

ZUMBIS, MORTOS-VIVOS, REDIVIVOS: Os “Novos” Monstros Do Horror

ZOMBIES, LIVING DEADS, WALKERS: THE “NEW” HORROR’S MONSTERS

Igor Carastan Noboa¹

RESUMO:

Nos últimos anos temos visto de forma recorrente um renascimento de manifestações artísticas com temática do denominado “apocalipse zumbi”, um tipo de destruição das instituições e das próprias sociedades por meio do ataque de um tipo específico de monstro, um morto renascido movido por puro instinto que se alimenta dos vivos. De jogos de videogame a histórias em quadrinhos, de obras audiovisuais caseiras a superproduções hollywoodianas. Esses monstros mobilizam as mais diversas audiências para fazer uma reflexão sobre sua vida, se entreter e se assustar. Aqui analisamos duas obras distintas que lidam com essa temática muito mais de forma esperta de capitalizar no interesse do público sobre o tema do que realmente explorar o tema do zumbi nas sociedades globalizadas contemporâneas.

Palavras-chave: Dia dos Mortos. Guerra Mundial Z. Zumbi. Morto-vivo. Redivivo. Hollywood

ABSTRACT:

In the last years we have seen a renaissance of artistic manifestations with the theme of the so-called “zombie apocalypse”, a kind of destruction of institutions and societies by the attack a specific type of monster, a reborn dead moved by pure instinct, who feeds on the living. From video games to comic books, from home-made audio-visual works to Hollywood blockbusters. These monsters mobilize the most diverse audiences to reflect on their lives, to entertain themselves and to be frightened. Here we analyze two distinct works that deal cleverly with this subject in order to capitalize on the public’s interest on the subject, instead of actually explore the zombie theme in contemporary globalized societies.

Keywords: Day of the Dead. World War Z. zombie. living dead. Walker. Hollywood.

¹ Igor Carastan Noboa é doutorando em História Social pela Universidade de São Paulo, mestre em História Social pela mesma instituição pesquisando História dos EUA, Guerra Fria e obras audiovisuais insólitas. É professor de História desde 2008 pela rede municipal de ensino de São Paulo no Ensino Fundamental II da EMEF Emiliano Di Cavalcanti, onde ajudou a criar um projeto de Escola Integral. Desde 2016, além das aulas regulares de História, ministra cursos que lidam com os mitos e o pensamento cético. É autor do livro “Filmes do Fim do Mundo” (2013) e diversos artigos publicados em coletâneas, sempre analisando e refletindo sobre obras de ficção científica e horror.

Esse tipo de monstro do horror a que nos referimos, exemplificado por dois filmes marcantes do gênero – Dia dos Mortos e Guerra Mundial Z – mesmo com origens incipientes que possam ser traçadas no folclore mundial e nas obras de horror que lidavam com vulgarizações de rituais do vodu, foi apresentado por George A. Romero no filme A Noite dos Mortos-Vivos (Night of the Living Dead) em 1968 e desenvolvido pelo próprio Romero e outras obras que acrescentaram e popularizaram mais elementos como características do morto-vivo, como o fato de comer cérebros, difundido pelo filme A Volta dos Mortos-Vivos (The Return of the Living Dead, 1985), e a existência de zumbis velozes introduzidos pelos jogos de vídeo game e pelo filme Extermínio (28 Days Later, 2002) – mesmo que tecnicamente os seres do filme Extermínio não sejam mortos-vivos mas sim doentes, é com os zumbis que a obra dialoga.

No decorrer do século XXI o morto-vivo e sua temática saiu do gueto dos fãs de horror e do fantástico e passou a se tornar *mainstream*, convencional, em parte por modismo e pela novidade introduzida na cultura de massa – em versões diluídas e com maquiagem e efeitos mais realistas que os filmes das décadas anteriores – em parte pela relevância do símbolo morto-vivo como ente que pauta as relações sociais de um mundo cada vez mais conectado e com todas as esferas da vida racionalizados em um processo de desumanização –, magistralmente apresentado na sequência inicial do filme Todo Mundo Quase Morto (Shaun of the Dead, 2004) de Simon Pegg, Edgar Wright e Nick Frost, que no Brasil recebeu esse título vergonhoso, associando-o com as paródias hollywoodianas da série fílmica Todo Mundo em Pânico (Scary Movie). Os filmes aqui comentados, Dia dos

Mortos e Guerra Mundial Z fazem parte desse movimento de nova apropriação do morto-vivo pela cultura de massa contemporânea, explorado pelo cinema, televisão, rádio, videogame e histórias em quadrinhos.

DIA DOS MORTOS (2008)

SINOPSE

Um ataque terrorista na cidade de Leadville, Colorado, libera um vírus que causa nas pessoas sintomas de gripe e posteriormente as transforma em zumbis devoradores de carne humana. A cidade é isolada em uma quarentena pelo exército e um grupo de sobreviventes, escapando de vários locais da cidade, consegue finalmente refúgio em uma base subterrânea e descobre que na verdade o vírus foi criação de um projeto do governo que deu errado e contaminou a cidade. Na base, os sobreviventes lutam contra zumbis e o cientista responsável pela catástrofe e escapam da área.

Na onda da moda zumbi da primeira década do século XXI, Steve Miner, veterano diretor de Sexta-Feira 13 partes 2 e 3 (Friday the 13th Part 2, 1981 e Friday the 13th Part 3, 1982) e Casa do Espanto (House, 1985), entre outros filmes e séries de diversos gêneros, dirigiu esse filme que era uma tentativa de realizar um remake atualizado nos moldes de Madrugada dos Mortos (Dawn of the Dead, 2004) da obra de George A. Romero, o pai dos filmes de mortos-vivos.

Dia dos Mortos, filmado quase totalmente na Bulgária, foi escrito por Jeffrey Reddick, mais conhecido por seu roteiro do filme Premonição (Final Destination, 2000), seu melhor trabalho profissional até o

momento. Enquanto *Madrugada dos Mortos* até que seguiu o modelo do filme original, diluindo a crítica social e ironia do filme de Romero, *Dia dos Mortos* foi por outro caminho e apenas fez algumas referências em diálogos e caracterização de personagens ao filme *Dia dos Mortos* (*Day of the Dead*) de 1985.

O apelo desse filme era sua aparente proposta de remake da obra de George A. Romero, produzido em um momento onde a grande mídia já aceitava melhor esse tipo de temática e tendo ao seu dispor muito mais recursos, tanto técnicos quanto financeiros (mesmo que baixo para o padrão hollywoodiano). É de conhecimento dos fãs do trabalho de Romero e dos mortos-vivos em geral, que o filme de 1985 enfrentou problemas graves e o roteiro, que era bem interessante, teve que ser adaptado para uma verba não condizente com a proposta original, sofrendo com isso de forma notável. Havia a expectativa de que esse remake talvez até fosse fiel ao roteiro original, não filmado, ou mesmo que adequasse os temas tratados por Romero, como a crítica às instituições como a ciência, o militarismo e a mídia para o contexto mundial pós 11 de setembro.

Dia dos Mortos foi lançado direto para o DVD em 2008 e se tornou um enorme fracasso, com dados estimados de retornos mundiais de pouco mais de trezentos mil dólares para dezoito milhões investidos. Como veremos mais adiante não foi à toa que esse filme foi um fracasso em todos os sentidos.

DA BULGÁRIA COM AMOR

Se o material original já tinha diversos problemas, entre os três filmes da “trilogia zumbi” de Romero, o *Dia dos Mortos* é o mais

fraco (mas mesmo assim acima da média do subgênero), o remake não pode ser chamado exatamente por esse nome. Além da narrativa não ter nada a ver com o filme original, cujo dia remete ao mundo dominado pelos zumbis, nesse filme “dia” é apenas o nome usado para arrecadar dinheiro de desavisados que conheciam o filme de Romero, curiosos e pessoas que gostaram do remake de *Madrugada dos Mortos* de 2004, como a contratação de Ving Rhames, que atuou em ambos os filmes com personagens distintos pode demonstrar. Esse é um exemplo de desonestidade da produção de *Dia dos Mortos*, que nada tem a ver também com o filme de 2004. Além disso, para completar a piada, o filme se passa à noite e, portanto, qualquer outro título seria melhor que *Dia dos Mortos*, já que não há nenhuma figura de linguagem no nome do filme.

O início do filme prenuncia o caos que será observado por quase uma hora e meia: lembrando seu trabalho na série fílmica *Sexta-feira 13*, Steve Miner já apresenta jovens que querem transar em local abandonado. A caracterização dos mortos-vivos nessa obra não consegue ser interessante nem acrescentar nada de útil e foi feita a escolha pelos zumbis corredores, que ainda por cima pulam e rastejam. O tema dos zumbis corredores é discutido com afincos pelos fãs de horror e criticado principalmente pelos fãs do trabalho de Romero, sendo um elemento que afeta a verossimilhança se não for muito bem caracterizado, pois se pode concluir que o cadáver revivido, no filme por uma toxina virulenta (bem original...), se torna um velocista bestial. O próprio morto-vivo que corre e pula (infelizmente não dança) é um indicativo de um filme que valoriza mais a ação do que o horror, já alienando boa parte do público que seria atraído por uma obra como esta.

O filme, seguindo a tradição, mostra cenas sangrentas e violentas ao gosto do público dessas obras, mas sem nenhuma originalidade, já vimos as mesmas coisas inúmeras vezes em outras obras. Se existe algum choque e/ou desconforto isso ocorre naturalmente, como ao ver um acidente de trânsito, e não por alguma grande construção de cena. Não se pode falar que esse filme é derivado da antiga tradição dos filmes “trash”, geralmente associados ao horror de baixo orçamento, pois a parte técnica é competente e remete às produções hollywoodianas padrão, o que nos leva a refletir sobre quanto o acesso a melhores efeitos privilegiou esses filmes recentes na criação de sequências que parecem muito mais realistas que as dos filmes antigos, mas ao mesmo tempo, retirou deles a criatividade, principalmente da direção.

Talvez o principal problema dessa leva recente de filmes de mortos-vivos, da qual Dia dos Mortos é um exemplo, é a diluição dos temas mais interessantes propostos por essas obras, como a crítica à sociedade e suas instituições, nos levando a repensar nossos comportamentos e identificar claramente os problemas de um mundo desumanizado, por vezes apresentado como decadente na melhor tradição distópica. Dia dos Mortos está mais próximo de um filme de ação acéfalo, tanto quanto as vítimas dos zumbis que comem cérebros em A Volta dos Mortos-Vivos (The Return of the Living Dead, 1984). Não que não possam ser interessantes filmes de ação com a temática dos zumbis, mas uma obra que vai por essa linha deve conseguir superar o “fator videogame”, já que irá competir com parcelas do público que já “participam” de obras com mortos-vivos em outro nível interativo muito mais desafiador, em jogos que exigem habilidade manual, atenção e estratégia.

Este filme de zumbi genérico e esquecível, mesmo que esboce uma crítica ao militarismo e a ciência, essa crítica é vazia e redundante e não se sustenta. Além disso, há furos que beiram o desleixo, como o misterioso trauma do personagem que anda armado. Talvez o filme quisesse incentivar a nossa imaginação, pois em nenhum momento houve preocupação em nos explicar qual é o problema do personagem, mas como os personagens desse filme são descartáveis, também não nos interessa imaginar que trauma ele teria passado. Há também o personagem vegetariano que se torna um zumbi que não come carne, um morto-vivo do bem, um belo momento de vergonha alheia.

Indiretamente este filme incentiva os comportamentos antissociais de seu público e muitas vezes somos quase que induzidos a torcer para que os mortos-vivos matem todos os humanos do universo do filme das formas mais horríveis possíveis e passem a dominar o mundo, o que teria potencial de tornar o filme interessante. Infelizmente isso não acontece e vemos a repetição de clichês filmados sem inspiração como uma criança obrigada pelos pais a terminar a lição de casa de Matemática para poder ir brincar: tudo feito de qualquer jeito.

Fazendo uma reflexão sobre o filme, podemos nos sentir mal pelos atores, como Mena Suvari, Nick Cannon, Michael Welch e Ving Rhames e todos que trabalharam nessa fracassada obra. O próprio trabalho do roteirista e diretor em colocar referências a outros filmes de ficção científica e horror é interessante, mas para por aí. Imagino a alegria de um ator em ser escolhido para atuar em Dia dos Mortos, lendo o roteiro e decorando as falas, viajando até a Bulgária e depois vendo o filme completo ser lançado em DVD, achando

o filme perto do caixa do supermercado enquanto passa as compras.

Geralmente o apelo para assistir filmes ruins, ou mesmo se manter assistindo um filme que já se suspeita ser ruim, seja pela arte da capa, diretor, atores ou mesmo ao ver os primeiros minutos da obra, é o caráter de entretenimento que essas obras indiretamente, e de forma não intencional, proporcionam: o fator de se assistir um filme para dar risada e apreciar o nonsense e absurdo de muitas dessas obras não pode ser desconsiderado. Isso talvez acione para a mesma área de nossa personalidade que ri de filmes de comédia pastelão ou de pessoas tropeçando na rua. Entretanto, *Dia dos Mortos* não é um filme dessa categoria, não é um “terrificar”, estando mais próximo de fazer o público abandonar o filme sem terminar. Não encontrei nada sobre os bastidores do filme que justifique o filme ser tão ruim, tipo briga de produtores, roteirista mudando durante as filmagens, troca de diretor e fatores que normalmente explicam um filme dessa má qualidade.

Reverendo o filme dez anos depois, *Dia dos Mortos* parece ser pior ainda do que à época de lançamento, há o óbvio sinal de ser um filme de investidores à la filme de Uwe Boll, famoso por suas péssimas adaptações para o cinema de jogos de videogame, feitas para pegar dinheiro de incentivos fiscais e investidores, além da tentativa clara de aproveitar da moda das obras de mortos-vivos, desrespeitando o público de forma mais clara ao escalar um ator de obra de sucesso e utilizar o nome do filme de Romero como chamarizes. A arte da capa do DVD, um zumbi vomitando um jato amarelo-esverdeado com uma orelha, dedo e um globo ocular no meio do vômito é a melhor e mais honesta síntese do filme em uma única imagem.

GUERRA MUNDIAL Z (2013)

SINOPSE

O ex-agente da ONU, Gerry Lane (Brad Pitt), um homem que decidiu se dedicar a sua família, tem seu mundo abalado quando uma epidemia de zumbis começa nos Estados Unidos. Ele consegue escapar com sua família da morte certa por intermédio de um amigo, vice-secretário da ONU, e passa a investigar o que se acredita ser um tipo de vírus que está se espalhando pelo mundo, buscando sua origem, a fim de produzir uma vacina. O vírus reanima os cadáveres e os transformam em máquinas de matar, contaminando quem quer que fosse atacado por eles. Acompanhamos os passos de Gerry Lane e sua investigação pelo mundo, entrando em contato com militares e agentes da inteligência, incapazes de lidar com o problema. Após sobreviver a invasão de Jerusalém pelos zumbis e um acidente de avião, Gerry testa sua teoria de que os mortos-vivos não atacavam os doentes de outras doenças ou condições e indica uma forma de lutar contra os zumbis, utilizando doenças curáveis e controláveis para que os vivos não fossem mais atacados pelos zumbis e a epidemia fosse controlada. Reunido com sua família em um campo de sobreviventes ao final, indica que a guerra contra os mortos-vivos está apenas começando e que agora os humanos vivos têm uma vantagem.

Guerra Mundial Z é um filme americano e britânico lançado em 2013, dirigido por Marc Foster e estrelado e produzido por Brad Pitt, em sua atuação no cinema de maior sucesso financeiro e de público até o momento (2017). Adaptação livre do livro de 2006, *World War Z: An Oral History of the Zombie War* de Max Brooks, autor também do interessante *The Zombie Survival Guide* (2003),

ambos lançados no contexto da nova febre, ou modismo, de obras que se espalham por todas as mídias com a apresentação de zumbis, ou mortos-vivos, ou redivivos, ou qualquer outro nome pseudocriativo ou mais “adqueado” e/ou “cientificamente preciso” que algum autor ou grupo de fãs escolheu para demarcar terreno ou mostrar domínio sobre obras em diversas mídias narrativas de pessoas mortas que acabam retornando a um tipo de existência predatória dos vivos.

ZUMBIS EM AÇÃO

Geralmente se espera de um filme de mortos-vivos alguma crítica social aos vivos, os zumbis sendo na verdade menos danosos que as ações humanas geradas pelo medo, preconceitos e ações desumanizadoras. Isso está presente, mesmo que superficialmente, em quase todas as obras da recente “invasão zumbi”, também chamadas de “apocalipse zumbi”. Entretanto, o filme Guerra Mundial Z diluiu tanto a crítica social que ela desaparece em meio a ação, a única crítica que aparece de forma clara no filme, mas apresentada mais como um vídeo introdutório sem fim de fase de jogo de videogame, é o caso de Jerusalém, que conteve a infestação de zumbis com um muro, reaproveitando e aperfeiçoando as áreas de segurança pré-existentes, o que deveria levar a refletir sobre a situação do Oriente Médio e o ódio naquela região é apresentado pelo filme de forma trivial. Por muitos momentos torcemos para que os zumbis destruam tudo, inclusive o personagem principal e a si próprio.

Esse é o principal problema do filme, em tese não há problema em se fazer um bom

filme de ação com o tema morto-vivo nem não mostrar nenhuma cena de sangue (esperada nesse tipo de filme para desconforto e embrulho do estômago da plateia), porém Guerra Mundial Z se apropriou de um monstro do horror em um filme de ação frenética e acéfala. Os zumbis poderiam ser substituídos por mafiosos, um cartel sul-americano de drogas, piratas, nazistas, grupos jihadistas e outros fanáticos, enfim, qualquer clichê de vilões poderia substituir os mortos-vivos desse filme com o mesmo efeito dramático. Entretanto, nem essa “profundidade” o filme conseguiu estabelecer na caracterização dos antagonistas – e nem estou exigindo uma complexidade de relacionamentos, ou reflexões do tipo “quem são os verdadeiros vilões”, “será que todos temos uma parcela de culpa” e afins. A única condição para esse filme se tornar realmente divertido seria a de ser transformado em uma máquina de fliperama com duas pistolas para se jogar com um amigo dando tiros e matando zumbis e explodindo as coisas, como se fosse uma versão nova do jogo House of Dead. O que temos em Guerra Mundial Z é uma série de personagens que torcemos para que sejam mortos o mais rápido possível, pois talvez assim saiam correndo e sumam de cena.

Sem correr o risco de ser injusto, a cena do herói sobrevivendo a um acidente de avião, causado por zumbis a bordo da aeronave, é uma das coisas que merecia a mesma crítica de absurdo que o quarto filme de Indiana Jones recebeu por mostrar o herói sobrevivendo a um teste nuclear se escondendo na geladeira. Não que o herói não pudesse sobreviver, o filme apresenta coisas mais absurdas acontecendo – como a própria existência de zumbis –, porém o tom dessa sequência rompe com a

suspensão da descrença que somos levados a aceitar desde o começo da obra.

De positivo temos a tentativa de tornar o filme globalizado, com a ação se passando por todo o mundo e mostrando uma união supranacional na tentativa de resolução do problema, até servindo de propaganda da Organização Mundial de Saúde (OMS/ONU) – geralmente não apresentada por filmes de catástrofes –, mas nota-se a intenção óbvia e descarada de ampliar o alcance da obra para revertê-lo em mais lucros para a marca Guerra Mundial Z.

Não é à toa que o filme foi parodiado – e destruído – pela animação americana South Park no episódio World War Zimmerman (2013). Havia a promessa de que por ser uma produção agigantada, com investimentos de cerca de duzentos milhões de dólares, com elenco de bons atores, nós víssemos um filme relevante ou pelo menos divertido e um bom entretenimento sobre zumbis, que talvez acrescentasse algo a tradição atual, como a criativa ideia dos mortos-vivos não atacarem doentes poderia indicar. Contudo, somos expostos a um vídeo de jogo de videogame onde não podemos jogar, ausente de qualquer reflexão mais profunda, com ação constante e repetitiva e personagens genéricos. Porém esses mesmos duzentos milhões de orçamento podem explicar o fato do filme se ater a fórmulas gastas, pois se evita correr risco com um investimento dessa mota em um filme de mortos-vivos.

O filme visualmente é bem feito, os efeitos especiais e visuais são condizentes com o padrão hollywoodiano, dá para ver os cuidados com a produção, a atuação é boa, assim como a trilha sonora, as cenas de ação são bem construídas. É um filme que podemos tentar gostar, e admito que fiz um esforço

para gostar por ter afinidade com filmes de mortos-vivos, porém cada vez que vi, a última para escrever este texto, aprofundi a noção de como o filme é raso e frustrante dentro da temática apresentada.

Esse filme foi um sucesso de público e teve críticas variadas, com uma prometida sequência já anunciada durante o lançamento, demonstrando que o fator modismo do tema morto-vivo, que estava em alta na época do lançamento do filme, a grande campanha de marketing organizada e o carisma de Brad Pitt tiveram o efeito esperado. Guerra Mundial Z gerou mais de meio bilhão de dólares e mantém nota boa nos sites Metacritic, IMDb e Rotten Tomatoes, contrariando esse comentário que vê na obra uma diluição do tema sem nenhuma das características marcantes encontradas em obras de orçamento infinitamente mais limitados e, talvez por isso, mais criativas e interessantes da temática morto-vivo.

FICHA TÉCNICA:

DIA DOS MORTOS. TÍTULO ORIGINAL: DAY OF THE DEAD (EUA, 2008, 86 MIN, COR).

Produtores: George Furla, James Glenn Dudelson, Robert Franklin Dudelson, Randall Emmett. Direção: Steve Miner. Jeffrey Reddick. Elenco: Mena Suvari, Nick Cannon, Michael Welch, AnnaLynne McCord, Stark Sands, Matt Rippy, Ian McNeice, Christa Campbell, Ving Rhames, Hugh Skinner, Callum Rory Lawton. Trilha Sonora: Tyler Bates. Fotografia: Patrick Cady. Edição: Nathan Easterling.

Guerra Mundial Z. Título original: World War Z. (EUA/Malta, 2013, 116

min, cor). Direção: Marc Forster. Roteiro: Matthew Michael Carnahan, Damon Lindelof. Produtora: Paramount Pictures, Plan B Entertainment, Skydance Productions, GK Films, Apparatus Productions, Hemisphere Media Capital, Latina Pictures. Distribuidora: Paramount Pictures. Elenco: Brad Pitt, Eric West, Matthew Fox, David Morse, James Badge Dale, Mireille Enos, David Andrews, Michiel Huisman, Julian Seager, Elyes Gabel.

REFERÊNCIAS

GUERRA Mundial Z. **Estamos Rodando**. Disponível em: <http://cine.estamosrodando.com/peliculas/guerra-mundial-z/ficha-tecnica-ampliada/>. Acesso em: 15 set. 2017.

GUERRA Mundial Z. **Internet Movie Database**. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0816711/>. Acesso em: 15 set. 2017.

DAY of the Dead (2008) Review. **Love Horror**. Disponível em: <http://lovehorror.co.uk/zombies/day-of-the-dead-2008/>. Acesso em: 18 ago. 2017.

WORLD War Z. **Metacritic**. Disponível em: <http://www.metacritic.com/movie/world-war-z>. Acesso em: 15 set. 2017.

DAY of the Dead. **Rotten Tomatoes**. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/10008607_day_of_the_dead?. Acesso em: 18 ago. 2017.

WORLD War Z. **Rotten Tomatoes**. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/m/world_war_z?. Acesso em: 15 set. 2017.

DAY of the Dead (2008). **TV Tropes**. Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Film/DayOfTheDead2008>. Acesso em: 18 ago. 2017.