

## **Um estudo sobre construção de mundos no cinema de terror: representações das multidões nos filmes de zumbi**

*João Carlos Massarolo<sup>1</sup>*

*Paula Gomes<sup>2</sup>*

### **Resumo**

Este artigo pretende analisar a representação das multidões nos filmes do gênero Apocalipse Zumbi, buscando identificar neste universo as representações de conflitos sociais. De especial interesse para essa análise é o papel que as multidões representam neste gênero, como metáforas de aspectos sociais presentes na época de suas produções; bem como as ressignificações que essas metáforas sofreram no decorrer do tempo, com o objetivo de retratar as mudanças dos anseios da sociedade em diferentes momentos históricos. Para tanto, as análises se concentram em filmes produzidas em épocas distintas, tais como: *A noite dos Mortos Vivos*, de 1968 e sua sequência *Madrugada dos Mortos* de 1978, bem como a obra recente *Extermínio* de 2002, buscando compreender as estratégias de construção de mundos no cinema de terror.

### **Palavras-chave**

Cinema; Horror, Apocalipse Zumbi, Multidões, Mobilidade.

<sup>1</sup> Cineasta, professor universitário; Doutor em Cinema pela USP, é diretor e roteirista de vários filmes, entre os quais, *“São Carlos / 68”* e *“O Quintal dos Guerrilheiros”* (2005). Publicou: *A indústria Audiovisual* e *Os Novos Arranjos da Economia Digital* (2010), *Narrativa Transmídia: a arte de construir Mundos* (2011) e *Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia* (2012), entre outros artigos. É professor associado da Universidade Federal de São Carlos; coordenador do grupo GEMInIS e Editor da *Revista GEMInIS*. E-mail: massarolo@terra.com.br

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), aluna do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), e pesquisadora das narrativas do gênero *Apocalipse Zumbi*.

## **Abstract**

The article analyzes the representation of crowds in the narratives of the Zombie Apocalypse subgenre whose symbolic character sets this narrative universe as a great vehicle for the representation of social anxieties. Of special interest for this analysis is the symbolic role that the masses represent in this narrative, as metaphors of social aspects present at the time of their productions and the reinterpretation that these metaphors have suffered over time, aiming to portray the changing social anxieties in different historical moments. To this end, the analysis will use the narratives that were produced at different times, like *Night of the Living Dead*, 1968 and its sequel *Dawn of the Dead* 1978, as well as recent work *28 days later* 2002, seeking to understand how these crowds are structured in such narratives.

## **Keywords**

Horror; Zombie Apocalypse; Crowds.

O subgênero do terror que conhecemos hoje pela alcunha de “filmes de zumbis” possui um vasto cânone, que perpassa diferentes momentos históricos. Portanto, antes de analisarmos a relação de alguns destes filmes com a representação das multidões na mídia, uma breve contextualização histórica torna-se necessária na medida em que mudanças contundentes ocorreram desde sua gênese até os dias atuais, afetando os modos de representação da figura do zumbi e sua manifestação em multidões.

As raízes deste fenômeno encontram-se no folclore afro-caribenho haitiano, que floresceu no país após a sua independência da França em 1804. Estas crenças originaram-se de um sincretismo religioso entre o cristianismo, proveniente dos colonizadores europeus, e algumas religiões africanas introduzidas por sacerdotes e líderes espirituais negros que chegavam ao país pelo tráfico de escravos. A combinação destas vertentes religiosas deu origem a religião que ficou conhecida pelo nome de *Voodoo*, na qual uma de suas crenças era a existência de uma criatura conhecida como *Zôbi* (traduzida para o inglês como *Zombie* e para o português como *Zumbi*), um cadáver que foi ressuscitado por meios desconhecidos (Ackermann; Gauthier, 1991).

Os haitianos acreditam que alguns sacerdotes voodoo, chamados de *Bocor*, sejam capazes de reanimar os corpos de pessoas mortas por meio de feitiços e poções, à fim de servir-lhe como seu servo pessoal. Esta premissa de viver eternamente como um escravo, torna-se particularmente aterradora em um país marcado pela herança escravista, de modo que, no Haiti, o medo não é de ser atacado por um zumbi, mas sim de tornar-se um. (Davis, 2010 p.139).

Este, e outros aspectos da cultura haitiana foram introduzidos nos Estados Unidos durante o período de sua ocupação no país, (1915-1934) por meio de relatos de viagem como *The Magic Island* (1929) do explorador norte-americano William Seabrook, e *Tell My Horse* (1937) da antropóloga e romancista Zora Neale Hurston. Estes relatos revelavam um especial interesse no mito do zumbi, mas a abordagem do tema muitas vezes - e em especial no livro de Seabrook- adquiria um viés sensacionalista, ao retratar a cultura estrangeira como algo exótico e pitoresco.

Devido ao interesse crescente pelo assunto, essa figura rapidamente atingiu os cinemas em filmes como *Zumbi Branco* (*White Zombie*, EUA, 1932) de Victor Halperin e *A Morta Viva* (*I Walked with a Zombie*, EUA, 1943), de Jacques Tourneur, em que o terror

residia na premissa de personagens femininas americanas, serem escravizadas por feiticeiros haitianos, retratando o medo norte-americano em relação à miscigenação racial; bem como o de uma inversão de papéis entre brancos e negros, com a escravização dos primeiros (Wetmore, 2011, p.8).

O objetivo deste artigo concentra-se nas análises da representação das multidões em filmes das décadas de 1930 e 1940, cuja representação dos zumbis estava conectada ao folclore haitiano; assim como os filmes de zumbis realizados por George A. Romero, *A Noite dos Mortos Vivos* (*Night of the Living Dead*, EUA), que ressignificavam este monstro dentro de um contexto apocalíptico e, por fim, as versões contemporâneas do tema, que modificaram alguns protocolos do gênero.

Pretende-se assim, evidenciar diferentes inquietações sociais abordadas por estes filmes na época em que foram produzidos, como a questão da segregação racial; o medo atômico e o consumismo desenfreado; questões de mobilidade e descentralização dos poderes. Deste modo, procura-se estabelecer uma conexão entre estas multidões e as representações de trabalhadores anônimos nos filmes da era industrial, bem como a sua utilização em filmes contemporâneos visando retratar os conflitos da era pós-industrial.

## 2. Os zumbis no cinema

Após a absorção da figura do zumbi no imaginário norte-americano, a indústria do entretenimento passou a utilizá-la em filmes de terror de baixo orçamento, e comédias de pouca inspiração. Entretanto, durante a década de cinquenta, a velha fórmula de exploração do exótico destas criaturas estava se esgotando, pois deixou de haver uma sintonia entre esta e o interesse do público, que havia migrado para obras que representavam suas inquietações em relação à bomba atômica, a guerra fria, e a perda da individualidade nos regimes capitalista e comunista. Para adereçar a esses novos interesses do público, muitos filmes passaram a ser lançados com tramas que mesclavam os gêneros do terror com o da ficção científica, resultando em um ciclo que o teórico Jaime Russel chamou de “terror sci-fi” (Russel, 2010, p.83).

A fusão entre os dois gêneros repercutiu profundamente na fisiologia dos monstros utilizados anteriormente pelo gênero do terror, que agora sofreriam uma mutação para se adequar aos cenários apocalípticos da ficção científica. Nesse novo contexto, foi possível

uma nova abordagem dos zumbis, que não mais representam questões relacionadas à escravidão no período colonial, mas sim as inquietações em relação ao que era tido como o escravo moderno: o operário “ O escravos autômatos dos tempos modernos parecem perfeitamente eficientes em seu novo estado em que são imunes a dor. Nesse sentido podem ser vistos como os velhos zumbis” (Clarens, 1967. p.134).

Em uma breve síntese da produção cultural da época, pode-se dizer que os genes que construíram os zumbis modernos encontram-se nos alienígenas de filmes como *Vampiros de Almas* (*The invasion of the body snatchers* 1956, Don Siegel) e nos humanos contaminados do romance de Richard Matheson *Eu Sou a Lenda* (*I'm a Legend*, 1954)<sup>3</sup> que é citado por Dendle como a “inspiração suprema” para o roteiro de *A Noite dos mortos vivos* (Dendle, 2001, p.99). O primeiro introduz as ideias do apocalipse global, revelando os temores da guerra fria, como a paranoia em relação à lavagem cerebral e a homogeneização da população pelo comunismo (representado no filme por uma invasão alienígena); o segundo também é situado em um cenário apocalíptico, mas a ameaça não se constitui por alienígenas, e sim por uma praga global que transformou a população em criaturas que foram identificadas como vampiros, -muito embora se assemelhassem muito aos zumbis criados posteriormente por Romero, em seu andar moroso, pouca habilidade fonética e formação de agrupamentos coletivos. No romance, o protagonista e único sobrevivente da praga, Robert Neville precisa enfrentar todas as noites seus vizinhos e familiares, que o perseguem a fim de contamina-lo. A história culmina na descoberta de infectados que apresentavam apenas leves sintomas da doença, e encontravam-se estruturados em uma nova sociedade que não aceita Neville, de forma que ele acaba se tornando o estranho, invertendo assim a dinâmica eu-eles do filme.

Essas histórias trariam contribuições fundamentais para o subgênero dos filmes de zumbis, pois continham a ideia de que os inimigos podiam ser nossos próprios “vizinhos”, termo que seria empregado posteriormente pelo criador dos zumbis modernos, George Romero, para definir a trama de seus filmes.

### **3. Zumbis como força coletiva em *Noite dos Mortos Vivos***

<sup>3</sup> O livro foi adaptado três vezes para cinema, em 1964 com *Mortos que matam* (*The Last man on Earth*, ITALIA/EUA, Ubaldo Ragona); em 1971 com *A última esperança da Terra* (*The Omega Man*, Boris Sagal); e em 2007 com *Eu sou a Lenda* (*I am A Legend*, Francis Lawrence)

Em 1968 o então cineasta amador George A. Romero lança o filme independente *Noite dos Mortos Vivo* (*Night of the Living Dead*) inaugurando uma nova fase do subgênero, que libertaria o zumbi de suas raízes caribenhas, reinserindo-o em um cenário apocalíptico característico da ficção científica.

A trama inicia-se com uma viagem de carro de dois irmãos, Barbara e Johnny, á caminho de um cemitério onde está enterrado o túmulo de seu pai. Ao chegarem no local, são atacados por um morto-vivo e Johnny acaba morrendo. Barbara consegue escapar e foge para uma casa de fazenda aparentemente abandonada. Mas a casa acaba se tornando povoada tanto em seu interior, com a chegada de um homem chamado Bem, e a descoberta ta uma família refugiada em seu porão; quando em seu exterior, com a crescente aglomeração de mortos-vivos que tentam forçar sua entrada no local. O filme adquire então uma dinâmica interior x exterior, na qual a crescente horda de zumbis do lado de fora da casa, contrasta com a intensificação dos conflitos entre os sobreviventes dentro da casa. O filme atinge seu clímax no momento em que, por meio de uma confusão entre os habitantes da casa os zumbis conseguem invadir a residência e matam a todos com exceção de Ben, que se refugia no porão da casa durante a noite, mas acaba sendo confundido com um zumbi por um *redneck* na manhã seguinte, que atira á distância, matando-o.

Com esse filme, Romero desenha um cenário apocalíptico onde os zumbis são totalmente desvinculados de sua herança caribenha, e apresentam-se como seres autônomos, guiados por um único desejo primordial: Se alimentar de carne humana. Em relação a isso, Dendle comenta: “Romero libertou o zumbi das amarras de um dono, e concedeu aos seus zumbis uma motivação (comer carne humana) ao invés de uma função (um trabalho ou tarefa, igual era dado aos zumbis por sacerdotes *voodoo*” (Dendle 2000, p. 6).

Este cenário distópico no qual mortos retornam a vida e estabelecem uma relação de predação com os seres humanos vivos, formou o alicerce que estruturaria a maior parte das produções sobre zumbis posteriores a esse filme. Logo, pode-se afirmar que o filme de Romero não só criou um subgênero, mas sim um universo que para ser reconhecido em outras produções precisaria seguir alguns protocolos ditados pela obra. Estes protocolos não estão tão conectados com a natureza dos próprios zumbis – uma vez que seus padrões comportamentais podem oscilar de um filme para o outro – mas sim com a espacialidade específica destes filmes: não se trata de um mundo fantástico ou mitológico, o mundo em que

vivemos é o cenário dessas histórias, descrito por Bishop como “um pano de fundo pós-apocalíptico” caracterizado pelo “colapso das infra-estruturas sociais, o ressurgimento de fantasias sobrevivencialistas e o medo de outros sobreviventes. Todos esses elementos de enredo têm sido incluídos com surpreendentemente poucas variações na maioria dos filmes de zumbis desde *A Noite dos Mortos Vivos...*” (Bishop, 2010, p.19).

Outra convenção presente neste gênero é a dicotomia relacional que se estabelece entre os sobreviventes e os zumbis, na medida em que os sobreviventes tendem a se fragmentar e entrar em conflitos, enquanto os zumbis formam uma oposição coesa, com um objetivo em comum: de agregar os vivos à sua grande massa (Twohy, 2008). Essa formação dos zumbis em multidões, *ou hordas*, pode ser entendida como metáforas contundentes da sociedade que se configurava no momento em que os filmes foram lançados.

#### **4. A representação das multidões em *Night of the Living Dead***

A análise das hordas de zumbis no filme *A Noite dos Mortos Vivos*, como metáforas a serviço de uma crítica da sociedade, será formulada a partir de um resgate histórico que fornecerá uma contextualização da sociedade na época em que o filme foi lançado. Este período frequentemente é lembrado como um momento crítico da história norte americana e mundial, como explica Russel:

Ao imaginar uma catástrofe apocalíptica de proporções tais que a esperança de regeneração social se mostre impossível, Romero levou seu público numa jornada ao coração negro dos EUA. Enquanto a guerra do Vietnã saía do controle e os sonhadores idealistas da contracultura acordavam de ressaca diante dos assassinatos cometidos por Manson, da violência do festival de Altamont e da vergonha diante do escândalo Watergate, o niilismo de Romero parecia muito sintonizado com os tempos. (Russel, 2007, p. 119)

Dentro desta perspectiva histórica, muitas leituras podem ser feitas sobre o significado simbólico do cenário apocalíptico do filme, como as supracitadas evocação dos soldados mortos na guerra do Vietnã; a perspectiva de um mundo em colapso após uma guerra atômica em que uma sociedade acaba por devorar-se a si mesma; a associação da horda de zumbis com a “ameaça comunista”, e com o próprio capitalismo industrial e a homogeneização do cidadão proletariado; e por fim, a comparação com o *Homem na Multidão* de Edgar Allan Poe (1940), que, segundo Benjamin “torna inteligível a verdadeira relação entre selvageria e disciplina. Seus transeuntes se comportam como se, adaptados a automatização, só conseguissem se expressar de forma automática. Seu comportamento é uma reação a choques

(Benjamin, 1989, p.126). Esse temor em relação às massas como representação da perda da identidade do homem atinge um nível ainda mais crítico nos filmes de zumbis, pois a multidão formada por mortos-vivos obrigam o homem a um confronto com a sua mortalidade, como observa Russel: “Romero reúne todos esses medos paranoicos presentes em *Vampiros de Almas* em relação às massas como entidades aterrorizantemente homogêneas e a leva a outro patamar” (Russel, 2007, p. 113).

Visando analisar a estrutura interna dessas multidões, o livro seminal de Elias Canetti *Crowds and Power* (1978) será usado como instrumento metodológico no que compreende a definição de multidões e suas categorizações. Segundo o autor, um dos maiores medos do homem é o toque de algo desconhecido, algo que ele não consegue classificar. Medo este que é potencializado pela escuridão, quando “Até roupas fornecem segurança insuficiente: elas são facilmente rasgáveis, penetrando assim na carne nua macia e sem defesas da vítima” (Canetti, 1978, p. 15).

Nesse sentido a multidão de zumbis e sua ambiguidade vida/morte, mais do que uma metáfora social, representa um medo ancestral do homem ao toque do desconhecido, do impuro, daquilo que ele não consegue categorizar, (Douglas, 1966 p.50). A casa escolhida pelos personagens do filme para se abrigarem representa um refugio familiar, e proporciona a sensação de acolhimento e proteção, que eles buscam quando se veem diante do desconhecido, como indica Canetti: “Eles se trancam em casas que ninguém pode entrar, e apenas lá dentro conseguem sentir alguma medida de segurança... não é apenas o medo de ser roubado, mas também o medo que uma repentina e inesperada garra surja da escuridão” (Canetti, 1978, p.15).

Do lado de fora da casa, percebe-se que esses desconhecidos provenientes da escuridão começam a agregar um número cada vez maior de elementos durante o filme. Resta saber se esse grande volume representaria ou não uma multidão. Para isso, adotaremos as definições propostas por Canetti sobre multidões, que elenca quatro características fundamentais: (1) A multidão sempre quer crescer; (2) Dentro da multidão prevalece a igualdade; (3) A multidão adora a densidade e (4) A multidão precisa de uma direção, um objetivo/meta compartilhada por todos os membros (Ibid. p.30). Aplicando esses parâmetros nas hordas de zumbis, podemos concluir que elas se configuram como multidões na medida em que as hordas de zumbis estão sempre a procura de novos elementos para incorporar; sua



formação é desierarquizada; a densidade das hordas não possui limites; e finalmente, todos os seus elementos são movidos por uma única meta: aumentar a multidão. Nessa perspectiva podemos inferir que as hordas de zumbis não são simples multidões, e sim uma multidão cíclica, em que o ultimo parâmetro retroalimenta o primeiro até que não existam mais elementos a serem incorporados.

O próximo passo desta análise se configura em categorizar as hordas de zumbis de acordo com as modalidades de multidão propostas por Canetti. Segundo o autor, uma das maneiras de classifica-las seria com a dicotomia Aberta/Fechada. A multidão aberta não conhece barreiras para seu crescimento, como casas, portas ou chaves, e todos os que tentarem se isolar dentro de algum lugar tornam-se suspeitos (Ibid. p. 16). Dessa forma pode-se dizer que a horda de zumbis forma um tipo aberto de multidão

Supondo que os sobreviventes também possam ser classificados como uma multidão, estabelece-se a hipótese que ela poderia ser uma multidão do tipo fechado, cujas principais características são a renúncia do crescimento e a delimitação de fronteiras físicas para o seu crescimento controlado -como uma casa por exemplo, em que “Aqueles que estiverem para fora não fazem parte” (Ibid. p. 18). Canetti defende que esse tipo de multidão pode ser poderosa no sentido em que ela evita o aumento desordenado e a incorporação de eventuais traidores, e o espaço fechado não permite que os integrantes se distanciem. No entanto, uma rápida análise da relação que se estabelece entre os protagonistas do filme pode revelar que apesar das barreiras físicas impedirem que eles se distanciem um do outro, as barreiras morais, sociais e psicológicas impedem a sua união de fato, de modo que o cerne de sua destruição esta do lado de dentro da casa, e não do lado de fora.

Ainda nas classificações de Canetti, testemos o grupo de sobreviventes sob a ótica de outro tipo de multidão: as multidões em fuga, que seriam as aglomerações que se formam com um objetivo em comum: fugir de alguém ou algum lugar. Ele explica o mecanismo desta multidão: “O ímpeto da fuga continua a se multiplicar enquanto todos reconhecerem que outros também estão em fuga junto a ele. Ele pode os empurrar para frente mas nunca os empurrar para o lado” (Ibid. p.54, tradução nossa). Nesse sentido, essa formação é de natureza instável, podendo desmanchar-se a qualquer momento, motivada por uma mudança de pensamento de alguns de seus integrantes, que passam a nutrir um sentimento individualista, e enxergar os outros elementos da multidão como obstáculos a serem

ultrapassados. Neste momento a natureza da multidão de fuga torna-se seu exato oposto, uma luta de todos contra todos que se encontrem no caminho (Ibid. p.54), pois como explica o autor, quando o indivíduo cessa de sentir-se parte de uma multidão, ele ainda está cercado por ela e como ele está fisicamente preso dentro de uma multidão á que ele não mais pertence psicologicamente, ele começa a atacá-la. E a única saída para essa desagregação motivada pelo pânico é a restauração do sentimento original de medo dessa multidão em fuga (Ibid. p.28).

Para concluir esta análise, pode ser observado que o grupo de sobreviventes que detém os instrumentos para se tornarem uma multidão fechada ou de fuga não são capazes de fazê-lo devido a uma desagregação do núcleo humano motivada por disputas de poder, que resulta em um cenário onde os integrantes da casa se entregam ao pânico e começam a temer mais a si próprios do que a multidão. Deste modo, Canetti conclui “Quanto mais ferozmente cada homem “luta pela sua vida”, se torna mais claro que ele está lutando contra todos os outros que o cercam” (Ibid. p.27, tradução nossa). Enquanto isso, no exterior da casa, pode ser observado que a multidão de zumbis aumenta sistematicamente, na medida em que não se estabelece nenhum conflito, tornando-se uma força motriz imbatível, uma multidão anônima sem brigas pelo poder, deserarquizada cuja capacidade de agregação tende ao infinito. Logo os sobreviventes não representam uma multidão que poderia combater e rivalizar a altura com os zumbis, como aponta Canetti:

O primeiro ponto a ser enfatizado é o que a multidão nunca se sente saturada. Ela continua com fome enquanto existir um ser humano que ainda não foi alcançado. É incerto se essa fome ainda irá persistir após ela ter absorvido todos os homens, mas parece provável. Os esforços para resistir no entanto, são impotentes. A única esperança reside na formação de duas multidões, uma existindo contra a outra. A equiparação entre o poder e a intensidade dessas multidões rivais irá ditar suas durações. (Ibid. p. 23)

Nesse sentido pode-se inferir que a ruína dos sobreviventes é motivada pela quebra do sentimento de multidão, uma vez que eles se mostram incapazes de concretizar uma união, enfraquecendo o grupo. Com a dissolução do grupo, os sobreviventes tornam-se presas fáceis para as multidões de zumbis; que neste momento transformam-se nas chamadas Multidões de Banquete (Ibid. p.62), pois elas se configuram como uma multidão que se forma quando há abundância de comida em um espaço limitado, e todos têm direito de consumir esse alimento. As imagens de multidões de zumbis alimentando-se de carne humana acabaram tornando-se outro marco do subgênero, pelo seu alto potencial catártico,

A transformação das hordas de zumbis em uma multidão de banquete ironicamente iria sofrer uma inversão de papéis no segundo filme de Romero, na medida em que ele promoveria uma aproximação entre o comportamento destes monstros e dos sobreviventes.

### **5. A representação das multidões em *Despertar dos Mortos***

Dez anos depois do lançamento de *A Noite dos Mortos Vivos*, George Romero lançou seu segundo filme sobre o tema, *Madrugada dos Mortos (Dawn of the Dead, 1978, EUA)*. Apesar de ter se passado dez anos entre o primeiro e o segundo título, Romero optou por realizar um filme que fosse a continuação do anterior. Deste modo, a história de *Madrugada* passa-se na manhã seguinte do primeiro filme, desconsiderando todas as mudanças estéticas e tecnológicas que ocorreram nesse intervalo. Essa estratégia corajosa foi bem sucedida na medida em que a união temporal entre as duas narrativas parece inteiramente verossímil e sem grandes pulos de continuidade. (Russel, 2007, p.142).

O filme se inicia com vários exemplos de brutalidade policial contra os mortos-vivos. Ouvimos o mantra “Atire na cabeça” ser repetido inúmeras vezes por policiais contra hordas de zumbis (que nesse momento já atingiram a maioria da população), em uma clara analogia a brutalidade irracional destes oficiais contra as multidões, que inverte os papéis de vítimas e monstros do filme.

Os protagonistas da história, dois membros da SWAT, Peter e Roger, uma repórter chamada Fran e seu namorado Stephen, conseguem sair da cidade de helicóptero e após um certo tempo procurando um local seguro para pousar, decidem tentar se abrigar em um shopping center, mas precisarão expulsar os zumbis que já estão lá dentro para poder reocupar o lugar. Quando observa os zumbis vagando pelo shopping, Fran pergunta “*O que eles estão fazendo? Por que eles vêm aqui?*”. Seu namorado Stephen, então profere uma frase que se tornou emblemática do filme: “*Algum tipo de instinto...memória...do que eles costumavam fazer. Esse era uma lugar importante de suas vidas.*”

De forma análoga a seu primeiro filme, Romero retrata os zumbis, o local de refugio, os sobreviventes e suas escolhas, como metáforas da sociedade da época. Como haviam se passado dez anos desde seu primeiro filme, em 1978 os problemas que inquietavam a sociedade eram outros: Os Estados Unidos estavam vivendo seu boom

consumista de forma que os shoppings representavam os monumentos culturais dessa sociedade. Segundo Bishop,

Na alegoria de Romero, o desejo insaciável de consumir impregnou-se tão profundamente nos americanos do século XX que seus corpos reanimados se tornaram incansavelmente guiados por esses instintos. A metáfora torna-se óbvia: Os americanos dos anos 70 são os verdadeiros zumbis, escravos do consumismo, inconscientemente vagando por lojas para o instintivo consumo (Bishop, 2010, p.130).

Ademais, a imagem de zumbis vagando por um shopping center, sem propósito algum, e por vezes interagindo com algumas mercadorias de modo ineficaz e incoerente, traz ao filme um aspecto inusitado, e até mesmo humorístico em alguns momentos. No entanto, ainda que esta representação cartunesca destes monstros possa ter desativado o terror em alguns momentos do filme, não amenizou a crítica de Romero ao consumismo, como aponta Russel “Romero corrompe o apocalipse com palhaçadas... Esse tipo de comédia deixa Despertar dos mortos bem mais leve que o predecessor, mas não deixa a crítica de Romero menos afiada.” (Russel, 2010, p.145)

Ainda que se possa apontar uma aproximação entre o comportamento dos sobreviventes e dos zumbis já no primeiro filme de Romero, é nesta obra que ele iria aproxima-los ainda mais, na medida em que os sobreviventes realizam as mesmas escolhas que os zumbis no decorrer do filme, ao optarem pelo shopping como refugio, e entregarem-se ao consumo vazio daquelas mercadorias. Nesse sentido pode-se dizer que os protagonistas formam uma multidão, do tipo Multidão de Banquete, que, como já foi apontando, se formaria quando existe uma abundancia de alimentos que essa multidão é incapaz de consumir, então mais pessoas são convidadas a desfrutar e partilhar disso. (Canetti, 1978, p.62 tradução nossa). Isso pode ser observado nas cenas em que todos os personagens se deliciam com o súbito poder de consumir ilimitadamente. Mas com o passar dos dias, Fran começa a perder o interesse por aquelas mercadorias, num momento em que Romero critica o capitalismo em seu cerne: o fetichismo da mercadoria (Marx, 1985). Desprovidos de seu valor simbólico, os produtos que estão disponíveis nas prateleiras do shopping perdem seu poder de atração transformando-se em simples objetos. Nesse momento o sentimento de excitação inicial de Fran dá lugar ao tédio, na medida em que aqueles objetos agora tem tanto valor para eles quando para a multidão de zumbis que se forma do lado de fora do shopping. De modo distinto age seu namorado Stephen, que continua deslumbrado por aqueles produtos recusando-se a fugir quando uma gangue de motoqueiros ataca o shopping,

em uma atitude divergente da esperada de um membro de uma multidão de banquete, que estaria disposto a agregar novos membros. Mas ele se recusa a dividir aqueles produtos que ainda exercerem um poder de atração sobre ele, o que resulta em sua morte. O filme termina com Peter e Fran, os únicos sobreviventes do grupo, fugindo do shopping de helicóptero em busca de um novo destino durante o apocalipse.

A representação da multidão torna-se mais complexa na medida em que Romero aproxima os comportamentos dos humanos e dos zumbis quando os mostra coabitando o espaço do shopping, e possuindo atitudes semelhantes. Não se sabe se os zumbis estão imitando o comportamento dos humanos ou se o comportamento dos humanos se assemelha aos zumbis, mas pode-se inferir que, como os zumbis se configuram como criaturas inconscientes, existe uma irracionalidade coletiva que une tanto os zumbis como os sobreviventes em uma só multidão. Essa conclusão niilista aponta para uma ausência de propostas para a salvação da humanidade, característico de filmes de zumbis em que a única saída torna-se a união com uma multidão irracional. Russel observa que “a antiga ordem é subvertida sem que *qualquer outra coisa* seja oferecida para substituí-la [...] como se os cineastas estivessem atentos a criar uma ordem alternativa tão falha e corrupta quanto a que devem substituir.” (Russel, 2007, p. 134).

Dessa forma, a destruição do shopping pelos motoboys e a fuga dos dois personagens sem um destino certo, tornam-se emblemáticos desse niilismo, como comenta Canetti em relação à destruição de monumentos icônicos.

A destruição de imagens representativas é a destruição de hierarquias que não são mais reconhecidas. É a violação de distâncias estabelecidas, visíveis e universais. A solidez dessas imagens é a expressão de sua permanência. Elas parecem ter existido eternamente, austeras e imóveis; nunca antes foi possível se aproximar delas com intenções hostis. Agora elas são quebradas em pedaços. É nesses atos que a explosão se conclui. (Canetti, 1978, p.20 tradução nossa).

Para concluir, pode-se dizer que esses dois filmes representam as inquietações de uma época industrial, na qual os zumbis representavam uma classe operária, seja ela de humanos subjulgados pelo poderio atômico ou da indústria da guerra; ou de meros consumidores, como conclui Dendle, quando defende que os zumbis são proletariados de colarinho azul que andam juntos em multidões esforçando-se para compensar em números absolutos pelo que lhes falta em rapidez e estratégia, personificando a sociedade operária marxista. (Dendle, 2001, p.11)

Estes zumbis-industriais consolidaram-se como uma poderosa metáfora das ansiedades sociais das últimas décadas do século XX. Entretanto, as mudanças nos paradigmas sociais, tecnológicas e de deslocamentos humanos, do início do século XXI, fomentaram uma atualização dos protocolos do gênero e da criatura do zumbi, a fim de se adequarem às novas questões sociais que foram, e estão sendo levantadas atualmente.

## 6. Os novos significados da multidão nos filmes de zumbis contemporâneas

O universo do Apocalipse zumbi criado por Romero não ficou restrito ao mundo do seu criador e foi apropriado por outros diretores que, optaram por manter em suas obras alguns dos principais traços de seu universo, introduzindo inovações sobre alguns de seus esquemas narrativos. Exemplos de inovações podem ser apontados no *remake* de *Madrugada dos Mortos* dirigido por Zack Snyder (US;2004); na minissérie televisiva *Dead Set* de Charlie Brooker (UK;2008), e nas recentes produções inglesas *Extermínio (28 days later)* UK;2002) e *Extermínio 2* de Danny Boyle (*28 weeks later* UK; Espanha 2007). Esses dois últimos títulos andam alimentando controvérsias em relação ao comportamento e fisiologia dos zumbis, mas essas divergências não serão contempladas nesse artigo, cujo foco será a análise de uma tendência em particular que pode ser observada em todos os filmes apontados: A presença de zumbis mais velozes, ao contrário dos antigos zumbis que possuíam um andar lento e errante.

Mas a intensificação da mobilidade não ocorreu apenas em relação aos zumbis, afetando também os sobreviventes: Os filmes de zumbi anteriores apresentavam uma dinâmica de grupos composta por sobreviventes que frequentemente optavam por se refugiar em um local e lá permaneciam durante toda a cena, enquanto os zumbis, de forma lenta e ininterrupta se aglomeravam no exterior do local. Esta dinâmica produzia o suspense, cujo clímax era atingido, no momento em que a multidão de zumbis conseguia invadir o local. Atualmente a dinâmica que se opera nestas histórias é a da mobilidade, uma vez que os sobreviventes não optam pela permanência em um local fixo, e sim por deslocamentos, perpassando múltiplos espaços no decorrer do filme.

Quando avaliamos a figura do zumbi como corporificação de ansiedades sociais, a mudança em seu padrão de locomoção pode ser refletida sob uma perspectiva sociológica. Nesse sentido, uma provável explicação para esta alteração pode ser encontrada dentro de uma análise das características da sociedade do século XXI, que sofreu contundentes

mudanças em sua estrutura: passamos de uma sociedade industrial para uma sociedade pós-industrial e globalizada, caracterizada pelo aumento da velocidade do fluxo de informações e pessoas, dentro de um novo paradigma da mobilidade.

Nessa perspectiva, Maffesoli defende que, se o sedentarismo foi o marco da modernidade, é o nomadismo que marca a pós-modernidade, com seu desejo de quebrar o enclausuramento e o compromisso de residência da modernidade. Segundo ele a errância “fornece uma boa chave para compreender o estado de rebelião latente nas gerações jovens das quais apenas se começa a entrever o alcance, e cujos efeitos não terminamos de avaliar” (Maffesoli, 2001, p. 16). Essa existência nômade gera uma mudança no modo como visualizamos os espaços, pois os lugares de transição passam a ser tão relevantes quanto os espaços que representam a imobilidade. Refletindo sobre esses espaços Deleuze e Guattari comentam que o espaço sedentário é estriado, por muros, e cercas, enquanto o espaço nômade é liso, marcado por linhas e traços que se apagam, deslocando-s junto com ele (Deleuze e Guattari, 1997, p.51). Esse nomadismo que reconfigura os espaços pode ser apontado como o paradigma do século XXI (Castells 1999, Lemos 2004, Meyrowits 2004,) e torna-se um importante instrumento metodológico para analisarmos a tendência dos filmes de Apocalipse zumbi em retratar sobreviventes que não se limitam a um só lugar, mantendo-se em constante movimento, migrando de um ponto para o outro como as migrações diárias e cotidianas realizadas pelo cidadão pós-moderno para trabalho, consumo, turismo, etc. (Maffesoli, 2001, p.23).

Essa mobilidade também está presente nos zumbis, que nesse momento, não podem mais ser definidos como multidões, uma vez que nas histórias contemporâneas, eles se agregam rapidamente e com igual velocidade se desfazem. Buscando uma nova forma de defini-los, voltamos a Canetti, e seu conceito de Matilha, que por definição não possui um tendência ao crescimento, uma vez que se configura como um grupo que está em constante movimento de forma acelerada e com uma mesma meta em comum. Ele utiliza esse termo tanto para agrupamentos de pessoas como de animais, pois entende que eles compartilham do mesmo comportamento quando estão nessa formação, em que é preciso velocidade e resistência de seus integrantes, e quando a presa é finalmente capturada, ela é partilhada entre todos (Canetti, 1978, p.44,45 93,94).

Nesse sentido pode-se dizer que quando os zumbis ganharam mobilidade e rapidez, a natureza de seu agrupamento remonta a de uma matilha, em constante movimento, desterritorializada, mas com um objetivo claro partilhado entre todos seus integrantes. Essa definição não se aplica totalmente, no entanto, dado o fator da limitação do crescimento dentro de uma matilha, que não se observa nas hordas de zumbis. Entretanto a mobilidade e velocidade característica da matilha são elementos que definem a união dos zumbis contemporâneos, que deixam de formar as chamadas multidões de estagnação, que aguardam lentamente o momento de explodir, em uma formação cujo desejo de ação aumenta e se acumula até explodir com toda violência (Ibid, p.31); para tornarem-se matilhas, em constante movimento em busca de suas presas que também se encontram em movimento.

Deste modo, quebra-se a relação imobilidade-suspense dos filmes anteriores, para o estabelecimento de uma nova relação mobilidade-ação onde os protagonistas quebram o velho paradigma do zumbi lento (uma vez que os personagens estão em constantemente movimento, impossibilitando a formação do suspense com a lenta formação da multidão de zumbis).

Neste sentido, o conceito de mobilidade pode ser aplicado tanto aos zumbis, que se encontram muito mais moveis e velozes, quanto para os sobreviventes, que não se limitam a um só lugar. Podemos ver esse sintoma claramente em duas histórias de zumbis: no filme *28 days later* o personagem Jim acorda em um hospital após uma invasão de zumbis, para encontrar uma cidade deserta, vazia, onde a mobilidade atingiu tanto os sobreviventes quanto os zumbis. Já nos quadrinhos *Walking Dead*, o personagem Rick Grimes acorda de um coma em um hospital para encontrar os centros das cidades (antigos marcos da modernidade) infestados de zumbis que vagam de forma lenta, representando os antigos habitantes da sociedade moderna.

## **7. Zombie Walks e a produção da multidão zumbi**

Outra multidão de zumbis contemporâneo que merece ser destacada não encontra-se nos cinemas, e sim nas ruas de diversas cidades do globo: os populares *zombie walks*, que se configuram como ações coletivas que visam simular o comportamento de uma horda de zumbis no terreno urbano. Estas manifestações ocorrem de maneira descentralizada, de modo que cada encontro adquire diferentes regras e protocolos em sua formatação. A divulgação é



realizada por meio das redes sociais e cartazes e flyers espalhados pelas ruas das cidades, e são capazes de agregar um enorme número de interessados, mesmo nos encontros promovidos em não capitais ou cidades do interior. A teórica Sarah Juliet Lauro, em seu estudo sobre a relação destes movimentos com performances artísticas, nos descreve como é operado o *zombie walk* de São Francisco, explicando que:

Os participantes aparecem vestidos ou de zumbis ou de vítimas. As vítimas usam pequenas tiras de fita adesiva em suas costas, para sinalizar aos zumbis que desejam ser alvos. Eles irão atacar essas pessoas e transforma-las em zumbis com maquiagem. Em seguida, eles se juntarão a horda. Está implícito nestes encontros a presença de observadores não participantes que podem desconhecer o sistema de sinais e tornando-se vítimas em potencial. Neste sentido, estes encontros apoiam a convenção cinematográfica dos zumbis como instâncias infecciosas e mantém a fantasia, de que estes espectadores estão igualmente vulneráveis. (LAURO, 2011, p.208)

A formatação destas multidões opera-se desta forma sob a perspectiva de uma multidão aberta, que possui o desejo intrínseco de expandir-se, tornando-se mais densa e igualitária, na medida em que as pessoas caracterizadas como vítimas vão progressivamente transformando-se em zumbis no decorrer do encontro. Uma crítica recorrente a este tipo de manifestação seria a ausência de significado político ou ideológico por trás dos *zombie walks*, que são vistos como atividades despolitizadas e efêmeras. Lauro, todavia, indica que talvez esta seja uma característica fundamental a este tipo de movimento, uma vez que “ eles não parecem ter abraçado um identidade fixa; é indeterminado se são arte, anarquia, uma brincadeira, ou protesto. Lodo, o evento zumbi permanece como a identidade zumbi, descentralizada e flutuante.” (Lauro, 2011, p.226-227).

Deste modo, a natureza instável desta multidão vem de encontro com o potencial de atualização simbólica do zumbi, como aponta Dendle: “ Ao longo de seus quase setenta e cinco anos de evolução na grande tela, o zumbi pode ser lido como um rastreamento de um amplo espectro de ansiedades políticas culturais e econômicas da sociedade americana. (Dendle, 2007, p.45)

Aliado a este potencial simbólico mutável, pode ser observado nestas manifestações uma grande capacidade de agregação de indivíduos em torno destes *zombie walks*, que atualmente estão ocorrendo nas mais diversas localidades globais. Observa-se deste modo que, o zumbi e sua manifestação coletiva em hordas, dado a sua alta capacidade de colonização do espaço público, e de corporificação de múltiplas reivindicações e críticas

sócias, possui um alto potencial político e revolucionário. Resta saber se o percurso trilhado por estes zumbis irá estar mais sintonizado com alguma agenda política, ou com o niilismo característico dos filmes de Romero, nos quais rebela-se contra o status *quo* sem que seja nada seja oferecido em troca.

### **Considerações finais**

O modelo de construção de mundos no cinema de horror que emerge das representações das multidões nos filmes de zumbi corresponde, em grande parte, às mudanças observadas na sociedade, em diferentes períodos históricos. Neste sentido, os filmes de zumbi são um importante veículo de manifestação de inquietações da sociedade e os estudos desenvolvidos neste trabalho revelam que as histórias, personagens e tramas se configuram como referências da época de suas produções.

Historicamente, este mito que nasceu no Haiti e que pode ser lido como uma metáfora do trauma histórico de seus habitantes em relação à escravidão foi absorvido e reapropriado pela cultura norte-americana como uma forma de representar o medo da colonização, o temor da miscigenação de raças, e o exótico das sociedades estrangeiras. Durante o processo de reapropriação da cultura haitiana pelos estúdios de Hollywood, a figura do zumbi é destituída de seus laços religiosos para tornar-se uma figura do entretenimento norte-americano.

Deste modo, as estratégias criativas e artísticas adotadas pelos diretores para solucionar problemas de ordem prática em seus filmes, transformaram as histórias de zumbi numa das principais marcas dos processos de construção de mundos no cinema de horror contemporâneo. Por outro lado, é significativo que as mudanças de paradigmas no modo de contar as histórias de zumbi busquem lidar com a alteridade de forma positiva, mesmo que sempre se furtem ao sentido de mundo. O sentido dessas ações nos escapa porque é banal, destituído de qualquer outro significado que não seja a falta de explicações sobre os problemas que afetam por dentro a sociedade.

Este artigo traçou um recorte em relação ao papel que as multidões representam nos filmes de zumbi em épocas distintas, com o objetivo de compreender a construção de mundos no cinema de horror. Uma das conclusões que emerge deste estudo pressupõe, entre outras coisas, que as estratégias predominantes nas representações das histórias de zumbis são relacionadas ao sedentarismo e ao medo da homogeneização, assim como a mobilidade e

efemeridade das formações das multidões. A influência dessas representações no cinema contemporâneo e de suas estratégias discursivas diferenciam as histórias tradicionais daquelas em que as multidões são vistas como representações de mundos.

## Referências

- ACKERMANN Hans-W; GAUTHIER Jeanine. *The Ways and Nature of the Zombie*. The Journal of American Folklore. Vol.104. No 414 (Autumn, 1991) p. 466-494;
- LAURO, Sarah Juliet. *Did Zombie Flash Mobs Help Pave the Way for Occupy Wall Street?*. In *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie As Post-Human*. Christie Deborah and Sarah Juliet Lauro. New York: Fordham University Press, 2011.
- CANETTI, Elias. *Crowds and Power*. New York: Seabury Press, 1978.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo : Paz e Terra, 1999
- CLARENS, Carlos. *Horror Movies: An Illustrated History of the Horror Films*. New York: Putnam, 1967
- BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire um Lírico no Auge do Capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989
- BISHOP, Kyle William *American Zombie Gothic: the rise and fall (and rise) of the walking dead in popular culture* North Carolina: McFarland & Company Inc ,2010
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34. 1995-1997.
- DAVIS, Wade. *The Serpent and the Rainbow*. Nova York: Simon & Schuster, 1985
- DENDLE, Peter. *The zombie movie encyclopedia*. Jefferson, NJ: McFarland & Company Inc, 2000.
- DENDLE, Peter. *The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety* in. Niall Scott. Amsterdam-Nova York: Rodopi, 2007.
- LE MOS, Andre. *Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão*. Revista eletrônica Razón y Palabra n41. México: 2004.  
Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>
- MAFFESOLI, Michel. *Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001
- MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política*. São Paulo, SP: Nova Cultural, 1985.
- MEYROWITZ, Joshua. *Global Nomads in the digital veldt.*, in Revista Famecos, julho 2004, PUC-RS, Porto Alegre,
- POE, Edgar A. *O homem da multidão*. In: Contos. Trad. José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1986

RUSSEL, Jamie. *Book of the Dead: complete history of zombie cinema*. UK: FAB Press, 2005.

TWOHY, Margaret. *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture* MPhil Thesis. Dublin Trinity College, 2008.

WETMORE, Kevin J. *Back From the dead: Remakes of the Romero zombie as markers of their times*. North Carolina: McFarland & Company Inc, 2001