



DO VODU AO VÍRUS: A EVOLUÇÃO DO ZUMBI E SUA ADAPTABILIDADE ÀS HISTÓRIAS QUE CONTA¹

FROM VODU TO VIRUS: THE EVOLUTION OF THE ZOMBIE AND ITS
ADAPTABILITY TO THE STORIES IT TELLS

*Lígia Helena Souza*²

Artigo submetido em: 20 set. 2020

Data de aceite: 10 nov. 2020

Data de publicação: 17 dez. 2020

RESUMO: Encontramos os zumbis nos livros, filmes, quadrinhos, jogos e em qualquer outra plataforma que permita a construção de uma narrativa. Em geral, essas histórias são sobre uma praga viral, que traz a morte, a volta dos que se foram, e como os vivos lidam com as mudanças que isso traz. Nosso propósito aqui é fazer uma síntese da história dessa criatura pelas diferentes produções que a incluem, de forma que possamos compreender como ela se adapta a vários temas em cada momento pelo qual passa a sociedade, os motivos para essa capacidade de adaptação e qual a influência da literatura no desenvolvimento desse monstro. Russel (2010) e Luckhurst (2015) são as principais referências para o desenvolvimento deste trabalho.

Palavras-chave: Zumbis. Cinema. Literatura.

ABSTRACT: We can find zombies on books, movies, comics, games and on any other platform in which it is possible to build a narrative. Usually, these stories are about a viral plague that brings death, the return of those who were gone, and how the living deal with the changes that come with all this. Our purpose here is to summarize this creature's history throughout the different productions that include it, so we can comprehend how it adapts to various themes in each moment of society, what motivates its ability to adapt and how literature influences the development of this monster. Russel (2010) and Luckhurst (2015) are the main bibliographic references on this study.

Keywords: Zombies. Cinema. Literature.

¹ Texto orientado pela Profa. Dra. Maria Clara Versiani Galery, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana-MG, Brasil.

² Mestranda do Curso de Letras (Estudos da Linguagem) da Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana-MG, Brasil. <http://lattes.cnpq.br/4182958301050686>

Acesse este artigo pelo QR Code:



INTRODUÇÃO

Indeed, the zombie apocalypse is precisely one of the privileged ways of imagining our interconnected global condition.

(Roger Luckhurst)

A ideia de doença, transmissão viral, pandemia e morte tem um representante ficcional entre os monstros que tradicionalmente povoam as histórias da literatura, do cinema, da televisão, dos jogos e de qualquer outra plataforma: os zumbis. Entre essas mídias, eles são mais conhecidos pelos filmes, já que foi no cinema que ganharam as características pelas quais são conhecidos hoje: é um corpo morto, porém vivo, sem consciência do que faz, e que tem, em sua existência, o único objetivo de se alimentar da carne humana.

David Punter e Glennis Byron incluem o zumbi entre os monstros que vêm da literatura gótica. Segundo os autores, surgido “out of the myths of the walking dead associated with the voodoo religion of Haiti, the zombie is initially most obviously identified with slavery, allowing for a critique of colonialism, and is frequently used this way”³ (PUNTER; BYRON, 2007, p. 264). Nesse trabalho, pretendemos mostrar que os zumbis vão além da crítica ao colonialismo, e se mostraram capazes de se adaptar a diferentes temas e ideias desde que foram apropriados pelos estadunidenses.

³ “(...) dos mitos dos mortos que andam, dentro da religião vodu do Haiti, o zumbi inicialmente era relacionado à escravidão, permitindo uma crítica ao colonialismo, e é frequentemente utilizado assim”. As traduções aqui apresentadas foram feitas pela autora deste artigo.

Carroll Noël, pensando na amplitude do que é entendido como gótico, segue o esquema classificatório quádruplo de Montague Summers e coloca o cinema de horror, consequentemente os zumbis, dentro do gótico sobrenatural, “no qual a existência e a ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida” (NOËL, 1999, p. 17). As demais categorias são: o gótico histórico, que não tem necessariamente algo de sobrenatural e coloca sua história em algum ponto do passado; o natural ou explicado, o qual parece ter elementos sobre-humanos, mas que desvenda os mistérios e enganos que levaram leitores e personagens a colocar fantasmas ou outras criaturas responsáveis por determinados acontecimentos da narrativa (o clássico de Ann Radcliffe, *Os mistérios de Udolpho*, está nessa categoria); e, por fim, o gótico equívoco, que é ambíguo em relação à origem do que lemos nas obras.

Os zumbis chegaram a Hollywood quando os estúdios Universal lançavam uma série de filmes de monstros no cinema. Depois dos sucessos de *Drácula* (1931) e *Frankenstein* (1931), essa nova criatura já encontrou um público pronto para pagar para ver seus filmes. Mas, diferente do que era feito nas demais obras, esse monstro não veio da literatura. Sua origem está em mitos que o público americano não havia visto até então. Nas décadas seguintes, ele fica relegado ao cinema de baixo orçamento, mas, ainda assim, ganha seu espaço — mesmo que o respeito não tenha vindo ainda, segundo Jamie Russel:

Poucos monstros de filme de terror são tão mal vistos quanto o zumbi. Enquanto vampiros, lobisomens, e até assassinos seriais demandam respeito, o zumbi nunca é visto como algo mais que um bufão que se arrasta às margens do cinema de terror, apodrecendo e fazendo sujeira. Não há aristocratas, sangue azul ou celebridades entre os zumbis, nenhuma grande estrela nem rosto conhecido, só monstros pobretões, anônimos, que geralmente não sabem falar, mal conseguem caminhar e usam a maior parte de sua energia para impedir que seus corpos em decomposição desabem. (RUSSEL, 2010, p. 17)

Mesmo chegando pelas “margens do cinema de terror”, os zumbis estão em obras dos mais variados gêneros, seja o horror, a comédia, ou mesmo o romance adolescente. É deles uma das séries de maior sucesso da década de 2010, *The walking dead* (2010), e o orçamento não é mais tão limitado. Pretendemos entender aqui como esse monstro conseguiu esse espaço, saindo dos filmes B e se tornando parte dos grandes sucessos cinematográficos.

Para isso, este artigo será dividido em duas partes. No primeiro, abordaremos o zumbi até sua grande transformação em *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George A. Romero, e como foi a adaptação do monstro e do que ele

representa para os criadores dessas histórias e para o seu público. Na segunda parte, falaremos do zumbi de Romero aos dias atuais, quando temos essa criatura como a mais influente entre aquelas presentes nos filmes de horror da década de 1930.

A nossa ideia aqui é ver além do histórico desse monstro que encontramos nos mais diversos produtos culturais, e entender também como ele foi usado para mostrar algo além do sangue e dos corpos que estão sempre presentes nessas histórias. Entre os elementos que dão ao zumbi essa capacidade de se adaptar ao tempo e aos tempos, está sua relação com a literatura, que não é constante ao longo dos anos. A partir disso, podemos ter uma compreensão mais ampla sobre o zumbi e sua capacidade de mudar e se adaptar para cada novo filme, livro e jogo.

O ZUMBI VODU

A série de televisão *Deuses americanos* (*American gods*, 2017) mostra o deus africano Anansi viajando em um navio negreiro com as pessoas retiradas de suas terras para serem levadas aos Estados Unidos, onde seriam escravizadas. Na cena, o deus, em um discurso inflamado, conta àquelas pessoas o que as espera pelos próximos séculos e as incita a um motim.

A figura do deus como um humano sendo levado para o novo mundo enquanto influencia as histórias das pessoas escravizadas nos ajuda a entender a origem do zumbi. Assim como as religiões brasileiras de matriz africana, entre elas a umbanda e o candomblé, que vieram com os escravizados trazidos para o Brasil, essa criatura foi carregada da África Ocidental para o Haiti nas histórias, na cultura e na religião das pessoas sequestradas e levadas para um destino de trabalho forçado, principalmente em plantações de cana-de-açúcar ou nas casas dos senhores brancos. Os deuses podem não ter vindo pessoalmente como Anansi, mas as preces e suas figuras divinas estavam nas mentes daquelas pessoas, e o conhecimento continuou com elas e se transformou ao longo dos séculos.

O zumbi é um monstro versátil. Do Haiti a *The walking dead*, ele representou diferentes temores nas lendas e narrativas fictícias que o incluíam. No caso dos haitianos do início do século XX, momento em que os brancos têm o primeiro contato com essa criatura, o medo era de sua própria história.

Para uma população cujos ancestrais foram capturados, acorrentados e enviados da África para as distantes ilhas do Caribe, dominadas por mestres cruéis e forçados a trabalhar

por nada além do mínimo possível de comida para sobreviver mais um dia, o zumbi simbolizava o terror absoluto. Em vez da fuga para o paraíso, a morte poderia ser o início de uma eternidade de trabalho sob o domínio de um mestre diferente, o feiticeiro vodu. Nada podia ser mais aterrorizante para uma nação que havia nascido escrava e acabara de ter sucesso em livrar-se dos grilhões imperiais dos opressores europeus. (RUSSEL, 2010, p. 28)

Diferentes exploradores foram à ilha, inclusive o jornalista e escritor Lafcadio Hearn, que em 1889 escreveu um artigo para a *Harper's magazine* sobre sua experiência no Caribe. No entanto, ele não incluiu uma descrição satisfatória das lendas. Quem apresentou o que aprendeu no Haiti de forma que atraísse a atenção do público americano foi outro explorador, William Seabrook.

Seabrook documentou o período que passou no Haiti no livro *The magic island*, publicado em 1929. Na obra, ele conta do primeiro contato com zumbis, que têm uma descrição diferente dos que vemos nos filmes das últimas décadas. Segundo ele, seriam três homens que trabalhavam para a *Haitian American Sugar Company* (Hasco), nas plantações de cana-de-açúcar, agindo mais como robôs que como seres humanos e servindo a um propósito próximo da escravidão, mas sem sequer terem consciência do que acontecia à sua volta.

Seabrook coloca no livro uma descrição do que viu, e, depois de a obra ser publicada nos Estados Unidos, inspirou histórias por anos:

The zombie, they say, is a soulless human corpse, still dead, but taken from the grave and endowed by sorcery with a mechanical semblance of life – it is a dead body which is made to walk and act and move as if it were alive. People who have the power to do this go to a fresh grave, dig up the body before it has had time to rot, galvanize it into movement, and then make of it a servant or slave, occasionally for the commission of some crime, more often simply as a drudge around the habitation or the farm, setting it dull heavy tasks, and beating it like a dumb beast if it slackens.⁴ (SEABROOK, citado em LUCKHURST, 2015, p. 30)

⁴ “O zumbi, eles dizem, é um corpo humano sem alma, ainda morto, mas retirado de seu túmulo e dotado de uma vida mecânica ilusória por feitiçaria — é um corpo morto levado a andar e agir como se estivesse vivo. Quem tem o poder para fazer isso vai a um túmulo recente, desenterra o corpo antes que tenha tempo de apodrecer, reanima-o, e então o transforma em criado ou escravo, ocasionalmente para a prática de algum crime, frequentemente apenas para que seja um burro de carga para a casa ou para a fazenda, dando-lhe tarefas maçantes e pesadas, e o espancando-o como a um animal estúpido se fica lento”.

O livro de Seabrook rapidamente ganhou popularidade nos Estados Unidos e o monstro que apresentava começou a ganhar novas histórias. O primeiro lugar onde essas narrativas encontram espaço é na literatura, especificamente nas revistas *pulp*. O conteúdo dessas publicações era mais apelativo e violento, então foi o lugar ideal para contos sobre corpos que voltam à vida. Entre as principais revistas que trouxeram essas histórias está a *Weird tales*, que tinha entre seus colaboradores grandes nomes da literatura fantástica daquele período, como H. P. Lovecraft e Robert E. Howard. As páginas dessas publicações baratas eram o melhor lugar para que essas histórias crescessem e ganhassem espaço, já que elas buscavam sempre os assuntos que representavam os maiores tabus para a sociedade estadunidense dos anos de 1930 com o objetivo de garantir suas vendas (LUCKHURST, 2015).

Russel ainda relaciona outro fato histórico que pode ter influenciado na facilidade com que os Estados Unidos se apropriaram do zumbi:

(...) o zumbi e a quebra da bolsa surgiram juntos, expressando a impotência que muitos sentiam, enquanto sofriam debaixo de uma economia instável que reduzia príncipes a plebeus, gerentes de banco a vagabundos e famílias inteiras a mendigos. O zumbi — um trabalhador morto ressuscitado como um escravo em uma infernal vida após a morte de trabalho sem fim — era o monstro perfeito para a época. (RUSSEL, 2010, p. 46)

Não demorou para que o cinema também adotasse o zumbi. Com o lançamento de duas adaptações de clássicos da literatura, *Drácula* (1931) e *Frankenstein* (1931), o cinema norte-americano começa a investir no horror. A publicação do *The magic island* traz uma nova criatura no momento mais oportuno e, com o lançamento de *Zumbi, a legião dos mortos* (*White zombie*), em 1932, o zumbi entra no rol dos monstros cinematográficos, que incluiria pouco depois *A múmia* (*The mummy*, 1932), *O homem invisível* (*The invisible man*, 1933) e *O lobisomem* (*The wolfman*, 1941). Ele torna-se, então, alimento para a criatividade no *mainstream* hollywoodiano.

No filme, um jovem casal americano chega ao Haiti e é ameaçado por um feiticeiro, que usa mágica vodu para controlar a esposa. O vilão é uma das maiores estrelas do cinema de horror do período, Bela Lugosi. Para adotar o zumbi e transformá-lo em uma criatura que provocasse medo nos americanos, os roteiristas e produtores precisaram mudar a essência desse monstro recém-chegado do Caribe e aproximá-lo da realidade do seu público, afinal, o propósito do filme de horror é causar ao espectador o sentimento que dá nome ao gênero. Segundo Noël (1999), esse sentimento vem para o espectador ao mesmo tempo em que vem para o personagem, e as nossas respostas, quando

assistimos a um filme de horror, convergem com o sentimento do herói ou da heroína que encontra o perigo desconhecido. Esse espelhamento de sensações é uma característica específica do horror. Assim, supõe-se que um personagem mais parecido com o público-alvo do filme é mais eficiente.

A partir daí, então, o monstro haitiano torna-se o medo que o povo branco tem do próprio Haiti, uma nação criada por ex-escravos e essencialmente negra. Em 1915, os Estados Unidos fazem uma intervenção militar no país, e é no contexto de ocupação da ilha pelos estadunidenses que essas primeiras histórias são criadas. Para o americano branco da década de 1930, que não tem conhecimento sobre a história e o povo haitiano, ou que sequer tem contato com uma pessoa negra de seu próprio país segregado, aquela ilha representa o desconhecido. Então, o livro de Seabrook, os contos das revistas *pulp*, e, finalmente, os filmes, exploram essa visão e as expectativas preconceituosas do seu público.

Em *Zumbi, a legião dos mortos*, por exemplo, o vilão é o feiticeiro vodu, assim como era para os haitianos, mas, no lugar de impedir que sua vítima experimentasse a liberdade trazida pela morte, Legendre (Lugosi), um homem que não é negro, mas tem um sotaque diferente do americano (o ator era húngaro), quer dominar a mente dos visitantes (especificamente a loira Madeline Short, vivida por Madge Bellamy) e tirar a sua liberdade de escolha. No filme, o Haiti é, então, um lugar desconhecido, de magia perigosa para os brancos que passam por lá.

A fórmula foi um sucesso, o monstro tornou-se parte da cultura hollywoodiana e outras obras vieram depois, entre elas a continuação *Revolta dos zumbis* (*Revolt of the zombies*, de 1936), *O Rei dos zumbis* (*King of zombies*, de 1941) e *A morta-viva* (*I walked with a zombie*, de 1943).

Pela sua origem e por seu histórico, não demorou para os filmes de zumbis incluírem nas suas narrativas a questão racial. *O rei dos zumbis* é um filme que mistura o horror e o cômico, em que o medroso criado, vivido pelo ator negro Mantan Moreland, é o *coon*⁵, estereótipo do “criado negro patologicamente preguiçoso, ganancioso e dado a ideias que ninguém podia” (RUSSEL, 2010, p. 66). Segundo Russel, a partir dali fica claro que o filme de zumbi tornou-se uma forma de Hollywood falar sobre a relação entre brancos e negros. Os zumbis têm uma origem que vem do povo negro haitiano, mas essa origem é deixada de lado para falar de questões locais. “O que *O rei dos zumbis* ilustra é a maneira pela qual 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

⁵ “Surgido no período da escravidão nos Estados Unidos, o nome desse estereótipo extremamente racista vem da *raccoon*, guaxinin em português. Foi explorado pelo cinema especialmente durante a década de 1930, sendo apresentado como um homem idiota, de pouca inteligência, com fala e andar lentos e preguiçosos. Segundo Pilgrim (2020), a ideia do *coon* era utilizada principalmente para atacar os jovens negros que criticavam as leis de segregação impostas no sul dos Estados Unidos”.

negros” (p. 66). Nesse ponto, está claro que o homem branco se apropriou das lendas criadas por um povo negro caribenho para fortalecer estereótipos e segregar ainda mais o povo negro norte-americano.

Nos anos seguintes, o terror zumbi foi deixado de lado pelos grandes estúdios, mas encontrou seu lugar nos filmes B. Ainda que por cerca de duas décadas nenhuma obra de grande relevância tenha sido lançada nos cinemas, as histórias criadas nesse período ajudaram a moldar o zumbi para o formato que temos hoje. Luckhurst (2015) aponta dois grandes acontecimentos históricos que influenciaram os roteiros escritos a partir da década de 1940: a descoberta dos campos de concentração na Europa após a derrota da Alemanha e as bombas atômicas no Japão, que criaram o medo da energia atômica, da radiação e suas consequências.

Quando chegaram aos campos de concentração, os soldados encontraram imagens que antes só poderiam estar na imaginação dos escritores de horror: pilhas de corpos, estruturas construídas com o objetivo de matar e centenas de pessoas à beira da morte, pouco mais que pele e osso. Essa visão pode ter inspirado cineastas a criarem as hordas de mortos-vivos, grupos gigantescos de zumbis que, apesar da lentidão e fraqueza de cada um dos corpos, têm grande poder de destruição. Luckhurst aponta que não parecia certo associar os monstros com as vítimas do holocausto, então os filmes aproveitam o vilão da guerra para criar o seu próprio vilão: o zumbi nazista. “It stays away from the ‘living dead’ of their starved and tortured victims, but evokes them by inversion, switching victims for perpetrators. Viewers are morally freed (...) to enjoy the spectacle of (re-)killing”⁶ (LUCKHURST, 2015, p. 116, ênfase no original).

Ainda que nem sempre seja um morto-vivo, a figura do nazista como vilão de um filme de zumbis apareceu pela primeira vez em *O rei dos zumbis*, que tinha o cientista louco Miklos Sangre (Henry Victor). Em *A vingança dos zumbis* (*Revenge of the zombies*, de 1943) o inimigo também é um cientista alemão, o Dr. Max Heinrich von Altermann (John Carradine). Décadas depois o cinema ainda produz filmes em que o herói deve lutar contra zumbis nazistas, entre eles *Operação Overlord* (*Overlord*), de 2018.

Quando os Estados Unidos jogaram as bombas atômicas em Hiroshima e em Nagasaki, em agosto de 1945, o mundo conheceu o poder dessas armas. Para os filmes B, isso significou material para a criação de obras de terror *sci-fi*, misturando elementos do horror e da ficção científica. O medo da explosão e das consequências da radiação tomou conta do mundo durante a guerra fria e passou a ser explorado pelo cinema, mas isso não significava o sucesso dos filmes de zumbi. “Enquanto a América entrava numa nova era de energia atômica, abundância consumista e paranoia fria, o terror *sci-fi* de Hollywood prometeu varrer para debaixo do tapete as velhas tradições e promover monstros

⁶ “Ele está distante das vítimas famintas e torturadas ‘mortas-vivas’, mas os evoca na inversão da vítima pelo culpado. Espectadores são liberados moralmente (...) para aproveitar o espetáculo da (re)matança”.

aterrorizantemente modernos” (RUSSEL, 2010, p. 84). Russel lista alguns dos filmes desse período, entre eles *O cadáver atômico* (*Creature with the atom brain*, 1955), *Teenage zombies* (1959) e *Plano 9 do espaço sideral* (*Plan 9 from outer space*, 1957).

A partir desses insucessos, “as questões de vodu, raça e tensão colonial foram superadas pelos temores de invasão, lavagens cerebrais e apocalipse. Tirando os mortos-vivos do Caribe e levando-os à América atômica, esse punhado de filmes iniciou o despertar dos mortos que abriu caminho para o marco de George Romero: *A noite dos mortos-vivos*” (RUSSEL, 2010, p. 84). Logo, ainda que sejam de qualidade duvidosa, esses filmes deixaram um legado e prepararam o terreno para o filme que, em 1968, mudou as histórias de zumbi.

O ZUMBI VIRAL

Apesar de definir o que entendemos como zumbi hoje, Romero não usa o nome **zumbi** em *A noite dos mortos-vivos* (*Night of the living dead*, 1968), nem na sua sequência, *Despertar dos mortos* (*Dawn of the dead*, 1978). A criatura era um *ghoul*, termo árabe que define “soul-hungry spirits that haunt graveyards”⁷ (LUCKHURST, 2015, p. 137). Mas, depois de 40 anos desde *The magic island* e *Zumbi, a legião dos mortos*, os fãs do horror já reconheciam a criatura morta-viva mesmo sem que seu nome fosse usado. Ainda que a pele apodrecida e o andar arrastado já sejam conhecidos, a partir daqui o monstro muda: o vodu, o feiticeiro e o Haiti ficam definitivamente para trás e a religião não tem relação mais com ele. Agora, o que o espectador vê é apenas a carne morta.

Romero não precisou de um orçamento alto para causar esse impacto no cinema mundial. *A noite dos mortos-vivos* custou apenas US\$ 150 mil. No filme, um grupo de sete pessoas praticamente desconhecidas se vê escondido em uma casa localizada em uma área rural da Pensilvânia no momento em que os mortos se levantam, atacam os vivos e se alimentam de suas carnes. Enquanto estão presos, os homens brigam a cada decisão, o que acaba levando ao enfraquecimento de suas proteções e à invasão dos zumbis. Ben, o único sobrevivente e único homem negro do grupo, acorda na manhã seguinte com a casa cercada por policiais e outras pessoas da região, mas, quando é confundido com um dos mortos-vivos, acaba levando um tiro na cabeça.

Nessa obra, os zumbis se aproximam da realidade dos espectadores: os mortos se levantam no cemitério de uma pequena cidade e atacam uma casa parecida com muitas outras dos Estados Unidos. São pessoas comuns que se juntam para tentar resistir, mas não conseguem trabalhar em

⁷ “(...) espíritos famintos por almas que assombram cemitérios.”

conjunto. Mesmo a autoridade é falha, e, quando finalmente chega, mata um homem vivo.

Romero faz o espectador enfrentar a própria morte por meio do zumbi. O corpo não é mais reanimado para trabalhar, como fazia o feiticeiro zumbi. Agora ele continua morto e age com o único propósito de matar e comer. E isso torna essa criatura realmente algo a se temer.

Ao forçar o público a aprumar-se e reconhecer o zumbi pelo que realmente é — um cadáver — Romero desafiou nossa compreensão do monstruoso e nossas crenças perenes no caráter definitivo da morte. Ao tornar a morte do corpo o foco principal do filme, o cineasta pediu que a audiência confrontasse o horror que está dentro dela, a Alteridade de sua própria carne. Foi uma visão que finalmente deu ao zumbi a credibilidade que lhe faltava. (RUSSEL, 2010, p. 114)

A fórmula criada por Romero para esse novo zumbi traz um elemento que vai se tornar constante nesse subgênero: junto com a aparição da criatura vem o apocalipse. O ataque que vemos em *A noite dos mortos-vivos* pode ser em Pittsburgh, mas não é só lá que as criaturas se levantam, e não são só aqueles sete personagens que são atingidos pelas mudanças que vêm com os defuntos que caminham. Depois de Romero, “all zombies seem solely motivated to devour the living without purpose, to turn the world into an undifferentiated mass of deadened sameness”⁸ (LUCKHURST, 2015, p. 143). Nesses filmes, o objetivo dos sobreviventes é encontrar um lugar seguro, mas a busca é infrutífera e não há para onde fugir.

Russell aponta que Romero incluiu no filme a Guerra do Vietnã. Podemos vê-la no entusiasmo com que os homens matam os zumbis e no discurso do noticiário. Em 1978, em *Despertar dos mortos*, a crítica aos Estados Unidos continua e, dessa vez, é ao capitalismo. Os vivos se escondem dos mortos em um *shopping*, e os zumbis andando pelo espaço — que, construído exclusivamente para a compra, representa símbolo maior do capitalismo — são como compradores que andam sem rumo. Enquanto um é motivado pelo apetite canibal, o outro é motivado pelo desejo de adquirir bens materiais, e, no fim das contas, agem da mesma forma.

Entre *A noite dos mortos-vivos* e *Despertar dos mortos* mais filmes de zumbis são produzidos, mas os grandes estúdios continuam ignorando a criatura, ainda que as duas obras de baixo orçamento de Romero tenham sido sucesso de bilheteria. O potencial de representar diferentes momentos da história

⁸ “(...) todos os zumbis parecem exclusivamente motivados pelo propósito de devorar os vivos, de transformar o mundo em uma massa indiferenciada de mesmice amortecida”.

pode ser visto nesse período. *Children shouldn't play with dead things* (1972) deixa pra trás o otimismo dos anos 1960 quando coloca um grupo de *hippies* para acordar os mortos, enquanto *Deathdream* (1974) traz um veterano da Guerra do Vietnã transformado em um zumbi bebedor de sangue.

Nenhum desses filmes foi sucesso de bilheteria. Nos anos de 1980, os produtores começam a perceber o potencial comercial da criatura, ainda que muitos dos filmes do período não tenham a qualidade do material de Romero. Foram muitas produções, mas “a vasta maioria das aparições americanas nos zumbis durante a década entrou para os livros de história como alguns dos piores exemplos do cinema de terror moderno” (RUSSEL, 2010, p. 178). Duas produções dessa época deixam sua marca no cinema zumbi. A primeira é o videoclipe / curta-metragem *Thriller*, de Michael Jackson, lançado em 1983. Em seus 13 minutos, assumiu um formato próximo do cinematográfico, além de ter sido dirigido por um experiente diretor, John Landis, escolhido por Jackson por seu trabalho em *Um lobisomem americano em Londres* (*An american werewolf in London*, 1981). A narração de Vincent Price deixa ainda mais clara a ideia de transformar o videoclipe em uma obra cinematográfica. Os resultados foram uma revolução no formato dos vídeos de música e a criação de um fenômeno *pop* que ainda perdura, reunindo milhares de pessoas para fazer a dança dos zumbis do filme de Jackson e Landis — o recorde é da Cidade do México, onde mais de 13 mil pessoas fantasiadas de zumbis se reuniram para repetir a coreografia (GUINNESS WORLD RECORDS, 2020).

Dois anos depois, *A volta dos mortos vivos* (*The return of the living dead*, 1985) cria a ideia de que pelo menos alguns desses monstros buscam especificamente os cérebros de suas vítimas (GIZMODO, 2020). Essa característica se repete décadas depois do lançamento do filme, especialmente nos filmes de *zombedy* (junção dos termos zumbi e comédia), passando por uma paródia de *Os Simpsons* (*The Simpsons*, 1989) até *Orgulho e preconceito e zumbis* (*Pride and prejudice and zombies*), livro de Seth Grahame-Smith publicado em 2009.

Em nenhum momento os filmes de zumbis deixam de ser produzidos, ainda que nem sempre haja investimento dos grandes estúdios. A última transformação dessas criaturas, que reacende o interesse que continua pelos anos seguintes, vem em 1996. Os estadunidenses tomaram para si a lenda haitiana e fizeram dela um monstro completamente novo, mas é do Japão que vem a produção que estabelece definitivamente o lugar de destaque dos zumbis: o jogo *Resident evil*.

As regras para o monstro eram, em geral, as mesmas desde 1969, variando alguns elementos (como variam até nos filmes mais novos), entre eles os motivos que levaram os mortos a ressuscitarem ou mesmo as metáforas que os zumbis carregavam e o que representavam em cada filme. Mas, além de criar um novo gênero de jogos, o *survival horror* (terror de sobrevivência), que coloca o jogador no meio de um apocalipse zumbi, enquanto precisa procurar uma forma de sobreviver, *Resident evil* também muda a forma de ver o zumbi e se

torna mais evidente do que nunca que se trata de uma doença, e o apocalipse que ela traz é resultado de uma pandemia.

Resident evil made the idea of anxious strategizing to survive a global zombie “outbreak” a narrative with global range. It also largely abandoned supernatural explanations or Voodoo magic for an entirely medicalized explanation of the zombie horror. Zombification becomes a matter of viral contagion — a product of the interconnectedness of the modern world itself, rather than the ancient, primordial return more typical of the Gothic imagination.⁹ (LUCKHURST, 2015, p.170, ênfase no original)

É aqui que se estabelece permanentemente a relação que o zumbi tem hoje com uma doença, com a ideia de transmissão de uma pessoa infectada para uma pessoa saudável. O medo que sentimos não é mais somente de um corpo morto que levanta e quer nos atacar, mas também de adoecer. Em *Resident evil*, não há defuntos enterrados levantando de seus túmulos e voltando para matar familiares e vizinhos, mas uma cidade infectada por um vírus experimental que vazou de um laboratório.

Extermínio (28 days later, 2002) não é, segundo seu diretor, Danny Boyle, um filme de zumbi (RUSSEL, 2010). No entanto, todas as características exploradas pelas diversas obras lançadas desde *Noite dos mortos-vivos* estão lá: um pequeno grupo de sobreviventes busca um refúgio enquanto tenta sobreviver aos ataques de seres humanos violentos que querem se alimentar deles. Depois de atacadas, as vítimas poderiam contrair a doença e torná-las elas mesmas monstros.

Como os zumbis de *Resident evil*, os do filme de 2002 não estão mortos, mas doentes. Boyle afirma que os raivosos seres humanos infectados pelo vírus fictício de seu filme não são nada além de nós mesmos e a raiva que colocamos nas nossas interações: “(...) o filme sugere que a raiva — e as próprias brigas — se tornou a resposta emocional padrão nas novas sociedades capitalistas” (RUSSEL, 2010, p. 215). Já *Todo mundo quase morto (Shaun of the dead, 2004)* coloca como uma comédia a indiferença pelo mundo externo. Na trama, o apocalipse zumbi já começou, mas Shaun, o personagem principal, tem outras preocupações e demora a perceber que há zumbis à sua volta tentando lhe matar, ou que o homem que encontrou na rua não era um pedinte, mas um morto-vivo.

⁹ “*Resident evil* transformou em uma narrativa de extensão global a ideia de criação de estratégia para sobreviver a um ‘surto’ zumbi global. [O jogo] também trocou as explicações sobrenaturais ou a mágica vodu por uma explicação inteiramente médica para o horror zumbi. Zumbificação se tornou uma questão de contágio viral — um produto da interconectividade do mundo moderno, mais do que um retorno mais comum da imaginação gótica”.

Finalmente, na década de 2000, os zumbis ganham seu espaço e passam a ser monstros realmente respeitáveis, inclusive fora das telas dos cinemas. Em 2003, é publicada a primeira edição dos quadrinhos *Os mortos-vivos* (*The walking dead*). A história começa semanas depois dos primeiros ataques zumbis e, junto com o protagonista Rick Grimes, que acorda de um coma, sozinho em um hospital, conhecemos um mundo já destruído pelos monstros, com ruas repletas de corpos ambulantes em diferentes estados de decomposição. Do seu lançamento até 2019, quando saiu a última edição, o criador Robert Kirkman mostrou sua visão desse mundo pós-apocalíptico e como acredita que os seres humanos lidariam com o fim da vida como conhecem: sozinhos ou ajudando a restabelecer uma nova sociedade? Tornando-se canibais como os monstros ou plantando seu próprio alimento? Em 2010 foi criada a série de TV baseada nos quadrinhos, que continua no ar no início da década seguinte.

Como a guerra, o holocausto, as bombas atômicas e o medo da radiação influenciaram a forma como as histórias de zumbi de décadas atrás foram contadas, o 11 de setembro pode ter um papel em *Os mortos vivos*:

The accumulated losses and weight of grief sometimes push central figures (including Rick) beyond the bounds of human society, and they act in disordered and stricken ways before they find their way back to a diminishing terrain of being human. The series often feels as though it is dealing with an abstracted condition of “precarity”, the ugly shorthand term Judith Butler has coined for the war-torn, supremely violent, uncertain and grief-stricken world which has emerged to ensnare many places in the world after 9/11 and the global “War on Terror” that came in its wake.¹⁰ (LUCKHURST, 2015, p.193, ênfases no original)

Nesse mundo pós-apocalíptico, os sobreviventes vivem em constante guerra, entre eles e com os mortos. A questão maior do quadrinho é como cada um lida com isso e se mantém a própria humanidade enquanto descobre como continuar vivendo nessa nova realidade. Os heróis se encontram e, ao longo dos anos, conseguem construir uma nova sociedade, uma colônia fechada. Os vilões são vários e, em comum, têm a perda da capacidade de empatia, e acabam matando os vivos como matam os mortos. Em certo ponto, até mesmo a relação entre vivos e mortos-vivos muda: o zumbi é só mais um elemento desse novo mundo e deixa de ser uma ameaça, exceto quando ataca em grandes grupos, as

¹⁰ “As perdas acumuladas e o peso da dor às vezes levam personagens centrais (inclusive Rick) além dos limites da sociedade humana, e eles agem de formas desordenadas e afetadas antes de encontrar seu caminho de volta a um enfraquecido terreno humano. A série frequentemente parece estar lidando com uma condição abstrata de ‘precariedade’, o feio termo abreviado que Judith Butler aplicou para o mundo destruído pela guerra, violento, incerto e doloroso que surgiu para enredar vários lugares no mundo pós-11 de setembro e a consequente ‘Guerra ao Terror’”.

hordas. Se no início os personagens andam pelas florestas com constante medo, com o tempo aprendem a lidar com os monstros.

Não foi só *Os mortos vivos* que fez a cultura *pop* da década ser dos zumbis. Nesse período, foram lançados livros como *O guia de sobrevivência a zumbis* (*The zombie survival guide*, 2003) e sua continuação *Guerra mundial Z: uma história oral da guerra dos zumbis* (*World war Z: an oral history of the zombie war*, 2006), de Max Brooks, *Orgulho e preconceito e zumbis* e *Sangue quente* (*Warm bodies*, 2010), de Isaac Marion. O caminho aberto por *Resident evil* foi seguido por outros jogos, como *Call of duty* e *Plants vs. zombies*.

Nos anos de 2010, o carro-chefe dos zumbis foi a série de TV *The walking dead*, baseada nos quadrinhos de mesmo nome. No geral, o subgênero se viu diminuído, com muito mais filmes B (incluindo o cubano *Juan de los muertos*, de 2010), continuações de sucessos da década anterior, como *Zumbilândia: atire duas vezes* (*Zombieland: double tap*, 2019) e adaptações das obras literárias, entre elas *Guerra mundial Z* (*World war Z*, 2013). Mas os estúdios continuaram dispostos a investir nos mortos-vivos — o orçamento de *Guerra mundial Z*, com Brad Pitt, foi de US\$ 190,000,000 (IMDB, 2020). Novos filmes do gênero também continuaram a ser amplamente assistidos, como o coreano *Invasão zumbi* (*Busanhaeng*, 2016).

CONCLUSÃO

Segundo o próprio Romero: “Nem tudo tem a ver com zumbis. (...) Eles só estão zanzando por aí e vendo isso acontecer (...). Na verdade, são os humanos e suas atitudes — os mesmos temas, das pessoas que não se comunicam, das coisas que se destroem por dentro das pessoas e das pessoas que não sabem lidar com isso” (ROMERO, citado em RUSSEL, 2010, p. 226). Ainda que nem tudo tenha relação com os zumbis, ao longo do último século eles estiveram presentes nas mais diferentes histórias sobre cada período importante no mundo ocidental, principalmente dos Estados Unidos. Alguns dizem mais que outros — muitos estão ali apenas pelo sangue e cabeças decepadas —, mas essa criatura parece se adaptar facilmente às mensagens que os roteiristas e escritores querem passar, e que os espectadores e leitores querem ver e ler.

A razão dessa adaptabilidade pode estar na origem do zumbi e na forma como ele entrou na cultura popular. Até Romero lançar *A noite dos mortos vivos*, o zumbi não tinha realmente um livro de regras, ou uma obra que se estabelecesse como tal, que chegasse a um público grande o suficiente para tornar bem conhecidas as informações sobre esses monstros: o que faz deles mortos-vivos, como agem ou como morrem.

A literatura cumpriu esse papel para os monstros levados pela primeira vez ao cinema na mesma época do lançamento de *Zumbi, a legião dos*

mortos: os vampiros foram apresentados ao mundo a partir do romance de Bram Stoker; e o monstro trazido à vida por Frankenstein, criado por Mary Shelley, é indissociável de seu criador. Já o lobisomem vem de lendas antigas e bem conhecidas dos brancos ocidentais, devido à sua origem europeia. Além disso, o filme *O lobisomem* foi mais bem sucedido que *Zumbi, a legião dos mortos*, e a partir dele foram produzidas diversas continuações que marcaram o cinema e já deixaram claras as regras daquele monstro.

Enquanto isso, os zumbis vieram de um livro que trazia supostas verdades sobre o Haiti, carregado de preconceitos e ideias errôneas, pré-concebidas por um explorador branco. Apesar do sucesso de *The magic island*, a obra de Seabrook era distante demais do público branco, que tinha poder aquisitivo maior e consumia mais livros e filmes, e queria ver realidades mais próximas de sua. Comparando os zumbis aos vampiros, podemos perceber como a literatura e os livros protagonizados por europeus brancos foram mais eficientes para marcar o lugar da criatura no imaginário popular do que o livro de viagens documental que apresentou os zumbis ao resto do mundo.

O que podemos ver, nessas centenas de filmes, livros, quadrinhos e jogos, é que os zumbis dão aos criadores de suas histórias uma liberdade única. Se eles levaram tantos anos para se estabelecer como uma criatura de respeito, que pode garantir uma bilheteria que pague pelo filme, pelo menos isso permitiu a possibilidade de criação que outros monstros não têm. É muito mais difícil escrever uma história de vampiro que mude as regras e seja considerada aceitável: *Crepúsculo* (*Twilight*, 2008), adaptação do livro de mesmo nome, tem vampiros que andam à luz do dia, mas por essa e outras razões tem amargas críticas, apesar do sucesso comercial. No site *Rotten Tomatoes*, que apresenta uma média das notas dos críticos de cinema, o filme tem 49% de aprovação (ROTTEN TOMATOES, 2020). Outras obras de sucesso significativo que trazem os vampiros têm as mesmas regras trazidas por Stoker, como a série de livros de Anne Rice e suas adaptações para o cinema ou, nos quadrinhos, *Blade*.

Enquanto isso, tudo pode mudar para os zumbis: a causa de sua existência varia ao longo dos anos, e algumas vezes eles sequer estão realmente mortos, mas infectados por um vírus ou outro mal que os deixa como mortos; suas habilidades também mudam, e eles vão desde o arrastar de pés dos zumbis de Romero aos zumbis raivosos e rápidos de *Extermínio*; mesmo sua consciência é diferente em cada obra: os zumbis de *The walking dead* não têm mais noção do mundo à sua volta, exceto pela carne dos vivos, que desperta sua fome, mas em *Meu namorado é um zumbi* (*Warm bodies*, 2013) a história é contada do ponto de vista de um dos monstros, que, ainda que não tenha 100% de sua capacidade cognitiva, entende algo do seu universo — o filme tem 81% de aprovação de críticos (ROTTEN TOMATOES, 2020), um número significativamente mais alto que o de *Crepúsculo*.

O escritor Max Brooks criou um universo para sua própria história de apocalipse zumbi, e esse universo tem um guia de sobrevivência para os

vivos, em que ele coloca as regras para sua história e as principais características dos zumbis: como são criados, suas capacidades e sua aparência. O conteúdo é bem objetivo e inclui questões como: "(...) estima-se que a duração média do 'ciclo vital' zumbi — ou seja, quanto tempo ele é capaz de funcionar antes de ficar completamente podre — é de três a quatro anos" (BROOKS, 2006, p. 30, ênfase no original). O que Brooks coloca vale para aquele universo específico criado por ele, e que aparece tanto no guia quanto no seu livro seguinte, *Guerra mundial Z*. Décadas antes, essa obra literária poderia representar o que faltava para que os zumbis tivessem um cânone bem definido, mas já era tarde: o livro foi publicado pela primeira vez em 2004, mais de 70 anos depois que Seabrook levou a ideia dessa criatura para os Estados Unidos, e centenas de filmes já haviam sido produzidos até o início do século XXI. Os zumbis já eram reconhecidos como tal e já haviam adquirido sua capacidade de adaptação para diferentes histórias e metáforas.

O auge do cinema de zumbi ficou para trás, na década de 2010, e os últimos filmes do cinema de horror têm explorado as relações humanas, sem monstros além de nós mesmos, até quando o sobrenatural está presente. Entre esses exemplos estão *Corra (Get out, 2017)* e a forma como tratou do racismo, e *Nós (Us, 2019)*, que coloca os personagens principais contra seu próprio lado obscuro, ambos de Jordan Peele. Já o diretor Ari Aster trata como horror o luto e o término de um relacionamento amoroso, respectivamente em *Hereditário (Hereditary, 2018)* e *Midsommar (2019)*.

Ainda que tenham reduzido a marcha, histórias de zumbis não param de surgir, e vivemos em um momento em que eles podem encontrar espaço para novas e interessantes histórias que podem falar do atual. Em agosto de 2020, a *Netflix* confirmou a produção de oito episódios de uma hora de uma nova adaptação dos jogos *Resident evil*. No mesmo mês, o serviço de *streaming* lançou o sul-coreano *#Alive (Saraitda)*, em que um personagem se isola em seu apartamento para sobreviver ao apocalipse zumbi.

Vivemos com novos medos que têm muito em comum com os zumbis: medo da pandemia, da doença, de sermos infectados, e da morte, nossa e daqueles que amamos. Vimos nossas vidas mudar, ainda que, diferente do apocalipse zumbi, nossa sociedade se mantém funcionando. Com isso, vêm novas possibilidades que podem ser exploradas por quem escolhe contar uma história com essa criatura.

Se a indústria cinematográfica, como tantas outras, passar por um período de crise, podemos esperar filmes de baixo orçamento e roteiros originais, bem diferentes dos filmes de super-heróis que temos visto nos últimos anos. E os filmes B da década de 1950 já nos mostraram as possibilidades dos zumbis quando a verba para a produção não é muita; então, podemos esperar que esse gênero esteja longe de se esgotar.

REFERÊNCIAS

BROOKS, M. *O guia de sobrevivência a zumbis: proteção total contra os mortos-vivos*. Tradução de Amanda Orlando e Gabriela Fróes. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CARROLL, N. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.

GIZMODO. *Why is it that zombies eat brains?* Disponível em: <https://gizmodo.com/why-is-it-that-zombies-eat-brains-1669204056>. Acesso em: 20 ago. 2020.

GUINNESS WORLD RECORDS. *Largest Thriller dance*. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-thriller-dance>. Acesso em: 3 ago. 2020.

IMDB. *World war Z*. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0816711/>. Acesso em: 10 ago. 2020.

LUCKHURST, R. *Zombies: a cultural history*. Cornwall: Reaktion Books, 2015.

PILGRIM, David. *The coon caricature*. Disponível em: <https://www.ferris.edu/jimcrow/coon/>. Acesso em: 12 set. 2020.

PUNTER, D.; BYRON, G. *The gothic*. Malden; Oxford: Blackwell Publishing, 2007.

ROTTEN TOMATOES. *Twilight*. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/twilight>. Acesso em: 20 ago. 2020.

_____. *Warm bodies*. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/twilight>. Acesso em: 20 ago. 2020.

RUSSEL, J. *Zumbis: o livro dos mortos*. Tradução de Érico Assis e Marcelo Andreani de Almeida. São Paulo: Leya, 2010.