

O Monstro Contemporâneo: Transformações de Corpos e Subjetividades na Epidemia Midiática do Zumbi¹

Louise CARVALHO²
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este artigo busca realizar uma reflexão sobre algumas mudanças ocorridas nas últimas décadas, na sociedade ocidental, com foco no imaginário da catástrofe que se produz em diálogo com as tecnologias da comunicação. Para isso, será analisada a trajetória do zumbi, sobretudo no cinema, paralelamente às mudanças subjetivas e corporais ocorridas na passagem do regime moderno ao contemporâneo. A intenção é compreender o que essa estranha epidemia tem a dizer sobre os medos e terrores de cada época, mas sobretudo investigar o lugar da mídia, da catástrofe e do corpo na sociedade ocidental através de poderosas metáforas veiculadas pelo mais curioso dos monstros.

PALAVRAS-CHAVE: zumbis; corpo; subjetividade; catástrofe; gênero cinematográfico.

Introdução

Vivo em paz no mais recôndito da minha casa, e
enquanto isso o adversário, vindo de algum lugar,
perfura lento e silencioso seu caminho até mim.

Franz Kafka, “A Construção”

Como uma ameaça latente, sem maiores explicações, o mundo se prepara para o apocalipse zumbi. Alguns sinais dessa epidemia são claros e difíceis de ignorar: os mortos-vivos contaminaram em primeiro lugar o cinema, em seguida os jogos digitais, os quadrinhos, as ficções seriadas televisivas e a literatura. O jornalismo não ficou para trás nesse contágio, pelo contrário, ele trabalha ativamente na extensão dessa ficção proveniente das páginas e telas para o cotidiano de seus leitores, anunciando casos suspeitos de experimentos científicos, manuais de sobrevivência e a iminência de um apocalipse. Afinal, em meio a colapsos econômicos, aviões desaparecidos e catástrofes naturais e tecnológicas, o fim do mundo e da humanidade parecem estar cada vez mais próximos. O apocalipse zumbi, nesse cenário, não parece ser uma possibilidade atrelada apenas à ficção.

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO-UFRJ), email: louisecarvalho1@hotmail.com.

Em maio de 2014, por exemplo, o website do canal CNN divulgou uma curiosa notícia: “Documento do pentágono estabelece plano de batalha contra zumbis”.³ Ao contrário do que se pode imaginar, a matéria certifica que “este plano não foi elaborado como uma brincadeira”, mas revela, com humor, que na verdade o documento possui uma finalidade educacional para defesa contra catástrofes reais. Apesar do tom de ironia, o vocabulário parece ter ganhando novos horizontes e contagiado o próprio campo da biologia e da ciência contemporânea. Reportagens como “Cientistas criam células zumbis em laboratórios”⁴ e “Insetos parasitas conseguem controlar o cérebro dos hospedeiros e transformá-los em zumbis”⁵ mostram uma curiosa troca entre a ciência e a mídia: enquanto o zumbi toma para si certas descobertas científicas em suas narrativas, a ciência também se apropria de algumas características desse monstro para realizar e nomear as suas pesquisas.

Diante desse cenário, partimos da premissa de que a repercussão desse tema em diferentes formatos midiáticos não apenas revela a força do imaginário dos mortos-vivos sociedade ocidental contemporânea, mas atua ativamente na construção do mesmo no nosso cotidiano. Portanto, o objetivo deste trabalho é analisar certas transformações de sentidos e valores que o zumbi passou na transição do regime moderno ao contemporâneo, atentando para sua versão carnívora e seus avessos metafóricos no século XXI sobretudo no formato cinematográfico. Em meio às numerosas metáforas que o zumbi pode representar, a intenção não é esgotar o tema, mas sim nos restringir a dois aspectos da tensão que envolve a sociedade contemporânea: o corpo e a tecnologia. Para além das evidências aparentes, questionamos: o que estaria por trás do imaginário do zumbi? De que forma ele pode ser pensando como uma metáfora para os anseios e temores da sociedade ocidental contemporânea? O que essa curiosa epidemia midiática pode nos dizer acerca dos nossos modos de ser e estar no mundo hoje?

Com essas questões em pauta, o método utilizado para efetuar essa indagação será o genealógico, proposto por Michel Foucault na esteira da filosofia nietzschiana, e que já possui uma longa e rica tradição no campo acadêmico da Comunicação. Esse trabalho espera, ainda, abrir um caminho alternativo para pensar o lugar da tecnologia, da catástrofe e do corpo na sociedade ocidental, mas também mostrar que algumas valiosas pistas de

³ Disponível em: http://edition.cnn.com/2014/05/16/politics/pentagon-zombie-apocalypse/index.html?hpt=hp_t2. Acessado em: 08/05/2015.

⁴ Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/ciencia/cientistas-criam-celulas-zumbis-em-laboratorio-04032013-26.shl>. Acessada em: 17/05/2015.

⁵ Disponível em: <http://gizmodo.uol.com.br/insetos-parasitas-zumbis/>. Acessado em: 15/05/2015.

quem somos, quais são os nossos maiores medos e no que estamos nos tornando podem ser encontradas através dos fenômenos mais curiosos.

A construção dos mortos-vivos

Antes mesmo de ser levado aos Estados Unidos e se tornar conhecido através do cinema, o zumbi e a ilha do Haiti – que por anos alimentou a imaginação dos americanos pelos exóticos rituais vodu – foram retratados pelo explorador americano William Seabrook em 1929 através de um extenso estudo sobre as crenças religiosas da ilha e as superstições de seus habitantes. Segue abaixo uma estranha situação enfrentada pelo explorador descrita em seu emblemático livro, *A ilha da magia*:

O mais horrível era o olhar, ou melhor, a ausência do olhar. Os olhos estavam mortos, como se fossem cegos, desprovidos de expressão. Não eram olhos de um cego, mas de um morto. Todo o semblante era inexpressivo, incapaz de expressar-se. Eu havia visto no Haiti tantas coisas que fugiam do senso comum que por um instante tive um surto, quase pânico, no qual pensei, ou senti: “Bom Deus, talvez seja tudo verdade e, se for, é terrível demais, pois isso muda tudo”. Por “tudo” eu me refiro às leis e aos processos da natureza nos quais o pensamento e a ação humana moderna se baseiam (SEABROOK, 1929, p. 101).

Apesar de o trecho acima parecer ter sido extraído diretamente de um conto de terror, as palavras escritas por Seabrook descrevem a situação em que encarou três zumbis haitianos nos olhos na ilha do Haiti. Simbolizando o medo, o terror, a desgraça e a perdição, o zumbi caribenho era levado a sério por aqueles que adotavam a religião vodu, que o aceitavam como uma terrível realidade. Jamie Russell, autor de *Zumbis: o livro dos mortos*, conta o medo era tanto que o cadáver de um ente querido poderia ser “morto” novamente com um tiro na cabeça ou injeção letal, para evitar que o corpo voltasse a “vida” por um feiticeiro (2010, p. 21). Nesse sentido, a conhecida figura do zumbi como homem trazido dos mortos possui um forte laço com a mitologia folclórica do ritual vodu, que, por sua vez, expressa uma procedência na escravidão, na opressão e na hegemonia capitalista.

São muitas as características que separam o zumbi da mitologia folclórica do Haiti e o zumbi monstruoso americano, mas talvez a mais relevante delas seja que o maior medo dos haitianos não era de ser atacado por um zumbi, como vemos nas narrativas contemporâneas, mas de tornar-se um deles. Russell explica que o perigo residia na crença de que se é possível separar o corpo da alma em um ritual de possessão, então um feiticeiro (ou *bokor*) seria capaz de fazer este tipo de separação sem cumprir todas as etapas da cerimônia vodu e, dessa forma, independente do consentimento da pessoa (*Ibidem*, p. 26).

Nas lendas caribenhas, o zumbi era “criado” depois que o feiticeiro adoecia a vítima misteriosamente e provocava a sua “morte”, capturando sua alma essencial (“grande anjo bom”). Em seguida, o cadáver era removido do túmulo logo após o seu enterro. O corpo voltaria a “vida” pelo feiticeiro após ser desenterrado, com a finalidade de ser escravizado e condenado a trabalhar em alguma região distante por toda a eternidade.

No auge do envolvimento dos americanos nas terras caribenhas⁶, o livro de Seabrook foi um tremendo sucesso. Enquanto isso, as forças de ocupação dos Estados Unidos não foram bem-vindas e parte da estratégia de melhorar a infraestrutura da ilha dependia do trabalho forçado, o que não foi bem visto pelos haitianos. Para a população, essa intervenção poderia significar a volta dos dias de domínio colonial. De acordo com Russell, quando o livro *A ilha da magia* foi lançado nos Estados Unidos, os americanos estavam sedentos por informações a respeito da ilha, provocando brigas entre os editores por mais histórias sensacionalistas sobre o Haiti.

Além da intervenção americana, outro importante fator contribuiu para a popularização do zumbi no Estados Unidos. O ano de 1929 foi marcado pela quebra da Bolsa de Valores de Nova York, que provocou um enorme número de falência nas empresas e o desemprego de quase 30% dos trabalhadores. Não por coincidência que nessa época, durante as décadas de 1920 e 1930, os filmes de terror tornaram-se bastante populares no cinema, como, por exemplo, *O Fantasma da ópera* (1925), *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), entre outros. Foi nesse contexto que a dupla Victor e Edward Halperin levaram para o cinema uma adaptação do livro de Seabrook, com o título *Zumbi Branco* (1932). Dessa forma, o terror e o medo estava presente tanto nas ruas quanto dentro do cinema, e o zumbi, de uma maneira bem peculiar, tocava em assuntos nos quais os americanos dificilmente deixariam de se identificar.

Com a adição de sexo e suspense, *Zumbi Branco* mistura alguns elementos do livro de Seabrook a uma narrativa que envolve a transformação de uma mulher em zumbi por um feiticeiro vodu. Na trama, Neil e Madeleine viajam até o Haiti para visitar o amigo Beaumont que, por sua vez, acaba apaixonando-se pela garota. Para conquistá-la, Beaumont pede ajuda a Legendre, um feiticeiro vodu que revive os mortos para ter escravos trabalhadores em sua fábrica de cana-de-açúcar. O feiticeiro então mata Madeleine e a revive como zumbi, transformando-a em uma mulher submissa e subserviente nos braços de

⁶ Entre 1900 e 1930 os americanos levaram pelo menos trinta intervenções militares ao país, sobretudo porque ele era visto como “quintal” caribenho para manter controle sobre o Canal do Panamá.

Beaumont. Apesar da mistura de necrofilia com o amor ter tido diversas críticas jornalísticas negativas, o filme foi um grande sucesso comercial.

Contudo, não apenas o sensacionalismo teria chamado atenção do público norte-americano. Numa determinada cena, os zumbis continuam trabalhando na fábrica mesmo quando caem do moinho, esmagando o corpo contra a maquinaria. Há, inclusive, uma fala esclarecedora de Legendre, o feiticeiro, quando oferece alguns trabalhadores zumbis para Beaumont: “Eles trabalham fielmente e não têm medo de hora extra”. Sobre esse momento do filme o autor Russell faz a seguinte observação: “os zumbis que operam o moinho de açúcar são seres humanos que se tornaram *autônomos descartáveis*” (*op. cit.*, p. 46, grifo nosso).

Esta associação entre os zumbis e os autônomos descartáveis feita por Russell é bastante interessante em diversos aspectos, no qual destacaremos dois: em primeiro lugar, a situação econômica dos Estados Unidos citada acima, ou seja, a crise de 1929 e o “lado negro” do capitalismo. Tornava-se cada vez mais real para a população americana a possibilidade de se aparentar a um desses seres cambaleantes, magros, pálidos e falidos em uma enorme fila na espera por pão e sopa. O filme de Victor e Edward Halperin transformou o trabalho em puro terror, dentro de uma época em que o desemprego aumentava substancialmente. Portanto, a força do trabalho sofrido junto aos trabalhadores automáticos e condenados a repetição pela eternidade era o grande lado sombrio do sonho de emprego norte-americano.

O segundo aspecto, menos local e mais geral, insere-se na lógica da sociedade moderna e do capitalismo industrial. Como assinalara Michel Foucault (2009), os dispositivos de poder característicos da sociedade moderna agiam diretamente sobre os corpos dos indivíduos, visando a discipliná-los e a normalizá-los para compor o complexo maquinário industrial e suas instituições de confinamento específicas (fábrica, escola, hospital, prisão, quartel). Foram duas as vertentes dessas “tecnologias de biopoder” voltadas para a modelagem moderna dos corpos visando a sua produtividade: a “disciplina” e a “biopolítica”. Segundo Foucault, a primeira vertente se dirige ao “homem-corpo” e a segunda ao “homem-espécie”, configurando os impulsos da anatomia política em seus aspectos “individualizantes” e “massificantes”, respectivamente. Ao longo da modernidade, esses mecanismos de poder agiram sobre a vida humana, moldando cada corpo individual ao mesmo tem em que o massificava para torná-lo membro de uma determinada população nacional.

Nesse contexto, o autônomo descartável pode ser compreendido como o homem-máquina, um sujeito que atende as demandas do capitalismo industrial. Foucault ainda aponta que a normatização dos indivíduos era direcionada na construção de corpos “dóceis” e “úteis”, isto é, disciplinados e adestrados para servir a determinados interesses econômicos. Desse modo, o processo de zumbificação em *Zumbi Branco* implica uma perda de autonomia e identidade em que cada indivíduo, quando deixa de servir aos interesses de uma sociedade, é domesticado e transformado em um corpo dócil e novamente útil, a fim de formar uma massa trabalhadora na lavoura de cana-de-açúcar. Mesmo apresentando trabalhadores escravos no Haiti, essas características ressaltadas podem facilmente ser inseridas na lógica da sociedade industrial a fim de explicar um dos fascínios atraídos por esse monstro no início do século passado.

Ainda que a lógica disciplinar e suas instituições específicas tenham entrado em crise na segunda metade do século XX, a contemporaneidade não deixou de ser regida por certos mecanismos renovados de poder-saber. Mais sutil e complexo, o controle, teorizada por Gilles Deleuze em 1990 no livro “Conversações” em um *Post-scriptum*, opera nestas novas configurações de espaço-tempo, numa sociedade regida por um novo tipo de capitalismo, globalizado e pós-industrial.

A complexidade da contemporaneidade torna difícil sua descrição em poucas palavras, pois são justamente “contínuas, fluidas, ondulatórias, abertas, mutantes, flexíveis, autodeformantes” as novas modalidades digitais, como bem expôs Paula Sibilia (2002, p. 29). Algumas características do alvorecer dessa era são preciosas nessa análise. Uma delas, sugerida por Deleuze, é a lógica da empresa que se torna o modelo de todas as outras instituições, formando novas organizações sociais. Essa lógica implica em uma transição da ênfase na utilização dos bens como serviço para uma crescente tendência no marketing e no consumo. Por isso, Sibilia propõe um esquema esclarecedor: “Na passagem para a era pós-industrial, portanto, observa-se a transição do produtor disciplinado (sujeito das fábricas) para o consumidor controlado (sujeito das empresas)” (*Ibidem*, p. 29). Nessa passagem, as hierarquias tornam-se confusas, sem donos ou padrões facilmente identificáveis, tornando cada vez mais difíceis as formas de resistência típicas das sociedades disciplinares.

Com essa transição, ficaram deslocados os mortos-vivos enfeitados, escravizados e submissos, inseridos em uma sociedade industrial. Antes mesmo dessas transformações apontadas acima se consolidarem, o cinema de terror da década de 1950 começou a mostrar indícios de mudança de ênfase, afastando-se de um terror gótico em direção a outras

preocupações, como o perigo nuclear e as invasões extraterrestes. Russell cita o teórico cultural Mark Jancovich, que distingue as ameaças do terror dos anos 1950 em relação às décadas passadas pelo fato de não originarem de um único indivíduo, mas por se associarem ao processo de desenvolvimento e modernização social (JANCOVICH *apud* RUSSELL, *op. cit.*, p. 83). Essa mudança radical no cinema, dentro do contexto da Guerra Fria, refletia o espírito do novo capitalismo consumista e a era da energia atômica.

É durante essa transformação na sociedade que nasce um novo zumbi no cinema. Deixando para trás o Caribe, o vodu e o trabalho braçal, emergem os temores da invasão territorial, da perda de identidade e do fim do mundo. Foi este cenário de transição que proporcionou um marco na construção do zumbi, a obra de George Romero, *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968). No filme, não há vodu ou feiticeiro que teria causado a tragédia. Com bastante sangue, violência e carne visceral, Romero mostra as dores de um cotidiano familiar virado ao avesso e transformado em puro terror.

Para quem assistiu *Zumbi Branco* é possível que o excesso de violência no longa *A Noite dos Mortos-Vivos* cause um grande estranhamento. Incrementando um elemento fundamental e original, os zumbis de Romero tornaram-se criaturas canibais, características que estariam presentes na maioria dos filmes, jogos e outros formatos midiáticos que abraçaram o gênero daquele momento em diante. Por um lado, ao esquartejar a família típica norte-americana, ao ressuscitar os mortos em busca de vingança em meio à Guerra do Vietnã e ao varrer qualquer vestígio de autoridade, a obra faz uma crítica direta à própria nação estadunidense. Por outro, em um nível mais global, outras questões são colocadas em pauta, como a alteração na base da civilização, a disputa por território, a cooptação do indivíduo pela massa, a inevitabilidade da morte e, principalmente, o pavor da carne humana.

A questão do consumo capitalista, não abordada no primeiro filme de Romero, aparece com toda força dez anos depois no segundo filme da série, *Despertar dos Mortos* (1978). Na trama, os personagens Peter, Roger, Fran e Stephen conseguem fugir da cidade caótica, em que a mídia, as leis e a ordem foram extinguidas. Chegando em um shopping center tomado por zumbis, o grupo erradica as criaturas e passa a viver uma vida doméstica tranquila, enquanto o mundo, do lado de fora, cai nas trevas. Além de transformar os zumbis em consumidores, o filme também aborda o tédio da cultura capitalista contemporânea.

Outros dois aspectos palpitam nos filmes de Romero que merecem ser destacados. Em primeiro lugar, o assustador mote de *Despertar dos Mortos*, “atirem na cabeça!”, e, em segundo, o que ficou conhecido como *splatter*. Sobre o primeiro aspecto, a repetição do refrão macabro obriga as pessoas a esquecerem que esses monstros um dia foram amigos e familiares, e diante disso resta atirar no único ponto que pode matá-los (novamente) de uma vez por todas. Símbolo da razão, da lógica e do intelecto, não é de se estranhar que a cabeça se tornou alvo em meio ao caos absoluto e à “irracionalidade” do novo mundo apocalíptico. Em outras palavras, em meio a um cenário em que as pessoas, metaforicamente, “perderam a cabeça”.

Quanto ao segundo aspecto, o termo *splatter* se refere às cenas de violência física, com efeitos especiais cheios de sangue, ossos, nervos e músculos. Russell destaca a certeza da vulnerabilidade da carne nos filmes de Romero e, indo mais além, afirma que o foco inevitável de qualquer filme de zumbi é o próprio corpo humano: “Romero nos mostra o corpo fragmentado: cabeças explodidas por rifles, cérebros perfurados por furadeiras, pedaços de carne arrancados do osso e pás de helicópteros retalhando a cabeça de um zumbi”, lembra o autor, alegando que o diretor nos faz perder a fé na integridade do corpo trazendo humor e terror dentro do espírito do grotesco (*op. cit.*, p. 146-147). Desse momento em diante, uma das características do zumbi presente nos filmes, e muito importante nos jogos digitais com esse tema, é a precariedade da carne.

Com nada muito específico para protestar durante a década de 1990, esse subgênero sofreu uma decadência nas grandes telas. Porém, o cinema não contava com o nascimento de uma nova sensação no mundo dos mortos-vivos: em 1996 o jogo *Resident Evil* é lançado para a plataforma *PlayStation* e vira um sucesso na Europa e nos Estados Unidos da noite para o dia. Mais dois jogos da franquia são lançados nessa mesma década, em 1998 e 1999, ressuscitando o zumbi no mercado e dando ao próprio cinema um recrudescimento nessas histórias de terror.

Assim, os mortos-vivos ganham novos sentidos e são recobertos por outros valores na virada do século. Desde *Resident Evil* nos jogos digitais, e obras como *Extermínio* (2002) e *Diário dos Mortos* (2007) no cinema, a pandemia global se alastrou com enorme velocidade nas histórias de zumbi. Dos enfeitiçados escravizados no Haiti, passando pelos homens ressuscitados e carnívoros de Romero, hoje o zumbi se encontra em um terceiro momento: os seres humanos infectados. E junto a essa ameaça biológica é indispensável o cenário apocalíptico em sua pior condição. Portanto, os zumbis não aparecem mais de

maneira mágica por feiticeiros, ou sem explicação alguma, como um castigo de Deus. De quem é a culpa, aqui, é bem clara: da própria espécie humana. Com a ajuda da engenharia genética e dos conglomerados mercadológicos, *nós* criamos uma arma biológica que contaminou todos os seres vivos. Assim, a fronteira entre mostro e homem que já começava a borrar-se com os filmes de Romero, agora desaparece quase que por completo.

O zumbi e o terror do corpo

O corpo humano emerge, neste trabalho, em meio a uma série de paradoxos que constituem um dos principais campos de batalha da moral contemporânea. Alguns séculos atrás, porém, num ato usualmente considerado fundador da era moderna, ele fora formulado pelo filósofo francês René Descartes como uma máquina. No seio dessa filosofia mecanicista inaugurada no século XVII, a peculiar mecânica corporal humana se diferenciaria das outras máquinas – vivas ou inertes – apenas pela singularidade de suas engrenagens. Em suma, desse momento em diante o ser humano passa a ser a combinação entre elementos materiais e imateriais: o sujeito pensante, *res cogitans*, e o corpo, *res extensa*. Para Descartes, a essência do homem se encontrava no *cogito*, desligando assim a inteligência da carne, como sendo dois tipos de “substâncias” distintas e mutuamente excludentes.

Diante desse corpo definido como uma máquina magistral, que suscitava a admiração da ciência frente a um organismo perfeitamente acoplado a suas diversas partes e ao mundo, o antropólogo francês David Le Breton afirma que “o mecanicismo dá paradoxalmente ao corpo seus duvidosos títulos de nobreza, sinal incontestável da proveniência dos valores para a modernidade” (2013, p. 19). Porém, em meio a essa ode moderna ao corpo humano, surge também certo ódio inédito com relação a esse mesmo corpo: a carne envelhece, sofre, adoce e morre. O corpo, associado à máquina, revela fatalmente sua origem não técnica.

Já na contemporaneidade – e apesar de todas as transformações ocorridas no plano das reflexões filosóficas, artísticas e científicas, bem como nas próprias vivências encorpadas – o corpo humano permanece como um problema e um enigma. Ele ainda é um tema emblemático para as ciências humanas e da natureza, para as artes e para a filosofia, todas elas com sua intensa repercussão midiática. Não por acaso que, ao dar ao zumbi o gosto pela carne em *A Noite dos Mortos-Vivos*, Romero criou um filme sobre o corpo, ou melhor, sobre a fragilidade da máquina humana.

Enquanto os zumbis estraçalhavam carne, vísceras e órgãos nas telas de cinema, o ano de 1968 foi marcado por Michel Foucault como uma ruptura na forma de lidarmos com os nossos próprios corpos e os alheios. Na entrevista concedida à revista francesa *Quel Corps?* em 1975, o filósofo assinala o declínio da disciplina e da “ética puritana”, características da sociedade disciplinar, a partir das forças provenientes do capitalismo pós-industrial. “A partir dos anos sessenta percebeu-se que esse poder tão rígido não era assim tão indispensável quanto se acreditava”, explica Foucault, “e que as sociedades industriais podiam se contentar com um poder muito mais tênue sobre o corpo” (1979, p. 148). Nesse momento, os jovens se libertaram das rígidas indumentárias disciplinadoras para ir às ruas de minissaia, calça Lee e sandálias franciscanas, além da liberdade de experimentação da pílula anticoncepcional, drogas, *rock’n roll* e sexo.

Na esteira do pensamento foucaultiano, Paula Sibilia (2008) questiona no artigo “O corpo reinventado pela imagem” se, de fato, a partir desse momento “liberou geral, e pronto”, usando o filme *Barbarella* (1968) como ponto de partida para pensar a complexa reorganização dos poderes que estourou há quatro décadas. Encarnada pela atriz Jane Fonda, a ingênua heroína intergaláctica que saiu das histórias em quadrinhos para dentro do cinema ilustra as silhuetas corpóreas que se assumiram como moldes dos corpos a partir daquela década. Loira, magra e bronzeada, *Barbarella* é símbolo de um novo tipo de poder altamente eficaz que não mais proibia os prazeres da nudez e impunha os rigorosos comportamentos disciplinares, mas que usa a liberdade dos corpos para se enquadrarem nos rigorosos moldes do *fitness* e da vigente moral da “boa forma”.

Nesse cenário, os meios de comunicação possuem um papel fundamental tanto para estimular a produção de corpos e subjetividades voltados à espetacularização e à performance na esfera do visível, quanto para apontar algumas pistas importantes sobre a moralidade própria da contemporaneidade. Variados conjuntos de técnicas, produtos e serviços destinados aos consumidores são disseminados através da mídia, cujo objetivo seria ajudá-los a atingir os altos padrões atuais de beleza, juventude e saúde, que, por sua vez, também são divulgados pelos mesmos meios. Nesse complexo movimento, o corpo humano é paradoxalmente adorado e rejeitado: sua organicidade é considerada repugnante, por isso a forma humana deveria ser esculpida e purificada constantemente, na tentativa de aproximá-la o máximo possível de uma imagem lisa, limpa e polida.

E, assim, a simpática e alegre *Barbarella*, com suas silhuetas adequadas à nova moral contemporânea, aparece como uma imagem “purificada” e compatível aos novos

poderes instalados. O que teria, no entanto, a bela *Barbarella* em comum com o sangrento filme *A Noite dos Mortos-Vivos*? Como *Barbarella* pode nos ajudar a pensar no zumbi mais contemporâneo? O ano de lançamento de ambos os filmes, 1968, é uma boa pista para começar a tecer essa reflexão. Pois enquanto a heroína encantava ao colocar suas meias arrastão e pintava os lábios de vermelho, Romero chocava sua audiência ao manchar a tela de muito sangue, vísceras e fluidos corporais.

Apesar de ambos os filmes colocarem o corpo em evidência, *Barbarella* e *A Noite dos Mortos-Vivos* tomam caminhos extremos opostos. No mesmo ano de 1968, os espectadores puderam testemunhar no cinema o complexo paradoxo que envolve o corpo humano. Enquanto *Barbarella* exibia suas silhuetas perfeitamente esculpidas, o zumbi expõe o que há de mais orgânico no ser humano: a precariedade da carne. O filme de Romero não parece ser compatível com a realocação dos poderes a partir das manifestações que ocorreram na década de 1960, pelo contrário, num viés oposto resiste ao novo imperativo de beleza, juventude e “boa forma”.

Assim, em meio a certas tentativas da tecnociência que buscam a “reprogramação” dos corpos e até mesmo sua eliminação para substituí-lo por algo artificial considerado “melhor”, revertendo tanto os processos de envelhecimento como todas as “imperfeições” e as doenças, as cenas de canibalismo e fragmentação da carne humana são particularmente perturbadoras. Elas revelam uma perda total, violenta e imediata na persistente luta contra a morte, que sustenta o paradoxo de adoração/rejeição ao corpo na contemporaneidade.

A capacidade dos filmes de Romero de atormentar os espectadores com o impacto da violência física explícita, também presente em outras obras de horror, é uma das características de uma marca estilística específica desse gênero narrativo: o excesso. Para cercar conceitualmente essa categoria, no artigo intitulado “Tessituras do excesso” a pesquisadora brasileira Mariana Baltar (2012) articula com as teorias da americana Linda Williams (2004) algumas reflexões em torno da categoria chamada “gêneros do corpo”. De acordo com Williams, as obras dentro dessa categoria mobilizam a reação do público de maneira sensória, sentimental e, mais especificamente, com o próprio corpo. Assim, o excesso é uma marca comum não somente ao gênero de horror, mas também na pornografia e no melodrama.

Trata-se, dessa forma, de uma dupla articulação do excesso com uma experiência “extasiática” e com o corpo dado a ver como espetáculo (BAL TAR, *op. cit.*, p. 128). Em suma, Baltar esclarece que é fundamental compreender o corpo em estado de ação,

mobilizando movimentos sensoriais e sentimentais da plateia. Embora o apelo e o sucesso desses gêneros encontrem-se em parte na capacidade de rápida identificação com os elementos da narrativa, a autora esclarece que a noção de “obviedade” não deve ser entendida como um elemento depreciativo. Pelo contrário, tal noção é de extrema importância para um convite à “afetação” sensorial e sentimental do espectador, facilitando o engajamento entre a obra e o público.

No caso do horror, a obviedade encontra um possível problema diante do suspense e mistério, ambos presentes em diversas obras do gênero. A solução é pensada da seguinte maneira: “para construir as sensações desse mistério”, explica Mariana Baltar, “as narrativas lançam mão de simbolizações de fácil identificação e de forte apelo visual e sonoro, recuperando repertórios cristalizados no imaginário sócio-histórico e reatualizando, no nível da obviedade, os clichês do próprio gênero” (*Ibidem*, p. 130). Ou seja, elementos como o medo e a repulsa, junto à construção sonora e espacial (becos escuros, salas mal iluminadas, portas fechadas, por exemplo), provocam uma associação da obra e, dessa forma, um envolvimento emotivo e corporal dos espectadores.

Sobre as questões acima sobre o excesso no horror, cabe exemplificar com um divertido trecho de um artigo jornalístico feito pelo crítico de cinema Roger Ebert na revista *Reader's Digest*, na tentativa de alertar aos pais a respeito do terrível filme *A Noite dos Mortos-Vivos* na época de seu lançamento. De acordo com Ebert,

As crianças na plateia estavam estupefatas. O silêncio era quase total. O filme perdera o seu temor encantador havia muito tempo e, inesperadamente, tornara-se aterrorizante. Uma garotinha, talvez de nove anos, sentada na fileira ao lado, estava imóvel em sua poltrona, chorando. (...) Senti terror de verdade no cinema do bairro. Vi crianças que não tinham a que se agarrar para se proteger dos temores e do medo que sentiram (EBERT *apud* RUSSELL, *op. cit.*, p. 110).

Percebemos, nesse fragmento, que a questão do corpo está presente tanto nos movimentos sensoriais na plateia – como, no trecho acima, a garotinha chorando e as crianças buscando algo para se agarrar durante o filme –, quanto na própria carne monstruosa. Em *A Noite dos Mortos-Vivos*, o zumbi gera um complexo movimento em três partes: enquanto provoca reações aterrorizantes nos corpos de quem o vê através da grande tela, busca um corpo humano para se alimentar dentro da narrativa e, além disso, ele próprio é um corpo em decomposição, morto e sem alma. Portanto, além de mover os corpos dos espectadores com a marca estilística do excesso, o próprio zumbi possui essa característica.

Para melhor compreender o zumbi como um corpo monstruoso, algumas ferramentas proporcionadas por José Gil no livro *Monstros* serão úteis. Em sua ruminância sobre o fascínio que os monstros provocam desde a Idade Média, Gil revela a seguinte afirmação: “Um monstro é sempre um excesso de presença. Que a anomalia seja um corpo redundante ou a que faltem órgãos é necessariamente marcado por um excesso” (2006, p. 75). Segundo o autor, o fascínio à visão que um monstro atrai para si acontece pela superabundância de elementos, sem desempenhar um critério negativo: seja pela falta ou pela fartura de um membro/órgão, a anomalia transforma-se em um traço de presença.

Ainda nessa breve fenomenologia, o filósofo português aborda características sedutoras inerentes a essas criaturas que podem ser voltadas diretamente aos mortos-vivos. De acordo com Gil, a imagem do corpo monstruoso opera num paradoxo de “revelação-ocultação”: ao mesmo tempo que o monstro revela o oculto, ou seja, algo de disforme, o olhar do observador nada vê e permanece suspenso (*Ibidem*, p. 78-79). Cabe plasmar na íntegra as belas palavras do autor:

O monstro mostra o interior do corpo ou, antes, é o resultado do revirar da pele do corpo normal, da transformação deste em corpo de órgãos aparentes que proliferam desordenadamente. Corpo decomposto em órgãos e órgãos à flor do olhar – o horror que tal espetáculo provoca prova que os órgãos não são para ser vistos, mas apenas pensados. A transparência do corpo do monstro é isso: o interior visceral à flor da pele (GIL, *op. cit.*, p. 79).

Fluidos, vísceras, órgãos: o monstro revela o interior do ser humano. Contudo, ao aflorar o que deve permanecer oculto, ele subverte a combinação sagrada entre os elementos materiais e imateriais teorizados pelo dualismo cartesiano que marcou até hoje o pensamento ocidental sobre o homem. A alma é descoberta, tornando-se um reverso do corpo, um *outro* corpo. Em suma, a alma torna-se uma entidade corporal.

A alma do monstro, fatalmente visível e ligada ao corpo, revela-se acoplada ao orgânico. É rigorosamente o que está exposto quando o olhar se fixa no zumbi: uma criatura feita de carne, vísceras e órgãos. O zumbi atrai os espectadores ao colocá-los ao avesso, por ser um excesso de presença e por revelar/ocultar os limites do homem. Eis uma possível resposta – não totalizante ou exclusiva – para o curioso fascínio pelos mortos-vivos em seus diferentes formatos midiáticos. Esse monstro tão contemporâneo coloca em evidência, subverte e escandaliza os problemas e enigmas do corpo humano que atravessam diversos campos do saber em diferentes épocas históricas.

Considerações finais: Nós, zumbis?

A intenção, antes da escrita desse trabalho, era de desenvolver uma reflexão sobre a inserção do zumbi nos diferentes formatos midiáticos e as possíveis metáforas que ele poderia ecoar sobre a sociedade contemporânea. No entanto, durante o processo de pesquisa e de redação, os zumbis cada vez mais se assemelhavam aos homens, que nesse complexo movimento também passaram a se confundir com os zumbis. Os mortos e os vivos se entrelaçaram nessas páginas, revelando o avesso que cada um trazia embutido em sua contraface. Este, na verdade, tornou-se um trabalho sobre nós: as subjetividades contemporâneas. Sobre os nossos medos, anseios e desejos, mas também sobre os nossos corpos e modos ser e estar no mundo de hoje.

Algumas narrativas deixam essa questão mais clara, outras um pouco menos. No filme *Amantes Eternos* (2013) de Jim Jarmusch, por exemplo, o vampiro Adam se refere aos humanos como “zumbis” (inclusive, com humor, Los Angeles é chamada de “central de zumbis”). O vampiro, legitimado devido à sua longa tradição literária, é um monstro com características tipicamente românticas: belo e jovem, refinado e imortal. Sua imagem é limpa, lisa e polida (afinal, fogem dos malefícios da luz do sol), que contrasta com o sangue escarlate escorrendo pelos lábios pálidos. O zumbi, por sua vez, é o extremo oposto: a grande massa, o corpo em decomposição, o ser animalesco. No filme de Jarmusch, o sangue contaminado dos “zumbis” é um grande problema para os vampiros, que os acusa constantemente de terem destruído a vida e o planeta Terra. Não há dúvidas, nesse caso, de quem são os tolos “zumbis”: todos nós.

Outro apoio a essa hipótese pode ser encontrado na literatura. Na admirável obra de Oscar Wilde, *O retrato de Dorian Gray*, o belo Dorian compreende que toda a beleza um dia acaba, e deseja que seu retrato, ao invés de seu corpo, envelheça e desvaneça. Com o passar do tempo, cada ato terrível que comete em sua vida de juventude eterna, luxúria e transgressões, a imagem em seu retrato sofre as consequências até não mais se assemelhar a um homem, mas a um monstro. Podemos tomar emprestada essa lição para pensar no terrível duplo, o pior lado do ser humano. O zumbi é a nossa imagem plasmada no retrato: quanto mais desejamos (e conseguimos) a juventude e a beleza, ou até mesmo os avanços tecnológicos e biológicos, a imagem do zumbi no outro lado da tela se torna cada vez mais repulsiva. Todas as “conquistas” corpóreas e tecnológicas da humanidade não escapam às revelações desse duplo que nos persegue em diferentes formatos midiáticos, manifestando as terríveis consequências da vida contemporânea.

REFERÊNCIAS

BALTAR, Mariana. “Tessituras do excesso”. In: **Significação** – Revista de cultura audiovisual. São Paulo, v. 39, 2012, pp. 124-146.

DESCARTES, René. **O discurso do método**. São Paulo: Editora escala, 2006.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

_____. “Poder-Corpo”. In: **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1979.

GIL, José. **Monstros**. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 2006.

KAFKA, Franz. “A construção”. In: **Um artista da fome e A construção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**. São Paulo: Papyrus, 2013.

RUSSELL, Jamie. **Zumbis: O livro dos mortos**. São Paulo: Editora Leya, 2010.

SEABROOK, William. **The magic island**. London: George Harrap and Co., 1929.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. “O corpo reinventado pela imagem”. In: **Catálogo da mostra cinema 1968**. São Paulo: Centro Cultural Caixa Econômica, 2008.

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Abril, 2010.

WILLIAMS, Linda. “Film bodies: Gender, genre and excess”. In: BAUDRY, L.; COHEN, M. (Org.). **Film theory and criticism**. Oxford: Oxford University Press, 2004.