

# Dos cânones sagrados às alegorias profanas: a Laicização do Zumbi no Cinema

LÚCIO REIS FILHO<sup>1</sup>, ALFREDO SUPPIA<sup>2</sup>

## Resumo

O presente trabalho visa analisar a reconstrução do zumbi pelas mãos do cineasta George A. Romero. Sabe-se que a figura do morto que retorna à vida, conectada ao antigo ideal da vida após a morte e ao sobrenatural, está presente nas mitologias mais antigas e na religião afro-caribenha do vodu. Nesse sentido, pretende-se observar as importantes contribuições de *A Noite dos Mortos-Vivos*: a laicização e a recontextualização do antigo mito, desconsiderando o seu caráter religioso e conectando-o a um momento histórico contemporâneo, com remissões ao pano de fundo social e político e ao imaginário científico e tecnológico. Dessa maneira, Romero funda um mito moderno, cujos aspectos principais são a natureza epidêmica do horror e a vocação de crítica social.

## Palavras-chave

Cinema; George A. Romero; Mitologia; Religiosidade; Zumbi.

## Abstract

The current paper aims to analyze the zombie reconstruction led by the filmmaker George A. Romero. It is known that the figure of dead returning to life can be connected to the ancient, supernatural belief on life after dead, which appears in several mythologies and religions from the globe, such as the African-Caribbean voodoo. Thus, we intend to observe *Night of the Living Dead's* important contributions: a new context for the ancient myth and its secularization, disregarding the religious character, connecting it to a contemporary historical moment, with references to the social and political background and technoscientific imaginary. Then, Romero founded a modern myth whose aspects are the epidemical nature of horror and a deep social criticism.

## Keywords

Cinema; George A. Romero; Mythology; Religiosity; Zombie.

## 1. Quando os Mortos se Erguem da Tumba

Desde a Antiguidade, os mortos que retornam à vida aparecem na mitologia de diversas civilizações. Narrativas culturais ricas e extremamente complexas, cuja interpretação apresenta perspectivas múltiplas e complementares, os mitos são considerados histórias sagradas por Mircea Eliade (1986). Sendo assim, refletiriam um estado primordial das sociedades tradicionais e arcaicas, nas quais os mitos permaneceriam vivos, justificando e fundamentando toda a atividade e o comportamento humano. Quanto à natureza e à função dos mitos, Eliade evoca as palavras de Bronislaw Malinowski:

O mito [...] não é uma explicação destinada a satisfazer uma curiosidade científica, mas uma narrativa que faz reviver uma realidade primeva, que satisfaz a profundas necessidades religiosas, aspirações morais, a pressões e a imperativos de ordem social, e mesmo a exigências práticas. Nas civilizações primitivas, o mito desempenha uma função indispensável: ele exprime, enaltece e codifica a crença; salvaguarda e impõe os princípios morais; garante a eficácia do ritual e oferece regras práticas para a orientação do homem. O mito, portanto, é um ingrediente vital da civilização humana [...] (Malinowski *apud* Eliade, 1986, p. 23).

As narrativas fabulosas, portanto, teriam o propósito de permitir às pessoas dar sentido ao mundo, explicando fenômenos que não podem ser respondidos por determinados segmentos sociais. O conhecimento mitológico tornaria o indivíduo capaz de entender, de acordo com as suas crenças, as circunstâncias que o envolvem.

Toda cultura tem seus mitos [...] Psicólogos e antropólogos sugerem que eles desempenham papéis úteis: talvez os mitos sirvam como uma espécie de “ciência”, que explica por que o mundo é como é, por que há homens e mulheres, como o fogo foi criado, e assim por diante. Outra importante função dos mitos é que eles oferecem uma forma de moralidade, legitimando a ordem das coisas; [...] há mitos para justificar a posição do chefe. Desse modo, os mitos criam um retrato do mundo em que as pessoas, ao longo de sucessivas gerações e por meio da tradição, podem viver em confiança (Bowker, 1997, p. 182).

De acordo com Michael Page e Robert Ingpen (1985), as lendas de vampiros – representados ora como fantasmas, ora como mortos-vivos – parecem remontar ao Egito Antigo e, provavelmente, aos séculos mais primitivos. José Manuel Cueto (2009) nos lembra que, segundo as narrativas nórdicas, os mortos formariam um exército para acabar com os vivos durante o *Ragnarök*, a batalha apocalíptica que resultaria no fim do mundo.

Segundo Page e Ingpen (1985), na Europa Ocidental, durante a Idade Média, uma crença bastante comum era a possibilidade do retorno da alma dos mortos para assombrar os vivos. Nesse contexto, existiriam os *revenants*, fantasmas inquietos que voltam eternamente às cenas de assassinato (na situação de vítimas ou perpetradores), e, em contraste com os espectros ordinários, transparentes, que se materializam em forma de sombras, a palavra *taxim* definia os restos físicos cuja alma não podia descansar em paz.

Segundo Schmitt (1999), as “mentalidades” consistem não apenas nos estratos antigos e persistentes dos pensamentos e dos comportamentos, mas nas crenças e nas imagens, nas palavras e nos gestos que encontram plenamente seu sentido na atualidade presente e bem viva das relações sociais e da ideologia de uma época.

Levando em conta essa atualidade, Schmitt sugere que a cultura cristã da Idade Média ampliou a noção de fantasma e concebeu para os mortos outras ocasiões de aparecer. A sociedade medieval considerava a possibilidade do retorno de certos defuntos para visitar os vivos, em geral aqueles com quem haviam estabelecido laços julgados inalteráveis mesmo além da morte. “Em uma cultura eminentemente religiosa e familiar à morte e aos mortos, a ‘crença nos fantasmas’ era admitida por todos”:

Na sociedade medieval, assim como em muitas sociedades tradicionais, a forma particular de existência que se atribui aos defuntos depende do transcurso do “rito de passagem” da morte – os mortos voltam, de preferência, quando os ritos dos funerais do luto não puderam efetuar-se normalmente (Schmitt, 1999, p. 17).

Philippe Ariès (2003, p. 206) sugere uma “exaltação da morte na época romântica”, no começo do século XIX. Cueto concorda ao sugerir que a literatura do Romantismo esteve sempre atenta ao morto, dada a quantidade de escritos sobre amantes que vagam por cemitérios góticos – mortos que regressam de suas tumbas como os monges esqueléticos de *El Miserere* (1862), de Gustavo Adolfo Bécquer. Ainda segundo Cueto (2009, p. 33), *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley – obra representativa da onda “neo-gótica” que surgiu no romantismo europeu novecentista<sup>3</sup> –, seria uma clara referência ao mundo zumbi. A abominação de Shelley não surge fruto da conjuração vodu, tampouco por causa de um vírus ou por motivos desconhecidos, e sim pela ciência com intenções divinas de Vitor Frankenstein, capaz de insuflar vida em um corpo montado com partes de cadáveres. Cueto assinala que essa “exaltação da morte” também pode ser identificada na obra de Edgar Allan Poe, em seu universo de

enterrados vivos, espectros e ressuscitados. O conto *The Facts in the Case of M. Valdemar* (1845), por exemplo, trata de experiências na obscura zona de fronteira entre a vida e a morte. Posteriormente, H. P. Lovecraft também escreveria histórias com retornados.

Uma representação bastante peculiar do “morto que volta à vida” pode ser identificada no folclore afro-caribenho. De acordo com Page e Ingpen (1985, p. 231), os líderes africanos comerciaram grande número de membros de suas tribos no processo da escravidão. Em decorrência dessa relação mercantil, os navios negreiros desembarcaram sacerdotes nas Índias Ocidentais. Estes fundaram uma religião cujo ritual depende de sua cooperação com os espíritos, em um lugar geograficamente definido: o Haiti. Segundo Peter Dendle (2001), as raízes da palavra “zumbi” inserem-se no contexto dessa religiosidade. Em sua etimologia de origem quimbunda, a palavra relaciona-se à idéia do morto que se ergue da sepultura e denota a importância do conceito da ressurreição no interior do vodu. Em última análise, o zumbi concentraria a alegoria<sup>4</sup> do antigo ideal da vida após a morte (2001, p. 10). Luciano Saracino (2009) explica que o zumbi vodu pode ser um cadáver animado mediante espíritos escravos, utilizado pelo *bokor* (o sacerdote) para o seu benefício pessoal; ou então uma pessoa viva, em transe hipnótico pela ação de poções e unguentos de origem animal ou vegetal. Conectado à religião afro-caribenha, o zumbi vodu é caracterizado pelos seguintes signos: “caminha dando guinadas, realiza ações físicas de forma mecânica, tem o olhar congelado e desfocado, e fala com voz nasal”<sup>5</sup> (Saracino, 2009, p. 13).

Convém ressaltar que as associações entre a figura do zumbi, as religiões afro-caribenhas e a feitiçaria não são automáticas. A própria idéia de “feitiço” nas religiões americanas de origem africana é sujeita a discussões. Além disso, o discurso de ligação automática entre vodu e feitiçaria visando o malefício, vulgarmente propagado no cinema comercial (notadamente o cinema anglófono), revela uma perspectiva eurocêntrica que deturpa a realidade cultural afro-caribenha e ignora suas nuances.

## 2. Prelúdio ao “Morto-Vivo Moderno”

Nas décadas de 1930 e 1940, filmes como *White Zombie* (Victor Halperin, 1932), *Ouanga*<sup>6</sup> (George Terwilliger, 1936), *Revolt of the Zombies* (Victor Halperin, 1936), *I Walked with a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943), entre outros, evocam a discriminação racial através da relação de submissão e domínio entre o zumbi vodu e seu mentor. Luciano Saracino (2009, p. 19-20) considera *White Zombie* a película que inicia o subgênero do zumbi, e sugere que *I Walked with a Zombie* visita temas como o passado obscuro, os amores proibidos, os tambores negros e os rituais. Ao mesmo tempo, o zumbi funcionava essencialmente como pano de fundo para complementar um vilão humano, ou seja, representava antes um objeto de horror visual que uma ameaça para os protagonistas.

Dendle (2001, p. 3) observa que a representação do zumbi, nos anos 1930 e 1940 esteve ligada às suas “raízes folclóricas”, ora conectada à religião afro-caribenha, ora à mitologia egípcia. Por exemplo, no britânico *O Ressuscitado* (*The Ghoul*, 1933), dirigido por T. Hayes Hunter e produzido pela *Gaumont-British Picture Corporation*, Boris Karloff interpreta o Professor Morlant, egiptólogo obcecado pela idéia da imortalidade, alcançada por meio de um contrato com Anúbis.<sup>7</sup> Mas os planos de Morlant são desrespeitados e o professor retorna à vida como um zumbi para se vingar daqueles que violaram a sua tumba.

Por sua vez, os anos de 1950 e 1960 são considerados por Dendle um “estranho período de transição” (2001, p. 5), pois embora o zumbi tenha escapado do modelo de representação ao qual estivera atrelado por duas décadas, o conceito experimenta certa confusão sobre qual rumo seguir. A confusão se fez visível a partir de 1950, quando o termo quimbundo passou a ser utilizado na definição de gêneros distintos de criaturas. Invasores marcianos humanóides (*Zombies of the Stratosphere*, Fred C. Brannon, 1952), seres subaquáticos (*Zombies of Mora-Tau*, Edward L. Cahn, 1957), jovens de classe média sob o efeito de drogas hipnóticas (*Teenage Zombies*, Jerry Warren, 1959), peixes mutantes radioativos (*The Horror of Party Beach*, Del Tenney, 1964) e andróides cibernéticos (*The Astro-Zombies*, Ted V. Mikels, 1968). Entretanto, certa veia de coerência pode ser encontrada nesse *potpourri* conceitual. Filmes como *Plano 9 do Espaço Sideral* (*Plan 9 from Outer Space*, Ed Wood, 1959) e *Invasores Invisíveis* (*Invisible Invaders*, Edward L. Cahn, 1959) “compartilham uma ansiedade comum ao insistir que os mortos redivivos não são, de forma alguma, sensitivos (...) Os corpos reanimados são radicalmente distintos de qualquer concepção de mente ou alma” (Dendle, 2001, p. 4-5). Argumento reconfortante o suficiente para que o zumbi, embora um corpo humano

reanimado, seja tratado como “Outro”, animal ou escravo e, portanto, livremente trucidado sem ônus ao homem branco.

Dendle argumenta que, apesar de os monstros serem um lugar-comum na história do cinema – dentre os quais figuram os vilões deformados, os alienígenas e as criaturas radioativas –, nos primeiros filmes de Hollywood havia claramente “um tabu não pronunciado” com relação à exibição em filme de “cadáveres humanos em decomposição” (2001, p. 5). Segundo Philippe Ariès (2003, p. 57), a “decomposição” é o sinal do fracasso do homem, traço bastante familiar nas sociedades industriais da atualidade, e nesse ponto residiria o sentido do “macabro”. Entretanto, as produções cinematográficas de 1960 representam um ponto de ruptura, notadamente para o gênero do horror. *Mortos que Matam* (*The Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona, 1964) abre caminho para os temas genuinamente perturbadores que emergiram em finais da década de 1960. Em seguida surgiria o “morto-vivo moderno”, no momento que é considerado por Dendle (2001, p. 6) o período de estabilização do *mythos* contemporâneo do zumbi.

### 3. A Laicização e a Quebra de Tabus

De acordo com Luciano Saracino (2009, p. 39-40), no fim da década de 1960 nasceu uma nova vertente dentro do cinema do horror denominada *gore*, *splatter* ou *splatterpunk*. A partir daí, a imagem do zumbi seria repensada. Segundo Dendle (2001, p. 6), dois filmes contribuíram de forma significativa para a reconstrução do conceito, acarretando o abandono da estrutura inicial de representação. Primeiro, a produtora independente britânica *Hammer Films* romperia o duradouro tabu com *A Epidemia dos Zumbis* (*Plague of the Zombies*, 1966), ao exibir cadáveres de temperamento torpe em estado de decomposição. Dois anos depois, *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, 1968), da americana *Image Ten*, libertaria os “não mortos” do controle místico de um mestre, papel desempenhado pelo sacerdote vodu em produções anteriores. Assim, surgiria o *mythos* contemporâneo ao qual Dendle (2001) se refere: um mito essencialmente corporal, com zumbis dotados de anseios físicos e biológicos.

Contudo, é necessário destacar que enquanto *A Epidemia dos Zumbis* foi ambientada em um povoado inglês no ano de 1860 – um costume da Hammer, segundo Saracino (2009) –, George Romero trouxe os mortos-vivos para o século XX, reformulando totalmente a figura do zumbi. Em *A Noite dos Mortos-Vivos*, o cineasta atribuiu aos monstros um “propósito”, a necessidade de se alimentarem da

carne humana; e relacionou-os à problemática social e política do mundo contemporâneo. No contexto dos anos 60, a revitalização do zumbi teve como pano de fundo a Guerra Fria, o movimento pelos direitos civis e toda a agitação da década. Nesse sentido, o “morto-vivo moderno” torna-se um símbolo da “trivialização” do indivíduo, pois “altera a percepção da dignidade humana” e é responsável pelo “declínio da insistência de que a vida é sagrada” (Dendle, 2001, p. 5).

Como nos lembra Ben Hervey (2008, p. 21), Ado Kyrou considera *A Noite dos Mortos-Vivos* “*un film politique*” disfarçado de um (efetivo) filme de horror. Segundo Hervey, a estética da obra ajudou a conectá-la às realidades contemporâneas e às questões que estavam na ordem do dia em fins da década de 1960: o racismo, o colapso da família nuclear americana e a ressurreição do conservadorismo político. Os críticos europeus Serge Daney e Elliot Stein fizeram uma leitura do filme inteiro como uma alegoria do ano de 1968 (Daney e Stein *apud* Hervey, 2008, p. 21), período marcado pelos movimentos sociais contra a Guerra no Vietnã, em favor dos direitos estudantis e por maior liberdade individual na vida cotidiana (Purdy, 2010, p. 249). Por sua vez, o próprio diretor George Romero declarou que concebeu a história originalmente enquanto tal e que a interpretava durante a filmagem. “Vivemos em uma casa de fazenda... (...) conversamos muito sobre os temas que estavam no filme, a desintegração da unidade familiar e a idéia de revolução e todas essas coisas” (Romero *apud* Hervey, 2008, p. 26).

Portanto, considera-se *A Noite dos Mortos-Vivos* um filme político, o produto de uma época contracultural.<sup>8</sup> A partir do seu lançamento, a figura do zumbi perde o elo com a esfera mística da religião. Desconectada de suas raízes folclóricas, passa a pertencer ao universo da ficção científica, recorrendo à premissa de uma epidemia que mata os pacatos cidadãos americanos, apenas para revivê-los como monstros canibais. Podemos falar desta forma: de uma “secularização” da figura do zumbi, destacada da esfera religiosa para se coadunar ao contexto cultural, social e político dos anos 1960.

O primeiro filme de Romero inaugurou uma nova franquia cujos ecos podem ser ouvidos até hoje, inspirando produções em diversos suportes. A fórmula romeriana se baseia em um jogo de “pega-pega” envolvendo alguns heróis abandonados à própria sorte numa cidade-fantasma repleta de zumbis, lutando contra si próprios enquanto tentam escapar ilesos das criaturas e do contágio da misteriosa epidemia. Em suma, um microcosmo social testado em situação de

extrema beligerância e ruína institucional, definida por Charles Sellers como uma “era de mudança e inquietação social”.

Em 1968, [...] o país era atormentado por múltiplas crises internas e externas. Pareciam tão esquivos como sempre os objetivos gêmeos da justiça social e econômica. Política e culturalmente polarizada, atolada até o pescoço em uma guerra que não conseguia vencer, a nação chafurdava em descontentamento. Preocupados, alguns observadores diziam que a América perdera sua coesão e estava caindo aos pedaços (Sellers, 1990, p. 395).

Encontram-se influências para a concepção romeriana tanto nos filmes de Herschell Gordon Lewis – *Banquete de Sádicos* (*Blood Feast*, 1963), *Maníacos* (*Two thousand Maniacs!*, 1964), *Color Me Blood Red* (1964) – como na novela *Eu sou a Lenda* (*I am a Legend*, 1954), de Richard Matheson, que originou o filme *Mortos que Matam* (*The Last Man on Earth*, 1964), co-produção ítalo-americana dirigida por Ubaldo Ragona e Sidney Salkow. A adaptação cinematográfica da narrativa de Matheson apresenta Vincent Price como o derradeiro sobrevivente de uma praga que devastou a Terra, transformando os seres humanos em uma mescla de zumbis com monstros vampirescos, ambos mortos-vivos que podem ser narrativamente associados à premissa das epidemias. A novela de Matheson deu origem ainda a outras adaptações, como *O Último Homem na Terra* (*The Omega Man*, 1971), de Boris Sagal, e *Eu Sou a Lenda* (*I am a Legend*, 2007), de Francis Lawrence.

## **4. Aspectos do “Morto-Vivo Moderno”**

### **4.1. Crítica Social**

Em *História da Feiúra* (2007), de Umberto Eco, George Romero explica que, em seus filmes, os mortos que voltam à vida representam uma reviravolta radical num mundo que muitos dos personagens humanos não conseguem compreender. “Utilizo o sangue em toda a sua magnificência para que o público entenda que meus filmes são antes uma crônica sociopolítica dos tempos do que (...) aventuras com molho de terror” (Romero *apud* Eco, 2007). Na inquietude da era atômica, o apocalíptico *A Noite dos Mortos-Vivos* registra um microcosmo de desestruturação da família nuclear em que a classe média e a própria nação acabam “devorando” a si mesmas.



A importância de *A Noite dos Mortos-Vivos* reside na relevância da representação moderna do zumbi, que desata a correspondência entre morto-vivo e religião – construindo outra relação: a do zumbi como metáfora da corrupção social e política, da falência do Estado e da família modelar. Em lugar da antiga conotação mística, George Romero introduziu uma epidemia que transforma homens em cadáveres andantes portadores de inexplicável instinto canibal. O cineasta mantém ocultas as origens de sua criação, ao passo que busca exteriorizar o fracasso das relações sociais. Em seus filmes, os protagonistas humanos costumam demarcar os zumbis como o inimigo, mas a verdadeira ameaça não é a crescente horda de mortos-vivos e sim o tenso relacionamento entre os sobreviventes, uma alegoria da corrupção do tecido social e do colapso do marco civilizatório advindos da “epidemia zumbi”.

Segundo J. Hoberman e Jonathan Rosenbaum (1983, 112), a influência de Romero sobre o gênero foi incalculável. O conceito introduzido em 1968 pela produção do cinema independente foi decisivo para a primeira onda de filmes de zumbis – as mais de 30 produções que surgiram entre 1969 e 1977 – com destaque para a série *Tombs of the Blind Dead* (1971), de Amando De Ossorio. A segunda onda teve início com o italiano *Zombie* (1979), de Lucio Fulci. Dessa maneira, os zumbis tornaram-se bastante populares nos modernos filmes de horror e ficção científica e continuam inspirando número crescente de produções em diversas mídias (cinema, quadrinhos, videogames). Jogos eletrônicos como *Doom*, *Half-Life*, *Dead Space* e as séries *Resident Evil* e *Silent Hill*, entre outros, parecem inspirados, ainda que indiretamente, nesse imaginário do zumbi revitalizado por Romero.

## 4.2. O Mito Romeriano e as Novas Abordagens

O alcance de *A Noite dos Mortos-Vivos* na cultura popular é de tal ordem que os seus ecos podem ser identificados em várias mídias. Os anos 1980 são considerados por José Manuel Cueto (2009, p. 83) uma “época-chave” para o subgênero dos zumbis. Nesse período surgiram diversas produções sobre o tema, incluindo o videoclipe *Thriller* (John Landis, 1983), no qual “os mortos-vivos deixam de lado o ‘*rigor mortis*’ para marcar uma das mais famosas coreografias da história do rock”. O clipe tornou-se um clássico pela conjunção da música de Michael Jackson com os bailarinos e a coreografia, desenvolvida por ele e Michael Peters, e a direção de John Landis, que havia encantado o músico anos antes com o seu *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An american werewolf in London*,

1981). De acordo com Dendle, o vídeo musical representou o “cruzamento do culto com a popularidade *mainstream*” (2001, p. 8), e *Thriller* tornou-se a produção inaugural da era dos videoclipes dirigidos por cineastas famosos e com forte influência do imaginário cinematográfico.

Cueto (2009) também destaca a importância da figura do zumbi nos videogames. Há mais de vinte anos, o jogo *Zombi* (1986), lançado para o computador Amstrad, já se baseava no filme homônimo de Romero. Em seguida, vieram *The Evil Dead* (1984); *Ghost'n Goblins* (1986), em terceira pessoa; *Splatterhouse* (1988), clássico da desenvolvedora japonesa de videogames Namco; *Horror Zombies from the Crypt* (1990); *Zombies ate my neighbours* (1993); a saga de *Doom*, iniciada também em 1993; *Corpse Killer* (1994); *Flesh Feast* (1998); o violento *Blood* (1997); *De-Animator* (<<http://www.de-animator.com/>>), *flash game* online gratuito baseado nos contos de H. P. Lovecraft, e a série *House of the Dead* (1998), entre outros exemplos.<sup>9</sup>

No final dos anos 90, o interesse pelo tema se expandiria com o sucesso de *Resident Evil* (1996), conhecido no Japão como *Biohazard*, jogo eletrônico lançado pela Capcom para a plataforma Sony Playstation. O enredo, escrito pelo *designer* gráfico Shinji Mikami, trata de uma epidemia de zumbis desencadeada pela propagação de um vírus desenvolvido pela poderosa corporação farmacêutica Umbrella, que ocasiona a reanimação dos mortos e os coloca agressivamente no encalço de carne humana para seu sustento. Nota-se que os zumbis de Mikami são basicamente idênticos aos de George Romero. Contudo, a estréia do jogo levou os produtos inspirados na obra do cineasta a uma nova etapa de desenvolvimento.

Em certa medida, *Resident Evil* reconstrói o “zumbi moderno” ao inserir novos elementos que salientam a idéia do contágio. De acordo com Neil Ferguson,<sup>10</sup> epidemiologista do Imperial College, Inglaterra, tal acepção reflete os medos do nosso tempo acerca dos perigos da manipulação genética e da propagação de novas doenças pelos laboratórios. Nesse sentido, considera-se *Resident Evil* um divisor de águas que inspira filmes recentes, como *Extermínio (28 Days Later, 2002)*, de Danny Boyle, e o espanhol *REC (2007)*, de Jaume Balagueró e Paco Plaza. Ambos propuseram releituras do tema baseadas na premissa da propagação de vírus desconhecidos.

Atualmente, os zumbis também aparecem em livros, jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e são homenageados nas populares *zombie walks*, ou “marchas de zumbis”, em que grupos de pessoas caminham pelos espaços públicos dos grandes centros urbanos fantasiadas de mortos-vivos. Além disso, o conceito fundado por Romero tem inspirado diretores do cinema independente como Eli

Roth, de *Cabana do Inferno* (*Cabin Fever*, 2002) e os brasileiros Rodrigo Brandão e Tiago Belotti, de *Era dos Mortos* e *Capital dos Mortos*, respectivamente (ambos de 2007).

## 5. Debate

Enfim, percebe-se que a idéia do morto-vivo – o cadáver que retorna à vida – é recorrente na mitologia de diversas culturas desde a antiguidade. Já o zumbi, especificamente, tem suas raízes firmadas no solo haitiano, sob unção das crenças afro-caribenhas. A partir das primeiras décadas do século XX, a religião vodu inspirou diversos diretores de cinema a produzirem filmes diretamente conectados ao folclore haitiano. Em 1968, a figura do zumbi é reconstruída pelas mãos de George Romero e passa por um processo de laicização/secularização, suprimindo ou amenizando o elemento religioso. Dessa maneira, Romero atribuiu ao zumbi valor de crítica ao momento histórico vivido pelos Estados Unidos no final dos anos 1960.

O “morto-vivo moderno” é o legado do cineasta americano para o cinema e para a cultura popular, sendo a reconstrução do zumbi de grande importância para os gêneros do horror e da ficção científica pelo seu impacto sobre produções audiovisuais recentes, nos mais diversos suportes. São inúmeras as produções que tiveram no paradigma romeriano sua idéia fundadora e que configuram, atualmente, o amplo universo dos mortos-vivos. O tema evoluiu de tal forma na cultura popular, sofrendo novas reconstruções, que hoje traz consigo não apenas a carga do medo ancestral da morte, mas igualmente os temores contemporâneos relacionados à manipulação genética e aos ideais de epidemia e extinção da espécie humana, em muito expandidos pela série *Resident Evil*.

Vale destacar ainda que a figura do zumbi também pode ser interpretada em uma chave antropológica, culturalista ou pós-colonial, na medida em que evoca o conceito da impureza, aspecto tabu na cultura ocidental. A idéia de impureza em diferentes culturas já foi detidamente discutida pela antropóloga inglesa Mary Douglas (1921-2007), aluna de Edward Evans-Pritchard, famoso antropólogo britânico de meados do século 20. Logo nas primeiras páginas do livro que a tornou célebre, *Pureza e Perigo* (1966), Douglas propõe a seguinte conclusão: “Tal como a conhecemos, a impureza é essencialmente desordem. A impureza absoluta só existe aos olhos do observador” (Douglas, 1966, p. 6).

Um arrazoado das contribuições e do pensamento de Douglas pode ser consultado em artigo do historiador britânico Peter Burke, publicado originalmente

no caderno Mais! da *Folha de S. Paulo*, em 5 de agosto de 2007, a propósito do falecimento de Mary Douglas em 16 de maio do mesmo ano. Segundo Burke, “A grande idéia de Mary Douglas foi a de que os conceitos de poluição e de tabu, tão freqüentemente empregados para analisar o ‘pensamento primitivo’ ou ‘a mente selvagem’, eram igualmente relevantes para a compreensão do cotidiano dos ocidentais, como os ingleses” (BURKE, 2007). Esmiuçando o pensamento de Douglas, Burke comenta ainda que

[...] aquilo que não se enquadra no sistema de classificação e, logo, ordenação do mundo de uma cultura específica -ou aquilo que está no limite ou na margem desse sistema- é comumente visto como sendo ameaçador e, portanto, como impuro, sujo. Por que, por exemplo, os judeus e muçulmanos evitam comer carne de porco? Porque tanto judeus quanto árabes eram povos pastoris, que se alimentavam de seu gado, e os porcos não se enquadravam nos critérios que definiam o gado (eles tinham cascos fendidos, como os bovinos, mas, à diferença destes, não ruminavam). De maneira semelhante, alguns grupos humanos enxergam outros como marginais, perigosos e sujos. Assim os mendigos são vistos como sujos por pessoas que têm dinheiro, e o mesmo acontece com as prostitutas por parte das mulheres respeitáveis, com a classe trabalhadora por parte da classe média, com os judeus por parte de cristãos ou muçulmanos, e assim por diante. Logo, não é por acaso que os brasileiros se refiram aos criminosos como sendo marginais (BURKE, 2007).

Entendemos que vale a pena cruzar a reflexão sobre o conceito de impureza de Mary Douglas com filmes contemporâneos de ficção científica que problematizam a alteridade cultural. Porque a categoria do impuro parece confortavelmente aplicável a toda uma gama de personagens dessa cinematografia, do velho conhecido zumbi (renovado por George Romero) aos alienígenas de Neill Blomkamp em *Distrito 9* (*District 9*, 2009).

## 6. Notas

<sup>1</sup> Historiador, especialista em Jornalismo Científico e mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

<sup>2</sup> Professor de cinema do Instituto de Artes e Design e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

<sup>3</sup> Antecedente ou pioneiro dos *scientific romances* à la Wells e Poe, *Frankenstein or The Modern Prometheus* também é considerado obra prototípica, ou até mesmo fundadora, do gênero literário conhecido a partir do século XX como “ficção científica”.

<sup>4</sup> Considera-se “alegoria” um “modo de representação simbólica”. SEVCENKO, 1996, p. 118-9.

<sup>5</sup> Livre tradução de: “(...) los siguientes signos: camina dando bandazos, realiza acciones físicas de manera mecánica, tiene una mirada helada y desenfocada y habla con voz nasal”. SARACINO, 2009, p.13.

<sup>6</sup> Peter Dendle considera *Ouanga* um filme racista, por representar os nativos como monstros, e lançar mão de uma identificação simbólica do negro com a ignorância e com o mal, e o branco com a pureza e a luz.

<sup>7</sup> O deus da morte e da mumificação da mitologia egípcia.

<sup>8</sup> Adotamos, aqui, a definição de Goffman e Joy para a essência da contracultura enquanto um fenômeno histórico perene, “caracterizado pela afirmação do poder individual de criar sua própria vida, mais do que aceitar os ditames das autoridades sociais e convenções circundantes, sejam elas dominantes ou subculturais” (2004, p. 49).

<sup>9</sup> Dados de acordo com:

<http://www.zombies.com.br/forum/lofiversion/index.php/t990.html>.

<sup>10</sup> *The infectious nature of the Zombies*. Entrevista com Neil Ferguson. Acesso em: 2 jul. 2010. Disponível em: [http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid\\_8206000/8206612.stm](http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid_8206000/8206612.stm).

## 7. Referências bibliográficas

ARIÈS, P. História da morte no ocidente. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.

BOWKER, J. Para entender as religiões. São Paulo: Ática, 1997.

BURKE, P. Os sentidos da sujeira. Folha de S. Paulo, São Paulo, 05 ago. 2007. Caderno Mais! Disponível em: <<http://www.jornaldaciencia.org.br/Detailhe.jsp?id=49321>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

CUETO, J.M.S. *Zombie evolution: el libro de los muertos vivientes em el cine*. Madrid, España: T&B Editores, 2009.

DENDLE, P. *The zombie movie encyclopedia*. Jefferson, NJ: McFarland & Co., 2000.

DOUGLAS, M. *Pureza e Perigo: Ensaio sobre a noção de poluição e tabu*. Lisboa: Edições 70, 1991.

- ECO, U. (org.). História da feiúra. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- EDELSON, E. Great monsters of the movies. New York: Doubleday & Co., 1973.
- GOFFMAN, K.; JOY, D. Contracultura através dos tempos: do mito de Prometeu à cultura digital. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.
- HERVEY, B. Night of the living dead. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- HOBERMAN, J.; ROSENBAUM, J. Midnight movies. New York: Harper and Brow, 1983.
- KAY, G. Zombie movies: the ultimate guide. Chicago Review Press, 2008.
- KELLNER, D. A Cultura da Mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- MADDREY, J. Nightmares in red, white and blue: the evolution of the American horror film. Jefferson: McFarland & Co., 2004.
- NAZÁRIO, L. Da natureza dos monstros. São Paulo: Arte e Ciência, 1998.
- PAFFENROTH, K. Gospel of the Living Dead: George Romero's visions of hell on Earth. Texas: Baylor University Press, 2006.
- PAGE, M.; INGPEN, R. Encyclopedia of things that never were. UK: Paper Tiger, 1985.
- PHILLIPS, K.R. Night of the Living Dead (1968). In: Projected fears: horror films and American culture. London: Greenwood Publishing Group, 2005. cap. 4, p. 81-100.
- PIEIDADE FILHO, L.F.R. A devoção na África: a origem das religiões afro-brasileiras. Cadernos de História, Mariana, n. 1, p. 66-80, jul. 2009. Disponível em: <<http://www.ichs.ufop.br/cadernosdehistoria/anteriores.php>>. Acesso em: 8 mar. 2011.
- PURDY, Sean. "O século Americano". In: KARNAL, Leandro. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2010, p. 173-195.
- RUSSEL, J. Book of the Dead: complete history of zombie cinema. UK: FAB Press, 2005.
- SARACINO, L. Zombies! Una enciclopedia del cine de muertos vivos. Buenos Aires: Fan Ediciones, 2009.
- SCHMITT, J.C. Os vivos e os mortos na sociedade medieval. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- SELLERS, C.; MAY, H.; McMILLEN N.R.; Uma reavaliação da história dos Estados Unidos: de colônia a potência imperial. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
- SEVCENKO, N. As alegorias da experiência marítima e a construção do europocentrismo. In: SCHWARCZ, L.M.; QUEIROZ, R.S. (Orgs.). Raça e diversidade. São Paulo: Edusp, 1996.
- THE INFECTIOUS nature of the Zombies [entrevista com Neil Ferguson]. Disponível em: <[http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid\\_8206000/8206612.stm](http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid_8206000/8206612.stm)>. Acesso em: 2 jul. 2010.
- WALLER, G. (ed.). American horrors: essays on the modern American horror film. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1987.
- , The living and the undead: from Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1986.