

# VAMPIROS E ZUMBIS DO SÉCULO XXI<sup>1</sup>

## TWENTY-FIRST CENTURY'S VAMPIRES AND ZOMBIES

---

*Verônica Daniel Kobs<sup>2</sup>*

*Vivian Brunner Indart<sup>3</sup>*

---

**RESUMO:** O presente artigo analisa as representações de vampiro e zumbi nas produções midiáticas do século XXI, tendo em vista estabelecer o vínculo entre a sociedade pós-moderna e as novas imagens dos dois tipos de criaturas. A partir de estudos de teóricos da pós-modernidade, como Stuart Hall e Zygmunt Bauman, e da análise das produções literárias, cinematográficas e televisivas, todas com tema vampiresco/zumbi e lançadas no século XXI, observa-se que as características da sociedade contemporânea, tais como o individualismo, a identidade cultural múltipla e fluida e o consumismo, têm relação com os novos perfis que vampiro e zumbi apresentam na atualidade.

**Palavras-chave:** Vampiros. Zumbis. Novo gótico. Metáforas sociais. Século XXI.

**ABSTRACT:** This article analyzes the image of vampire and zombie represented in the mediatic productions of the 21<sup>st</sup> century, in order to establish the link between postmodern society and the new images of the two types of creatures. Based on studies by postmodernity's theorists, as Stuart Hall and Zygmunt Bauman, and on the analysis of literary, cinematographic and television productions, all of them about vampires/zombies and published in the XXI century, it is observed that the characteristics of the contemporary society, as the individualism, the multiple and fluid cultural identity and the consumerism, have connection with the new profiles that vampire and zombie present nowadays.

**Keywords:** Vampires. Zombies. New gothic. Social metaphors. Twenty-first century.

---

<sup>1</sup> Artigo recebido em 12 de setembro de 2016 e aceito em 11 de novembro de 2016. Texto orientado pela Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs (FAE). Este trabalho contou com o incentivo do PAIC – Programa de Apoio à Iniciação Científica – 2015/2016, da FAE.

<sup>2</sup> Doutora em Estudos Literários. Professora do Curso de Letras da FAE.  
E-mail: veronica.kobs@fae.edu

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Letras da FAE.  
E-mail: vivian.indart@gmail.com



## INTRODUÇÃO

Ao buscar as origens da estética gótica vê-se que ela não é de agora. De acordo com o estudo de Alex Martoni (2016) sobre a estética gótica na literatura e no cinema, seu início se dá em manifestações artísticas na Baixa Idade Média, nos séculos XII e XIII, e aparece na literatura vinculada a uma nova modalidade de poesia e ficção dentro do romantismo europeu, mais precisamente na segunda metade do século XVIII. Assim como o Romantismo, a literatura gótica retoma a estética medieval, mas se caracteriza por narrativas envolvidas por uma atmosfera de mistério, terror, com eventos sinistros e sobrenaturais que ocorrem em castelos ou habitações antigas. Fazem parte desse universo gótico as criaturas sobrenaturais como lobisomens, o monstro do Dr. Frankenstein, assim como os objetos do estudo desse trabalho: vampiros e zumbis. A criatura vampiro tomou forma a partir da literatura, especificamente em 1897, com a publicação do livro *Drácula*, de Bram Stoker, determinando assim as características dos vampiros. Tudo o que se é conhecido em relação aos vampiros, os mitos e símbolos relacionados a ele, como matá-los, como se proteger deles, seus costumes e traços, estão presentes na obra. Os zumbis, por sua vez, foram representados apenas no século XX, por meio de uma produção de cinema, com o lançamento do filme *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George Romero, criador do zumbi moderno: o zumbi com o andar lento e em estado de transe, autônomo, canibal e infeccioso.

Observa-se na atualidade uma retomada das características góticas, abrangendo não somente a literatura, mas também o cinema, os jogos, brinquedos, as propagandas, etc., caracterizando assim o novo gótico. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar essa tendência estética, de modo a verificar como esses monstros se ajustam à sociedade do século XXI. Apesar de, hoje, o vampiro e o zumbi estarem inseridos na literatura, na TV e em produções cinematográficas de forma marcante, esses monstros não são mais temidos; pelo contrário, eles são integrados à sociedade. Romances de tema vampiresco fazem sucesso com o público adolescente. O famoso apocalipse zumbi é um evento discutido, pessoas se preparam para esse evento e até mesmo simulam uma caminhada zumbi, a famosa *Zombie walk*<sup>4</sup>.

Por essas razões, serão estabelecidas, neste trabalho, relações dessas criaturas com a sociedade, para analisar como essa nova imagem de vampiro e zumbi se relaciona com os indivíduos da pós-modernidade. Qualquer comparação que se faz entre o vampiro Drácula e os vampiros do século XXI

---

<sup>4</sup> Passeata realizada nos grandes centros urbanos, onde pessoas caminham vestidas de zumbi. Iniciou em 2006, em Toronto, Canadá e hoje é realizada em grandes cidades do mundo, inclusive no Brasil.



resulta em muitas diferenças. Ao contrário do que ocorria no século XIX, hoje há destaque para o processo de humanização do vampiro e a consequente possibilidade de sua convivência com humanos. As produções com zumbis retratam como a sociedade reagiria, caso o apocalipse zumbi realmente ocorresse e, em certos casos, assim como ocorre com o vampiro, há a possibilidade da coexistência. Devido a essa semelhança, que privilegia a integração, tudo faz parte de uma questão primordial: Todas essas representações seriam um reflexo da época em que vivemos?

Para tentar responder a essa questão, nas próximas seções serão analisadas duas mídias de cada criatura. Para apresentar o tema zumbi, foram escolhidos o livro *A fazenda Blackwood* (2002), de Anne Rice; *Sombras da noite* (2012), de Tim Burton; *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright; e *The Walking dead* (2010), escrito por Robert Kirkman, e dirigido por Preston A. Whitmore II.

## VAMPIROS

Nesta primeira parte do trabalho, serão analisadas duas diferentes mídias que trazem o vampiro como personagem principal: *Sombras da noite* (2012) de Tim Burton, e o livro *A fazenda Blackwood* (2002), da famosa escritora das crônicas vampirescas, Anne Rice.

Analisando além dos objetos de estudo selecionados, podemos observar que após a publicação do livro e lançamento do filme *Crepúsculo*, o vampiro tornou a ser o centro das mídias, impulsionando assim uma nova era para essas criaturas, que passaram a ter uma nova identidade. Se fosse feita uma comparação entre Drácula, personagem de Bram Stoker, e Edward Cullen, protagonista de *Crepúsculo*, seriam percebidas muitas diferenças, apesar de ambos serem da mesma "espécie". Essas mesmas diferenças podem ser encontradas nos vampiros Tarquin Blackwood - de *A fazenda Blackwood* - e Barnabas Collins - de *Sombras da noite*. Hoje, o vampiro tem a possibilidade de encontrar amor, felicidade e conviver com humanos. Entretanto, embora haja essas nuances entre o vampiro tradicional e o atual, é possível encontrar traços semelhantes e que caracterizam a natureza de um vampiro, como: sede por sangue, aversão ao sol e imortalidade.

Stuart Hall, em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, discorre sobre as novas identidades e a fragmentação do indivíduo. De acordo com o autor, o sujeito pós-moderno não é mais fixo, unificado e centrado, pelo contrário, possui diferentes identidades, muitas vezes contraditórias,



que atuam, depende do ambiente ou da situação em que as pessoas estão inseridas. Hall afirma que:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora "narrativa do eu" (veja Hall, 1990). A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar — ao menos temporariamente. (HALL, 1992, p. 2, ênfase no original)

A globalização atua nitidamente nessa descentralização do indivíduo, pois compreende processos que atravessam fronteiras e integram comunidades, dando à sociedade uma nova forma, sem delimitações nítidas. O mundo tornou-se menor e mais conectado, porque as distâncias foram encurtadas pela tecnologia. Segundo Hall, as identidades nacionais, portanto, estão em declínio, causando um deslocamento das identidades centradas e fechadas e abrindo espaço para identidades menos fixas, não unificadas e mais diversas.

Hall apresenta também uma oscilação entre identidades que se prendem ou tentam voltar à sua pureza anterior ("Tradição") e aquelas que se sujeitam às mudanças ("Tradução"). Segundo o autor:

Naquilo que diz respeito às identidades, essa oscilação entre Tradição e Tradução (que foi rapidamente descrita antes, em relação à Grã Bretanha) está se tornando mais evidente num quadro global. Em toda parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado. Pode ser tentador pensar na identidade, na era da globalização, como estando destinada a acabar num lugar ou noutro: ou retornando a suas "raízes" ou desaparecendo através da



assimilação e da homogeneização. Mas esse pode ser um falso dilema. (HALL, 1992, p. 25, ênfase no original)

A "Tradução", portanto apresenta-se como uma possibilidade de definição da identidade cultural em um mundo globalizado. O conceito de "Tradução" descreve a formação de identidade de sujeitos que saem de sua terra natal e cruzam fronteiras físicas. Tais indivíduos têm sido parte de uma cultura híbrida, pois carregam traços da sua cultura e tradição, não sendo, porém, unificados, pois a identidade é produto de culturas interconectadas. Pessoas que pertencem a essa cultura híbrida, ou seja, que são traduzidas, aprendem a habitar, falar e a conviver, transitando entre identidades culturais distintas.

Relacionando então essa nova identidade cultural da modernidade tardia com os objetos de estudo, observamos que o vampiro do século XXI, assim como o indivíduo pós-moderno, foi traduzido. O personagem vampiresco possui dentro de si duas identidades marcantes e contraditórias, aquela relacionada à monstruosidade e que causa medo e uma outra, mais humana, ou seja, o mito do vampiro, ao mesmo tempo em que se vincula à Tradição, foi renovado ou, mais apropriadamente dizendo, "traduzido".

## *SOMBRAS DA NOITE*

Esse hibridismo citado na seção acima pode ser claramente visto no livro (*A fazenda Blackwood*) e filme (*Sombras da noite*) selecionados. No longa, é contada a história de Barnabas Collins (Johnny Depp), filho de uma família rica e respeitada, que se tornou vampiro por maldição de uma ex-amante. Sendo assim, ele foi aprisionado por 300 anos, despertando nos anos de 1970. O filme traz várias temáticas, como o amor, a reconquista do respeito da família Collins dentro da cidade, Collinsport, o modo de o vampiro lidar com a época em que acordou, e a rivalidade com a bruxa que o amaldiçoou e que ainda vive em Collinsport.

Traçando um paralelo entre o vampiro tradicional e Barnabas Collins, evidenciam-se justamente essas duas identidades, a vampira e humana. Analisando o vampiro em diferentes âmbitos apresentados no filme: sua relação com a família, sociedade, com o amor, e sua própria natureza, estabelece-se a tradução que é feita do vampiro atualmente.

Porém, o personagem não deixa de possuir traços vampirescos tradicionais, como: palidez, unhas compridas, a maneira de dormir como morcego, a não exposição ao sol, além do encanto que parece fascinar as mulheres e a



habilidade que Drácula também possui, de andar pelas paredes, como se fosse uma lagartixa.

A diferença está, entretanto, na maneira como Barnabas se relaciona com humanos, e assim, observa-se o processo de humanização da criatura. Ele é um vampiro, mas age como humano. Até ao considerar o fato de sua necessidade de sangue humano notam-se duas identidades diferentes, até mesmo em conflito. Quando seu caixão é aberto, durante uma escavação, ele acorda, agarra um homem, e pede desculpas por atacá-lo, mas sua fome é grande.

Sua relação com a família Collins atual revela mais uma vez essa humanidade dentro do monstro. O filme retrata a busca de Barnabas por se integrar com os familiares, almejando uma boa convivência, além de mostrar seus esforços para reerguer o nome da família e reconquistar o respeito da cidade. Barnabas deseja ser amado e aceito no ambiente em que vive.



Figura 1 - O vampiro e sua família, no filme *Sombras da noite*  
Imagem disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/05/the-deathly-dullness-of-dark-shadows/257016/>>.

Desse modo, a paródia reúne dois contextos, dois estilos distintos e se insere em uma zona limítrofe da literatura e das artes, em uma espécie de entrelugar. Linda Hutcheon faz referência a essa característica, tendo como base a herança formalista:



A paródia é, pois, tanto uma acto pessoal de suplantação, como uma inscrição de continuidade histórico-literária. Daí surgiu a teoria dos formalistas acerca do papel da paródia na evolução ou mudança das formas literárias. A paródia era vista como uma substituição dialéctica de elementos formais cujas funções se tornaram mecanizadas ou automáticas. Neste ponto, os elementos são “refuncionalizados” (...). Uma nova forma desenvolve-se a partir da antiga, sem na realidade a destruir; apenas a função é alterada (...). A paródia torna-se, pois, um princípio construtivo na história literária. (HUTCHEON, 1985, p. 52, ênfase no original)

Vê-se, portanto, que a reorganização do universo ficcional é inerente à paródia, pela descontextualização e pela recontextualização que caracterizam esse tipo de texto. Cada época e cada público têm especificidades que exigem alterações significativas e essas, por sua vez, justificam as interferências no texto clássico, atualizando-o e o perpetuando, simultaneamente.

Outra característica muito presente dessa nova identidade vampiresca é a possibilidade de se encontrar o amor e a felicidade. Em *Sombras da noite*, Barnabas se apaixona pela babá da família, Victoria, e esta por ele. Ressalta-se, porém, seu relacionamento com a bruxa Angelique. Percebe-se ali uma subjugação do vampiro em relação à bruxa. Em relação a ela, Barnabas é fraco, indeciso e temeroso, atributos estranhos à personalidade do vampiro tradicional. Já Drácula é descrito no livro como um ser de força de vinte homens, controla hipnoticamente suas vítimas, subjuga outros vampiros, ou seja, é uma criatura de muito poder e controle sobre outros, e são necessários esforços para exterminá-lo.

Conclui-se, então, que Barnabas se encaixa no que o sujeito pós-moderno é hoje, fragmentado, possuindo mais de uma identidade, ainda que contraditórias, tornando-o um Vampiro “Traduzido”, pois se amolda ao ambiente que está, mas sem deixar de apresentar os traços de sua natureza mítica, tradicional.

## *A FAZENDA BLACKWOOD*

A autora do livro *A fazenda Blackwood*, Anne Rice, é conhecida por seus livros anteriores, chamados de “crônicas vampirescas”, inserindo seus personagens sempre no mesmo universo, formando uma intratextualidade. Os vampiros descritos em suas obras se aproximam mais do vampiro tradicional.



Nessa segunda parte da análise a respeito dos vampiros, discutiremos se Tarquin Blackwood segue ou não a linha tradicional, ou se ele se amolda ao perfil dos vampiros contemporâneos.

A narrativa de *A fazenda Blackwood*, do mesmo modo que *Sombras da noite*, possui elementos da literatura gótica adaptados à época atual. O ambiente é uma mansão isolada, perto de um pântano, onde há a presença de espíritos, fantasmas, vampiros e bruxos. O personagem principal, Tarquin Blackwood, só se torna um vampiro quando adulto e a narrativa relata os eventos antes da sua transformação. Tarquin, desde criança, é acompanhado por um espírito chamado Goblin, que o manipula, fala por meio dele e o protege. Ao se tornar um vampiro, a sede de sangue de Goblin se torna incontrolável, levando-o a atacar Tarquin agressivamente, sempre que sentia a necessidade de saciar sua sede. Para se ver livre do espírito, Tarquin busca ajuda do vampiro Lestat, conhecido por outras obras de Anne Rice. Mais uma vez, como em *Sombras da noite*, observa-se a subjugação de um vampiro, não sendo representado como um ser inatingível, inabalável, mas como uma criatura mais fraca e que necessita de ajuda. Segue um trecho da carta que Tarquin deixa para Lestat:

Depois que fizeram de mim um Caçador de Sangue – e compreenda, não tive escolha nenhuma nesse assunto –, Goblin passou a adquirir seu próprio gosto por sangue. Cada vez que eu me alimento, ele me abraça e o sangue passa de mim para ele através de milhares de ferimentos infinitesimais, reforçando a sua imagem e dando à sua presença uma suave fragrância que Goblin nunca teve antes. A cada mês que passa, Goblin vai ficando mais forte e seus ataques contra mim mais prolongados. Não sou mais capaz de afastá-lo. (RICE, 2002, p. 7)

O vampiro, portanto, não é representado aqui como Drácula, que tinha a força de vinte homens. Tarquin Blackwood é fraco em relação a esse ser sobrenatural que o subjuga. Nota-se também um sentimento altruísta da parte de Tarquin, quando sua preocupação se volta não só para a sua segurança, mas também para a daqueles que estão ao seu redor. O vampiro aqui não é isolado, nem domina ou hipnotiza. Em se tratando de uma adaptação, mais de um século separa as obras de Stoker e Rice. Sendo assim, torna-se evidente a necessidade de alterações que releiam o texto clássico, de modo a apresentá-lo de modo mais adequado ao público do século XXI. Sobre isso, Robert Stam afirma:



Já que as adaptações fazem malabarismos entre múltiplas culturas e múltiplas temporalidades, elas se tornam um tipo de barômetro das tendências discursivas em voga no momento da produção. Cada recriação de um romance para o cinema desmascara facetas não apenas do romance e seu período e cultura de origem, mas também do momento e da cultura da adaptação. (...). A adaptação, nesse sentido, é um trabalho de reacentuação, pelo qual uma obra que serve como fonte é reinterpretada através de novas lentes e discursos. Cada lente, ao revelar aspectos do texto fonte em questão, também revela algo sobre os discursos existentes no momento da reacentuação. (STAM, 2006, p. 48)

Com base no trecho citado acima, observe-se que o texto literário de Rice não adapta o romance de Stoker, mas o protagonista apenas. Desse modo, o mito clássico das histórias de terror é retomado e, obedecendo a uma nova perspectiva, passa a servir, simultaneamente, aos processos de perpetuação e reavaliação. Outras semelhanças entre o livro de Anne Rice e o filme de Tim Burton são a presença de seres sobrenaturais, como bruxas, por exemplo, e a possibilidade de o vampiro amar e ser amado. No livro, Tarquin se apaixona por Mona Mayfair, também conhecida de outras obras da autora, e Lestat, a pedido de Tarquin, transforma-a em vampira, para salvá-la de uma doença terminal, ajudando-a a transpor, assim, qualquer barreira que pudesse existir entre os dois personagens.

Vale ressaltar também a regra que rege a caça: o fato de beber sangue humano. Os vampiros podem se alimentar somente de "Agentes do Mal", chamados de *evil-doer* em inglês. Essa foi a primeira regra ensinada a Tarquin quando se transformou em vampiro.

- Apenas do Agente do Mal, meu filho – ele disse para mim enquanto o Sangue entrava – Só beba do Agente do Mal. Quando for caçar, não ser que tome apenas a Bebida Breve, não ataque um coração inocente. Use o poder que receberá de mim para ler as mentes e os corações de homens e mulheres e persiga o agente do Mal por toda parte, e só tome o sangue dele. (RICE, 2002, p. 594)

Aqui se observa a dupla identidade do vampiro, que oscila entre o bem e o mal. Eles carregam a tradição de beber sangue humano, porém, somente de pessoas que cometeram crimes ou fizeram coisas ruins. O próprio



Lestat, apesar de não ser objeto desta análise, mostra-se um monstro humanizado, assumindo as formas de mortal e imortal (vampiro), tornando-se herói nas narrativas.

Tarquin Blackwood e Barnabas Collins apresentam-se como vampiros de duas identidades, de humano e de monstro. Essa combinação tem grande impacto junto ao público, pois os dois vampiros são recebidos positivamente pelos leitores e espectadores, diferentemente do que ocorre com o personagem Drácula, que gera mais medo do que empatia. Desse modo, conclui-se que o vampiro de hoje está destinado a ser aceito, adorado, porque é inserido em um contexto que apresenta mais possibilidades de convivência com humanos, pois é isso que esses personagens parecem buscar, nas artes que seguem a tendência do novo gótico.

## ZUMBIS

Nesta parte da análise, o objeto de estudo passa a ser o zumbi, cujo universo tem se expandido grandemente nos últimos anos, tornando-se tema não somente de livros e filmes, mas também de brinquedos, propagandas, jogos, adesivos etc. Em razão dessa predominância dos zumbis, na sociedade atual, vários autores estudam esse tema, entre eles Anderson Soares Gomes (2014), que afirma que o zumbi é a representação das ansiedades e angústias da sociedade, tornando-se uma metáfora das ameaças e medos do século XXI, principalmente pelo fato de a maioria das produções sobre zumbi ter sido lançada após o atentado de 11 de setembro de 2001. De acordo com o autor, o zumbi é o mais cinematográfico dos monstros. Surgindo a partir de produções de cinema, o zumbi é apenas imagem, não necessita da fala para seduzir sua presa, somente olha e devora. A tese de Gomes encontra respaldo nesta afirmação, do especialista William Bishop:

(...) os atentados de 11 de setembro de 2001 podem estar por trás dessa “Renascença Zumbi”: de repente, para o público ocidental, o fim do mundo nas mãos de forças assassinas voltava a ser um conceito plausível. Seja como for, os últimos anos viram algo em torno de 30 filmes sobre mortos-vivos a cada 12 meses, uma média sem precedentes (...). (SUPERINTERESSANTE, 2012, p. 38, ênfase no original)

Desde o ataque terrorista às torres gêmeas, mais de uma década se passou e a vida continua. Isso consolida a dualidade dos zumbis, que



unem vida e morte, fim e recomeço. De um modo ou de outro, a condição de zumbis nos mantém vivos e comprova que a metáfora não serve apenas como meio de resistência. Ela é também um modo eficaz de crítica e contestação.

Os dois objetos de análise do tema zumbi - o filme inglês *Todo mundo quase morto* (2004) e a série *The walking dead* (2010) - retratam o mundo de maneiras diferentes, porém, assemelham-se ao apresentarem o modo como a sociedade e os indivíduos se transformaram, depois de uma catástrofe de impacto mundial. A violência do tema exige, claro, outra postura criativa, que, por sua vez, relaciona-se à estética *trash*. Pelo excesso e, principalmente, por seu teor contestatório, esse estilo é essencialmente paródico, do que resulta a similaridade entre as seguintes citações, que pontuam o conflito entre a alta e a baixa cultura: "Em geral, os admiradores do cinema *trash* são familiarizados com os filmes considerados cânones do cinema, filmes respeitados" (SCONCE, 1995) e costumam unir a "cultura da elite com os artefatos mais baixos da cultura de massa" (SCONCE, 1995).

Os estudos norte-americanos (...) sugerem que a retórica do *paracinema* propõe uma batalha entre a "guerrilha" dos fãs de filme cult e o exército de elite formado pelos supostos formadores de gosto do cinema. Assim, a audiência do *paracinema* gosta de se ver como uma força contestadora no mercado intelectual e cultural. (SCONCE, 1995, ênfase no original)

Por certo que uma das formas mais manifestas da contestação paródica ao "elitismo" modernista, ou melhor, ao academismo tem sido a tentativa, por parte da ficção recente, de destruir a separação arnoldiana oitocentista entre alta e baixa cultura, (...). (HUTCHEON, 1985, p. 103, ênfase no original)

A escolha do elemento *trash*, porém, não encontra respaldo apenas no medo e na violência. A palavra de ordem é **destruição**, que permite a inserção do apocalipse zumbi na história. Esse evento gera empatia, hoje, em boa parte do público, pois não é apenas representado; é também, de certa forma, esperado. Pessoas estudam e se preparam para um futuro distópico. Bauman, em seu livro *Modernidade líquida*, trata desses novos temores que permeiam a sociedade pós-moderna. O autor classifica os medos:



Os perigos dos quais se tem medo (e também os medos derivados que estimulam) podem ser de três tipos. Alguns ameaçam o corpo e as propriedades. Outros são de natureza mais geral, ameaçando a durabilidade da ordem social e a confiabilidade nela, da qual depende a segurança do sustento (renda, emprego) ou mesmo da sobrevivência no caso de invalidez ou velhice. Depois vêm os perigos que ameaçam o lugar da pessoa no mundo – a posição na hierarquia social, a identidade (de classe, de gênero, étnica, religiosa) e, de modo mais geral, a imunidade à degradação e à exclusão sociais. (BAUMAN, 2006, p. 10)

Percebe-se que os medos citados por Bauman são justamente aqueles que se realizam no caso de um apocalipse. Caso o apocalipse zumbi ocorra, o corpo e a propriedade serão ameaçados pela invasão dessas criaturas sem alma e devoradoras de carne humana. Em conformidade com o filme e série escolhidos para análise, a ordem social se torna caótica; e a sobrevivência, uma luta diária. Além disso, gera-se uma reflexão sobre a ameaça da pessoa no mundo, onde a hierarquia social se inverte. Sendo assim, nesse novo contexto, o fazendeiro, o mecânico, o electricista, ou seja, as profissões de mão-de-obra, que geram menor renda e são pouco reconhecidas, tornam-se essenciais para a sobrevivência, num mundo pós-apocalíptico.

O que mais amedronta as pessoas, segundo Bauman, é a onipresença dos medos, que podem vazar e se realizar em qualquer lugar, público ou não, por meio de algo ingerido ou pelo simples contato, por meio da natureza ou do próprio ser-humano. Todos esses medos fazem parte de uma zona que o autor chama de "cinzenta" (BAUMAN, 2001), onde os temores se acumulam, e a cada dia que passa perigos surgem. O apocalipse zumbi é, portanto, a realização dos medos de uma sociedade ansiosa. Ironicamente, os perigos que todos tentam avidamente evitar acabam por acontecer em um só evento.

## *TODO MUNDO QUASE MORTO*

O primeiro objeto de estudo dentro da temática zumbi é o filme britânico *Todo mundo quase morto*. Do gênero comédia, o filme traz como personagem principal Shaun, um homem de cerca de 30 anos, de hábitos repetitivos e sem ambição na vida, que se vê líder de um grupo que tenta sobreviver ao apocalipse. Diferentemente da maioria das produções envolvendo zumbis, nas quais o protagonista é alguém forte e capaz, até mesmo treinado para



situações caóticas, Shaun é um sujeito simples, sem ambições e aparentemente inapto para sobreviver numa situação apocalíptica.

O que vale ressaltar é a crítica social feita no início do filme. Mesmo antes de o apocalipse zumbi acontecer, as pessoas ao redor do personagem agem como zumbis. No dia em que a catástrofe ocorre, Shaun, ao sair de sua casa para ir ao mercado, nem sequer nota que há zumbis na rua, ou seja, para ele humanos e zumbis são a mesma coisa. Essa crítica revela a sociedade individualista, mecanizada e impessoal da época atual.

No primeiro capítulo do livro *Modernidade líquida*, Bauman discute sobre a liberdade na sociedade moderno-líquida e, em certo momento, apresenta sua relação com a individualização. Segundo Bauman (2001), a marca registrada da sociedade contemporânea é apresentar seus membros como indivíduos. Um dos obstáculos da liberdade, entre os vários citados pelo autor, seria justamente o que é apresentado em *Todo mundo quase morto*: a indiferença.

O indivíduo é o pior inimigo do cidadão. O cidadão é uma pessoa que tende a buscar seu próprio bem-estar através do bem-estar da cidade – enquanto o indivíduo tende a ser morno, cético ou prudente em relação à causa comum. Qual é o sentido dos “interesses comuns” senão permitir que cada indivíduo satisfaça seus próprios interesses? (BAUMAN, 2001, p. 45, ênfase no original)

As preocupações dos indivíduos se sobressaem em relação às demandas do espaço público. O interesse pelo público é substituído pelo privado. Além disso, deseja-se saber sobre a vida privadas de figuras públicas. Por isso, questões privadas são expostas de maneira pública.

Retomando a ideia de que o apocalipse zumbi retrata os anseios e os medos da modernidade, o final do filme tenta apresentar uma solução para essa catástrofe, de forma que os humanos e os zumbis sobreviventes possam ter de volta suas vidas. Para tanto, na história não é apresentado o extermínio dos zumbis, nem há comunidades protegidas por muros. Em vez disso, sugere-se uma forma de subjugar os zumbis, para integrá-los à nova sociedade. O próprio filme mostra, na televisão da casa de Shaun, programas que contam como essa subjugação ocorreu, de forma engraçada, para combinar com o gênero **comédia**: em uma entidade chamada *Zombaid* os zumbis são usados para serviços de mão-de-obra barata; outros são usados em programas de comédia; e ainda há aqueles que participam de gincanas, em programas de auditório. Até mesmo o melhor amigo de Shaun é transformado em zumbi, mas é mantido num casebre, no quintal



de Shaun. A cena final mostra que Shaun ainda continua a ser seu amigo, jogando videogame com Ed, de vez em quando.



Figura 2 – Shaun jogando videogame com seu amigo zumbi, Ed.

Imagem disponível em: <<http://www.buzzfeed.com/ryanhatethis/things-you-might-not-know-about-shaun-of-the-dead-hot-fuz#.tuG6GPA26>>.

Esse final surpreende, por não reforçar a violência física e o extermínio. Além disso, o filme escolhe uma saída que não apenas é considerada otimista como também se mostra mais verossímil. Isso ocorre porque, de acordo com o documentário *A verdade sobre os zumbis*, veiculado pelo canal *National Geographic*, em 10 de julho de 2014, o canibalismo não passa de mito. Os especialistas entrevistados afirmam que essa característica é erroneamente associada aos zumbis, que não sentem fome (NATIONAL GEOGRAPHIC, 2016).

Desse modo, apesar de o Dia Z, no filme, ter sido algo caótico, foi possível reverter a situação e recuperar as pessoas que tinham sido transformadas em zumbis. *Todo mundo quase morto* apresenta um quadro diferente sobre o apocalipse zumbi, em forma de comédia, com cenas absurdas, de crítica e até mesmo de humor negro, expondo os temores da sociedade, como já discutido, mas indo além, criticando os hábitos e o comportamento do indivíduo globalizado, alienado pela tecnologia e indiferente às pessoas que o cercam.



## THE WALKING DEAD

*The walking dead* (2010), história em quadrinhos escrita por Robert Kirkman e série dirigida por Preston A. Whitmore II, é uma produção da TV norte-americana que retrata a tentativa de um grupo de pessoas sobreviver em meio ao caos do apocalipse zumbi. Diferentemente de *Todo mundo quase morto*, a série não retrata a possibilidade de uma convivência com zumbis, mas uma luta diária pela vida, na qual humanos e zumbis são inimigos. O personagem principal é Rick Grimes, antes xerife de uma pequena cidade e agora líder de um grupo de humanos. Ao longo das duas primeiras temporadas há muitas mudanças no grupo, com mortes e separações, mas na terceira temporada os membros dos grupos se estabelecem.

Nesta parte da análise, a atenção se volta justamente para o grupo e para as relações entre as pessoas do mesmo grupo e de grupos diferentes. O enredo da série é negativo em relação ao comportamento humano num mundo pós-apocalíptico, pois a ideia transmitida é que o homem revela quem ele realmente é, ou seja, um inimigo tão mortal quanto os zumbis, chamados de *walkers* na série.

A meta do grupo de Rick é encontrar um lugar seguro para se estabelecer e se proteger. Na terceira temporada é quando o grupo encontra uma prisão, fixando-se ali e encontrando pela primeira vez inimigos humanos. Como já mencionado, a série, nessa temporada, não segue a utopia de que os humanos irão se unir para lutar contra o mal. Em vez disso, os grupos se veem como ameaças e passam a lutar pelo seu território. A lei que Rick impõe sobre o grupo é que ninguém entra, o que acentua o conflito e o isolamento.

No capítulo cinco do livro *Modernidade líquida*, Bauman trata do conceito de comunidade dentro da sociedade pós-moderna. Uma comunidade é geralmente vista como um porto seguro em meio a tantas turbulências, instâncias, imprevistos e falta de segurança, tornando aquele que não faz parte do grupo um elemento hostil. A criação do Estado-nação, segundo o autor, criou uma identidade nacional, trazendo aos indivíduos uma noção de patriotismo e nacionalismo, duas formas de ver e se relacionar com o outro. O patriotismo enaltece o país e suas qualidades, não aceitando o que é diferente. Consequentemente, o nacionalismo excluiu o que é diferente, pois este não está apto a ser um de **nós**. Para reforçar esse processo, Bauman afirma que a globalização, um fenômeno presente na pós-modernidade, reforça a competitividade entre os povos, criando inimizades, em vez de relações pacíficas.

Em suma, o que a série *The walking dead* retrata é justamente essa proteção que o grupo traz, além da ameaça que surge, quando um grupo se confronta com outro. A ideia que rege a comunidade de Rick, no que se refere a proibir a entrada de novos membros, muda conforme a história se desenrola, mais



precisamente da quarta temporada em diante, quando se percebe que, quanto mais pessoas um grupo tem, mais ele se fortalece. Nesse momento da série, cria-se, então, um sentimento muito forte de comunidade, em que os membros se protegem a ponto de eliminar qualquer um que ameace a sobrevivência do grupo: *walkers* ou humano.

Com base nessas considerações, percebe-se que a ideia tradicional de sociedade, em *The walking dead*, é totalmente desconstruída. Os grupos formados ao longo da história propõem um novo tipo de organização social. O mundo passa a ser um combate entre clãs, pela dominância, e não há valor moral que impeça os grupos de tentarem a vitória, pois apenas isso pode garantir sobrevivência por mais algum tempo. Ao longo da caminhada, o grupo de Rick se depara com uma série de situações em que o verdadeiro lado humano se revela. Comunidades pacíficas são atacadas e pessoas são mortas de maneiras cruéis. Há um grupo que atrai pessoas pela sua aparência pacífica, mas que mata e se alimenta de carne humana para sobreviver; outro grupo saqueia, mata, e se aproveita dos despojos. Uma comunidade pacífica foi atacada e o grupo de Rick encontra sinais de esquarteramento, sabendo que aquele ato não foi praticado por *walkers*. Uma cena marcante é quando o grupo se separa e Rick, que está apenas na companhia de seu filho Carl, e outra integrante, Michonne, se vê cercado por um clã de homens que estava caçando-os para vingar a morte de um amigo. Durante a luta, o líder do grupo inimigo, chamado Joe, envolve Rick nos braços e o prende. Para escapar, Rick morde sua garganta, em atitude muito semelhante ao modo zumbi. Essa cena evidencia uma apropriação das características que fazem do zumbi uma criatura perigosa e mortal.



Figura 3 - Cena em que Rick morde o pescoço de Joe.  
Imagem disponível em: <<https://tvmeatgrinder.wordpress.com/category/horror/>>.



Ao analisar a série, as diferenças entre humanos e zumbis parecem não ser tão extremas. Os zumbis são uma ameaça aos humanos, mas não o fazem com consciência; ao contrário das pessoas, que matam, roubam, espartejam e praticam canibalismo. A questão preocupante é, porém, que tal representação do ser humano não parece ser irreal, considerando o mundo em que se vive hoje. Adotando perspectiva oposta à dos idealizadores do filme *Todo mundo quase morto*, a série, a cada temporada, ressalta o conflito, o extermínio e a violência física. A morte do inimigo passa a ser a única chance de sobrevivência. Além disso, enfatiza-se o mito do canibalismo entre os zumbis. Seguindo essa abordagem, a série serve de metáfora à sociedade atual. Aliás, é comum que a mídia sensacionalista faça referência aos zumbis, quando há fatos que envolvem violência excessiva e canibalismo. Ligada a esse assunto, outra série, *Confidenciais (Unsealed)*, exibida no canal *Discovery*, apresentou, no episódio 5 da primeira temporada, dois casos de crimes hediondos que receberam essa abordagem. O primeiro, praticado na Flórida, envolveu um homem (chamado de **zumbi** pela mídia) que comeu partes do rosto de um morador de rua. O segundo ocorreu em Baltimore e foi cometido por um homem que comeu partes do coração e do cérebro de outra pessoa do sexo masculino.

O documentário produzido pelo canal *National geographic*, citado anteriormente, questiona sobre a possibilidade da existência de zumbis e de o apocalipse ocorrer. A produção defende a tese de que uma pessoa se transforma em zumbi após ser infectada por um vírus resultante da evolução do vírus da raiva, pois este altera o comportamento do indivíduo infectado, explicando os instintos violentos e canibais dos zumbis. Os pesquisadores citados no documentário afirmam que no momento nenhum vírus poderia modificar o comportamento humano, como ocorre nas mídias com tema zumbi, porém, para alguns cientistas, o vírus zumbi não está totalmente fora de questão no futuro.

*Todo mundo quase morto* e *The walking dead* tratam do mesmo tema, porém, abordam o apocalipse zumbi de maneiras diferentes. A comédia retrata a sobrevivência do humano e do zumbi, que passam a coexistir, em uma nova sociedade. *The walking dead*, por sua vez, trata somente da luta do homem pela sobrevivência, com ênfase ao extermínio e à destruição gerada pelos zumbis.

## CONCLUSÃO

Com base nas análises feitas, a conclusão é que as representações das criaturas do novo gótico são imagens refletidas da sociedade atual, que Zygmunt Bauman classifica como "líquida" (BAUMAN, 2001). Entretanto, essa ideia traz um novo olhar, uma reflexão sobre o vínculo que há entre a



sociedade e as atuais imagens do vampiro e do zumbi. Os mortos-vivos representados hoje apresentam características humanas. Ao mesmo tempo em que isso ocorre, a pós-modernidade apresenta características de uma sociedade morta-viva.

Hoje, em todos os lugares, as pessoas vivem como dependentes de seus *smartphones*, deixando de lado qualquer contato físico. O individualismo torna-se cada vez mais forte. A tecnologia, as redes sociais, tudo colabora para evitar interação e contato pessoal. O resultado disso é uma sociedade alheia ao interesse público, cega ou insensível a qualquer coisa, evento ou pessoa a sua volta. Uma sociedade com corpo, mas sem alma. O objetivo não é mais coletivo, mas individual. A prioridade do sujeito é seu próprio bem-estar. Essa afirmação ganha ênfase, porque pode ser comparada ao que Zygmunt Bauman interpreta como um dos efeitos da globalização: "A globalização parece ter mais sucesso em aumentar o vigor da inimizade e da luta intercomunal do que em promover a coexistência pacífica das comunidades" (BAUMAN, 2001, p. 219). Desse modo, a ideia tradicional de **comunidade** não existe mais, já que o processo global a modificou de modo irreversível: "Um impulso violento está sempre em ebulição sob a calma superfície da cooperação pacífica e amigável" (p. 221).

Sendo assim, uma espécie de paradoxo se estabelece hoje, na associação entre zumbis, vampiros e a sociedade contemporânea. Afinal, ao passo que essas criaturas denotam o lado indiferente, alienado e sem vida das pessoas, elas também tentam responder a esse cenário individualista e competitivo da atualidade. Aliás, esse esforço pela interação e pela convivência pacífica aparece na maioria das produções analisadas neste artigo, com exceção da série *The walking dead*. Contrariando o sujeito da sociedade atual, os vampiros Barnabas Collins e Tarquin Blackwood, e até mesmo do zumbi R, do filme *Meu namorado é um zumbi*, são cheios de sentimentos heroicos e altruístas, buscam o contato e a convivência humana. Com isso, terminamos o trabalho com um convite à reflexão: Afinal, vampiros e zumbis refletem a sociedade atual, ou a sociedade atual é mero reflexo dessas criaturas temíveis?

## REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_. *Medo líquido*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CORREA, E.; BORTOLUZZI, V. *Eu sei o que você é... vampiro: o mito na sociedade contemporânea*. 2011. Disponível em: <<http://www.unifra.br/eventos/inletras2011/Trabalhos/2337.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

---

*Scripta Alumni* - Uniandrade, n. 16, 2016. INSS: 1984-6614.

<<http://uniandrade.br/revistauniandrade/index.php/ScriptaAlumni/index>>



GOMES, A. (De)Composições do corpo físico e social: a emergência do zumbi na ficção norte-americana contemporânea. *Gragoatá*, Niterói, n. 35, p. 97-116.

HALL, S. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP & A, 2001.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da paródia*. Ensinaamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: 70, 1985.

MARTONI, A. *A estética gótica na literatura e no cinema*. 2011. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0607-1.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

NATIONAL GEOGRAPHIC. *A verdade sobre os zumbis*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-wDIgAuDw18>>. Acesso em: 2 abr. 2016.

RICE, A. *A fazenda Blackwood*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

ROSSI, A. Manifestações e configurações do gótico nas literaturas inglesa e norte-americana: um panorama. *Ícone - Revista de Letras*, São Luís de Montes Belos, v. 2, p. 55-77.

SCONCE, J. *Trashing the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style*. *Screen*, vol. 36, 1995, p.371-393.

SOMBRAS da noite. Direção de Tim Burton. EUA: GK Films; Warner Bros., 2012. 1 DVD (113 min); son.

STAM, R. Teoria e Prática da Adaptação: Da Fidelidade à Intertextualidade. *Ilha do Desterro*, Florianópolis, n. 51, jul./dez. 2006, p. 19-53.

SUPERINTERESSANTE. *Zumbis: a ciência, a história e a cultura pop por trás do fenômeno*. São Paulo: Abril, 2012.

THE WALKING dead. Direção de Preston A. Whitmore. EUA: AMC; AMC, 2010. 5 DVDs; (688 min) son.

TODO mundo quase morto. Direção de Edgar Wright. UK: Working Titles Films & Big Talk Production; Universal Pictures, 2004. 1 DVD (99 min); son.

