e branco que, associado ao fato de que os jornais televisivos da época também eram em preto branco, possivelmente dava ao filme um ar documental às audiências da época. O autor também cita a sequência final do filme, um conjunto de fotografias estáticas, que, segundo ele, remeteriam a imagens do fotojornalismo da Guerra do Vietnã. Harper ainda diz que o filme possui uma atmosfera de

very nature of the self. [...]Zombification is the logical conclusion of human reductionism: it is to reduce a person to body, to reduce behavior to basic motor functions, and to reduce social utility to raw labor.”

urgência, quase como se “isso estivesse acontecendo agora”, no lugar de uma “realidade alternativa fantástica”. É por estes motivos que ele defende a alocação do filme de Romero na categoria do Estranho.

No entanto, poderíamos nos perguntar se o fato da explicação fornecida pelo filme, relativa a uma radiação espacial capaz de ressucitar os mortos, não seria tão inverossímil e frágil a ponto de inviabilizar a comparação do mundo narrativo de Romero com o do Estranho de Todorov. Poderíamos ainda postular se, deste modo, *A Noite dos Mortos-Vivos* não estaria mais próximo do *horror cósmico* de Lovecraft no que se refere a uma erupção do sobrenatural dentro de um mundo supostamente real.

Apesar de todos estes questionamentos serem relevantes, não seria propriamente o gênero Estranho o nosso maior interesse dentro da teoria de Todorov, e sim as reflexões que o autor oferece sobre a natureza “inquietante” e “insólita” dos eventos que ocorrem nestas narrativas.

Em busca de uma definição para estes eventos, Todorov, apesar de esclarecer que não há coincidência exata e perfeita entre os conceitos, diz que em alguns casos os acontecimentos insólitos do gênero Estranho seriam semelhantes ao conceito de Estranho postulado por Freud.

A teoria de Freud a que Todorov se refere é a teoria sobre o Estranho (*Unheimlich*) postulada pelo autor em seu famoso ensaio *Das Unheimliche* (1919). Para o autor, o estranho está relacionado com o medo, algo que é assustador e provoca o horror. Após estudar a etimologia da palavra *heimlich* que, a princípio estaria relacionada com o que é familiar, Freud descobre que esta palavra contém certa ambivalência, pois em alguns casos também poderia significar algo que foi ocultado. Deste modo, ele conclui que a palavra *heimlich*, guarda dentro de si também o sentido de seu antônimo *unheimlich*, isso é, o desconhecido.

Em sua busca Freud postula que nós experimentamos o sentimento do Estranho quando entramos em contato com algo antigo e familiar, e não com algo novo ou desconhecido, como poderíamos pressupor. Ele defende que o estranhamento ocorre quando algo que já esteve estabelecido em nossa mente, por alguma razão foi reprimido, e quando ele emerge a superfície novamente, é por via do Estranho que o experimentamos. Deste modo, o autor conclui que o Estranho seria justamente algo que nos era familiar e foi reprimido, ocorrendo mais usualmente quando algum complexo infantil reprimido vem à tona de alguma forma, ou quando ansiedades primitivas aparentemente vencidas parecem ressurgir e confirmar-se.

O autor então parte do pressuposto de que, apesar de as pessoas serem suscetíveis a esta sensação de formas e em níveis diferentes, ainda seria possível encontrar exemplos de

situações em que ela se manifestaria de maneira parecida para maioria das pessoas. Em sua busca de tentar estudar o Estranho, Freud elenca tanto exemplo reais e cotidianos, quanto ficcionais, analisando algumas narrativas, como *O Homem de Areia* (1815) de E.T.A. Hoffmann.

Neste sentido, Freud postula que o estranho pode aparecer em relação a elementos em que os povos primitivos acreditavam, como o retorno dos vivos, e que foram superficialmente “superados” hoje, mas que na verdade ainda nos coloca em dúvida. Especificamente em relação à morte, e a cadáveres, ele sugere que o estranhamento ocorre por duas razões: a força de nossa reação emocional original em relação à morte; e o fato de que a ciência ainda não conseguiu determinar se a morte é um destino inevitável, ou se é um evento de nossas vidas que pode ser interrompido. Ele diz que a nossa incapacidade de aceitar a morte faz com que carreguemos este medo primitivo dentro de nós de forma que ele esteja sempre pronto para retornar a superfície a qualquer momento: “Existem pouquíssimos outros temas os quais nossos pensamentos e sentimentos mudaram tão pouco desde o início dos tempos, e cujas formas antigas foram tão bem preservadas sob um frágil disfarce, do que a nossa relação com a morte”¹¹¹ (Freud, 1925: 13)

O autor ainda levanta a hipótese de que este nosso medo primitivo em relação à morte possivelmente está relacionado com a antiga crença de que os mortos se tornam os inimigos dos vivos e desejam carregá-los consigo para compartilhar suas novas vidas com eles (Freud, 1925: 14). Esta hipótese é especialmente interessante na medida em que se revela extremamente sintonizada com a ameaça que os zumbis representam aos vivos no filme de Romero.

Na parte final de seu texto, Freud aborda, ainda que de forma rápida, um tema de especial interesse para essa análise: a ativação do sentimento do estranho em obras e narrativas de ficção. Ele inicia sua argumentação dizendo que o Estranho que ocorre na ficção guarda profundas diferenças com o sentimento do Estranho que vivenciamos em nossa realidade, na medida em que a fantasia é uma atividade independente, que opera por intermédio de outros mecanismos que os da realidade. Esta natureza livre da ficção levaria a uma diferenciação em relação ao Estranho que experimentamos cotidianamente, e o Estranho que a ficção pode acionar, pois “em primeiro lugar, um grande número daquilo que não é

¹¹¹ Tradução minha de: “There is scarcely any other matter, however, upon which our thoughts and feelings have changed so little since the very earliest times, and in which discarded forms have been so completely preserved under a thin disguise, as that of our relation to death.”

estranho na ficção, seria se ocorresse na vida real; e em segundo lugar existem muito mais meios de criar os efeitos do estranho na ficção do que na vida real”¹¹² (Freud 1925: 18)

Neste ponto, podemos retomar a discussão de Todorov sobre o sentimento do estranho nas histórias do gênero Fantástico-Estranho, pois o autor defende que esta sensação pode surgir quando são evocados temas ligados a algum tipo de tabu social, mais ou menos antigo, e “se admitirmos que a experiência primitiva está constituída pela transgressão, é possível aceitar a teoria de Freud sobre a origem do estranho.” (Todorov, 1980: 27)

Freud ainda iria tentar entender os mecanismos que são operados pelo autor e pelo público no processo de ativação do sentimento do estranho em ficções. Na visão do psicanalista, o autor tem a licença de selecionar e desenvolver o mundo narrativo de sua história de forma que ele possua atributos que possam ou coincidir com a realidade e o cotidiano à que estamos acostumados; ou se afastar dela, de forma mais ou menos radical. Ao público cabe apenas acatar estas escolhas do autor, e este processo de aceitação também pode ocorrer em relação ao estranho. Mas o autor lembra que o estranho só é desativado em histórias que, como os contos de fadas, possuam mundos regidos por regras específicas que naturalizam e tornam cotidianos os eventos que consideramos estranhos em nossa realidade cotidiana. Freud considera que também seja possível desativar o estranho em histórias que possuam um mundo menos fantasioso, mas que ainda permitam em sua estrutura a existência de fantasmas ou outras entidades, como as almas no *Inferno* de Dante ou os fantasmas em *Hamlet*.

Em suma, para Freud teremos a desativação do Estranho na ficção quando os seres e acontecimentos deste mundo narrativo construído pelo escritor não sejam estranhos a esse mundo tanto quanto nós e nossas ações não somos estranhos ao nosso mundo. Mas esta situação é alterada quando o autor “engana” o público, insinuando que o seu mundo narrativo é semelhante ao da realidade cotidiana, para posteriormente quebrar este pacto, revelando um mundo contaminado pelo Estranho. Nestes casos o autor pode emular facilmente o sentimento do estranho a partir dos temas e seres que nos causam este sentimento em nossas vidas cotidianas, ou ainda pode intensificar o sentimento do Estranho, utilizando-o de formas que ele não poderia aparecer na vida real:

Mas neste caso, ele pode aumentar esse efeito e multiplicá-lo muito mais do que poderia acontecer na realidade, por meio da apresentação de eventos que nunca, ou

¹¹² Tradução minha de “in the first place a great deal that is not uncanny in fiction would be so if it happened in real life; and in the second place that there are many more means of creating uncanny effects in fiction than there are in real life.”

raramente poderiam acontecer na realidade [...] ele nos induz a pensar que está nos fornecendo a verdade, para em seguida exceder as fronteiras da possibilidade. Nós reagimos a suas invenções como reagiríamos a experiências reais. No momento em percebemos seu truque já é tarde demais e o autor já atingiu seu objetivo; [...]¹¹³ (Freud, 1925: 18).

Transportando essa definição para o filme de Romero, podemos observar em alguma medida este artifício nesta narrativa, uma vez que o filme nos apresenta inicialmente um mundo considerado realista, ambientado em um Estados Unidos profundamente semelhante ao seu correspondente real, para em seguida apresentar-nos um elemento estranho, que rompe com barreiras físicas e lógicas que conhecemos. Ademais, o filme potencializa o sentimento do Estranho ao revelar um local (Estados Unidos) que encontra-se “contaminado” por mortos-vivos, (seres Estranhos por definição), que costumavam ser parentes e vizinhos dos personagens.

Deste modo, podemos constatar que é possível realizar uma associação entre o Estranho postulado por Freud e o mundo narrativo contaminado por mortos-vivos do filme de Romero. No entanto, esta análise pretende abordar o conceito de Freud de uma forma mais ampla, de modo que o conceito do Estranho possa ser utilizado para explorar espaços e eventos que oscilam entre o familiar e o não-familiar sem que seja necessário realizar conexões psicanalíticas. Portanto, iremos avaliar como os espaços narrativos dos Estados Unidos e de uma casa de campo, que costumavam receber o status de familiar, sofrem um processo de estranhamento neste filme, não necessariamente pelo ressurgimento de complexos ou ansiedades primitivas; e sim por meio de ansiedades sociais do período, que são exploradas na trama do filme.

2.4.1 O espaço estranho em *A Noite dos Mortos-Vivos*

A Noite dos Mortos-Vivo foi filmado na região da cidade natal de Romero, Pittsburgh, de modo que pode ser identificado alguns elementos da paisagem desta região, e contou também com muitos atores locais. No entanto, apesar de o filme possuir traços desta

¹¹³ Tradução minha do seguinte trecho: “But in this case, too, he can increase his effect and multiply it far beyond what could happen in reality, by bringing about events which never or very rarely happen in fact [...] he deceives us into thinking that he is giving us the sober truth, and then after all oversteps the bounds of possibility. We react to his inventions as we should have reacted to real experiences; by the time we have seen through his trick it is already too late and the author has achieved his object; [...]”

coordenada espacial específica, o filme também parece sugerir metonimicamente que não somente esta região, mas todo o país tornou-se palco do Estranho.

Podemos identificar traços desta insinuação já nas primeiras cenas do filme, que mostram os irmãos Barbara e Johnny indo visitar o túmulo de seu pai em um cemitério distante da cidade. Podemos observar nestas cenas alguns elementos similares aos que o filme *Zumbi Branco* se utiliza para representar o Caribe como um espaço numinoso: enquanto o carro dirige pela estrada, ouvimos uma trilha sonora de suspense, que direciona o espectador à percepção de que algo ruim irá ocorrer em breve. Mas esta trilha também fornece um caráter assustador ao território, servindo assim, a um uso semelhante aos cânticos que ouvimos no início do filme da década de 1930, enquanto a carruagem percorre as ruas do Haiti. O carro então passa por uma cruz de madeira encravada na beira de estrada, e na cena seguinte, quando os irmãos chegam no cemitério, no mesmo posicionamento que a cruz se encontrava na tela, vemos agora a bandeira dos Estados Unidos. O primeiro zumbi do filme irá surgir neste espaço, de maneira análoga aos zumbis de *Zumbi Branco*, que aparecem no horizonte quando a carruagem passa por um cemitério cravado por cruzes. O paralelo que pode ser estabelecido entre as sequências iniciais dos dois filmes denota a estratégia de ambos de representarem o espaço do Caribe e dos Estados Unidos como locais assustadoramente “contaminados”. Como no caso do filme de Romero o espaço que é retratado como assustador corresponde ao seu próprio país, estas cenas iniciais parecem emular a mensagem de que “a sociedade que está sendo destruída já estava apodrecida por dentro, de qualquer maneira”¹¹⁴ (Paffenroth, 2006: 17)



Figura 20: a cruz no lado superior direito da tela



Figura 21: a alteração pela bandeira em *A Noite* (1968) .

¹¹⁴Tradução minha de “the society being destroyed is rotten from within to begin with.”

Quando os irmãos chegam ao cemitério segue-se um diálogo entre eles que torna clara a indiferença que Johnny nutre pelo seu falecido pai e pela sua mãe, denotando uma familiar tradicional e patriarcal norte-americana em crise. Logo após este diálogo, surge no cemitério o primeiro zumbi do filme. Ele mata Johnny e persegue Barbara, que tenta se abrigar dentro do carro, mas ela não consegue fugir, pois não possui as chaves. A representação do automóvel neste filme destoa da observada em *Zumbi Branco*, no qual a carruagem, símbolo do poderio norte-americano sobre o Haiti era retratada como um lugar seguro, uma ilha de segurança naquele território numinoso. Já no filme de Romero o carro se mostra facilmente violável, remetendo talvez à fragilidade do *american way of life* diante das novas ansiedades internas que intensificavam-se no país na época. Esta desativação do carro como um lugar seguro iria aparecer em muitos outros filmes de zumbis posteriores ao de Romero, bem como nos filmes subsequentes deste autor.



Figura 22: A violação do automóvel pelo zumbi



Figura 23: o abandono do veículo em *A Noite* (1968)

Esta sequência inicial do filme não difere muito de outras sequências de filmes de horror, nos quais o monstro aparece em um local numinoso, como um cemitério, e os protagonistas tentam procurar um refúgio para se abrigar. E talvez por este motivo, Barbara, ao abandonar o carro, consegue fugir do zumbi de forma relativamente eficaz, demonstrando até mesmo uma certa frieza, que a possibilita de encontrar um refúgio: uma casa de campo. No entanto, quando Barbara entra na casa e explora os cômodos, ela parece pressentir que há algo de errado com aquele ambiente, sentimento que se confirma quando, em uma sucessão de cortes rápidos, vemos várias figuras de animais empalhados em paredes da casa. E, na cena seguinte, quando Barbara decide explorar o andar superior da casa, encontra e um cadáver se decompondo no piso.



Figura 24: um animal empalhado na casa de campo



Figura 25: o cadáver no andar de cima, em *A Noite* (1968)

Desta maneira, o filme faz uma associação entre os animais empalhados e o cadáver humano, como se ambos fossem igualmente ameaçadores (esta associação iria se repetir no filme seguinte de Romero, mas com o valor invertido). Esta cena já procura transmitir um ar tenebroso à casa, causando estranhamento e invertendo as expectativas da personagem e do público em relação àquela aparentemente pacífica casa de campo. Este estranhamento proveniente da casa parece ter um efeito mais devastador para Barbara do que a morte de seu irmão, pois a desenvoltura que ela demonstrara anteriormente se dissolve, dando lugar a um agudo estado catatônico que irá se manter até a sua morte, ao final do filme.

Em seguida, um homem, chamado Ben aparece na casa em busca de abrigo. Ele relata que também está fugindo dessas criaturas que, segundo ele, estão se espalhando pela cidade. Esta notícia de Ben revela uma expansão da contaminação do território, que passa de uma ameaça localizada, de um zumbi em um cemitério, para uma ameaça mais ampla, abrangendo possivelmente todo o território nacional.

Ademais, no lado de fora da casa um número crescente de zumbis começa a se aglomerar, tentando forçar sua entrada no local. Enquanto Ben tenta matar alguns deles, um zumbi consegue entrar, e ameaça a segurança de Barbara, que já se encontra em um estado catatônico. A entrada do zumbi revela que a casa, além de não ser um local familiar, ainda é extremamente frágil como refúgio, na medida em que os zumbis conseguem entrar na residência tão ou mais facilmente do que Barbara e Ben.



Figura 26: A invasão da casa por um zumbi em *A Noite* (1968)

Ao notar isso, Ben inicia uma empreitada no sentido de fortificar a casa. Em sua empreitada, Ben destrói vários móveis para utilizar a madeira que os compõe em fortificações para as portas e janelas. Esta atividade é mostrada com grande ênfase na narrativa, de modo que assistimos por um considerável intervalo de tempo o personagem quebrando mobílias e utilizando-se dos mais diversos utensílios em sua tentativa de reforçar as portas e janelas do imóvel.



Figura 27: Ben reforçando as janelas da casa



Figura 28: a descaracterização da casa em *A Noite* (1968)

Este esforço de Ben pode ser lido primeiramente como uma tentativa de retornar à casa a sua antiga segurança, de modo a retomar o status quo da pacífica e segura residência norte-americana. Mas, ao fim do processo, constatamos que foi produzido o efeito contrário: a casa perdeu grande parte dos elementos que garantiam o seu aspecto familiar e acolhedor, para transformar-se em nada mais do que um abrigo impessoal. Dendle também comenta sobre este momento da narrativa, dizendo que: “todo utensílio doméstico é averiguado pela sua funcionalidade, os seus antigos valores são esquecidos, e um valor puramente instrumental é

atribuído, baseado em uma nova e sombria visão da casa como uma abrigo cercado”¹¹⁵ (Dendle, 2007: 50). Ele argumenta que estas cenas lançam um novo olhar sobre o espaço doméstico da classe média norte-americana do período, comparando a transformação da casa em *A Noite dos Mortos-Vivos*, com o movimento de migração da classe média para os subúrbios que ocorreu durante as décadas de 1950 e 1960, visando a segregação em nome de uma suposta maior segurança:

Seguindo o movimento para os subúrbios que ocorreram na América nos anos 1950 e 1960, as casas se tornaram defensivas: elas mantêm os vizinhos longe, elas escondem, elas separam [...] Aqui o espaço doméstico não tem maior significado cultural do que uma caverna tem a um troglodita, ou uma concha para um crustáceo.¹¹⁶ (Dendle, 2007: 50)

A trama se complexifica com a descoberta de uma família e um casal de namorados que estavam abrigados no porão da casa. Esta família é composta pelo autoritário Cooper, sua mulher, e a filha do casal, que foi mordida pelos zumbis. É a partir deste momento que a estrutura da narrativa de Romero produz uma metonímia espacial, na qual a epidemia global é vista sob o ponto de vista local, de um pequeno grupo de sobreviventes, em um espaço restrito. Sobre este assunto, Paffenroth (2006) aponta que *A Noite dos Mortos-Vivos* consegue unir em sua trama dois tipos diferentes de histórias de horror: aquelas em que a ameaça se coloca diante do mundo inteiro, como as populares narrativas de invasão da década de 1950, e aquelas em que a ameaça possui um escopo menor, atingindo apenas uma pessoa, ou um pequeno grupo delas. A opção do diretor (parcialmente motivada por restrições orçamentárias) de apresentar uma ameaça global, mas mostrar apenas a trajetória de um pequeno grupo de pessoas induz a associação de alguns personagens com classes ou tipos sociais específicos, como por exemplo, a frequente conexão que é estabelecida entre o personagem Cooper e o norte-americano médio, pai de uma família nuclear tradicional.

Outra consequência da opção do filme de mostrar um apocalipse local é a possibilidade de restringir o espaço fílmico a apenas um ambiente, dominado por uma dicotomia interior *versus* exterior, que garante ao espaço narrativo um importante papel nesta história. Esta dicotomia inicialmente é marcada pela expectativa de que o exterior seria um espaço contaminado pelo estranho, e o interior seria o espaço do familiar e seguro. Mas esta

¹¹⁵ Tradução minha de “every household object is scrutinized functionally, its old significance forgotten and a new, purely instrumental, one inscribed based on the drear re-envisioning of the house as a besieged shelter”

¹¹⁶ Tradução minha do seguinte trecho: “. Following the suburbanization of America in the 50s and 60s, houses have become defensive: they keep the neighbors out, they conceal, they separate [...] Here the domestic space has no more cultural significance than a cave does to a troglodyte or a shell to a barnacle.”

suposição é colocada à prova durante todo o desenvolvimento do filme, na medida em que o espaço interno gradativamente se revela tão ou mais assustador que o lado externo.

Os conflitos entre os sobreviventes se iniciam com uma disputa territorial entre Ben e Cooper, que pode ser subentendida como uma competição pela liderança do grupo. Os dois discutem sobre as opções de manterem-se no térreo da casa ou no porão, por meio de diálogos e argumentos que revelam não só suas opiniões como características pessoais mais profundas: Cooper argumenta que não subiu rapidamente no térreo para ajudar Ben e Barbara, pois não queria arriscar a sua vida desnecessariamente, explicitando o seu individualismo e conservadorismo. Ele também detém o total monopólio das decisões de sua família, revelando-se uma autoridade patriarcal opressora. Já Ben defende a ocupação do térreo, revelando um excesso de autoconfiança em relação às suas habilidades individuais, e bélicas, de proteção de seu território. Se adotamos a leitura do comportamento dos personagens do filme como representações de comportamentos da população norte-americana que o diretor visava criticar, possivelmente estaríamos olhando para uma crítica em relação ao individualismo, o conservadorismo patriarcal, e a postura bélica desta sociedade.

Na medida em que a disputa entre os dois homens pelo domínio territorial da casa se intensifica, fica claro que o filme se ocupa em despir gradativamente a possibilidade de existência de virtudes heroicas em qualquer um dos personagens. De encontro à frustração desta expectativa, começa a instaurar-se uma crescente insegurança e hostilidade entre os personagens, que tornam-se ameaças maiores para as suas próprias sobrevivências do que os zumbis que se aglomeram no lado externo da casa. Sobre esta questão, Paffenroth comenta:

A despeito de que um maior número de pessoas poderia ser considerado uma vantagem para os sobreviventes, pois mais pessoas poderiam construir fortificações contra os mortos-vivos, o oposto ocorre neste filme, na medida em que qualquer pessoa extra é vista como uma nova ameaça em potencial.¹¹⁷ (Paffenroth, 2006: 39)

Após o processo de transformação da casa em um abrigo, os únicos elementos desta que continuam funcionando normalmente, e não tiveram seu uso modificado são o rádio e a televisão, que permanecem ligados todo o tempo. Estes elementos exercem um papel crucial na narrativa, conectando o drama local dos personagens com a ameaça nacional ao anunciarem que aparentemente todo o país está sendo ameaçado por zumbis. Deste modo, o

¹¹⁷Tradução minha do seguinte trecho: “Without heroic qualities or virtues, our human protagonists are as much a threat to one another as the living dead are to them. This is clear as soon as the people emerge from the basement, when Ben promptly declares, “I’m boss up here!” [...]Whereas the increased number of people could be regarded as an asset for the survivors, with more people to build fortifications and defend against the undead, the opposite is the case in this film, where each extra person is perceived as a new threat.”

rádio e a televisão funcionam como uma ponte entre a casa e o país que não pode mais ser acessado por outras vias pelos sobreviventes.

Mas estes equipamentos de comunicação também reforçam o “horror paranoico” do filme ao apontar a suposta culpa dos cientistas em relação à praga, levantando a hipótese de que os zumbis provavelmente foram ressuscitados pela radiação alienígena de uma sonda vinda de Vênus. Ademais, as autoridades que aparecem na televisão e rádio mostram-se despreparadas e confusas, fornecendo informações controversas, ora sugerindo que as pessoas mantenham-se em casa, ora pedindo para que elas procurem abrigos do governo. Essa última informação motiva os personagens a tentarem sair da casa, o que se mostra uma opção equivocada, pois o carro que eles pretendem utilizar acaba explodindo e o casal de namorados morre carbonizado.



Figura 29: as informações transmitidas pela televisão



Figura 30: a realidade dos sobreviventes em *A Noite* (1968)

Esta representação da mídia e das instituições encaixa-se perfeitamente na descrição dos filmes de “mundos paranoicos”, descritos por Tudor como obras que, entre outras características, apresentam uma atmosfera de insegurança em relação às instituições sociais. Nestes mundos, onde predomina a descrença na capacidade da sociedade de resolver os problemas, os cientistas e especialistas são retratados “em seu pior, como parte do aparato repressivo das grandes corporações, dos militares e do Estado, e em seu melhor, como uma defesa que rapidamente desmorona face ao colapso apocalíptico material e social”¹¹⁸ (Tudor, 1991: 156).

Este cenário marcado pela impotência institucional e pelo colapso social, onde vítimas ou sobreviventes não podem contar com os antigos aparatos estatais de seguridade ressoa diretamente nos filmes de zumbis, como aponta Paffenroth:

¹¹⁸Tradução minha de “at its worst, part of the repressive apparatus of the big corporations, of the military and of the state, or at its best, a fast crumbling defense against apocalyptic social and physical collapse.

Parte do crescente horror de um ataque massivo de zumbis é a completa falência das instituições humanas de auxílio aos sobreviventes, e até mesmo a provável culpa destas instituições seja na criação de zumbis em primeiro lugar por meio de algum experimento terrível que fracassou, ou por meio do fornecimento de informações falsas e incorretas que resultam em mais mortes¹¹⁹ (Paffenroth 2006: 36)

O filme ainda iria reforçar ainda mais a questão da insegurança em relação às instituições quando chegamos à conclusão que um dos motivos da não-sobrevivência do grupo de sobreviventes foi justamente a ideia divulgada pela televisão de tentar sair do lugar em que estavam, quando a permanência em seu interior, possivelmente teria garantido a sua salvação pelo grupo de rednecks que aparece ao amanhecer. Esta ironia revela a crítica pessimista do cineasta em relação aos meios de comunicação, que, mesmo que não intencionalmente, acabam facilitando a destruição da população frente à ameaça dos zumbis.

No entanto, a incompetência institucional das autoridades e das mídias, ainda que auxilie, não é a única nem a principal responsável pela morte dos sobreviventes. Nem poderia ser, pois como aponta Jancovich, em filmes ambientados nestes cenários onde as instituições e equipamentos estatais desmoronam, o foco narrativo acaba privilegiando as figuras da vítima e do monstro, em detrimento da figura do especialista (Jancovich, 2008: 227). É justamente as vítimas que evocam maior atenção em *A Noite dos Mortos-Vivos*, na medida em que o comportamento violento e anti-social destas acaba transformando o interior da casa em um espaço tão ou mais contaminado do que o lado externo. Este processo de “contaminação” da casa concretiza-se no momento em que o comportamento dos sobreviventes se torna extremamente agressivo, e os conflitos entre Ben e Cooper se intensificam. A casa parece acompanhar o movimento de crescente fragilização social do grupo de forma que, durante uma discussão entre Ben e Cooper, o fluxo de energia elétrica é cortado. É neste momento que ocorre o clímax do filme, pois os zumbis que até então não ousavam entrar por causa da luz¹²⁰, invadem a casa.

¹¹⁹Tradução minha do seguinte trecho: “Part of the increased horror of a mass zombie attack is the complete failure of human institutions to aid survivors, and even the probable culpability of those institutions, either by creating zombies in the first place through some hideous failed experiment, or by providing people with false and inaccurate information that only leads to further deaths.”

¹²⁰ Neste filme os zumbis tem medo de luz, algo que seria abandonado nos filmes seguintes de Romero.



Figura 31: zumbis invadem a casa em *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968)

Este momento marca o completo declínio da noção de familiaridade da casa de campo, que cede aos domínios do estranho: Cooper leva um tiro de Ben e desce até o porão com sua mulher, mas os dois acabam mortos pela filha do casal, que se transformou em um zumbi; Johnny, que também virou um zumbi, entra na casa e mata Barbara, que oferece pouca resistência diante de seu irmão. O destino destes personagens parece revelar uma crítica à família nuclear norte-americana, que termina por devorar a si mesma.

Ben, o único sobrevivente da casa, se tranca no porão e espera amanhecer. Ao nascer do dia, ele decide subir até o térreo, que se encontra vazio, mas é confundido com um zumbi e é assassinado por um grupo de *rednecks* que se uniram para tentar exterminar os zumbis da região. O grupo já havia aparecido em um momento anterior do filme, pela televisão, como uma promessa de salvação, mas ao final, revelam-se pessoas de comportamento intempestivo e violento. Os *rednecks* atiram em Ben pela janela, denotando a transição de naturezas da casa, que agora é vista como um lugar estranho.



Figura 32: A invasão da casa por zumbis



Figura 33: a morte de Ben pela manhã, em *A Noite* (1968)

Deste modo, o ambiente interior da casa de campo, que em um primeiro momento representava um dos únicos pilares de familiaridade de um território contaminado pelo estranho, sofre uma transição no decorrer da película, transformando-se em um ambiente hostil. Como já havíamos indicado, essa contaminação do espaço interno da casa também pode ser associada de forma mais ampla ao conceito do estranho em Freud, de maneira que, ao final do filme, a dicotomia espacial se quebra, e o espaço interno se torna tão ou mais estranho que o espaço externo, como aponta Bishop: “a casa de fazenda sintetiza o conceito de Freud porque ela oscila continuamente entre os estados de familiar e não familiar, funcionando como um local que abriga traumas reprimidos da sociedade”¹²¹ (Bishop, 2010: 124).

Os sentimentos sociais reprimidos que vêm à tona dentro deste espaço interno oferecem uma reflexão em relação a diversas questões como o racismo, o territorialismo e a crise do modelo patriarcal. No entanto, talvez a maior crítica social do filme esteja relacionada a um comportamento que Paffenroth chama de “individualismo autoconfiante” norte-americano, caracterizado por uma profunda desconfiança em relação ao governo e aos especialistas (característica do horror paranoico); ao endeusamento de armas de fogo e de automóveis, e a mística da figura do lobo solitário. O autor reflete que todas estas características juntas talvez pudessem dar uma vantagem a essa sociedade no início de uma tragédia, mas logo a incapacidade de um comportamento solidário e comunitário iria levar a sua população ao declínio, como de fato ocorre com os sobreviventes da casa de campo em *A Noite dos Mortos-Vivos*:

Considerando o cenário de uma invasão zumbi, ou qualquer conflito civil ou desastre natural, os cidadãos norte-americanos, individualistas autoconfiantes, profundamente desconfiados em relação ao governo, aos intelectuais, armados com um número de armas de fogo que os europeus consideram incompreensível entre as nações “civilizadas”, provavelmente passariam melhor do que outras pessoas de outros países. Nós iríamos todos nos trancar em nossas casas individuais e começaríamos a atirar. Ou melhor ainda, nós todos usaríamos a outra máquina intrinsecamente americana: o automóvel, para dirigir por aí e atirar em zumbis. Nós iríamos provavelmente ganhar certa vantagem sobre os zumbis a curto prazo em algumas regiões, como é mostrado em *A Noite dos Mortos-Vivos* e *Despertar dos Mortos* (1978). Mas na medida em que a crise continuaria, a não ser que o nosso individualismo desse lugar a sentimentos de confiança, solidariedade e comunidade, nós estaríamos condenados no momento em que nossos estoques de munição e comida comessem a acabar e nós começássemos a lutar contra nós mesmos. Notícias sobre o furacão Katrina em que as pessoas começaram a pilhar e a atirar nos funcionários de resgate, atrapalhando-os, infelizmente confirmam isso. Nosso mito americano do lobo solitário, o cara durão que resolve todos os seus problemas com seus punhos, ou mais frequentemente, com suas armas, não é muito realista ou

¹²¹Tradução minha do seguinte trecho: “The farmhouse thus epitomizes Freud’s conception of the uncanny because it continues to vacillate between states of familiarity and unfamiliarity.”

útil no mundo real; se a compaixão pela comunidade e a ajuda ao próximo é posta de lado, pode-se dizer que é um caminho direto para a perdição.¹²² (Paffenroth, 2006: 21).

Esta crítica ao comportamento norte-americano torna-se evidente quando observamos as atividades dos rednecks ao final do filme, cujos valores e ações se igualam em grau máximo à descrição oferecida por Paffenroth. A opção por finalizar o filme desta maneira parece revelar que talvez o processo de estranhamento do espaço externo se complete apenas ao final do filme, com a liberação do individualismo norte-americano à sua máxima potência.

Deste modo, nota-se que a dicotomia espacial do filme está a serviço de uma crítica metonímica, que se utiliza de um microcosmo espacial e social específico para refletir sobre uma determinada sociedade, na medida em que “o filme continuamente contrapõe a desintegração do microcosmo social, da família patriarcal, com a desintegração cultural da nação, o colapso da confiança nas autoridades tanto no nível pessoal quanto político.”¹²³ (Wood 1986: 115).

É preciso considerar também que outros filmes do período possivelmente utilizam-se desta mesma estratégia, fazendo uso da desintegração do espaço familiar da casa, para retratar os traumas reprimidos da sociedade. *Psicose* parece fazer uso deste expediente, ao mostrar cenas de uma exploração minuciosa da casa dos Bates, associando a sua estrutura e mobiliário à educação castradora que transformou Norman Bates em um maníaco. Outro filme que parece utilizar uma estratégia semelhante é *Carrie, A Estranha* (Brian de Palma, 1976), que, em suas cenas finais, apresenta o desmoronamento da casa onde a protagonista mora com a sua mãe, sinalizando a queda deste perturbado núcleo familiar. No entanto, em *Psicose*, e em *Carrie* o espaço da casa está intrinsecamente conectado aos personagens Norman e Carrie, uma vez que corresponde ao próprio local onde eles vivem. Deste modo, as significações da queda deste espaço parecem estar mais voltadas à questão do núcleo familiar, diferentemente do filme de Romero que, ao ser ambientando em uma casa que não pertence a nenhum dos

¹²² Tradução minha do seguinte trecho: “Considering the scenario of a zombie takeover, or any civil unrest or natural disaster, U.S. citizens, self-reliant individualists who are deeply suspicious of the government and intellectuals and who are armed with a number of firearms that Europeans find incomprehensible among “civilized” people, would probably fare better than people in other countries. We would all barricade ourselves in our individual houses and start shooting. Or better yet, we would all use that other quintessentially American machine, the automobile, to drive around and shoot zombies. We would probably gain the upper hand over the zombies in some places in the short term, as is shown in *Night of the Living Dead* and *Dawn of the Dead* (1978). But, as the crisis continued, unless our individualism could give way to feelings of trust, sharing, and community, we would be doomed as our individual supplies of ammunition and food gave out and we fell to fighting amongst ourselves. Reports after Hurricane Katrina of people looting and shooting at rescue personnel, thereby stopping them from doing their jobs, sadly confirm this. Our American myth of a lone wolf, a tough guy who solves all of his problems with his fist, or, more often, his gun(s), is not very realistic or helpful in our real world; if it excludes community, compassion, and helping others, it is downright sinful, one might say.”

¹²³ Tradução minha de “the film continually counterpoints the disintegration of the social microcosm, the patriarchal family, with the cultural disintegration of the nation, the collapse of confidence in authority on both the personal and political level.”

personagens, parece poder realizar reflexões mais abrangentes em relação à sociedade norte-americana

2.5 A influência de Romero nos filmes de zumbis da década 1970

Como observamos anteriormente, a trama do filme de Romero na qual os mortos retornam à vida e estabelecem uma relação de predação com os seres humanos foi inovadora dentro do gênero principalmente por seu elemento espacial particular: não se tratava de um mundo fantástico mitológico ou gótico, e sim do próprio mundo em que vivemos, com a adição de “um pano de fundo pós-apocalíptico” caracterizado pelo “colapso das infraestruturas sociais, o ressurgimento de fantasias sobrevivencialistas e o medo de outros sobreviventes.”¹²⁴ (Bishop, 2010: 19).

Segundo Jamie Russell, o filme de Romero seria lançado em um momento crítico da história norte-americana e mundial, no qual antigos ideais começavam a ser questionados. Se por um lado o conservadorismo iria sofrer duras crises com o escândalo de Watergate (1974) e o fracasso da Guerra do Vietnã (1975); os ideais revolucionários da contracultura também iriam ser contestados devido a tragédias como os assassinatos cometidos pelo grupo de Charles Manson, e a violência ocorrida no *Altamont Speedway Free Festival* (1969) no qual a gangue de motociclistas *Hells Angels* assassinou o negro Meredith Hunter:

Ao imaginar uma catástrofe apocalíptica de proporções tais que a esperança de regeneração social se mostre impossível, Romero levou seu público numa jornada ao coração negro dos EUA. Enquanto a guerra do Vietnã saía do controle e os sonhadores idealistas da contracultura acordavam de ressaca diante dos assassinatos cometidos por Manson, da violência do festival de Altamont e da vergonha diante do escândalo Watergate, o nihilismo de Romero parecia muito sintonizado com os tempos. (Russell, 2010: 119)

Altamente sintonizado com as ansiedades do período, o filme de Romero oferece uma crítica em certa medida aos valores conservadores, pois “mesmo quando apresentado em termos metafísicos (o fim do mundo) é geralmente reinterpretado em termos sociais/políticos (o fim de um mundo altamente específico do capitalismo patriarcal)”¹²⁵ (Wood 2004: 133).

¹²⁴Tradução minha de “the collapse of societal infrastructures, the resurgence of survivalist fantasies, and the fear of other surviving humans”

¹²⁵Tradução minha de “even when presented in metaphysical terms (the end of the world), is generally reinterpretable in social/political ones (the end of the highly specific world of patriarchal capitalism).”

No entanto, não é possível afirmar que *A Noite* oferece uma crítica social progressista pois, ao mesmo tempo que a trama sugere que a crise da sociedade norte-americana não pode ser resolvida pelo retorno de uma ideologia conservadora ou dominante; o final do filme também não parece oferecer nenhuma outra alternativa para os problemas que aponta, resultando em uma trama essencialmente niilista. Este niilismo reverberava um sentimento de impotência existente no período diante do fracasso notadamente em relação aos movimentos pelos direitos civis, e a Guerra do Vietnã.

Após o lançamento de *A Noite dos Mortos-Vivos*, muitos filmes de zumbis da década de 1970 trariam críticas sociais em suas tramas. No entanto, os alvos das críticas destes filmes eram tão variados que muitas vezes acabavam sucumbindo a ideais conservadoras ou reacionárias, bem distantes das reflexões que podemos encontrar no filme de Romero. Exemplos destas disparidades críticas são dois filmes dos diretores e amigos Alan Ormsby e Benjamin “Bob” Clark, *Children Shouldn't Play With Dead Things* (Bob Clark, 1972) e *Dead of Night* (Bob Clark, 1972).

O primeiro filme conta a história de uma trupe hippie de teatro liderada por Alan (Alan Ormsby) que viaja até uma ilha para passar uma noite de emoções e jogos. Alan tenta assustar o grupo dizendo que conhece rituais para reanimar os mortos, e o que inicialmente é visto como apenas uma brincadeira sem graça acaba ocorrendo realmente e os mortos se levantam para assassinar o grupo. Protagonizado por hippies de comportamento questionável, esta narrativa combina uma paródia do filme de Romero com uma sátira ferrenha ao movimento *flower power* da década de 1960: “Dominada por jogos de poder, machismo, calúnias e ameaças sádicas, a trupe teatral parece ser tão corrupta e desagradável quanto a ordem estabelecida à qual deviam ser alternativa[...] É um mundo no qual o idealismo hippie já azedou” (Russell 2010: 120). Enquanto este filme representa uma crítica ao lado revolucionário da moda, o próximo filme realizaria uma crítica ao outro: a Guerra do Vietnã. A trama *Dead of Night*, inspirada no famoso conto de horror *The Monkey's Paw* é sobre Andy, um soldado do Vietnã que é trazido de volta dos mortos por meio de orações de sua mãe. No entanto, Andy retorna como um cadáver que precisa se alimentar dos vivos para evitar que seu corpo se decomponha. Ao mostrar alegoricamente o retorno de um veterano do Vietnã traumatizado que oferece uma ameaça à sociedade, o filme parece aproximar a Guerra do Vietnã do espaço interno norte-americano, revelando de maneira contundente suas consequências negativas.

A crítica à geração alucinógena dos hippies provou-se uma tendência nos filmes de zumbis da década de 1970, podendo ser encontrada em títulos como *Garden of the Dead*

(John Hayes, 1972); *Blue Sunshine* (Jeff Lieberman, 1977); *Bloodeaters* (ou *Toxic Zombies*, Charles McCrann, 1980); e talvez de uma maneira mais tangencial na narrativa de *Let's Scare Jessica to Death* (John D. Hancock, 1971).

Mas também um filme brasileiro da década de 1970 operaria uma estranha espécie de elogio a esta geração. O filme, chamado *Quem é Beta?* (1973), dirigido por Nelson Pereira dos Santos é sobre um casal que vive em uma trincheira e precisa se proteger diariamente do resto da população, que se tornou uma espécie de zumbis que vaga a esmo, de maneira bem semelhante aos doentes da “wandering sickness” de *Things to Come*. Segundo Alfredo Suppia (2013) o filme apresenta um futuro “hippie pós-apocalíptico” com referências ao candomblé, representativo de “fase lisérgica de Nelson em Paraty-RJ”.

Nesta década também o cineasta canadense David Cronenberg iria lançar dois filmes cujas tramas flertavam com os zumbis e oscilavam entre a crítica reacionária e progressista, *Calafrios* (1975) e *Enraivecida na Fúria do Sexo* (1977). Estas histórias apresentavam pessoas que de alguma forma se tornaram em “zumbis” viciados em sexo em tramas ambíguas, que ao mesmo tempo em que estavam sintonizadas com os movimentos de libertação sexual da década anterior, antecipavam ansiedades sexuais que surgiriam com a descoberta da Aids na década seguinte.

Nesta época ainda seriam lançados nos Estados Unidos *Shock Waves* (Ken Wiederhorn, 1977) com zumbis nazistas¹²⁶; e outras produções menores, de baixo orçamento que reviviam o vodu caribenho como *The House of Skull Mountain* (Ron Honthaner, 1974); ou misturando-o com novas vertentes da década de 1970, como o blacksploitation, em filmes como *Sugar Hill* (Paul Maslansky, 1974).

Mas seria uma produção ítalo-espanhola que se aproximaria mais da crítica social niilista de Romero, chamada *Non si Deve Profanare il Sonno dei Morti* (1974) dirigida por Jorge Grau. Neste filme, o protagonista George tenciona viajar para Lake District no feriado, mas acaba sofrendo um acidente de trânsito que o desvia de sua rota. Em seu novo caminho, ele acaba descobrindo que uma máquina pesticida que estava sendo testada pelo governo está reanimando os mortos, mas, acaba falhando em suas tentativas de destruir a máquina e avisar as autoridades, que não lhe dão crédito. Fortemente pautado por uma crítica ecológica, o filme termina no mesmo tom niilista de Romero, criticando as instituições, que mantêm a máquina

¹²⁶ A idéia de associar os zumbis aos nazistas já tinha aparecido em *A Vingança dos Zombies*, e também apareceria em filmes da década de 1980 como os franceses *O Lago dos Zumbis* (Jean Rollin, 1981) e *Oasis dos Zumbis* (Jesus Franco, 1982), e o norte-americano *Night of the Zombies* (Joel M. Reed, 1981). Recentemente podemos observar um ressurgimento desta tendência em filmes como o inglês *Missão de Risco* (Steve Barker, 2007), o norueguês *Dead Snow* (Tommy Wirkola, 2009) e o norte-americano *Nazistas no Centro da Terra* (Joseph J. Lawson, 2012).

pesticida em pleno funcionamento. A trama, no entanto, apresenta uma conclusão nos moldes de uma justiça poética, com George retornando dos mortos para se vingar do policial que não lhe deu ouvidos. O retorno de George, diferentemente da morte de Ben em *A Noite*, oferece um alento aos expectadores, mas não avança a discussão da construção de uma nova ordem social alternativa.

Nesta década Romero ainda lançaria, entre outros filmes de gêneros diversos, *O Exército do Extermínio* (1973), um filme que estaria sintonizado com o horror paranoico, oferecendo duras críticas às instituições, mas que não contaria com os seus populares mortos-vivos. A obra conta a história de um derramamento de uma arma biológica chamada de Trixie nos reservatórios de água de uma pequena cidade da Pensilvânia, que faz com que os seus habitantes se tornem ensandecidos homicidas. Neste filme, além das autoridades serem a causa do problema, elas ainda o pioram, com uma política extremista de extermínio à população contaminada da cidade. A narrativa também termina de forma niilista com a morte de um cientista que estava tentando encontrar a cura da contaminação, e com a notícia de que outras cidades também estariam contaminadas. Mas seria só em 1978 que Romero efetivamente daria continuidade a sua saga de zumbis, com *Despertar dos Mortos* (1978).

2.6 A extensão do apocalipse em *Despertar dos Mortos*

Despertar dos Mortos inicia-se retomando temporalmente o final de *A Noite*, em um cenário em que a invasão de zumbis seguramente já se estendeu por todo o território nacional. As duas sequências iniciais do filme auxiliam a apresentação deste cenário caótico, bem como intensificam as críticas ao racismo e à mídia, já esboçadas no primeiro filme de Romero.

A primeira sequência mostra o interior de uma emissora de televisão que se encontra em completo caos, pois os funcionários perderam a capacidade de se comunicarem entre si, e, portanto, não conseguem transmitir informações seguras e coerentes ao público. O filme ainda critica a busca desenfreada por audiência, ao mostrar um diretor de programação aprovando a transmissão de uma lista desatualizada de abrigos do governo, apenas para manter a audiência em seu canal. A segunda sequência de cenas oferece uma crítica ao racismo e a xenofobia ao mostrar um grupo de policiais invadindo um prédio habitado majoritariamente por porto-riquenhos, matando vários inocentes. Romero coloca sua mensagem nas falas de um líder religioso negro que diz: “quando os mortos andam, é preciso parar de matar as pessoas, senão a guerra está perdida”. A sequência termina com uma cena melancólica de um policial negro

atirando em dezenas de porto-riquenhos que haviam sido assassinados por policiais na semana anterior, e tornaram-se zumbis.

Por meio destas duas sequências iniciais Romero aumenta consideravelmente a abrangência de seu apocalipse, optando por mostrar dois núcleos internos diferentes, a emissora e o prédio de imigrantes. O intuito do diretor com essa manobra parece ser o de mostrar que apesar de não se conhecer as causas do apocalipse, a sua rápida dispersão possui um único culpado: os sobreviventes. Isto fica claro na próxima sequência do filme, na qual Romero nos apresenta os quatro protagonistas: dois policiais, Peter e Roger, e o casal Stephen, repórter de trânsito, e Fran jornalista, que viajam de helicóptero tentando encontrar algum lugar seguro para pousar. Do helicóptero o grupo consegue visualizar uma imagem aérea de agrupamentos que não se pode distinguir se seriam de pessoas ou de zumbis. Diante desta cena, o policial Roger exclama “Deus! Eles estão em toda parte!” levando o público à conclusão de se tratam de zumbis. Mas esta expectativa logo é frustrada quando a câmera se aproxima do agrupamento e constatamos que na verdade se tratam de rednecks, que estão caçando zumbis. Esta estratégia contribui para borrar as fronteiras entre os monstros e as vítimas do filme, mostrando um território norte-americano assustadoramente contaminado por indivíduos armados, que aparecem bebendo e se divertindo como se estivessem em um grande festival de caça.

Nesta perspectiva, o filme avança em sua crítica sobre o individualismo norte-americano na medida em que estes indivíduos são retratados como ameaças maiores ao país do que os zumbis, que agora passam a ser vistos por estes como meras presas.



Figura 34: Vista aérea e aproximada dos rednecks



Figura 35: rednecks se divertindo em *Despertar* (1978)

Após observarem que a maior parte do território norte-americano está tomado ou por zumbis ou por rednecks, os protagonistas optam então por abrigarem-se momentaneamente

em um shopping center. Diferentemente da casa de campo em *A Noite*, este ambiente interno não se encontra vazio, e sim, repleto de zumbis. Os dois policiais decidem expulsá-los do prédio, e realizam a tarefa com exacerbada violência e desprezo diante dos lentos zumbis, que, além de não parecerem mais tão ameaçadores, apresentam toques de comicidade em suas tentativas de interagir com o shopping. Estas cenas de reconquista do shopping center por norte-americanos, por meio da aniquilação de seus antigos habitantes podem estar associadas em alguns aspectos à uma revisão neocolonialista da conquista do oeste e da aniquilação dos indígenas pelos colonos.

No momento em que o grupo se instala no shopping, podemos observar que a estrutura espacial do prédio é utilizada para denotar o sexismo presente na relação dos personagens: enquanto os três homens se divertem de maneira pueril pelos corredores, coletando mercadorias e atirando em zumbis, Fran é deixada desarmada em um cômodo superior do shopping, supostamente seguro, que revela-se extremamente perigoso quando um zumbi consegue forçar sua entrada, quase causando a morte da personagem. Ademais, quando Peter, Roger e Stephen retornam ao abrigo, estes optam por discutir o destino do bebê que Fran espera em um cômodo separado, eliminando-a da discussão.



Figura 36: Peter, Roger e Stephen se divertindo



Figura 37: Fran sozinha e em perigo em *Despertar* (1978)

Mas Fran decide prosseguir com sua gravidez, denotando o tom mais otimista deste filme de Romero em relação à família, pois, ao mesmo tempo em que nega a família tradicional patriarcal em uma cena anterior, na qual Peter mata duas crianças zumbis em um posto de gasolina abandonado; vislumbra o nascimento de uma nova estrutura familiar¹²⁷, com o futuro nascimento do bebê de Fran e Stephen.

¹²⁷ Romero já havia retratado uma criança zumbi que ataca seus pais em *A Noite*. Seguindo esta tendência, outros filmes de zumbis da década de 1970 também refletiriam sobre o tema como *The Child* (Robert Voskian, 1977) sobre uma criança que reanima cadáveres para vingar a morte de sua mãe; *The Children* (Max Kalmanowicz, 1980) sobre uma contaminação atômica que transforma as crianças de um ônibus em zumbis; e o espanhol *¿Quién puede matar a un niño?* (Narciso Ibáñez Serrador, 1976), sobre um casal de turistas ingleses que, ao aportar em uma ilha, são atacados por crianças enfeitadas.

Além da questão infantil, o filme também opera uma inversão do papel feminino em relação à forma em que este é mostrado em *A Noite*, pois Fran, diferentemente da personagem Barbara do filme anterior, mostra-se uma personagem complexa, que exige ser tratada de forma igualitária pelos três rapazes. Fran também exige uma arma e pede para que Stephen a ensine a pilotar o helicóptero, em uma tentativa de restabelecer sua autonomia e emancipação neste novo cenário apocalíptico. Desta forma, ao construir uma personagem feminina que pode ser lida como uma antítese de Barbara, Romero mostra-se neste filme mais atento às discussões sobre as relações de gênero, que entraram em pauta com as revoluções feministas da década de 1970.



Figura 38: a evolução da personagem de Fran em *Despertar* (1978)

É interessante notar que durante a retomada do shopping pelos norte-americanos, Romero faz uso de imagens muito parecidas com algumas cenas do primeiro filme, mas com significados invertidos: quando os personagens entram na loja de munições do shopping, vemos uma cena de um animal empalhado pendurado na parede, muito semelhante à cena de *A Noite*, quando Barbara entra na casa de campo. Mas na cena do primeiro filme de Romero, as imagens dos animais empalhados são acompanhadas de uma trilha sonora de horror, e posteriormente associadas a um cadáver que assusta a personagem. Todavia, em *Despertar*, a imagem do animal empalhado é acompanhada de uma trilha sonora de safari, que produz a sensação de que estes animais não são de forma alguma assustadores, e sim presas, vítimas da predação humana.

Ademais, em uma sequência posterior do filme, podemos notar que o olhar do animal empalhado converge com o olhar melancólico de um zumbi, que observa Fran pelo outro lado de uma das vitrines do shopping.



Figura 39: ênfase no olhar do animal empalhado



Figura 40: ênfase no olhar do zumbi em *Despertar* (1978)

Esta associação dos animais empalhados com os zumbis torna-se ainda mais evidente quando, após a operação de extermínio dos zumbis, os personagens observam os cadáveres pelo andar superior do shopping, que, aliados ao paisagismo do prédio, parece remontar ao imaginário de animais indefesos mortos em um safari a serviço do lazer dos homens. Estes artifícios reforçam a intenção do autor de inverter os papéis de predador e caça neste filme, mostrando zumbis que deixam de ser predadores cruéis, para tornarem-se vítimas da violência humana.



Figuras 41: A vitimização dos zumbis em *Despertar dos Mortos* (1978)

Após o shopping ser reconquistado pelos protagonistas, segue-se uma profusão de imagens do grupo divertindo-se com produtos de um imaginário capitalista que não têm mais valor algum no mundo em que vivem, como dinheiro, roupas de luxo, joias e outros objetos de consumo. Mas, passado algum tempo, eles constataam o total esvaziamento do status simbólico destas mercadorias, que agora passam a ser somente objetos, muitos ainda sem

qualquer valor ou utilidade no novo cenário apocalíptico. Esta conclusão leva rapidamente os personagens ao tédio e a uma estafa consumista, e é neste momento que se opera uma contaminação do espaço interno pelo sentimento do estranho de Freud: o status familiar que este local possuía no imaginário dos personagens começa a ser questionado quando o sonho pueril de morar dentro de um shopping center logo se desfalece, dando lugar a um novo e desencantado olhar sobre um lugar que teve seu sentido esvaziado após a queda do capitalismo. Neste ponto, podemos pressupor que o principal catalisador do estranhamento do shopping center não foi a presença de zumbis dentro de seu interior, e sim o fato de que o apocalipse trouxe à tona uma ansiedade social reprimida da sociedade norte-americana: a apologia ao consumismo desenfreado.

Deste modo, este shopping infestado por zumbis que comicamente tentam consumir as mercadorias parece trazer a tona de maneira bastante gráfica e paupável a estrutura e tessitura da sociedade capitalista. Acaba por dissolver-se “a nuvem mística” que envolve nossa vida social, revelando uma crescente valorização do mundo das coisas, que está intrinsecamente conectada a desvalorização do indivíduo. (Marx, 2004: 80).

Esta “coisificação” do indivíduo está bem representada pelos zumbis que, se comparado a outros monstros como o vampiro, o Franksenstein, ou o próprio lobisomem, é o único que perdeu completamente a sua consciência. Esta relação também fica evidenciada quando nos lembramos das origens aristocráticas de monstros como o vampiro, e da menção de Romero aos seus zumbis como monstros “de colarinho azul”, cujo comportamento é parecido à descrição do homem alienado pelo capitalismo, de Horkheimer e Adorno:

O preço da dominação não é meramente a alienação dos homens com relação aos objectos dominados; com a coisificação do espírito, as próprias relações dos homens foram enfeitiçadas, inclusive as relações de cada indivíduo consigo mesmo. Ele se reduz a um ponto nodal das reações e funções convencionais que se esperam dele como algo objetivo. O animismo havia dotado a coisa de uma alma, o industrialismo coisifica as almas. O aparelho económico, antes mesmo do planeamento total, já provê espontaneamente as mercadorias dos valores que decidem sobre o comportamento dos homens. A partir do momento em que as mercadorias, com o fim do livre intercâmbio, perderam todas as suas qualidades económicas salvo seu carácter de fetiche, este se espalhou como uma paralisia sobre a vida da sociedade em todos os seus aspectos. As inúmeras agências da produção em massa e da cultura por ela criada servem para inculcar no indivíduo os comportamentos normalizados como os únicos naturais, decentes, racionais. (Adorno e Horkheimer 1985: 40)

Ao perceberem que grande parte daqueles objetos oferecidos nas lojas já não possuem nenhum valor ou utilidade agora que se encontram dissociadas do sistema capitalista, os

personagens também começam a questionar antigas práticas e valores que vinham associadas a eles. Um exemplo deste novo comportamento é o momento em que Stephen, com a ajuda de Peter faz um jantar romântico para Fran, e a oferece uma aliança, pedindo-a em casamento. Mas ela recusa a aliança e o pedido, argumentando que um casamento naquele local e naquelas condições “não seria real”.



Figura 42 :o deslumbramento consumista de Stephen e Peter **Figura 43**: consumismo de Roger em *Despertar* (1978)

No momento que assistimos o grupo se desintegrar pelo tédio e pelo vazio da existência consumista, o espaço do shopping é reivindicado por uma gangue de motociclistas, que pretende saqueá-lo. É interessante observar que o comportamento dos integrantes desta gangue parece remeter ao mesmo entusiasmo ingênuo inicial de Fran, Stephen, Peter e Roger no que se refere a tentativa de apanhar cédulas de dinheiro, joias e outros itens considerados de grande valor, em uma festa consumista anacrônica. Ademais, a interação entre os motociclistas, o espaço e os zumbis é pautada pelo humor específico do filme, que, aliado a uma estética de histórias em quadrinhos é capaz de produzir uma sequência na qual os motociclistas atiram tortas nos zumbis. Esta comicidade, apesar de garantir ao filme um tom mais leve em relação a *A Noite*, não desativa a intenção crítica do filme, servindo até mesmo, em alguns momentos a intensificá-la, revelando a ausência de sentido no comportamento consumista, de modo que “o humor mordaz mal esconde o desgosto do filme pela terra desolada e zumbificada dos EUA dos anos 1970” (Russell, 2010: 145)

Ao observar o comportamento dos invasores, Peter constata que eles só estão interessados nos produtos, e não apresentam uma ameaça real a eles. Stephen, porém, não consegue aceitar a perda do domínio sobre aquele espaço, alegando que eles o conquistaram primeiro. Neste momento, Romero parece retomar a questão dos conflitos territoriais dos sobreviventes, já presente em seu primeiro filme, mas insere uma nova motivação aos

personagens: a disputa impensada sobre a posse de artigos e produtos de utilidade nula para os personagens.

Stephen e Roger então iniciam um duelo contra os motociclistas enquanto Fran permanece escondida em outro local do shopping. A ausência de Fran no conflito revela o contraste entre a representação dos papéis masculino e feminino neste filme de Romero, na medida em que a mulher não participa, e, portanto não corrobora as atitudes belicosas dos homens, retratadas como irracionais destrutivas. Ademais, esta disputa territorial parece reforçar a tese de Romero de que em face a alguma tragédia que possa ocorrer no território norte-americano, a maior ameaça virá dos próprios cidadãos que irão voltar-se contra si mesmos. Uma sequência particular revela claramente a incoerência da disputa territorial entre os sobreviventes dentro de um cenário apocalíptico, ao mostrar Roger mirando a sua arma em um motociclista que já estava se retirando do local, ao invés de atirar em algum dos diversos de zumbis que conseguiram entrar no shopping durante o conflito.



Figura 44: Peter atirando nos motociclistas



Figura 45: A mira nos motociclistas em *Despertar* (1978)

Quando o conflito entre os motociclistas e os protagonistas chega ao seu ápice, promovendo uma destruição generalizada no shopping, o espaço acompanha a fragilização dos humanos, e a luz elétrica é interrompida (de maneira análoga a *A Noite*). Stephen é atingido durante a disputa, transformando-se em um zumbi, e os motociclistas sobreviventes deixam o local, que agora se encontra novamente repleto de zumbis.

Avançando em sua crítica à sociedade norte-americana, Romero reforça e expande em *Despertar dos Mortos* temas já trabalhados em *A Noite*, como a descrença na mídia, nas instituições, a crítica ao racismo, e ao territorialismo; mas também adiciona novos elementos, como as discussões em relação ao sexismo e ao consumismo. Mas, apesar de o roteiro original

do filme contar com um suicídio duplo¹²⁸ de Fran e Peter, o desfecho que acabou sendo gravado é bem menos nihilista em relação a *A Noite*, ao mostrar estes dois personagens conseguindo fugir do shopping de helicóptero, desligando-se de um sistema que se auto-conserva agora apenas graças aos zumbis. Ademais, quem dirige o helicóptero é Fran, denotando a superação da personagem feminina em relação ao sexismo dos homens de seu grupo. A retomada do shopping pelos zumbis neste filme também não tem o mesmo nível de horror que a invasão da casa de campo em *A Noite* pelos zumbis, pois desde o princípio ficamos com a impressão de que o prédio é o habitat destas criaturas, e não dos humanos, na medida em que se configura como um espaço característico da antiga ordem social, que foi destruída. Isto fica claro quando, ao chegar ao shopping, Fran observa os zumbis vagando pelos corredores, e pergunta “O que eles estão fazendo? Por que eles vêm aqui?”. Obtendo a seguinte resposta de Stephen “Algum tipo de instinto... Memória... Do que eles costumavam fazer. Esse era um lugar importante de suas vidas.”. É relevante notar que o destino do personagem Stephen remete a esta ideia, na medida em que o seu desejo de permanência no local acaba resultando em sua transformação em um zumbi.



Figura 46: A reocupação do shopping pelos zumbis



Figura 47: a transformação de Stephen em *Despertar* (1978)

Em relação às causas do apocalipse, Romero propõe uma releitura criativa do histórico do gênero, na medida em que Peter, o único personagem negro da trama diz: “Vocês conhecem macumba? Vodou? Meu avô que morava em Trindad Tobago dizia que ‘quando não houver mais espaço no inferno, os mortos vão andar sobre a Terra’”. É possível subentender-se por esta frase que Romero reconecta-se com o Caribe apenas para desconectar-se dele, reinserindo a criatura folclórica do zumbi em um espaço global e metafísico. Mas esta

¹²⁸ O livro *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero* (1987) de Paul R. Gagne revela que no roteiro original Peter se suicida com uma arma e Fran com as pás do rotor do helicóptero.

explicação do apocalipse não é de nenhuma forma corroborada no decorrer do filme, como também não é confirmada a explicação da radiação proveniente de uma sonda vinda de Vênus em *A Noite*.

A opção de não fornecer respostas definitivas para a origem do apocalipse talvez seja motivada pelo fato de que nos filmes de Romero, os zumbis não são a verdadeira causa do apocalipse, e sim os humanos, que se mostram incapazes de cooperarem entre si, levando a situação a sair do controle. Neste aspecto, o espaço exerce um papel fundamental nestes filmes, na medida em que a disputa pelo domínio de territórios como a casa de campo e o shopping resulta ironicamente na destruição de uma nação que se forjou a partir de ideais de conquista e de expansão territorial.

O filme de zumbis seguinte de Romero seria realizado na década de 1980. Além de expandir sua crítica em relação à sociedade norte-americana, o diretor iria realizar uma espécie de redenção em relação à herança caribenha do gênero.

2.7 O bunker militar e o Caribe em *Dia dos Mortos*

Em 1985 George Romero iria dar continuidade à sua saga de zumbis com o título *Dia dos Mortos*. Este filme dá continuidade ao apocalipse apresentado nos dois primeiros filmes da saga de Romero, apresentando um grupo de cientistas e militares que muito possivelmente são uns dos poucos sobreviventes que ainda resistem ao apocalipse. O grupo está abrigado em um bunker subterrâneo improvisado, e possui duas principais missões, uma científica e uma militar: estudar a fisiologia dos zumbis, em busca de uma possível cura ou solução para a praga, e resguardar importantes documentos e patrimônios da humanidade, que foram depositados no abrigo.

A trama se inicia com uma cena onírica e alegórica que fornece o tom desta história: Sarah, a protagonista do filme, está em uma sala branca, hermeticamente fechada, e se dirige a um calendário que contém uma foto de uma plantação de abóboras. Quando ela toca o calendário, mãos de zumbis arrebatam a parede da sala e tentam alcançá-la. Ao mostrar a personagem sendo atacada no momento em que toca uma imagem de uma paisagem, o filme parece sugerir que o espaço externo já não é mais uma opção para os seres humanos, que agora estão condenados a clausura de abrigos. A próxima cena revela que tudo não passou de um pesadelo de Sarah, que adormeceu durante uma viagem de helicóptero. No entanto, a vista aérea confirma o cenário desolador de seu sonho: O apocalipse se estendeu por todo o território, de modo que as cidades encontram-se desativadas, repletas de zumbis.



Figura 48: O sonho de Sarah



Figura 49: a cidade devastada em *Dia dos Mortos* (1985)

No decorrer da trama, Romero prossegue em sua crítica às instituições ao apresentar um grupo de militares e cientistas cujo comportamento beira a barbárie: os militares são apresentados como sexistas, e possuem um comportamento patologicamente agressivo em relação aos seus companheiros e aos zumbis. Eles também aceitam uma injustificada manutenção da hierarquia militar tradicional, submetendo-se aos desmandos de Rhodes, um comandante de alta patente que mostra claros sinais de desequilíbrio mental. Já os cientistas por sua vez, utilizam-se de zumbis e de cadáveres de militares como cobaias para seus experimentos de ética questionável, e são liderados pelo excêntrico Dr. Logan, apelidado de Dr. Frankenstein pelos militares.

Apesar de utilizar-se das profissões destes personagens para criticar o racionalismo e violência da instituição militar, e os limites da ética na instituição científica, Romero parece aproveitar estes mesmos personagens para propor uma reflexão sobre a sociedade de uma maneira mais ampla e abrangente: o comportamento agressivo e sexista dos homens é justificado por eles pelo fato de estarem vivendo embaixo da terra, como “homens das cavernas”, de modo que a progressão do apocalipse resultou em uma regressão da civilidade humana. Mas se analisarmos esta questão dentro do contexto dos dois filmes anteriores da saga, podemos notar que na verdade foi a incivilidade humana que resultou em seu retrocesso a uma moradia subterrânea, e não o contrário. Esta situação resultou em uma alteração na dinâmica de ocupação espacial, na medida em que em um primeiro momento são os mortos-vivos que surgem debaixo da terra, enquanto os humanos ocupam a superfície. No entanto, este cenário altera-se em *Dia dos Mortos* ao constatarmos que, com a progressão do apocalipse, agora são os zumbis que povoam as cidades, relegando o subterrâneo aos

humanos. Mas Romero adiciona ainda um novo elemento às suas criaturas: a possibilidade de uma evolução.

A possibilidade de evolução dos zumbis é explicitada pelos experimentos conduzidos pelo Dr. Logan, que, diferentemente do cientista do conto de Mary Shelley, não pretende dar vida aos zumbis, e sim adestrá-los. Os experimentos são conduzidos em um zumbi denominado Bub, e o condicionamento mostra sinais de sucesso, mas acaba frustrado pois, ironicamente, o comportamento dos cientistas e militares do bunker não consegue ser civilizado o bastante para servir de exemplo ao zumbi: os militares hostilizam Bub, e o cientista, em seu afã de condicioná-lo acaba violando os cadáveres de militares para alimentar o zumbi. Ademais, Dr. Logan parece querer reviver no zumbi uma situação mal resolvida com seu pai, cujo apelido também era Bub.



Figura 50: Os experimentos questionáveis do Dr. Logan



Figura 51: o condicionamento de Bub em *Dia* (1985)

Os únicos personagens que são representados com valores positivos são Sarah, a única mulher do abrigo, e John, o único personagem negro do filme. Pode-se dizer que Sarah retoma e intensifica a herança de Fran, ao possuir uma personalidade assertiva e combativa em relação ao sexismo dos militares dentro do bunker. Ela também protagoniza o filme, algo que ainda não havia ocorrido com as personagens femininas dos dois filmes anteriores de Romero. Já o personagem John se declara um nativo das Índias Ocidentais, reconectando a saga de Romero à herança caribenha dos filmes de zumbis. O diretor, no entanto, oferece uma revisão em certa medida neocolonialista dos papéis do caribenho e do norte-americano em relação aos filmes da década de 1930, na medida em que retrata o comportamento dos norte-americanos como violento e muitas vezes selvagem. Em contrapartida, o descendente de caribenhos é retratado como um homem que ainda preserva sua civilidade em face ao caos do bunker. Ademais, no filme de Romero, diferentemente dos filmes de zumbis caribenhos da

década de 1930, são os norte-americanos que apresentam uma ameaça de abuso sexual em relação a personagem feminina norte-americana, ao tempo que o caribenho zela pela sua proteção.



Figura 52: o comportamento sóbrio de John



Figura 53: o descontrole dos militares em *Dia* (1985)

John também parece ser um dos únicos a identificar a ameaça que os próprios humanos oferecem à sua sobrevivência, e a questionar a validade de se preservar a memória de uma civilização que não ofereceria nenhum legado positivo, digno de ser transmitido. Ele ainda arrisca um palpite sobre o apocalipse, postulando que eles estariam sendo punidos por terem tentado brincar de Deus, uma lição aparentemente não compreendida, pelo Dr. Logan.

Ao final do filme o abrigo militar sofre o mesmo destino da casa de campo e do shopping, fragilizando-se diante da disputa territorialista entre os militares e cientistas, permitindo que os zumbis que se encontram do lado de fora, invadam o local. Diante da invasão dos zumbis o único a mostrar algum sentimento de solidariedade é Bub, que chora copiosamente diante da morte do Dr. Logan. O zumbi então vinga a morte de seu mestre atirando em Rhodes, mas, revelando um comportamento destoante dos outros zumbis, não ataca o militar. Este comportamento denota não somente que o condicionamento realizado pelo Dr. Logan foi bem sucedido, como sugere uma possível superioridade moral de Bub em relação a Rhodes.

A cena final de certa forma retoma a esperança anunciada no desfecho de *Despertar*, desta vez com Sarah, John e o operador de rádio Bill, fugindo do bunker de helicóptero e aterrissando em uma ilha paradisíaca que remonta ao Caribe. Com este final, Romero realiza um retorno às raízes caribenhas do zumbi, mas não como um lugar contaminado hostil e numinoso, e sim como um espaço de salvação, capaz de redimir a humanidade. Esta associação já havia sido sugerida em um momento anterior do filme, quando Sarah visita o

trailer onde John e Bill moram dentro do bunker, e é surpreendida pela maneira como John decorou o lugar, evocando o simulacro de uma ilha caribenha, para ele um dos últimos refúgios que ainda restariam no planeta.



Figura 54:a referência ao Caribe no trailer de John



Figura 55: A redenção caribenha no final de *Dia* (1985)

Neste espaço idílico podemos vislumbrar norte-americanos e um descendente de caribenhos convivendo de forma harmônica, em uma cena que rememora o final esperançoso do filme *The World, The Flesh and The Devil*, cujo letreiro “o início” é sobreposto a dois americanos e um negro caminhando juntos.

Deste modo, ao sugerir que a solução para os zumbis é sair dos Estados Unidos (sugerindo que o problema está localizado no país), e, ao oferecer um retorno ao Caribe, Romero realiza uma tentativa de retratação em relação a representação preconceituosa deste espaço nos filmes de zumbis norte-americanos das décadas de 1930 e 1940. No entanto, esta representação positiva do Caribe não seria compartilhada por outras obras do gênero, que, na década de 1980 operariam um retorno a esta região, e aos antigos preconceitos norte-americanos em relação a ela.

2.8 O retorno a um Caribe numinoso na década de 1980

No período de quase trinta anos entre 1957 e 1986, o Haiti viveu sob o regime ditatorial da família Duvalier. François Duvalier, que ficou conhecido como Papa Doc, foi eleito presidente do Haiti em 1957, e instaurou um regime de opressão no país, perseguindo seus opositores e proclamando-se presidente vitalício em 1964. O ditador morreu em 1971, deixando o poder a seu filho, Jean-Claude Duvalier, o Baby Doc que governou até 1986, quando o enfraquecimento de seu regime o obrigou a fugir para França.

Após o fim da ditadura dos Duvalier, o país entra em um período de grande instabilidade política, que perdura até o ano de 1990, quando eleições democráticas conseguem eleger o padre católico Jean-Bertrand Aristide como presidente do país. No entanto, Aristide acaba deposto por uma tentativa de golpe militar, e em 1994 os Estados Unidos, lastreados pela ONU intervém no país para restituir a posse de Aristide, e a democracia no Haiti.

Os Estados Unidos, que, em um primeiro momento apoiaram a ditadura de Duvalier, com medo da expansão do comunismo de Cuba, encontravam, na instabilidade político-econômica que se delineava na década de 1980 no Haiti, motivos para retornar a velhos preconceitos em relação à região. Somado a isso, a descoberta da Aids na década de 1980 reacendeu as ansiedades norte-americanas em relação ao turismo sexual de norte-americanos no Haiti, uma vez que difundiu-se a suspeita de que a doença teria sido trazida por homossexuais que a contraíram sexualmente no país caribenho. A origem e proliferação da Aids no Haiti também foi associada às práticas do vodu; mas o teórico Paul Farmer em seu livro *AIDS and Accusation Haiti and the Geography of Blame* (1992), defende que, sem provas factuais que associassem a origem e a proliferação da AIDS ao Haiti, o link estabelecido entre estes dois era completamente proveniente de antigos preconceitos sobre a região. (Farmer, 2006: 4).

Todavia, a despeito destas teorias que conectavam a Aids ao Haiti não possuírem nenhuma validade científica, ocorreu nos Estados Unidos na década de 1980 um retorno de filmes de zumbis cujas tramas associavam estas criaturas com a cultura da região, de forma preconceituosa. A associação dos zumbis haitianos com as ansiedades em relação à Aids ocorreu de maneira quase automática nos Estados Unidos, na medida em que o imaginário norte-americano sobre esta criatura remontava à sua representação fílmica preconceituosa nas décadas de 1930-1940. Deste modo, quando um repórter norte-americano comentou o caso de uma emigrante haitiana que foi diagnosticada com a doença, o fez da seguinte forma: “Um indício vindo do túmulo, como se um zumbi, deixando um rastro de bandagens de gaze desenroladas e carne apodrecida, tivesse entrado no hospital Grand Rounds para pronunciar uma maldição” (Black, 1986: 61).

Alguns exemplos de filmes da época são *Zombie Island Massacre* (John N. Carter, 1984), uma trama sem zumbis na qual um grupo de norte-americanos assiste a um ritual vodu em uma ilha caribenha, e todos acabam morrendo em circunstâncias estranhas; *Coração Satânico* (Alan Parker, 1987), que apresenta um estranho ritual vodu dentro de sua intrincada trama; *Voodoo Dawn* (Steven Fierberg, 1991), baseado em uma história pulp de John Russo,

cocriador de *A Noite dos Mortos-Vivos*, sobre um sacerdote vodu e antigo membro do braço militar da ditadura dos Duvalier, *Tonton Macoute*, que está conduzindo no sul dos Estados Unidos experimentos com partes dos corpos de imigrantes caribenhos, produzindo zumbis Frankenstein; e o canadense *Voodoo Dolls* (Andrée Pelletier, 1991) no qual uma garota é enviada a um colégio de meninas e acaba ativando uma maldição vodu que faz com que bonecas vodu assassinas executem homens pervertidos.

Mas seria com o filme de Wes Craven *A Maldição dos Mortos-Vivos* (1988) que os preconceitos norte-americanos reacendidos na década seriam mais bem sistematizados na forma de uma trama de horror. Livremente inspirado no livro *The Serpent and the Rainbow* (1985) de Wade Davis, o filme conta a história do etnobotânico Dennis Alan que é enviado ao Haiti para descobrir a fórmula do pó zumbi, pois acredita-se que este possa ser usado como um anestésico. Mas ao chegar ao país, Dennis acaba entrando em conflitos com o líder dos Tonton Macoute de Baby Doc, chamado Dargent Peytraud. O haitiano também é um feiticeiro vodu e inúmeras vezes tenta frustrar os planos do visitante de adquirir a fórmula do pó. Alan, retratado no filme como um norte-americano idealista que deseja utilizar o pó zumbi para “salvar vidas”, então assume a responsabilidade de matar o líder haitiano. Mas Peytraud, por meio de seus poderes sobrenaturais, interfere nos sonhos do norte-americano, tentando levá-lo a loucura, e como Alan resiste aos poderes do haitiano, ele decide transformar o médico em um zumbi. No entanto, apesar de o filme sugerir que a alma de Alan foi roubada, ele consegue resistir aos comandos do sacerdote por meio de sua “fibra moral”, de modo análogo a personagem norte-americana Madeline em *Zumbi Branco*, que resiste aos poderes de Murder Legendre. O filme termina com Alan conseguindo assassinar o sacerdote, em cenas que são montadas em paralelo com imagens reais da queda de Baby Doc, de modo que Alan representa o norte-americano que veio ao país para extirpar o seu mal e restituir a paz e a democracia à região, como aponta Russell:

Representando os interesses dos EUA na região como favoráveis à democracia e à independência haitiana, o filme de Craven acaba oferecendo pouco mais que um ingênuo auxílio político à máquina propagandista de Washington. A conclusão é que *A Maldição Dos Mortos-Vivos* ignora o interesse próprio que estimulava a política externa americana no Caribe em favor de apresentar uma imagem imprecisa dos Estados Unidos como guardião desinteressado da democracia mundial (Russell 2010: 177)

Para atingir tal intuito, o filme não se furta de acionar o mesmo discurso dos filmes de zumbis caribenhos das décadas de 1930-1940 em relação a região ser regida pelo numinoso. Mas um novo elemento é adicionado a este discurso na medida em que possibilita a existência

de um norte-americano capaz de salvar o país de sua miséria (auto-infligida segundo este mesmo discurso). Esta questão é evidenciada no momento em que Alan precisa “matar” Peytraud duas vezes, possivelmente remetendo ao fato de que a queda do regime ditatorial do Haiti precisou vencer dois ditadores, o pai, François e o filho, Jean-Claude Duvalier.



Figura 56: A primeira morte de Peytraud



Figura 57: a sua segunda morte em *A Maldição* (1988)

Neste mesmo período também foram lançados na Itália filmes de zumbis ambientados no Caribe, como o famoso *Zumbi 2- A Volta dos Mortos* (1979) de Lucio Fulci; o filme de Claudio Fragasso *After Death (Oltre la morte)* (1988); e os eróticos de Joe D’Amato *Le Notti Erotiche Dei Morti Vivente* (1980), e *Porno Holocaust* (1981), - este último com passagens claramente racistas.

Podemos observar nestes filmes diversas referências que são combinadas entre si. Uma delas seria os filmes de zumbis de Romero. Todavia, é preciso considerar que *Despertar dos Mortos* foi coproduzido por Dario Argento, com a condição de que ele poderia reeditar o filme para distribuição em todos os países não falantes da língua inglesa, exceto a América Latina. Como consequência, o público italiano teve acesso a um filme consideravelmente diferente do lançado por Romero, na medida em que o diretor italiano decidiu priorizar as cenas de ação e violência, resultando em uma obra muito mais sombria e sem os toques de humor da versão original.

Outras referências seriam os documentários sensacionalistas dos Filmes Mondo, que ofereciam uma visão de outras culturas pelo viés do exótico, e o ciclo de filmes de canibais italianos, cujas tramas giravam em torno de exploradores “civilizados” sendo atacados por tribos bárbaras da África, Ásia e América Latina.. O primeiro movimento teve como precursor *Mondo Cane* (Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti e Franco Prospero, 1962), e o segundo foi marcado pelo polêmico *Cannibal Holocaust* (1980) de Ruggero Deodato.

Elementos destes dois movimentos podem ser encontrados em alguns filmes italianos de zumbis deste período passavam-se em outras antigas colônias, como *Virus* (Bruno Mattei, 1980) na Nova Guiné; *Zombi Holocaust* (Marino Girolami, 1980) na Indonésia; e *Dawn of The Mummy* no Egito (Frank Agrama, 1981), e *Demoni 3-Black Demons* (Umberto Lenzi, 1991) no Brasil¹²⁹. Podemos encontrar nestes filmes uma crítica, até certo ponto pós-colonialista, na medida em que a canibalização dos europeus por zumbis nativos poderia representar uma suposta “revanche” do Caribe e de outras colônias contra seus colonizadores europeus, como indica Umberto Lenzi ao comentar sobre *Black Demons*:

... É o conflito entre a chamada civilização dos homens brancos e os nativos, ou os negros que foram capturados na África e trazidos para a América como escravos. Esse elemento não está claramente inserido no roteiro, mas serve como background. Os escravos fugiram e foram mortos, torturados, pelos donos da fazenda, que eram brancos, de origem portuguesa. E então essa vingança, que acontece um ou dois séculos depois, pode ser considerada a vingança do terceiro mundo contra o mundo civilizado dos brancos.¹³⁰

Mas também não podemos ignorar que, em certos momentos, e em maior ou menor grau, muitos destes filmes reforçavam sentimentos xenofóbicos, que guardavam semelhanças com filmes como *Zumbi Branco* e *A Morta-Viva*, este último apontado por Fulci como uma forte influência para o seu filme¹³¹.

No entanto, muitos outros filmes italianos de zumbis no período simplesmente não possuíam esta conexão espacial com o Caribe ou com outras antigas colônias, sendo ambientados na Itália, em outros países europeus, ou ainda nos Estados Unidos. Exemplos destes filmes são *Incubo sulla città contaminata* (1980) de Umberto Lenzi; *Burial Ground: Noites de Terror* (1981) de Andrea Bianchi; *Demons- Filhos das Trevas* (1985), e *Demons 2 – Eles Voltaram* (1986) ambos de Lamberto Bava. Lúcio Fulci ainda lançaria uma trilogia de

¹²⁹ Em 1960 seria filmado no Brasil um filme estadunidense em parceria com a Vera Cruz, chamado *Macumba Love* ou *Mistério da Ilha de Vênus* (Douglas Fowley, 1960). O filme é sobre um norte-americano que viaja até a uma fictícia ilha sul-americana e encontra-se ameaçado pelos habitantes locais praticantes de ritos caricatos que o personagem identifica como vodu. Carregado de preconceitos e racismo em relação à cultura latino-americana, o filme se relaciona tematicamente com os filmes norte-americanos das décadas de 1930-1940 e de seu ressurgimento na década de 1980 nos Estados Unidos, bem como com os filmes canibais italianos da mesma década. A pesquisadora Laura Cánepa, ao analisar este filme, indica que ele é muito revelador de um “imaginário formado nos países do primeiro mundo acerca da vida sexual dos povos dos trópicos, das religiões africanas, da natureza selvagem que originaria homens igualmente selvagens etc” (Cánepa, 2008: 406).

¹³⁰ Fala traduzida e transcrita pelo jornalista Felipe Guerra, retirada diretamente das legendas da entrevista concedida pelo cineasta nos extras do DVD do filme. In: GUERRA, *Black Demons*, 2007, citado em Cánepa, 2008: 416.

¹³¹ “Eu queria recapturar a atmosfera sombria de bruxaria e paganismo que deve ter sido predominante quando os europeus chegaram ao Caribe durante os anos 1700. Foi aí que o conceito de zumbis- escravos humanos trazidos de volta à vida – tornou-se conhecida pela civilização ocidental. Eu sempre tive grande admiração pelos maravilhosos filmes de horror feitos na América. Filmes assustadores como *A Morta-Viva*, *A Ilha do Terror* e *The Walking Dead* estavam na minha cabeça quando fiz esse filme”. Entrevista de Lucio Fulci concedida à revista Fangoria. Disponível no livro *Beyond Terror: the films of Lucio Fulci* (Thrower, 1999: 19)

filmes com mortos-vivos, cujas tramas subvertiam a lógica tradicional da narrativa: *Pavor na Cidade dos Zumbis* (1980), *The Beyond* (1981) e *The House by the Cemetery* (1981).

Em sua análise dos filmes de zumbis italianos, Brad O'Brien (2008) os define como obras marcadas por elementos como uma sanguinolência sádica, doses de absurdo (ele exemplifica este elemento com a cena em que um zumbi briga com um tubarão em baixo d'água em *Zumbi 2*), violência gráfica e exploração corporal.

Considerações Finais

Neste capítulo observamos que, na segunda metade do século 20, ocorreu um contínuo desligamento do zumbi de sua herança caribenha nos filmes de horror norte-americanos. Esta desconexão iniciou-se na década de 1950, período em que foram produzidos filmes que mostravam zumbis originários de contaminações atômicas ou alienígenas, e não mais de rituais vodu caribenhos. Esta alteração, sintonizada com as ansiedades internas da sociedade norte-americana do período, ocasionou uma alteração no espaço destes filmes, que passaram a ser ambientados nos Estados Unidos, bem como no aspecto destes monstros, que a partir daquele momento possuiriam uma aparência familiar.

Estas alterações iriam se intensificar na década de 1960, com o lançamento de filmes do chamado "horror paranoico", voltados para os próprios problemas da sociedade norte-americana. Neste novo paradigma dos filmes do horror, os filmes de zumbi desta década iriam aproveitar-se do aspecto cada vez mais familiar dos zumbis, e inseri-los em um novo contexto onde a ameaça passa a não ser mais externa, como é o caso das típicas invasões dos filmes da década de 1950, e sim interna, retratando uma sociedade em colapso.

O filme que iria dar início a esta tendência nos filmes de zumbis seria *A Noite dos Mortos-Vivos*, de George Romero, que iria desconectar o zumbi de sua herança caribenha, investindo-o de novas características, como a predação aos humanos. Neste filme, Romero propõe uma divisão espacial dicotômica que em um primeiro momento parece configurar-se na forma de um estranhamento do espaço externo (os Estados Unidos), versus a familiaridade do espaço interno (uma casa de campo). Mas esta dicotomia logo desfalece frente ao comportamento agressivo e territorialista que os sobreviventes abrigados na casa acabam revelando, resultando em um estranhamento, e posterior colapso do espaço interno. Este processo de estranhamento da casa de campo devido ao afloramento de certos comportamentos sociais norte-americanos nocivos pode ser relacionado a ideia de autodestruição da sociedade norte-americana.

O cineasta iria dar continuidade à sua crítica à sociedade norte-americana em filmes que avançavam o apocalipse sugerido em *A Noite dos Mortos-Vivos*, ao tempo em que preservavam uma estrutura espacial dicotômica, que serviria de motor para o exame de diferentes facetas que compunham a sociedade norte-americana. Deste modo, Romero utiliza-se de um shopping center no filme *Despertar dos Mortos* para desenvolver uma reflexão em relação ao consumismo norte-americano; e um bunker militar em *Dia dos Mortos* para expor a face negra do militarismo e cientificismo característicos do país. Outras questões também surgem nestes dois filmes seguintes de Romero, como a discussão sobre o sexismo, e o processo de humanização e vitimização dos zumbis que ocorre paralelamente ao retorno dos personagens humanos à incivilidade.

É interessante notar que o terceiro filme do diretor operaria uma espécie de redenção em relação à herança preconceituosa dos filmes de zumbis caribenhos das décadas de 1930-1940, retratando o espaço do Caribe como um local de salvação e recomeço para os sobreviventes do apocalipse. Mas esta tendência de revisão do caráter numinoso do espaço caribenho não seria seguida por outros cineastas do gênero, que, motivados pela instabilidade política do Haiti, e pelas ansiedades em relação a descoberta da Aids na década de 1980, voltariam a realizar filmes de zumbis ambientados em um Caribe numinoso. Esta situação demonstra que, mesmo que o zumbi tenha sido utilizado para retratar ansiedades internas norte-americanas nas décadas de 1960-1970, suas heranças caribenhas não seriam facilmente esquecidas. O velho imaginário preconceituoso sobre o Caribe e seu habitante, forjado pela indústria do entretenimento norte-americana na primeira metade do século 20 poderia ressurgir tão rapidamente como um zumbi que é chamado para sair de seu túmulo por um sacerdote vodú.

CAPÍTULO 3:

O espaço utópico nos filmes de zumbis contemporâneos

3.1 Os anos 1980: A imbricação entre o pop, o camp e o splatter

No capítulo anterior observamos como as inovações trazidas ao gênero por George Romero em sua saga de mortos-vivos iriam influenciar muitos diretores, que nas décadas de 1970 e 1980 iriam desenvolver filmes de zumbis desvinculados de sua raiz haitiana e ambientados em um Estados Unidos contaminado pelo estranho. No entanto, os anos 1980 também seriam marcados por um retorno dos filmes de zumbis ao Caribe, impulsionado pelo colapso político-econômico do Haiti durante e após a ditadura dos Duvalier, e às vinculações fantasiosas do país com a propagação da Aids.

No final da década de 1980, outro movimento também ocorreria dentro do gênero, que de certa forma desativava o horror que vinha sendo atribuído a estas criaturas pelos filmes de apocalipse zumbi de George Romero e de outros diretores influenciados pela sua obra. Segundo Dendle (2007) e Russell (2010), este movimento teve início com o lançamento do videoclipe *Thriller* (John Landis, 1983) de Michael Jackson que apresentava uma pretensa história de horror, na qual zumbis dançavam uma coreografia em um cemitério. Os autores defendem que este videoclipe produziu dois efeitos no gênero: destituiu o poder ameaçador dos zumbis, ao mesmo tempo em que foi o marco inicial para a sua inserção na cultura pop, pois “a visão de Jackson dividindo a tela com uma diversa coleção de cadáveres ambulantes e *dançantes* ajudou a fazer do zumbi um monstro para todas as idades” (Russell, 2010: 180).

No entanto, a entrada do zumbi na cultura pop iria sofrer um hiato neste período, só conseguindo consolidar-se no final da década de 1990, de modo que a consequência imediata da desativação do zumbi como objeto de horror seria outra bem diferente: a obtenção de uma aura *camp*. O termo, cunhado por Susan Sontag em seu famoso ensaio *Notes on Camp* (1964) refere-se a uma estética exagerada, teatralizada, lúdica e engraçada: “O camp é uma forma de ver o mundo como estilo – mas um tipo específico de estilo. É o amor ao exagerado, ao ‘off’, a coisas-sendo-o-que-elas-não-são”¹³² (Sontag 2001: 279).

¹³²Tradução minha do seguinte trecho: “Camp is a vision of the world in terms of style -- but a particular kind of style. It is the love of the exaggerated, the “off,” of things-being-what-they-are-not.”

Mas, para Sontag, muitas vezes o camp não seria uma estética que o autor procura atingir intencionalmente, e sim uma forma de leitura bem humorada de obras que tinham alguma pretensão ingênua de serem sérias. Este expediente pode ser encontrado em alguns filmes de zumbis da década de 1980, como *Alien Dead* (Fred Olen Ray, 1980); *Neon Maniacs* (Joseph Mangine, 1986); a trama de estudantes lobotomizados *Zombie High* (Ron Link, 1987); e a homenagem aos filmes de terror sci-fi da década de 1950, *I Was a Zombie for the F.B.I.* (Marius Penczner, 1982).

A estética do exagero do camp também seria intensamente incorporada em diferentes níveis de autoconsciência em vários filmes de zumbi da década de 1980 que combinariam a paródia e o humor com a exploração da natureza corporal asquerosa dos zumbis. Muitos destes filmes eram de baixo-orçamento, e contavam com tramas que envolviam adolescentes e muitas vezes sexploitation, como *Blood Suckers from Outer Space* (Glen Coburn, 1984); o musical *Hard Rock Zombies* (Krishna Shah, 1985) *Night of the Creeps* (Fred Dekker, 1986); *Goremet: Zombie Chef from Hell* (Don Swan, 1986); *I Was a Teenage Zombie* (John Elias Michalakis, 1987); *Beverly Hills Bodysnatchers* (Jonathan Mostow, 1989); *Night Life* (David Acoma, 1989); *Chopper Chicks in Zombie Town* (Dan Hoskins, 1989) *Redneck Zombies* (Pericles Lewnes 1989) da famosa Troma Entertainment; e *Space Zombie Bingo!!!* (George Ormrod, 1993).



Figura 58: *Blood Suckers* (1984)



Figura 59: *Night of the Creeps* (1986)

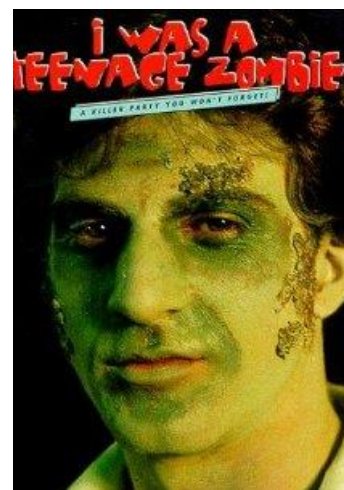


Figura 60: *Teenage Zombie*(1987)

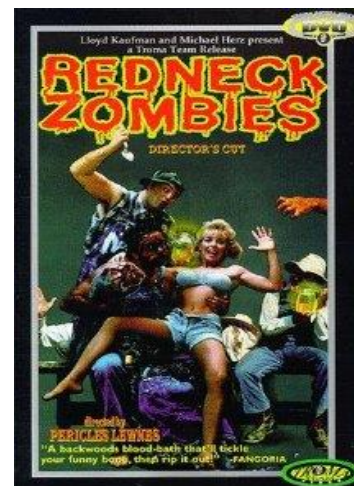
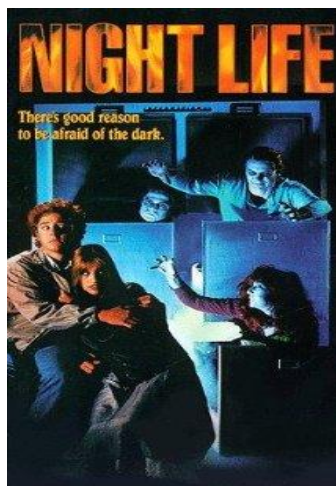
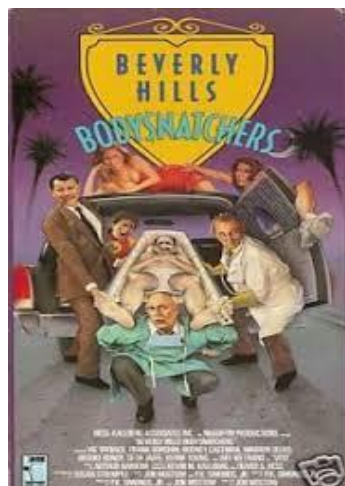


Figura 61: *Beverly Hills BodySnatchers*(1989) **Figura 62:** *Night Life* (1989) **Figura 63:** *Redneck Zombies* (1989)

No entanto, alguns filmes desta década iriam utilizar-se de maneira bastante intencional da estética camp, em filmes que uniriam o humor à cenas de violência gráfica, geralmente denominadas pelos termos *gore* ou *splatter*, e teriam uma recepção favorável do público, como o filme *A Volta dos Mortos-Vivos* (Dan O'Bannon, 1985). Originalmente pensado como um filme de genuíno horror pelo co-roteirista de *A Noite do Mortos-Vivos*, John Russo, o filme acabou virando um terror anárquico nas mãos de Dan O'Bannon, que, com a desistência de Russo, modificou o roteiro e dirigiu um filme que se apresentava assumidamente como uma paródia de *A Noite dos Mortos-Vivos*.

A trama se inicia com Freddy em seu primeiro dia de trabalho em um depósito de suprimentos hospitalares que ouve do funcionário Frank um estranho relato. O funcionário clama que a história do filme *A Noite dos Mortos-Vivos* é baseada em um fato real que ocorreu na década de 1960 quando o vazamento de um gás de um experimento reanimou os mortos de uma pequena cidade. Diante da incredulidade de Freddy, Frank revela que tem conhecimento disso pois a transportadora que iria enviar os barris com os cadáveres para o exército errou o endereço e enviou-os para a loja. Tentando impressionar o garoto, Frank decide mostrar os barris, mas acidentalmente acaba quebrando o lacre de um, liberando uma estranha nuvem de gás que tem o poder de reanimar os mortos. Tentando livrar-se de um cadáver da loja que foi reanimado pela fumaça, Freddy e Frank rapidamente descobrem que, diferentemente do que ocorre no filme de Romero, os zumbis não morrem com golpes na cabeça, e mesmo que desmembrados, todas as suas partes permanecem reanimadas. Eles também descobrem que, apesar dos zumbis retratados nos filmes de Romero alimentarem-se de diversas partes dos corpos de suas vítimas, os zumbis que eles precisam enfrentar parecem

apenas interessados em se alimentar dos cérebros das pessoas. Em uma última tentativa de exterminar o cadáver reanimado da loja, este é levado a um crematório onde é incinerado. Mas a fumaça da incineração acaba despertando os mortos do cemitério ao lado, onde um grupo de punks amigos de Freddy estão fazendo uma festa. Utilizando-se de várias cenas gráficas, com um humor cínico, um tom anárquico e um final niilista, o filme não se limita a parodiar ou homenagear a obra de Romero, mas acaba tornando-se uma nova referência do gênero, inserindo elementos que seriam apropriados por obras posteriores e pelo imaginário popular, como a questão dos zumbis comedores de cérebros.

É interessante notar que *A Volta dos Mortos-Vivos*, lançado no mesmo ano que *Dia dos Mortos*, teve um rendimento de bilheteria maior do que o filme de Romero¹³³. O fato de a paródia ter sido mais bem sucedida que o original revela muito do período, e da intuição do diretor Dan O'Bannon que teria dito na época: “Eu não conseguia imaginar um filme de puro horror nesse momento da história”¹³⁴. Esta afirmação parece revelar um diretor sintonizado com a atmosfera do período, na medida em que teóricos como Jamie Russell (2010) e Bruce G. Hallenbeck (2009) percebem filmes como este, como uma resposta anarco-punk à guinada política conservadora da década, com o governo republicano Ronald Regan (1981-1989).

O humor que podemos encontrar neste filme, todavia, é demasiado específico, decorrendo em grande parte da exploração gráfica da destruição corporal, sendo geralmente apreciado, portanto, por um determinado tipo de público. Mas, devido ao sucesso do filme, outras obras foram realizadas nesta época utilizando-se deste mesmo expediente, resultando em um subgênero de filmes que ficou conhecido pelo nome de *splatstick*, pois uniam o horror gráfico do *splatter*, com o *slapstick*, a comédia de pancadaria/física. Dendle (2000), no entanto, refere-se a estes filmes pela alcunha de *splatterpunk*, remetendo a atmosfera anárquica que pode ser encontrada nestas obras. Apesar de o *splatstick* não estar conectado exclusivamente aos filmes de zumbis, muitas das mais famosas obras desta época que uniram o horror à comédia física e gráfica apresentavam algum grau de conexão, ou flertavam com o mostro do zumbi. Os exemplos mais lembrados são *Re-Animator*¹³⁵ (Stuart Gordon, 1985),

¹³³ Segundo dados do IMDB, *A Volta dos Mortos-Vivos* teve uma bilheteria de aproximadamente quatorze milhões de dólares (http://www.imdb.com/title/tt0089907/business?ref_=tt_dt_bus), contra cinco milhões de *Dia dos Mortos* (http://www.imdb.com/title/tt0088993/business?ref_=tt_dt_bus). O sucesso do filme, ainda renderia mais duas sequências, *A Volta dos Mortos-Vivos 2* (Ken Wiederhorn, 1988); *A Volta dos Mortos-Vivos 3* (Brian Yuzna, 1993); e mais recentemente, teria as continuações *A Volta dos Mortos-Vivos: Necropolis* (Ellory Elkayem, 2005) e *A Volta dos Mortos-Vivos: Rave* (Ellory Elkayem 2005).

¹³⁴ Frase dita à revista *Cinefantastique* na época do lançamento de seu filme, em uma coluna escrita por Maintland McDonagh, chamada “Sometimes they come back... Again: The Making of the Return of the Living Dead Trilogy”, e reproduzida em Russell, 2010: 182.

¹³⁵ O filme teria ainda duas sequências: *A Noiva de Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989), que aproveitaria para satirizar também o filme *A Noiva de Frankstein* (James Whale 1935), e *Re-Animator – Fase Terminal* (Brian Yuzna, 2003).

livremente inspirado no conto homônimo de Lovecraft; dois filmes do então diretor estreante neozelandês Peter Jackson, *Trash- Náusea Total* (1987) sobre alienígenas canibais, e o filme de zumbis *Fome Animal* (1992); e a trilogia de filmes de Sam Raimi sobre pessoas possuídas por uma entidade demoníaca, *Uma Noite Alucinante – A Morte do Demônio* (1981; 1987; 1992)



Figura 64: Cena de *A Volta dos Mortos-Vivos* (1985)



Figura 65: Cena de *Uma Noite Alucinante* (1981)



Figura 66: Cena de *Trash – Náusea Total* (1978)



Figura 67 : Cena de *Fome Animal* (1992)

Brad O'Brien (2008) defende que o nonsense de filmes como *A Volta dos Mortos-Vivos* e *Fome Animal* é claramente uma influência dos filmes de zumbis italianos da década de 1980, apesar de muitas vezes o efeito do absurdo não ser intencional nos filmes italianos, diferentemente do que ocorre nos filmes de O'Bannon e Peter Jackson. A exploração gráfica e sanguinolenta do corpo humano também é um elemento que aproxima estes filmes.

Linda Badley (1995) em uma análise de vários filmes de horror gráfico da década de 1980, que engloba gêneros como o splatter, o splatistick, e o slasher, argumenta que estes filmes respondiam a ansiedades da época relativas à corporeidade. Ela associa estes questionamentos a uma série de fatores que alteraram a percepção da sociedade em relação à

corporeidade, como as novas possibilidades de intrusões corporais da biotecnologia; a propagação da Aids; as novas relações masculino/feminino e o crescente processo de desespiritualização do corpo. Neste contexto, a autora explica a guinada dos filmes de zumbis da década de 1980 para o *splatstick* como um sinal da centralidade do debate sobre o corpo neste período.

As comédias com zumbis mudaram no decorrer do tempo: da alegoria social do final da década de 1970 para o “*splatstick*” (*splatter slapstick*) no final da década de 1980 e início de 1990, e de uma preocupação com o *body politic* para a obsessão com o corpo em si - o corpo politizado como um local de ansiedades, transgressões, revolta adolescente, e riso liberador.¹³⁶ (Badley, 2008: 36).

Deste modo, Badley, em uma análise da trajetória da presença do humor em filmes de zumbis, defende que o *splatstick* se conecta perfeitamente a uma maneira de representação anárquica da corporeidade, em contraposição ao humor ridículo de filmes como *Plano 9 do Espaço Sideral*, e da sátira presente nos filmes de Romero. Ela relata também que possivelmente a figura do lobisomen também incorporou na época estas ansiedades, na medida em que no filme *Um Lobisomen Americano em Londres* (John Landis, 1981) “o lobisomen não representava a agressão hipermasculina, mas a agonia da existência biológica”¹³⁷ (Badley 1995: 7). Além das teorias relativas à revolta anarco-punk ao conservadorismo norte-americano da década, e as recentes ansiedades corporais da sociedade, também é preciso ressaltar que teóricos como John McCarty em seu livro *Splatter Movies* (1984) defende que talvez não exista mensagem política ou cultural alguma nestes filmes, citando o slasher *Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980) como um exemplo deste esvaziamento de sentido:

Um filme como *Sexta-Feira 13*, por exemplo, não é responsável por expressar um ponto de vista antifeminista¹³⁸, pois não possui ponto de vista algum. Não é sobre nada. *Sexta-Feira 13* existe, majoritariamente como um mostruário de efeitos especiais macabros e assombrosos. E o fato de ele possuir tantos e variados efeitos especiais é o principal motivo pelo qual um grande número de fãs de *splatter* são atraídos pelo filme [...]. É preciso lembrar que os filmes de *splatter* são por definição ecléticos. Frequentemente não há nenhuma nova ideia ou mecanismo narrativo

¹³⁶Tradução minha do seguinte trecho: “Zombie comedy shifted over time: from social allegory in the late 1970 to ‘*splatstick*’ (*splatter slapstick*) by the late 1980s and early 1990s, and from a concern with the *body politic* to an obsession with the *body itself*- the *body politicized* as a site of anxiety, transgression, adolescent revolt, and liberating laughter.”

¹³⁷Tradução minha de “the werewolf did not represent hypermasculine aggression, but the agony of biological existence”

¹³⁸Para uma análise feminista dos filmes slasher ver *Men, Women, and Chainsaws* (1992) de Carol Clover

neles, pois a criatividade é comumente reservada somente para os efeitos especiais¹³⁹ (McCarty, 1984: 151)

A discussão sobre a possibilidade de este grupo de filmes da década de 1980 ser uma resposta ao conservadorismo do período, ou aos anseios de exploração gráfica do corpo, ou ainda a uma imbricação destas duas motivações, certamente merece maiores considerações. No entanto, nos interessa nesta pesquisa outro aspecto destas produções, que gerou um legado muito significativo para os filmes de zumbis: muitos destes filmes de splatstick estavam sendo realizados por cineastas estreantes, como Sam Raimi e Peter Jackson. Estes cineastas iriam exercer uma influência direta sobre um grupo de cineastas amadores da década de 1990, que iria iniciar um movimento de produção independente dentro do gênero, com a popularização do VHS, que atravessaria o início dos anos 2000 e os dias de hoje, com o rápido processo de desenvolvimento e democratização das tecnologias de captação e exibição audiovisual.

3.2 O interlúdio satírico nos anos 1990

Se os anos 1980 ficariam marcados por dois movimentos distintos, como o retorno dos zumbis às suas raízes caribenhas; e a sua conexão com o camp, a paródia, e o splatstick; o início dos anos 1990 ofereceria uma tentativa de reconectar o zumbi ao terror.

O primeiro sinal disto ocorreu no ano de 1990, com a refilmagem de *A Noite dos Mortos-Vivos*. O roteiro foi reescrito por Romero e dirigido pelo seu colaborador e técnico de efeitos especiais Tom Savini, com a intenção de enfim conquistar os direitos de copyright do filme, perdidos por um descuido¹⁴⁰ durante o lançamento do filme em 1968. A nova versão manteve a trama bem próxima da original, porém inseriu algumas mudanças significativas em relação à composição dos personagens: Ben deixa de ser um homem confiante em suas ações para adquirir uma personalidade mais insegura e assustada; e Barbara perde a fragilidade emocional e adquire o status de protagonista da trama.

¹³⁹Tradução minha do seguinte trecho: “A film like Friday the Thirteenth, for example, is not guilty of expressing an anti-feminist viewpoint, for it has no viewpoint at all. It's not about anything. Friday exists mainly as a showcase for its grisly and astonishing special effects. And that it contains so many varied effects is precisely why splatter fans were drawn to it in such large numbers[...]One must remember, splatter movies by their very nature are eclectic. Often there isn't a new idea or plot device in them, for creativity is usually reserved for the special effects alone.”

¹⁴⁰ Na época do lançamento do filme de Romero, a distribuidora decidiu mudar o título do filme, de *Night of Anubis/Night of the Flesh Eaters* para *Night of the Living Dead* por achar este nome mais vendável, porém, esqueceu-se de incluir a marca de copyright após a alteração do nome. Segundo a legislação da época, a ausência desta marca colocava o filme automaticamente em domínio público. (Heffernan, 2002: 75)

Esta nova versão de Barbara parece avançar ainda mais o legado de Fran e Sarah, na medida em que a personagem é retratada como uma mulher capaz de garantir a sua própria defesa, ao concluir no decorrer do filme que nem o térreo nem o porão da casa são seguros, e a melhor solução seria sair em busca de ajuda. Os outros personagens, no entanto, apresentam grande desconfiança em relação às ideias da personagem, levantando a possibilidade de ela estar enlouquecendo, em uma virada irônica do roteiro em relação ao filme original. Mas na realidade Barbara é retratada como a única personagem sã e coerente dentro do grupo de sobreviventes, uma vez que estes apresentam o mesmo comportamento do filme original, entregando-se a disputas territoriais internas. Ao final do filme, ela decide buscar ajuda, enquanto os outros sobreviventes permanecem na casa, revelando que a personagem de certa maneira superou a versão antiga do filme, descobrindo que manter-se dentro da casa não iria garantir-lhe a salvação. Em sua busca, ela encontra um grupo de rednecks ainda mais agressivo do que seus correspondentes da versão original, remetendo também a uma continuação das ideias desenvolvidas por Romero em *Despertar* e *Dia dos Mortos* em relação a crescente desumanização dos sobreviventes e humanização dos zumbis. Ao retornar à casa de campo com os rednecks, Barbara descobre que apenas Cooper sobreviveu à noite, e, de uma forma um pouco cômica, atira no personagem, em resposta ao seu comportamento mesquinho e misógino.

Portanto, podemos observar que o filme de 1990, ao mesmo tempo em que constantemente brinca com o conhecimento prévio do público em relação ao filme original, estende algumas questões da saga de Romero, destacando-se três principais elementos: a revisão da personagem de Barbara, que passa de uma mulher frágil e catatônica para uma personagem feminina assertiva; a continuação de um processo narrativo de vitimização dos zumbis, já desenvolvido nos outros dois filmes da saga de Romero, e explorado nesta nova versão por meio do comportamento extremamente violento dos rednecks; e, por fim, a opção da personagem de fugir da casa de campo ao final do filme, em um provável indício de que a divisão espacial dicotômica clássica dos filmes de Romero começava a se esgotar.

Mas, para além da saga de Romero, este filme também dialogava com o gênero de forma mais ampla, na medida em que seus realizadores diziam-se preocupados em promover uma *reterrorização* do zumbi após as experiências paródicas, camp e splatstick da década de 1980, como podemos observar pela afirmação de Tom Savini sobre a refilmagem:

Eu tive que “reterrorizar” os zumbis. Depois do comercial de cerveja de Joe Piscopo [um anúncio da cerveja Miller Lite que parodiava o filme em questão] e de *Thriller*,

de Michael Jackson, os zumbis não davam mais medo [...] Eu tive que relembrar que eles eram mortos andando por ai [e também] reiterar na cabeça da plateia: morte, mortos, essas são pobres pessoas mortas (Russell 2010: 192).

O relançamento de *A Noite dos Mortos-Vivos* e de alguns outros remakes¹⁴¹ e remixes¹⁴² deste filme seriam os únicos contatos que o público teria com a saga de Romero neste período, pois, sem conseguir financiamento para um novo filme, o diretor só voltaria a dirigir uma história de zumbis nos anos 2000. Deste modo, resta-nos apenas a especulação de quais seriam as críticas sociais contidas em um possível filme de zumbis do diretor da década de 1990, que, segundo ele, talvez “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”¹⁴³.

Este diagnóstico de Romero parece revelar um certo cinismo do diretor em relação à atitude anárquica dos splatstick e das paródias de zumbis, que de fato, aparentemente não estavam interessados em desenvolver grandes críticas sociais em seus filmes. Curiosamente esta mesma crítica aparecia também em um perturbador filme de zumbis italiano que iria unir o horror a um humor peculiar para produzir uma crítica à suposta apatia dos anos 1990: *Dellamorte Dellamore* (Michele Soavi, 1994).

Este filme é uma adaptação de um famoso *Fumetti*,- história em quadrinhos italiana da década de 1980 de Tiziano Sclavi, chamada *Dylan Dog*, e conta a história de Francesco Dellamorte, o guardião de um cemitério na pequena cidade italiana de Buffalora. Dellamorte precisa lidar quase todas as noites com um estranho fenômeno que ocorre na cidade: passados sete dias de seu enterro, todos os mortos daquele cemitério retornam a vida, e precisam ser religiosamente assassinados pelo guardião com a ajuda de seu assistente com problemas mentais Gnaghi. Mas Dellamorte acaba se envolvendo amorosamente com uma viúva, e ela é atacada no cemitério pelo seu marido ciumento após ele retornar dos mortos. O guardião então mata sua amante acreditando que ela havia ressuscitado, mas quando ela retorna pela

¹⁴¹ Este período ainda veria o lançamento de *Night Of The Living Dead: 30th Anniversary Edition DVD* (1999) lançado por John Russo que alterou a trilha sonora e incorporou mais cenas e personagens; e *Children of the Living Dead* (2001) lançado também em vídeo como uma espécie de sequência de *A Noite* tendo Russo como produtor executivo e Tom Savini como ator.

¹⁴² Em 1991 James Riffel retirou o áudio original de *A Noite dos Mortos-Vivos* e fez uma redublagem paródica do filme, que foi lançada com o título de *Night of the Day of the Dawn of the Son of the Bride of the Return of the Revenge of the Terror of the Attack of the Evil, Mutant, Alien, Flesh Eating, Hellbound, Zombified Living Dead Part 2 in Shocking 2-D*. Também foi lançado em DVD um remix do primeiro filme de Romero chamado *Night of The Living Dead: Survivors Cut*, ou *Benefit for the Living Dead* (Dean Lachiusa, 2005), com intuito de garantir fundos para os patrocinadores do filme que nunca ganharam nada com o incidente do copyright. Por fim, em 2009 foi lançado *Night of the Living Dead: Reanimated*, uma versão do filme orquestrada por Mike Schneider, que conservou o áudio original do filme e convidou múltiplos colaboradores a usarem diferentes técnicas de animações para recriarem as cenas. O filme conta com mais de cem colaboradores e diferentes técnicas de animações.

¹⁴³Entrevista concedida originalmente ao site [barnesandnoble.com](http://dogra.tv/2005/07/13/interview-with-george-romero/) em 8 de agosto de 2000. Disponível em: <http://dogra.tv/2005/07/13/interview-with-george-romero/>

segunda vez, ele passa a acreditar que da primeira vez que a matou, ela ainda estava viva. Após este episódio Dellamorte entra em um espiral de depressão e loucura e passa a se envolver com mulheres fisicamente iguais à sua falecida amante e a assassinar habitantes da pequena cidade. O filme termina com uma tentativa infrutífera de Dellamorte de sair da cidade, desistindo de sua empreitada após perceber que não há nada além de Buffalora. Apesar das altas doses de humor negro, e uma certa atmosfera onírica, o filme compartilha do niilismo e da crítica social, típicos dos filmes de Romero, ao abordar temas e ansiedades relativos à sexualidade. No entanto, é curioso observar a leitura que o teórico Jamie Russell realizou deste filme, na qual, baseando-se nas palavras do diretor, associa o comportamento do personagem principal a uma crítica a apatia e desencantamento da “Geração Vazia”:

Soavi alega ter desejado fazer ‘uma fábula sobre a Geração Vazia de hoje’ [...] Preso a sua visão de mundo obscura e à rejeição completa do mundo ao seu redor, o vagabundo do cemitério de Everett é significativamente mais zumbificado do que qualquer um dos cadáveres que retornam da morte. Símbolo apropriado da apatia e do desligamento da Geração Vazia, Francesco é completamente incapaz de ter energia suficiente para abraçar a vida (Russell, 2010: 203).

Neste sentido, vemos que, se por um lado cineastas como Dan O’Bannon Sam Raimi e Peter Jackson estavam incorporando a estética punk em seus filmes de zumbis, outros diretores como Romero, com seu inexistente *Bruch of The Dead*, e Soavi com seu pontual *Dellamorte Dellamore* estavam preocupados em utilizar os zumbis para realizar uma crítica, a este mesmo movimento. Dentro deste cenário de disputa em relação aos rumos do gênero, uma espécie de síntese seria alcançada nos anos 1990, com um movimento de produção de filmes independentes por fãs que, se por um lado foram influenciados pela postura revolucionária do “faça você mesmo” de alguns cineastas do splatstick, também veneravam os filmes de Romero, de forma que deram continuidade ao movimento de “reterrorizar” o gênero.

3.3 Os filmes de fãs: expansão e democratização do gênero

A tentativa de Romero e Savini de restabelecer o horror às histórias de zumbis na década de 1990 com a refilmagem de *A Noite dos Mortos-Vivos* foi considerada por muitos como um esforço infrutífero, na medida em que não inspirou outras produções de zumbis nestes moldes, como aponta Bishop:

Embora Savini tenha tentado restabelecer o zumbi como um monstro de terror em 1990 ao dirigir o remake de *A Noite dos Mortos-Vivos*, o monstro simplesmente não era mais considerado assustador [...] Os anos 90 claramente favoreceram as paródias revisionistas e o cinema de horror mainstream, e “os filmes de zumbis manifestadamente saíram de moda novamente”¹⁴⁴ (Bishop 2010: 189)

No entanto, a análise destes autores da década de 1990 ignora, ou subestima a importância de uma grande produção de filmes de horror de zumbis que surgiu nesta época. Estamos nos referindo a um movimento liderado por fãs do gênero que, impulsionados pela proatividade de cineastas independentes como Sam Raimi e Peter Jackson, e pela facilitação ao acesso de tecnologias amadoras de captação com a popularização do VHS, começaram a produzir os filmes que eles desejavam assistir.

Nos Estados Unidos um grupo de jovens autointitulados espirituosamente de “Coppolas da Câmera Portátil”, produziram inúmeros filmes caseiros que esporadicamente conseguiam ser distribuídos em vídeo por alguma distribuidora especializada em filmes amadores. A Camp Motion Pictures distribuiu a trilogia de filmes de zumbis de Todd Sheets *Zombie Bloodbath* (1993), *Zombie Bloodbath II* (1995); e *Zombie Bloodbath III* (2000); e a Sub Rosa Studios (antiga Salt City) distribuiu filmes como *Zombie Cult Massacre* (1998) de Jeff Dunn; e *Shatter Dead* (1994) de Scooter McCrae.

A Fangoria, revista norte-americana de fãs do gênero horror também chegou a patrocinar e distribuir alguns filmes amadores de zumbi sob o seu selo cinematográfico Fangoria Filmes. Em seu catálogo estão filmes realizados por cineastas do Reino Unido que ficaram bastante conhecidos, como os dois filmes ingleses de Andrew Parkinson *I Zombie: The Chronicles of Pain* (1998), uma história inovadora e melancólica contada pela perspectiva de uma pessoa que está se transformando em um zumbi, e *Dead Creatures* (2001); e o irlandês *Dead Meat* (Conor McMahon, 2004).

A dificuldade de conseguir distribuição para estes filmes induziu um dos cineastas amadores norte-americanos mais conhecidos, J.R. Bookwalter a fundar uma distribuidora especializada neste nicho, chamada Tempe Entertainment. Foi com esta empresa que Bookwalter conseguiu distribuir seus filmes de zumbis, *The Dead Next Door* (1989) *Zombie*

¹⁴⁴Tradução minha do seguinte trecho: “Although Savini attempted to restore the zombie to its place as a terror-inducing monster in the 1990s by directing a remake of *Night of the Living Dead*, the monster simply wasn’t considered frightening anymore.[...] The ’90s clearly favored revisionist parodies and mainstream horror cinema, and “zombie movies were distinctly out of favour again.”

Cop (1991) e *Ozone* (1995), sendo que o primeiro contou com uma pequena ajuda financeira de Sam Raimi.

É interessante notar que esta produção de fãs é extremamente heterogênea no que se refere à composição estética e narrativa destes filmes, que combinam movimentos distintos como os filmes de George Romero, os filmes splatter de zumbis italianos, o splatstick, entre outros, de uma maneira simultaneamente antropofágica, descompromissada e tributária.

Mas talvez o ponto mais importante deste fenômeno seja a dispersão internacional do gênero, pois, além de países que já tinham certa tradição na produção de filmes de zumbis como os Estados Unidos¹⁴⁵, a Inglaterra¹⁴⁶ e o Canadá¹⁴⁷ aderirem à produção amadora, vários países que até aquele momento não tinham produção significativa de filmes de zumbis passaram a contar com produções independentes do gênero. Desta forma o zumbi perde definitivamente a sua predominância no solo norte-americano para se espalhar por territórios distintos, incorporando outras reflexões e questões nacionais específicas, em um movimento que se estende até os dias atuais com a contínua democratização das tecnologias de captação digital.

A França, que até a década de 1990 contava apenas com uma pequena produção de filmes de zumbis altamente gráficos e eróticos como os três filmes de Jean Rollin, *As Uvas da Morte* (1978), *O Lago dos Zumbis* (1981) e *La Morte Vivante* (1982); e o perturbador *A Revanche dos Mortos-Vivos* (Pierre B. Reinhard, 1987); surge com um filme realizado por Norbert Moutier, um proprietário de uma locadora, chamado *Trepanator* (N. G. Mount, 1992), uma história que referenciava *Re-Animator* de Lovecraft e contava com a participação especial do próprio Jean Rollin.

A Alemanha viu florescer um movimento bem produtivo de filmes independentes de zumbis, liderado por diretores como Andreas Schnaas¹⁴⁸; Olaf Ittenbach¹⁴⁹; e mais

¹⁴⁵ Cineastas amadores ou independentes norte-americanos lançaram os filmes *Ghoul School* (Timothy O'Rawe, 1990); *Zombie Army* (Betty Stapleford, 1991); *Living a Zombie Dream* (Todd Reynolds, 1996); *The Necro Files* (Matt Jaissle, 1997), entre outros.

¹⁴⁶ Cineastas amadores ou independentes ingleses lançaram os filmes *Zombie Toxin* (Thomas J. Moose, 1998); *Infestation* (Ed Evers-Swindell, 2005); *The Veil* (Richard Chance, 2005); *The Zombie Diaries* (Michael Bartlett, Kevin Gates, 2006); *Dead City* (James Kennedy, 2007); o surpreendente filme sob o ponto de vista de um zumbi, *Colin* (Marc Price, 2008), 2008); *The Dead Outside* (Kerry Anne Mullaney, 2008); *The Vanguard* (Matthew Hope, 2008); *Zombie Women of Satan* (Steve O'Brien, Warren Speed, 2009); *Zombie Undead* (Rhys Davies, 2010); *Dead Walkers: Rise of the 4th Reich* (Philip Gardiner, 2013).

¹⁴⁷ Cineastas amadores ou independentes canadenses lançaram *Flesh Freaks* (Conall Pendergast, 2000); *Exhumed* (Brian Clement, 2003); *Graveyard Alive* (Elza Kephart, 2003); *Zombie Beach Party* (Stacey Case, 2003); *Space Zombies: 13 Months of Brain-Spinning Mayhem!* (Regan Macaulay, 2004); *Purple Glow* (2005) do cineasta independente Sv Bell; *Awakening* (David J. Francis, 2006); *My Dead Girlfriend* (Brett Kelly, 2006); *War of the Dead* (Sean Cisterna, 2006); *vs. the dead* (Jeff Beckman e Phil Pattison, 2009); *Walking among the Dead* (Mickey Cardoni e Ionas von Zezschwitz, 2010). O cineasta indie Reese Eveneshen, realizou um remake de *Night of the Living Dead* (2007); e outros filmes de zumbis como *Survivors* (2005) e *Dead Genesis* (2011).

¹⁴⁸ Este cineasta dirigiu os filmes de zumbis *Zombie '90: Extreme Pestilence* (1991); e *Don't Wake the Dead* (2006).

¹⁴⁹ Este cineasta dirigiu os filmes de zumbis *Premutos: The Fallen Angel* (1997) e *Legion of the Dead* (2001);

recentemente, Timo Rose¹⁵⁰, entre outros diretores¹⁵¹. Outros países europeus também produziram seus próprios filmes de zumbis, como o tcheco *Choking Hazard* (Marek Dobes, 2004); o sueco *Die Zombiejäger* (Jonas Wolcher, 2005); o sucesso espanhol *[REC]*¹⁵² (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007); e o curta-metragem português *I'LL See you in my dreams* (2004) de Miguel Ángel Vivas. A Irlanda também produziu títulos como *Zombie Genocide* (Andrew Harrison, 1993) e o já citado *Dead Meat*.

No Japão, ocorreu uma produção de filmes de zumbis bastante particulares e heterogêneos entre si, como *Batoru gêru: Tokyo Crisis Wars* (Kazuo 'Gaira' Komizu, 1991); *Wild Zero* (Tetsuro Takeuchi, 1999); *Junk: Shiryô-gari* (Atsushi Muroga, 2000); *Versus* (Ryûhei Kitamura, 2000); *Jigoku Kôshien: Battlefield Baseball* (Yudai Yamaguchi, 2003), e os filmes de Naoyuki Tomomatsu, *Stacy* (2001) e *Zonbi Jieitai* (2006).

Já na América Latina o movimento independente iria ocorrer de forma mais sistemática somente a partir dos anos 2000. No Chile o cineasta de filmes fantásticos e de horror Jorge Olguín lançou *Solos* (2008). Na Argentina foi lançado um número mais significativo de títulos, como os filmes de Pablo Parés e Hernán Sáez, *Plaga Zombie* (1997) e *Plaga Zombie: Zona Mutante* (2001); o controverso *Un Cazador de Zombis* (Germán Magariños 2008); o primeiro longa do curta-metragista de horror Mariano Cattaneo, estilo mockumentary *Incidente* (2010); e o filme *Mutazombie* (2008) de Juan Marcelo Leguiza. Outras obras são os média-metragens *Contagio* (Mauricio G. Fernández e Martín Shirkin 2005); e *Rigor mortis* (Marco Caorlin, 2006).

O cinema brasileiro, que até os anos 1990 contava apenas com os mortos-vivos presentes na cinematografia de José Mojica Marins, realizou a partir desta década significativa produção de zumbis, como os dois filmes de Petter Baiestorf *Zombio* (1999), e *Zombio 2: Chimarrão Zombies* (2013); e os longas *Capital dos Mortos* (Tiago Belotti, 2007); e *Porto dos Mortos* (Davi de Oliveira Pinheiro, 2008). Também foi realizado o média-metragem *Era dos Mortos* (Rodrigo Brandão, 2007), e os curtas-metragens, *Crônicas de um zumbi adolescente* (André ZP, 2002); *Minha esposa é um zumbi* (2006) de Joel Caetano, e *Morte e Morte de Johnny Zombie* (Gabriel Carneiro, 2011), em uma história sob a perspectiva de um homem que se transforma em um zumbi, interpretado por Joel Caetano. Mas o cineasta

¹⁵⁰Este cineasta dirigiu a trilogia *Mutation* (1999); *Mutation 2: Generation Dead* (2001) e *Mutation 3: Century of the Dead* (2003), além dos filmes *Midnight's Calling* (2001) e *Lord of the Undead* (2004).

¹⁵¹Outros filmes alemães do gênero são *Urban Scumbags Vs. Countryside Zombies* (Patrick Hollmann e Sebastian Panneck, 1992); *Zombie: The Resurrection* (Holger Breiner, 1998); *Das Komabrutale Duell* (Heiko Fipper, 1999); *Hunting Creatures* (Andreas Pape, 2001); *Noctem* (Jens Wolf, 2003) e *Zombie Reanimation* (Thomas Kerckmar e Jochen Taubert, 2009).

¹⁵²Até o momento o filme possui duas continuações, *[REC]2* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2009), e *[REC]3* (Paco Plaza, 2012).

cuja obra mais se voltou para a temática dos zumbis foi o diretor independente Rodrigo Aragão, com seus curtas de zumbis *Peixe Podre* (2005) e *Peixe Podre II* (2006) e um projeto mais ambicioso que associa os zumbis aos manguezais do Espírito Santo chamado *Mangue Negro* (2008), que compõe a sua trilogia ambiental composta por *A Noite do Chupacabras* (2009) e *Mar Negro* (2013), este último, também com zumbis.

Esta produção amadora ou independente, de filmes de zumbis que ocorreu na década de 1990, e perpassou o início dos anos 2000 foi diagnosticada por autores como Jamie Russell (2010) e Peter Dendle (2007), como um hiato, ou uma “morte” do gênero, que teria seu “renascimento” apenas a partir da produção contemporânea de filmes de zumbis de alto orçamento. Se pensarmos neste movimento independente apenas como o resultado da queda da produção industrial de filmes de zumbis norte-americanos que também ocorreu nessa década, o diagnóstico destes autores pode, em alguma medida ser considerado verdadeiro. No entanto, se lembrarmos que o histórico do gênero é marcado por rupturas e discontinuidades, passando por diversos momentos em que a produção majoritária de filmes de zumbis podia ser considerada em alguma medida independente, a década de 1990 não apresentaria elementos suficientes para corroborar esta suposta “morte” do gênero. Deste modo, no parece que talvez a crítica destes autores esteja demasiadamente pautada em uma noção de gênero conectada a indústria norte-americana ou a diretores norte-americanos de algum prestígio, de modo que ignoram aspectos significativos da produção que ocorreu na década de 1990, notadamente os referentes à democratização e expansão dos filmes de zumbis por diversos países. Esta visão demasiadamente industrial e auto-centrada dos teóricos norte-americanos em relação ao gênero resultou em uma escassez de pesquisas e análises sobre esta produção de filmes amadores e independentes, de modo que podemos apenas postular algumas hipóteses iniciais em relação a esta produção.

A expansão da produção destes filmes de zumbis em diversos países talvez possa começar a ser explicada por uma conjunção de muitos fatores, como a já apontada democratização das tecnologias de captação audiovisual, a postura “faça você mesmo” dos cineastas do *splatstick*, e a pouca produção de filmes de horror de zumbis na década de 1990. Aliado a estes fatores, podemos apontar também o fato de o zumbi ser um monstro relativamente fácil e barato de produzir, e a facilitação do acesso a produções de diversos países com o desenvolvimento das tecnologias de transmissão e exibição de vídeos pela internet.

Em relação aos resultados e consequências desta expansão, é possível observar em alguma medida o desenvolvimento, mesmo que inconsciente, de inovações interessantes

dentro do repertório do gênero, como por exemplo, a introdução do ponto de vista dos zumbis em uma perspectiva mais existencial e reflexiva em filmes ingleses como *I Zombie, Colin* (Marc Price, 2008), e em uma perspectiva mais estética no curta-metragem *Morte e Morte de Johnny Zombie*, ou ainda o filme com um zumbi gay que traz um discurso político sobre esta questão *Otto; or, Up with Dead People* (2008) de Bruce La Bruce¹⁵³.

Outro elemento interessante incorporado ao gênero é a conexão do zumbi com a cultura local de um determinado país, como a interessante mescla entre o zumbi e o mangue desenvolvida em *Mangue Negro*, que, ao mesmo tempo em que dialoga com filmes de zumbis que possuem uma preocupação ambientalista, como *Non si Deve Profanare il Sonno dei Morti* (1974) de Jorge Grau, utiliza-se de um espaço e uma temática ambiental regional, de uma maneira extremamente criativa.

3.3.1 O zumbi como fenômeno pop e intermediático

Apesar dos esforços do remake de *A Noite dos Mortos-Vivos* e dos cineastas amadores no sentido de tentar “reterrorizar” o zumbi, este feito não seria realizado por nenhuma obra cinematográfica, e sim por um jogo eletrônico japonês lançado na década de 1990.

O jogo *Biohazard* (renomeado para *Resident Evil*, quando lançado nos Estados Unidos e Europa) foi criado pelo desenvolvedor japonês Shinji Mikami e lançado para o console Playstation no ano de 1996. Nele, o jogador controlava um personagem que precisava sobreviver em uma mansão infestada por zumbis e outros monstros, resultado das tentativas de desenvolvimento de uma arma biológica por uma grande corporação multinacional chamada *Umbrella Corporation*. O título foi muito bem recebido pelo público alavancando um novo gênero de jogos eletrônicos inspirados no horror, denominados de *Survivor Horror*.

Além de desenvolver no jogo uma narrativa altamente sintonizada com as ansiedades em relação a armas biológicas da época, as cenas de suspense, a trilha sonora típica do gênero, e principalmente as cenas audiovisuais que abrem e finalizam o jogo, revelavam as influências de Mikami relativas ao gênero cinematográfico do horror. Em relação ao gênero dos filmes de zumbi especificamente, o criador do jogo, Mikami afirmou que as suas maiores fontes de inspiração foram os filmes de Romero, e de Lucio Fulci. É interessante notar, entretanto, que o criador observou nos filmes do norte-americano e do italiano uma

¹⁵³ Bruce la Bruce também lançou em 2010 o controverso *L.A. Zombie*. O filme também contém a temática gay, mas é menos político e possui mais cenas de *sexploitation* do que *Otto*.

característica em comum: a sensação fisiológica de medo que os filmes de horror em geral proporcionam, observada tanto no filme de Romero:

No filme, os zumbis são corpos humanos ambulantes que vivem de carne humana. É assustador porque os zumbis te atacam por nenhuma outra razão além de comer sua carne. O horror das mortes fez um espectador gritar involuntariamente “Não se aproxime de mim!”.¹⁵⁴

Quanto no filme de Fulci:

Se eu estivesse fazendo este filme, eu faria isso ou aquilo de forma diferente. Eu pensei que seria legal fazer o meu próprio filme de terror, mas fomos ainda mais longe, fazendo um videogame que capta a mesma sensação de terror. Eu quero que *Resident Evil* proporcione ao jogador a sensação de que ele é o personagem principal de um filme de terror.¹⁵⁵

Segundo Isabel Pinedo (2004), esta sensação pode ser caracterizada como uma mistura de medo com prazer, uma espécie de “terror recreativo”, uma vez que as mesmas ameaças que nos assustam nestes filmes, nunca se materializam. Neste sentido, talvez a migração tão bem sucedida do zumbi para os jogos eletrônicos, possa ser explicada pelo sentimento de agência garantido ao jogador, por meio do controle do seu avatar, que intensifica a sensação de “terror recreativo” proposta por Pinedo, e reforça a ideia do potencial intermediário do zumbi.

Este potencial intermediário já podia ser observado em momentos anteriores do histórico do gênero ainda que timidamente, com as inter-relações entre a literatura de viagem e os filmes de zumbis nas décadas de 1930-1940; as influências gráficas das histórias em quadrinhos nos filmes de Romero; e as inúmeras adaptações cinematográficas e influências de contos e romances do gênero, que retroalimentaram o mito do zumbi em diversas mídias. Esta intermedialidade, apesar de já existente, seria intensificada com o novo paradigma de convergência digital globalizada, que fez do jogo de Mikami um sucesso mundial, e posteriormente, uma franquia de mídia¹⁵⁶, com o lançamento de diversos jogos posteriores

¹⁵⁴Entrevista concedida em 1998 à editora WildStorm para a história em quadrinhos *Resident Evil: The oficial comic magazine*. Disponível em: <http://residentevil.wikia.com/Resident_Evil_Wiki:Interviews/OCM/Shinji_Mikami>

¹⁵⁵Entrevista cedida em 1996 para a revista GamePro. Citada em Russell, 2010:204.

¹⁵⁶Segundo o pesquisador Derek Johnson (2009) as franquias de mídia, diferentemente do conceito de franquias tradicionais, estariam mais relacionadas com a expansão e diversificação de conteúdos relativos a uma propriedade intelectual, e não necessariamente com a expansão da distribuição de um mesmo conteúdo.

para diversas plataformas, livros, filmes e animações que giravam em torno de seu universo ficcional.

É importante lembrar que o jogo de Mikami teve predecessores, como os jogos para computador *Zombi* (1986), baseado em *Despertar dos Mortos* de Romero, e um dos primeiros jogos do gênero Survivor Horror, *Alone in the Dark* (1992); além de *Corpse Killer* (1994) para o console Sega CD, entre outros.

No entanto, uma grande variedade de títulos surgiu após o sucesso de *Resident Evil*. Alguns exemplos são o famoso jogo de fliperama *The House of the Dead* (1996); o jogo de ação *Flesh Feast* (1998) para PC; o jogo de ação/survivor horror/RPG para o Xbox 360 *Dead Rising* (2006), em que o jogador controla um personagem que precisa sobreviver ao ataque de zumbis dentro de um shopping center; o jogo cooperativo para PC *Left 4 Dead* (2008); e o jogo estilo “tower defense” para múltiplas plataformas *Plants vs. Zombies* (2009). Ademais, um antigo jogo de 16bits para Super Nintendo e Megadrive produzido pela Lucas Arts, *Zombies Ate My Neighbors* (1993) foi relançado em 2009 no Virtual Console do Nintendo Wii, conquistando um status cult. Em 2011, foi lançado também um mapa de zumbis para o popular jogo de tiros *Call of Duty*, chamado *Call of The Dead*. No jogo você precisa enfrentar zumbis e até o próprio George Romero. Também foram lançados os jogos de PC episódicos, adaptados da história em quadrinhos e série de televisão de zumbis *The Walking Dead* (2012); e diversos jogos ainda estão sendo lançados para smartphones, no estilo “casual games”.

A literatura, que por diversos momentos da história do gênero já havia apresentado histórias de mortos-vivos, foi uma das mídias mais profícuas no que se refere ao lançamento de novos títulos do gênero na primeira década dos anos 2000. Muitas obras originais foram escritas entre romances¹⁵⁷, como *Cell* (2006) de Stephen King, e trilogias¹⁵⁸, como *Day by Day Armageddon*¹⁵⁹ de J.L. Bourne, que previamente foi lançado em partes em um blog atraindo grande visibilidade na internet.

Outro movimento literário que vem ganhando cada vez mais adeptos é o da literatura mashup, que consiste na reelaboração de uma obra de ficção tradicional, inserindo elementos de um gênero narrativo diferente. Sendo um fenômeno da cultura participativa e da era do

¹⁵⁷Outros romances São *Blood Crazy* (Simon Clark, 2001); *Rise & Walk* (Gregory Solis, 2007); *Zone One* (Colson Whitehead, 2011); *Cryonic: a Zombie Novel* (Travis Bradberry, 2013).

¹⁵⁸Muitas series literárias estão sendo lançadas, como as trilogias *Aftertime* (*Aftertime* (2011), *Rebirth* (2011) e *Horizon* (2012)) de Sophie Littlefieldy; *Newsflesh* (*Feed* (2010), *Deadline* (2011) e *Blackout* (2012)) de Mira Grant; *As the World Dies* (*The First Days* (2008), *Fighting to Survive* (2009) e *Siege* (2009)) de Rhiannon Frater; *Dying to Live* (*Dying to Live* (2007), *Dying to Live : Life Sentence* (2008) e *Dying to Live: Last Rites* (2011)) de Kim Paffenroth; Ee a série *The Rising* de Brian Keene: *The Rising* (2004); *The Rising: Necrophobia* (2004); *City of The Dead* (2005); *The Rising: Selected Scenes from the End of the World* (2008); *The Rising: Deliverance* (2010).

¹⁵⁹A trilogia é composta pelos livros *Day by Day Armageddon* (2004); *Beyond Exile* (2010) e *Shattered Hourglass* (2012).

remix, muitos mashups foram feitos misturando obras clássicas com as histórias de zumbi, um monstro que, como já vimos com a produção cinematográfica amadora, vem se inserindo desde a década de 1990 cada vez mais dentro da produção de fãs. Um dos títulos¹⁶⁰ mais famosos é *Orgulho e Preconceito e Zumbis* (2009) no qual o autor Seth Grahame-Smith adapta o romance de Jane Austen, adicionando zumbis neste universo narrativo.

Ainda outra vertente literária do gênero consiste em romances que adotam a perspectiva do zumbi em suas tramas. Para sanar a falta de densidade psicológica dos zumbis, condição que os tornariam protagonistas literários fracos, estes livros inserem complexidade cognitiva a estes monstros, de forma muito parecida ao tratamento intimista que encontramos no filme *I Zombie* de Andrew Parkinson. Alguns destes livros estão se tornando bastantes populares ao combinar em suas tramas zumbis com densidade psicológica, e romance, como *Warm Bodies* (2010) de Isaac Marion, adaptado para o cinema em 2013; e a comédia romântica *Breathers: A Zombie's Lament* (2009) de S.G. Browne que atualmente também está sendo adaptada para os cinemas.

Mas talvez a vertente mais significativa desta nova onda literária seja o artifício realizado por algumas tramas de incitar nos leitores uma fantasia sobrevivencialista, a partir de uma estratégia de localizar a narrativa em um espaço com franca conotação realista, ativando a máxima “isto não é um filme”. Alguns destes títulos são o livro interativo *Can You Survive the Zombie Apocalypse?* (Max Brallier, 2011); e os dois livros de Max Brooks *O Guia de Sobrevivência a Zumbis* (2003), e o romance pós-apocalíptico *World War Z* (2006) que foi adaptado para o cinema em 2013:

Esses romances reconhecem abertamente o zumbi da cultura pop, abrangendo a história que esses monstros tiveram nos cinemas, bem como suas adaptações contínuas. O constante slogan "este não é um filme" funciona em dois níveis diferentes. Existe o uso imediato que vários programas de TV e filmes empregam para suspender a descrença e tentar alinhar a vida dos personagens com a realidade, e a noção de que "esta é a vida real"¹⁶¹ (Twohy, 2008: 50).

¹⁶⁰Outros exemplos de mashups literários de zumbis são *I Am Scrooge: A Zombie Story for Christmas* (Adam Roberts, 2009); *Robin Hood and Friar Tuck: Zombie Killers - A Canterbury Tale* (Paul A. Freeman, 2009); *The Undead World of OZ* (Ryan C. Thomas, 2009); *Adventures of Huckleberry Finn and Zombie Jim* (W. Bill Czolgosz, 2009); *The War of the Worlds, Plus Blood, Guts and Zombies* (Eric Brown, 2010); *Wuthering Heights and a Werewolf...and a Zombie too* (Ralph S. King, 2010); *Alice in Zombieland* (Gena Showalter, 2011); *Snow White and the Seven Dead Dwarves: A Zombie Fairy Tale* (Bob McLain, 2011).

¹⁶¹Tradução minha do seguinte trecho: “These novels openly acknowledge the popular culture zombie, embracing the history these monsters have had on the big screen as well as the continuously adapting present. The constant reminder that ‘this is not a movie’ works on a couple of different levels. There is the immediate use which many TV shows and films employ to suspend disbelief and try to align their characters lives with reality and the notion that ‘this is real life.’”

Ao utilizar-se desse mecanismo de situar as narrativas literárias em um mundo considerado real, que “não é um filme” a literatura se apropria da trajetória cinematográfica de zumbis, para intensificar as fantasias sobrevivencialistas de muitos fãs deste tipo de narrativas pós-apocalípticas. Ademais, excetuando-se os títulos literários que incorporam densidade psicológica aos seus zumbis, Twohy aponta que “O foco na maioria dos romances de zumbis não estão localizados no zumbi como um personagem, mas sim nos sobreviventes da história, que tentam se adaptar a esse mundo radicalmente novo e perigoso” ¹⁶² (Twohy, 2008: 50).

O foco narrativo centrado nos personagens não havia ainda sido explorado de forma contundente pelos filmes de zumbis, que muito frequentemente apresentavam personagens rasos ou então alegóricos, a serviço de críticas sociais, como observado nos sobreviventes dos filmes de George Romero. A literatura, porém, vêm interessando-se por este aspecto até o momento pouco explorado, focando suas histórias nos personagens sobreviventes e investindo-os de densidade psicológica.

A mesma estratégia foi utilizada pelas histórias em quadrinhos, com a saga *The Walking Dead* (Image Comics, 2008), do criador Robert Kirkman, que já tinha flertado com os zumbis anteriormente, em uma saga da Marvel Comics chamada *Marvel Zombies* (2005-2006). A narrativa de *The Walking Dead* aborda esse universo de forma centrada nos personagens, contando a história de Rick Grimes, um policial que tenta sobreviver ao apocalipse zumbi e salvar sua família e o grupo de sobreviventes que encontra durante seu percurso errante. Neste sentido, a escolha de trabalhar dentro de uma mídia seriada colaborou com as aspirações do autor de garantir densidade psicológica aos seus personagens, na medida em que ela possibilita que o leitor acompanhe o desenvolvimento do personagem por longos períodos de tempo (a história em quadrinhos já está completando seis anos e conta com mais de cem edições lançadas).

Kirkman explica que criou a história em quadrinhos motivado por certa frustração com os personagens dos filmes de Romero, uma vez que o diretor desenvolve em sua saga uma continuidade da epidemia zumbi, que progride no decorrer de seus filmes, mas não de seus personagens, que, em sua maioria, morrem ao final de cada filme, sendo substituídos por outros no filme seguinte:

Eu simplesmente amo os filmes de zumbis, simples assim. Um dia surgiu a ideia de que eles não precisavam acabar. Não seria legal ver um filme de zumbi que continue

¹⁶² Tradução minha de “The focus of most zombie novels is not on the zombie as a character, but on the survivors in the story trying to cope in a radically changed and dangerous world”.

e permita que você siga aqueles personagens naquele mundo por anos? Esse esboço inicial de ideia se tornou *The Walking Dead*¹⁶³.

O desejo de Kirkman de desenvolver o percurso narrativo dos personagens dentro de um universo de apocalipse zumbi certamente favoreceu-se da característica serial da mídia das histórias em quadrinhos, que garantiu ao criador o tempo e o espaço narrativos necessários para realizar esta empreitada, como aponta Bishop sobre *The Walking Dead* “[...] é principalmente sobre duração – uma mídia de narrativas seriais proporciona espaço para ações extensas, como também para o desenvolvimento detalhado e em longo prazo dos personagens”¹⁶⁴. (Bishop, 2011:8).

A história de Kirkman foi adaptada para uma série televisiva homônima pelo canal AMC em 2010 e está atualmente na quarta temporada. Seguindo este movimento, outras séries¹⁶⁵, minisséries¹⁶⁶ e webseries¹⁶⁷ de zumbis também foram criadas, resultando em mais uma ocupação dos zumbis em uma mídia que até o momento não havia lançado produção significativa do gênero. Mas, ao mostrar um grupo de personagens sobrevivendo em um contexto mais próximo de um pós-apocalipse zumbi, recriando e ressignificando a sociedade, *The Walking Dead* se insere em um movimento contemporâneo mais amplo, de narrativas de zumbis que desenvolvem uma perspectiva utópica, como veremos posteriormente.

A virada do século também trouxe de volta o zumbi a uma das primeiras mídias que deram espaço para este monstro nos Estados Unidos: o teatro. Muitas peças foram e continuam sendo lançadas revivendo o clássico filme de Romero, (principalmente no período do Halloween), produzidas por estudantes de Universidades, ou ainda reencenações multimídia, com projeções do filme e outros efeitos. Outras versões menos canônicas do clássico de Romero também foram lançadas como os musicais *Night of the Living Dead: The Musical* (Jack Schultz e Kathleen Dooley, 2007); *Night of the Living Dead: A Musical Thriller* (Stephen Gregory Smith e Matt Conner, 2013); ou a peça que mistura o filme de Romero com a história de Shakespeare, *Twelfth Night of the Living Dead* (John Hurley, 2007); e a comédia *Night of the Living Dead Live* (Christopher Bond, 2013).

¹⁶³Entrevista concedida ao site *Walking Dead BR* em maio de 2011. Disponível em: <<http://walkingdeadbr.com/wdbr-entrevista-criador-robert-kirkman/>>.

¹⁶⁴ Tradução minha de “It’s largely about duration – a serialized narrative can develop a much longer story arc than a 120-minute movie. Such a broad narrative canvas provides room for expansive action, as well as long-term and detailed character development”

¹⁶⁵Na televisão, temos ainda outros exemplos de séries de zumbis, como o mockumentary *Death Valley* (MTV, 2011), e a série francesa *Les Revenants* (Canal+, 2012) uma adaptação de um filme homônimo de 2004 dirigido por Robin Campillo.

¹⁶⁶A Inglaterra lançou nos anos 2000 duas minisséries televisivas: *Dead Set* (E4, 2008) de Charlie Brooker; e *In The Flesh* (BBC three, 2013).

¹⁶⁷Duas webseries de comédia foram lançadas com a mesma temática, de jovens nerds que precisam enfrentar o apocalipse: a norte-americana *Bite Me* (2010) e a brasileira *Nerd of the Dead*. (2013).

3.4 Os zumbis no espaço globalizado

A inserção dos zumbis na cultura pop teve seu início nos anos 1990 com o videoclipe de Michael Jackson *Thriller*, mas apenas consolidou-se nos anos 2000, resultando não apenas em uma aparente onipresença do zumbi em diversas mídias, como já observamos, mas também em diversos filmes de várias nacionalidades com orçamentos nunca antes vistos no histórico do gênero.

Muito destes filmes foram realizados na forma de coproduções entre diversos países, e as suas tramas passaram a incluir os gêneros da ação e da aventura, em detrimento de alguns aspectos do horror, que foram diluídos na tentativa de dialogar com um público mais amplo possível, de diversas nacionalidades. Exemplos destes filmes são o remake de *Despertar dos Mortos* (EUA, Canada, Japão, França, 2004) feito por Zack Snyder; o blockbuster mundial adaptado do livro homônimo de Max Brooks, *Guerra Mundial Z* (Marc Foster, EUA, Malta, 2013); e os filmes da franquia *Resident Evil*¹⁶⁸ todos protagonizados pela atriz Mila Jovovich e escritos por Paul W. S. Anderson, e produzidos pelos Estados Unidos em parceria com diversos outros países, como Alemanha, França, Reino Unido, Canadá e Austrália.

Os Estados Unidos também realizaram uma refilmagem com maior orçamento do espanhol [*REC*], chamada *Quarentena* (John Erick Dowdle, 2008). A Inglaterra também produziu dois sucessos mundiais com *Extermínio* (Danny Boyle, 2002) e *Extermínio 2* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007).

Os filmes que se apresentam como comédias de zumbis, ou “zombedies” como são comumente chamados, também foram bastante produzidos em diversos países, revelando-se obras capazes de agradar a um grande público. Exemplos destas comédias são o norte-americano *Zumbilândia* (Ruben Fleischer, 2009); o inglês *Todo Mundo Quase Morto* (Edgar Wright, 2004); o cubano/espanhol *Juan de los Muertos* (Alejandro Brugués, 2011); o canadense *Fido - O Mascote* (Andrew Currie, 2006); e a homenagem norte-americana aos filmes de exploitation dos anos 1970 de Robert Rodriguez, *Planeta Terror* (2007).

Já o diretor George Romero retornaria com sua saga nos anos 2000 com mais três filmes de zumbis: *Terra dos Mortos* (2005); *Diário dos Mortos* (2007) e *A Ilha dos Mortos* (2009). O primeiro narra a história de sobreviventes do apocalipse zumbi vivendo em uma

¹⁶⁸ Os filmes que compõem a série são: *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (Paul W. S. Anderson, EUA, Reino Unido, Alemanha, França, 2002); *Resident Evil 2: Apocalipse* (Alexander Witt, EUA, Reino Unido, Alemanha, França, Canadá, 2004); *Resident Evil 3: A Extinção* (Russell Mulcahy, EUA, Reino Unido, França, Alemanha e Austrália, 2007); *Resident Evil 4: Recomeço* (Paul W. S. Anderson, EUA, Alemanha, França e Canadá, 2010); *Resident Evil 5: Retribuição* (Paul W. S. Anderson, EUA, França, Alemanha e Canadá, 2012)

espécie de condomínio fechado, dominado por Kaufman, um sujeito que conseguiu instaurar uma rígida estratificação social no local, na qual os ricos e poderosos moram em um edifício chamado Fiddler's Green e o resto da população vive na miséria. Neste filme Romero continua a retratar os zumbis como vítimas, e intensifica a crítica ao capitalismo, associando tanto a população da comunidade quanto os zumbis aos proletários. Wetmore (2011) também aponta uma crítica ao governo Bush, quando Cholo, um membro da equipe de busca por suprimentos se revolta contra a impossibilidade de morar em Fiddler's Green e ameaça destruir a comunidade. Kaufman responde a ameaça dizendo que eles não negociam com terroristas, emulando a fala do presidente em relação aos atentados de 11 de setembro de 2001. É significativo também a ascendência latina do ator que interpreta Cholo, John Leguizamo e do personagem, como sugere o seu nome. O fato de o personagem latino ter a sua ascensão social negada no filme parece fazer eco com as cenas iniciais de *Despertar dos Mortos*, que mostram porto-riquenhos marginalizados. No entanto, ao final de *Terra dos Mortos*, um Cholo zumbificado mata Kaufman garantindo ao menos uma espécie de justiça poética contra a xenofobia norte-americana. Já o segundo filme se propõe a ser uma espécie de *reboot* da saga de Romero, passando-se durante o início da epidemia zumbi. Este filme, no entanto, é realizado aos moldes de filmes que unem o horror à estilística do documentário, em um movimento que foi chamado de *Found Footage*, cujo precursor foi o filme *Cannibal Holocaust*. O filme de Romero mostra um grupo de jovens que estão filmando um filme de horror no momento em que a epidemia zumbi ocorre, e então decidem gravar toda a sua trajetória de sobrevivência para posteriormente disponibilizarem o vídeo na internet. Mostrando jovens visivelmente desconectados da realidade, e mais preocupados em gravar em vídeo os horrores que estão ocorrendo, o filme apresenta uma crítica contundente as novas mídias e a midiaticização da vida contemporânea. Já o terceiro filme apresenta ansiedades sociais mais abrangentes, na medida em que mostra duas famílias influentes de uma ilha que discordam em relação a como tratar os zumbis – uma quer matá-los, e a outra preservá-los- de modo que terminam destruindo-se mutuamente, junto com a comunidade da ilha. Atualizando suas críticas sociais, estes três filmes da saga de Romero apresentam um ponto em comum: o final niilista que parece apontar para uma total descrença em reconstruir a sociedade após a sua destruição pela epidemia zumbi. Esta visão desencantada em relação à sociedade seria radicalmente oposta àquela proposta por outros filmes de zumbis contemporâneos, que serão analisados a seguir.

3.4.1 Errância e novas territorialidades no espaço globalizado

O movimento de entrada do zumbi na cultura pop mundial na forma de produtos midiáticos variados, como filmes, jogos eletrônicos, livros, histórias em quadrinhos e programas de televisão ocorreu em grande medida devido à globalização, que proporcionou a facilitação e intensificação do fluxo de produtos e conteúdos entre diferentes países.

Este novo contexto global resultou em uma expansão do gênero em diversos países, seja por meio da produção independente ou amadora, ou pela produção de filmes de zumbis de grandes orçamentos, e coproduções entre vários países. Neste contexto, a figura do zumbi pôde disseminar-se por novos territórios não somente por meio da produção de filmes, mas pelos novos espaços e cenários nos quais estes filmes passam a ser ambientados. Muitos filmes de zumbis contemporâneos de diferentes nacionalidades passaram a apresentar em suas tramas cenários pós-apocalípticos nacionais que muito frequentemente eram as próprias capitais dos países produtores destas obras, que encontravam-se destruídas e desativadas. Esta ambientação pode ser observada no filme inglês *Extermínio*, ambientado em uma Londres destruída após a dispersão de um vírus pelo país que transformou todos os seus habitantes em maníacos homicidas. No filme norte-americano de horror/comédia *Zumbilândia* também observamos esta ambientação na medida em que no início do filme são mostradas diversas cenas de Washington, D.C. e do Capitólio destruídos, e no decorrer da trama os personagens passam por diversas regiões do sul do país que estão tomadas por zumbis. No filme cubano *Juan de los Muertos* também nos é apresentado Cuba, e especificamente a sua capital Havana, totalmente destruída por uma invasão zumbi. No brasileiro *Capital dos Mortos* também observamos a capital do país, Brasília, sendo atacada por zumbis.

Muitos autores norte-americanos tendem a explicar essa predileção contemporânea por esse tipo de cenário, como uma resposta às ansiedades em relação ao terrorismo, após os atentados de 11 de setembro de 2001, e aos desastres naturais que deixaram um rastro de cidades destruídas, como o furacão Katrina (2005). No entanto, fica clara a supervalorização destes teóricos em relação ao impacto mundial dos acontecimentos que acontecem em seu país. Um bom exemplo da parcialidade deste tipo de leitura se encontra em um artigo de Kyle Bishop chamado *Dead Man Still Walking: explaining the zombie renaissance* (2009) no qual o autor insiste em relacionar as cenas de Londres devastada do filme *Extermínio* com as ansiedades em relação ao terrorismo apesar de o diretor Danny Boyle e do roteirista Alex Garland comentarem que o roteiro e as filmagens começaram antes dos ataques de 11 de

setembro, de modo que estas cenas foram inspiradas em tragédias ocorridas no Camboja e na China (Bishop, 2009: 22),

Desta maneira, apesar de não negarmos completamente a possibilidade de estes filmes ressoarem em algum grau ansiedades ligadas ao terrorismo e aos desastres naturais, iremos propor outra justificativa para este fenômeno, que tenta dar conta de ansiedades e pensamentos mais globais, na medida em que os filmes que apresentam estes cenários são provenientes de países muitos distintos, como a Inglaterra, Cuba, e Brasil, além dos Estados Unidos.

Em um primeiro momento, uma característica em comum dos filmes que apresentam este tipo de cenário estaria relacionada ao comportamento dos sobreviventes, na medida em que eles não optam mais pela estagnação em um abrigo, um local fixo, e sim aparecem em constante deslocamento, perpassando por múltiplos espaços e arquitetando diferentes planos de evasão de seu país, ou ainda de sobrevivência dentro do mesmo.

Este comportamento móvel e dinâmico dos sobreviventes contemporâneos instaura um diferente *timing* nestes filmes e quebra com a dinâmica estabelecida -e de certa forma canonizada- dos filmes de zumbis de George Romero. Nestes, os sobreviventes frequentemente optavam por refugiarem-se em um local e lá permaneciam durante toda a narrativa, enquanto os zumbis, de forma lenta e ininterrupta se aglomeravam no exterior do local. Esta dinâmica clássica dos filmes do diretor produzia o suspense da narrativa, cujo clímax era atingido no momento em que a multidão de zumbis conseguia invadir o local, decretando o fim dos sobreviventes. A imobilidade dos sobreviventes, e o consequente comportamento aglutinador dos zumbis em torno dos abrigos possivelmente estavam associados a um contexto moderno industrial, no qual tanto os sobreviventes, como os zumbis podiam ser comparados a proletariados “de colarinho azul” como muitas vezes disse Romero, subjugados por uma sociedade industrial e capitalista. Além de seu comportamento sedentário, típico da dinâmica do capitalismo industrial, estes sobreviventes também respondiam às ansiedades localizadas da sociedade moderna do século XX, relativas à família nuclear, ao territorialismo/individualismo, ao consumismo, etc. Já os zumbis andavam juntos em multidões, de modo que, segundo Dendle, esforçavam-se para compensar em números absolutos pelo que lhes faltava em rapidez e estratégia, personificando a sociedade operária marxista. (Dendle, 2001: 11).

No entanto, estes antigos zumbis lentos, de difícil e previsível locomoção estão, em diversos filmes de zumbis contemporâneos, sendo substituídos por criaturas mais dinâmicas e

velozes, a fim de perseguirem estes sobreviventes, que passaram de um comportamento sedentário para o constante movimento. Estes zumbis deixam de agruparem-se em lentas multidões para formarem grupos de perseguição pontuais e efêmeros aos sobreviventes: eles se agregam rapidamente e com igual velocidade se desfazem. Deste modo, quebra-se a relação imobilidade-suspense das narrativas anteriores, para o estabelecimento de uma nova relação mobilidade-ação.

Esta nova dinâmica que se estabelece entre sobreviventes e zumbis, quebra com o paradigma do zumbi lento, desativando conseqüentemente a conexão dos zumbis com os proletários modernos, pois, como aponta Romero: “eu disse muitas vezes que os zumbis eram os monstros de colarinho azul, mas isso não é mais verdade. Agora eles podem correr. Parece que todos eles passaram a frequentar academias”.¹⁶⁹

Se refletirmos sobre estas mudanças na dinâmica entre os zumbis e os sobreviventes sob uma perspectiva sociológica, uma provável explicação para esta alteração pode ser encontrada nas contundentes mudanças na sociedade do século 21: passamos de uma sociedade industrial para uma sociedade pós-industrial e globalizada, caracterizada pelo aumento da velocidade do fluxo de informações e indivíduos, dentro de um novo paradigma de mobilidade. A questão da mobilidade e fluidez de corpos e ideias é postulada por alguns teóricos como uma das principais características da sociedade contemporânea (Castells 1999; Lemos 2004; Meyrowits 2004) e torna-se um importante instrumento metodológico para analisarmos a tendência destes filmes de zumbis em retratar sobreviventes que não se limitam a um só lugar, mantendo-se em constante movimento, migrando de um ponto para o outro como as migrações diárias e cotidianas realizadas pelo cidadão para trabalho, consumo, turismo, etc.

No entanto, é preciso ressaltar que os sobreviventes destes filmes não possuem o comportamento de um migrante, e sim de um nômade, na medida em que se movem por um local cujas fronteiras foram desativadas, diferentemente do migrante, que se desloca por espaços demarcados. Segundo Deleuze e Guattari (1997) o espaço nômade se opõe ao espaço sedentário das cidades, pois este é estriado por muros e cercas, ao passo que o espaço nômade é liso, marcado por linhas e traços que se apagam, deslocando-se junto com ele. Deste modo, os autores dizem que é falso definir o nômade pelo seu movimento na medida em que, ao contrário do migrante, que abandona um território considerado por ele insatisfatório, o

¹⁶⁹ Tradução minha do seguinte trecho: “I’ve often said that zombies are the blue-collar monster, but not anymore. Now they can run. It seems like they all joined health clubs.” Entrevista concedida a Peter Keough em 2010. Disponível no livro *George A. Romero: Interviews* (2011:174)

nômade não possui um destino, de forma que não parte ou chega a lugar algum. Esta situação também é verdadeira no caso dos sobreviventes destes filmes, na medida em que, apesar de frequentemente estipularem um destino como motivador de sua locomoção, este parece um objetivo frágil, ou simplesmente lúdico, que quando alcançado, revela-se desapontador, forçando os sobreviventes a continuarem seus percursos. Desta maneira, a mobilidade destes personagens dentro de um território sem fronteiras e sem destinos fixos se conecta com a definição de mobilidade nômade de Deleuze e Guattari:

Os nômades e os migrantes podem se misturar de muitas maneiras, ou formar um conjunto comum; não deixam, contudo, de ter causas e condições muito diferentes [...] por mais que o trajeto nômade siga pistas ou caminhos costumeiros, não tem a função do caminho sedentário, que consiste em distribuir aos homens um espaço fechado, atribuindo a cada um sua parte, e regulando a comunicação entre as partes. O trajeto nômade faz o contrário, distribui os homens (ou os animais) num espaço aberto, indefinido, não comunicante. [...] Ora, é uma distribuição muito especial, sem partilha, num espaço sem fronteiras, não cercado. (Deleuze e Guattari, 1997: 43).

Ainda em Deleuze e Guattari, os autores postulam que o espaço estriado do Estado é radicalmente oposto ao espaço liso dos nômades, e o espaço nômade ameaça a sua autoridade, de modo que é vital para um Estado vencer o nomadismo por meio de um estriamento do espaço: “Uma das tarefas fundamentais do Estado é estriar o espaço sobre o qual reina, ou utilizar os espaços lisos como um meio de comunicação a serviço de um espaço estriado.” Da mesma maneira, quando ocorre uma revolta contra o Estado, recria-se o espaço liso nômade, de modo que neste caso o nomadismo pode funcionar como uma resposta revolucionária ao sedentarismo e estriamento do espaço proposto pelos Estados:

Cada vez que há operação contra o Estado, indisciplina, motim, guerrilha ou revolução enquanto ato, dir-se-ia que uma máquina de guerra ressuscita, e que um novo potencial nômade aparece, com reconstituição de um espaço liso ou de uma maneira de estar no espaço como se este fosse liso (Virilio recorda a importância do tema sedicioso ou revolucionário "ocupar a rua"). (Deleuze e Guattari, 1997: 51).

O teórico Michel Maffesoli em seu livro *Sobre o nomadismo, Vagabundagens pós-modernas* (1997) também vislumbra uma dimensão revolucionária no nomadismo e observa que este fenômeno vem ocorrendo atualmente, defendendo que, se o sedentarismo resultante da consolidação dos Estados-nação foi o marco da modernidade, é o nomadismo revolucionário que marca a pós-modernidade. Ele explica que a atitude revolucionária do nomadismo é utilizada para rebelar-se contra vários aspectos da modernidade, como a

definição de funções, divisão e especialização do trabalho, limitação do espaço doméstico etc: “Será que o drama contemporâneo não vem do fato de que o desejo de errância tende a ressurgir como substituição, ou contra o compromisso de residência que prevaleceu durante toda a modernidade?”¹⁷⁰ (Maffesoli, 2001: 22).

No entanto, talvez seja necessário ponderar um pouco a afirmação de Maffesoli sobre a ausência de movimento na modernidade, na medida em que os meios de transporte da modernidade como trens, carros e aviões, estão intrinsecamente conectados com a idéia de movimento. Deste modo, talvez seja mais interessante pensarmos no argumento de Maffesoli em termos de intensidade: os deslocamentos e a errância cotidiana são mais intensos na contemporaneidade do que na modernidade.

Esta questão da errância cotidiana é fundamental no pensamento de Maffesoli, pois, diferentemente de Deleuze e Guattari, o autor vislumbra nos deslocamentos cotidianos do cidadão uma postura revolucionária. Ele defende que, apesar de soarem triviais, as migrações cotidianas do trabalho, do consumo, do turismo, e os deslocamentos massivos advindos das desigualdades econômicas, são muito significativos, revelando um desejo contínuo de “um outro lugar”, que se apodera de massas e indivíduos. Ele defende ainda que este desejo contém uma dose de aventura que “fornece uma boa chave para compreender o estado de rebelião latente nas gerações jovens das quais apenas se começa a entrever o alcance, e cujos efeitos não terminamos de avaliar” (Maffesoli, 2001: 16).

Trazendo estes conceitos para os filmes de zumbis contemporâneos, podemos notar que esta dimensão revolucionária do nomadismo pode ser observada em algum destes filmes, não no comportamento dos zumbis, que se movem apenas acionados pelos movimentos dos sobreviventes, de forma que o espaço nada ou pouco signifique para eles, e sim pelo comportamento dos sobreviventes. A mobilidade dos humanos sobreviventes em filmes como *Extermínio*, *Zumbilândia* e *Juan de Los Muertos* ocorre dentro de espaços que já se encontram em um momento pós-apocalíptico, nos quais todas as instituições que regem a sociedade estão a muito tempo desativadas.

Os personagens destes filmes em um primeiro momento podem até apresentar uma postura de ode à catástrofe, típica de fantasias sobrevivencialistas, e conectada com a ideia de Žižek, de que a sociedade almeja a catástrofe, pois é mais fácil imaginar o fim do mundo do que uma alternativa a ordem sociopolítica existente (Žižek, 1994: 1). No entanto, esta postura

¹⁷⁰ Tradução minha do seguinte trecho: “¿No será que el drama contemporáneo es provocado por el hecho de que el impulso de la vida errante tende a ressurgir em lugar de o contra el confinamiento domiciliário que predominó durante toda la modernidade?”

inicial dos personagens talvez esteja menos conectada com um desejo destrutivo do que com sentimento lúdico, de fantasia sobrevivencialista, próximo do que Maffesoli chama de uma “nostalgia de aventura” que se opõe aos ideais do trabalho e da domesticação. Esse sentimento viria acompanhado de uma visão onírica de um novo mundo:

Efetivamente, em certos momentos ocorre algo que evoca a pureza dos começos. Uma espécie de beleza virginal rica em múltiplas possibilidades. A recordação de uma juventude arquetípica das coisas e do mundo. No encontramos aqui frente a um processo recorrente que, de maneira cíclica, ressurgir na memória coletiva. Serve de anamnese para o que foi o ato fundador de um amor, um ideal, um povo, uma cultura: Por este motivo, dá um novo vigor à entidade em questão, reativa-a e a confere uma vida nova [...] Este alívio debilita a crença no progresso indefinido e lembra que este não pode existir sem que seja atravessado pelo surgimento regular de uma forma de “regressão” ou de “volta atrás”. Um regresso a formas de ser arcaicas que são tidas como superadas, mas que, mais ou menos conscientemente continuam permeando os imaginários e as condutas coletivas [...] Ao perturbar a ordem estabelecida das coisas e das pessoas, o nomadismo se volta à expressão de um sonho imemorial que o enrijecimento do instituído, o cinismo econômico, a reificação social ou o conformismo intelectual não chegam nunca a ocultar totalmente.¹⁷¹ (Maffesoli 2004: 39)

Esta dimensão perturbadora da ordem difere da atmosfera niilista de muitos filmes de zumbis anteriores- notadamente os filmes de Romero – na medida em que estes apontavam para uma ausência de propostas para a salvação da humanidade, de forma que a única saída era a união com uma multidão irracional, pois “a antiga ordem é subvertida sem que *qualquer outra coisa* seja oferecida para substituí-la [...] como se os cineastas estivessem atentos a criar uma ordem alternativa tão falha e corrupta quanto a que devem substituir.” (Russell, 2010: 134).

Diferentemente destas narrativas anteriores, os filmes de zumbis contemporâneos não se limitam apenas a negar a ordem anterior, mas eventualmente propor o estabelecimento de uma nova ordem, pois segundo Maffesoli, a errância está intrinsecamente gravada na estrutura do homem e da sociedade, de modo que possui duas instâncias simultâneas, configurando-se ao mesmo tempo como um ato revolucionário e fundador. Desta forma, o autor conclui que ela é um sentimento cíclico, que sempre emerge quando se deseja instaurar um novo

¹⁷¹Tradução minha do seguinte trecho: “ En efecto, en ciertos momentos hay algo que evoca la pureza de los comienzos. Una especie de belleza virginal rica en múltiples posibilidades. El recuerdo de una juventud arquetípica de las cosas y del mundo. Nos encontramos aquí ante un proceso recurrente que, de manera cíclica, resurge en la memoria colectiva. Le sirve de anamnesis a lo que fue el acto fundador de un amor, un ideal un pueblo, una cultura: por esto mismo, le da un nuevo vigor a la entidad en cuestión, la reactiva y le confiere una vida nueva [...]Este alívio debilita la creencia en el progreso indefinido y recuerda que éste no puede existir más que traspasado por el surgimiento regular de una forma de "regresión" o de "vuelta atrás". Regreso a maneras de ser arcaicas que se creían superadas, pero que, más o menos conscientemente, continúan permeando los imaginarios y la conducta colectiva. [...] Al trastornar el orden establecido de las cosas y de las personas, el nomadismo se vuelve expresión de un sueño inmemorial que el embrutecimiento de lo instituido, el cinismo económico, la reificación social o el conformismo intelectual no llegan jamás a ocultar totalmente.”

paradigma, ou sociedade. O autor ainda diz que este nomadismo construtor pode ser encontrado com certa regularidade ao longo da história da humanidade, em momentos em que um mundo satura-se, e as revoltas e rebeliões sociais explodem:

Um imaginário coletivo se satura e, antes que outro mito possa estruturar-se, o pensamento, os costumes, e o espírito religioso, vagam durante certo tempo seguindo vias labirínticas para construção de novas experiências de vida. Em resumo, formam uma espécie de laboratório, onde, por meio de uma série de tentativas e erros, se elabora a nova estruturação social que está porvir. É então nestes períodos que o tema da fuga retoma a sua importância frente a um mundo que se acaba¹⁷² (Maffesoli, 2004: 62).

Este nomadismo que ocorre no interlúdio entre o fim de um mundo e o início de outro, e que pode ser encontrado em filmes como *Zumbilândia*, *Extermínio* e *Juan de los Muertos*, além de possuir uma dimensão utópica, está atrelado a outro elemento: a formação de grupos ou tribos de jovens que se formam, e, após alguns conflitos iniciais, permanecem juntos em um convívio harmônico e coletivo, que se configura de maneira oposta à dinâmica comportamental que observamos nos sobreviventes dos filmes de George Romero. Esta dinâmica parece quebrar o individualismo desestruturador dos antigos filmes de zumbis para propor uma noção de coletividade que viria de encontro com as ideias de renovação do nomadismo fundador. Dentro deste contexto, Maffesoli em seu livro *O Tempo das Tribos* (1998), argumenta que a contemporaneidade é marcada pelo fim de uma noção de individualismo, em que indivíduos desempenhavam funções, papéis e identidades sociais, para uma lógica de tribos efêmeras onde as pessoas experimentam papéis e identidades coletivas.

Deste modo, estes dois elementos que observamos nestas narrativas, - comportamento errante e a formação de tribos- nos parecem sintomáticos de um desejo utópico fundador de uma nova sociedade, que pode ser resumido como uma fantasia na qual “o protagonista e um pequeno grupo de sobreviventes da catástrofe vão à busca de uma coletividade menor e mais habitável após o final da modernidade e do capitalismo”¹⁷³ (Jameson, 2005: 199). A seguir,

¹⁷²Tradução minha do seguinte trecho: “El imaginario colectivo se satura y, antes que otro mito logre estructurarse, e! pensamiento, las costumbres y el espíritu religioso vagan durante cierto tiempo, siguen vías laberínticas, ingenian nuevas experiencias vitales. En suma, crean una especie de laboratorio en el que, después de una serie de pruebas y errores, se fragua la futura conformación social. Así pues, es durante estos periodos que el tema de la fuga ante un mundo que se termina se vuelve de nuevo importante. Lo que es, ya no satisface. Las revueltas sociales o las pequeñas rebeliones cotidianas se exasperan. La confianza en los valores establecidos desaparece y, a partir de entonces, la sociedad ya no está consciente de sí misma.”

¹⁷³Tradução minha de “the protagonist and a small band of other survivors of the catastrophe go on to found some smaller and more livable collectivity after the end of modernity and capitalism”

iremos analisar a trajetória de mobilidade das tribos formadas em três filmes¹⁷⁴ contemporâneos de zumbis, para analisar de que forma, e quais fantasias utópicas de estruturação de uma nova sociedade elas emulam e projetam.

3.5 A utopia idílica de *Extermínio*

O diretor Danny Boyle já havia flertado com o tema da construção de uma sociedade idílica e utópica em seu filme *A Praia* (2000), no qual um grupo de turistas instaura em uma ilha paradisíaca da Tailândia uma nova sociedade, marcada pela busca pelo lazer, contato com a natureza e recusa aos valores da sociedade tradicional. No entanto, ao final do filme constata-se que a nova sociedade não se sustenta, vitimada por conflitos e brigas pelo poder. Em seu próximo filme para o cinema, *Extermínio*, o diretor parece reconsiderar esta ideia a partir de uma visão mais otimista, finalizando seu filme com uma promessa de reconstrução social que, se não se caracteriza como uma perspectiva sólida, ao menos aponta para um horizonte mais esperançoso.

A primeira cena de *Extermínio* já revela a principal crítica que irá pautar a narrativa: a questão da violência. Vemos uma cena de um macaco amarrado a uma maca de um laboratório, sendo exposto a uma profusão de cenas violentas em vários monitores diferentes. A cena nos lembra o tratamento de choque que o personagem Alex recebe no filme *Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971). De modo análogo ao efeito pretendido em Alex – a dissolução de seus ímpetos agressivos- o experimento pretendia desenvolver um composto que erradicasse a violência humana. No entanto, a iniciativa acaba produzindo o efeito contrário e o laboratório acaba criando uma espécie de vírus que é denominado alegoricamente de “raiva”. O vírus acaba sendo transmitido para a população quando o laboratório é invadido por ativistas de animais e os macacos infectados com o vírus os atacam, transmitindo a doença.

Ocorre então uma elipse temporal por meio de um intertítulo que diz “28 dias depois”, que é seguido por uma cena de um homem acordando, possivelmente após um estado prolongado de coma, em um hospital vazio. O personagem sai do hospital em direção às ruas, e encontra uma Londres vazia e desolada. Ele vaga por locais icônicos e turísticos da cidade, que agora estão desativados, como a London Eye e o Big Ben. No entanto, a tonalidade das

¹⁷⁴ Apesar de o filme brasileiro *Capital dos Mortos*, apresentar uma capital urbana destruída, não iremos analisa-lo, pois a sua trama está mais próxima do niilismo dos filmes de Romero do que da mensagem utópica encontrada nos outros filmes que iremos analisar.

cenas parece sugerir o amanhecer do dia, com nuances amarelas e alaranjadas que se sobrepõem à escuridão, atenuando a imagens de destruição que o espectador e o personagem observam, e remetendo a ideia de um recomeço.



Figura 68: Jim andando em uma Londres destruída



Figura 69: A London Eye parada ao amanhecer



Figura 70: O Big Ben parado



Figura 71: lembranças para turistas em *Extermínio* (2002)

A cidade parece completamente despovoada, mas quando o personagem entra em uma igreja, avista uma pilha de cadáveres em seu interior, e um padre que apresenta um comportamento agressivo, tentando atacá-lo. Esta sequência do filme parece revelar uma crítica em relação à religiosidade e espiritualidade, na medida em que os corpos ali encontrados possivelmente seriam fiéis ou pessoas que vieram procurar no espaço da igreja alguma resposta ou salvação diante da epidemia. Ademais, a figura do padre, que a princípio emerge de um dos únicos pontos de luz da igreja, mas acaba revelando-se como uma expectativa frustrada, parece sugerir que ao mesmo tempo em que a religião não pôde salvar as pessoas da tragédia, também não seria uma resposta, ou alternativa de recomeço.



Figura 72: os cadáveres na igreja



Figura 73: a aparição do padre em *Extermínio* (2002)

Ao sair da igreja, o personagem se encontra com mais dois sobreviventes, Mark e Selena, e então descobrimos que ele se chama Jim, e era um entregador que tinha sofrido um acidente de trânsito quando andava em sua bicicleta. Mark e Selena contam a Jim resumidamente como ocorreu a contaminação, relatando que, a princípio, a multidão de contaminados foi confundida com insurgentes em um tumulto passageiro. No entanto, a infecção se espalhou, destruindo o país, suas instituições e praticamente todos os seus habitantes, que transformaram-se em uma espécie de zumbi, porém mais ágeis e violentos. Selena diz que um dia antes de as televisões pararem de transmitir informações, existiam indícios de que a infecção teria chegado em Nova York e em Paris, mas aquela era uma informação que não podia ser comprovada, restando a incerteza se apenas a Inglaterra foi atingida pela epidemia, ou se os outros países e continentes também foram vitimados.

Selena e Mark então decidem acompanhar Jim até a sua casa, onde ele constata que seus pais estão mortos, em uma sequência ilustrativa da queda da instituição familiar tradicional, que, de modo análogo à religiosa, foi desativada. Em seguida Mark morre, atacado por um zumbi, e Jim e Selena acabam encontrando um resquício de núcleo familiar resistente, com Frank e Hannah, um pai e uma filha que estão abrigados no mesmo apartamento onde viviam antes da epidemia. O apartamento é todo decorado com luzes de natal coloridas que, apesar de possivelmente terem uma motivação prática e uma explicação narrativa na medida em que serviriam como uma alternativa para lidar com a falta de energia, bem como para chamar a atenção de outros sobreviventes, parecem revelar ainda outra ideia: o tom colorido das luzinhas contrasta com o tom sombrio da cidade, transmitindo um sentimento lúdico em relação ao entorno. O mesmo ocorre em outra cena, na qual Frank mostra a Jim os baldes que colocou no topo do prédio a fim de coletar a água da chuva: a

presença destes objetos no topo do prédio resulta uma composição visual interessante, na medida em que contrasta o cinza do espaço urbano com as diferentes cores dos baldes.



Figura 74: As luzes de natal no apartamento de Frank



Figura 75: as cores e o cinza em *Extermínio* (2002)

Sem chuva há mais de dez dias, o grupo precisa se mudar do apartamento, e define seu destino a partir de uma transmissão de rádio proveniente de um abrigo militar que alega ter encontrado a resposta para o contágio, apesar de apenas Frank acreditar de fato na veracidade desta notícia. Frank, Hannan, Jim e Selena dirigem-se até o local de carro perpassando por paisagens urbanas sombrias, em ruínas, ou ainda tomadas pelo fogo, como eles constataam ao passar por uma Manchester em chamas. No entanto, na medida em que o grupo avança em sua viagem, a paisagem se altera, tornando-se cada vez menos urbana e cinza e mais bucólica e colorida. São ambientadas nessas paisagens diversas cenas em que o grupo parece estabelecer um convívio harmonioso, a partir da figura paternal de Frank em relação aos três jovens, e do prenúncio de um envolvimento amoroso entre Jim e Selena. Esta dinâmica fraterna do grupo pode ser considerada radicalmente oposta à dinâmica observada entre os sobreviventes dos filmes de George Romero e de outros filmes de zumbis anteriores.

Em um determinado momento, vemos uma cena que aparentemente parece ser uma imagem estática, uma pintura estilizada de um campo florido, no entanto, somos surpreendidos pelo movimento do carro do grupo que atravessa o campo no ponto superior da imagem. A composição colorida parece dialogar de alguma forma com a cena dos baldes no topo do prédio, de forma que possamos associar estas duas imagens a busca - mesmo que inconsciente- de uma reconexão do homem com a natureza, e à ideia de reconstrução de uma sociedade próxima a um paraíso idílico. Esta ideia parece ser reforçada em uma cena posterior na qual o grupo avista quatro cavalos correndo pelo campo e Frank, de uma maneira bastante

assertiva, afirma que os animais “parecem uma família” e que estão “ótimos” em uma possível analogia com a própria situação do grupo.



Figura 76:A cidade em chamas em *Extermínio* (2002)



Figura 77: o campo colorido e florido



Figura 78: a visão dos cavalos



Figura 79: Selena, Jim, Hannah e Frank observando-os

Mas a trama se complexifica no momento em que Frank, Hannah, Jim e Selena chegam ao local veiculado pela mensagem de rádio. A princípio eles não encontram o abrigo militar, irritando Frank, que, provando o caráter alegórico do vírus da “raiva”, acaba contaminado com uma gota de sangue derrubada por um pássaro, que cai em seu olho. A contaminação de Frank revela a posição dos militares que matam o personagem e resgatam Jim, Selena e Hannah, levando-os para o seu acampamento.

No abrigo, a violência brutalidade e misoginia dos militares, liderados pelo major Henry West lembra o comportamento dos militares de *Dia dos Mortos*. O pragmatismo institucional que eles insistem em manter revela-se bastante anacrônico na medida em que a “resposta” que os militares oferecem à infecção seria a utilização das duas mulheres para que os soldados possam se reproduzir, reconstruindo uma sociedade aos mesmos moldes, ou ainda mais violenta, do que aquela que foi destruída.

Porém, dentro do grupo de militares, a voz dissonante e aparentemente mais esclarecida do sargento Farrell levanta a hipótese de que, diferentemente do que todos acreditavam, o mundo inteiro não foi contaminado pela epidemia, de forma que a Inglaterra, teria sido colocada em quarentena e quando completassem 40 dias, começariam as operações de resgate. O sargento, no entanto, é desacreditado pelos seus companheiros e taxado de louco. Mas a suposição se revela possivelmente verdadeira quando Jim consegue salvar as duas mulheres e, 28 dias depois, os três conseguem ser avistados por um helicóptero.

No entanto, é preciso relativizar a suposta promessa de salvação que pode ser associada à presença do helicóptero, na medida em que, se analisarmos esta sequência final do filme sob outro prisma, este veículo adquire outro significado: antes de Hannah, Jim e Selena acenarem para o helicóptero, o filme nos mostra os três vivendo uma vida simples e idílica no meio das montanhas, de modo que o filme parece sugerir (mais uma vez) que esta seria a verdadeira “resposta” para a infecção. Nesta perspectiva, o helicóptero possivelmente não estaria lá para salvá-los, e sim para levá-los de volta para um modelo de sociedade que eles não reconhecem mais.

Apesar de esta análise em relação ao final do filme ser apenas uma hipótese, outras duas cenas ainda podem ser utilizadas para reforçar este argumento: após Jim levar um tiro do Major Henry West no momento em que eles estão fugindo do abrigo militar, vemos um rápido flash de uma imagem aérea de um gramado onde está escrito a palavra “hell”. No entanto, na última cena do filme, na qual o helicóptero passa por cima do gramado onde os três estão, vemos que eles escreveram com pedaços de tecido a palavra “hello”, e em seguida Selena pergunta para Jim e Hannah: “Vocês acham que eles nos viram dessa vez?”

Se refletirmos sobre a frase da personagem em um sentido mais metafórico, talvez a pergunta não seja referente à possibilidade do helicóptero ter avistado os sobreviventes, e sim o convite a um novo estilo de vida que, no limite, pode ser associado a uma ideia utópica de reconstrução da sociedade a partir de novos valores coletivos, que seriam capazes de transformar o espaço cinza das cidades em um paraíso idílico.



Figura 80: A palavra Hell quando West atira em Jim



Figura 81: Hello sob o helicóptero em *Extermínio* (2002)

Por fim, o fato de o filme não confirmar a teoria de que somente a Inglaterra teria sido contaminada pela epidemia, e a questão de que a própria natureza do vírus da “raiva” pode ser considerada universal (na medida em que funciona como uma alegoria da violência humana), parecem levar à conclusão de que o filme utiliza-se do da capital Londres para realizar uma crítica metonímica aos resultados desastrosos da violência em âmbito mundial. Esta estratégia do filme não será compartilhada pelos filmes *Zumbilândia* e *Juan de los Muertos*, que irão desenvolver reflexões mais centradas no cenário nacional.

3.6 A utopia da reconquista em *Zumbilândia*

O filme norte-americano *Zumbilândia*, de 2009, apresenta-se notadamente como uma comédia ambientada dentro de um cenário norte-americano pós-apocalíptico. No entanto, apesar de seu objetivo humorístico e desprezioso, o filme aponta para reflexões interessantes em relação à sociedade norte-americana contemporânea.

Já em seus minutos iniciais, o protagonista do filme, Columbus, discute em voz over se a concepção de país ainda se aplicaria aos Estados Unidos dizendo: “Olá América! Eu gostaria de dizer que isto continua a ser a América. Mas eu percebi que não se pode ter um país sem pessoas. E não existem mais pessoas aqui.” Enquanto o personagem diz esta frase, vemos as imagens no estilo “cinégrafista amador” que enquadram uma bandeira dos Estados Unidos. No entanto, antes de Columbus concluir o discurso, a imagem da câmera gira, revelando que a imagem que estávamos vendo estava invertida, e na verdade a bandeira dos Estados Unidos está conectada à antena de um carro que está capotado, ao lado do Capitólio em chamas. Em seguida um zumbi aparece no quadro, e ataca o cinégrafista que estava

captando estas imagens, no momento em que a voz over de Columbus anuncia que naquele momento o país poderia passar a se chamar “os Estados Unidos da Zumbilândia”.

Columbus então continua a sua explicação em voz over, dizendo que a epidemia de zumbis começou nos Estados Unidos, a partir de hambúrgueres contaminados com uma mutação do vírus da vaca louca. Acompanhando a voz do personagem vemos diversas imagens da epidemia se espalhando no país, porém, nem a explicação de Columbus, nem as imagens que assistimos revelam se a epidemia acometeu apenas o país, ou o mundo inteiro. Esta indeterminação irá se manter durante todo o filme, na medida em que os personagens não irão comentar sobre a possibilidade de outros países estarem ou não contaminados. Esta atitude dos personagens deste filme os diferencia dos personagens de *Extermínio*, que cogitam a possibilidade de que somente a Inglaterra esteja contaminada, bem como dos personagens de *Juan de Muertos*, que problematizam durante todo o filme a possibilidade de fugirem de Cuba, como veremos posteriormente. Mas podemos encontrar uma pista sobre esta questão em um momento em que um personagem afirma despretensiosamente que está pensando em ir para o México. Esta notícia gera uma reação de revolta em Columbus, que parece revelar que, mesmo que existam grandes chances de outros países vizinhos não estarem contaminados e os personagens saibam disso, abandonar os Estados Unidos, e, portanto, abdicar do território não é uma opção. Deste modo, no parece que, se houver alguma ideia utópica por trás do deslocamento dos personagens de *Zumbilândia*, ela envolverá de alguma maneira a reconquista do territórios dos Estados Unidos.

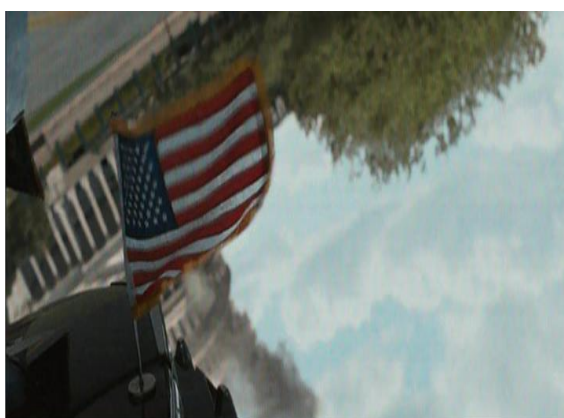


Figura 82: A bandeira dos Estados Unidos

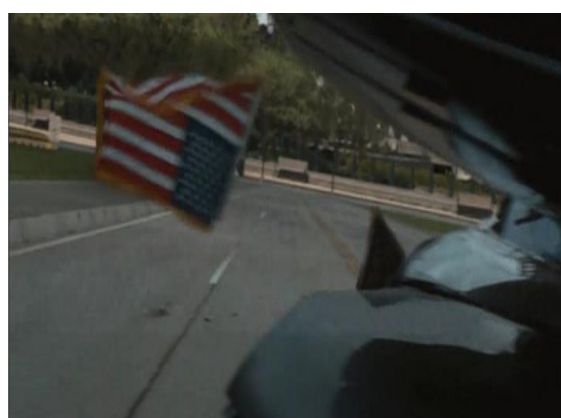


Figura 83: em outra perspectiva, em *Zumbilândia* (2009)



Figura 84: o capitólio em chamas



Figura 85: o capitólio ao fundo em *Zumbilândia* (2009)

Após as cenas introdutórias, o filme apresenta o protagonista Columbus, um personagem solitário e paranóico que clama que as suas múltiplas fobias garantiram a sua sobrevivência ao apocalipse até aquele momento. Ele revela que está indo de Austin, Texas, onde estuda, para Ohio, Columbus, cidade onde seus pais moram.

Durante a sua jornada, ele une-se a mais três personagens, o excêntrico e destemperado Tallahassee, e Wichita e Little Rock, duas jovens que sobrevivem aplicando pequenos golpes em homens que encontram pelo caminho. É interessante notar que todos os personagens chamam-se pelos nomes de suas cidades de origem, denotando que o comportamento dos personagens no início do filme ainda está se encontra associado a antigos valores que já não se encontram mais presentes naquele território pós-apocalíptico. Neste sentido, a opção dos personagens de não revelarem seus nomes parece sugerir uma resistência à aproximação entre eles, devido aos sentimentos de paranoia e desconfiança compartilhados por todos eles, que dialoga com as fronteiras físicas estabelecidas entre estados e cidades.

No meio do percurso Columbus desiste de ir até a casa de seus pais, para acompanhar as meninas ao seu destino: um parque de diversões chamado Pacific Playland. A desistência de Columbus não é tratada de maneira dramática pelo filme, revelando o pouco esforço do personagem em tomar esta decisão. Ao público esta decisão também não soa de nenhum modo melancólica na medida em que a motivação de Columbus em chegar à casa de seus pais nunca pareceu muito intensa, de modo que o próprio personagem chega a questionar seu destino no início do filme, revelando que nunca havia sido próximo de seus pais. A frustração do objetivo inicial de Columbus pode ser comparada com a determinação de Jim de chegar à casa de seus pais, e o tratamento dramático que é dado à cena em que ele os encontra mortos em sua casa, revelando, por contraste, um certo distanciamento dentro do núcleo familiar norte-americano. Ademais, a própria ideia de Wichita de levar Little Rock a um parque de

diversões parece dialogar com uma questão de distanciamento familiar, na medida em que a personagem revela que seu plano tenciona reconectar a jovem Little Rock com uma noção de ingenuidade, que havia sido privada à menina, e possivelmente estaria relacionada à ausência de uma estrutura familiar.

No caminho para o seu destino, os quatro personagens entram em uma loja de souvenirs para turistas do estado do Arizona, e, ludicamente, decidem destruir todos os objetos da loja. A destruição destes ícones representativos do estado do Arizona parece remeter ao início de um movimento dos personagens no sentido de destruir estes antigos marcos fronteiriços de divisão do país, que já não possuem mais significado no contexto em que eles estão vivendo.

A negação a estes antigos ícones conecta-se com as cenas iniciais de *Extermínio* em que vemos também miniaturas do Big Ben jogadas ao chão. Mas ainda esta destruição pode ser compreendida dentro de uma chave mais ampla quando observamos que muitos dos objetos destruídos remetem a uma herança indígena, denotando que o que está sendo destruído, e portanto negado, seria o imaginário da formação e conquista do território dos Estados Unidos, revelando uma ideia embrionária de recomeço, que irá se consolidar no decorrer do filme.



Figura 86: a destruição lúdica em *Zumbilândia* (2009)



Figura 87: Talahasse destruindo a loja



Figura 88: destruição de ícones indígenas



Figura 89: destruição de ícones da fundação do estado

O grupo enfim chega ao parque de diversões, porém os zumbis rapidamente invadem o local, frustrando os planos dos sobreviventes. É neste momento que os antigos pilares que regiam o país parecem ser definitivamente sepultados, em uma passagem alegórica na qual Talahassee, em uma manobra suicida se oferece como isca para os zumbis, fazendo um trocadilho com a sua cidade de origem: “vocês não querem um pedaço de Talahassee? Talahassee é muito bonito nesta época do ano”.



Figura 90: a invasão do parque de diversões em *Zumbilândia* (2009)

Os protagonistas conseguem sair do parque de diversões, e decidem então continuar o percurso juntos, sem qualquer definição de um novo objetivo ou local de destino. Esta decisão de continuarem em um movimento fluído, sem ponto de chegada, é contrabalanceada com a ideia de formação de um novo modelo familiar pelos sobreviventes, na medida em que Columbus alega que finalmente encontrou a sua verdadeira família. Neste contexto, Wichita enfim revela ao rapaz que seu verdadeiro nome é Krista, remetendo não somente ao abandono da ideia de fronteiras, estados e cidades, como também a desativação de comportamentos que foram associados ao norte-americano após os ataques terroristas de 11 de setembro, como a exacerbação da paranoia e da desconfiança.

Desta forma, podemos observar que, mesmo que o filme não pretenda necessariamente ser uma obra crítica em relação à sociedade norte-americana, devido à maneira descompromissada e em alguns momentos anárquica com que trata a destruição dos Estados Unidos, parece apresentar algumas ideias utópicas em sua trama. No entanto, a utopia neste filme não se encontra necessariamente na relação dos personagens com o espaço, na medida

em que eles nada contrõem, e sim na postura errante, iconoclasta e solidária dos personagens, que diante de um cenário pós-apocalíptico, embarcam em uma “aventura coletiva” que segundo Maffesoli seria uma atitude revolucínária no contexto de um país cuja história é marcada pela conquista territorial:

Em um país onde o tema da fronteira tem desempenhado um importante papel na constituição de um imaginário coletivo, os sociólogos da escola de Chigaco, nos lembraram da importância do errante, do vagabundo na cidade moderna. O “andarilho”, como seu nome indica, serve, de certo modo, como uma má consciência. A sua própria situação exerce uma violência contra a ordem estabelecida e lembra do valor do movimento. Assim, não basta que o analisemos a partir de categorias psicológicas, como um indivíduo agitado ou desequilibrado, mas como uma expressão de uma constante antropológica: aquela da pulsão do pioneiro que marcha sempre adiante em busca do El Dorado. Entendendo que este, da mesma maneira que o ouro dos alquimistas medievais não tinha tanto a ver com a possessão de um bem material ou de câmbio, seria o símbolo de uma busca sem fim, a busca de si em um contexto de uma comunidade humana onde os valores espirituais são uma consequência da aventura coletiva. É por isso que a fronteira deve ser sempre forçada adiante, a fim de que a aventura possa continuar.¹⁷⁵ (Maffesoli, 2004: 41).

Deste modo, *Zumbilândia*, diferentemente de *Extermínio*, revela-se um filme extremamente centrado em suas próprias questões nacionais, demonstrando pouco interesse em questões mais universais ou globais. No entanto, a questão nacional neste filme é abordada sob uma perspectiva diferente da crítica niilista que os filmes de Romero oferecem sobre o país, na medida em que seus personagens demonstram uma postura errante e revolucínária, que dialoga com uma ideia otimista de redescobrimento dos Estados Unidos a partir de novos ideais coletivos.

3.7 A utopia pós-colonialista em *Juan de los Muertos*

O filme de zumbis *Juan de los Muertos* é uma coprodução entre Cuba e Espanha cuja trama, ambientada na capital cubana Havana. Apesar de também ser uma comédia, como

¹⁷⁵Tradução minha do seguinte trecho “En un país em que el tema de la frontera desempeñó un papel importante en la constitución del imaginario colectivo, los sociólogos de la escuela de Chicago subrayaron la importancia del hombre errante, del vagabundo en la ciudad moderna. El “caminante”, como su nombre lo indica cumple de algún modo con el papel de mala conciencia. En virtud de su situación, sacude violentamente el orden establecido y hace recordar el valor de hacer camino. Así, no basta analizarlo adoptando categorías psicológicas, como un individuo agitado o desequilibrado, sino que es necesario considerarlo como la expresión de una constante antropológica: Es decir, el impulso del pionero que siempre va adelante en su búsqueda de El Dorado. Entendiendo que este, de la misma manera que el oro de los alquimistas medievales, no tiene tanto que ver con la posesión de algún bien material y amonadable munificente, sino que es el símbolo de una búsqueda sin fin, la búsqueda de sí en el contexto de una comunidad humana donde los valores espirituales son consecuencias de la aventura colectiva. Esto es lo que hace que la frontera sea siempre empujada hacia adelante y que esta a aventura pueda continuar.”

Zumbilândia o filme parece mais engajado em discutir as muitas contradições e embates de ideias e ideologias que circulam atualmente neste território caribenho.

O filme tem início com uma cena do protagonista que empresta o nome ao título do filme, Juan, descansando em uma jangada improvisada em alto mar. Seu amigo Lázaro então emerge das águas dizendo que não conseguiu pescar nenhum peixe, mas Juan não parece se preocupar, argumentando que o que lhe interessava era ter um dia agradável. Quando perguntado por Lázaro se ele sentia vontade de ir remando para Miami, Juan responde que não, pois lá ele teria que trabalhar, e em Cuba, ele estava no paraíso, vivendo da pesca como seus ancestrais, os índios Tainos que antes habitavam a região. Mas o discurso de Juan sobre Cuba ser um paraíso logo é desativado pela descoberta de um zumbi no mar. Juan, no entanto, afoga o zumbi e combina com Lázaro que nada vão dizer sobre isso as outras pessoas, em uma possível referência à política interna e externa de Cuba de relativizar algumas deficiências do regime, e a propaganda turística que associa Cuba (e o Caribe) a um destino paradisíaco.

Este processo de desativação de Cuba como um território paradisíaco ainda é reiterado nas imagens que se seguem, com a chegada de Juan e Lázaro a costa. O que vemos é uma sucessão de imagens cotidianas de Cuba, que se não denotam extrema miséria ou outras agruras sociais mais graves, alardeadas por nações que são contra o regime, como os Estados Unidos, também não parecem emular o imaginário de um local paradisíaco.



Figura 91: Juan no mar em *Juan de los Muertos* (2011)



Figura 92: a aparição do zumbi

Estas cenas parecem bem representativas de um expediente que será constante no filme: a dupla sátira que os personagens irão desenvolver, tanto de discursos radicais ufanistas do regime socialista de Cuba, quanto dos discursos que se polarizam no outro extremo, defendendo o fim do regime. Esta questão torna-se mais evidente na cena seguinte, na qual

Juan se encontra com sua vizinha Sara, e diz para Lázaro que ela é uma blogueira, do tipo que “escreve bobagens na internet” possivelmente referindo-se às blogueiras que criticam Cuba, como a cubana Yoani Sánchez. No entanto, em seguida Juan avista Vlad Califórnia, o filho de Lázaro, que tenta se vestir e agir como um norte-americano, mas que nem sequer fala inglês, e aparenta pouquíssimo conhecimento sobre a cultura do país que admira.

Em seguida o filme detém-se na exploração da personalidade e dos hábitos cotidianos de Juan, acompanhando-o em visitas à sua filha e a sua amante. O personagem visita a sua filha, Camila, que mora com sua sogra, com a intenção de pedir perdão por possíveis erros do passado. Mas ela não o perdoa, dizendo que irá se mudar para Miami, e traçando uma interessante comparação entre Juan e Cuba: “Você é igual a este país: acontecem muitas coisas, mas nada nunca muda!”. Esta comparação de Camila não só revela a associação que o filme tenta estabelecer entre Camila e o cubano descrente em relação ao seu país; como também evidencia a estratégia do filme de associar Juan com uma ideia metonímica da sociedade cubana. A associação entre o comportamento de Juan e o da população cubana será outra linha de força que irá pautar a história, de forma que a trajetória do personagem no filme entrelaça-se e confunde-se com uma certa visão sobre esta sociedade.

Em seguida vemos Juan, Lázaro, Califórnia, e mais dois amigos, o travesti China e seu companheiro Primo, reunidos na rua, enquanto ocorre uma reunião oficial do Comitê de Defesa da Revolução. A reunião é iniciada com o hino nacional de Cuba, e podemos ouvir o seguinte trecho: *“no temáis una muerte gloriosa, que morir por la patria es vivir!”* Essa exortação a uma “morte gloriosa” pela pátria soa irônica na medida em que um zumbi iria aparecer durante esta reunião. Ademais, a ironia se intensifica quando descobrimos que o zumbi era um membro do Comitê, organização de bairros que, grosso modo, oferece uma ligação entre a população e o governo.

A televisão informa que os ataques estão sendo realizados por grupos dissidentes patrocinados pelos Estados Unidos. Esta informação, unida a indeterminação oferecida pelo filme em relação à origem dos zumbis parece novamente dialogar com a questão da dupla crítica desenvolvida pelo filme. Este expediente parece surgir a partir da possibilidade de duas leituras desta passagem do filme: uma leitura sintonizada ao discurso que critica a prática do regime cubano de associar as crises de seu país aos movimentos dissidentes; e outra leitura que dialoga com o discurso de algumas camadas da população cubana sobre o medo de uma invasão cultural norte-americana no país. Em relação a este segundo discurso, é interessante notar também que no primeiro contato que o grupo de Juan tem com um zumbi, eles parecem não conseguir chegar a uma conclusão em relação a natureza destes monstros, cogitando

primeiramente a possibilidade de eles serem vampiros, ou então pessoas possuídas. O mistério só é solucionado ao final do filme, quando eles encontram um norte-americano que explica que aquelas criaturas são zumbis, com um entusiasmo não compartilhado pelos cubanos, que acabam matando-o “acidentalmente”. Desta maneira, o filme parece querer apropriar-se dos zumbis canibalistas, uma criação norte-americana, para desenvolver uma crítica aos Estados Unidos, da mesma maneira que os zumbis caribenhos foram apropriados pela cultura norte-americana na forma de um discurso pejorativo sobre o Caribe.

O estopim do apocalipse ocorre quando é convocada uma manifestação contra os dissidentes em Havana, e praticamente toda a população acaba sendo atacada por zumbis. Os sobreviventes então decidem fugir para Miami com barcos e balsas improvisadas, em uma provável referência a evasão de cubanos do país durante o Período Especial¹⁷⁶. Mas Juan e seu grupo permanecem em Havana, pois ele consegue convencê-los de que eles podem se aproveitar da situação para ganhar dinheiro, pois segundo ele “é isso que um cubano faz”. Lázaro reluta a princípio, perguntando “e se durar mais 50 anos?” comparando a epidemia de zumbis ao regime socialista de Cuba. Mas Juan responde que ainda seria melhor morar entre os zumbis em Cuba, do que nos Estados Unidos, onde eles precisariam trabalhar. Esta passagem parece ter também um duplo significado, na medida em que revela um discurso que será retomado mais adiante no filme, relativo ao fato de que, se Cuba se oferece como algo distante do território paradisíaco emulado por alguns, a solução não se encontraria na fuga para os Estados Unidos.

O outro significado seria revelador da personalidade de Juan, que é mostrado no filme como uma pessoa que tem ojeriza ao trabalho, sobrevivendo de pequenos furtos e golpes que pratica com seus amigos, com um comportamento altamente sexualizado e uma moral flexível. No entanto, por outro lado, Juan define-se como um sobrevivente, elencando que sobreviveu à intervenção militar cubana em Angola em 1975¹⁷⁷, ao Período Especial, e ao “período que veio depois”. O discurso sobrevivencialista de Juan irá permanecer durante todo o filme, como uma espécie de justificativa às suas habilidades de sobrevivência durante a epidemia zumbi. Este discurso, de certa maneira pode ser comparado ao de Columbus, em *Zumbilândia*, que também justifica a sua sobrevivência por meio de seu comportamento

¹⁷⁶Período de crise econômica que ocorreu em Cuba na primeira metade da década de 1990 após a dissolução da União Soviética (1991).

¹⁷⁷Após a conquista da independência da Angola perante Portugal em 1975, tem início uma guerra civil no país na qual 3 movimentos disputavam o poder: o Movimento Popular de Libertação da Angola (MPLA), a União Nacional para a Independência Total de Angola (UNITA) e a Frente Nacional de Libertação de Angola (FNLA). Dentre os diversos países que auxiliaram algum destes movimentos, Cuba se aliou ao MPLA, movimento que acabou vencendo a guerra.

fóbico e paranoico, de forma que estes dois personagens clamam-se sobreviventes, pois seus países os forjaram como tais.

Desta forma, Juan parece corporificar tanto a ideia do caribenho como um homem sem moral e sexualizado, revivendo velhos imaginários preconceituosos coloniais sobre o Caribe; quanto a ideia do caribenho como um sobrevivente, já sintonizada com um pensamento neocolonialista.



Figura 93: zumbis em *Juan de los Muertos* (2011)



Figura 94: a fuga de cubanos para Miami

Após decidir permanecer em Havana, o grupo de Juan não se limita a simplesmente sobreviver na capital, mas monta um negócio que consiste em matar parentes ou vizinhos de cubano, que transformaram-se em zumbis. São nestes momentos que o filme utiliza-se bastante intensamente de piadas e comparações jocosas da história de Cuba com os zumbis, como, por exemplo, quando Juan diz que desta vez Cuba está sob a ameaça de um inimigo real, e não de inimigos fantasiosos, como os yankees; ou ainda, quando o personagem compara os zumbis com os cubanos famintos do período especial dizendo que eles “querem comer, como no período especial. Mas dessa vez não se limitam somente aos gatos”.

O espaço narrativo de Havana também é explorado de maneira bastante significativa nestas cenas, operando uma união dos elementos urbanos da capital com os zumbis, para compor as suas piadas. Dois exemplos deste expediente podem ser apontados: uma cena em que vemos Juan matando zumbis à frente de um muro onde está pintada a bandeira de Cuba com os dizeres “Pátria ou Morte”; e a cena na qual um ônibus cheio de zumbis - motivo de piada pelo grupo de Juan que afirma que o transporte público nunca foi seguro de qualquer forma -, bate e derruba um outdoor com os dizeres “Revolução ou Morte”.



Figura 95: frase no muro em *Juan de los Muertos* (2011)



Figura 96: a queda do outdoor

Como em *Extermínio* e *Zumbilândia*, este filme também mostra lugares icônicos da capital que agora estão desativados, como uma cena em que um helicóptero bate no capitólio. Outra cena interessante neste sentido ocorre quando o grupo de Juan passa por uma estátua que lembra Stalin (embora não se possa afirmar com certeza) danificada e com manchas de sangue. Juan desaprova o ato ironicamente, creditando a destruição aos zumbis, chamando-os de iconoclastas. No entanto, quando a câmera se afasta, podemos constatar que este monumento pertence à uma escola primária que se chama “construtores do futuro”.



Figura 97: Capitólio em chamas



Figura 98: estátua destruída em *Juan de los Muertos* (2011)

Ocorre também uma crítica mais contundente ao regime socialista quando o grupo encontra alguns militares em seu caminho, que os levam presos. Os militares revelam-se parecidos com os de *Extermínio* no sentido que querem reconstruir o antigo sistema que operava no país, no caso deste filme, o socialismo. Eles querem resgatar todos os sobreviventes, para que eles possam ajudá-los a recomeçar o regime socialista e “reerguer o muro”. O discurso dos militares ganha um tom especialmente humorístico quando, em uma

espécie de nota oficial, eles clamam que o povo provou que é invencível, pois conseguiu resistir a mais um ataque norte-americano, e que tudo voltou à normalidade.

No entanto, o filme também continua desenvolvendo críticas em relação as contradições do discurso estrangeiro sobre o Cuba quando o grupo de Juan precisa matar quatro zumbis espanhóis que se encontravam em uma pensão com várias prostitutas cubanas, em uma referência a perpetuação da prática estrangeira do turismo sexual, que ocorre nos países da América Latina.

No momento em que o filme encaminha-se para o final, ocorre em Juan um súbito desejo de mudança. Ele associa a epidemia zumbi a um suposto comportamento letárgico da população cubana, ao dizer que, se uma rebelião tivesse sido deflagrada, os zumbis não teriam surgido. Mas Juan reconhece a impossibilidade de se rebelar naquele momento, e oferece o que ele chama de um “plano B”: fugir pelo mar para Miami, já que não os resta mais escolha. E completa: “no final o capitalismo vai passar pra nós a conta”, em uma alusão ao discurso que permeia todo o filme, relativo ao fato de que, se o socialismo destruiu Cuba, não seria o capitalismo que iria regenerá-la. Neste momento eles encontram um norte-americano munido de vários equipamentos e armas, que consegue matar vários zumbis no Parque Central.



Figura 99: zumbis no Parque Central



Figura 100: norte-americano em *Juan de los Muertos*(2011)

O personagem revela-se próximo a uma caricatura de um norte-americano obcecado por armas e fantasias sobrevivencialistas, que possui um discurso delirante sobre Deus estar ao de seu lado, e chegando até mesmo a dizer que está em Havana por razões humanitárias, em uma ironia do filme ao recorrente discurso justificador norte-americano em relação a sua invasão aos países. Lázaro mata o personagem acidentalmente antes que ele possa revelar seu plano de acabar com a epidemia zumbi, em uma espécie de piada com o modelo narrativo dos

filmes norte-americanos, pautados na concepção de um grande plano megalomaníaco, capaz de salvar a humanidade.

O grupo então dá contuidade ao seu plano de fugir para Miami, construindo uma espécie de carro anfíbio precário, que possui, no lugar de uma logomarca em seu capô, uma estatueta da Virgen de la Caridad del Cobre (Nossa Senhora da Caridade de Cobre), padroeira de Cuba. A inserção deste ícone religioso parece conter uma ideia de redenção da população cubana, que, alia-se a trajetória de Juan, na medida em que o personagem consegue, ao final do filme, o perdão de sua filha, depois de altruisticamente salvar um garotinho.

Juan então desiste de fugir de Cuba, decidindo ficar, pois, segundo ele, é um sobrevivente. Mas desta vez Juan parece não estar interessado em explorar a população cubana, como da primeira vez em que decidiu ficar na capital, e sim operar alguma espécie de mudança, a partir do abandono de seu individualismo para um comportamento mais solidário e coletivo. Mas a ambiguidade de Juan sugere que não haveria respostas fáceis para Cuba, o que fica claro quando Camila pergunta a Lázaro se ele não conseguiria distinguir os bons dos maus, e ele responde que “neste país sempre foi muito difícil fazer isso”.

O filme deste modo termina com um tom otimista, embalado pela assertividade de Juan ao dizer “eu vou ficar bem”. Este final também remete a uma cena anterior do filme, em que Juan e Lázaro esperam o nascer do dia observando um luminoso que diz “Havana Livre”. O filme, no entanto, se furta de oferecer uma resposta ou uma definição de como seria estruturada esta utópica Havana Livre, sugerindo apenas que a liberdade não seria encontrada nem em uma fuga para Miami nem em uma reconstrução socialista de Cuba, e sim em uma renovação da fé do cubano em relação ao seu país.



Figura 101: Nossa Senhora da Caridade de Cobre



Figura: 102 Luminoso em *Juan de los Muertos* (2011)

A última sequência do filme parece revelar mais contundentemente a apropriação irônica da cultura norte-americana realizada pelo filme, na medida em que ela possui uma estética de histórias em quadrinhos, e apresenta várias cenas nas quais os personagens lutam contra os zumbis embalados por uma música de punk-rock norte-americana.



Figura 103: estética de quadrinhos



Figura 104: desenho dos personagens



Figura 105: desenho dos zumbis



Figura 106: Fidel Castro zumbi em *Juan de los Muertos* (2011)

A sequência termina com uma imagem de Fidel Castro zumbificado, liderando o exército de zumbis que parte para atacar Juan e seu grupo. Neste sentido, *Juan de los Muertos* pode ser considerado um filme de zumbis que oferece um discurso pós-colonialista, ao inverter o sinal dos filmes de zumbis norte-americanos das décadas de 1930 e 1940, reapropriando-se de um zumbi norte-americano para desenvolver uma crítica aos Estados Unidos. No entanto, o filme torna-se ainda mais complexo ao unir este discurso a uma crítica interna ao seu próprio país, dialogando assim com os filmes de zumbis norte-americanos da segunda metade do século 20. Deste modo, *Juan de los Muertos*, além de sugerir um final utópico, conectando-o com outros filmes contemporâneos, também parece oferecer uma

interessante síntese dos dois principais expedientes espaciais que pautaram o gênero: a crítica ao estrangeiro e ao seu próprio país.

Conclusões Finais

Este capítulo procurou abordar algumas questões relativas ao momento atual do gênero, como o seu espraiamento intermediático, e a expansão da produção de filmes de zumbis em diversos países que até o momento não tinham produção significativa do gênero.

O espraiamento intermediático do gênero é um fenômeno interessante, pois dialoga com outras experiências intermediáticas que ocorreram ao longo de seu histórico, como o diálogo entre os filmes norte-americanos de zumbis haitianos das décadas de 1930-1940 e a literatura de viagem produzida por exploradores e antropólogos após suas incursões no Caribe. No entanto, atualmente, a consolidação do gênero na cultura pop mundial e a intensificação de conexões entre as mídias por meio de conteúdos transmidiáticos e franquias de mídia possibilitaram uma penetração dos zumbis nas diversas mídias de forma muito intensa. Em uma análise inicial deste movimento, conseguimos observar diversos novos elementos do gênero que puderam ser explorados de modos muito interessantes nestas mídias. Alguns destes elementos apontados foram: a ativação do desejo de agência que naturalmente ocorre nos expectadores no ato de fruição de filmes de horror, pelos jogos eletrônicos; a exploração da densidade psicológica de personagens e zumbis pela literatura, e ainda a possibilidade de ativação de fantasias sobrevivencialistas por meio de livros guias, ou que acionam a premissa de “isso não é um filme”; e a possibilidade de exploração das trajetórias dos personagens ao longo prazo no caso de mídias seriais como histórias em quadrinhos e séries televisivas.

Já em relação à expansão cinematográfica do gênero para diversos países, procuramos apontar a existência concomitante de dois modelos de produção distintos: a produção amadora e independente, e os filmes de grande orçamento, frequentemente realizados na forma de coproduções entre diversos países. Estes dois movimentos expandiram o gênero para novos territórios, que apropriaram-se deste de maneiras muito distintas e inovadoras. Porém, no que se refere a esta produção recente, vários aspectos ainda restam ser estudados, notadamente os relativos à produção amadora ou independente, que vem sendo marginalizada por estudos do gênero, a despeito de sua atuação muito profícua em diversos países, como o Brasil.

Esta expansão territorial do gênero é especialmente significativa para esta análise na medida em que possibilita uma multiplicação de cenários e espaços em que estes filmes são

ambientados, levantando novas e diferentes questões. Nesta perspectiva, esta pesquisa procurou encontrar algum ponto ou elemento que atravessasse estes filmes contemporâneos, de modo que pudesse ser estabelecido um diálogo entre estes espaços e o contexto histórico social em que estas obras estão contidas, principal objetivo deste trabalho.

Nesta busca, encontramos na interação entre os personagens e o espaço em filmes como *Extermínio*, *Zumbilândia* e *Juan de los Muertos* uma dinâmica similar, que poderia refletir as mudanças globais dos paradigmas sociais, tecnológicas e de deslocamentos humanos. Estes três filmes apresentam grandes capitais urbanas destruídas, possivelmente emulando a crise de valores e instituições, seja de maneira mais abrangente, como a crítica ao ambiente urbano representado de maneira sombria em *Extermínio*, ou ainda de maneira mais auto-centrada, como a crítica às suas nações representada pelas imagens dos Capitólios de Havana e Washington em chamadas em *Zumbilândia* e *Juan de los Muertos* respectivamente. A força simbólica contida na destruição de monumentos icônicos pode representar uma recusa a antigos modelos, como aponta Canetti:

A destruição de imagens representativas é a destruição de hierarquias que não são mais reconhecidas. É a violação de distâncias estabelecidas, visíveis e universais. A solidez dessas imagens é a expressão de sua permanência. Elas parecem ter existido eternamente, austeras e imóveis; nunca antes foi possível se aproximar delas com intenções hostis. Agora elas são quebradas em pedaços. É nesses atos que a explosão se conclui. (Canetti, 1978: 20).

No entanto, diferentemente do tom niilista dos filmes de zumbis de George Romero que marcaram a segunda metade do século 20, estes filmes logo ultrapassam esta pulsão destrutiva para propor uma ideia embrionária de recomeço. Esta ideia de recomeço possivelmente está associada à movimentação errante dos sobreviventes destes filmes, bem como a sua união na forma de tribos, que possibilita que estes sobrevivam ao final destas histórias, diferentemente do que ocorre nos filmes de Romero nos quais grande parte do grupo de sobreviventes morre, vítima de um comportamento individualista/territorialista. Esta mudança de comportamento dos sobreviventes pode ser associada às teorias de Maffesoli (1987) que alertam para um processo de desindividualização social por meio de formação de tribos, na quais o indivíduo não desempenharia mais uma função, e sim um papel fluído que responderia a interesses coletivos. O autor associa esta formação a uma “tensão fundadora” de novos paradigmas sociais

Mas esta questão, apesar de estar em algum nível presente nestes três filmes, opera-se de maneiras distintas em cada uma destas obras, de modo que elas terminam por propor a

construção de três espaços utópicos diferentes. Em *Extermínio* a mobilização dos personagens, parece sugerir um êxodo urbano que parte da cidade, representada de forma sombria e cinza, em direção ao campo, representado de forma colorida e harmoniosa. Este expediente parece conter uma mensagem utópica bastante universal, na medida em que insinua que o espaço das cidades estaria contaminado pela violência simbólica, de modo que a única possibilidade de recomeço seria um retorno aos valores idílicos do campo. Já em *Zumbilândia* o movimento dos personagens sugere uma espécie de reconquista dos Estados Unidos a partir de outros ideais como a dissolução das fronteiras internas, sobretudo a partir de um abandono da desconfiança e da paranoia, sentimentos presentes em muitos momentos da história do país. No entanto, o abandono da paranoia parece abranger somente o cidadão norte-americano, de modo que não se aplicaria necessariamente a estrangeiros.

Por fim, o filme *Juan de los Muertos* não só dialoga de maneira inovadora com o histórico do gênero dos filmes de zumbis, como parece nos revelar uma reflexão pós-colonialista muito interessante em relação ao Caribe, e Cuba. O filme parece incorporar em sua narrativa um embate entre dois discursos políticos polarizados: a defesa da perpetuação do regime contra uma invasão política e cultural estrangeira –notadamente norte-americana - e a defesa a queda do socialismo em Cuba e a sua abertura política e cultural. Esta estratégia parece querer revelar as contradições destes dois argumentos, sugerindo um terceiro percurso para o país, a partir de uma restauração da fé do caribenho em seu país, e do resgate de seu ímpeto sobrevivencialista.

Ademais, o filme parece oferecer uma inversão irônica da apropriação do mito caribenho do zumbi pela indústria do entretenimento norte-americana na medida em que promove uma reapropriação dos zumbis canibalistas norte-americanos para criticar os Estados Unidos. No entanto, este processo de retorno do zumbi ao solo caribenho é bastante complexo na medida em que vem acompanhado de um discurso autoconsciente, problematizando e discutindo suas questões internas. Desta forma, *Juan de los Muertos* parece unir as duas linhas de força espaciais que foram analisadas nesta pesquisa: as ansiedades em relação ao espaço estrangeiro, e a reflexão crítica em relação ao seu próprio espaço interno. Desta síntese, no entanto, resulta uma certa atmosfera espacial utópica, que rejeita tanto o determinismo espacial dos filmes de zumbis norte-americanos ambientados no Caribe, quanto o niilismo dos filmes de zumbis de Romero, ambientados em um espaço nacional.

CONCLUSÃO

Para concluir, gostaríamos de realizar alguns apontamentos sobre a estrutura da pesquisa, bem como algumas reflexões sobre o gênero dos filmes de zumbis.

Em relação à pesquisa é importante ressaltar que nunca foi o objetivo principal desta análise incluir uma lista extensiva dos filmes que compõem este gênero, pois acreditamos que ela sempre terminaria incompleta e dispensável em frente a outros livros que se propõem a realizar esta empreitada, e cumprem bem o papel de serem guias ou antologias de filmes do gênero, como, por exemplo, os dois volumes de *The Zombie Movie Encyclopedia* (2001, 2012) de Peter Dendle.

No entanto, em alguns momentos optamos por ampliar o escopo de filmes que pretendíamos abordar inicialmente, por entendermos que, ao olhar para um maior número de filmes, estaríamos enriquecendo nossa análise espacial deste gênero. Mas é importante ressaltar que a escolha por este ou aquele título procurou se distanciar ao máximo de critérios subjetivos ou análises valorativas em relação à qualidade destes filmes. O critério que guiou a inclusão ou exclusão de obras nesta pesquisa foi relativo à presença de elementos que poderiam refletir temas sociais e históricos dos períodos que foram discutidos neste estudo.

Devido ao grande interesse histórico da pesquisa, bem como a falta de publicações em língua portuguesa voltada a trajetória deste gênero, optamos por uma análise estruturada de forma diacrônica, seguindo o seu percurso no decorrer das décadas, porém, tentando evitar as armadilhas de uma análise evolutiva do gênero. Mas esperamos que esta análise possa servir de ponto de partida para pesquisas futuras, e novas análises e estudos sobre o espaço nos filmes de zumbis possam surgir, como, por exemplo, uma análise sincrônica dos filmes ambientados no Caribe, de diferentes períodos históricos, como *Zumbi Branco* (1932) e *Juan de los Muertos* (2011).

Já em relação ao gênero dos filmes de zumbis, procuramos demonstrar como o espaço parece ser um elemento muito significativo nas tramas de muitos filmes do gênero, de forma que pode ser abordado como uma chave de entrada para a análise destes filmes. Ademais, a abordagem espacial destes filmes de zumbis parece resolver um problema em relação à classificação dos filmes de zumbis, pois, apesar de tradicionalmente este tipo de filme ser considerado um subgênero do gênero do horror, cada vez mais comédias de zumbis estão sendo lançadas, como *Zumbilândia*, bem como filmes de zumbis mais voltados para a ação,

com a série *Resident Evil*, ou romance, como em *Meu Namorado é um Zumbi* (Jonathan Levine, 2013), e até mesmo dramas existenciais, como é o caso do filme *I Zombie*.

No entanto, os espaços onde são ambientadas as tramas destes filmes, ainda que sejam tão ou mais diversos do que as diferentes versões do monstro do zumbi, parecem possuir uma característica em comum: são espaços que, ao serem povoados por zumbis, tornam-se estranhos ou numinosos. Esta característica, que em um primeiro momento parece significar pouco, pode ser uma ferramenta extremamente produtiva para a análise destes filmes.

Um fenômeno recente que parece corroborar este argumento é o deslocamento espacial que ocorreu nos filmes de zumbis-norte-americanos, de espaços como o Caribe o território interno dos Estados Unidos, para o Oriente. Este espaço oriental parece ser representado de duas formas distintas: de forma “virtual”, e localizada.

A primeira forma pode ser observada em filmes ambientados nos Estado Unidos que apresentam zumbis que lutaram em conflitos no Oriente. São filmes como *Dead of Night* (Bob Clark, 1972) cujo zumbi é um soldado que havia voltado da Guerra do Vietnã, e em obras recentes, como em *Candidado Maldito* (*Homecoming*, Joe Dante, 2005) episódio da série televisiva *Masters of Horror*, no qual soldados mortos nos conflitos do Oriente Médio ressuscitam na época das eleições para evitar que George W Buch se reeleja; e na série *In The Flesh*, que também apresenta um soldado zumbi que morreu no Afeganistão. A segunda forma ocorre em filmes como *Guerra Mundial Z*, uma trama ambientada parcialmente em regiões do Oriente, que apresenta uma cena icônica, na qual Jerusalém é atacada por uma multidão de zumbis, que são declaradamente associados aos vizinhos palestinos.

Estas duas formas de representar o Oriente em filmes de zumbis norte-americanos contemporâneos parece revelar que, quando este espaço aparece de maneira virtual, na forma de ex-combatentes que retornam aos Estados Unidos como zumbis, o discurso fílmico está mais sintonizado com uma crítica em relação a participação dos Estados Unidos em conflitos no Oriente, como a Guerra do Vietnã, e as intervenções no Oriente Médio. Já quando o espaço do Oriente é de fato o local onde estes filmes são ambientados, ele aparece como um local estranho ou numinoso, reforçando um discurso legitimador da participação dos Estados Unidos nestes conflitos.

Outra dimensão espacial que merece ser destacada não encontra-se nos cinemas, e sim nas ruas de diversas cidades do mundo: os populares *zombie walks*, que se configuram como ações coletivas que visam simular o comportamento de uma horda de zumbis no terreno urbano. Estas manifestações ocorrem de maneira descentralizada, de modo que cada encontro adquire diferentes regras e protocolos em sua formatação. A divulgação é realizada por meio

das redes sociais e cartazes e flyers espalhados pelas ruas das cidades, e é capaz de agregar um enorme número de interessados, mesmo nos encontros promovidos em cidade menores, ou do interior. A teórica Sarah Juliet Lauro, em seu estudo sobre a relação destes movimentos com as performances artísticas, nos descreve como funcionou um *zombie walk* que ocorreu na cidade de São Francisco:

Os participantes aparecem vestidos ou de zumbis ou de vítimas. As vítimas usam pequenas tiras de fita adesiva em suas costas, para sinalizar aos zumbis que desejam ser alvos. Eles irão atacar essas pessoas e transforma-las em zumbis com maquiagem. Em seguida, eles se juntarão a horda. Está implícito nestes encontros a presença de observadores não participantes que podem desconhecer o sistema de sinais, tornando-se vítimas em potencial. Neste sentido, estes encontros apoiam a convenção cinematográfica dos zumbis como instâncias infecciosas e mantém a fantasia, de que estes espectadores estão igualmente vulneráveis¹⁷⁸. (Lauro, 2011: 208)

Em um primeiro momento estes *zombie walks* parecem desprovidos de significado político ou ideológico, sendo caracterizados como atividades despolitizadas e efêmeras. Lauro, todavia, indica que na verdade estes movimentos são marcados pela indefinição, na medida em que “eles não parecem ter abraçado um identidade fixa; é indeterminado se são arte, anarquia, uma brincadeira, ou protesto. Logo, o evento zumbi permanece como a identidade zumbi, descentralizada e flutuante.”¹⁷⁹ (Lauro, 2011: 226-227).

Esta identidade cambiante do zumbi é frequentemente lembrada em estudos e análises do gênero. No entanto, conseguimos observar no decorrer desta pesquisa que este mesmo caráter variante também se aplica ao espaço, que, em narrativas do gênero assume formas tão diversas e significativas quanto o zumbi, e em sua dimensão real termina também por ser ressignificado, com a recente colonização dos espaços públicos pelos *zombie walks*. Portanto, defendemos que, nos estudos sobre este gênero, tão importante quanto olhar para estes mortos que andam, é olhar *por onde* andam.

¹⁷⁸ Tradução minha do seguinte trecho “participants come dressed either as zombies or plainly, as victims. The victims wear a small strip of duct tape on their backs to signal to zombies that they are willing targets. Zombies will attack these bystanders and transform them with makeup; thereafter, they join the marauding horde. Implicit in these gatherings is the presence of nonparticipating bystanders, who may be unaware of this signal system and perceive themselves to be potential victims as well. Thus these gatherings uphold the cinematic convention of the zombie as infectious and maintain the illusion that all spectators are equally vulnerable.”

¹⁷⁹ Tradução minha de “they do not seem to have embraced one set identity; it is indeterminable whether they are art, anarchy, play, or protest. Thus the zombie event remains, like the zombie identity, ever decentered and fluctuating.”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACKERMANN, Hans W. e GAUTHIER, Jeanine. The Ways and Nature of the Zombi. In: *Journal of American Folklore*. Vol.104, No.414, pp.466–494, 1991. Disponível em: <<http://www.srs-pr.com/Articles/waysofazombie.pdf>>. Acesso em: 12 de março de 2012.

ADORNO, Theodor W. e Horkheimer, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985

AGUIRRE, Manuel. *The Closed Space: Horror Literature and Western Symbolism*. Manchester: Manchester University Press, 1990.

_____. Geometries of Terror: Numinous Spaces in Gothic, Horror and Science Fiction. In: *Gothic Studies*, Vol.10, No.2, p.1, 2008.

_____. The Rules Of Gothic Grammar (Draft 1). In: *The Northanger Library Project (NLP) Tools and Frames*, 2011. Disponível em: <[http://www.northangerlibrary.com/documentos/THE%20RULES%20OF%20GOTHIC%20GRAMMAR%20\(1.2\).pdf](http://www.northangerlibrary.com/documentos/THE%20RULES%20OF%20GOTHIC%20GRAMMAR%20(1.2).pdf)> Acesso em 10 de agosto de 2012.

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: *Cinema Journal*, Vol.23, No.3, 1984. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1225093>> Acesso em: 17 de abril de 2013.

BADLEY, Linda. *Film, Horror and the Body Fantastic*. Westport: Greenwood Publishing Group, 1995.

_____. Zombie Splatter Comedy from Dawn to Shaun: Cannibal Carnavalesque. In: MCINTOSH, Shawn e LEVERETTE, Marc (org). *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Maryland: Scarecrow Press, 2008, p.35-53.

BAKHTIN, Mikhail. *The Dialogic Imagination*. Austin: University of Texas Press, 1981.

BANSACK, Edmund G. *Fearing the Dark: The Val Lewton career*. Jefferson: McFarland & Company, 2003.

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire um Lírico no Auge do Capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BERLINER, Brett A. *Ambivalent Desire: The Exotic Black Other in Jazz-Age France*. Boston: University of Massachusetts Press, 2002.

BISHOP, Kyle W. *American Zombie Gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture*. North Carolina: McFarland & Company, 2010.

_____. Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance. In: *Journal of Popular Film & Television* Vol.37, No.1, 2009, p.16-25.

_____. Raising the dead: unearthing the nonliterary origins of zombie cinema. In: *Journal of Popular Film and Television*. Vol.33, No.4, 2006, p.196-206.

_____. The Sub-Subaltern Monster: Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie. In: *The Journal of American Culture* Vol.3,1No.2, 2008, p.141–152.

_____. The Pathos of The Walking Dead Bringing Terror Back to Zombie Cinema. In LOWDER, James (org.) *Triumph of The Walking Dead: Robert Kirkman's Zombie Epic on Page and Screen*. Dallas: Smart Pop, 2011, p. 1-14.

BLACK, David. *The Plague Years: A Chronicle of AIDS, the Epidemic of Our Times*. Nova York: Simon and Schuster, 1986.

BOGLE, Donald. *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies, and Bucks: An Interpretive History of Blacks in American Film*. New York: Bantam books, 1973.

BOLUK, Stephanie e LENZ, Wylie. *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Carolina do Norte: McFarland, 2011.

BOON, Kevin A. Ontological Anxiety Made Flesh: The Zombie in Literature, Film and Culture. In: SCOTT, Niall (org.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Amsterdam/Nova York: Rodopi, 2007, p.33-43.

CANETTI, Elias *Crowds and Power*. New York: Seabury Press, 1978.

CANEPA, Laura L. *Medo de que? Uma história do horror nos filmes brasileiros*. Tese (Doutorado em Multimeios) Instituto de Artes - Universidade Estadual de Campinas, 2008.

CARROLL, Noel. The Nature of Horror. In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol.46, No.1, 1987. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/431308>> Acesso em: 12 de janeiro de 2012.

_____. *The Philosophy of Horror*. London: Taylor & Francis e-Library, 2004.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHALMERS, David J. *The Conscious Mind: in search of a fundamental theory*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

CHRISTIE, Deborah e LAURO, Sarah J. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie As Post-Human*. New York: Fordham University Press, 2011.

CLARENS, Carlos. *Horror Movies: An Illustrated History of the Horror Films*. New York: Putnam, 1967.

CLOVER, Carol J. *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

CRAIGE, John Houston. *Black Baghdad*. Nova York: Minton, Balch & Co. 1933.

_____. *Cannibal Cousins* Nova York: Minton, Balch & Co. 1934.

DAVIS, Mark. *Francois Macandal: The True Story, Facts, Myths and Legends*. Berkeley: University of California, 1997. Disponível em: <<http://www.macandal.org/paper.html>> Acesso em: 10 de maio de 2012.

DAVIS, Wade. *The Serpent and the Rainbow*. New York: Simon and Schuster, 1985.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1995-1997.

DENDLE, Peter. *The Zombie Movie Encyclopedia*. Jefferson: McFarland & Company, 2000.

_____. *The Zombie Movie Encyclopedia 2000-2010*. Jefferson: McFarland & Company, 2012.

_____. The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety. In: SCOTT, Niall (org.) *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Amsterdam-Nova York: Rodopi, 2007, p.45-57.

DIAMOND, Jared. *Colapso: Como as sociedades escolhem o fracasso ou o sucesso*. São Paulo: Record, 2006.

DOANE, Mary Ann. Scale and the Negotiation of “Real” and “Unreal” Space in the Cinema. In: *NTU Studies in Language and Literature* No.20, Dezembro de 2008, p.1-38.

DOUGLAS, Mary. *Purity and danger: an analysis of the concepts of pollution and taboo*. London: Routledge and Kegan Paul, 1966.

FANON, Frantz. *The Wretched Of The Earth*. New York: Grove Press, 1963.

FARMER, Paul. *AIDS and Accusation: Haiti and the Geography of Blame*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press, 2006.

FREUD, Sigmund. The Uncanny. In: *Collected Papers* Vol.4, 1925, p.368-407. Disponível em: <<http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>> Acesso em: 8 de dezembro de 2012.

FRIEDMAN, Susan S. Spatialization: A Strategy for Reading Narrative. In: *Narrative*, Vol.1, No.1, 1993. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/20106989>> Acesso em: 16 de julho de 2012.

GAGNE, Paul R. *The Zombies That Ate Pittsburgh: The Films of George A. Romero*. Nova York: Dodd, Mead & Company, 1987.

GLISSANT, Édouard. *Introdução a uma poética da diversidade*. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.

HALLENBECK, Bruce G. *Comedy-Horror Films: A Chronological History, 1914-2008*. Jefferson: McFarland & Company, 2009.

HARMAN, Chris. *Zombie Capitalism: Global Crisis and the Relevance of Marx*. London: Bookmarks Publications, 2009.

HARPER, Stephen. Night of the Living Dead: Reappraising an Undead Classic. In: *Bright Lights Film Journal*, Edição 50. Novembro de 2005. Disponível em: <<http://brightlightsfilm.com/50/night.php#.U99qavldV1b>> Acesso em 7 de maio de 2014.

HARVEY, Ben. *Night of the Living Dead. (BFI Film Classics)*. Londres: British Film Institute, 2008.

HEFFERNAN, Kevin. Inner-City Exhibition and the Genre Film: Distributing Night of the Living Dead (1968). In: *Cinema Journal* Vol.41, No.3, 2002.

HOGLE, Gerrold E. (Intro) The Gothic in Western Culture. In: HOGLE, Gerrold (org). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. New York: Cambridge University Press. 2002, p.1-20.

HOLM, John. *An Introduction to Pidgins and Creoles*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

HURBON, Laënnec. *O Deus da resistência negra: O Vodou haitiano*. São Paulo: Paulinas, 1987.

_____. *Le barbare imaginaire*. Paris: Editions du Cerf, 1988.

HURSTON, Zora Neale. *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*. New York: HarperCollins, 2008.

HUXLEY, Francis. *The Invisibles*. London: Rupert Hart-Davis, 1966.

JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the future*. London/New York: Verso, 2005.

JANCOVICH, Mark. *Rational Fears: The American Horror Genre in the 1950s*. Manchester: Manchester University Press, 1996.

_____. A Controversy Is Born. In: *Popmatters* (website), 2008. Disponível em: <www.popmatters.com/feature/a-controversy-is-born/>. Acesso em 5 de novembro de 2013.

JOHN, Spenser St. *Hayti or the Black Republic*. Londres: Smith, Elder, & Co, 1884.

JOHNSON, Derek. *Learning To Share: The Relational Logics of Media Franchising*. University of North Texas, 2009.

KANE, Joe. *Night of the Living Dead: Behind the Scenes of the Most Terrifying Zombie Movie Ever*. Nova York: Citadel, 2010.

KAVKA, Misha. The Gothic on screen. In: HOGLE, Gerrold (org.) *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. New York: Cambridge University Press. 2002, p.209-228.

KING, Stephen. *Danse Macabre*. Nova York: Everest House, 1981.

KRISTEVA, Julia. *Pouvoirs de l'Horreur: Essai sur l'Abjection*. Paris: Éditions du Seuil, 1980.

_____. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York: Columbia University Press, 1980.

LAURO, Sarah Juliet. Did Zombie Flash Mobs Help Pave the Way for Occupy Wall Street? In DEBORAH, Christie e LAURO, Sarah Juliet (org.) *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie As Post-Human*. New York: Fordham University Press, 2011.

LAURO, Sarah J. e EMBRY, Karen. A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism. In: *BOUNDARY 2*, Vol.35, No.1, 2008, p.85-108. Disponível em: <<http://www.thing.net/~rdm/ucsd/Zombies/A%20Zombie%20Manifesto.pdf>> . Acesso em: 1 de fevereiro de 2013.

LEAMING, Barbara. *Orson Welles: a Biography*. Nova York: Limelight Editions, 2004.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LEMOUS, Andre. Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão. In: *Razón y Palabra* No.41, 2004. Disponível em: <www.razonypalabra.org.mx/antiores/n41/alemos.html> Acesso em 9 de setembro de 2013.

LOTMAN, Yuri M. *The Structure of the Artistic Text*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1977.

LOVECRAFT, Howard P. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover, 1973.

MAFFESOLI, Michel. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

_____. *El nomadismo: Vagabundeos iniciáticos*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.

_____. *Tempo das Tribos* : O declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MCCARTY, John. *Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen*. New York: St. Martin's Press, 1984.

MCINTOSH Shawn e LEVERETTE, Marc. *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Maryland: Scarecrow Press, 2008.

MARX, Karl. *Manuscritos Economico-Filosoficos*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2004.

METRAUX, Alfred. The concept of soul in haitian vodou. In: *Southwestern journal of anthropology* 2 No.1, 1946, p.84-92.

_____. *Voodoo*. Londres: Sphere Books Limited, 1974.

MEYROWITZ, Joshua. Global Nomads in the digital veldt. In: *Revista Famecos*, Vol.1, No.24, 2004, p.23-30. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3261/2521>> Acesso em 12 de agosto de 2013.

O'BRIEN, Brad. Vita, Amore, e Morte – and Lots of Gore: The Italian Zombie Film. In MCINTOSH Shawn e LEVERETTE, Marc. *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*. Maryland: Scarecrow Press, 2008, p.55-70.

ORTIZ, Fernando *El contrapunteo cubano del tabaco y del azúcar*. Havana: Pensamento Cubano, 1983.

PAFFENROTH, Kim. *Gospel of the Living Dead: George Romero's visions of hell on Earth*. Texas: Baylor University Press, 2006.

PINEDO, Isabel C. Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. In: PRINCE, Stephen (org.) *The Horror Film*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2004, p. 85-117.

RHODES, Gary D. *White Zombie: Anatomy of a horror film*. Jefferson: McFarland and Company, 2001.

RUSSELL, Jamie. *O Livro dos Mortos*. São Paulo: Leya Cult, 2010.

RYAN, Marie-Laure. Space. In: HÜHN, Peter et al. (ed.). *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University, 2012. Disponível em: <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>> Acesso em: 07 de outubro de 2012.

SAID, Edward. *Orientalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *Culture and Imperialism*. New York: Vintage Books, 1993.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York: Random House, 1981.

SEABROOK, William B. *The Magic Island*. New York: Paragon House, 1989.

SENN, Bryan. *Drums of Terror: Voodoo in the Cinema*. Baltimore: Luminary Press, 1998.

SEITENFUS, Ricardo. *Haiti: a soberania dos ditadores*. Porto Alegre: Solivros, 1994.

SHELLER, Mimi. *Consuming the Caribbean: From Arawaks do Zombies*. New York / London: Routledge. 2003.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. *Crítica da Imagem Eurocentrica*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

_____. *(Intro) Multiculturalism, Postcoloniality, and Transnational Media*. New Jersey: Rutgers University Press, 2003.

SONTAG, Susan. Notes on Camp. In: *Against Interpretation and Other Essays*. New York: Picador, 2001, p.275-292.

SUPPIA, Alfredo. Aparições e reaparições da ficção científica no cinema brasileiro: elementos para uma história. In: *Revista ALCEU* Vol.14, No.27, 2013, p. 92 -106.

SUPPIA, Alfredo e REIS FILHO, Lúcio. Marharhahar Z!namabarn: Breve panorama do cinema de zumbi na América Latina. In: *Revista Rumores* Vol.7 No.12, 2013 . Disponível em:<<http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/download/58930/61912>> Acesso em outubro de 2013.

THROWER, Stephen. *Beyond Terror: The films of Lucio Fulci*. Godalming: FAB Press, 1999.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. México: Premia 1981. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/49792687/Tzvetan-Todorov-Introducao-a-literatura-Fantastica>> Acesso em 10 de abril de 2012.

TUDOR, Andrew. *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Massachusetts: Basil Blackwell, 1991.

TWOHY, Margaret. *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture* Dissertação (Mestrado em Filosofia) Dublin Trinity College, 2008.

WETMORE, Kevin J. *Back From the dead: Remakes of the Romero zombie as markers of their times*. North Carolina: McFarland & Company, 2001.

WILLIAMS, Tony. *George A. Romero: Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2011.

WIRKUS, Faustin e DUDLEY, Taney. *The White King of La Gonâve*, Nova York: Doubleday, Doran & Company, inc. 1931.

WISKER, Gina. *Horror Film: An Introduction*. New York: Continuum, 2005.

WOOD, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press, 1986.

_____. An Introduction to the American Horror Film. In: GRANT, Barry e SHARRETT, Christopher (org). *Planks of reason: Essays on the horror film*. Maryland: Scarecrow Press, 2004.

_____. Psycho. In: KOLKER, Robert P. *Alfred Hitchcock's Psycho: A Casebook*. Oxford: Oxford University Press, 2004, p.74-84.

VAUGHAN, Alden T. e VAUGHAN, Virginia M. *Shakespeare's Caliban: A Cultural History*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

ŽIŽEK, Slavoj. *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Massachusetts: MIT Press, 1991.

_____. (Intro) The Spectre of ideology. In: *Mapping ideology*. London: Verso, 1994.

_____. Discipline Between the Two Freedoms: Madness and Habit in German Idealism. In: ŽIŽEK, Slavoj e GABRIEL, Markus. *Mythology, Madness, and Laughter: Subjectivity in German Idealism*. New York: Continuum, 2009, p.95-98

ÍNDICE REMISSIVO

FILMES

- [REC] (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007) 147, 155
- [REC]² (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2009) 147
- [REC]³ (Paco Plaza, 2012) 147
- ¿Quién puede matar a un niño? (Narciso Ibáñez Serrador, 1976), 118
101, 102, 130, 132
- A Ilha do Terror (Reginald Le Borg, 1957); 74, 132
- A Ilha dos Mortos (George Romero 2009) 155
- A Maldição de Frankenstein (Terence Fisher, 1957) 74
- A Maldição dos Mortos-Vivos (Wes Craven, 1988) 24, 41, 130, 131
- A Morta-Viva (Jacques Tourneur, 1943) 22, 66, 68, 70, 71, 72, 132
- A Múmia (Terence Fisher, 1959) 74
- A Noite do Chupacabras (Rodrigo Aragão, 2009) 148
- A Noite dos Mortos Vivos (George Romero, 1968) 14, 23, 24, 84, 86, 88, 90, 91, 94, 95, 96, 97, 100,
101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 113, 115, 117, 121, 122, 123, 130, 133, 134, 137, 141,
143, 144, 149
- A Noite dos Mortos Vivos (Tom Savini, 1990) 141, 143, 144, 149
- A Noiva de Frankenstein (James Whale 1935) 138
- A Noiva de Re-Animator (Brian Yuzna, 1989) 138
- A Orgia da Morte (Roger Corman , 1964) 84
- A Praia (Danny Boyle, 2000), 164
- A Profecia (Richard Donner, 1976) 94
- A Revanche dos Mortos-Vivos (Pierre B. Reinhard, 1987) 146
- A Revolta dos Zumbis (Victor Halperin, 1936) 58
- A Tortura do Medo (Michael Powell, 1960), 92
- A Última Esperança da Terra (Boris Sagal, 1971) 88
- A Vingança dos Zombies (Steve Sekely, 1943) 67, 114
- A Volta dos Mortos-Vivos (Dan O'Bannon, 1985) 137, 138, 139
- A Volta dos Mortos-Vivos 2 (Ken Wiederhorn, 1988) 138
- A Volta dos Mortos-Vivos 3 (Brian Yuzna, 1993) 138
- A Volta dos Mortos-Vivos: Necropolis (Ellory Elkayem, 2005) 138
- A Volta dos Mortos-Vivos: Rave (Ellory Elkayem 2005). 138
- After Death (Oltre la morte) (Claudio Fragasso ,1988) 131

- Alien Dead* (Fred Olen Ray, 1980) 136
- As Uvas da Morte* (Jean Rollin, 1978) 146
- Awakening* (David J. Francis, 2006) 146
- Batoru gâru: Tokyo Crisis Wars* (Kazuo 'Gaira' Komizu, 1991) 147
- Beverly Hills Body snatchers* (Jonathan Mostow, 1989) 136, 137
- Black Moon* (Roy William Neill, 1934) 58
- Blood Suckers from Outer Space* (Glen Coburn, 1984) 136
- Bloodeaters* (ou *Toxic Zombies*, Charles McCrann, 1980) 114
- Blue Sunshine* (Jeff Lieberman, 1977) 114
- Bowery At Midnight* (Wallace Fox, 1942) 67
- Burial Ground: Noites de Terror* (1981) de Andrea Bianchi; 132
- Calafrios* (David Cronenberg, 1975) 114
- Candidado Maldito (Homecoming)*, Joe Dante, 2005) 188
- Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) 131, 156
- Capital dos Mortos* (Tiago Belotti, 2007) 147, 157, 164
- Carrie, A Estranha* (Brian de Palma, 1976) 111
- Castelo Sinistro* (George Marshall, 1940) 66, 67, 74
- Children of the Living Dead* (Tor Ramsey, 2001) 143
- Children Shouldn't Play With Dead Things* (Bob Clark, 1972) 113
- Chloe, Love is Calling You* (Marshall Neilan, 1934) 58
- Choking Hazard* (Marek Dobes, 2004) 147
- Chopper Chicks in Zombie Town* (Dan Hoskins, 1989) 136
- Colin* (Marc Price, 2008), 146, 148, 149
- Contagio* (Mauricio G. Fernández e Martín Shirkin, 2005) 147
- Coração Satânico* (Alan Parker, 1987) 129
- Creepshow* (George Romero, 1982) 88
- Crônicas de um zumbi adolescente* (André ZP, 2002) 147
- Das Komabrutale Duell* (Heiko Fipper, 1999) 147
- Dawn of The Mummy* (Frank Agrama, 1981) 132
- Dead City* (James Kennedy, 2007) 146
- Dead Creatures* (Andrew Parkinson, 2001) 145
- Dead Genesis* (Reese Eveneshen 2011) 146
- Dead Meat* (Conor McMahon, 2004). 145, 147
- Dead of Night* (Bob Clark, 1972). 105, 113, 188
- Dead Snow* (Tommy Wirkola, 2009) 114
- Dead Walkers: Rise of the 4th Reich* (Philip Gardiner, 2013) 146
- Dellamorte Dellamore* (Michele Soavi, 1994) 143, 144

- Demoni 3-Black Demons* (Umberto Lenzi, 1991) 132
- Demons 2 – Eles Voltaram* (Lamberto Bava, 1986) 132
- Demons- Filhos das Trevas* (Lamberto Bava, 1985) 132
- Despertar dos Mortos* (George Romero, 1978) 15, 23, 24, 110, 115, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 123, 127, 131, 134, 142, 150, 156
- Despertar dos Mortos* (Zack Snyder, 2004) 155
- Dia dos Mortos* (George Romero, 1985) 23, 24, 124,125,126,127,128, 134, 138, 168
- Diário dos Mortos* (George Romero, 2007) 155
- Die Zombiejäger* (Jonas Wolcher, 2005) 147
- Don't Wake the Dead* (Andreas Schnaas, 2006) 146
- Dracula* (Terence Fisher, 1958) 74
- Dracula* (Tod Browning, 1931) 53, 55, 56
- Drums O Voodoo* (Arthur Hoerl, 1934) 58
- Duel* (Steven Spielberg 1971) 93
- Enraivecida na Fúria do Sexo* (David Cronenberg, 1977) 114
- Epidemia de Zumbis* (John Gilling, 1966) 83, 86
- Era dos Mortos* (Rodrigo Brandão, 2007) 147
- Eu sou a Lenda* (Francis Lawrence, 2007) 88
- Exhumed* (Brian Clement, 2003) 146
- Extermínio* (Danny Boyle, 2002) 13, 24, 25, 155, 157, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 173, 175, 180, 185,186
- Extermínio 2* (Juan Carlos Fresnadillo, 2007) 155
- Extraña invasión* (1965 Emilio Vieyra) 82
- Fido - O Mascote* (Andrew Currie , 2006) 155
- Flesh Freaks* (Conall Pendergast, 2000) 146
- Fome Animal* (Peter Jackson, 1992) 139
- Frankenstein* (James Whale, 1931) 53, 55
- Garden of the Dead* (John Hayes, 1972) 113,114
- Ghoul School* (Timothy O'Rawe, 1990) 146
- Goremet: Zombie Chef from Hell* (Don Swan, 1986) 136
- Graveyard Alive* (Elza Kephart, 2003) 146
- Guerra Mundial Z* (Marc Foster, 2013) 155, 188
- Hard Rock Zombies* (Krishna Shah, 1985) 136
- Hunting Creatures* (Andreas Pape, 2001) 147
- I Was a Teenage Zombie* (John Elias Michalakis, 1987) 136

- I Was a Zombie for the F.B.I.* (Marius Penczner, 1982) 136
- I Zombie: The Chronicles of Pain* (Andrew Parkinson, 1998) 145, 148, 152, 188
- I'LL See you in my dreams* (Miguel Ángel Vivas 2004) 147
- Incidente* (Mariano Cattaneo, 2010) 147
- Incubo sulla città contaminata* (1980) de Umberto Lenzi; 132
- Infestation* (Ed Evers-Swindell, 2005) 146
- Invasores Invisíveis* (Edward L. Cahn, 1959) 80, 86
- Jekyll and Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931) 53
- Jigoku Kôshien: Battlefield Baseball* (Yudai Yamaguchi, 2003) 147
- Juan de los Muertos* (Alejandro Brugués, 2011) 24, 25, 155, 157, 161, 163, 170, 171, 175, 176, 179, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 187
- Junk: Shiryô-gari* (Atsushi Muroga, 2000) 147
- L.A Zombie* (Bruce La Bruce, 2010) 149
- La Morte Vivante* (Jean Rollin, 1982) 146
- La Muerte Viviente/Isle of The Snake People* (Juan Ibáñez e Jack Hill, 1968) 84
- Laranja Mecânica* (Stanley Kubrick, 1971) 164
- Le Notti Erotiche Dei Morti Vivente* (Joe D'Amato 1980) 121
- Legion of the Dead* (Olaf Ittenbach, 2001) 146
- Les Revenants* (Robin Campillo, 2004) 144
- Let's Scare Jessica to Death* (John D. Hancock, 1971) 114
- Living a Zombie Dream* (Todd Reynolds, 1996) 146
- Lola* (James Young, 1914) 14
- Lord of the Undead* (Timo Rose, 2004) 146
- Macumba Love ou Mistério da Ilha de Vênus* (Douglas Fowley, 1960) 123
- Macumba Love ou Mistério da Ilha de Vênus* (Douglas Fowley, 1960). 132
- Mangue Negro* (Rodrigo Aragão, 2008) 148, 148
- Mar Negro* (Rodrigo Aragão, 2013) 148
- Meu Namorado é um Zumbi* (Jonathan Levine, 2013) 188
- Midnight's Calling* (Timo Rose, 2001) 146
- Minha esposa é um zumbi* (Joel Caetano, 2006) 147
- Missão de Risco* (Steve Barker, 2007) 114
- Mondo Cane* (Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti e Franco Prosperi, 1962) 131
- Monstrosity* (ou *The Atomic Brain*, Joseph V. Mascelli, 1963) 84
- Morrendo de Medo* (George Marshall, 1953) 74
- Morte e Morte de Johnny Zombie* (Gabriel Carneiro, 2011) 138, 147, 149
- Mortos que Matam* (Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, 1964) 88, 93
- Muñecos Infernales* (Benito Alazraki 1960) 83

- Mutation* (Timo Rose, 1999) 146
- Mutation 2: Generation Dead* (Timo Rose, 2001) 146
- Mutation 3: Century of the Dead* (Timo Rose, 2003) 146
- Mutazombie* (Juan Marcelo Leguiza, 2008) 147
- My Dead Girlfriend* (Brett Kelly, 2006) 146
- Nasce um Monstro* (Larry Cohen, 1975) 94
- Nazistas no Centro da Terra* (Joseph J. Lawson, 2012). 114
- Neon Maniacs* (Joseph Mangine, 1986) 136
- Night Life* (David Acomba, 1989) 136, 137
- Night of the Creeps* (Fred Dekker, 1986) 136
- Night of the Day of the Dawn of the Son of the Bride of the Return of the Revenge of the Terror of the Attack of the Evil, Mutant, Alien, Flesh Eating, Hellbound, Zombified Living Dead Part 2 in Shocking 2-D* (James Riffel, 1991) 143
- Night of the Living Dead* (Reese Eveneshen 2007) 146
- Night Of The Living Dead: 30th Anniversary Edition DVD* (John Russo, 1999) 143
- Night of the Living Dead: Reanimated* (Mike Schneider, 2009) 143
- Night of The Living Dead: Survivors Cut, ou Benefit for the Living Dead* (Dean Lachiusa, 2005) 143
- Night of the Zombies* (Joel M. Reed, 1981). 114
- Noctem* (Jens Wolf, 2003) 147
- Non si Deve Profanare il Sonno dei Morti* (Jorge Grau, 1974) 114, 149
- O Cadáver Atômico* (Edward L. Cahn, 1955) 79, 80
- O Esquife do Morto-Vivo* (Sidney J. Furie, 1961), 83
- O Exército do Extermínio* (George Romero, 1973) 115
- O Exorcista* (William Friedkin, 1974) 94
- O Gabinete do Doutor Caligari* (Robert Wiene, 1920) 14
- O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980) 94
- O Incrível Homem que Encolheu* (Jack Arnold, 1957) 75
- O Lago dos Zumbis* (Jean Rollin, 1981) 114, 146
- O Monstro da Lagoa Negra* (Jack Arnold, 1954) 75, 78
- O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby, 1951) 76
- O Rei dos Zumbis* (Jean Yarbrough, 1941), 67
- Oasis dos Zumbis* (Jesus Franco, 1982), 114
- Os Invasores de Marte* (William Cameron Menzies, 1953) 79, 80, 82
- Os Pássaros* (Alfred Hitchcock, 1963) 86, 87
- Otto; or, Up with Dead People* (Bruce La Bruce, 2008) 149
- Ouanga* (George Terwilliger, 1936) 58, 69
- Ozone* (J.R. Bookwalter, 1995) 145

- Pavor na Cidade dos Zumbis* (Lúcio Fulci, 1980) 133
- Peixe Podre* (Rodrigo Aragão, 2005) 147
- Peixe Podre II* (Rodrigo Aragão, 2006) 147
- Plaga Zombie* (Pablo Parés e Hernán Sáez, 1997) 147
- Plaga Zombie: Zona Mutante* (Pablo Parés e Hernán Sáez, 2001) 147
- Planeta Terror* (Robert Rodriguez, 2007) 155
- Plano 9 do Espaço Sideral* (Ed Wood, 1959) 80, 140
- Poltergeist – O Fenômeno* (Tobe Hooper, 1982) 94
- Porno Holocaust* (Joe D'Amato 1981) 131
- Porto dos Mortos* (Davi de Oliveira Pinheiro, 2008) 147
- Premutos: The Fallen Angel* (Olaf Ittenbach, 1997) 146
- Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) 76, 88, 92, 94, 111
- Purple Glow* (Sv Bell, 2005) 146
- Quarentena* (John Erick Dowdle, 2008) 155
- Quem é Beta?* (1973), dirigido por Nelson Pereira dos Santos 114
- Re-Animator – Fase Terminal* (Brian Yuzna, 2003). 138
- Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985) 138
- Redneck Zombies* (Pericles Lewnes 1989) 136, 137
- Resident Evil 2: Apocalypse* (Alexander Witt, 2004) 155, 188
- Resident Evil 3: A Extinção* (Russell Mulcahy, 2007) 155, 188
- Resident Evil 4: Recomeço* (Paul W. S. Anderson, 2010) 155, 188
- Resident Evil 5: Retribuição* (Paul W. S. Anderson, 2012) 155, 188
- Resident Evil: O Hóspede Maldito* (Paul W. S. Anderson, 2002) 155, 188
- Rigor mortis* (Marco Caorlin, 2006) 147
- Santo contra la Magia Negra* (Alfredo B. Crevenna, 1972) 84
- Santo contra los Zumbis* (Benito Alazraki 1961). 84
- Satan's Satellites* (Fred C. Brannon, 1958) 81
- Sexta-Feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980) 140
- Shatter Dead* (Scooter McCrae, 1994) 145
- Shock Waves* (Ken Wiederhorn, 1977) 114
- Solos* (Jorge Olguín, 2008) 147
- Space Zombie Bingo!!!* (George Ormrod, 1993) 136
- Space Zombies: 13 Months of Brain-Spinning Mayhem!* (Regan Macaulay, 2004) 146
- Stacy* (Naoyuki Tomomatsu, 2001) 147
- Sugar Hill* (Paul Maslansky, 1974) 114
- Survivors* (Reese Eveneshen 2005) 146
- Teenage Zombies* (Jerry Warren, 1959) 80

- Terra dos Mortos* (George Romero, 2005) 155, 156
- The Amityville Horror* (Stuart Rosenberg, 1980) 94
- The Astro Zombies* (Ted V. Mikels, 1968) 84
- The Beyond* (Lúcio Fulci, 1981) 133
- The Brain Eaters* (Bruno VeSota, 1958) 80
- The Child* (Robert Voskianian, 1977) 117
- The Children* (Max Kalmanowicz, 1980) 117
- The Curse of The Living Corpse* (Del Tenney, 1964) 84
- The Dead Next Door* (J.R. Bookwalter, 1989) 145
- The Dead Outside* (Kerry Anne Mullaney, 2008) 146
- The Devils Daughter* (Arthur H. Leonard, 1939) 58
- The Earth Dies Screaming* (Terence Fisher, 1964) 83, 84, 86
- The Ghoul* (T. Hayes Hunter, 1933) 55
- The Horror of Party Beach* (Del Tenney, 1964) 84
- The House by the Cemetery* (Lúcio Fulci, 1981) 133
- The House of Skull Mountain* (Ron Honthaner, 1974) 114
- The Incredible Strange Creatures Who Stopped Living and Became Mixed-up Zombies* (Ray Dennis Steckler, 1964) 84
- The Mad Ghoul* (James Hogan, 1943) 66
- The Man They Could Not Hang* (Nick Grinde, 1939) 55
- The Necro Files* (Matt Jaissle, 1997) 146
- The Thing* (John Carpenter, 1982) 86
- The Thing From Another World* (Christian Nyby, 1951), 86
- The Vanguard* (Matthew Hope, 2008) 146
- The Veil* (Richard Chance, 2005) 146
- The Walking Dead* (Michael Curtiz, 1936), 55, 132
- The World The Flesh and The Devil* (Ranald MacDougall, 1959) 88, 90, 91, 128
- The Zombie Diaries* (Michael Bartlett, Kevin Gates, 2006) 146
- Them! - O Mundo em Perigo* (Gordon Douglas, 1954) 75
- Things To Come* (William Cameron Menzies, 1936), 81, 114
- Todo Mundo Quase Morto* (Edgar Wright, 2004) 155
- Trash- Náusea Total* (Peter Jackson, 1987) 139
- Trepanator* (N. G. Mount, 1992) 146
- Um Lobisomem Americano em Londres* (John Landis, 1981) 140
- Uma Noite Alucinante – A Morte do Demônio* (Sam Raimi, 1981) 139
- Uma Noite Alucinante 2* (Sam Raimi, 1987) 139
- Uma Noite Alucinante 3* (Sam Raimi, 1992) 139

- Un Cazador de Zombis* (Germán Magariños, 2008) 147
- Urban Scumbags Vs. Countryside Zombies* (Patrick Hollmann e Sebastian Panneck, 1992) 147
- Usina de Monstros* (Val Guest, 1957) 80
- Valley of The Zombies* (Philip Ford, 1946) 13
- Vampiros de Almas* (Don Siegel, 1956) 75, 80, 81, 82, 86
- Versus* (Ryûhei Kitamura, 2000) 147
- Virus* (Bruno Mattei, 1980) 132
- Voodoo Dawn* (Steven Fierberg, 1991) 129
- Voodoo Dolls* (Andrée Pelletier, 1991) 130
- Voodoo Man* (William Beaudine, 1944) 67
- Voodoo Woman* (Edward L. Cahn, 1957) 80
- Vs. the dead* (Jeff Beckman e Phil Pattison, 2009) 146
- Walking among the Dead* (Mickey Cardoni e Ionas von Zezschwitz, 2010) 146
- War of the Dead* (Sean Cisterna, 2006) 146
- Wild Zero* (Tetsuro Takeuchi, 1999) 147
- Womaneater* (Charles Saunders, 1958) 74
- Zombi Holocaust* (Marino Girolami, 1980) 132
- Zombie '90: Extreme Pestilence* (Andreas Schnaas, 1991) 146
- Zombie Army* (Betty Stapleford, 1991) 146
- Zombie Beach Party* (Stacey Case, 2003) 146
- Zombie Bloodbath III* (Todd Sheets, 2000) 145
- Zombie Bloodbath* (Todd Sheets, 1993) 145
- Zombie Bloodbath II* (Todd Sheets, 1995) 145
- Zombie Cop* (J.R. Bookwalter, 1991) 145
- Zombie Cult Massacre* (Jeff Dunn, 1998) 145
- Zombie Genocide* (Andrew Harrison, 1993) 147
- Zombie High* (Ron Link, 1987) 136
- Zombie Island Massacre* (John N. Carter, 1984) 129
- Zombie Reanimation* (Thomas Kercmar e Jochen Taubert, 2009) 147
- Zombie Toxin* (Thomas J. Moose, 1998) 146
- Zombie Undead* (Rhys Davies, 2010) 146
- Zombie Women of Satan* (Steve O'Brien, Warren Speed, 2009) 146
- Zombie: The Resurrection* (Holger Breiner, 1998) 147
- Zombies of Mora Tau* (Edward L. Cahn, 1957) 74, 86
- Zombies of the Stratosphere* (Fred C. Brannon, 1952) 13, 79, 80
- Zombio* (Petter Baiestorf, 1999) 147
- Zombio 2: Chimarrão Zombies* (Petter Baiestorf, 2013) 147

- Zonbi Jieitai* (Naoyuki Tomomatsu, 2006) 147
- Zumbi 2- A Volta dos Mortos* (Lucio Fulci, 1979) 15, 122, 131, 133
- Zumbi Branco* (Victor Halperin, 1932) 14, 22, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 66, 69, 70, 71, 72, 187
- Zumbilândia* (Ruben Fleischer, 2009) 25, 155, 157, 161, 163, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 178, 180, 185, 186, 187
- Zumbis na Broadway* (Gordon Douglas, 1945) 66

PEÇAS DE TEATRO

- A Tempestade* (William Shakespeare, 1611) 44
- Dracula* (Horace Liveright, 1927) 53
- Hamlet*. (William Shakespeare, 1599-1601) 99
- Macbeth, ou Vodun Macbeth* (Orson Welles, 1936) 55
- Night of the Living Dead Live* (Christopher Bond, 2013) 154
- Night of the Living Dead: A Musical Thriller* (Stephen Gregory Smith e Matt Conner, 2013) 154
- Night of the Living Dead: The Musical* (Jack Schultz e Kathleen Dooley 2007) 154
- The Bat* (Mary Roberts Rinehart e Avery Hopwood, 1920) 53
- The Cat and The Canary* (John Willard, 1922) 53
- Twelfth Night of the Living Dead* (John Hurley, 2007) 154
- Une tempête: d'après 'La Tempête de William Shakespeare: adaptation pour un théâtre nègre* (Aimé Césaire, 1969) 73
- Zombie* (Kenneth Webb, 1932) 54

CONTOS, ROMANCES E POEMAS

- A Grave Must Be Deep*, (Theodore Roscoe, 1934-1935) 53
- Adventures of Huckleberry Finn and Zombie Jim* (W. Bill Czolgosz, 2009) 151
- Aftertime* (Sophie Littlefieldy, 2011) 151
- Alice in Zombieland* (Gena Showalter, 2011) 152
- Beyond Exile* (J.L. Bourne, 2010) 151
- Blackout* (Mira Grant, 2012) 151
- Blood Crazy* (Simon Clark, 2001) 151

- Breathers: A Zombie's Lament* (S.G. Browne, 2009) 152
- Can You Survive the Zombie Apocalypse?* (Max Brallier, 2011) 152
- Cell* (Stephen King, 2006) 151
- City of The Dead* (Brian Keene, 2005) 151
- Cool Air* (H.P. Lovecraft, 1928) 48, 50, 87
- Cryonic: a Zombie Novel* (Travis Bradberry, 2013) 151
- Day by Day Armageddon* (J.L. Bourne, 2004) 151
- Deadline* (Mira Grant, 2011) 151
- Drácula* (Bram Stoker, 1897) 46, 55
- Dream-Land* (Edgar Allan Poe, 1844) 49
- Duel*, (Richard Matheson, 1971) 93
- Dying to Live* (Kim Paffenroth, 2007) 151
- Dying to Live : Life Sentence* (Kim Paffenroth, 2008) 151
- Dying to Live: Last Rites* (Kim Paffenroth 2011) 151
- Eu sou a Lenda*, (Richard Matheson, 1954) 76,88, 89, 90, 93
- Feed* (Mira Grant, 2010) 151
- Fighting to Survive* (Rhiannon Frater, 2009) 151
- Frankenstein ou O Moderno Prometeu* (Mary Shelley, 1818) 46, 47, 55
- Herbert West: Reanimator* (H.P. Lovecraft, 1922) 47, 87, 146
- Homem na Multidão* (Edgar Allan Poe, 1940) 95
- Horizon* (Sophie Littlefieldy, 2012) 151
- I Am Scrooge: A Zombie Story for Christmas* (Adam Roberts, 2009) 151
- In the Vault* (H.P. Lovecraft, 1925) 48,50 87
- Inferno* (Dante Alighieri, séc 14) 99
- Jumbee*,(Henry S. Whitehead, 1926) 51,52
- O Guia de Sobrevivência a Zumbis* (Max Brooks, 2003) 152
- O Homem de Areia* (E.T.A. Hoffmann 1815) 98
- O Vampiro* (John Polidori, 1819) 46
- Orgulho e Preconceito e Zumbis* (Seth Grahame-Smith, 2009) 152
- Os Pássaros* (Daphne Du Maurier, 1952) 87
- Pickman's Model* de (H. P. Lovecraft, 1927) 49, 50
- Rebirth* (Sophie Littlefieldy, 2011) 151
- Rise & Walk* (Gregory Solis, 2007) 151
- Robin Hood and Friar Tuck: Zombie Killers - A Canterbury Tale* (Paul A. Freeman, 2009) 151
- Salt is not for Slaves.* (G.W. Hutter, 1931) 48, 52, 56
- Shattered Hourglass* (J.L. Bourne, 2012) 151
- Siege* (Rhiannon Frater, 2009) 151

Snow White and the Seven Dead Dwarves: A Zombie Fairy Tale (Bob McLain, 2011) 152
Song of the Slaves (Manly Wade Wellman, 1940) 53
The Bells (Edgar Allan Poe, 1849) 49
The Dream-Quest of Unknown Kadath (H. P. Lovecraft, 1926) 50
The Facts in the Case of M. Valdemar (Edgar Allan Poe, 1845) 47
The Fall of the House of Usher (Edgar Allan Poe, 1839) 47
The First Days (Rhiannon Frater, 2008) 151
The House in the Magnolias (August Derleth, 1932) 52
The Monkey's Paw (W. W. Jacobs, 1902) 46, 113
The Outsider (H. P. Lovecraft, 1926) 48, 50
The Rising (Brian Keene, 2004) 151
The Rising: Deliverance (Brian Keene, 2010) 151
The Rising: Necrophobia (Brian Keene, 2004) 151
The Rising: Selected Scenes from the End of the World (Brian Keene, 2008) 151
The Undead World of OZ (Ryan C. Thomas, 2009) 151,
The War of the Worlds, Plus Blood, Guts and Zombies (Eric Brown, 2010) 151, 152
Ulalume (Edgar Allan Poe, 1847) 49
Warm Bodies (Isaac Marion, 2010) 152
While Zombies Walked (Thorp McClusky, 1939) 57
Who Goes There? (John Campbell, 1938) 76, 86
World War Z (Max Brooks, 2006) 152
Wuthering Heights and a Werewolf...and a Zombie too (Ralph S. King, 2010) 152
Z is for Zombie (Theodore Roscoe, 1937) 53
Zone One (Colson Whitehead, 2011) 151

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Baby... It's Cold Inside (The Vault of Horror, 1951) 87
Bargain in Death (Tales from the Crypt, 1952) 87
Dylan Dog (Sergio Bonelli Editore, 1980) 143
Experiment... in Death. (Weird Science, 1950) 87
Fitting Punishment (The Vault of Horror, 1951) 87
Marvel Zombies (Marvel Comics, 2005-2006) 153
Poetic Justice (The Haunt of Fear, 1952) 87
The Dead Will Return (The Vault of Horror, 1950) 87

The Walking Dead (Image Comics, 2008) 153

Zombie! (Tales from the Crypt, 1950) 87

JOGOS ELETRÔNICOS

Alone in the Dark (PC, 1992) 151

Call of The Dead (Multiplataformas, 2011) 151

Corpse Killer (Sega CD, 1994) 151

Dead Rising (Xbox, 2006) 151

Flesh Feast (PC, 1998) 151

Left 4 Dead (PC, 2008) 151

Plants vs. Zombies (Multiplataformas, 2009) 151

Resident Evil (Playstation, 1996) 149, 150, 151

The House of the Dead (Arcade, 1996) 151

The Walking Dead (PC, 2012) 151

Zombi (PC, 1986) 150

Zombies Ate My Neighbors (Super Nintendo/Megadrive, 1993) 151

SÉRIES

Bite Me (Websérie, 2010) 154

Dead Set (E4, 2008) 154

Death Valley (MTV, 2011) 154

In The Flesh (BBC Three, 2013) 154, 188

Les Revenants (Canal+, 2012) 154

Nerd of the Dead (Websérie, 2013) 154

The Walking Dead (AMC, 2010) 154