

# VAMPIROS E ZUMBIS: METÁFORAS SOCIAIS NAS RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS DO SÉCULO XXI

Vivian Brunner Indart<sup>1</sup>

Verônica Daniel Kobs<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar os vampiros e zumbis como metáforas da sociedade contemporânea. Observam-se, nas mídias, novas representações dessas criaturas, que fazem parte do novo gótico e do *New Weird*. Por meio de uma seleção de produções literárias, de cinema e TV com o tema vampiresco e zumbi. Foram escolhidos quatro objetos de estudo produzidos exclusivamente no século XXI: *A fazenda Blackwood* (2002), de Anne Rice; *Sombras da noite* (2012), de Tim Burton; *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright; e *The walking dead* (2010) – nas versões de história em quadrinhos escrita por Robert Kirkman e de série de televisão dirigida por Preston A. Whitmore II. A partir de estudos de teóricos da pós-modernidade, entre eles Stuart Hall e Zygmunt Bauman, foi estabelecida uma relação entre a sociedade atual e a representação de vampiros e zumbis nas produções midiáticas do século XXI. Observa-se que as características da sociedade pós-moderna, tais como o individualismo, a identidade cultural múltipla e o consumismo, têm relação com os perfis que o vampiro e o zumbi apresentam na atualidade. O trabalho, portanto, analisará os objetos de estudo tendo em vista o vínculo que se faz entre a sociedade pós-moderna e as novas imagens do vampiro e do zumbi.

Palavras-chave: Vampiros. Zumbis. Novo Gótico. Metáforas Sociais.

<sup>1</sup> Aluna do 2º ano de Letras Português-Inglês da FAE Centro Universitário. Bolsista do PAIC 2015-2016. E-mail: vivian.indart@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora em Estudos Literários pela UFPR. Professora do Curso de Graduação em Letras da FAE Centro Universitário. E-mail: veronica.kobs@fae.edu

## INTRODUÇÃO

Ao buscar as origens da estética gótica, vê-se que ela não é de agora. De acordo com o estudo de Alex Martoni (2011) sobre a estética gótica na literatura e no cinema, seu início se dá em manifestações artísticas na baixa Idade Média, nos séculos XII e XIII, e aparece na literatura vinculada a uma nova modalidade de poesia e ficção dentro do romantismo europeu, mais precisamente na segunda metade do século XVIII. Assim como o romantismo, a literatura gótica retoma a estética medieval, mas se caracteriza por narrativas envolvidas por uma atmosfera de mistério, terror, com eventos sinistros e sobrenaturais que ocorrem em castelos ou habitações antigas.

Fazem parte desse universo gótico as criaturas sobrenaturais – lobisomens, o monstro do Dr. Frankenstein, por exemplo –, assim como os objetos do estudo desse trabalho: vampiros e zumbis. A criatura vampiro tomou forma a partir da literatura, especificamente em 1897, com a publicação do livro *Drácula*, de Bram Stoker, determinando assim as características dos vampiros. Tudo o que se é conhecido em relação aos vampiros, os mitos e símbolos relacionados a ele, como matá-los, como se proteger deles, seus costumes e traços, estão presentes na obra. Os zumbis, por sua vez, foram representados apenas no século XX, por meio de uma produção de cinema, com o lançamento do filme *A noite dos mortos-vivos* (1968), de George Romero, criador do zumbi moderno: o zumbi com o andar lento e em estado de transe, autônomo, canibal e infeccioso.

Observa-se na atualidade uma retomada das características góticas, abrangendo não somente a literatura, mas também o cinema, os jogos, brinquedos, as propagandas etc., caracterizando assim o novo gótico. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar essa tendência estética, de modo a verificar como esses monstros se ajustam à sociedade do século XXI. Apesar de, hoje, o vampiro e o zumbi estarem inseridos na literatura, na TV e em produções cinematográficas de forma marcante, esses monstros não são mais temidos; pelo contrário, eles são integrados à sociedade. Romances de tema vampiresco fazem sucesso com o público adolescente. O famoso “apocalipse zumbi” é um evento discutido, pessoas se preparam para esse evento e até mesmo simulam uma caminhada zumbi, a famosa *Zombie walk*<sup>3</sup>.

Por essas razões serão estabelecidas, neste trabalho, relações dessas criaturas com a sociedade, para analisar como essa nova imagem de vampiro e zumbi se relaciona com os indivíduos da pós-modernidade. Qualquer comparação que se faz entre o vampiro Drácula e os vampiros do século XXI resulta em muitas diferenças. Ao contrário do que

<sup>3</sup> Passeata realizada nos grandes centros urbanos, onde pessoas caminham vestidas de zumbi. Iniciou-se em 2006, em Toronto, Canadá e hoje é realizada em grandes cidades do mundo, inclusive aqui no Brasil.

ocorria no século XIX, hoje há destaque para o processo de humanização do vampiro e a consequente possibilidade de sua convivência com humanos. As produções com zumbis retratam como a sociedade reagiria, caso o apocalipse zumbi realmente ocorresse e, em certos casos, assim como ocorre com o vampiro, há a possibilidade da coexistência. Devido a essa semelhança, que privilegia a integração, tudo faz parte de uma questão primordial: Todas essas representações seriam um reflexo da época em que vivemos?

Para tentar responder a essa questão, nas próximas seções serão analisadas duas mídias de cada criatura. Para apresentar o tema zumbi, foram escolhidos o livro *A fazenda Blackwood* (2002), de Anne Rice; os filmes *Sombras da noite* (2012), de Tim Burton e *Todo mundo quase morto* (2004), de Edgar Wright; bem como a série de TV *The walking dead* (2010), escrita por Robert Kirkman e dirigido por Preston A. Whitmore II.

## 1 VAMPIROS

Nesta primeira parte do trabalho, serão analisadas duas diferentes mídias que trazem o vampiro como personagem principal: *Sombras da noite* (2012) de Tim Burton, e o livro *A fazenda Blackwood* (2002), da famosa escritora das crônicas vampírescas, Anne Rice.

Analisando além dos objetos de estudo selecionados, podemos observar que, após a publicação do livro e lançamento do filme *Crepúsculo* (2008), o vampiro tornou a ser o centro das mídias, impulsionando assim uma nova era para essas criaturas, que passaram a ter uma nova identidade. Se fosse feita uma comparação entre Drácula, personagem de Bram Stoker (2002<sup>4</sup>), e Edward Cullen, protagonista de *Crepúsculo* (2008), seriam percebidas muitas diferenças, apesar de ambos serem da mesma “espécie”. Essas mesmas diferenças podem ser encontradas nos vampiros Tarquin Blackwood – de *A fazenda Blackwood* (2002) – e Barnabas Collins – de *Sombras da noite* (2012).

Hoje, o personagem vampiro tem a possibilidade de encontrar amor, felicidade e conviver com humanos. Entretanto, embora haja essas nuances entre o vampiro tradicional e o atual, é possível encontrar traços semelhantes e que caracterizam a natureza de um vampiro, como: sede por sangue, aversão ao sol e imortalidade.

Stuart Hall, em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade* (2001), discorre sobre as novas identidades e a fragmentação do indivíduo. De acordo com o autor, o sujeito pós-moderno não é mais fixo, unificado e centrado, pelo contrário,

---

<sup>4</sup> A primeira edição de *Drácula* foi publicada em 1897.

possui diferentes identidades, muitas vezes contraditórias, que atuam, de acordo com o ambiente ou a situação em que as pessoas estão inseridas.

Hall (2001, p. 2) afirma que:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu” (veja Hall, 1990). A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

A globalização atua nitidamente nessa descentralização do indivíduo, pois compreende processos que atravessam fronteiras e integram comunidades, dando à sociedade uma nova forma, sem delimitações nítidas. O mundo se tornou menor e mais conectado, porque as distâncias foram encurtadas pela tecnologia.

Segundo Hall (2001), as identidades nacionais, portanto, estão em declínio, causando um deslocamento das identidades centradas e fechadas e abrindo espaço para identidades menos fixas, não unificadas e mais diversas.

Hall (2001) apresenta também uma oscilação entre identidades que se prendem ou tentam voltar à sua pureza anterior (“Tradição”) e aquelas que se sujeitam às mudanças (“Tradução”). Segundo o autor:

Naquilo que diz respeito às identidades, essa oscilação entre Tradição e Tradução (que foi rapidamente descrita antes, em relação à Grã Bretanha) está se tornando mais evidente num quadro global. Em toda parte, estão emergindo identidades culturais que não são fixas, mas que estão suspensas, em transição, entre diferentes posições; que retiram seus recursos, ao mesmo tempo, de diferentes tradições culturais; e que são o produto desses complicados cruzamentos e misturas culturais que são cada vez mais comuns num mundo globalizado. Pode ser tentador pensar na identidade, na era da globalização, como estando destinada a acabar num lugar ou noutro: ou retornando a suas “raízes” ou desaparecendo através da assimilação e da homogeneização. Mas esse pode ser um falso dilema (HALL, 2001, p. 25).

A “Tradução”, portanto, apresenta-se como uma possibilidade de definição da identidade cultural em um mundo globalizado.

O conceito de “Tradução” descreve a formação de identidade de sujeitos que saem de sua terra natal e cruzam fronteiras físicas. Tais indivíduos têm sido parte de uma cultura híbrida, pois carregam traços da sua cultura e tradição, não sendo, porém, unificados, pois a identidade é produto de culturas interconectadas. Pessoas que

pertencem a essa cultura híbrida, ou seja, que são traduzidas, aprendem a habitar, falar e a conviver, transitando entre identidades culturais distintas.

Relacionando então essa nova identidade cultural da modernidade tardia com os objetos de estudo, observamos que o vampiro do século XXI, assim como o indivíduo pós-moderno, foi traduzido. O personagem vampiresco possui dentro de si duas identidades marcantes e contraditórias: aquela relacionada à monstrosidade e que causa medo, e uma outra, mais humana, ou seja, o mito do vampiro, ao mesmo tempo em que se vincula à Tradição, foi renovado ou, mais apropriadamente dizendo, “traduzido”.

## 1.1 SOMBRAS DA NOITE

O hibridismo citado pode ser claramente visto no livro (*A fazenda Blackwood*) e no filme (*Sombras da noite*) selecionados. No longa, é contada a história de Barnabas Collins (Johnny Depp), filho de uma família rica e respeitada, que se tornou vampiro por maldição de uma ex-amante. Sendo assim, ele foi aprisionado por 300 anos, despertando nos anos de 1970. O filme traz várias temáticas, como o amor, a reconquista do respeito da família Collins dentro da cidade, Collinsport, o modo de o vampiro lidar com a época em que acordou, e a rivalidade com a bruxa que o amaldiçoou e que ainda vive em Collinsport.

Traçando um paralelo entre o vampiro tradicional e Barnabas Collins, evidenciam-se justamente essas duas identidades, a vampira e humana. Analisando o vampiro em diferentes âmbitos apresentados no filme: sua relação com a família, sociedade, com o amor, e sua própria natureza, estabelece-se a tradução que é feita do vampiro atualmente.

Porém, o personagem não deixa de possuir traços vampirescos tradicionais, como: palidez, unhas compridas, a maneira de dormir como morcego, a não exposição ao sol, além do encanto que parece fascinar as mulheres e a habilidade que Drácula também possui, de andar pelas paredes, como se fosse uma lagartixa.

A diferença está, entretanto, na maneira como Barnabas se relaciona com humanos, e assim, observa-se o processo de humanização da criatura. Ele é um vampiro, mas age como humano. Até ao considerar o fato de sua necessidade de sangue humano notam-se duas identidades diferentes, até mesmo em conflito. Quando seu caixão é aberto, durante uma escavação, ele acorda, agarra um homem, e pede desculpas por atacá-lo, mas sua fome é grande.

A relação de Barnabas com a família Collins atual revela mais uma vez essa humanidade dentro do monstro. O filme retrata a busca dele por se integrar com os familiares, almejando uma boa convivência, além de mostrar seus esforços para reerguer

o nome da família e reconquistar o respeito da cidade. Barnabas deseja ser amado e aceito no ambiente em que vive.

Outra característica muito presente nessa nova identidade vampiresca é a possibilidade de se encontrar o amor e a felicidade. Em *Sombras da noite*, Barnabas se apaixona pela babá da família, Victoria, e esta por ele. Ressalta-se, porém, seu relacionamento com a bruxa Angelique. Percebe-se ali uma subjugação do vampiro em relação à bruxa. Em relação a ela, Barnabas é fraco, indeciso e temeroso – atributos estranhos à personalidade do vampiro tradicional. Já Drácula é descrito no livro como um ser de força de vinte homens. Ele controla hipnoticamente suas vítimas e subjuga outros vampiros, ou seja, é uma criatura de muito poder e controle sobre outros, e são necessários esforços para exterminá-lo.

Conclui-se, então, que Barnabas se encaixa no que o sujeito pós-moderno é hoje, fragmentado, possuindo mais de uma identidade, ainda que contraditórias, tornando-o um Vampiro “Traduzido”, pois se amolda ao ambiente que está, mas sem deixar de apresentar os traços de sua natureza mítica, tradicional.

## 1.2 A FAZENDA BLACKWOOD

A autora do livro *A fazenda Blackwood* (2002), Anne Rice, é conhecida por seus livros anteriores, chamados de “crônicas vampirescas”, inserindo seus personagens sempre no mesmo universo, formando uma intratextualidade. Os vampiros descritos em suas obras se aproximam mais do vampiro tradicional.

Nessa segunda parte da análise a respeito dos vampiros, discutiremos se Tarquin Blackwood segue ou não a linha tradicional, ou se ele se amolda ao perfil dos vampiros contemporâneos.

A narrativa de *A fazenda Blackwood*, do mesmo modo que *Sombras da noite*, possui elementos da literatura gótica adaptados à época atual. O ambiente é uma mansão isolada, perto de um pântano, onde há a presença de espíritos, fantasmas, vampiros e bruxos. O personagem principal, Tarquin Blackwood, só se torna um vampiro quando adulto e a narrativa relata os eventos antes da sua transformação. Tarquin, desde criança, é acompanhado por um espírito chamado Goblin, que o manipula, fala por meio dele e o protege. Ao se tornar um vampiro, a sede de sangue de Goblin se torna incontrolável, levando-o a atacar Tarquin agressivamente, sempre que sentia a necessidade de saciar sua sede. Para se ver livre do espírito, Tarquin busca ajuda do vampiro Lestat, conhecido por outras obras de Anne Rice. Mais uma vez, como em *Sombras da noite*, observa-se a

subjugação de um vampiro, não sendo representado como um ser inatingível, inabalável, mas como uma criatura mais fraca e que necessita de ajuda.

Segue um trecho da carta que Tarquin deixa para Lestat:

Depois que fizeram de mim um Caçador de Sangue – e compreenda, não tive escolha nenhuma nesse assunto –, Goblin passou a adquirir seu próprio gosto por sangue. Cada vez que eu me alimento, ele me abraça e o sangue passa de mim para ele através de milhares de ferimentos infinitesimais, reforçando a sua imagem e dando à sua presença uma suave fragrância que Goblin nunca teve antes. A cada mês que passa, Goblin vai ficando mais forte e seus ataques contra mim mais prolongados. Não sou mais capaz de afastá-lo (RICE, 2002, p. 7).

O vampiro, portanto, não é representado aqui como Drácula, que tinha a força de vinte homens. Tarquin Blackwood é fraco em relação a esse ser sobrenatural que o subjuga. Nota-se também um sentimento altruísta da parte de Tarquin quando sua preocupação se volta não só para a sua segurança, mas também para a daqueles que estão ao seu redor. O vampiro aqui não é isolado, nem domina ou hipnotiza.

Outras semelhanças entre o livro de Anne Rice e o filme de Tim Burton são a presença de seres sobrenaturais, como bruxas, e a possibilidade de o vampiro amar e ser amado. No livro, Tarquin se apaixona por Mona Mayfair, também conhecida de outras obras da autora, e Lestat, a pedido de Tarquin, transforma-a em vampira, para salvá-la de uma doença terminal, ajudando-a a transpor, assim, qualquer barreira que pudesse existir entre os dois personagens.

Vale ressaltar também a regra que rege a caça: o fato de beber sangue humano. Os vampiros podem se alimentar somente de “Agentes do Mal”, chamados de *evil-doer* em inglês. Essa foi a primeira regra ensinada a Tarquin quando se transformou em vampiro.

– Apenas do Agente do Mal, meu filho – ele disse para mim enquanto o Sangue entrava – Só beba do Agente do Mal. Quando for caçar, a não ser que tome apenas a Bebida Breve, não ataque um coração inocente. Use o poder que receberá de mim para ler as mentes e os corações de homens e mulheres e persiga o agente do Mal por toda parte, e só tome o sangue dele (RICE, 2002, p. 594).

Aqui se observa a dupla identidade do vampiro, que oscila entre o bem e o mal. Eles carregam a tradição de beber sangue humano, porém somente de pessoas que cometeram crimes ou fizeram coisas ruins. O próprio Lestat, apesar de não ser objeto desta análise, mostra-se um monstro humanizado, assumindo as formas de mortal e imortal (vampiro), tornando-se herói nas narrativas.

Tarquin Blackwood e Barnabas Collins se apresentam como vampiros de duas identidades, de humano e de monstro. Essa combinação tem grande impacto junto

ao público, pois os dois vampiros são recebidos positivamente pelos leitores e espectadores, diferentemente do que ocorre com o personagem Drácula, a quem todos temem. Desse modo, conclui-se que o vampiro de hoje está destinado a ser aceito, adorado, porque é inserido em um contexto que apresenta mais possibilidades de convivência com humanos, pois é isso que esses personagens parecem buscar, nas artes que seguem a tendência do novo gótico.

## 2 ZUMBIS

Nesta parte da análise, o objeto de estudo passa a ser o zumbi, cujo universo tem se expandido grandemente nos últimos anos, tornando-se tema não somente de livros e filmes, mas também de brinquedos, propagandas, jogos, adesivos etc. Em razão dessa predominância dos zumbis na sociedade atual, vários autores estudam o tema, entre eles Anderson Soares Gomes (2014), que afirma que o zumbi é a representação das ansiedades e angústias da sociedade, tornando-se uma metáfora das ameaças e medos do século XXI, principalmente pelo fato de a maioria das produções sobre zumbi ter sido lançada após o atentado de 11 de setembro de 2001. De acordo com o autor, o zumbi é o mais cinematográfico dos monstros, pois, surge a partir de produções de cinema, é apenas imagem e não necessita da fala para seduzir sua presa, somente olha e devora.

Os dois objetos de análise do tema zumbi – o filme inglês *Todo mundo quase morto* (2004) e a série *The walking dead* (2010) – retratam o mundo de maneiras diferentes, porém se assemelham ao apresentar o modo como a sociedade e os indivíduos se transformaram depois de uma catástrofe de impacto mundial.

O apocalipse zumbi não só é representado, mas também, de certa forma, esperado. Pessoas estudam e se preparam para um futuro distópico.

Bauman, em seu livro *Medo líquido* (2006), trata desses novos temores que permeiam a sociedade pós-moderna. O autor classifica os medos:

Os perigos dos quais se tem medo (e também os medos derivados que estimulam) podem ser de três tipos. Alguns ameaçam o corpo e as propriedades. Outros são de natureza mais geral, ameaçando a durabilidade da ordem social e a confiabilidade nela, da qual depende a segurança do sustento (renda, emprego) ou mesmo da sobrevivência no caso de invalidez ou velhice. Depois vêm os perigos que ameaçam o lugar da pessoa no mundo – a posição na hierarquia social, a identidade (de classe, de gênero, étnica, religiosa) e, de modo mais geral, a imunidade à degradação e à exclusão sociais (BAUMAN, 2006, p. 10).

Percebe-se que os medos citados por Bauman (2006) são justamente aqueles que se realizam no caso de um apocalipse. Caso o apocalipse zumbi ocorra, o corpo e

a propriedade serão ameaçados pela invasão dessas criaturas sem alma e devoradoras de carne humana. Em conformidade com os filmes e a série escolhidos para análise, a ordem social se torna caótica; e a sobrevivência, uma luta diária. Além disso, gera-se uma reflexão sobre a ameaça da pessoa no mundo, onde a hierarquia social se inverte. Sendo assim, nesse novo contexto, o fazendeiro, o mecânico, o electricista, ou seja, as profissões de mão de obra, que geram menor renda e são pouco reconhecidas, tornam-se essenciais para a sobrevivência, num mundo pós-apocalíptico.

O que mais amedronta as pessoas, segundo Bauman (2000), é a onipresença dos medos, que podem vazar e se realizar em qualquer lugar, público ou não, por meio de algo ingerido ou pelo simples contato, por meio da natureza ou do próprio ser humano. Todos esses medos fazem parte de uma zona que o autor chama de “cinzenta” (BAUMAN, 2000), onde os temores se acumulam, e a cada dia que passa perigos surgem. O apocalipse zumbi é, portanto, a realização dos medos de uma sociedade ansiosa. Ironicamente, os perigos que todos tentam avidamente evitar acabam por acontecer em um só evento.

## 2. 1 *TODO MUNDO QUASE MORTO*

O primeiro objeto de estudo dentro da temática zumbi é o filme britânico *Todo mundo quase morto* (2004). Do gênero comédia, o filme traz como personagem principal Shaun, um homem de cerca de 30 anos, de hábitos repetitivos e sem ambição na vida, que se vê líder de um grupo que tenta sobreviver ao apocalipse. Diferentemente da maioria das produções envolvendo zumbis, nas quais o protagonista é alguém forte, capaz e até mesmo treinado para situações caóticas, Shaun é um sujeito simples, sem ambições e aparentemente inapto para sobreviver numa situação apocalíptica.

O que vale ressaltar é a crítica social feita no início do filme. Mesmo antes de o apocalipse zumbi acontecer, as pessoas ao redor do personagem agem como zumbis. No dia em que a catástrofe ocorre, Shaun, ao sair de sua casa para ir ao mercado, nem sequer nota que há zumbis na rua, ou seja, para ele humanos e zumbis são a mesma coisa. Essa crítica revela a sociedade individualista, mecanizada e impessoal da época atual.

No primeiro capítulo do livro *Modernidade líquida* (2000), Bauman discute sobre a liberdade na sociedade moderno-líquida e, em certo momento, apresenta sua relação com a individualização. Segundo Bauman (2000), a marca registrada da sociedade contemporânea é apresentar seus membros como indivíduos. Um dos obstáculos da liberdade, entre os vários citados pelo autor, seria justamente o que é apresentado em *Todo mundo quase morto*: a indiferença.

O indivíduo é o pior inimigo do cidadão. O cidadão é uma pessoa que tende a buscar seu próprio bem-estar através do bem-estar da cidade – enquanto o indivíduo tende a ser morno, cético ou prudente em relação à causa comum. Qual é o sentido dos “interesses comuns” senão permitir que cada indivíduo satisfaça seus próprios interesses? (BAUMAN, 2000, p. 45).

As preocupações dos indivíduos se sobressaem em relação às demandas do espaço público. O interesse pelo público é substituído pelo privado. Além disso, deseja-se saber sobre a vida privada de figuras públicas. Por isso, questões privadas são expostas de maneira pública.

Retomando a ideia de que o apocalipse zumbi retrata os anseios e os medos da modernidade, o final do filme tenta apresentar uma solução para essa catástrofe, de forma que os humanos e os zumbis sobreviventes possam ter de volta suas vidas. Para tanto, na história não é apresentado o extermínio dos zumbis, nem há comunidades protegidas por muros. Em vez disso, sugere-se uma forma de subjugar os zumbis, para integrá-los à nova sociedade. O próprio filme mostra, na televisão da casa de Shaun, programas que contam como essa subjugação ocorreu, de forma engraçada, para combinar com o gênero “comédia”: em uma entidade chamada *Zombaid* os zumbis são usados para serviços de mão de obra barata; outros são usados em programas de comédia; e ainda há aqueles que participam de gincanas, em programas de auditório. Até mesmo o melhor amigo de Shaun é transformado em zumbi, mas é mantido num casebre, no quintal de Shaun. A cena final mostra que Shaun ainda continua a ser seu amigo, jogando videogame com Ed, de vez em quando.

Desse modo, apesar de o Dia Z, no filme, ter sido algo caótico, foi possível reverter a situação e recuperar as pessoas que tinham sido transformadas em zumbis. *Todo mundo quase morto* (2004) apresenta um quadro diferente sobre o apocalipse zumbi, em forma de comédia, com cenas absurdas, de crítica e até mesmo de humor negro, expondo os temores da sociedade, como já discutido, mas indo além, criticando os hábitos e o comportamento do indivíduo globalizado, alienado pela tecnologia e indiferente às pessoas que o cercam.

## 2.2 THE WALKING DEAD

*The walking dead* (2010), história em quadrinhos escrita por Robert Kirkman e série dirigida por Preston A. Whitmore II, é uma produção da TV norte-americana que retrata a tentativa de um grupo de pessoas sobreviver em meio ao caos do apocalipse zumbi. Diferentemente de *Todo mundo quase morto* (2004), a série não retrata a possibilidade de uma convivência com zumbis, mas uma luta diária pela vida, na qual

humanos e zumbis são inimigos. O personagem principal é Rick Grimes, antes xerife de uma pequena cidade e agora líder de um grupo de humanos. Ao longo das duas primeiras temporadas há muitas mudanças no grupo, com mortes e separações, mas na terceira temporada os membros dos grupos se estabelecem.

Nesta parte da análise, a atenção se volta justamente para o grupo e para as relações entre as pessoas do mesmo grupo e de grupos diferentes. O enredo da série é negativo em relação ao comportamento humano num mundo pós-apocalíptico, pois a ideia transmitida é que o homem revela quem ele realmente é, ou seja: um inimigo tão mortal quanto os zumbis, chamados de *walkers* na série.

A meta do grupo de Rick é achar um lugar seguro para se estabelecer e se proteger. Na terceira temporada, o grupo encontra uma prisão, fixando-se ali e confrontando-se pela primeira vez com inimigos humanos. Como já mencionado, a série, nessa temporada, não segue a utopia de que os humanos irão se unir para lutar contra o mal. Em vez disso, os grupos se veem como ameaças e passam a lutar pelo seu território. A lei que Rick impõe sobre o grupo é que ninguém entra, o que acentua o conflito e o isolamento.

No capítulo cinco do livro *Modernidade líquida* (2000), Bauman trata do conceito de comunidade dentro da sociedade pós-moderna. Uma comunidade é geralmente vista como um porto seguro em meio a tantas turbulências, inconstâncias, imprevistos e falta de segurança, tornando aquele que não faz parte do grupo um elemento hostil. A criação do Estado-nação, segundo o autor, criou uma identidade nacional, trazendo aos indivíduos uma noção de patriotismo e nacionalismo, duas formas de ver e se relacionar com o outro. O patriotismo enaltece o país e suas qualidades, não aceitando o que é diferente. Conseqüentemente, o nacionalismo excluiu o que é diferente, pois este não está apto a ser um de “nós”. Para reforçar esse processo, Bauman (2000) afirma que a globalização, um fenômeno presente na pós-modernidade, reforça a competitividade entre os povos, criando inimizades, em vez de relações pacíficas.

Em suma, o que a série *The walking dead* retrata é justamente essa proteção que o grupo traz, além da ameaça que surge, quando um grupo se confronta com outro. A ideia que rege a comunidade de Rick, no que se refere a proibir a entrada de novos membros, muda conforme a história se desenrola, mais precisamente da quarta temporada em diante, quando se percebe que, quanto mais pessoas um grupo tem, mais ele se fortalece. Nesse momento da série, cria-se, então, um sentimento muito forte de comunidade, em que os membros se protegem a ponto de eliminar qualquer um que ameace a sobrevivência do grupo: *walkers* ou humano.

Com base nessas considerações, percebe-se que a ideia tradicional de sociedade, em *The walking dead* (2010), é totalmente desconstruída. Os grupos formados ao longo

da história propõem um novo tipo de organização social. O mundo passa a ser um combate entre clãs, pela dominância, e não há valor moral que os impeça de tentarem a vitória, pois apenas isso pode garantir sobrevivência por mais algum tempo. Ao longo da caminhada, o grupo de Rick se depara com uma série de situações em que o verdadeiro lado humano se revela. Comunidades pacíficas são atacadas e pessoas são mortas de maneiras cruéis. Há um grupo que atrai pessoas pela sua aparência pacífica, mas que mata e se alimenta de carne humana para sobreviver; outro grupo saqueia, mata, e se aproveita dos despojos. Uma comunidade pacífica foi atacada e o grupo de Rick encontra sinais de esquarteramento, sabendo que aquele ato não foi praticado por *walkers*. Uma cena marcante é quando o grupo se separa e Rick, que está apenas na companhia de seu filho Carl, e outra integrante, Michonne, se vê cercado por um clã de homens que estava caçando-os para vingar a morte de um amigo. Durante a luta, Joe, líder do grupo inimigo, envolve Rick nos braços e o prende. Para escapar, Rick morde sua garganta, uma atitude muito semelhante ao modo zumbi. Essa cena evidencia uma apropriação das características que fazem do zumbi uma criatura perigosa e mortal.

Ao analisar a série, as diferenças entre humanos e zumbis parecem não ser tão extremas. Os zumbis são uma ameaça aos humanos, mas não o fazem com consciência, ao contrário das pessoas, que matam, roubam, esquarteram e praticam canibalismo. A questão preocupante é, porém, que tal representação do ser humano não parece ser irreal, caso um apocalipse zumbi aconteça, considerando o mundo em que se vive hoje.

Um documentário produzido pelo canal National Geographic (2014) sobre zumbis questiona sobre a possibilidade da existência de zumbis e de o apocalipse ocorrer. A produção defende a tese de que uma pessoa se transforma em zumbi após ser infectada por um vírus resultante da evolução do vírus da raiva, pois este altera o comportamento do indivíduo infectado, explicando os instintos violentos e canibais dos zumbis. Os pesquisadores citados no documentário afirmam que no momento nenhum vírus poderia modificar o comportamento humano, como acontece nas mídias com tema zumbi, porém, para alguns cientistas, o vírus zumbi não está totalmente fora de questão no futuro.

*Todo mundo quase morto* (2004) e *The walking dead* (2010) tratam do mesmo tema, porém abordam o apocalipse zumbi de maneiras diferentes. A comédia retrata a sobrevivência do humano e do zumbi, que passam a coexistir em uma nova sociedade. *The walking dead* (2010), por sua vez, trata somente da luta do homem pela sobrevivência, com ênfase no extermínio e na destruição gerada pelos zumbis.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Bram Stoker, em 1897, deu início ao mito de Drácula, temido não apenas por ser vampiro, mas também por empalar suas vítimas. O conde Vlad é “o mais famoso vampiro da ficção e de acordo com o Guinness Book é o personagem do gênero com maior número de aparições na mídia, diretas ou indiretas” (BAND, 2014). Pelo fato de o romance do autor irlandês ter imensa repercussão, até os dias de hoje, e por ter sido precursor no assunto, *Drácula* é referência obrigatória, quando se trata de adaptação sobre vampiros e, principalmente, sobre Vlad, o empalador.

No romance de Stoker (2002) há menções que formaram o mito e acabaram, portanto, consolidando-se junto com o personagem. Embora o texto literário apresente mais de uma forma de transmutação do vampiro (em morcego e em lagarto), o morcego é a representação mais típica, como descreve esta passagem: “fitava o céu enluarado, onde havia apenas um grande morcego que batia as asas, sem fazer nenhum ruído, como se fosse um fantasma [...]” (STOKER, 2002, p. 116). Outro elemento recorrente, que faz parte do mito vampiresco, é a transformação propriamente dita, sempre caracterizada pelos caninos longos e afiados e por intensa lividez: “aparentemente desmaiada, vi a pobre Lucy, com a já impressionante palidez ainda mais pronunciada. Até seus lábios estavam brancos e descorados e as gengivas pareciam ter-se retraído, expondo os dentes [...]” (STOKER, 2002, p. 134).

Na condição de morto-vivo, o vampiro é um monstro cruel, condenado à eternidade e que se alimenta do sangue dos humanos. A única proteção efetiva contra ele é uma segunda morte, espécie de ritual que Stoker assim descreve, em *Drácula*: “– Terei de decepar sua cabeça e encher sua boca com um punhado de flores de alho silvestre. Depois disso, traspassarei o seu corpo com uma estaca pontiaguda” (STOKER, 2002, p. 200).

#### 3.2 A DOMINAÇÃO VAMPIRESCA-ZUMBI NA ATUALIDADE

O medo, a violência e a temática da morte, representados, hoje, por zumbis e vampiros, personagens mortos-vivos, asseguram a permanência do gótico. É evidente que essa retomada vem acompanhada de algumas mudanças, as quais garantem a adequação das características estéticas ao aspecto social contemporâneo:

a literatura gótica inglesa nunca deixou de existir e adentrou sorratamente o século XX disseminando-se em outras literaturas, contaminando outros recantos artísticos

– como o cinema e as artes plásticas –, e gerando novos rebentos – como os RPGs (*rolling playing games*, ou *jogos de interpretação de papéis*) e a cultura cyberpunk. O gótico chega, então, ao século XXI já transformado e adaptado à miríade dos novos padrões culturais, mas sem perder sua essência: a escuridão, a noite, o Mal, o terror e o horror, a psicologia do medo, a instauração de impasses na racionalidade da lógica. Agora, porém, em um contexto de sociedades e subjetividades fragmentadas, sua presença se torna cada vez mais forte e seu caráter contestatório revela-se cada vez mais contundente, já que ele não necessita mais abrir suas brechas de entrada no universo racional: elas já existem entre os fragmentos das sociedades e dos sujeitos (ROSSI, 2014, grifo do autor).

Com base nesse panorama, consolida-se a dominação vampiresca-zumbi no século XXI.

### 3.3 NOVO GÓTICO E SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

O processo de retomada das narrativas de horror protagonizadas por mortos-vivos foi relacionado ao perfil da sociedade contemporânea, que, de acordo com Bauman (2000, p. 219), privilegia a individualidade, em detrimento da comunidade, como consequência da globalização: “A globalização parece ter mais sucesso em aumentar o vigor da inimizade e da luta intercomunal do que em promover a coexistência pacífica das comunidades”. Na concepção do autor, essa ruptura com o social acabou por enfatizar a violência, tema que motivou a reinserção de vampiros e zumbis na contemporaneidade, afinal, essas criaturas exemplificam a disputa com o outro, especificamente de um humano contra outro, encenando uma guerra entre iguais.

Desse modo, os monstros do passado servem, hoje, como metáforas e se encaixam perfeitamente no que Bauman denomina “comunidades explosivas”, as quais “precisam de violência para nascer e para continuar vivendo” (BAUMAN, 2000, p. 221). Nesse contexto contemporâneo, cabe ressaltar a predominância dos zumbis, já que eles, ao contrário dos vampiros, não seduzem, nem hipnotizam suas vítimas com o olhar, com palavras ou com a promessa da vida eterna. Os zumbis atacam, matam e devoram por simples instinto e por pura necessidade de sobrevivência. Por essa razão, os zumbis potencializam a violência do homem contra o homem, encenando um tipo de disputa mais adequada ao fim dos tempos. Por essa razão, os zumbis são usados na tentativa de expressar uma espécie de “vazio simbólico” (LEVERETTE, 2008; MOREMAN; RUSHTON, 2011) e refletem uma sociedade degenerada, condenada à morte, seja ela o momento derradeiro ou apenas passagem para uma nova vida.

## 4 METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho foi baseada nas seguintes etapas: 1) seleção dos materiais a serem trabalhados; 2) (re)leituras e análises dos textos literários, filmes e programas de TV escolhidos; 3) leitura dos textos dos autores que compõem o pressuposto teórico do projeto; 4) aplicação dos conceitos teóricos nos objetos analisados; 5) análise comparativa; 6) síntese dos dados obtidos.

## 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A retomada das características góticas, na literatura, no cinema e na televisão, define o fenômeno do novo gótico, no qual estão inseridos os vampiros e os zumbis. Nota-se, porém, a atribuição de novos traços a essas criaturas, o que consolida a possibilidade de essas novas características serem consideradas um reflexo da sociedade contemporânea.

Em relação ao vampiro, foram analisadas as seguintes obras: o livro *A fazenda Blackwood* (2002), de Anne Rice, e o filme *Sombras da noite* (2012), de Tim Burton. Em ambas as produções, verifica-se uma dupla identidade dos personagens vampiros. Há a presença da característica vampiresca tradicional, tais como o desejo de sangue humano e imortalidade, em contraposição com os novos traços que humanizam o vampiro, como o desejo de conviver com humanos e de protegê-los, abrindo novas possibilidades para a representação do personagem, hoje em dia.

Sendo assim, estabelece-se uma relação entre o vampiro, suas duas naturezas e o indivíduo pós-moderno. Stuart Hall, em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade* (2001), discorre sobre as novas identidades e a fragmentação do indivíduo. De acordo com o autor, o sujeito pós-moderno não é mais fixo, unificado e centrado. Pelo contrário, ele possui diferentes identidades, muitas vezes contraditórias, que atuam dependendo do ambiente ou situação em que o indivíduo está inserido. Destaca-se também a oscilação, retratada pelo autor, entre “Tradição” (identidades que se prendem ou tentam voltar à pureza anterior) e “Tradução” (identidades que se sujeitam a mudanças). Em outras palavras, a “Tradução” possibilita definir a identidade cultural no mundo globalizado, privilegiando uma cultura híbrida, ou traduzida, que faz o sujeito aprender a falar e a conviver, transitando entre identidades culturais distintas. O vampiro pós-moderno pode ser, portanto, definido como um vampiro “traduzido”, pois possui dentro de si duas identidades marcantes e contraditórias, a vampiresca e a humana.

Em relação aos zumbis, constata-se uma expansão do universo do novo gótico, indo além das produções midiáticas e se fazendo presente em jogos, propagandas, brinquedos etc. Anderson Soares Gomes (2014) afirma que essa predominância do zumbi na atualidade é resultado dos medos, angústias e ansiedades da sociedade pós-moderna, devido ao fato de a maioria das produções com o tema zumbi ter sido lançada após o atentado terrorista de 11 de setembro de 2001. Os objetos de estudo do tema zumbi, o filme inglês *Todo mundo quase morto* (2004) e a série *The walking dead* (2010), retratam como o indivíduo e a sociedade reagem ao apocalipse zumbi (evento em que há um surto, em determinado local, provocando o surgimento de mortos-vivos).

Em se tratando de medos e angústias da sociedade pós-moderna, o sociólogo Zygmunt Bauman analisa os medos do que ele denomina “modernidade líquida” (BAUMAN, 2000). Sendo assim, é coerente afirmar que o zumbi é a personificação do medo da “modernidade líquida” e o apocalipse zumbi representa a realização dos medos de uma sociedade ansiosa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas análises feitas, conclui-se que as representações das criaturas do novo gótico são imagens refletidas da sociedade atual, que Zygmunt Bauman (2000) classifica como “líquida”. Entretanto, essa ideia traz um novo olhar, uma reflexão sobre o vínculo que há entre a sociedade e as atuais imagens do vampiro e do zumbi. Os mortos-vivos representados hoje apresentam características humanas. Ao mesmo tempo em que isso ocorre, a pós-modernidade apresenta características de uma sociedade morta-viva.

Hoje, em todos os lugares, as pessoas vivem como dependentes de seus *smartphones*, deixando de lado qualquer contato físico. O individualismo torna-se cada vez mais forte. A tecnologia, as redes sociais, tudo colabora para evitar interação e contato pessoal. O resultado disso é uma sociedade alheia ao interesse público, cega ou insensível a qualquer coisa, evento ou pessoa a sua volta. Uma sociedade com corpo, mas sem alma. O objetivo não é mais coletivo, mas individual. A prioridade do sujeito é seu próprio bem-estar.

Sendo assim, uma espécie de paradoxo se estabelece hoje, na associação entre zumbis, vampiros e a sociedade contemporânea. Afinal, ao passo que essas criaturas denotam o lado indiferente, alienado e sem vida das pessoas, elas também tentam responder a esse cenário individualista e competitivo da atualidade. Aliás, esse esforço pela interação e pela convivência pacífica aparece na maioria das produções analisadas neste artigo, com exceção da série *The walking dead* (2010). Contrariando o sujeito da sociedade atual, os vampiros Barnabas Collins e Tarquin Blackwood, e até mesmo do zumbi R, do filme *Meu namorado é um zumbi* (2013), são cheios de sentimentos heroicos e altruístas, buscam o contato e a convivência humana. Com isso, terminamos o trabalho com um convite à reflexão: Afinal, vampiros e zumbis refletem a sociedade atual, ou a sociedade atual é mero reflexo dessas criaturas temíveis?

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2000.
- A SEDE de Drácula nunca acaba. **Band**, 24 abr. 2014. Disponível em: <<http://noticias.band.uol.com.br/cidades/bahia/noticia/?id=100000678435>>. Acesso em: 3 out. 2016.
- CORREA, E.; BORTOLUZZI, V. Eu sei o que você é... Vampiro: o mito na sociedade contemporânea. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE LETRAS, 11., 2011, Santa Maria. **Anais...** Santa Maria, 2011. Disponível em: <<http://www.unifra.br/eventos/inletras2011/Trabalhos/2337.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2016.
- CREPÚSCULO. Direção de Catherine Hardwicke. Roteiro: Melissa Rosemberg. Elenco: Krister Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner. Summit Entertainment, Maverick Films e Temple Hill Entertainment; Paris Filmes, 2008. 1 DVD (130 min), son., color.
- GOMES, A. (De)composições do corpo físico e social: a emergência do zumbi na ficção norte-americana contemporânea. **Gragoatá**, Niterói, v. 18, n. 35, p. 97-116, 2. sem. 2014.
- HALL, S. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A, 2001.
- LEVERETTE, M. et al. **Zombie culture: autopsies of the living dead plymouth**. Scarecrow Press, 2008.
- MARTONI, A. A estética gótica na literatura e no cinema. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 12., Curitiba. **Anais...** Curitiba, 2011. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0607-1.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2016.
- MEU NAMORADO é um zumbi. Direção de Jonathan Levine. Elenco: Nicholas Hoult, Teresa Palma, Aneleigh Tipton. Make Movies, Mandeville Films e Summit Entertainment; Paris Filmes, 2013. 1 DVD (97 min), son., color.
- MOREMAN, C.; RUSHTON, C. (Ed.). **Zombies are us: essays on the humanity of the walking dead**. Jefferson: McFarland & Company, 2011.
- NATIONAL GEOGRAPHIC. **A verdade sobre os zumbis**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-wDIgAuDw18>>. Acesso em: 2 abr. 2016.
- RICE, A. **A fazenda blackwood**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- ROSSI, A. Manifestações e configurações do gótico nas literaturas inglesa e norte-americana: um panorama. Ícone – **Revista de Letras**, São Luís de Montes Belos, v. 2, p. 55-76, jul. 2008.
- SOMBRA da Noite. Direção de Tim Burton. EUA: GK Films; Warner Bros., 2012. 1 DVD (113 min); son.
- STOKER, B. **Dracula**. London: A. Constable, 1897.
- STOKER, B. **Dracula**. São Paulo: Nova Cultural, 2002.
- THE WALKING Dead. Direção de Preston A. Whitmore. EUA: AMC; AMC, 2010. 5 DVDs; (688 min) son.
- TUDO mundo quase morto. Direção de Edgar Wright. Elenco: Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost. Reino Unido, França: Working Titles Films & Big Talk Production; Universal Pictures, 2004. 1 DVD (99 min); son., color.