

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Larissa Soares

*ZOMBIE MOVIE*: OS MEDOS SOCIAIS NOS FILMES  
SOBRE MORTOS-VIVOS

Passo Fundo

2017

Larissa Soares

*ZOMBIE MOVIE: OS MEDOS SOCIAIS NOS FILMES  
SOBRE MORTOS-VIVOS*

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação do Dr. Cléber Nelson Dalbosco.

Passo Fundo

2017

## Resumo

Os mortos-vivos são monstros que se originaram de lendas haitianas, mas ganharam popularidade a partir da versão de George Andrew Romero, com o filme *A Noite dos Mortos Vivos* (1968). Desde então os zumbis conquistaram uma legião de fãs, e esse fenômeno pode ser observado no amplo sucesso dos filmes, séries, jogos, livros e HQs que abordam essa temática. Os filmes de zumbis também trazem, muitas vezes, metáforas, principalmente sobre questões sociais, de classe, gênero, entre outros. Já existem diversos estudos que abordam como alguns filmes de terror conseguem representar os medos das sociedades, assim como a teoria proposta por Douglas Kellner (2004). Portanto, esta pesquisa tem o objetivo de compreender quais conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos. Em metodologia, este trabalho foi feito, primeiramente, através de pesquisas bibliográficas em publicações científicas de diversos autores, quais possuem relação com o tema proposto. No segundo momento, foi realizada uma análise de conteúdo a partir da amostra de filmes selecionada: *Madrugada dos Mortos* (2004), *Zumbilândia* (2009) e *Invasão Zumbi* (2016). A análise foi direcionada para os personagens centrais de cada filme. Por fim, notou-se que os três protagonistas representam alguns padrões de pessoas do século XXI. Consequentemente, também expressam os problemas, medos e as angústias destas sociedades.

**Palavras-chave:** *Zombie movie*. Medo. Terror. Angústia. Cinema. Mortos-vivos.

## Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>04</b>
<b>2</b>	<b>Medos</b>	<b>06</b>
<b>2.1</b>	<b>O Medo</b>	<b>06</b>
<b>2.2</b>	<b>Medo Coletivo</b>	<b>08</b>
<b>2.3</b>	<b>Ansiedade realística e ansiedade neurótica</b>	<b>12</b>
2.3.1	Ansiedade neurótica: fobias	14
<b>3</b>	<b>Cinema do medo</b>	<b>16</b>
<b>3.1</b>	<b>Gêneros cinematográficos</b>	<b>16</b>
3.1.1	Terror	18
3.1.2	<i>Thriller</i>	19
<b>3.2</b>	<b>Subgêneros</b>	<b>21</b>
3.2.1	Gore	21
3.2.2	<i>Trash</i>	21
3.2.3	<i>Cult</i>	22
3.2.4	Filme “B”	23
<b>3.3</b>	<b>Do morto-vivo ao <i>Zombie Movie</i></b>	<b>23</b>
<b>4</b>	<b>Amostra de filmes</b>	<b>29</b>
<b>4.1</b>	<b>Descrição de enredo</b>	<b>29</b>
4.1.1	<i>Madrugada dos Mortos</i> (2004)	29
4.1.2	<i>Zumbilândia</i> (2009)	32
4.1.3	<i>Invasão Zumbi</i> (2016)	33
<b>5</b>	<b>Análise</b>	<b>37</b>
<b>5.1</b>	<b>Perfil dos protagonistas</b>	<b>37</b>
5.1.1	Ana	38
5.1.2	Columbus	39
5.1.3	Seok-Woo	40
<b>5.2</b>	<b>Representação das angústias sociais</b>	<b>40</b>
<b>6</b>	<b>Considerações finais</b>	<b>45</b>
	<b>Referências</b>	<b>47</b>

## 1 Introdução

Mortos-vivos, conhecidos popularmente pelo termo zumbi, são criaturas míticas que estão presentes há anos no imaginário popular. Pode se dizer que a onda de filmes que contemplam o tema começou com *Zumbi Branco*, fita lançada por Victor Halperin em 1932 que explicava ao público americano o que eram estes “seres”. Entretanto, os zumbis se popularizaram a partir da criação de George A. Romero, em seu *A Noite dos Mortos Vivos* (1968).

Os mortos-vivos já foram descritos pelo cinema de diversas formas, que variam de criaturas podres perambulantes, canibais descontrolados, e até pessoas “comuns”, como visto na série original da Netflix, *Santa Clarita Diet* (2017). Apesar de se tratar, frequentemente, de monstros temíveis, os mortos-vivos conquistaram uma legião de fãs, e esse fenômeno pode ser observado no amplo sucesso dos filmes, séries, jogos, livros e HQs que abordam essa temática. Os filmes de zumbis também trazem, muitas vezes, metáforas, principalmente sobre questões sociais, de classe, gênero, entre outros.

No quarto capítulo do livro *A cultura da mídia* de Douglas Kellner (2004), denominado *Ansiedades sociais, classe e juventude insatisfeita*, o autor levantou um estudo por meio de filmes de terror e fantasia em que ele percebe que as obras expressam os terrores e também os anseios sociais de determinadas épocas, o que poderia justificar o sucesso causado por filmes como *Poltergeist*, por exemplo. Portanto, esta pesquisa tem o objetivo de compreender quais conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos.

Douglas Kellner afirma ainda que “a fantasia e o entretenimento podem ser veículos de diagnósticos seríssimos de nossa época, coisas que os estudos culturais devem analisar e interpretar” (2004, p. 164). Tendo em vista a colocação do autor, percebe-se a importância de analisar as produções cinematográficas para compreender o contexto social em que elas estão vinculadas. Considerado como a sétima arte<sup>1</sup>, o cinema é consumido demasiadamente pela sociedade e carrega junto às obras uma bagagem cultural. Portanto, é de grande importância compreender as produções fílmicas, o que justifica este trabalho.

Essa pesquisa será desenvolvida, primeiramente, através da metodologia bibliográfica (GIL, 2002) por meio de consultas em publicações científicas de diversos autores relacionados à temática, principalmente por buscas em livros, artigos e demais publicações

---

<sup>1</sup> É conceito proveniente do crítico italiano naturalizado francês Ricciotto Canudo, por volta dos anos 20/30 do século XX.

periódicas. A coleta de dados se dará a partir da técnica de leitura e fichamento. O trabalho também utilizará a pesquisa bibliográfica documental no meio audiovisual, que Marconi e Lakatos (2009) classificam os materiais registrados em rádio, filmes e televisões, que exigem análise quanto às questões referentes às características do conteúdo, quanto aos criadores ou as causas do conteúdo e quanto ao efeito deste sobre a audiência. Num segundo momento, a análise contará com a metodologia de análise de conteúdo, de Laurence Bardin (2011), aplicando a técnica de análise categorial. Foram selecionadas como amostra as obras *Madrugada dos Mortos* (2004), *Zumbilândia* (2009) e *Invasão Zumbi* (2016), que fazem parte de épocas distintas e são nomes reconhecidos. A análise será direcionada para o personagem principal de cada um dos filmes selecionados, pois como Field (2001) descreve, o personagem é o coração, a alma e o sistema nervoso da história.

Para compreender quais conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos, por meio da amostra e com foco no personagem principal, é importante trazer o contexto das produções fílmicas que abordam o tema. Também, descrever os filmes selecionados e conhecer os personagens centrais de cada filme. Por fim, analisar os medos e angústias que são refletidos em cada uma das obras da amostra e traçar uma relação entre o filme e os problemas da sociedade atual, levantando a hipótese de que o sucesso das obras poderá se justificar a partir da identificação do público com o contexto do filme. Esse estudo, portanto, toma como ponto de partida a pergunta: quais conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos?

## 2 Medos

Apesar de ser comum entre as espécies, o medo pode parecer complexo quando observado nos seres humanos. Portanto, neste capítulo serão desenvolvidos alguns tópicos para a melhor compreensão do conceito de medo. Primeiramente, será revisado o medo de forma geral na visão histórica de Jean Delumeau, com o complemento do filósofo e sociólogo Zygmunt Bauman. Também será visto o medo no coletivo, com base na teoria de Delumeau e com referências nos estudos da psicologia das massas, de Sigmund Freud. Por fim, serão abordados os estudos de Freud a respeito das ansiedades – realística e neurótica.

### 2.1 O medo

O medo é um sentimento comum possuído por todos os seres vivos. Os pesquisadores e observadores do comportamento animal apresentam em seus estudos que, diante de uma ameaça que ponha a vida em risco, todos os animais, incluindo os seres humanos, possuem dois tipos de reação: ou reagem ao estímulo com agressão, ou fogem (BAUMAN, 2008, p.9). O medo é uma defesa natural e funciona como uma espécie de alerta para os perigos. Delumeau define como “um reflexo indispensável que permite ao organismo escapar provisoriamente à morte” (2009, p. 24). O medo possui um papel fundamental para os seres vivos, pois sem ele, “nenhuma espécie teria sobrevivido” (DELPIERRE, 1974 apud DELUMEAU, 2009, p. 24). Sendo algo da ordem biológica do homem, o medo passa a ser um dispositivo essencial na luta pela sobrevivência, pois além de preparar o ser para lidar com situações de perigo, Freud (1987 apud VIANA, 2010) coloca que a ansiedade também antecipa a percepção de novos estados de possíveis ameaças.

Maupassant, ao se referir ao medo, define como “sensação atroz, uma decomposição da alma, um espasmo horrível do pensamento e do coração de que só a lembrança dá arrepios de angústia” (MAUPASSANT 1882 apud DELUMEAU, 2009, p. 24). Assim como qualquer emoção, o medo provoca sensações e efeitos, ou até reações alternadas em uma mesma pessoa:

[...] aceleração dos movimentos do coração ou sua diminuição; respiração demasiadamente rápida ou lenta; contração ou dilatação dos vasos sanguíneos; hiper ou hiposecreção das glândulas; constipação ou diarreia poliúria ou anúria, comportamento de imobilização ou exteriorização violenta. Nos casos-limite, a inibição pode chegar a uma pseudoparalisia diante do perigo (DELPIERRE 1974 apud DELUMEAU, 2009, p. 30).

Para Delumeau (2009, p. 23), os animais possuem, unicamente, o medo de serem devorados. Entretanto, nos seres humanos, o medo “não é uno, mas múltiplo, não é fixo, mas perpetuamente cambiante” (CAILLOIS 1961 apud DELUMEAU, 2009, p. 23). Ao contrário dos animais, que não possuem conhecimento sobre sua finitude, o homem é, desde muito cedo, ciente de sua morte, portanto, ele é “o único a conhecer o medo no mundo num grau tão temível e duradouro” (DELPIERRE 1974 apud DELUMEAU, 2009, p. 23). Esse efeito pode ser observado quando, em comparação com os ancestrais, Delumeau questiona a maior vulnerabilidade ao medo dos seres humanos do século XX, apesar de todo o desenvolvimento cultural carregado ao longo dos anos:

É provável que os cavaleiros de outrora, impulsivos, habituados as guerras e aos duelos e que se lançavam com impetuosidade nas disputas, fossem menos conscientes dos perigos do combate do que os soldados do século XX, portanto menos sensíveis ao medo (DELUMEAU, 2009, p. 22).

Darwin propõe em suas ideias evolutivas que “o valor adaptativo da ansiedade encontra-se, justamente, no fato de ela ter uma função biológica a cumprir, como reação a um estado de perigo” (DARWIN 2000 apud VIANA, 2010). Para Freud, é o senso de percepção de mundo e o estado de conhecimento da pessoa que definem as ocasiões em que a ansiedade aparece. Pode ser compreendido, por exemplo, como “um selvagem tem medo de um canhão e fica temeroso de um eclipse do sol, ao passo que o homem branco, que sabe como manejar a arma e pode prever o eclipse, permanece sem ansiedade nessas circunstâncias” (1976, p. 459). O conhecimento, em outras situações, promove a ansiedade, justamente por possibilitar o reconhecimento precoce das situações de perigo:

Assim, o selvagem ficará aterrorizado com um rastro na floresta, porque este o avisa da proximidade de um animal bravo; o mesmo rastro nada indica para uma pessoa desinformada dessas coisas; e um marinheiro experimentado sentirá temor ao ver uma pequena nuvem no céu, porque ela lhe fala de um tufão aproximando-se; para um passageiro, a nuvem parecerá algo banal (FREUD, 1976, p. 459-460).

Para Bauman, os seres humanos, diferentemente dos demais animais, possuem uma espécie de “medo de segundo grau”, definido por ele como um medo que é socialmente e culturalmente ‘reciclado’, ou ‘derivado’, e que orienta o comportamento do ser sem que haja necessariamente uma real ameaça.

O medo secundário pode ser visto como um rastro de uma experiência passada de enfrentamento da ameaça direta – um resquício que sobrevive ao encontro e se torna um fator importante na modelagem da conduta humana mesmo que não haja mais uma ameaça direta à vida ou à integridade (BAUMAN, 2008, p. 9).

O medo classificado por Bauman (2008, p. 9) como derivado é a sensação de insegurança que rodeia o homem pela ciência das ameaças existentes no mundo. Portanto, sempre há a possibilidade de ser atingido. O “medo derivado” também se caracteriza pelo sentimento de vulnerabilidade:

[...] (no caso de o perigo se concretizar, haverá pouca ou nenhuma chance de fugir ou de se defender com sucesso; o pressuposto da vulnerabilidade aos perigos depende mais da falta de confiança nas defesas disponíveis do que do volume ou da natureza das ameaças reais). Uma pessoa que tenha interiorizado uma visão de mundo que inclua insegurança e a vulnerabilidade recorrerá rotineiramente, mesmo na ausência de ameaça genuína, às reações adequadas a um encontro imediato com o perigo, o “medo derivado” adquire a capacidade de autopropulsão (BAUMAN, 2008, p. 9).

É comum observar esse comportamento em pessoas que temem sair de suas casas durante a noite e até mesmo evitam a exposição, pois no escuro, os perigos aparentam estarem maiores. O ser humano projeta o medo em suas incertezas (BAUMAN, 2008, p. 8). Segundo Bauman, a escuridão é um exemplo, pois é nela que “tudo pode acontecer, mas não há como dizer o que virá. A escuridão não constitui a causa do perigo, mas é o habitat natural da incerteza – e, portanto, do medo” (BAUMAN, 2008, p. 8). A segurança é uma necessidade natural para o ser humano. Para Delumeau, a insegurança é vista pelos homens como o símbolo da morte, e a segurança, como o símbolo da vida. “O ser benéfico é sempre o que difunde a segurança” (2009, p. 23).

#### **1.4 Medo coletivo**

Freud utiliza a psicologia individual para explicar a psicologia dos grupos. Dessa forma, para que o ser seja compreendido, é necessário observar o seu ambiente social:

Na vida psíquica do ser individual, o Outro é via de regra considerado enquanto modelo, objeto, auxiliador e adversário e, portanto a psicologia individual é também, desde o início, psicologia social, num sentido ampliado, mas inteiramente justificado (FREUD, 2011, p.14).

Para a psicologia de massa, o ser individual passa a fazer parte de um coletivo, “como membro de uma tribo, um povo, uma casta, uma classe, uma instituição, ou como parte de

uma aglomeração que se organiza como massa em determinado momento, para um certo fim” (FREUD, 2011, p.15). O coletivo, portanto, afeta o sujeito, apaga suas características individuais e dispõe ao grupo uma homogeneidade entre os integrantes, deixando apenas as características semelhantes dos indivíduos exposta.

A psicanálise estuda a atividade mental baseada na existência do inconsciente humano. “[...] de acordo com a teoria psicanalítica, os processos mentais inconscientes são de grande frequência e significado no funcionamento mental normal, bem como no anormal” (BRENNER, 1987 apud AGGIO, 2013, p. 2). Para Freud, os instintos primitivos do homem, depositados no inconsciente, viriam à tona no momento em que os seres individuais estivessem organizados em grupos:

Basta-nos dizer que na massa o indivíduo está sujeito a condições que lhe permitem se livrar das repressões dos seus impulsos instintivos inconscientes. As características aparentemente novas, que ele então apresenta, são justamente as manifestações desse inconsciente, no qual se acha contido, em predisposição, tudo de mau da alma humana (FREUD, 2011, p.21).

As reações de uma multidão tomada de pânico ou que libera subitamente sua agressividade, provavelmente resultam em “grande parte da adição de emoções-choques pessoais tais como a medicina psicossomática nos faz conhece-las” (DELUMEAU, 2009, p. 31). Le Bon defende que os comportamentos de multidão podem se tornar exagerados e “transformam os excessos individuais. Com efeito, entram em jogo fatores de agravamento” (LE BON 1895/2008 apud DELUMEAU, 2009, p. 31). Para Antonini,

[...] geralmente, as características fundamentais da psicologia de uma multidão são sua capacidade de ser influenciável, o caráter absoluto de seus julgamentos, a rapidez dos contágios que a atravessam, o enfraquecimento ou a perda do espírito crítico, a diminuição ou o desaparecimento do senso da responsabilidade pessoal, a subestimação da força do adversário, sua capacidade de passar subitamente do horror ao entusiasmo e das aclamações às ameaças de morte (ANTONINI apud DELUMEAU, 2009, p. 31-32).

Para Delumeau, quando nos lembramos do medo atual, como a fobia de um indivíduo ao fazer uma longa viagem de carro, ou os medos carregados pelos nossos ancestrais, como os de fantasmas, por exemplo, não estamos nos referindo aos comportamentos de multidão, “e fazemos menos alusão à reação psicossomática de uma pessoa petrificada no lugar por um perigo repentino [...] do que a uma atitude bastante habitual que subentende e totaliza muitos pavores individuais em contextos determinados e faz prever outros em casos semelhantes” (2009, p. 32). Aqui, o medo passa a ter um significado “menos rigoroso e mais amplo do que

nas experiências individuais, e esse singular coletivo recobre uma gama de emoções que vai do temor e da apreensão aos mais vivos terrores” (2009, p. 32). Neste caso, é “o hábito que se tem, em um grupo humano, de temer tal ou tal ameaça (real ou imaginária)” (DELUMEAU, 2009, p. 32). A partir disso, Delumeau questiona se certas civilizações foram (ou são) mais temerosas do que outras.

Para melhor compreender o sentido de medo coletivo e tentar solucionar a questão, Delumeau aborda, primeiramente, as diferenças entre o medo e a angústia:

O temor, o espanto, o pavor, o terror dizem mais respeito ao medo; a inquietação, a ansiedade, a melancolia, à angústia. O primeiro refere-se ao conhecido; a segunda, ao desconhecido. O medo tem um objeto determinado ao qual se pode fazer frente. A angústia não o tem e é vivida como uma espera dolorosa diante de um perigo tanto mais temível quanto menos claramente identificado: é um sentimento global de insegurança. Desse modo, ela é mais difícil de suportar que o medo (DELUMEAU, 2009, p. 33).

“Nos obcecados, a angústia torna-se uma neurose, e nos melancólicos uma forma de psicose” (DELUMEAU, 2009, p. 34), isso porque a imaginação se torna um ponto fundamental na angústia, já que “esta tem sua causa mais no indivíduo do que na realidade que o cerca, e sua duração não está, como a do medo, limitada ao desaparecimento das ameaças” (DELUMEAU, 2009, p. 34). Portanto, a angústia torna-se mais própria do ser humano do que do animal:

Como o medo, a angústia é ambivalente. É pressentimento do insólito e espera da novidade; vertigem do nada e esperança de plenitude. É o mesmo tempo temor e desejo. Kierkegaard, Dostoiévski e Nietzsche colocam-na no coração das reflexões filosóficas. Para Kierkegaard, que publicou em 1844 sua obra sobre o conceito de angústia, ela é o símbolo do destino humano, a expressão de sua inquietação metafísica. Para nós, homens do século XX, ela tornou-se a contrapartida da liberdade, a emoção do possível. Pois liberar-se é abandonar a segurança, enfrentar um risco. A angústia é então a característica da condição humana e o peculiar de um ser que se cria incessantemente (DELUMEAU, 2009, p. 34).

Assim como o medo, angústia pode ser positiva quando prevê uma ameaça, pois estimula a mobilização do ser, porém, demasiadamente prolongada, pode criar um estado de desorientação, inadaptação, uma proliferação perigosa do imaginário que gera a instalação de um clima interior de insegurança (DELUMEAU, 2009, p. 34-35). Nesse segundo caso, a angústia torna-se perigosa “pois o sujeito vira então contra si as forças que deveriam ser mobilizadas contra agressões externas e torna-se para si mesmo o seu principal objeto de temor” (DELUMEAU, 2009, p. 35).

Portanto, como é impossível manter o equilíbrio interno por muito tempo numa angústia “incerta, infinita e indefinida”,

[...] é necessário ao homem transformá-la e fragmentá-la em medos precisos de alguma coisa ou de alguém. “O espírito humano fabrica permanentemente o medo” para evitar uma angústia mórbida que resultaria na abolição do eu. É esse processo que reencontramos no estágio de uma civilização. Em uma sequência longa de traumatismo coletivo, o Ocidente venceu a angústia “nomeando”, isto é, identificando, ou até “fabricando” medos particulares (DELUMEAU, 2009, p. 35).

No artigo *O monstro, o cinema e o medo ao estrando*, publicado na Revista Universitária do Audiovisual, em 2012, a autora Verônica Brandão lembra que há gerações e gerações, aprendemos a temer os monstros que nós mesmos criamos. “Em obras religiosas, a representação da monstrosidade é utilizada para manter a ordem, a moral, a organização interna através do horror” (BRANDÃO, 2012). Os monstros, como descortina a filosofia, a psicologia, a antropologia, são reflexos do humano. Criado a nossa barbárie e semelhança, ele representa o que é a sociedade, quase como nós, por todos os lados, e na tela o monstro age conforme a sociedade o molda (BRANDÃO, 2012). Seguindo neste ponto, Umberto Eco, no livro *História da Feiura*, traz o discurso de George Romero, diretor de *A noite dos mortos vivos* e outros filmes de terror. Romero recorda que seus zumbis têm a pele rugosa e putrefaciente, dentes e unhas negras, mas são indivíduos com paixões e exigências como as nossas. E acrescenta:

“Nos meus filmes sobre zumbis, os mortos que voltam à vida representam uma espécie de revolução, uma reviravolta radical num mundo que muitos dos personagens humanos não conseguem entender, preferindo marcar os mortos vivos como o Inimigo, quando na realidade eles são nós. Utilizo o sangue em toda sua horrenda magnificência para que o público entenda que meus filmes são antes uma crônica sociopolítica dos tempos do que (...) aventuras com molho de terror” (ECO 2007 apud BRANDÃO, 2012).

Delumeau também utiliza da teoria da “fixação” para complementar a análise dos casos individuais para a melhor compreensão dos comportamentos coletivos: “Uma criança a quem terão faltado o amor materno e/ou laços normais com o grupo de que faz parte corre o risco de ser inadaptada e viverá, no fundo de si mesma, com um sentimento profundo de insegurança, não tendo podido realizar sua vocação de ‘ser de relação’.” (DELUMEAU, 2009, p. 35). O temor do abandono e a insegurança são sentimentos próximos. Para Bouthoul, a insegurança é causa de agressividade (1970 apud DELUMEAU, 2009, p. 36). A partir deste ponto, Delumeau diz verificar no plano coletivo o que no plano individual já era evidente:

As inibições, as carências afetivas, as repressões, os fracassos sofridos por um grupo acumulam nele cargas de rancor suscetíveis de explodir um dia, do mesmo modo que no indivíduo o medo ou a angústia liberam e mobilizam no organismo forças inabituais. Essas se tornam então disponíveis para responder à agressão que assalta o sujeito (salvo no caso de voltar-se contra ele por um traumatismo acima de suas forças). (2009, p. 38).

Portando, numa sociedade, o clima de ansiedade ou mesmo o de neurose é capaz de levar, mais tarde, a explosões violentas ou a perseguições de bodes expiatórios (DELUMEAU, 2009, p. 39).

Delumeau também relembra de um termo denominado “objetivação”, um dos efeitos do medo que Delpierre escreve a respeito:

[...] no medo da violência, o homem, ao invés de lançar-se à luta ou fugir dela, satisfaz-se olhando-a de fora. Encontra prazer em escrever, ler, ouvir, contar histórias de batalhas. Assiste com certa paixão às corridas perigosas, às lutas de boxe, às touradas. O instinto combativo deslocou-se para o objeto (DELPIERRE 1974 apud DELUMEAU, 2009, p. 41).

Nas sociedades habitadas por um clima de mal-estar, como o Ocidente na peste negra ou guerras religiosas, os símbolos que povoam o que Delumeau define como “país do medo”, são “ora de caráter cósmico (cataclismos), ora tirados do bestiário (lobos, dragões, corujas etc), ora extraídos do arsenal dos objetos maléficis (instrumentos de suplício, ataúdes, cemitérios), ora oriundos do universo dos seres agressivos (torturadores, diabos, espectros)” (DELUMEAU, 2009, p. 39).

## 1.2 Ansiedade realística e ansiedade neurótica

Em uma de suas teorias sobre ansiedade, Freud apresenta a ansiedade realística e a neurótica. A ansiedade realística é racional e inteligível e se define como “uma reação à percepção de um perigo externo – isto é, de um dano que é esperado e previsto. Está relacionada ao reflexo de fuga e pode ser visualizada como manifestação do instinto de autopreservação” (1976, p. 459). Porém, a ansiedade realística não é exatamente benéfica:

Isto porque o único comportamento vantajoso, quando surge a ameaça de um perigo, seria uma fria avaliação da força da própria pessoa em comparação com a magnitude da ameaça; e, com base nisto, a decisão de fugir, ou de se defender, ou mesmo, possivelmente, de passar ao ataque, oferecem a melhor perspectiva de uma saída bem sucedida. Nessa situação, contudo, não há absolutamente lugar para a ansiedade; tudo o que acontece seria conseguido tão bem e provavelmente melhor, se não tivesse surgido a ansiedade (FREUD, 1976, p. 460).

O ponto vantajoso da ansiedade é o estado de preparação que ele proporciona ao ser, e sua ausência pode trazer graves consequências. O estado de alerta desencadeado pelo medo auxilia na fuga, em um primeiro momento, e em um nível elevado, a defesa (FREUD, 1976, p. 460).

Ao falar sobre ansiedade neurótica, Freud coloca que há muito a se dizer sobre este caso:

Em primeiro lugar, encontramos uma apreensão generalizada, uma espécie de ansiedade livremente flutuante, que está pronta para se ligar a alguma idéia que seja de algum modo apropriada a esse fim, que influencia o julgamento, seleciona aquilo que é de se esperar, e está aguardando qualquer oportunidade que lhe permita justificar-se. A esse estado denominamos ‘ansiedade expectante’ ou ‘expectativa ansiosa’ (FREUD, 1976, p. 464).

Este tipo de ansiedade atormenta as pessoas e leva o indivíduo a prever todas as terríveis possibilidades. As pessoas portadoras desta ansiedade “interpretam todos os eventos casuais como presságio do mal e exploram todas as incertezas num mau sentido” (FREUD, 1976, p. 464). Uma segunda forma de ansiedade, denominada por Freud como ‘neurose da angústia’ é psiquicamente ligada e vinculada a determinados objetos e situações. Esta é a ansiedade das ‘fobias’, que segundo ele, são “extremamente multiformes e freqüentemente muito estranhas” (FREUD, 1976, p. 464). Numa terceira forma de ansiedade neurótica, “a conexão entre a ansiedade e um perigo ameaçador foge completamente à nossa percepção” (FREUD, 1976, p. 467), o que Freud considera como um fato ‘enigmático’. “Por exemplo, a ansiedade pode aparecer, na histeria, como acompanhamento dos sintomas histéricos, ou em alguma situação fortuita de excitação, na qual certamente esperaríamos alguma manifestação de afeto, mas jamais de ansiedade” (FREUD, 1976, p. 467). Ou ainda “pode seguir separada de quaisquer fatores determinantes e ser incompreensível tanto para nós como para o paciente, na forma de acesso de ansiedade isolado” (FREUD, 1976, p. 467). Esta forma de ansiedade neurótica também pode ser observada em pessoas que sofrem de atos obsessivos:

Se tentarmos impedir-lhes a execução de seu ato obsessivo - o ato de lavar-se ou o ritual -, ou se eles próprios arriscam-se a uma tentativa de abandonar uma de suas compulsões, vêm-se compelidos pela mais terrível ansiedade a submeter-se à compulsão. Podemos ver que a ansiedade estava encoberta pelo ato obsessivo e que este só foi executado com o fito de evitar a ansiedade. Numa neurose obsessiva, portanto, a ansiedade, que de outra forma se instalaria inevitavelmente, é substituída pela formação de um sintoma (FREUD, 1976, p. 470-471).

Portanto, como já analisado, a ansiedade é a reação ao perigo e o sinal para auxiliar na fuga. “Assim sendo, parece plausível supor que, na ansiedade neurótica, o ego faz uma tentativa semelhante de fuga da exigência feita por sua libido, que o ego trata este perigo interno como se fora um perigo externo” (FREUD, 1976, p. 471-472).

### 1.2.1 Ansiedade neurótica: fobias

A ansiedade das fobias está ligada psiquicamente a determinados objetos e situações, e como dito no tópico anterior, são consideradas por Freud como estranhas e multiformes (1976, p. 464). Stanley Hall, em seu artigo *A Synthetic Genetic Study of Fear* enumerou 132 tipos de fobias. Entre as coisas ou situações que podem se tornar conteúdo de uma fobia, estão desde os mais “comuns”, como aranhas, cobras e espaços fechados, até os mais inusitados, como dinheiro, espelhos, mulheres e alimentos (HALL, 1914, p. 171-172).

Para uma melhor organização, Freud dividiu as fobias em três grupos. No primeiro grupo são objetos e situações que também apresentam relação com o perigo para as pessoas normais. “[...] tais fobias, portanto, não nos parecem ininteligíveis, embora sua intensidade seja muito exagerada” (FREUD, 1976, p. 465). Ao nos depararmos com um animal perigoso, como uma cobra, por exemplo, é comum ter uma sensação de repulsa, portanto, pode se dizer que fobia às cobras é uma característica humana generalizada (FREUD, 1976, p. 465). No segundo grupo, ainda há uma relação com o perigo real, no entanto, são situações em que já estamos habituados a minimizar o perigo:

Sabemos que existe maior possibilidade de acidente quando estamos viajando de trem, do que quando estamos em casa – a possibilidade de uma colisão; também sabemos que um navio pode afundar, e nesse caso, existe a possibilidade de afogamento; mas não pensamos nesses perigos, e viajamos de trem e de navio sem ansiedade (FREUD, 1976, p. 465).

Aqui é onde se encontra a maior parte das fobias, e, neste caso, o estranho não é o conteúdo, mas sim a intensidade (FREUD, 1976, p. 465-466). O terceiro grupo das ansiedades da fobia, que Freud diz estar “além da nossa compreensão”. Por exemplo, quando “um homem adulto e forte é, por causa de sua ansiedade, incapaz de caminhar por uma rua ou de atravessar uma praça de sua conhecida cidade natal” (FREUD, 1976, p. 466). Neste caso, “a única explicação que podemos obter é ele comportar-se como uma criança pequena” (FREUD, 1976, p. 466), pois normalmente é ensinado às crianças que elas devem evitar essas situações por serem perigosas (FREUD, 1976, p. 466). Quando uma mulher saudável e bem

desenvolvida apresenta pavor ao cruzar por um gato, ou nas demais fobias que envolvem animais, “não há dúvidas que se trate de um exagero de aversões humanas universais, pois, como que para demonstrar o contrário, há numerosas pessoas que não podem passar por um gato sem afagá-lo e acariciá-lo” (FREUD, 1976, p. 466).

“Algumas fobias – por exemplo, agorafobia e fobia a trens – conforme se pode demonstrar, são adquiridas em idade bastante madura, ao passo que outras – tais como medo de escuridão, de trovoadas e de animais – parecem ter estado presentes desde o início” (FREUD, 1976, p. 466-467). No primeiro caso as fobias “têm a significação de doenças graves; as últimas surgem mais como excentricidades ou esquisitices. Se uma pessoa mostra possuir uma destas últimas, pode-se suspeitar, via de regra, que terá outras parecidas.” (FREUD, 1976, p. 467).

### 3 Cinema do medo

No cinema, o medo não se restringe somente ao gênero do terror, assim como os mortos-vivos não são monstros exclusivos desse tipo de filme. Portanto, nesse capítulo serão desenvolvidos alguns conceitos que se referem a onde o medo aparece com mais frequência nas produções cinematográficas. Também será abordado o morto-vivo, não só como um subgênero do terror, mas também com a história e as questões sociais e psicológicas nele envolvidas.

#### 3.1 Gêneros cinematográficos

Então, o que são os gêneros cinematográficos? Para Capuzzo, são modalidades dramáticas que os estúdios, a imprensa e o público acostumaram-se a classificar os filmes, sendo eles, basicamente, “musical, *western*, terror, comédia, drama, aventura, ficção científica, guerra, infantil, erótico, policial; como se fosse possível estabelecer fronteiras rígidas entre os gêneros” (1990, p. 23). Para Nogueira<sup>1</sup>, um gênero cinematográfico é, resumidamente, “uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas” (2010, p. 3).

Porém, por estarem os gêneros sujeitos à constante mutação e hibridação, “torna-se difícil atingir um consenso definitivo sobre os critérios e as fronteiras que permitem identificar e balizar cada gênero” (NOGUEIRA, 2010, p. 3). Pode se notar, por exemplo, que um filme como *Alien, o oitavo passageiro* (1979), pode ser classificado tanto como terror, ficção científica e até mesmo aventura (CAPUZZO, 1990, p. 23). Para Capuzzo, essa ambiguidade entre os gêneros acontece “pelo fato de que o gênero, no cinema, não é definido a partir apenas da escritura, mas sim de um complexo sistema de encenação, onde cenografia, figurinos, fotografia, música, montagem, roteiro, direção e elenco fundem-se num todo orgânico” (1990, p. 23).

Sendo assim, como pontua Nogueira, toda obra – a princípio – pode ser enquadrada em um determinado gênero, assim como uma obra também pode possuir elementos de diversos gêneros. “Semelhança ou afinidade tornam-se, portanto, os princípios de reconhecimento e distribuição genérica dos filmes” (NOGUEIRA, 2010, p. 3). Os gêneros

---

<sup>1</sup> O texto original do autor está em português de Portugal, portanto, pode apresentar algumas variações.

também “oferecem aos possíveis consumidores uma maneira de escolher entre filmes e ajuda a indicar o tipo de audiência para qual um filme em particular foi feito” (BERRY-FLINT apud GONÇALVES, 2017, p. 20).

Para que se possa identificar um gênero, é preciso levar em consideração um conjunto de critérios:

Se aplicarmos – como usualmente se faz – critérios de ordem essencialmente narrativa na categorização genérica das obras cinematográficas, podemos identificar aquilo que designamos por gêneros clássicos como o *western*, o drama, o musical, o terror, a ação ou o *film noir*, cujos elementos se manifestam recorrentemente e nos permitem um fácil reconhecimento das características da história (o que se conta) e do enredo (o modo como se conta): as situações e padrões narrativos, a tipologia e perfil das personagens, a morfologia e semiótica dos locais, os temas abordados, a época dos acontecimentos, a iconografia e a simbologia dos adereços e objectos, bem como opções estilísticas convencionais ao nível da música, da montagem ou da fotografia, são aspectos essenciais dessa caracterização (NOGUEIRA, 2010, p. 4).

Existe um conceito denominado cânone que nada mais é do que “a eleição de um conjunto, isto é, um corpus de obras que representam as mais elevadas virtudes estéticas de um certo tipo de filmes, em função das premissas convencionadas quer estilística quer tematicamente para um determinado gênero” (NOGUEIRA, 2010, p. 11). Portanto, é o cânone que “permite identificar as características imprescindíveis e superlativas a que uma obra deve aspirar ou que deve conter, no sentido de pertencer a, ou se destacar num, determinado gênero” (NOGUEIRA, 2010, p. 11). Nogueira cita dois tipos de cânone: um formal, que tende a ser mais conservador e assegura a consolidação estética e temática de um gênero, e um informal, descritivo e liberal, que aceita a mutação e a possibilidade de experimentação (2010, p. 11). “No fundo, estes dois tipos de cânone descrevem os momentos clássico e moderno de um determinado gênero” (NOGUEIRA, 2010, p. 11).

As mutações existem, portanto, para não haver o esgotamento das repetições, devido à tendência ao conservadorismo:

[...] num dado momento da sua existência todos os gêneros acabem por ver as suas convenções desafiadas e o seu cânone refeito, umas vezes dentro da sua própria lógica temática e dos seus valores estéticos, noutros casos através de estratégias provocadoras como a paródia ou a sátira, e, noutros ainda, acolhendo elementos de outros gêneros na sua arquitectura conceptual. O cânone vê-se, portanto, obrigado a assumir a possibilidade do desvio – mas um desvio que parte sempre das premissas e convenções de um determinado gênero (NOGUEIRA, 2010, p. 13).

Nogueira identifica três tipos de mutações dentro de um gênero cinematográfico: a revisão, a derivação e a hibridação. “Num caso, a estratégia passa sobretudo pela releitura, no

outro pela variação e no último pela mistura” (2010, p. 13). Na revisão, os princípios criativos do gênero são respeitados, seja revitalizando, seja recriando. Um exemplo disso são os *remakes*<sup>2</sup>. A derivação pode advir da subversão dos princípios criativos do gênero, “como acontece nas paródias, alterando o tom e o sentido das convenções [...], ou de forma selectiva, como acontece com os subgêneros, elegendo certas características e abandonando outras (o cinema *gore*, o *western spaghetti* ou a comédia negra são disso exemplo)” (2010, p. 13). A hibridação se refere à “apropriação de matérias ou convenções estilísticas de um gênero por um outro, em diversa escala, que pode ir de alusões pontuais a influências estruturais” (2010, p. 13). Exemplos disso são filmes como *Matrix*, que mistura artes marciais, ação e ficção científica (NOGUEIRA, 2010, p. 13-14). A respeito dos gêneros cinematográficos, portanto, conclui-se que: “eles instituem-se, eles mudam, eles misturam-se, eles decaem, eles ramificam-se, eles reavivam e é nesta dinâmica que podemos muitas vezes entender a história do cinema e das suas formas” (NOGUEIRA, 2010, p. 14).

Por existir uma enorme diversidade de gêneros e subgêneros no cinema, serão desenvolvidos aqui os mais relevantes para esse estudo.

### 3.1.1 Terror

Ao pensar em medo no cinema, este é provavelmente um dos primeiros gêneros a vir na cabeça. Considerado clássico, o terror provoca o desconforto no espectador: “o medo, o terror, a repulsa, o choque, o horror, a abjecção” (NOGUEIRA, 2010, p. 36). Nogueira reflete que o fascínio do espectador por esse tipo de obra vem justamente das sensações que ela causa. “É como se o espectador encontrasse o seu prazer precisamente no próprio sofrimento” (2010, p. 36). Como visto no capítulo anterior, diante do medo o ser reage com agressão, foge ou paralisa, além dos diversos sintomas que o medo pode causar. Esse efeito pode ser observado no padrão de comportamento dos espectadores em sessões de cinema de filmes de terror: “fugir com o olhar, sentir náuseas, gritar estridentemente, suar compulsivamente ou mesmo abandonar a sala de cinema são algumas das reacções possíveis” (NOGUEIRA, 2010, p. 36).

No terror há uma enorme diversidade de “agentes do mal”: “dos lobisomens e vampiros aos *zombies* e *aliens*, dos demónios e fantasmas aos monstros e *serial killers*, um enorme repertório de figuras provenientes da tradição e da especulação literária ou popular

---

<sup>2</sup> Do inglês, “refazer”, trata-se de uma nova versão de um filme, uma refilmagem.

pode ser encontrado neste gênero” (NOGUEIRA, 2010, p. 36-37). Por ter herdado o gênero de uma tradição literária,

[...] o filme de terror desde cedo encontrou um lugar privilegiado na produção fílmica, como o demonstram títulos fundamentais do expressionismo alemão, entre os quais ‘O Gabinete do Dr. Caligari’, de Robert Wiene, e ‘Nosferatu’, de Friedrich Murnau (adaptação da novela ‘Dracula’, de Bram Stoker, uma das obras mais revisitadas na sétima arte). As ambiências de trevas, penumbras e mistério tão caras a este gênero haveriam de encontrar na estilística do cinema alemão dos anos 1920 um contexto extremamente propício – e que se alargaria para o futuro do gênero em Hollywood, onde conheceriam as suas mais destacadas obras (NOGUEIRA, 2010, p. 37).

Devido a enorme possibilidade de situações narrativas, de agentes do mal, de vilões, de tipos de medos para explorar, entre outros, o terror pode se estender e até mesmo ser confundido com diversos outros gêneros, entre eles,

[...] o fantástico (basta pensarmos nos vampiros, *aliens* e outros seres que povoam os filmes de terror), a ficção científica (mutações genéticas como os *zombies* são uma constante), o filme de ação (aos quais vai, muitas vezes, buscar a trepidação das perseguições e a espectacularidade da violência) ou mesmo o *thriller* (sendo o risco corrido pelas personagens e as conseqüentes angústia e ansiedade tópicos recorrentes de ambos os gêneros) (NOGUEIRA, 2010, p. 38).

Por fim, Nogueira destaca outros aspectos importantes do filme de terror. “Por um lado, a centralidade narrativa e dramática da vítima, com a qual o espectador é convidado a identificar-se, muitas vezes através da assumpção do seu ponto de vista.” (2010, p. 38). Por outro, também existe a “tendência de muitos filmes para a apresentação explícita e muitas vezes exagerada dos efeitos físicos e psíquicos dessa mesma violência sobre as vítimas. Este é um traço distintivo do filme *gore*<sup>3</sup> e que, mais do que o terror ou o medo, tende a criar no espectador a repulsa ou o horror” (2010, p. 38).

### 3.1.2 *Thriller*

Também conhecido popularmente como filme de suspense, o gênero é lembrado por causar tensão, excitação, nervosismo e ansiedade no espectador. “Pela intensidade com que o espectador tende a envolver-se na normalmente complexa trama de acontecimentos que são narrados, o *thriller* é um dos gêneros mais apreciados pelo público” (NOGUEIRA, 2010, p. 39). Nogueira apresenta um conjunto de características para que se possa compreender melhor essa categoria de filme:

<sup>3</sup> O conceito será desenvolvido adiante na seção 3.2.1.

- em primeiro lugar, temos a intenção de criar no espectador uma intensa excitação e nervosismo, como se, nos momentos decisivos, tudo se tornasse insuportavelmente urgente e perturbador;
- em segundo lugar, uma instauração e perpetuação constante da dúvida sobre o desfecho dos acontecimentos e sobre o destino das personagens – é na medida em que a dúvida é constantemente relançada que o espectador é obrigado a rever as suas hipóteses;
- em terceiro lugar, a sugestão verosímil, mas enganosa, de expectativas – desse modo, o espectador é convidado a entrar num jogo de permanente inquietação, incerteza, ansiedade ou angústia (2010, p. 39).

Sendo assim, o espectador tende a agir com perspicácia ao tentar avaliar o discurso da história, a acreditar em um desfecho que quase nunca acontece, a agir com ingenuidade, e também, com afetividade em relação aos personagens que simpatiza (NOGUEIRA, 2010, p. 39-40). “O *thriller* é, portanto, um dos géneros onde a tensão dramática se torna mais forte e onde as expectativas narrativas mais são desafiadas” (NOGUEIRA, 2010, p. 40). É comum que o *thriller* desperte no espectador a sensação de que a qualquer momento algo esteja prestes a acontecer. Devido a essa tensão dramática, o *thriller* também possui uma familiaridade com outras categorias de filmes, podendo, muitas vezes, se mesclar a elas:

O conceito *thriller* deriva da palavra inglesa *thrill* (calafrio, estremelecimento) e se emprega, indistintamente, para referir-se ao cinema de gângsteres, o cinema negro, o cinema policial, o cinema criminal, o cinema de suspense, o cinema de ação ou qualquer outra manifestação paralela que se relacione, ainda que seja em termos figurados ou muito gerais, com o crime, a polícia, a intriga, o mistério, as perseguições...; [...] (HEREDERO; SANTAMARINA 1996 apud ALMEIDA, 2007, p. 138-139).

Cada subgénero do *thriller* – como o *thriller* policial, *thriller* psicológico, entre outros – possui suas características próprias, embora haja uma familiaridade entre eles, como por exemplo, as clássicas cenas de perseguição, ou situações perigosas que parecem impossíveis para o protagonista escapar. Nogueira destaca ainda um aspecto de ordem temporal, e outro espacial, que considera como fundamental da narrativa e da função dramática desse género. Um diz respeito à “escassez de tempo determinada por um prazo que torna todas as decisões e atitudes do protagonista imperativamente urgentes, originando uma espécie de ansiedade crescente à medida que o tempo se esgota.” (2010, p. 41), e outro, “do dispositivo do labirinto, no qual o protagonista acaba frequentemente por se perder numa espécie de deriva que incrementa a sua angústia e, conseqüentemente, a angústia do espectador” (2010, p. 41). Por fim, esses dois aspectos acabam por tornar o *thriller* um género de jogo mental, “funcionando como um desafio que convida quer espectador quer protagonista a testar, cada qual, o seu desempenho” (NOGUEIRA, 2010, p. 41).

## 3.2 Subgêneros

No cinema existe também um enorme universo de subgêneros, que são derivações dos gêneros cinematográficos. “Basta que um grupo suficientemente significativo de obras exiba alguma familiaridade de atributos para, eventualmente, começar a ser classificado segundo critérios genéricos” (NOGUEIRA, 2010, p. 44), sendo eles, basicamente, “nível narrativo, temático, iconográfico ou estilístico, de duração, de condições de produção ou de modos de difusão” (NOGUEIRA, 2010, p. 44). A seguir serão revisados de forma breve alguns subgêneros que se relacionam, de certa forma, com os mortos-vivos.

### 3.2.1 *Gore*

Também chamado de “cinema *splatter*”, o *gore* é um subgênero do filme de terror conhecido pela forma realista que apresenta situações de violência, morte e sangue. Por conta disso, esse tipo de filme na maioria das vezes se utiliza dos efeitos especiais.

Esta exposição da violência de uma forma absolutamente livre passa pela exibição hiperealista de vísceras humanas ou animais, pelo uso de enormes quantidades de sangue em cenas de crime e abuso físico, pela dilatação das cenas de tortura que podem levar o espectador à agonia ou à náusea (NOGUEIRA, 2010, p. 53-54).

O termo “*splatter*” foi associado ao filme de George A. Romero, *A noite dos mortos vivos* (1968), que hoje é considerado popularmente como a obra que introduziu o *gore* e os efeitos especiais aos filmes de terror contemporâneos<sup>4</sup> (WILLIAMS, 2003, p. 21).

### 3.2.2 *Trash*

Do inglês, *trash* significa lixo, e está ligado à ideia de produções “mal feitas”. “Com base nos estudos já realizados, podemos resumir a definição de *trash* como qualquer obra audiovisual de pouca ou nenhuma qualidade técnica ou com temas considerados de mau gosto, ou ambos, sob os filtros da produção *Mainstream*” (GONÇALVES, 2017, p. 12). Por ter um caráter independente, o cinema *trash* aborda temas que muitas vezes são impopulares, como o sexo explícito, a violência ou as drogas, por exemplo. O cinema *trash* é, “por via de

---

<sup>4</sup> Texto original: “Night of the Living Dead has long been associated with the derogative term 'splatter movie'. It is now popularly regarded as the film which introduced gore and special effects into the contemporary horror film [...]” (WILLIAMS, 2003, p. 21).

regra, ousado. Tal ousadia gera produtos únicos, como tornados infestados de tubarões e colônias nazistas na lua. Estas produções, apesar de absurdas, são as únicas a atenderem uma fatia do mercado que demanda por excentricidades” (GONÇALVES, 2017, p. 12). Esse subgênero também tem uma proximidade com o cinema *gore*, por ambos recorrerem frequentemente às cenas de nudez explícita e/ou a violência exagerada (NOGUEIRA, 2010, p. 52-53). “Essas produções, de modo geral, se destacam por sua excentricidade, humor negro e conteúdo apelativo, capaz de instigar um público específico, de nicho, enquanto causa aversão ao público geral” (GONÇALVES, 2017, p. 13). Castellano apresenta algumas características que definem o cinema *trash*:

[...] opções disparatadas, recursos sem cabimento, narrativas que buscam a inverossimilhança, quebras de expectativa através do *nonsense*, do exagero, do artifício, soluções incautas, uso de efeitos especiais descontextualizados, atuações ridículas, situações propositalmente apelativas, humor involuntário (ou deliberado), violência descabida que resultem em um produto final que atenda às expectativas de um determinado grupo de espectadores, em detrimento da aprovação do senso comum e das esferas tradicionais de legitimação cinematográfica (CASTELLANO 2010 apud GONÇALVES, 2017, p. 19).

Para Gonçalves, o cinema *trash* pode ser visto como metalinguístico, pois liberta o espectador da “magia do cinema” e permite acompanhar as obras de maneira mais “crua”. “Enquanto um filme convencional busca a imersão do espectador, as falhas, limitações e exageros de um filme *trash* acabam atraindo o foco do público constantemente para o meio e a linguagem em detrimento da mensagem.” (2017, p. 18). O baixo custo exigido pelas produções de cinema *trash* serve, muitas vezes, como porta de entrada para diversos cineastas iniciantes, que conseguem produzir os filmes “com equipamentos digitais baratos e computadores pessoais e comercializá-lo online por meio de distintas plataformas, com acesso imediato a milhões de possíveis consumidores.” (GONÇALVES, 2017, p. 13). Alguns diretores também acabam se destacando por usar a criatividade para “burlar” as adversidades presentes nos filmes de baixo orçamento (MATTOS 2003 apud GONÇALVES, 2017, p. 13).

O filme de zumbi é atualmente um dos mais populares deste subgênero. Gonçalves considera que, desde o primeiro filme de zumbi (1932) até então, foram lançados cerca de 400 filmes do tema. “Desde 2000, foram produzidos mais de 240 filmes de zumbi. Em outras palavras, foram produzidos mais filmes de zumbi nos últimos 15 anos do que nos 70 anos anteriores” (2017, p. 49).

### 3.2.3 *Cult*

Os filmes *cult*, ou filmes de culto, são “obras que, contra toda a expectativa e devido a circunstâncias específicas e imponderáveis, ganham um valor cinematográfico – e mesmo cultural – surpreendente.” (NOGUEIRA, 2010, p. 53). Os filmes do cinema *trash* são frequentemente transformados em filmes *cult*. Dentro deste universo, encontram-se *The Evil Dead* (*A morte do demônio*), de 1981, ou o clássico (e já citado) *A noite dos mortos vivos*. Entre os cineastas que podem ser vistos como um exemplo contemporâneo por serem promotores (e defensores), tanto do cinema *trash* quanto *cult*, são Robert Rodriguez e Quentin Tarantino. (NOGUEIRA, 2010, p. 53).

### 3.2.4 Filme “B”

Os filmes de série “B” são próximos tanto dos filmes *trash* quanto dos filmes *cult*. “Esse tipo de produção, cuja principal característica é o baixo custo orçamentário, advém da organização da distribuição” (CAPUZZO, 1990, p. 19). Nas cidades havia os cinemas de centro (região central ou nobre) e cinemas de bairro (região periférica). Devido à distribuição de renda entre as populações destas áreas, os estúdios produziam dois tipos de filmes para atender de forma distinta os dois mercados (CAPUZZO, 1990, p. 19):

Para os cinemas do centro, eram reservados os filmes principais, ou seja, produções de alto e médio custo, inéditas. Aos cinemas de bairro eram oferecidos também os filmes de alto e médio custo, mas somente após terem sido exibidos em todos os grandes centros [...] Para compensar o atraso, os cinemas de bairro funcionavam com um sistema de programas duplos, ou seja, dois filmes num mesmo programa. O primeiro era um filme B e, após um intervalo, exibia-se o chamado filme principal, ou seja, a produção A (CAPUZZO, 1990, p. 19).

Por conta disso, os filmes B seguiam quase sempre algumas características, como ter um limite de tempo estabelecido (100 minutos) e um ritmo ágil. Esses aspectos, junto ao baixo orçamento, determinaram o tipo de modalidade principal que cabia a estes filmes: o terror e a ficção científica (CAPUZZO, 1990, p. 21). Como o terror e a ficção científica eram raros nas produções A dos anos 50, eles se tornaram populares nas produções de série B. Mesmo que o cinema B tenha produzido obras de outros gêneros, como a comédia, foi no terror e na ficção científica que mais teve destaque, revelando nomes como Roger Corman (CAPUZZO, 1990, p. 21).

## 3.3 Do morto-vivo ao *zombie movie*

Antes de ascender como um subgênero cinematográfico, os mortos-vivos se originaram de lendas que envolviam os escravos haitianos durante a época colonial no Caribe. Acreditava-se que os feiticeiros vodus tinham o poder de ressuscitar os mortos de suas tumbas. A partir disso se espalhou a crença de que os feiticeiros poderiam transformar “vítimas” em zumbis para assim escraviza-las.

O jornalista e escritor norte-americano William Seabrook foi responsável pela popularização dos mortos-vivos no ocidente com o livro *A Ilha da Magia: Fatos e Ficção (s/d)*. No livro, que data de 1929 nos EUA, Seabrook se debruça na pesquisa e relato dos rituais vodus, que ele mesmo havia testemunhado durante sua estadia no Haiti em 1928. Coube ao autor explicar pela primeira vez as sutilezas envolvidas na compreensão da controversa religião (PENHA, 2012, p. 17).

Em 1932 a figura do zumbi apareceu na tela do cinema. Considerado o precursor, *Zumbi Branco* trouxe a ideia do morto-vivo com base na crença haitiana. A história dirigida por Victor Halperin e estrelada por Béla Lugosi – conhecido por interpretar o *Drácula* (1931) –, conta sobre Neil e Madeleine, um jovem casal que vai para o Haiti a convite de um milionário que conhecem durante uma viagem de trem, chamado Beaumont (Robert Frazer). Entretanto, Beaumont está apaixonado por Madeleine e pede a Murder Legendre (Béla Lugosi) ajuda para conquistá-la. Legendre é um feiticeiro vodu que revive mortos para transformá-los em escravos. Por meio da feitiçaria, Legendre mata e revive Madeleine para que ela se entregue a Beaumont. Ela, então, se transforma em uma mulher zumbi. Infeliz com o que Madeleine se tornou, “sem alma, sem vontade e sem desejo” (VUGMAN, 2013), Beaumont fica arrependido. Porém, quando Neil descobre que a amada virou uma morta-viva, decide resgatá-la e busca vingança. O filme de pouco orçamento para época - 62,5 mil dólares - acabou por render oito milhões de dólares de bilheteria (RUSSELL, 2010, p.43).

O zumbi, de fato, pode ser visto como uma metáfora para representar a escravidão:

Zumbi branco estabelece as primeiras convenções específicas: o morto vivo como um ser escravizado por um senhor por meio da magia ou da feitiçaria (sugerindo a alienação espiritual do trabalhador em relação ao seu trabalho, bem como o impedimento do usufruto dos bens que produz); como ser sem vontade própria e insensível à dor; o figurino pobre, que remete ao figurino do monstro cinematográfico de Frankenstein (frequentemente lido como metáfora do trabalhador explorado no início da era industrial), mas também referente aos trabalhadores explorados nas colônias europeias; e a divisão dos personagens basicamente entre uma aristocracia ociosa e trabalhadores sem direitos, explorados no campo ou em uma estrutura fabril muito primitiva (VUGMAN, 2013).

A obra trouxe em 1932 o zumbi “como um monstro cinematográfico ajustado de forma única para se dirigir a muitas tensões sociais da América do período da Grande Depressão” (DENDLE apud VUGMAN, 2013). Na época de estreia de *Zumbi Branco*, a América vivia em um período de depressão, o “desemprego atingira cerca de 14 milhões de americanos, que passaram a caminhar pelas ruas de cabeça baixa, como se tivessem vergonha, ou medo, de viver. Viver naqueles dias tornou-se realmente um suplício.” (VUGMAN, 2013). A imagem dos mortos-vivos pode ser facilmente relacionada ao período em que os americanos viviam. “No Haiti o zumbi simbolizava o medo da escravidão, de se perder a ‘liberdade’ no paraíso da pós-morte, mas nos Estados Unidos do início da década de 30 o zumbi representava uma forte imagem de identificação para a população engolida pela máquina do capital.” (VUGMAN, 2013). O “Branco” do título, provavelmente referente à Madeleine, é também uma metáfora, principalmente pelo período histórico. “A imagem do zumbi ainda estava intimamente associada à figura do negro escravo, portanto o trocadilho indicava que os brancos também poderiam ser zumbis, ou seja, alienados, escravos e selvagens” (PENHA, 2012, p. 29).

O filme também traz questões em relação à mulher na sociedade americana na década de 30. Nesse período as mulheres já haviam conquistado o direito ao voto<sup>5</sup>, porém, como afirma Penha, ainda faltava o reconhecimento da mulher na sociedade como algo para mais do que um objeto:

Madeleine simboliza o ideal de mulher dos anos 20. Submissa a todos os homens do filme, acaba sendo transformada em zumbi para tornar-se objeto sexual. Noiva de Neil, cobiçada por Beaumont e escrava de Legendre, a jovem é uma mulher passiva, meiga, ingênua e apática. Como afirma Russell, [...] *Zumbi Branco trata de alguns medos muito contemporâneos sobre a independência da mulher que surgia em um grande número de filmes dos anos 1930* [...], pois nele a autonomia da heroína é roubada por um maligno vilão (2012, p. 28).

A figura do morto-vivo pode ser útil para expressar as angústias e tensões culturais, especialmente após *A noite dos mortos vivos* (VUGMAN, 2013), obra de George A. Romero lançada em 1968. Resumidamente, a história inicia com um casal de irmãos, Barbara e Johnnie, que vão visitar o túmulo da mãe no cemitério, quando são surpreendidos por um homem ensandecido. Em seguida, são atacados. Johnnie é pego, porém Barbara escapa e tenta encontrar ajuda em uma casa de campo, onde novamente é atacada. Também chega ao local Ben, um homem negro. Barbara e Ben se encontram, se defendem das criaturas e logo descobrem mais refugiados na casa – uma família composta por um homem branco e racista,

---

<sup>5</sup> Nas Américas, em 1919.

esposa e filha doente. O grupo, então, busca sobreviver em meio aos conflitos na casa e a “infestação” de mortos-vivos fora dela.

Não é a toa que quando estreado o filme gerou bastante polêmica. “Em 1968, Romero coloca um protagonista negro com voz ativa (“Eu sou o chefe aqui em cima”); canibalismo; matricídio; transforma a figura do zumbi, ligado anteriormente ao vodu, em algo assustador e próximo; e reflete sobre o homem e o mal” (FERREIRA, 2016, p. 22). Ben, personagem interpretado por Duane Jones, pode ser compreendido como um símbolo da luta racial dos anos 1960 e a obra uma metáfora não só para as lutas das classes, mas principalmente para a natureza do homem:

“A noite dos mortos-vivos” é um clássico atemporal sobre a natureza humana. Por mais que inúmeras leituras sejam possíveis a partir da narrativa — a principal delas é ver o longa como um filme antirracista —, é sobre a análise das atitudes do homem em situações extremas que versa a primeira obra-prima de Romero (FERREIRA, 2016, p. 21).

Além das críticas que o filme de George A. Romero propõe, ele revolucionou o terror e também deu início ao subgênero (*zombie movie*). Em 1968 a produção mostrou o zumbi de outra perspectiva. Anteriormente, o morto-vivo era visto como um ser místico, porém Romero trouxe esta “criatura” como o resultado de uma doença-vírus-infecção, faminta, descontrolada e canibal. O filme *A noite dos mortos vivos* é reconhecido como o inaugurador desse subgênero do cinema e serviu de inspiração para muitas das obras que viriam em seguida (VUGMAN, 2013).

O enredo, que é mantido praticamente inalterado nos filmes atuais, é bastante simples: os mortos voltam à vida por motivos inexplicáveis (ou com explicações diversas: radiação, armas químicas, vírus, etc.), devoram ou contaminam os humanos com suas mordidas e instauram o caos, obrigando os sobreviventes a se refugiarem (TEIXEIRA, 2013).

Em 1990, Tom Savini<sup>6</sup> reuniu os principais envolvidos da gravação de 68, incluindo o próprio Romero, e lançaram uma refilmagem de *A noite dos mortos vivos*, dessa vez assumindo a direção. Em seu *remake* quase não houve alteração do roteiro original. A principal diferença foi trazer o filme que anteriormente havia sido gravado em preto e branco para as cores.

---

<sup>6</sup> Maquiador, técnico em efeitos especiais de cinema, ator e cineasta norte-americano, Tom Savini atuou em *Despertar dos mortos*, entre outros filmes importantes de horror.

A partir da criação de Romero, nasceu uma “cultura” zumbi. Essa espécie de monstro aparece como tema de séries famosas, como *The Walking Dead* (iniciada em 2010 pelo canal FOX), videoclipes como o memorável *Thriller* de Michael Jackson, jogos como *Left 4 dead* e *Resident Evil*, livros, HQ’s, além de uma série de filmes e de *remakes*. Apesar de ser considerado um monstro, os zumbis não ficaram restritos ao terror e se misturaram em diversos gêneros do cinema, como a comédia ou romance, por exemplo.

Inicialmente, os discípulos de Romero optaram pelo grotesco que a premissa básica do gênero possibilita: produções precárias, recheadas com cenas de carnificina explícita, realizadas com efeitos especiais sofríveis, contribuíram para aumentar a extensa lista dos filmes B (para alegria dos fãs). Porém, nos últimos anos, a popularidade do filme de zumbi cresceu tanto que ele despertou o interesse de diretores com maiores recursos e se tornou mais sutil, mesclando-se a outros gêneros (TEIXEIRA, 2013).

Em *Todo mundo quase morto* (2004), filme de Edgar Wright da *Trilogia de Sangue e Sorvete*<sup>7</sup>, nota-se o gênero comédia romântica, que não deixa de lado o terror ao utilizar os mortos-vivos. Em resumo, Shaun (Simon Pegg) é vendedor e divide a casa com o melhor amigo, Ed (Nick Frost), e com Pete (Peter Serafinowicz). Ed não trabalha e parece nunca ter interesse em fazer algo útil, o que causa conflitos frequentes com Pete. Mas não é só Pete que implica com Ed. Liz (Kate Ashfield), namorada de Shaun, não gosta muito de o namorado viver na companhia do amigo. Na verdade, Liz já está cansada de muitos pontos do relacionamento, como ter que ir sempre à Winchester, o pub local. Para consertar as coisas com Liz, Shaun marca um encontro em outro restaurante, porém se esquece da reserva, levando o relacionamento ao término. Shaun fica arrasado e desmotivado a ponto de quase não perceber o fenômeno que está acontecendo em sua volta: as pessoas estão se transformando em zumbis. Então Shaun e Ed iniciam uma jornada de sobrevivência para “resgatar” e proteger a ex-namorada e a mãe de Shaun.

Marcus do Rio Teixeira (2013) levantou um estudo para tentar compreender o sucesso causado pelos filmes de zumbis, com foco nos personagens humanos, pois, segundo ele, o espectador geralmente se identifica com os protagonistas. Em primeiro lugar, os filmes sobre mortos-vivos costumam acontecer em um “mundo devastado, caótico, onde as instituições e a civilização mesma desmoronaram e os humanos remanescentes lutam pela sobrevivência, cada um por si ou em pequenos bandos, sem lei e sem princípios” (TEIXEIRA, 2013).

---

<sup>7</sup> Também conhecida como “trilogia Cornetto”, é uma série de filmes criada por Simon Pegg e Edgar Wright. A única ligação entre os filmes – *Todo mundo quase morto* (2004), *Chumbo grosso* (2007) e *Heróis de ressaca* (2013) – é a atuação da dupla Pegg e Nick Frost e a relação com o sorvete Cornetto – em cada filme os protagonistas compram um sabor.

Mesmo assim, os filmes que utilizam desse cenário pós-apocalíptico – que não é exclusivo do filme de zumbi – na maioria das vezes não proporcionam um humor depressivo (TEIXEIRA, 2013). “Ao contrário do que se poderia esperar, os personagens, que viram tudo o que conheciam ruir e assistiram à morte dos seus entes queridos, parecem mais propensos à mania, dispostos a praticar atos de coragem e heroísmo” (TEIXEIRA, 2013).

É interessante perceber que em *Todo mundo quase morto*, antes de o apocalipse começar, as pessoas já eram representadas como zumbis. Andavam lentamente, quase rastejando, sem vida, sem ânimo, presos na rotina, assim como o personagem principal. Mas foi durante o “fim do mundo” que os protagonistas se impuseram – seja com Shaun representando o herói pra proteger a ex-namorada e a mãe, seja com Ed roubando o carro do homem que vivia o insultando. Nestes filmes pós-apocalípticos pode se notar que,

[...] pessoas comuns, cuja vida se divide entre o trabalho cansativo e a rotina entediante, encontram no fim do mundo a chance de iniciar uma vida nova, diferente e emocionante. Para tais sujeitos, o mundo devastado pela guerra nuclear ou por um ataque de zumbis não é um cenário depressivo, e sim entusiasmante. Afinal, onde aquele que se considera tolhido pelas convenções, normas e instituições encontraria um melhor lugar para realizar os seus desejos senão num mundo pós-apocalíptico, sem Estado, sem Lei e sem instituições? (TEIXEIRA, 2013).

Em *Todo mundo quase morto* Shaun levava uma vida fracassada: perdeu a namorada, não estava feliz com o emprego atual, aos 30 anos não tinha planos para o futuro e ainda viu seus familiares morrerem e se transformarem em zumbis. Porém, parece que ele se aproveita do apocalipse para dar uma reviravolta em sua vida.

Em todos os fins do mundo que povoam os devaneios modernos, alguns ou muitos sobrevivem (entre eles, obviamente, o sonhador), mas o que sempre sucumbe é a ordem social. A catástrofe, seja ela qual for, serve para garantir que não haverá mais Estado, condado, município, lei, polícia, nação ou condomínio. Nenhum tipo de coletividade instituída sobreviverá ao fim do mundo. Nele (e graças a ele) perderá sua força e seu valor qualquer obrigação que emane da coletividade e, em geral, dos outros: seremos, como nunca fomos, indivíduos, dependendo unicamente de nós mesmos. (CALLIGARIS 2012 apud TEIXEIRA, 2013).

Para Teixeira (2013), é esse “o desejo dos sonhos do fim do mundo: o fim de qualquer primazia da vida coletiva sobre nossas escolhas particulares.”. O desejo da liberdade, de ser quem realmente é, afinal, no fim do mundo não há mais regras. Logo, não há quem interfira nas escolhas pessoais. Não há algo maior que intimide ou impeça de realizar os desejos.

## 4 Amostra de filmes

Foram selecionadas como amostra as obras *Madrugada dos mortos* (2004), *Zumbilândia* (2009) e *Invasão zumbi* (2016), pois são filmes reconhecidos pelo público, tiveram boa repercussão e uma crítica positiva. Também foi levado em consideração o período de lançamento das obras, pois cada filme corresponde a uma época (o primeiro é próximo de 2005, o segundo de 2010 e o terceiro, 2015).

*Madrugada dos mortos* (*Dawn of the dead*) tem o terror como gênero principal, mas também pode ser enquadrado em *thriller*, ação e ficção científica. É um filme norte-americano dirigido por Zack Snyder (*300* (2006), *Watchmen: O Filme* (2009), *Batman vs Superman* (2016) entre outros) e com roteiro de James Gunn (*Guardiões da Galáxia* (2014), *The Belko Experiment* (2016) entre outros). Trata-se de um *remake* de *Despertar dos Mortos* (1978), outra obra de George A. Romero.

*Zumbilândia* (*Zombieland*) é um filme americano de terror e comédia que também possui aspectos de aventura. Com a direção de Ruben Fleischer e roteiro de Rhatt Reese e Paul Wernick, o filme é estrelado por Wood Harrelson, Emma Stone, Jesse Eisenberg (*A Rede Social* (2010)) e Abigail Breslin (*Pequena Miss Sunshine* (2006)). Também conta com uma breve participação de Bill Murray, interpretando ele mesmo.

*Invasão zumbi* (*Busanhaeng* ou *Train to Busan*) é um filme sul-coreano que tem como gênero o *thriller*, mas também se enquadra em ação e drama. A obra é dirigida por Yeon Sang-ho, que desde então só havia produzido animações, e escrita por Gong Yoo, Jung Yu-mi e Ma Dong-seok. O filme foi a maior bilheteria de 2016 na Coreia do Sul e também teve uma repercussão bastante positiva na América. No *Rotten Tomatoes*<sup>1</sup> a aprovação foi de 95%. Também está previsto à obra uma refilmagem hollywoodiana pelo estúdio francês Gaumont.

### 4.1 Descrição de enredo

Para a melhor compreensão e qualidade na leitura deste trabalho, será apresentada, a seguir, a descrição de enredo dos filmes selecionados:

#### 4.1.1 *Madrugada dos mortos* (2004)

---

<sup>1</sup> Website americano de críticas ao cinema e televisão.

Ana, personagem interpretada por Sarah Polley, é enfermeira. No hospital em que atua, a impressão é de que ela sempre está sobrecarregada. Ela até mesmo comenta com a colega sobre seu turno já ter acabado há uma hora. Apesar disso, a jovem tenta sempre manter a simpatia. Então, após um longo e exaustivo dia de trabalho, Ana retorna para casa e encontra Louis, o marido. Eles conversam, tomam banho, dormem, e sem perceber, perdem um boletim de urgência na televisão.

Na manhã seguinte, a menina que mora na vizinhança, chamada Vivian, aparece no quarto do casal. A presença faz com que Louis desperte. O que num primeiro momento causa estranheza no homem, rapidamente se transforma em aflição. A criança está ferida. Louis corre imediatamente até ela e pede para Ana chamar uma ambulância. Entretanto, Vivian ferozmente o ataca. Ana consegue afastar e prender a menina para fora. Louis foi brutalmente mordido no pescoço. Ana tenta desesperadamente ligar para a emergência, porém todas as linhas estão ocupadas. Então Louis, gravemente ferido, apaga.

Por quando Ana ainda busca ajuda, o homem levanta. Porém, Louis já não é mais o mesmo. Ele avança contra a mulher, que sem pensar duas vezes pega a chave do carro e corre até o banheiro. Ana tenta sair pela janela, mas não consegue abrir. Sem entender o que está acontecendo, anda até a porta e chama por Louis, mas o marido quebra a porta e tenta atacar novamente. No desespero, Ana consegue escapar pela janela. Então foge até o carro, e lá percebe que a vizinhança está caótica.

Durante a fuga, Ana quase tem o carro roubado, o que leva a mulher a perder o controle e bater em uma árvore. Ana desmaia. Ao despertar, é surpreendida pelo policial Kenneth Hall, interpretado por Ving Rhames. A dupla segue viagem e logo se depara com mais três pessoas: o vendedor de televisão Michael (Jake Weber), Luda, uma mulher grávida e o marido dela, Andre, um criminoso. Então, o pequeno grupo sobrevivente busca refúgio no shopping, onde encontram – além de zumbis – mais três seguranças. CJ (Michael Kelly), Bart e Terry.

Começam então a arrumar o refúgio. Reforçam as saídas do shopping e se deslocam até o telhado para sinalizar que há sobreviventes no local. Nisso, percebem que na loja de armas localizada em frente ao shopping está Andy (Bruce Bohne), também no telhado e sozinho. No dia seguinte chegam ainda mais sobreviventes dentro de um caminhão. Entre eles, uma mulher em estado grave por causa da mordida de um morto-vivo. Não demora muito para que ela morra, e, tampouco, reviva em forma de zumbi. Ana percebe então que a doença é transmitida pela mordida dos infectados.

Presos no estabelecimento, o grupo passa o tempo se divertindo. O policial Kenneth e Andy da loja de armas vão se comunicando através de frases escritas em uma lousa e viram amigos. Outros relacionamentos vão surgindo, como o entre Ana e Michael. As coisas aparentemente andam bem, até que, durante uma noite, são surpreendidos por um apagão. Então os seguranças CJ, Bart e Terry, acompanhados de Kenneth, buscam o gerador de emergência no estacionamento. Lá encontram Chips, um cachorro. Mas, em seguida, Bart é inesperadamente atacado por zumbis.

Enquanto isso, Luda, que só havia contado que foi mordida para Andre, está com uma infecção grave e em trabalho de parto. Sabendo do destino de sua mulher, Andre a mantém presa na cama. Logo Luda morre e vira zumbi, porém o parto continua. Uma senhora do grupo que chegou depois vai até o local e, ao ver que Luda virou zumbi, dispara contra a ela. Andre, enfurecido, atira na idosa, que simultaneamente atira de volta, sem se importar com o recém-nascido nos braços do homem. Todos, exceto o bebê, morrem. O restante do grupo chega ao local. Ana vai até o bebê e se espanta: ele também é um zumbi. Matam a criança. Após o episódio, o grupo decide que não quer mais ficar no shopping. O novo plano é ir até uma ilha com o iate de um dos sobreviventes. Começam então a reforçar dois furgões que estavam no estacionamento para a fuga.

Já Andy, do outro lado, escreve que está passando fome. Como os zumbis não atacam o cachorro, o usam para levar comida até o outro prédio. Porém, após o cão Chips entrar por uma pequena abertura, os zumbis entram junto e atacam Andy. Enquanto isso, Nicole (do grupo que chegou de caminhão ao shopping) vai atrás do cachorro desesperada. Como Andy se transformou, a garota se esconde numa peça dentro da loja de armas. Então, um pequeno grupo vai até o prédio resgatar Nicole, com sucesso. Eles pegam as armas e munições e voltam ao shopping às pressas. Todos fogem nos furgões.

Durante a fuga, um zumbi fica pendurado em um dos veículos, causando um acidente. Os sobreviventes correm até o outro furgão e seguem viagem à marina. Chegando ao local, ocorre um pequeno acidente e o veículo fica imóvel. Todos, exceto CJ saem do furgão e correm em direção ao barco. Como CJ está cercado por zumbis, se sacrifica para salvar o resto do grupo atirando em um botijão de propano. Quando todos estão prontos para a fuga, Michael revela que não pode ir junto, pois foi mordido. Ana e Michael se despedem. Quando o barco sai, Michael atira em sua própria cabeça. O grupo segue viagem, restando apenas quatro sobreviventes, além de Chips.

A partir daí, a história é contada apenas por breves gravações que o grupo vai fazendo durante a viagem. Sem suplemento, sem combustível, sem água, os sobreviventes finalmente

chegam até a ilha. Porém, lá encontram uma horda de mortos-vivos. O destino dos personagens fica desconhecido.

#### 4.1.2 *Zumbilândia* (2009)

A história começa com o personagem de Jesse Eisenberg, apelidado de “Columbus”, contando como sobreviveu na Zumbilândia. É assim que ele chama o mundo pós-apocalíptico que agora é povoado por zumbis. Faz dois meses que a doença se espalhou pelos Estados Unidos. O jovem universitário, antissocial, cheio de fobias e solitário, diz não ter escapado somente por ser assim, mas também por seguir rigorosamente as regras. Regras essas que ele mesmo criou. A primeira consiste em manter o coração forte para conseguir correr dos zumbis. A segunda, dar sempre um golpe duplo para ter certeza de que o morto-vivo está realmente morto. A terceira, cuidar com os banheiros públicos. A quarta é usar o cinto de segurança.

Outra regra é viajar com pouca bagagem. Não só bagagem física, mas também emocional. Mas apesar de evitar pessoas e não manter contato com a família, o jovem está indo para a cidade de Columbus, em Ohio, para tentar encontrar seus pais. Durante o percurso, é surpreendido por Tallahassee (Wood Harrelson). O homem faz o tipo “durão” e tem um gosto peculiar por matar zumbis. Mesmo não parecendo muito amigável, permite que Columbus o acompanhe na viagem. Ao embarcar no veículo de Tallahassee outra regra aparece: checar o banco de trás.

Os personagens compreendem que na Zumbilândia é preciso evitar o envolvimento emocional. Portanto a dupla não revela os nomes reais. Em vez disso, se apelidam com os nomes das cidades que estão indo. Ao longo do percurso, outras regras vão aparecendo e os personagens vão se conhecendo. Tallahassee demonstra seu apreço por bolinhos e pelo “seu cachorro” que foi morto pelos zumbis.

Numa mercearia, a dupla se encontra com Wichita (Emma Stone) e sua irmã mais nova Little Rock (Abigail Breslin). As duas são golpistas, desde antes de o apocalipse começar. Elas enganam Tallahassee e Columbus e fogem com as armas e o carro deles. Os dois, desiludidos, seguem viagem até que encontram outro carro, melhor que o antigo de Tallahassee, carregado de armas e munição. Entretanto a dupla novamente cai na armadilha das irmãs. Ficam de reféns no próprio carro, até que Tallahassee consegue pegar de volta a arma, o que causa uma discussão entre eles. Porém Columbus intervém, com raiva, dizendo que há coisas maiores com que se preocupar.

Começam então a viajar juntos. As irmãs estão indo ao parque de diversões Pacific Playland, localizado em Los Angeles e supostamente livre de zumbis. Columbus pergunta para Wichita sobre a cidade de Ohio, e ela responde – sem se dar conta de que é a cidade dos pais do garoto – que está detonada. Então ele decide acompanhar o trio. Columbus está atraído por Wichita.

Já em Hollywood, o grupo decide passar a noite na casa de algum famoso. Então Tallahassee escolhe a mansão de Bill Murray. Por quanto Columbus e Little Rock vão explorar o cinema da propriedade, Tallahassee e Wichita se encontram com o próprio Bill Murray vivo, mas disfarçado de zumbi. Segundo ele a maquiagem é para que possa viver com segurança. Eles falam para Murray assustar Columbus, porém o jovem acaba dando um tiro e matando o ator.

Durante a noite, jogando Monopólio, Columbus percebe que na realidade não foi o cachorro de Tallahassee que morreu, mas sim o filho. Wichita e Columbus vão se envolvendo e Tallahassee se aproxima de Little Rock, que desde então viviam em conflito. Quando parece que as coisas finalmente andam bem entre eles, as irmãs fogem para o Pacific Playland por quanto ainda amanhece. Wichita quer evitar o envolvimento com Columbus. Porém, o garoto decide ir atrás de Wichita. Tallahassee resolve acompanhá-lo.

No parque de diversões, as irmãs ligam todos os brinquedos e luzes. Por quanto se divertem não percebem que todo o movimento está atraindo os mortos-vivos. Quando Tallahassee e Columbus chegam ao local, as duas estão presas em uma torre de queda-livre. Então, Tallahassee chama todos os zumbis para o outro lado, se tranca em uma cabine de jogos e começa a disparar contra os monstros. Columbus corre para salvar as garotas, porém se depara com uma de suas maiores fobias: um palhaço. E pior ainda, um palhaço zumbi. Então ele se lembra de uma de suas regras, “não banque o herói”. Entretanto, resolve quebrar a regra e enfrentar o monstro para salvar a mulher por quem está apaixonado.

Tallahassee acaba com os zumbis, deixando muitos corpos amontoados no local. Já Wichita, para agradecer seu herói, beija Columbus e revela seu verdadeiro nome, Krista. Little Rock joga para Tallahassee o tão desejado bolinho que ele passa praticamente o filme todo procurando. Assim, Columbus percebe que agora tem o que ele sempre quis, ou seja, uma família. Talvez, “aproveitar as pequenas coisas” seja a regra mais importante da Zumbilândia.

#### 4.1.3 *Invasão zumbi* (2016)

A história começa com um caminhoneiro parado em uma inspeção. A informação é de que houve um vazamento na usina próxima. Após a autorização, o homem segue viagem e por distração acaba atropelando um cervo na estrada. Ao ver que o animal morreu, deixa-o para trás. Entretanto, o cervo misteriosamente “ressuscita”.

Já na cidade de Seul, Seok-Woo (Gong Yoo), o protagonista, vive com a mãe e com Soo-An (Kim Soo Ahn), sua filha pequena. Seok-Woo é divorciado e atua como administrador de investimentos. O homem é viciado em trabalho e não oferece muita atenção à filha. Na véspera do aniversário de Soo-An, Seok-Woo a decepciona, como já fizera outras vezes. Para se desculpar com a filha, atende ao pedido tão desejado da menina: levar Soo-An para ver a mãe na cidade de Busan.

Pouco antes de o sol nascer eles chegam à estação de trem. Junto deles, também embarcam as duas irmãs idosas In-Gil e Jong-Gil; o operário Sang-Hwa e sua esposa grávida Seong-Kyeong; um time adolescente de beisebol; a líder de torcida Ji-Hee, namorada de um dos garotos do time, Yong-Gook; um morador de rua; e outras centenas de pessoas. Segundos antes de o trem partir, embarca também uma mulher ferida e desesperada, fugindo de algo – algo que provavelmente a atacou. O trem então começa a andar e o estado da mulher se agrava, levando a passageira à morte. Porém, pouco tempo depois, a “morta” levanta e começa a atacar os passageiros, espalhando a infecção rapidamente. As primeiras vítimas são os integrantes do time de beisebol.

Os passageiros sadios que conseguem escapar fecham os zumbis no vagão onde o acidente começou. Logo, Seok-Woo percebe que os zumbis não possuem inteligência para abrir as portas e também, que só atacam aquilo que enxergam. Então, Sang-Hwa cobre as portas com jornais e os monstros param de avançar. O maquinista informa que o trem não parará na próxima estação e que seguirá até a cidade de Daejeon, onde os passageiros serão recepcionados pelo exército e serão colocados em quarentena. Enquanto o acontecimento é exibido pelas televisões com pronunciamento oficial, Seok-Woo se afasta para ligar para seu colega de trabalho. O homem pede para que ele e Soo-An não fiquem presos.

Ao chegar à estação, os passageiros andam até a quarentena. Já Seok-Woo, Soo-An e o mendigo que ouviu a conversa e sabia do plano, se deslocam para o outro lado para escapar. Entretanto, todos os homens do exército estão transformados em zumbis. Os sobreviventes voltam às pressas para o trem, porém, acabam se dividindo. Enquanto Soo-An, uma das idosas, a grávida Seong-Kyeong, e o mendigo se escondem no banheiro do vagão 13, Seok-

Woo, Sang-Hwa e o adolescente Yong-Gook, que quase não conseguem embarcar, estão no nono. Os demais sobreviventes estão no vagão 15.

Como Seok-Woo quer reencontrar sua filha, Sang-Hwa a esposa e Yong-Gook a namorada, eles decidem enfrentar os monstros e atravessar o trem. O operário faz a frente por ter mais força, Seok-Woo vai ao meio e o adolescente atrás. Conseguem atravessar o primeiro vagão, porém, quando chegam ao seguinte, Yong-Gook fica imóvel ao ver que todos os amigos se transformaram em zumbis. Nisso, o trem passa por um túnel, o que deixa os mortos-vivos confusos. Eles não atacam o que não enxergam. Então, aproveitam e passam para o próximo vagão.

O trio reencontra os refugiados escondidos no banheiro e juntos vão em direção ao vagão seguinte. Entretanto, Yon-Suk impede o grupo de retornar, pois acredita que eles estão infectados. Enquanto tentam abrir a porta que os passageiros do outro lado estão segurando, Sang-Hwa luta para impedir que os zumbis entrem no vagão em que estão. Porém, um zumbi acaba mordendo o braço de Sang-Hwa. Mesmo infectado, o homem ainda se esforça para manter os zumbis para fora. Os demais conseguem finalmente entrar no vagão seguro. Sang-Hwa e a idosa se sacrificam para salvar o restante do grupo.

Seok-Woo parte pra cima de Yon-Suk, que consegue convencer o grupo de que eles estão infectados. Os demais passageiros, cegamente persuadidos pelo homem, concordam que o pequeno grupo deve se retirar do local. Então Yon-Suk ordena a eles que passem para o próximo vagão. Ji-Hee decide ir junto com o namorado. Por quanto os passageiros se preocupam em trancar as portas para impedir os outros sobreviventes de retornar ao vagão, não percebem que Jong-Gil vai em direção dos zumbis. A mulher avista a irmã transformada. Por achar tudo aquilo muito estúpido, abre a porta e permite aos zumbis entrarem e atacarem todos.

Chegando à próxima estação, o maquinista tenta contato com a central, sem sucesso. Seok-Woo se desculpa com a filha. Logo após, tenta ligar para a ex-mulher, que não atende. Então, recebe uma ligação do colega de trabalho que confirma que Busan está segura e que a doença se originou de um projeto financiado pela empresa deles.

A locomotiva é obrigada a parar, pois os trilhos estão interditados. O maquinista avisa aos sobreviventes que vai tentar encontrar outro trem para seguirem até Busan. Os passageiros desembarcam cuidadosamente. Já no vagão dos infectados, Yon-Suk e um funcionário estão escondidos no banheiro. Um trem desgovernado colide contra outro, e acaba deixando os outros sobreviventes presos e o casal de jovens separados do restante. Enquanto isso, para

conseguir sair do banheiro, Yon-Suk joga o funcionário aos zumbis e foge, libertando todos os mortos-vivos.

O vidro do vagão que prende o grupo está quase cedendo por causa dos zumbis. O mendigo, então, decide se sacrificar para segurar a horda e permitir que Seok-Woo, Seong-Kyeong e Soo-An fujam. Yon-Suk entra em um trem onde também está o casal de jovens. Então joga Jin-Hee para se defender dos zumbis e foge. Já Yong-Gook fica com a namorada em seus braços, até ela morrer, se transformar e o atacar.

O maquinista encontra outra locomotiva e a faz funcionar, mas quando vê que Yon-Suk está em apuros, corre para ajuda-lo. Entretanto, o homem novamente se aproveita do outro para sobreviver. Seok-Woo, Soo-An e Seong-Kyeong conseguem embarcar no trem, rumo a Busan. Porém se encontram com Yon-Suk, infectado, prestes a se transformar. Seok-Woo consegue despachar o homem, entretanto, acaba mordido.

Imediatamente, Seok-Woo coloca a filha e a mulher grávida na cabine e explica para elas o freio. Despede-se da criança, que está chorando desesperadamente e que não quer deixar o pai partir. Então a grávida segura Soo-An enquanto o homem vai até o fundo do vagão. Seok-Woo tem flashbacks do nascimento da filha, se emociona e pula do trem por quanto se transforma.

As duas seguem viagem, porém, na entrada de um túnel próximo à Busan há uma barreira. A mulher puxa o freio da locomotiva e as duas desembarcam. Seguem pelo túnel a pé. Do outro lado, dois soldados enxergam as sombras. Quando estão próximos de atirar, Soo-An começa a cantar uma música em homenagem ao pai dela. Então os homens percebem que se trata de duas sobreviventes, e correm resgatá-las.

## 5 Análise

Para compreender quais os conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos, será feito uma análise de conteúdo do personagem central de cada filme. Assim como Teixeira apresenta em seu estudo, o telespectador tem a tendência de se identificar com os personagens humanos (TEIXEIRA, 2013). Para Field (2001), o personagem é o coração, alma e o sistema nervoso da história. Portanto, é interessante aqui direcionar a análise para os protagonistas.

Será aplicada a técnica de análise categorial, que Bardin define como “operações e desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos.” (2011, p. 201). A categorização é composta por duas etapas. A primeira é o que Bardin chama de “inventário”, que consiste em isolar os elementos. A segunda parte é a classificação: “repartir os elementos e, portanto, procurar ou impor certa organização às mensagens.” (2011, p. 148).

Primeiramente será definido o perfil dos protagonistas, e em seguida, os medos e angústias sociais que eles expressam. Para que esses itens sejam identificados, serão utilizadas as categorias de criação de personagem de Field (2001). Serão aplicados na análise os dois componentes básicos da vida do personagem que o autor descreve como “vida interior” e “vida exterior”. A “vida interior” do protagonista inicia a partir do nascimento dele até o começo do filme. “É um processo que *forma* o personagem” (2001, p.18). Com os próprios elementos expressos durante a narrativa do filme, pode ser identificada a “vida interior” do personagem, ou seja, quem ele era antes de começar o filme.

Já a vida externa “acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que *revela* o personagem.” (2001, p.18). Sendo assim, para identificar o perfil será visto a “vida interior” do personagem, utilizando somente os elementos expostos pelo filme. Será destacado então (como subcategorias) o gênero, a idade aparente, onde ele vive, o estado civil, qual a profissão, se tem filhos, a personalidade e os conflitos do personagem. Já na “vida exterior”, é interessante analisar como os conflitos do protagonista (já destacados na “vida interior”) se desenvolvem. Assim, será possível compreender quais os conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos, por meio dos personagens principais.

### 5.1 Perfil dos protagonistas

Como Field pontua inúmeras vezes, antes mesmo de criar a história é fundamental conhecer o personagem. O personagem principal para Field é basicamente aquele que toma as decisões, ou seja, aquele que planeja as coisas, que age (2001, p. 18).

### 5.1.1 Ana

No filme *Madrugada dos mortos* a personagem principal é Ana, interpretada por Sarah Polley. Por volta dos 26 anos, a protagonista vivia na cidade de Milwaukee, em Wisconsin, nos EUA. Era casada e demonstrava ser apegada ao marido. Ana não possuía filhos, mas aparentemente, mantinha um bom relacionamento com a menina que era sua vizinha. Trabalhava em um hospital como enfermeira e era sobrecarregada.

No começo do filme, se percebe que Ana não tem muito tempo por causa do trabalho. Ao chegar do hospital, ela interage com a vizinha ainda dentro do carro. Diz que vai brincar com a criança no dia posterior. Já dentro da casa, ao encontrar o marido, ele questiona sobre a mulher não ter saído com as amigas. Ana responde que cancelou para poder passar um tempo com ele.

Já no dia seguinte, a vizinha é o primeiro zumbi a aparecer. A menina também infecta o marido de Ana. Mesmo que o filme não mostre o destino do homem ou a criança, é perceptível que Ana “perde” os personagens que o filme, até então, havia mostrado como pessoas importantes na vida dela. Ao longo da história, ela encontra outros personagens e desenvolve maior afinidade com Michael, o vendedor de eletrodomésticos. Eles criam um laço afetivo, mas no final Michael também é mordido por um zumbi e se suicida antes mesmo de virar um deles.

Apesar de no começo do filme Ana já ter passado do seu horário, o chefe dela ainda quer segurá-la mais. Diante da situação ela responde educadamente e com simpatia. Porém, depois dos zumbis, quando o segurança do shopping tenta impor ordens aos outros sobreviventes e aponta uma arma para a cabeça de Ana, ela o confronta, sem medo. A protagonista que num primeiro momento aparece como passiva, vai ganhando voz ativa durante o filme.

### 5.1.2 Columbus

Em *Zumbilândia*, o personagem de Jesse Eisenberg não revela seu nome, mas é apelidado de “Columbus” pelo companheiro “Tallahassee”. O jovem de aproximadamente 23

anos é universitário. Columbus, na categoria “vida interna”, é solteiro, virgem, sem amigos próximos e sem contato com a família. Mora no dormitório da faculdade em Austin, no Texas. O protagonista revela sofrer de ansiedade crônica e possuir inúmeras fobias: Papai Noel, mar bravo, loja de departamento, ficar sozinho com bebês, mas principalmente, palhaços.

Antes da “Zumbilândia”, tudo o que Columbus queria era achar uma garota para namorar. O jovem tinha baixa autoestima e, assim como Tallahassee fala, era “um cara meio frouxo”. Eis então que surge a vizinha “406”, por quem ele sentia forte atração. A primeira vez que Columbus tem a chance de interagir é quando ela chega batendo desesperadamente na porta dele. Segundo o relato da jovem, ela foi mordida por um “sem teto drogado”. Apesar da situação desagradável Columbus fica feliz, pois é a primeira vez que se aproxima de uma garota. Mas o que ele não esperava era que a paixão platônica logo se transformaria em um zumbi. Ele que também aparece como narrador do filme, conta com um tom sarcástico como não se pode confiar em ninguém, pois a primeira mulher da vida dele tentou comer ele vivo. Esse foi o primeiro contato de Columbus com os mortos-vivos.

Já na “vida externa”, a segunda garota que ele se atrai e sonha em se relacionar faz ele de idiota. Wichita parece perfeita a primeira vista, porém ela é golpista. Columbus realmente não tinha sorte com as mulheres, pois além de ter sido assaltado por Wichita e a irmã caçula, mais adiante volta a cair no golpe delas e fica refém da menina, ou seja, refém de uma criança de 12 anos. Apesar de todos os conflitos, o grupo acaba se unindo no final.

No decorrer do filme Columbus descobre que a cidade da família dele está destruída. Após receber a informação ele se autoquestiona: “o que é mais trágico... não ter mais uma família ou ver que nunca tive uma família de verdade?”. Como ele diz, “na ‘Zumbilândia’ todos são órfãos”, mas ele já não tinha proximidade com a família desde antes de a doença surgir.

O garoto sempre evitou pessoas antes, mas parece que criar relações se tornou seu objetivo. Quando Wichita foge pela terceira vez, ele vai atrás. Por quanto ela está em apuros, Columbus até quebra suas regras – que sempre seguiu rigorosamente – e encara a maior fobia da vida dele pra salvar a garota. Ele enfrenta todas suas ansiedades, seja a realística, visto na ameaça “real” do morto-vivo, seja a neurótica, nas dezenas de fobias. Assim, ele consegue concretizar o sonho de ter uma “família” – Tallahassee, Wichita e Little Rock – e um relacionamento.

### 5.1.3 Seok-Woo

O personagem principal de *Invasão Zumbi* é interpretado pelo ator Gong Yoo. Com aproximadamente 37 anos, Seok-Woo vivia em Seul, na Coreia do Sul. Divorciado, o homem morava com a mãe e com a filha pequena. Seok-Woo trabalhava como gestor de investimentos e era viciado no trabalho. Fazia o estilo “engomadinho”, meio rude, egoísta. O protagonista não tinha tempo para a filha.

No início do filme, quando Seok-Woo chega do trabalho, uma das primeiras coisas que faz é assistir ao vídeo da apresentação da menina na escola, gravada pela mãe dele. O vídeo mostrava Soo-An cantando, porém sem finalizar a música. No momento que Seok-Woo fala para a filha que viu a apresentação, questiona por que ela não terminou. A menina responde que aquela canção era para ele, e como o pai não estava presente, não poderia cantar.

Ainda no início do filme, por quanto Seok-Woo ainda está no trabalho, pede ao colega quais são os brinquedos que as crianças gostam. Na véspera do aniversário de Soo-An, ele dá exatamente o mesmo presente que havia dado no dia das crianças. Pode se notar aqui a falta de proximidade com a filha. O filme reforça várias vezes esta ideia. Quando ele chega do trabalho e entra no quarto da menina, ela está falando com a mãe pelo computador, mas ao perceber a presença do pai, se desconecta imediatamente, como se estivesse com medo, como se o pai não fosse compreendê-la.

Seok-Woo atende ao pedido da criança a leva para visitar a mãe. Por quanto ainda estão no carro a caminho da estação, ele diz que mesmo que não pareça, sempre está cuidando dela. Ao longo do filme pode se perceber que o homem não é o “grande vilão”. Ele se preocupa com Soo-An, mesmo que não possa estar presente na vida da menina. A imagem de “egoísta” também vai se desfazendo no decorrer da história.

O protagonista passa por inúmeras ameaças para salvar a filha. Além de enfrentar a horda de zumbis em um ambiente claustrofóbico, no fim ele acaba morrendo para salvar Soo-An. É durante o “apocalipse” que Seok-Woo tem a chance de se desculpar com a menina e de mostrar pra ela o quanto a ama e se importa.

## 5.2 Representações das angústias sociais

Nos três protagonistas pode se notar algumas semelhanças: na “vida interna”, ou seja, antes de começar o filme, eles não levavam uma vida “dos sonhos”. Todos eles tinham

problemas, seja na vida profissional ou nos relacionamentos. Ana era casada, mas viu o marido virar um zumbi e, conseqüentemente, tentar matar ela. Enquanto Columbus que desde então nunca havia namorado, quase foi comido vivo pela garota que ele nem sabia o nome. E Seok-Woo era divorciado. No trabalho, Ana era explorada com a carga horária sobrecarregada. Conseqüentemente, não tinha muito tempo para passar com o marido. Assim como Seok-Woo, que por causa do emprego não tinha tempo para a filha. Já Columbus era universitário e passava o tempo isolado jogando *World of Warcraft*.

Nos três filmes fica perceptível o medo da solidão, assim como o de perder as pessoas amadas. Em *Madrugada dos Mortos* os primeiros mortos-vivos que aparecem são justamente quem Ana mais tinha proximidade. No decorrer do filme a protagonista convive com outras pessoas, mas a maioria acaba morrendo, incluindo Michael, o homem por quem ela volta a se apaixonar. Em *Zumbilândia* Columbus não tinha contato com a família, mas fica abalado quando descobre que provavelmente os pais estão mortos. Dessa forma ele perde a família de verdade. Quando conhece e se apaixona a primeira vista por Wichita, vê a garota fugir inúmeras vezes. Então no fim ele arrisca a vida para não perder Wichita definitivamente, quando ela está presa no brinquedo do parque sendo atacada por zumbis.

Seok-Woo em *Invasão Zumbi* é divorciado, portanto já havia perdido a esposa antes mesmo do acidente começar. No final do filme o homem não consegue falar com a ex-mulher, o que deixa a dúvida sobre ela estar ou não viva. Durante a viagem catastrófica para Busan, o protagonista recebe uma ligação da mãe, e então descobre que ela está morrendo. A filha de Seok-Woo não morre, porém em uma parte do filme ele se perde da menina e arrisca a vida para reencontrá-la. No fim, para salvar a filha, ele acaba morrendo.

Pode se dizer que o medo da solidão é uma angústia comum. A solidão é uma insegurança, e assim como foi visto anteriormente, é nas incertezas que o ser humano projeta o medo (BAUMAN, 2008). Estar rodeado de pessoas diferentes, incompreensivas, ou emocionalmente distantes, é quase como ser o último sobrevivente do mundo em um apocalipse.

Perder a pessoa amada também não é coisa da ficção. No índice do IBGE de 2014 é interessante notar que desde o ano do lançamento do primeiro filme desta análise, o brasileiro não está tendo muito sucesso nos relacionamentos. No Brasil, a taxa de divórcios cresceu mais de 160% em 10 anos. Em 2004 havia 130,5 mil registros. Já em 2014, o número aumentou para 341,1 mil.

Em *Zumbilândia* Columbus representa o estereótipo do jovem universitário *nerd*, que passa o tempo isolado jogando videogame e não tem a melhor vida social. Tímido e com

baixa autoestima, ele deseja uma namorada, porém tem medo de interagir com as garotas. Então, quando se aproxima de uma pela primeira vez, ela literalmente vira um monstro. Segundo um estudo<sup>1</sup> feito pela professora de psicologia da Universidade Estadual de San Diego, nos Estados Unidos, os jovens estão menos preparados para a vida adulta. Segundo ela, a “geração *smarthphone*” passa em média seis horas por dia na internet e jogando online. Isso acaba afetando os relacionamentos e as habilidades sociais. Assim como visto anteriormente, Delumeau (2009, p. 34) define a angústia como a “contrapartida da liberdade”, ou seja, para se libertar, é necessário abandonar a segurança, enfrentar um risco. Logo, iniciar um relacionamento, se aproximar de alguém ou flertar, torna-se uma angústia para os jovens.

Em *Madrugada dos Mortos* Ana atua como enfermeira e mesmo após o fim do seu turno ela continua presa no serviço. É interessante notar aqui que o apocalipse vem em forma de doença, ou seja, Ana continua sendo perseguida pelo trabalho mesmo no fim do mundo. Pode-se notar aqui o medo de não conseguir sair do emprego. É interessante notar que não estar satisfeito no trabalho é quase uma realidade para o brasileiro. Uma pesquisa de 2015 feita pela Isma<sup>2</sup> Brasil mostrou que 72% das pessoas estão insatisfeitas. Os motivos variam entre o salário, problemas com colegas ou chefe, não fazer o que gosta, não se sentir valorizado e ter um trabalho estressante. Esses dois últimos itens são vistos no emprego de Ana.

Já Seok-Woo é viciado no trabalho, porém é o trabalho dele que causa a destruição da Terra. O homem que tanto se dedica, fracassa. Aqui aparece o medo de falhar. Por causa do emprego o homem não tem proximidade com a filha, e ainda é esse um dos motivos do divórcio. Após o acidente, perde a mãe e a própria vida. O trabalho dele o fez perder tudo.

O perfil de Seok-Woo não é difícil de encontrar. Muitas pessoas permanecem se dedicando ao serviço e acabam perdendo outras coisas da vida. No senso do IBGE de 2010 o número de crianças nas creches cresceu mais de 150%, em dez anos. Em tempos que é comum deixar os filhos na creche ou com alguém para trabalhar o dia todo, a falta de proximidade aumenta, e com ela, a angústia (seja ela o medo de perder a pessoa, o medo da solidão, o medo de ser incompreendido).

Os três protagonistas representam alguns padrões de pessoas do século XXI. Consequentemente, também representam os problemas, medos e angústias. Muitas vezes não são necessariamente medos realísticos. Assim como Bauman havia proposto, os seres

---

<sup>1</sup> Notícia publicada pela BBC Brasil em 29 de agosto de 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/geral-41080541>>.

<sup>2</sup> *International Stress Management Association*.

humanos têm o “medo de segundo grau”, que é socialmente ‘reciclado’, ou ‘derivado’, e que orienta o comportamento do ser sem que haja necessariamente uma real ameaça (2008, p. 09). A insegurança torna-se uma angústia. A angústia, então, é “uma espera dolorosa diante de um perigo tanto mais temível quanto menos claramente identificado” (DELUMEAU, 2009, p. 33).

Logo, a angústia é transferida para um medo, ou seja, para algo reconhecido. Como visto anteriormente, Delumeau relembra do termo “objetivação”, que é o desejo do homem em buscar aquilo que teme. Assim, o ser humano acaba transferindo as angústias para um objeto. “[...] no medo da violência, o homem, ao invés de lançar-se à luta ou fugir dela, satisfaz-se olhando-a de fora. Encontra prazer em escrever, ler, ouvir, contar histórias de batalhas. [...] O instinto combativo deslocou-se para o objeto (DELPIERRE 1974 apud DELUMEAU, 2009, p. 41). Daí a fixação em criar monstros e histórias de terror.

Quando as pessoas percebem que já não exercem controle sobre sua própria vida e são dominadas por forças poderosas que estão fora delas, sentem-se atraídas pelo ocultismo. Por conseguinte, durante as fases de crise socioeconômica, quando os indivíduos têm dificuldade de lidar com a realidade social, o oculto se torna uma modalidade ideológica eficaz que ajuda a explicar as circunstâncias desagradáveis ou os acontecimentos incompreensíveis com a ajuda de mitologias religiosas sobrenaturais (KELLNER, 2004, p. 165).

Nos filmes de terror, portanto, os telespectadores identificam seus semelhantes e seus medos. É como se fosse confortável ver o protagonista passando pelos mesmos problemas e enfrentando-os. O enredo destes filmes analisados tem em comum a mesma ideia, que Teixeira descreve como:

[...] pessoas comuns, cuja vida se divide entre o trabalho cansativo e a rotina entediante, encontram no fim do mundo a chance de iniciar uma vida nova, diferente e emocionante. Para tais sujeitos, o mundo devastado pela guerra nuclear ou por um ataque de zumbis não é um cenário depressivo, e sim entusiasmante. Afinal, onde aquele que se considera tolhido pelas convenções, normas e instituições encontraria um melhor lugar para realizar os seus desejos senão num mundo pós-apocalíptico, sem Estado, sem Lei e sem instituições? (TEIXEIRA, 2013).

Os protagonistas de filmes apocalípticos reproduzem o desejo das pessoas de poder dar uma reviravolta na vida. Largar o emprego exaustivo, ir atrás da pessoa amada, fazer o que quer de verdade, etc. Por isso os zumbis, mesmo sendo monstros, são queridos pelo público – e até mesmo desejados por alguns –. A ideia de fim do mundo, conseqüente dos mortos-vivos, traz a possibilidade da liberdade. Apesar dos riscos, das tristezas, das perdas, é

no fim do mundo que se pode ser quem é de verdade, e ir em busca dos sonhos sem medo de ser julgado. Logo, nota-se que o maior “monstro” aqui não é o zumbi, mas sim, as pessoas.

## 6 Considerações finais

Este trabalho tinha o objetivo de compreender quais eram os conteúdos sobre os medos e angústias sociais expressos nos filmes sobre mortos-vivos. Para isso, a partir do referencial teórico, buscou-se analisar os medos e as angústias sociais vistos em cada filme selecionado. O foco da análise eram os personagens centrais. Em *Madrugada dos Mortos* (2004), notou-se que Ana representa a angústia de ficar preso no trabalho. Columbus, em *Zumbilândia* (2009), reflete o medo da solidão. Seok-Woo, em *Invasão Zumbi* (2016), é o clássico pai ocupado sem tempo para a filha. Todos os protagonistas representam alguns padrões de comportamentos do século XXI. Consequentemente, também refletem os problemas, medos e angústias desta sociedade.

Não é de hoje que os filmes de zumbis trazem metáforas e representações. Uma “criatura” que se originou de lendas racistas, e que foi usada diversas vezes como uma representação para a escravidão, ironicamente também desperta no telespectador o desejo pela liberdade. Como visto anteriormente, nas sociedades que são possuídas por um clima de mal estar, existe uma fixação pelo mal. É quase como o sucesso dos filmes de terror. As pessoas buscam no sobrenatural as respostas, quando já não possuem mais o controle da própria vida. É como se o filme fosse um conforto, uma esperança.

Em filmes apocalípticos, em geral, os protagonistas que levam a vida monótona, rotineira, conseguem dar uma reviravolta. Como visto anteriormente, o telespectador tem a tendência de se identificar com os personagens humanos dos filmes. Logo, o protagonista que passa por situações semelhantes, consegue cativar o telespectador. Poderia ser essa uma resposta para o sucesso causado pelos filmes de mortos-vivos?

Para compreender quais conteúdos sobre os medos e angústias sociais são expressos nos filmes sobre mortos-vivos, foi revisado o contexto das produções fílmicas que abordam o tema. Foi descrita e analisada as obras selecionadas para amostra, com foco nos protagonistas. Por fim, foram analisados os medos e angústias refletidos nos filmes, respondendo a questão proposta. Ou seja, todos os personagens principais da amostra de filmes refletem tanto alguns medos, quanto angústias vividas pela sociedade, como o medo da solidão, ou a angústia do trabalho, por exemplo.

Pensar na temática causa o questionamento a respeito do impacto da cultura pop sobre a (semi) existência. Aquilo que parece apenas um entretenimento fictício revela uma angústia social histórica de culturas distintas. O mal-estar da civilização pode ser visto, de certa forma, expresso nas obras de sucesso de determinadas épocas. Por essa razão, acabam refletindo o

espírito do tempo, isto é, de uma época, como é próprio da arte em geral. E assim, nos leva a considerar a nossa existência dentro de um plano maior.

## Referências

AGGIO, A. A Mídia à Luz da Teoria Psicológica Comportamental: TV para as Massas, Internet para o Indivíduo?. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18, 2013, Bauru.

ALMEIDA, M. A. O cinema policial no Brasil: entre o entretenimento e a crítica social. *Cadernos de Ciências Humanas – Especiaria*, UESC, v. 10, n. 17, p. 137-173, jan./jun., 2007. Disponível em: <[http://www.uesc.br/revistas/especiarias/ed17/marco\\_antonio.pdf](http://www.uesc.br/revistas/especiarias/ed17/marco_antonio.pdf)>. Acesso em: 20 out. 2017.

A NOITE dos Mortos Vivos. Direção: George A. Romero. Produção: Karl Hardman e Russeall Streiner. EUA: Image TenSee, 1968. (96 min.), preto e branco.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. *Medo líquido*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BRANDÃO, V. G. O monstro, o cinema e o medo ao estranho. *Revista Universitária do Audiovisual*. São Carlos, 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/o-monstro-o-cinema-e-o-medo-ao-estranho/>>. Acesso em: 4 abr. 2017.

CAPUZZO, Heitor. *O Cinema Além da Imaginação*. Vitória: Editora Fundação Ceciliano Abel de Almeida - Universidade Federal do Espírito Santo, 1990.

DELUMEAU, Jean. *História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade citiada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FERREIRA, L. L. A noite dos mortos-vivos: Revolution 9. In: ABBADE, M. *George A. Romero: a crônica social dos mortos-vivos*. 1. ed. Centro Cultural Banco do Brasil, 2016.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FREUD, Sigmund. *Conferências introdutórias sobre psicanálise (1916-1917)*. Rio de Janeiro: IMAGO, 1976.

\_\_\_\_\_. *Psicologia das massas e análise do eu e outros textos* (1920 – 1923). São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GONÇALVES, J.F. *O cinema Trash e a reciclagem da indústria cultural*. 1. ed. São Paulo: Paulus Editora, 2017.

HALL, G. S. A Synthetic Genetic Study of Fear: Chapter I. *The American Journal of Psychology*, vol. 25, n. 2, p. 149-200, abr. 1914. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1413412>>. Acesso em: 21 set. 2017.

INVASÃO Zumbi. Direção: Yeon Sang-ho. Produção: Lee Dongha. Coréia do Sul: Next Entertainment World, 2016. (118 min.).

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2004.

MADRUGADA dos Mortos. Direção: Zack Snyder. Produção: Eric Newman et al. EUA: Strike Entertainment e New Amsterdam Entertainment, 2004. (100 min.).

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos em metodologia científica*. 6. ed. 7. reimpr. São Paulo, Atlas, 2009.

NOGUEIRA, L. *Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos*. Covilhã: LabCom Books, 2010.

PENHA, D. A. *Zumbis: O discurso inconsciente em um fenômeno social*. 2012. Monografia (Bacharelado em psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo FACHS, Barueri 2012.

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

TEIXEIRA, Marcus do Rio. Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?. *Cogito*, Salvador, v. 14, p. 12-15, nov. 2013. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S151994792013000100003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151994792013000100003&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 20 out. 2017.

TODO Mundo Quase Morto. Direção: Edgar Wright. Produção: Nira Park. Reino Unido: Big Talk Pictures et al, 2004. (99 min).

VIANA, M. B. Freud e Darwin: ansiedade como sinal, uma resposta adaptativa ao perigo. *Periódicos eletrônicos em psicologia*, São Paulo, vol. 12, n. 1, 2010. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-24302010000100006#ab](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302010000100006#ab)>. Acesso em: 31 mar. 2017.

VUGMAN, F. S. O zumbi nas telas: breve história de uma metáfora. *Revista brasileira de estudos de cinema e audiovisual*, ano 2, n. 4, julho-dezembro 2013. Disponível em: <[http://www.socine.org.br/rebeca/pdf/rebeca\\_4\\_06.pdf](http://www.socine.org.br/rebeca/pdf/rebeca_4_06.pdf)>. Acesso em: 20 out. 2017.

WILLIAMS, Tony. *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead*. Columbia University Press, 2003.

ZUMBI Branco. Direção: Victor Halperin e Edward Halperin. Produção: Edward Halperin e Phil Goldstone. EUA: Universal Studios, 1932. (69 min.), preto e branco.

ZUMBILÂNDIA. Direção: Ruben Fleischer. Produção: Gavin Polone. EUA: Columbia Pictures e Relativity Media, 2009. (87 min).