



RELICI

TRAJETÓRIA CINEMATOGRAFICA DO PROTAGONISMO ZUMBI: DESDOBRAMENTOS TRANSMÍDIA DO FILME “A NOITE DOS MORTOS VIVOS”¹

*CINEMATOGRAPHIC TRAJECTORY OF ZOMBIE PROTAGONISM: TRANSMEDIA
DEVELOPMENTS OF THE MOVIE “NIGHT OF THE LIVING DEAD”*

Rafael Iwamoto Tos²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo principal traçar o percurso cinematográfico do protagonismo Zumbi a partir do filme “A Noite dos Mortos Vivos” (1968) de George Romero que se desdobra de forma transmidiática em outros produtos culturais tais como o seriado de televisão *The Walking Dead*; o game *The Last of Us* e o livro “Guia de Sobrevivência à infestação Zumbi” de Max Brooks. Inserido no gênero de terror, o personagem transita entre as sombras imaginárias da vida, recusando a consistência simbólica da morte enquanto pluraliza sua trajetória em outros produtos midiáticos, ampliando o consumo deste segmento.

Palavras-Chave: cinema, estética visual, semiótica cultural, transmídia, zumbi.

ABSTRACT

The main objective of this article is to trace the cinematographic path of the role of Zumbi from the movie “Night of the Living Dead” (1968) by George Romero, which unfolds in a transmedia way in other cultural products such as the television series *The Walking Dead*; the game *The Last of Us* and the book “Guia de Sobrevivência à infestação Zumbi” by Max Brooks. Inserted in the horror genre, the character transits between the imaginary shadows of life, refusing the symbolic consistency of death while pluralizing his trajectory in other media products, expanding the consumption of this segment.

Keywords: cinema, visual aesthetics, cultural semiotics, transmedia, zombie.

¹ Recebido em 13/06/2022. Aprovado em 14/06/2022.

² University of Manitoba. rafaeltosi1@gmail.com



RELICI

RELAÇÕES TRANSMÍDIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

A linguagem cinematográfica é conhecida por criar diversos pontos de referência tanto visuais quanto linguísticos acompanhados de movimento que auxiliam e até determinam a narrativa e a estética de alguns produtos culturais. Diversas mídias continuam buscando inspiração em alguns elementos estéticos do cinema, tais como o vestuário, enredo, cenário, sonorização e também a narrativa para criar novos livros; desenhar história em quadrinhos; roteirizar seriados de televisão ou mesmo desenvolver novos *games*.

É possível atribuir a este meio certa responsabilidade como fonte inspiradora de outros produtos culturais, principalmente porque o cinema consegue atuar como ponto de partida estético, criando os primeiros padrões audiovisuais que depois serão seguidos por outros produtos culturais em mídias segmentadas. Com isso, um tema específico pode gerar uma cultura de consumo plural, dividido em diversas outras mídias que de alguma forma intercambiam estas referências estéticas entre si. Jenkins entende esse fenômeno como transmídia, termo este que representa a forma como um determinado produto cultural³ consegue se multiplicar em diversos outros, fragmentando sua narrativa em diferentes mídias com a intenção de criar uma cultura de consumo (Jenkins, 2009, pg.138).

Jenkins reforça esse pensamento analisando como o filme *Matrix* (1999) conseguiu se transformar em um exemplo bem-sucedido de transmídia reforçando a importância da estética visual e narrativa entre os produtos culturais que possuem essa característica:

(...) uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa

³ Entendemos como produtos culturais programas de televisão, filmes de cinema, jogos eletrônicos e quaisquer outros produtos desenvolvidos, divulgados e difundidos na cultura popular nos meios de comunicação. De acordo com Jameson (2006), os produtos culturais são hoje uma realidade indissociável de nosso repertório cultural, tornando-se muitas vezes ponto central de afinidades entre as pessoas.



RELICI

61

para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida em um filme, ser expandida para a televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração em um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa (Jenkins, 2009, pg.138).

Com isso, é possível criar uma cultura de consumo sobre determinado personagem e seu protagonismo que pode ser encontrado em filmes; histórias em quadrinho; *games* e séries de televisão, aumentando a “cartela ainda mais múltipla de clientes” (Jenkins, 2009, pg. 139).

Olhando especificamente para o cinema, Andrew (2002, pg. 32) entende este meio como o “grande responsável por conceder referências audiovisuais para o espectador de histórias de livros em que só era possível imaginar a cena, e agora a ficção já tinha uma imagem”. Sendo assim, pode-se supor que em muitos casos os filmes foram responsáveis por povoar o imaginário coletivo da sociedade com imagens, sons e também enredos, dando outros aspectos sensoriais para os espectadores, principalmente porque as referências visuais estavam alicerçadas nos produtos impressos e fotográficos e os sonoros no rádio.

Com as primeiras referências de imagem em movimento e, posteriormente, a introdução do som, não é equivocado entender que muitas das referências que o grande público obtém de um determinado assunto tenham sido trabalhados primeiro no cinema. Conforme Droggett aponta (2012, pg. 16) o cinema é um meio de comunicação que “(...) surge na modernidade como mediador universal que transita entre o sentir e o saber, enfatizando a primazia do sensorial sobre o corpo e as suas representações técnicas”. Isto é, esta mídia consegue criar elementos audiovisuais que irão ser percebidos e captados pelos sentidos, criando e agregando novos conhecimentos ao receptor.



RELICI

62

Além de criar e resgatar referências existentes no imaginário coletivo, o cinema é também considerado como “uma das sete artes, justamente porque (...) a arte trata da aparência, da imagem “das coisas”, da realidade superficial cuja relevância na cultura é baseada em sistemas de informação, nos quais a aparição, emergência, complexidade e transformação resultam ser seminais” (Droguett, 2012, pg. 17). Sendo assim, quando as referências estéticas em um determinado filme são expostas ao emissor, elas podem auxiliar na formação da cultura popular, concedendo imagem, som e movimento como referência a uma determinada situação ou assunto.

Desta forma tanto Andrew quanto Droguett indicam que os elementos contidos nos filmes podem ser analisados por uma ciência fenomenológica que prima por investigar os aspectos representativos dos filmes, chamando essas análises de “semiótica do cinema”. Especificamente para Andrew (2002, pg. 183), o pensamento do conjunto das linguagens existentes nos filmes servem como representações, elementos sensoriais que despertam interesse cultural do espectador no fenômeno audiovisual conhecido como filme.

A semiótica do cinema fornece ferramentas analíticas que observam os filmes em alguns aspectos técnicos tais como a estética, a narrativa e a representação cultural. Conforme Droguett, podemos dizer que:

(...) A estética é uma ciência normativa voltada para a compreensão dos fins, das normas e ideais que guiam o sentimento, a conduta e os modos de pensar do ser humano. Não se trata tão somente de uma teoria sobre a beleza, como se costuma pensar, senão desse ideal que seduz e transforma a vida humana por completo, aquilo que faz parte do mundo “admirável” (Droguett, 2012, pg. 15).

Sendo assim, podemos dizer que o cinema é uma mídia relevante na cultura e também possui credibilidade para retratar ou refratar a realidade em seus produtos culturais. Para retratar ou refratar a realidade são utilizadas combinações técnicas da linguagem do cinema, tais como a edição, a sonorização e também a



RELICI

63

roteirização, além da cenografia, maquiagem e figurino que mostram de forma convencional ou inusitada a dinâmica da ficção.

As imagens criadas nos filmes possibilitam um confronto com a realidade, já que se utilizam de cenários, personagens e valores morais facilmente reconhecíveis na mesma, possibilitando que o receptor transite entre universos sombrios e iluminados; construtivos e destrutivos; lúdicos e monótonos; previsível e imprevisível; orgânicos e inorgânicos; entre os vivos e os mortos.

Neste sentido o gênero de terror no cinema explora os efeitos “negativos” da vida na qual surgem personagens, objetos e situações repentinas, desenvolvendo uma forma muito particular de negar os efeitos positivos do sonho a favor do efeito real da morte. Do ponto de vista original, o terror é um dos gêneros mais antigos que está sempre em torno de fantasmagorias, fruto da inanimação e da ancestralidade do medo (ALMONT e MARIE, 2003, pg. 291). No cinema este gênero desabrochou como consequência lógica do forte efeito de realidade que caracteriza os filmes de Zumbis.

THE NIGHT OF THE LIVING DEAD: O PROTAGONISMO ZUMBI

Os filmes de terror trabalham gêneros cinematográficos que apresentam antagonistas fantasiosos que exercem grande apelo ao imaginário coletivo de uma sociedade. No decorrer das décadas de 1920 até 1960 esses filmes traziam personagens caricatos e monstruosos tais como o Drácula, o Lobisomem, o Frankenstein e a Múmia, recorrendo a personagens não humanos para criar representação do medo e do terror.

Outro personagem aparece timidamente em algumas produções cinematográficas de terror no início da década de 1930 e recorria à ideia de um ser humano desprovido de sua consciência e vontade própria, sendo a consciência um suporte simbólico da linguagem cinematográfica que colhe deliberativamente do



RELICI

imaginário a dialética da vida e da morte. Foi somente em 1968 que a forma final do antagonismo do Zumbi ganhou destaque no filme de George Romero *The Night of the Living Dead* – “A noite dos Mortos Vivos”.

De acordo com o dicionário Oxford, o termo *Zombie* pode ser entendido como “*um corpo sem vida que foi revivido por feitiçaria, especialmente em certas religiões da África e das ilhas Caribenhas; uma pessoa que é ou aparenta estar sem vida, apática, ou completamente sem resposta aos seus entornos; um computador controlado por outra pessoa sem o conhecimento de seu dono e usado para enviar spam ou outras atividades ilegais ou ilícitas*”⁴. Podemos encontrar um ponto em comum entre estes três significados de Zumbi existentes no dicionário e que apontam para a principal referência estética dos filmes: a falta de consciência do Zumbi. Falta esta que se transforma em desejo de consumo da vida, do sem sentido que este estado propicia a aquele que habita o reino da morte.

A primeira produção do gênero Zumbi ocorreu em 1932 com o filme *The White Zumbi* – “O Zumbi Branco” dirigido por Victor Halperin. O filme narra a trajetória de um antagonista que descobre uma antiga poção caribenha que subtrai a consciência das pessoas, concedendo controle total dos enfeitados, exatamente como podemos ver na primeira definição do termo no dicionário. Essa horda de “Zumbis” enfeitados promovem saques e praticam violência contra personagens específicos a mando de seu mestre, porém não se encontram verdadeiramente mortos ou subtraídos de seus sinais vitais, mas sim da sua vontade própria e de sua consciência.

A ideia do Zumbi enfeitado, ou seja, um ser humano entorpecido e privado de suas funções racionais e emocionais, mas ainda vivo, é abandonado quando

⁴ A escolha do termo em inglês com tradução nossa representa uma tentativa de se aproximar das inspirações originais do que é o Zumbi para George Romero, uma vez que o termo em nosso país ganha outras interpretações em virtude de nossas referências culturais.



RELICI

65

George Romero introduz a identidade de um morto que retorna à vida. Sem consciência dos acontecimentos ao seu entorno, este ser movido pelo impulso antropofágico de assassinar os vivos e comer sua carne remete à errância da figura do mal. O filme *The Night of the Living Dead* – “A Noite Dos Mortos-Vivos” de 1968 custou pouco mais de 150 mil dólares e arrecadou mais de 42 milhões de dólares no mundo inteiro, criando diversas referências visuais e narrativas que são utilizadas até hoje em outros meios de comunicação.

Desprovido de sentimento ou tampouco identidade, este ser de andar vagaroso e desajeitado denuncia que em seu corpo já não habita mais a vida, e mesmo devendo estar morto, ele vagava inconscientemente pela terra motivado por um instinto primário: a alimentação.

O conceito de mortos em decomposição voltarem de seus túmulos para caminhar sobre a terra em busca da carne dos vivos aterrorizou os espectadores que se identificavam com a ideia da humanidade ser ameaçada por seres da sua própria espécie biológica, uma vez que no mesmo período do lançamento do filme os Estados Unidos se encontravam em guerra contra o Vietnã e as imagens que ilustravam tal conflito nos meios de comunicação eram sempre de soldados mortos ou mutilados, criando as referências audiovisuais para a ação do homem contra o próprio ser humano.

Droguett ainda complementa que essas influências estéticas só são possíveis já que:

Em geral, aborda-se a estética do cinema a partir de suas qualidades específicas. A especificidade de um meio define-se na abordagem pelas categorias de representação sensível que ele permite. Por isso, o que constitui a especificidade da imagem é o momento em que esta se “configura” sozinha ou junto ao som no processo áudio-visual; de qualquer ângulo que a considerem esta entra em uma zona de dependência do sujeito/espectador que a percebe, a imagina e com a qual mantém um elo afetivo (Droguett, 2012, p. 17).



RELICI

Desta forma, o filme de Romero se insere em um contexto que, conforme reforça Drogue (2012, p. 17), pode descrever uma realidade utilizando elementos da ficção, trazendo verossimilhanças que reforçam o elo entre filme e receptor. Essa observação pode ser verificada se analisarmos o filme sob duas distintas óticas: a estética visual e a estética narrativa.

A primeira diz respeito às composições de cena cinematográfica, tais como o figurino, a maquiagem, a iluminação, o cenário, a composição dos personagens, entre outros elementos. O filme apresenta basicamente dois cenários, um cemitério de onde os primeiros Zumbis aparecem e perseguem a protagonista e um sobrado em meio à mata, composta por dois andares e um sótão. O cemitério que serve de cenário para o filme é o Cemitério de Evans City, pertencente a uma pequena cidade do condado rural de Pittsburg nos Estados Unidos, ou seja, ele é uma planície gramada repleta de árvores, com tumbas e lápides baixas que possibilitam uma boa visão do horizonte.

Já no outro ambiente, que contém mais da metade do filme, encontramos outros referenciais visuais e cenográficos que são facilmente vistos nas residências mais comuns das famílias mundiais. A casa possui dois cômodos principais onde se desenrolam as tramas: a sala e o sótão. A sala é composta por um pequeno hall de entrada, uma sala de estar com sofás e poltronas e ao lado um rádio e uma televisão; já o sótão é iluminado por uma lâmpada que está suspensa por um fio elétrico do teto, uma bancada para trabalhos manuais de carpintaria e nas paredes as ferramentas e acessórios de jardinagem.

A televisão e o rádio na sala representam a forma como as famílias americanas buscavam por informações nos boletins de notícia, já que a todo instante os personagens buscavam explicação para o aterrorizante retorno dos mortos nos telejornais, utilizando a infraestrutura do cômodo para se reunir e socializar os medos, angústias e também propor soluções. Claro que os conflitos



RELICI

67

ocorridos entre os vivos eram resolvidos neste ambiente, como na discussão sobre as estratégias de sobrevivência do grupo, proteção das portas e janelas e barricadas anti-Zumbi e a liderança do grupo. Outros conflitos estéticos importantes surgem na sala como o assassinato de Harry Cooper, interpretado por Karl Harman, que contestava, ameaçava e afrontava a liderança de Ben, interpretado por Duane Jones. Ocorre também a primeira grande invasão dos Zumbis no ambiente familiar e seguro, que culmina na destruição de todo o grupo. O desfecho da família de Harry também influencia a estética visual e narrativa, mas ocorre em outro ambiente: o sótão.

Nesse ambiente visualmente escuro – repleto de referências em madeira e ferro representando o subsolo e os caixões – um dos acontecimentos mais aterrorizantes envolvendo os mortos-vivos se desencadeia. Harry, alvejado pelo tiro de Ben, desce as escadas para morrer ao lado do corpo moribundo de sua filha Karen, interpretada por Kyra Schon. Ele não resiste aos ferimentos e falece ao lado da bancada que serve de maca para sua filha. A esposa de Harry, Helen, interpretada por Marilyn Eastman, foge da invasão Zumbi da sala e vai se refugiar no sótão, onde encontra sua filha, já Zumbi, devorando o braço de Harry. Voltando sua atenção à aterrorizada Helen, a menina zumbi parte contra sua própria mãe, assassinando-a com golpes de espátula de jardinagem no peito.

De maneira geral, os personagens recorrem a elementos de familiaridade com a sociedade ocidental por intermédio de seus vestuários, criando semelhanças com o cotidiano do espectador. A protagonista Bárbara, mulher alta, loira e magra interpretada por Judith O’Dea, é a única personagem que está vestida com roupas mais elegantes, explicado no início do filme já que estava indo visitar o túmulo de um parente no cemitério atacado pelos Zumbis. Seu sobretudo creme esconde um vestido de algodão acinzentado e um lenço no pescoço de cor semelhante ao sobretudo. Seus sapatos de salto baixo são abandonados na grama ao fugir da



RELICI

68

investida do primeiro zumbi que surge no filme, mas remete muito a um figurino de roupas “dominicais”, aquelas usadas em ocasiões religiosas específicas que necessitam de certa etiqueta, mas sem acusar uma soberba financeira. Já Ben, homem negro alto, magro, atlético de traços fortes, está vestido com uma camisa social lisa listrada de mangas longas, uma camiseta branca por baixo da camisa social, uma calça social acinzentada e sapatos pretos, relacionando-o com um trabalhador habitual e comum. Os demais personagens que resistem às investidas dos Zumbis junto aos protagonistas dentro da casa se apresentam tão ordinariamente vestidos quanto Ben, utilizando roupas do cotidiano tais como jeans, camisetas de algodão e vestidos de algodão.

Já que é possível identificar os vivos como seres habituais da nossa sociedade, e os Zumbis? Eles também são familiares aos nossos olhares? Até que ponto a combinação estética visual reforça a ideia de um morto que caminha sem razão pela terra desprovido de qualquer racionalidade e motivado unicamente por um impulso primitivo de se alimentar de carne, preferencialmente a humana.

O Zumbi é um ser que já não goza mais da sua consciência, vaga desproporcionalmente sozinho ou em bandos, porém não se comunica ou mesmo articula ação comunitária que possibilita identificarmos nos filmes nada além do que uma leva de mortos-vivos. Seu andar é arrastado e desengonçado, lento e pesado, possibilitando a identificação da perda da “vivacidade” dos músculos e também do raciocínio. Manchas de sangue e machucados são visíveis na grande maioria destes seres, reforçando a ideia original de Romero em intitulá-los de mortos-vivos. Seu surgimento no filme se dá no horizonte ao centro da cena, ou seja, estes seres não saem efetivamente de suas tumbas, mas caminham desengonçadamente do horizonte em direção a suas vítimas.

O surgimento dessa criatura que de humano só possui a silhueta bípede possibilita semiotizarmos dentro de sua principal característica: a perda de sua



RELICI

69

consciência. Obrigado a vagar sem rumo ou motivação racional sobre a terra, o Zumbi tem como única função promover a morte ou infectar outros seres vivos para reproduzir um número cada vez maior de seres idênticos a ele, fazendo uma espécie de clonagem. Morin (1988, pg. 37) aponta que a perda da consciência pode ser considerada um dos principais aspectos para a perda da vida em sua plenitude, sendo assim um dos aspectos mais temerosos da própria vida. Para ele, a vida ocorre quando podemos desfrutar das percepções do espaço e também do tempo por intermédio de nossos sentidos e de nossa racionalidade, fazendo assim o aproveitamento da vida, o estado da não vida, que não é ainda a morte, é a perda da consciência e a subtração dessas percepções.

Sendo assim, o Zumbi já não é um ser humano, tampouco uma vida humana, já que sua existência não se pauta pela vida e a oportunidade de acumular conhecimento e aprendizado, mas sim pela sobrevivência. Seu único estímulo é representado na busca por carne humana e a caça incessante por novas presas. Este ser não nasce um zumbi, cresce como zumbi, amadurece como zumbi e se insere na sociedade como zumbi, ele simplesmente se torna zumbi por intermédio de uma infecção, vai lentamente perdendo as suas características mais humanas e sua consciência obtida no decorrer de sua vida para se juntar à horda de mortos-vivos em sua lenta caminhada de não vida e não consciência.

Pode-se dizer que nenhum dos Zumbis “nascem” como nós seres humanos nascemos. Os Zumbis não são concebidos em uma relação sexual, eles simplesmente surgem, transformam-se, duplicam-se, multiplicam-se de forma assexuada e contínua, perdendo todas as características de racionalidade que possibilitaria os laços sociais. Um zumbi atacará qualquer outro ser vivo independente de ter conhecido esta vítima em sua vida como ser humano, ter sido um amigo, um familiar ou um conhecido. Quando atacado e não morto, essa vítima



RELICI

tem o fatídico destino de reproduzir em seu corpo as mesmas características físicas dos Zumbis, somando-se ao exército de mortos-vivos.

Baudrillard nos diz que:

(...) já que a reduplicação de identidade acaba com sua divisão. O estúdio do espelho é abolido na clonagem, ou melhor, é parodiado de forma monstruosa. (...) Não há médium, já não há mensagem – tanto quanto o objeto industrial não é o espelho daquele, idêntico, que lhe sucede na série. Um nunca é a miragem, ideal ou mortal, do outro; só podem adicionar-se e, se só podem adicionar-se, é porque não foram gerados sexualmente e não conhecem a morte (Baudrillard, 1990, pg. 123).

A reprodução dos Zumbis e o aumento da horda dos mortos-vivos tem a única intenção de acabar com a divisão dos vivos e dos não vivos, a fim de transformar todos em não vivos, todos em seres iguais, em mesmos, acabando assim com a distinção entre os mesmos e os outros.

Especificamente neste caso, todos os zumbis são considerados “mesmos”, já que não criam distinção entre eles e tampouco qualquer traço de preconceito ou exclusão. Eles coexistem, reconhecendo-se como mortos-vivos e atacando somente os vivos. Não existe uma exclusão entre os zumbis, seja ela motivada por diferença de etnia, crença ou aparência; os Zumbis só querem se alimentar da carne dos vivos, matando-os e se alimentando por completo de sua carne, tornando um número crescente de infectados em mais dos mesmos, “já não é o inferno dos outros, é o inferno dos mesmos” (IDEM, pg. 130).

Claro que essa reprodução incessante de pessoas em Zumbis acarreta a perda de diversos elementos da própria humanidade conforme conclui Baudrillard:

(...) O que está perdido na obra serialmente reproduzida é sua aura, essa qualidade singular do aqui e do agora, sua forma estética, e toma, segundo Benjamin, em seu destino inelutável de reprodução, uma forma política. O que está perdido é o original, que só uma história nostálgica e retrospectiva pode reconstituir como “autêntico” (Baudrillard, 1990, p. 126).

Se todos os zumbis são iguais em essência, como podemos então categorizar os seres humanos vivos que se recusam a se juntar a essa multidão de



RELICI

71

mesmos? Para que seja possível verificar o ser humano como o outro, vamos verificar essa relação dentro da estética narrativa.

O filme “A Noite dos Mortos Vivos” narra à noite em que os mortos saem de seu eterno descanso para aterrorizar os vivos. A ação dos mortos vivos em coletivo não é tão organizada e determinante quanto as realizadas pelos vivos para permanecerem vivos, desdobrando-se em alianças e conflitos entre os oito sobreviventes que se encontram encurralados dentro dos cenários do filme. A grande motivação para esses conflitos e cisões é a luta pela liderança do grupo, que corresponde pela estratégia a ser adotada na proteção da casa e também dos seres vivos escondidos lá dentro.

Neste momento, podemos ver que a narrativa do filme altera entre o avanço dos mortos vivos em direção à casa, sua multiplicação e ação comunitária contra o ambiente e os vivos e os conflitos gerados no grupo de vivos, que reconhecem mais diferenças entre si do que igualdades. Os seres vivos possuem nítidos conflitos nas situações de urgência, apresentando assim suas diferenças e alteridades. Enquanto os Zumbis são os mesmos, ou seja, agem em uníssono para romper as barreiras de madeira das portas e janelas para acessar a sua refeição, os vivos são os outros, aqueles que causam estranheza entre si, carregando as diferenças entre si que no decorrer do filme pode “se tornar psicodramática, sociodramática, semiodramática, melodramática” (Baudrillard, 1990, pg. 132).

Os dramas contidos na narrativa consistem em representar como a diferença – o outro – pode ameaçar a sobrevivência dos seus semelhantes – o mesmo – sendo um elemento narrativo que cria oposições e momentos de tensão. Embora se crie a ideia de que as diferenças – alteridade – entre os seres vivos impossibilitariam o convívio deles dentro de um ambiente fechado, o filme não propõe a exclusão deste convívio social dos diferentes, muito pelo contrário, ele origina a ideia de um grupo de sobreviventes. Mesmo sendo muito diferentes entre eles, possibilitando



RELICI

72

que se apresentem como o outro, Baudrillard nos aponta que na sociedade pós-moderna o outro não é mais aquele que precisa ser excluído, assassinado ou exaurido de existência, ele deve hoje ser amparado, entendido e ajudado (1990, pg. 132).

Forma-se assim uma das principais referências estéticas que será essencial para os demais produtos culturais transmídia sobre Zumbis, a consolidação de grupos de sobreviventes formados por pessoas extremamente diferentes e na forma como eles sobrevivem não somente a infestação Zumbi, mas também a convivência de uns com os outros. As referências são múltiplas, tais como o líder valentão e intransigível representado por Ben; a frágil e assustada protagonista que em momentos cruciais de sobrevivência se revela forte e destemida; a família de meia idade com uma criança que posteriormente se transformar em Zumbi e assassina sua própria família e o casal jovem e simpático que fatalmente se transformará em refeição Zumbi.

Para trazer à tona essas referências, peguemos como exemplo dois produtos culturais de mídias distintas que possuem o mesmo apelo audiovisual do cinema, cruzando-os com o livro de ficção escrito por Max Brooks em 2003 que descreve com uma assustadora precisão todos os elementos estéticos dos Zumbis e também da vida em sociedade após o apocalipse Zumbi, criando um mapa de roteiros para esses produtos transmídia que também foi inspirado no filme de George Romero.

THE WALKING DEAD – O PRIMEIRO SERIADO DE TELEVISÃO SOBRE ZUMBIS

O seriado produzido pela emissora americana AMC desde 2010 é o primeiro seriado de televisão que aborda a temática Zumbi, tendo como referência os elementos estéticos apresentados em “A Noite dos Mortos-Vivos” de George Romero. Ganhador do prêmio “melhor série de TV a cabo” de 2013 no *Annual*



RELICI

Saturn Awards, *The Walking Dead* narra a trajetória do vice-xerife Rick Grimes, interpretado por Andrew Lincoln, que acorda depois de um coma em um mundo onde os Zumbis já infestaram milhões de pessoas e dominam os principais centros urbanos. Em meio a esse cenário apocalíptico, o protagonista sai em busca de sua família encontrando diversos outros sobreviventes em seu caminho.

Para que fique mais claro entender o mundo após o apocalipse Zumbi, Brooks (2006, p. 48) descreve o cenário encontrado no seriado de televisão, separando o mundo pós ataque de Zumbi em quatro tipos. No tipo um, o ataque é controlável e se passa em áreas isoladas do interior de algum país do terceiro mundo e não tem nenhuma cobertura da mídia; o tipo dois se passa em áreas urbanas ou rurais densamente povoadas gerando o envolvimento do exército e já atraem a atenção da mídia local; o tipo três é considerado uma verdadeira crise, elevando o número de Zumbis a milhares e se estendendo por vastos territórios e até países, gerando leis marciais e restrição de alimento e também de locomoção e o tipo quatro é considerado “vivendo em um mundo de mortos vivos”:

Quando os mortos triunfam, o mundo se degenera no caos completo. Todas as ordens sociais desaparecem. Aqueles que estão no poder, junto com suas famílias e amigos, abrigam-se em subterrâneos e outras áreas seguras pelo país. (...) Com o colapso total das leis e da ordem, pequenos grupos de indivíduos surgem para impor sua autoridade. Bandidos, saqueadores e assassinos comuns fazem dos sobreviventes suas presas, levando o que interessa e satisfazendo quaisquer prazeres que desejam ter (Brooks, 2006, p. 211).

Desta forma, conseguimos detectar a ação transmídia nos quatro tipos de ataques Zumbis descritos acima, relacionando o fenômeno com o filme e o seriado. No filme de George Romero a narrativa apresenta a infestação do nível dois, pois se trata de uma infestação média em uma cidade rural habitada que possibilita resistência de seus moradores e também desperta interesse na mídia local. O filme



RELICI

antecede os acontecimentos do ataque tipo 4, que é onde se encontra a narrativa do protagonista do seriado *The Walking Dead*.

O cenário descrito por Brooks é traduzido com exatidão audiovisual no seriado, apresentando cenários como uma cidade grande completamente abandonada e caótica e infestada de mortos-vivos. Não existe mais uma vida organizada ou leis que lembravam o mundo na era dos vivos, o mundo criado na narrativa do seriado fala do mundo sob o comando dos mortos onde somente a sobrevivência dos vivos contra os mortos e principalmente dos vivos contra os outros vivos importa.

Assim como ocorre na narrativa do filme “A Noite dos Mortos-Vivos”, Rick atua como Ben; tirânico e autoritário, este fará qualquer coisa para se manter vivo junto ao seu grupo. Em um dos momentos mais marcantes do seriado, Rick mata seu melhor amigo Shane Walsh justamente por ameaçar a sua sobrevivência dentro do grupo que ele lidera. A morte ocorre sem nenhuma hesitação, motivada por um forte instinto de sobrevivência às diferenças do outro. Morte semelhante a que Ben aplica sobre Harry quando este age como Shane, ameaçando sua liderança e também a sua sobrevivência no interior de seu refúgio.

Os dramas existentes na narrativa tanto do filme como do seriado ocorrem nas histórias de sobrevivência dos vivos e como eles simplesmente não conseguem se relacionar entre si para vencer um inimigo em comum, os Zumbis. Os sobreviventes não conseguem se reunir em grandes grupos de sobreviventes e tampouco querem se unir com a horda de mortos-vivos, fazendo com que qualquer troca de grupo, vivo ou morto, seja impossível e “onde a troca é impossível, há o terror. Qualquer alteridade radical é, portanto, o epicentro de um terror” (Baudrillard, 1990, p. 135).

Os sobreviventes de determinado acampamento não juntam forças com os demais agrupamentos, justamente por não tolerar sua diferença ou



RELICI

75

incompatibilidade de valores coletivos, criando rixas e até mesmo guerra entre os vivos, que não querem se juntar aos mortos vivos pelas mãos dos Zumbis, mas que promovem a morte de seus próprios “semelhantes”. Esse conflito com armas de fogo já está presente na narrativa da “Noite dos Mortos Vivos”, porém em menor escala e em outras dimensões. Na narrativa de *The Walking Dead*, os locais de refúgio são melhores escolhidos, como uma fazenda, um complexo militar, uma prisão e também uma cidade construída por pessoas com diversos recursos. Alguns seres humanos conseguiram fugir do caos, estruturando ambientes sociais com ampla infraestrutura, criando outras dinâmicas sociais e conseqüentemente diversas outras histórias para serem narradas sobre o triunfo e o fracasso da sobrevivência dos vivos em um mundo povoado pelos mortos.

Esse mesmo cenário apocalíptico que parece continuado do filme “A Noite dos Mortos Vivos” também se apresenta em um *game* que apresenta elementos esteticamente transmídia, dando continuidade às influências descritas até aqui.

THE LAST OF US: A ESTÉTICA DO FUNGO ZUMBI E SUA HERANÇA ÁUDIO-VISUAL

The Last of Us é um *game* produzido pelo estúdio *Naughty Dog* e lançado em 14 de julho de 2013. O jogo de *survival horror* – “horror de sobrevivência”, vendeu mais de cinco milhões de exemplares nas primeiras três semanas de seu lançamento, ganhando importantes prêmios no *Games of the Year Awards* e também no *Game Developers Choice Awards*, entre eles o de *game* do ano de 2013. Ele narra a história de Joel, que no meio de uma infestação de nível três em sua cidade, tem sua filha atingida por tiros de um militar, morrendo em seus braços. Vinte anos depois desse trágico acontecimento, ele e um pequeno grupo de sobreviventes que restaram nas cidades lutam contra os infectados e também contra outros grupos humanos tais como mercenários e milícias fortemente armadas.



RELICI

76

Um dos fatos mais curiosos sobre este *game* é que aqui os infectados não são efetivamente Zumbis como descreve BROOKS em sua obra. Eles sofrem outro mal que lhes atribui diversas outras características do Zumbi como atacar os seres vivos; se alimentar de carne humana; infectar as pessoas que foram atingidas com mordidas ou arranhões além de dizimar a sociedade como conhecemos. O mal que acomete essas pessoas é inspirado em uma mutação genética de um fungo que realmente existe na biologia chamado de *Cordyceps*, que ataca somente insetos e atribui a esses a condição de “inseto zumbi”. Esse fungo tem o poder de adentrar na corrente sanguínea dos insetos, transformando-o em um inseto agressivo que espalhará automaticamente mais fungos nos insetos atacados.

Com a existência de um fungo que atua como um vírus, o *game* desenvolve a história da infecção da humanidade pelo *Cordyceps* e sua transformação em Zumbis-fungo, uma mutação da própria identidade dos Zumbis que surgiram no filme “A Noite dos Mortos Vivos”. Embora a narrativa procure introduzir a explicação do porque as pessoas se transformam em Zumbis, sua principal intenção continua sendo acompanhar os seres vivos remanescentes em suas histórias de sobrevivência contra os Zumbis e também contra os demais humanos.

Embora o Zumbi de *The Last of Us* possua características estéticas diferentes, tais como a deformação da face em virtude do desenvolvimento do fungo no corpo humano, a ação dos monstros permanece muito mais próxima do filme do que do seriado. No filme, os mortos-vivos conseguiam correr, avançar sobre obstáculos e até utilizar ferramentas como pedras nos vidros e pás de jardinagem como punhais. No *game* os Zumbis também são extremamente ágeis, agindo em resposta ao som e conseguindo utilizar pequenas ferramentas como paus e canos para atingir o protagonista. Suas roupas permanecem inalteradas desde seus últimos momentos de vida, assim como no filme, levando a uma identificação



RELICI

77

daquele monstro desforme com um ser humano já não mais vivo, mas também não completamente morto.

No gênero *survivor horror*, encontramos elementos específicos do gênero cinematográfico terror, pois foca-se na sensação de inanimação ocasionada pelo medo dos vivos e também dos não vivos e as situações desencadeadas pelo contato com ambos no decorrer da narrativa. Essa relação é trazida no *game* a todo instante, pois o protagonista deve evitar e combater os Zumbis enquanto é constantemente atacado por sobreviventes que buscam mantimentos e também informações sobre o grupo de sobreviventes ao qual pertence Joel.

Estes outros antagonistas atuam da mesma maneira sádica e cruel que o grupo de caçadores de Zumbi atua no final do filme “A Noite Dos Mortos-Vivos”. Sua intenção não é a de caçar somente os mortos, protegendo os vivos, mas sim de massacrar todas as formas de vida, incluindo as de não vida, a fim de saciar sua vontade inconsciente de assassinato e também de poder. Eles atiram contra Joel independente dele ser um homem vivo em plena atividade de sua consciência, assim como atiraram e mataram Ben no final do filme independente dele estar falando e gesticulando na janela. Para eles não importa qual a forma da vida, já que ela deve ser interrompida e aniquilada em prol de seus interesses próprios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como pudemos acompanhar no decorrer deste artigo, a principal característica dos produtos culturais transmídia é de conceder referências que serão retomadas depois por outros produtos culturais em mídias segmentadas. Podemos dizer que isso foi possível com o filme “A Noite dos Mortos Vivos” que inaugura uma narrativa sobre o holocausto zumbi, pertencente ao gênero terror e que fornece referências amplamente utilizadas em diversos outros produtos midiáticos.



RELICI

Por intermédio de sua estética visual e narrativa detalhadas aqui, os Zumbis ganharam características únicas que foram sendo ampliadas em outros meios de comunicação, possibilitando uma multiplicidade de diferentes produtos culturais com as mesmas características iniciadas no cinema. Com isso, consegue criar uma familiaridade com o público consumidor deste segmento, justamente por respeitar as referências originais que inspiraram estes produtos e que são encontradas inicialmente no filme.

Essa relação fica perceptível quando um produto audiovisual como o filme consegue inspirar a escrita do livro Guia de Sobrevivência Zumbi que consegue atuar como um guia de identificação de ataques e sobrevivência aos supostos Zumbis, descrevendo cenários e personagens facilmente reconhecidos nestes meios. Isso pode ser constatado com o seriado de televisão *The Walking Dead* e o game *The Last of Us*, que possuem algumas características alicerçadas em elementos estéticos fundamentais do filme de 1968.

Além de das referências estéticas, a forma como todo produto cultural sobre Zumbi reforça a crítica realizada no filme “A Noite dos Mortos Vivos” também se torna perceptível, pois apresenta a humanidade como uma ameaça mais mortal e preocupante do que os próprios Zumbis. Os Zumbis são previsíveis e o receptor sabe o que esperar deste ser que ataca os vivos em busca da carne de seus corpos, mas já na atuação dos seres humanos sempre paira uma dúvida da atuação desleal e antiética do homem sobre outro homem, denunciando assim o sentido da célebre frase de Thomas Hobbes que diz que “o homem é o lobo do homem” (2008, pg.23), então o zumbi pode ser considerado o carnívoro de ambos.

REFERÊNCIAS

ALMONT e MARIE, Jacques e Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Pappirus, 2003.



RELICI

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: Uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal** – ensaio sobre os fenômenos extremos. Campinas – SP: Papirus, 1990.

BROOKS, Max. **Guia de sobrevivência Zumbi**: Proteção total contra os mortos-vivos. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

DROGUETT, Juan G. Teorias e Métodos da produção cinematográfica a fruidez do sentir In: DROGUETT, Juan G. (org) **O desejo em cena**: ensaios de estética filmográfica contemporânea. Curitiba: CRV, 2012.

HOBBS, Thomas. **Leviatã**, ou matéria, forma e poder de um estado eclesiástico e civil. São Paulo: Icone, 2008.

JAMESON, Fredric. **A virada cultural**: reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MORIN, Edgar. **O homem e a morte**. Mem Martins, Portugal: Publicações Europa-America, 1988.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

THE BIRTH OF THE LIVING DEAD. Direção e produção de Rob Kuhns. New York City: Predestinate, 2013, 1 DVD (76 min), DVD, son., color.