

Mashups de horror, western e melodrama na série de televisão *The walking dead*¹

Mashups of horror, western e melodrama in the TV series *The walking dead*

Laura Cánepa²

1 Este artigo tem como base a comunicação apresentada no I Cinemídia Intermialidades, encontro internacional realizado na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) entre os dias 16 e 20 de novembro de 2015.

2 Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Doutora em Multimeios pela Unicamp. E-mail: lurapoa@hotmail.com.

Resumo

Este trabalho tem o objetivo de discutir o papel da série de televisão *The walking dead* num processo de popularização e, ao mesmo tempo, de esvaziamento da ameaça do monstro-zumbi – tanto na sua própria diegese quanto fora dela. Para tanto, traz algumas considerações sobre a tradição das histórias de mortos-vivos e também sobre a reciclagem dessa tradição ao longo das oito temporadas já exibidas de *The walking dead*, nas quais os realizadores vêm explorando as ligações, já presentes na série original de quadrinhos, com outros gêneros narrativos, em particular o *western* e o melodrama.

Palavras-chave

Televisão, séries, EUA, *The walking dead*, mashup.

Abstract

This paper aims to discuss the role of the television series *The walking dead* in a process of popularization and at the same time emptying the threat of the monster-zombie. It brings some considerations on the tradition of undead stories, as well as the recycling of this tradition throughout the eight seasons of *The walking dead* on television, in which the directors have been exploring the connections already present in the original graphic novel series, with other narrative genres, specifically the western and the melodrama.

Keywords

TV, series, EUA, The walking dead, mashup.

Cadáveres andantes, mortos-vivos, zumbis. Esses monstros, que quase sempre andam em bandos e perambulam sem rumo, famintos por vísceras humanas, vêm se multiplicando no imaginário audiovisual desde os anos 1960. Mas, na segunda década dos anos 2000, parecem ter sido devorados pela indústria cultural com tamanha avidez que seu aspecto originalmente transgressor talvez comece a mostrar sinais de cansaço. Isso se verifica por sua insistente presença no cinema, na televisão, nos quadrinhos, nos jogos eletrônicos, na literatura e na publicidade (Figura 1), e também na produção de fãs, em vídeos amadores e até mesmo em artigos infantis (Figura 2).



Figuras 1 e 2: Anúncio brasileiro da empresa de vendas e trocas online OLX, veiculado na televisão brasileira em 2014; capa do livro infantil *Zumbizito – descubra seu segredo*, de Stanley Nudelman

Um dos produtos responsáveis pela integração e acomodação desses monstros à paisagem midiática foi a série televisiva estadunidense *The walking dead*, criada por Frank Darabont para o canal de TV a cabo AMC em 2010 e ainda sem previsão de encerramento. A história foi inspirada na série de quadrinhos homônima escrita por Robert Kirkman e desenhada por Tony Moore e Charlie Adlard, que já soma mais de 170 capítulos lançados desde 2003.

O objetivo aqui é discutir o papel de *The walking dead* num processo de popularização e, ao mesmo tempo, de esvaziamento da ameaça do monstro-zumbi – tanto na diegese da série de TV quanto fora dela. Para tanto, o presente

trabalho traz algumas considerações sobre a tradição das histórias de mortos-vivos e, também, sobre a reciclagem dessa tradição ao longo das oito temporadas completas até agora exibidas de *The walking dead*, nas quais os realizadores vêm explorando as ligações já presentes na série de quadrinhos com outros gêneros narrativos, em particular o *western* e o melodrama.

Por tratar-se de um ensaio de caráter amplo e inicial, não será possível fazer aqui uma análise exaustiva ou detalhada do produto televisivo (Figura 3), nem uma comparação sistemática com a série de quadrinhos (Figura 4). O que proponho, em vez disso, são considerações que possam nos ajudar a compreender o fenômeno de popularidade de *The walking dead* na TV. Neste sentido, vale destacar que, apesar do tema dos mortos-vivos comedores de carne humana ser praticamente inédito em séries de televisão, *The walking dead* vem se mantendo nos primeiros lugares de audiência nos EUA, e também como uma das narrativas seriadas audiovisuais mais populares do planeta.



Figuras 3 e 4: Anúncio da primeira temporada de *The walking dead* na TV; capa do número 132 da série de quadrinhos *The walking dead*

Por exemplo, segundo dados amplamente divulgados, a estreia da quinta temporada, em 12 de outubro de 2014, bateu inúmeros recordes de audiência, incluindo o de episódio de drama mais assistido da história da TV a cabo americana até então, conquistando 17,3 milhões de telespectadores. Mesmo com a queda de audiência que vem se verificando nas duas últimas temporadas, a série ainda conta com uma média de cerca de seis milhões de espectadores por episódio na primeira transmissão³. O sucesso já deu origem a um *spin-off*, intitulado *Fear the walking dead*, criado por Dave Erickson e Robert Kirkman em 2015, que se encontra na quarta temporada. No Brasil, o sucesso da série original fez com que, desde 2015, os novos episódios passassem a estreiar no país simultaneamente com a TV americana, no canal a cabo Fox. Além disso, a série conta com um *aftershow*⁴ intitulado *Talking dead* (exibido no Brasil apenas no canal a cabo Fox Premium), que conta com a participação de fãs do programa e de membros do elenco.

***The walking dead*: horror, western, melodrama**

Em trabalho recente sobre o jogo eletrônico *The Last of Us* – que, como a série *The walking dead*, baseia-se no tema da hecatombe zumbi –, observávamos que o horror foi, durante todo o século XX, um dos gêneros mais recorrentes nos produtos da indústria cultural, legando ao imaginário do século XXI uma grande quantidade de tipos adaptáveis a diversas situações narrativas. Assim, monstros de diferentes origens, cientistas loucos, entidades extraterrestres, objetos animados e toda sorte de doidos varridos formaram um repertório poderoso e disseminado, onipresente nos produtos midiáticos – e o resultado dessa onipresença se verifica, hoje, em diversas narrativas nas quais o imaginário do horror “se apresenta incorporado à experiência cotidiana, e não mais como um evento extraordinário” (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 11).

3 Cf. site da série. Disponível em: <<http://bit.ly/2CPn5AG>>. Acesso em: 31 jan. 2018.

4 Espécie de *talk show* exibido logo após a transmissão dos novos episódios, com a participação do elenco da série.

Percebe-se, por exemplo, que, de acordo com o mundo da ficção apresentado por séries de TV como *Buffy – A caça-vampiros* (1997-2003, criada por Joss Whedon), *Dexter* (2006-2013, James Manos Jr.) e outras, podemos encontrar com facilidade um vampiro, um lobisomem ou um *serial-killer* em cada esquina. Esse processo de incorporação do horror ao cotidiano permite que ele facilmente se apresente em cruzamentos com outros gêneros, não raro se transformando em *outra coisa* (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 12). Trata-se de um fenômeno já visto tanto na TV quanto em outros meios (como a literatura, o teatro e o cinema), mas que vem se acentuando em anos recentes, juntamente com um processo mais amplo de complexificação das narrativas televisivas, que tem na combinação de gêneros uma de suas marcas (MITTEL, 2012, p. 36).

Por exemplo, o termo em voga *mashup* (mistura), mencionado no título deste trabalho, é uma expressão “importada” da música eletrônica pela literatura desde o improvável fenômeno do best-seller *Orgulho e preconceito e Zumbis* (*Pride and prejudice and Zombies*, de Seth Grahame-Smith), lançado no dia 01 de abril de 2009. A data não foi escolhida ao acaso. O livro trazia, literalmente, uma “mistura” do clássico de Jane Austen com uma aventura de horror repleta de jovens virginais combatendo monstros comedores de carne humana. O sucesso originou outras obras do mesmo autor (como *Abraham Lincoln, caçador de vampiros*, de 2010) e também de outros autores, como o brasileiro Lúcio Manfredi, que lançou o romance *Dom Casmurro e os Discos voadores* (2010). Algumas dessas histórias, por sua vez, inspiraram produtos como gibis, filmes, jogos eletrônicos e programas de TV, reforçando a cultura da *remixagem* (LESSIG, 2008), que tão bem caracteriza a nossa época.

Mas há misturas mais antigas do horror com outros gêneros, particularmente com a comédia (HALLENBECK, 2009). Na TV estadunidense, observa-se esse fenômeno desde os anos 1960, em séries retomadas diversas vezes como *Família Addams* (*Addams Family*, 1964-1966, David Levy) e *A turma do Scooby Doo* (*Scooby Doo, where are you?*, 1969-1971, Hannah & Barbera). A década de 1960 viu também o início de um famoso “novelão” de horror, com inúmeros

personagens e trama melodramática: *Sombras da noite* (*Dark shadows*, 1966-1971, Dan Curtis), retomada em 2012 por Tim Burton, em filme homônimo. Outra série sempre lembrada é a clássica *Além da Imaginação* (*The twilight zone*, 1959 a 1964), criada por Rod Serling para TV dos EUA em forma de antologia (isto é, com episódios independentes), e que teve diversos *remakes* e cópias ao longo dos anos. Essa mesma série já estava inspirada na antologia *Hitchcock presents* (1955-1965). Nessas duas séries, era comum que episódios misturassem gêneros como a fantasia, a comédia, o drama familiar, o melodrama e a aventura com o horror.

Desde meados dos anos 1990; porém, o horror tem sido incorporado com cada vez mais frequência por produtos seriados vinculados a outros gêneros narrativos, como a ficção-científica em *Arquivo X* (1996-2002; 2017-2018; Chris Carter) e *Lost* (2004-2010, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof); o policial em *Twin Peaks* (1990-1991; 2017, Mark Frost e David Lynch); o juvenil em *Pânico* (*Scream*, 2015 -, Wes Craven) e *Scream queens* (2015-2016, Iann Brennan, Brad Falchuk, Ryan Murphy); o romance em *Vampire diaries* (2009-2017, Julie Plec, Kevin Williamson) e *True blood* (2008-2014, Alan Ball); a ação em *Angel* (1999-2004, David Greenwalt, Joss Whedon) e *Supernatural* (2005-, Eric Kripke), entre outros. Particularizando essa discussão, este trabalho traz considerações sobre *The walking dead*, observando a relação da série de horror com o *western* clássico, que trata dos conflitos entre os imigrantes que chegaram ao território americano e os indígenas, e com o melodrama, particularmente aquele de tipo novelesco, que traz dezenas de personagens ligadas por relações territoriais e familiares, em conflitos retratados de forma maniqueísta.

No que se refere ao *western*, são diversas as aproximações propositais feitas pelos criadores, tanto da série de quadrinhos (como observa HASSLER-FOREST, 2012) quanto da televisiva. Essas aproximações podem ser verificadas nos aspectos temático-narrativos, mas também em achados imagéticos, como se observa, por exemplo, nas tomadas do policial Rick Grimes (Andrew Lincoln) andando a cavalo pela cidade sitiada na primeira temporada da série

(Figura 3), e que deu origem a diversos *memes*, como o reproduzido abaixo (Figura 5), em que o ator é substituído pelo astro do faroeste John Wayne (1907-1979). Tais aproximações ganham, em *The walking dead*, contornos muito evidentes, retomando antecedentes cinematográficos cultuados como *Billy The Kid versus Drácula* (William Beaudine, EUA, 1966), *O colecionador de almas* (*Dust Devil*, Richard Stanley, RU, 1992) e *Vampiros* (*Vampires*, John Carpenter, EUA, 1999).



Figura 5: Meme que circula nas redes sociais do mundo todo desde 2010, e que coloca o astro dos *westerns* hollywoodianos John Wayne na “pele” do policial Rick de *The Walking Dead*

Como ocorre em muitos *westerns* e histórias de zumbis, *The walking dead* reúne personagens estereotipadas que são obrigadas a lutar pela sobrevivência, quase sempre em constante deslocamento, negociando suas idiossincrasias enquanto enfrentam um inimigo comum: os índios, no primeiro caso, e os mortos-vivos, no segundo. Também em *The walking dead* e nos *westerns* clássicos, os protagonistas positivos carregam a esperança no processo civilizatório, opondo-se tanto à “selvageria” de uns (os nativos americanos ou os zumbis) quanto à

“tirania” de outros (os grupos de bandoleiros e seus líderes sociopatas, em ambos os casos). Do mesmo modo, tem-se mundos em eterno conflito territorial, dotados de uma natureza inclemente que não provê com facilidade as necessidades básicas de alimentação, abrigo, higiene e conforto de seus habitantes.

As dificuldades de relacionamento provocadas pela convivência forçada entre os protagonistas positivos geram ainda outra semelhança notável entre *The walking dead* e o modelo de *western* consagrado por filmes como *No tempo das diligências* (*Stagecoach*, John Ford, 1939). Em ambos os casos, apesar da ameaça inimiga ser a geradora do desafio principal da sobrevivência, este logo se transformará num problema menor, que poderá ser resolvido com relativa facilidade por um pequeno contingente humano armado, paranóico e que acredita em princípios democráticos e no diálogo – desde que apenas para a resolução de conflitos surgidos internamente no grupo. Assim, os inimigos originais logo passam a ocupar uma posição secundária, coadjuvando uma aventura na qual o desafio das relações humanas em condições extremas é o foco de maior interesse dramático.

No entanto, vale destacar que há certa inversão irônica relativa ao *western* em *The walking dead*, o que ajuda a compreender seu posicionamento no mundo atual, no qual os ideais da conquista do Oeste parecem ter chegado a certo esgotamento. Afinal, as personagens da série agora se deslocam para o lado oposto àquele que consagrou os filmes de cowboys. Sua viagem não é mais para o Oeste — aquele pedaço da América considerado selvagem e aberto à conquista pelo homem branco dois séculos atrás —, mas para o Leste, onde buscam na cidade de Washington, capital do país, algum resquício de esperança na ordem e na autoridade estatal e militar.

Além do *western*, outro gênero estruturante de *The walking dead* – e do qual seria muito difícil escapar ao longo de várias temporadas e com um número muito grande de personagens – é o melodrama de tipo novelesco, repleto de subtramas envolvendo segredos e dilemas familiares, traições, ciúme e histórias de amor ameaçadas. A segunda temporada *The walking dead*, por exemplo, que

assinala a saída do criador Frank Darabont da direção por divergências com a AMC, é um marco do “novelão”. Basicamente, a trama isolou o grupo de personagens lideradas pelos policiais Rick (Andrew Lincoln) e Shane⁵ (Jon Bernthal) em um único cenário – a fazenda do médico, pastor e ex-alcoólatra Herschel Greene (Scott Wilson). O objetivo? Encontrar a pré-adolescente desaparecida Sophia (Madison Lintz), filha da dona-de-casa Carol (Melissa McBride). Esta, por sua vez, na temporada anterior, perdera o marido Ed (Adam Minarovich) para uma horda de mortos-vivos num acontecimento terrível que, ironicamente, também a libertara de uma situação de opressão e violência doméstica.

A necessidade afetiva de recuperar uma pessoa querida pelo grupo, aliada à relativa proteção sentida por todos pelo confinamento na fazenda, acabam servindo como gatilhos para as personagens apresentadas na primeira temporada de *The walking dead* descobrirem e expressarem suas verdadeiras personalidades. E a revelação de suas faces genuínas logo estabelecerá uma oposição entre um “mocinho” (Rick) e um “vilão” (Shane) – estrutura maniqueísta tipicamente melodramática, surgida dentro do próprio grupo. Em temporadas posteriores, outros personagens masculinos externos ao grupo voltarão a desafiar Rick em moldes parecidos: o “Governador” (David Morrissey), na terceira e quarta temporadas, e o temido Negan (Jeffrey Dean Morgan), o maior vilão da série, que surgiu como personagem a partir do final da sexta temporada. Já as líderes femininas de grupos rivais ou aliados (como Jadis, interpretada por Pollyanna McIntosh, personagem conhecida como a “mulher do lixão”), constituirão ameaças menores e mais ambíguas.

O conflito entre os dois policiais já estava delineado na primeira temporada, quando Rick, após acordar sozinho num hospital em pleno apocalipse zumbi, reencontra seu ex-parceiro no mesmo acampamento de sobreviventes onde estão sua esposa Lori (Sarah Wayne Callies) e seu filho Carl (Chandler Riggs). Shane, então, fica submetido a uma enorme pressão, pois, além de não ter sido capaz

5 Mesmo nome do protagonista do western clássico *Os brutos também amam* (*Shane*, George Stevens, 1953), interpretado por Alan Ladd.

de resgatar o amigo, estava iniciando um romance com Lori, ao mesmo tempo em que estabelecia vínculos de mentoria com Carl. As coisas pioram muito na segunda temporada quando, depois de se reconciliar com Rick, Lori revela estar grávida. O ciúme e a frustração levam Shane a tentar eliminar o ex-parceiro numa emboscada – plano interrompido pelo próprio Rick e por Carl, que acabam sendo obrigados a matar Shane.

O assassinato possibilita a retomada gradual das relações entre pai e filho, postas em crise pela aproximação do menino com Shane. E os laços se complicarão na terceira temporada, quando Carl será obrigado a realizar uma cesariana em Lori, matando-a para salvar a vida da irmã recém-nascida. Quatro temporadas depois, o próprio Rick reconhecerá, em diálogo com sua nova companheira, Michone (Danai Gurira), ter certeza de que a pequena Judith é, na verdade, filha de Shane, mas que isso não faz diferença em seu compromisso com a criança. E os problemas da família de Rick são apenas uma parte das diversas subtramas surgidas ao longo da série, como o romance entre os jovens Maggie (Lauren Cohan) e Glenn (Steven Yeun); a separação dos irmãos marginais Daryl (Norman Reedus) e Merle (Michael Rooker); a reabilitação do guerreiro descontrolado Morgan (Lennie James) pelo psiquiatra Eastman (John Carroll Lynch); o triângulo amoroso entre Abraham (Michael Cudlitz), Rosita (Christian Serratos) e Sasha (Sonequa Martin-Green), entre muitas outras.

Uma breve história dos zumbis

A partir dessa constatação da presença de algumas características do melodrama e do *western* na estruturação da narrativa de *The walking dead*, a pergunta que surge é a seguinte: que elementos a série acrescenta à tradição das histórias de zumbis (ou apenas “walkers”, na versão em inglês) quando as leva para a televisão? E, neste sentido, podemos ainda perguntar: que impacto isso tem na nossa relação com o imaginário dos mortos-vivos, num momento em que eles se tornam o tema de uma das séries mais populares da TV mundial?

No final dos anos 1960, o cineasta George Romero, até então um jovem dedicado a filmes publicitários, lançou o longa-metragem *A noite dos mortos vivos* (*Night of the living dead*, 1968), tido como obra inaugural do moderno filme de zumbi. Pouco depois, ele vaticinou que suas criaturas canibais podiam ser compreendidas como o proletariado dos monstros. Afinal, diferentemente de figuras aristocráticas do horror clássico (como o Conde Drácula), os mortos-vivos de Romero não tinham nome próprio, bens ou poder de fala; andavam quase sempre em bandos e maltrapilhos, tendo como único objetivo saciar a necessidade básica da própria alimentação:

Relegados a uma posição análoga ao que muitos entenderiam por *alienação*, os zumbis de Romero eram, como observa Larsen (2010), pura necessidade". Não se percebia em sua existência qualquer desejo genuíno ou reflexão sobre moralidade e livre-arbítrio – "no entanto, essas questões assombrariam suas vítimas, obrigadas a lidar com o perigo da desumanização representada pelo contágio e pela implosão social provocada pela chegada dos monstros. (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 12).

Até que se alcançasse esta "fórmula", os cadáveres andantes trilharam um caminho tortuoso. Como descreve Fernando Vugman, "o zumbi [...], diferentemente de monstros [...] oriundos da literatura [...] emergiu, segundo Peter Dendle, nos anos 1930 como um monstro cinematográfico ajustado de forma única para se dirigir a muitas das tensões sociais da América do período da Grande Depressão" (VUGMAN, 2013, p. 141). Mas, ainda que o zumbi só tenha se consagrado como monstro por meio do cinema, suas origens remontam à figura do *Ghoul*, um parente menos nobre do vampiro (chamado pelos portugueses de *Carniçal*). Costuma-se relacioná-lo também ao imaginário em torno de vítimas de epidemias como a Peste Bubônica e a Hanseníase (Lepra). Como observa Lúcio Reis Filho:

De maneira geral, as analogias entre a lepra e a ficcional epidemia dos zumbis referem-se a elementos que compreendem as misteriosas condições do contágio; as implicações da doença, como a degeneração dos traços fisionômicos; e o medo da infecção. Consideramos também, por um lado, o histórico isolamento social dos hansenianos, e, por outro, o

isolamento dos sãos em face da invasão dos mortos-vivos, nas narrativas ficcionais. (REIS FILHO, 2012, p. 11).

Já a alcunha mais popular dos monstros representados em *The walking dead* foi herdada da cultura centro-americana. Os *zumbis* foram introduzidos no imaginário estadunidense e europeu quando descritos pelo aventureiro William Seabrock, no romance *A ilha mágica* (*The magic island*, 1929), como corpos vivos sem alma, explorados por mestres feiticeiros no Haiti. Sua condição era como uma reencenação da escravidão que perdurou nesse país caribenho até 1794, quando foi derrubada em uma guerra travada pelos trabalhadores cativos contra os colonizadores franceses. Neste sentido, Russell (2010, p. 34) identifica no zumbi descrito por Seabrock “tanto o trauma local da escravidão quanto o preconceito religioso do observador branco quanto às religiões de matriz africana” (CÁNEPA, FALCÃO, 2016, p. 13).

Da literatura, rapidamente os zumbis haitianos foram absorvidos com muito mais energia pelo cinema de horror – que, em 1930, dava seus primeiros passos em Hollywood, tanto em produções de estúdio (como *Dracula*, 1931, de Tod Browning, produzido pela Universal) quanto em produções independentes como *Zumbi Branco* (*White Zombie*, Victor Halperin, EUA, 1932), estrelada por Bela Lugosi, ator húngaro, oriundo do teatro, que interpretara o personagem Drácula na produção de 1931. Na descrição de Vugman:

Zumbi Branco estabelece as primeiras convenções específicas [do filme de zumbi]: o morto vivo como um ser escravizado por um senhor por meio da magia ou da feitiçaria (...); 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, p. 142).

Nos anos seguintes, os zumbis, que não estavam sujeitos ao controle de direitos autorais (ao contrário de personagens como Drácula, que pertencia à

Universal), estrelaram produções modestas de grande sucesso de público, como *A morta viva* (*I walked with a zombie*, Jacques Tourneur, 1943), uma das fitas de horror produzidas pelo ucraniano Val Lewton para o estúdio RKO, que então se recuperava de dois grandes fracassos de bilheteria em 1940 (*Cidadão Kane*, de Orson Welles, e *Fantasia*, de Walt Disney). Com o passar dos anos, o termo também passou a ser usado para identificar vítimas de experimentos científicos e invasões extraterrestres, como *Zombies of Mora-Tau* (Edward L. Cahn, 1957) ou *The astro-zombies* (Ted V. Mikels, 1968).

Paralelamente, ao longo dos anos 1960, a produtora britânica Hammer retomaria a ideia do *ghoul* em *Epidemia de zumbis* (*Plague of the zombies*, John Gilling 1966), até que Romero fez a síntese que conhecemos hoje, inspirado no livro *Eu sou a lenda* (1954), de Richard Matheson (que havia sido adaptado para o cinema em 1964, com *Mortos que matam/I am legend*, de Ubaldo Ragona e Sidney Salcon), “explorando as ideias de contágio, apocalipse e epidemia hoje tão marcantes nos filmes sobre mortos-vivos” (CÁNEPA, FALCÃO, 2016, p. 14).

Em *A noite dos mortos vivos*, Romero deu vida, segundo Steven Shaviro, aos “primeiros zumbis pós-modernos” (2015, p. 99), embora não os tenha chamado assim. Para Shaviro, nesse processo de reinvenção, os cadáveres ambulantes revelam uma nova relação contemporânea com a morte, como a quintessência das imagens midiáticas, uma vez que são réplicas de alguma coisa que um dia andou viva pela Terra (SHAVIRO, 2015, p. 100). Nesse filme e nos outros seis que se seguiram⁶, Romero foi “reelaborando os significados de seus monstros, em geral produzindo alegorias satíricas que os traziam como resultado da podridão do sistema capitalista” (CANÉPA, FALCÃO, 2016, p. 14).

A partir da experiência inicial de Romero, que se popularizaria ao longo da década de 1970 e geraria dezenas de imitadores em vários países do mundo, houve, como observam Reis Filho e Suppia (2011, p. 278), uma “secularização” da figura do zumbi, “agora destacada da esfera religiosa para se coadunar ao

6 (Dawn of the dead/ Despertar dos mortos, 1978; Day of the dead/Dia dos mortos, 1986; Land of the dead/Terra dos mortos, 2002; Diary of the dead/Diário dos mortos, 2007; Survival of the dead/Ilha dos mortos, 2009)

contexto cultural, social e político dos anos 1960” (REIS FILHO; SUPPIA, 2011, p. 278). Assim, os mortos-vivos deixaram de ser um fenômeno sobrenatural ou extraterrestre a ser temido, ou mesmo um acidente científico a ser evitado, mas passaram a representar o futuro de todos nós na sociedade capitalista: cidadãos famintos e consumidores miseráveis (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 14).

Nas três décadas seguintes, como descreve Paula Gomes (2014, p. 135-157), o fenômeno se disseminou e popularizou, dando origem a versões satíricas, *fanfictions* e a um alastramento mundial das histórias de zumbis. A partir daí, também as questões políticas receberam um olhar mais crítico às estruturas da sociedade capitalista⁷, tratada como decadente e catastrófica, sobretudo por força de suas instituições mais poderosas, como o exército e as agências governamentais e científicas. Assim:

Na “tradição” dos filmes fundada por Romero, como destaca Shaviro (2015, p. 105-106), a esperança em um futuro pós-apocalíptico está depositada naquelas personagens que estão fora das categorias principais de poder: os negros, as mulheres, os militares desertores, os bêbados etc. Em contraste, os representantes do poder estabelecido (governantes, militares, cientistas) saem-se mal, mostrando-se covardes, autoritários, irresponsáveis e, sobretudo, mais interessados em eliminar outros seres humanos do que em combater os mortos-vivos, já que esses últimos podem ser usados com fins políticos, científicos e militares. (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 15).

Em *The walking dead*, percebe-se claramente, por um lado, a continuidade da tradição fundada por Romero: o fenômeno misterioso que dá origem aos zumbis é contagioso e se propaga pela mordida, como a Raiva; não há explicação clara para o surgimento da epidemia; os zumbis são cadáveres redivivos que andam quase sempre em bandos, aparentemente sem consciência, buscando alimento em seres humanos vivos; os monstros só podem ser eliminados quando seu cérebro é atingido; a hecatombe social é muito rápida e destrói todas as instituições; os

7 A ideia de decadência associada ao surgimento dos mortos-vivos também pode ser verificada em filmes realizados em países socialistas, como o longa-metragem cubano *Juán de los muertos* (Alejandro Brugués, 2013).

grupos de sobreviventes se encontram ao acaso e competem por armas, abrigo e comida; a pobreza e a “lei do mais” forte se instalam.

Por outro lado, nessas semelhanças também reside uma importante diferença. E, neste caso, mais uma vez, a segunda temporada e o vilão Shane desempenham papéis fundamentais. Pouco antes de sua morte, Shane tivera a oportunidade de mostrar seu caráter violento e à beira da insanidade, revelando-se mais perigoso do que os próprios zumbis. No episódio 7 da segunda temporada da série de TV, depois de descobrir que Herschel recolhia mortos-vivos em um celeiro de sua fazenda na esperança de curá-los, Shane comanda um massacre de todos os zumbis lá escondidos – inclusive o da adolescente Sophia, que acaba sendo alvejada por Rick diante de Carol, sua desesperada mãe. Neste episódio, Shane, a pretexto de proteger seus amigos do perigo iminente, desobedeceu às ordens do dono da propriedade e colocou o negociador Rick na berlinda – oferecendo sua “deixa” para ser eliminado no episódio 12 da mesma temporada.

Mas, curiosamente, seu ato extremo acabou sendo também o grande legado de Shane, pois, deste momento em diante, eliminar os mortos-vivos e se impor a partir das armas para quaisquer outros seres humanos passará a ser o principal motor das ações do grupo liderado por Rick. A partir da terceira temporada, na qual o grupo ficará confinado em um presídio ao lado de criminosos sobreviventes, até mesmo a sofredora Carol descobrirá que a vida pode voltar a ter sentido se ela praticar tiro ao alvo – e logo essa mulher insegura encontrará seu talento como assassina traiçoeira e implacável, transformando-se em uma das personagens com maior grau de letalidade em *The walking dead*.

Observando-se o modo como se desdobram os eventos dramáticos vividos pelo grupo de Rick, pode-se dizer que todo o “novelão” que emoldura a história de zumbis se constitui, de certo modo, como a racionalização de uma sociedade violenta e autocentrada, na qual valores tipicamente “masculinos” de bravura, impulsividade e pretensa racionalidade assassina predominam. Com isto, reitera-se a composição ideológica do *western* clássico, o que dá a esta história de horror

conteúdos bastante tradicionais e conservadores entre aqueles que definem a sociedade estadunidense: as lideranças escolhidas são quase todas de origem branca e do sexo masculino, preferencialmente ligadas ao poder estabelecido antes da hecatombe zumbi (em particular o policial/xerife Rick e seu polêmico companheiro Shane); há o incentivo ao porte e ao uso de armas como condição básica de sobrevivência, à frente da busca de abrigos, de conhecimentos básicos de sobrevivência, de alimentação e de cuidados com a saúde; há, subliminarmente, a defesa da família tradicional e da monogamia, com a separação por morte dos dois únicos casais homoafetivos (Aaron e Eric, interpretados por Ross Marquand e Jordan Woods-Robinson; Tara e Denise, interpretadas por Alanna Masterson e Merritt Wever) e do único triângulo amoroso surgido na trama (entre Abraham, Rosita e Sacha); busca-se a preservação do grupo a qualquer custo, mesmo quando isso significa o assassinato de pessoas suspeitas sem investigação ou direito à defesa; o foco principal será a segurança do território e da propriedade privada, representada pelos abrigos conquistados.

Há também outros conteúdos que reforçam esses aspectos tradicionais da cultura estadunidense. Entre eles, pode-se destacar a posição das personagens afro-descendentes, quase sempre voltadas à força física ou a uma religiosidade difusa; a resistência aos regimes totalitários, como se observa no grupo liderado com mão de ferro pelo personagem do Governador (David Morrissey) na terceira e quarta temporadas; o retrato negativo de uma suposta “comunidade hippie” (chamada Terminus) que se revela, ao final da quarta temporada, como um centro de extermínio voltado ao canibalismo; a desconfiança (em maior ou menor grau) relativa às lideranças carismáticas, encarnadas pelo sanguinário Negan e pelo vacilante “Rei” Ezequiel; a visão ambígua de personagens pouco afeitos à ação física, mas que possuem conhecimentos científicos, como o mentiroso Eugene (Josh McDermitt), muito mais preocupado em usar seus conhecimentos para salvar a própria pele do que para colaborar com o grupo.

Não por acaso, da segunda temporada em diante, quase todas as personagens de *The walking dead* que reajam à ordem estabelecida por Rick,

duvidem da estrutura interna do grupo ou desenvolvam esperanças humanitárias serão implacavelmente mortas pelos zumbis ou por outros humanos de fora do grupo, reforçando sempre a tese de Shane. Esse aspecto é claramente retomado na quinta e na sexta temporadas, que confinam o grupo ao condomínio idílico de Alexandria, governado pelo casal de pacifistas formado por Deanna (Tovah Feldshuh) e Reg (Steve Coulter). Quando o grupo de Rick é convidado a mudar-se para o condomínio em nome da proteção dos habitantes, vê-se que a série parece defender uma espécie de militarização dentro das fronteiras (LINNEMAN; WALL; GREEN, 2014). Com a chegada do grupo ao condomínio, há um choque entre, de um lado, as personagens que estavam protegidas da realidade “zumbificada”, e, de outro lado, o grupo de Rick, que precisa se ressocializar, mas que insistentemente vai provar aos seus anfitriões que a lógica da nova realidade é a do assassinato. Daí em diante, não matar começará a sair cada vez mais caro para os habitantes de Alexandria, como se verifica nos episódios 7 e 8 da sexta temporada, nos quais um grupo de saqueadores humanos invade o condomínio, deixando-o exposto à invasão de uma horda gigantesca de zumbis.

A morte provocada pelos desejos humanitários não poupará nem mesmo o jovem Carl no episódio 9 da oitava temporada da série. Seu desejo de paz e de um mundo menos violento será interrompido por um acidente bobo no qual será ferido por um zumbi ao tentar ajudar um desconhecido. Mesmo as cartas que ele escreve a Rick e Negan enquanto espera pela morte, pedindo que seja estabelecido um tratado de paz, serão solenemente ignoradas pelos sobreviventes. Ainda que essa morte prometa o início de um processo de pacificação para a nona temporada (prevista para estrear em outubro de 2018), a lógica da matança persistirá entre muitas personagens positivas, como se observa nos diálogos finais da oitava temporada entre Maggie, Daryl e Jesus (Tom Payne).

Comparando-se esta configuração às histórias de Romero, trata-se de uma lógica diferente. Afinal, na “tradição” fundada em *A noite dos mortos vivos*, deparar-se com a realidade dominada pelos zumbis tem, para a maioria das personagens,

um efeito de perda da coesão imaginária com o mundo (BÉGIN, 2010, p. 167). Elas são obrigadas a reinventar suas relações previamente estabelecidas e a encarar o vazio da existência e dos vícios inerentes ao poder. O morto-vivo de Romero vem, de certo modo, “demonstrar” – como todo o monstro⁸ – o limite do sistema em que vivemos. Para Fernando Vugman, a “forma zumbi” de Romero é dotada de “um potencial metafórico possivelmente ainda não encontrado em nenhum outro monstro” (VUGMAN, 2013, p. 146). Para ele:

Ao libertá-lo do domínio de um senhor (um feiticeiro, um “cientista maluco”, etc.), Romero elimina a relação entre o zumbi e qualquer propósito ou finalidade, mas, ao mesmo tempo, dota-o de uma vontade incontível e sempre agressiva e destruidora. Um ser que se apresenta simultaneamente como uma força da natureza e como um ser sobrenatural. Um ser movido apenas pelo desejo de consumir, mas que nada ganha com este consumo. Uma criatura que se orienta sempre como massa, como multidão. Um monstro cuja aparência é a de alguém que “morreu em vida”, ou seja, que se move como os vivos, mas cuja superfície exhibe uma destruição mais profunda, interior, uma corrupção da própria alma, da própria vontade. (Ibidem).

Em *The walking dead*, os personagens, ao perceberem a crise do mundo em que vivem, representada pela hecatombe zumbi, arvoram-se em um papel messiânico como novos colonizadores dispostos a refundar seu mundo sobre velhas estruturas, sem abrir-se de fato para o novo (já que preservam o *status quo* na figura de Rick), nem entregar-se niilistamente ao fim inevitável, pois buscam manter sua comunidade e recomeçar a vida sob antigos padrões políticos e familiares. O zumbi de *The walking dead*, aparentemente, em vez de mostrar os limites da sociedade em que surgiu, reafirma o sentido original dessa mesma sociedade baseada no patriarcalismo, na existência autocentrada e no poder exercido majoritariamente por pessoas de origem branca e ocidental. Para Juliene Marques, na série, “os humanos passam a ser eliminadores de *walkers* [zumbis] e procuram promover a ‘limpeza’ dos lugares onde se abrigam” (MARQUES,

8 O verbo vem do Latim *demonstrare*, que significa “mostrar, apontar, indicar”: DE, “para fora”, + MOSTRARE, “mostrar”, ligado a MONSTRUM, “sinal”.

2016, p. 44). Neste sentido, para a autora, o conceito de *homo sacer*, de Giorgio Agamben (2010), pode ser utilizado para a compreensão do significado dos zumbis em *The walking dead*:

Aquele que qualquer um pode matar sem cometer homicídio, sacrifício ou sacrilégio, sem promover nenhum tipo de condenação, é teorizado por Agamben como *homo sacer*. O filósofo (2010, p. 83) comenta que “No caso do *homo sacer*, uma pessoa é simplesmente posta para fora da jurisdição humana sem ultrapassar para a divina”. Esse ser é excluído da comunidade por pertencer a Deus na sua forma insacrificável e, simultaneamente, incluído por sua matabilidade. Para Agamben (2010, p. 84, grifo do autor), “A vida insacrificável e, todavia, matável, é a vida sacra”. A vida sacra, desprovida de qualquer direito, é intitulada também como vida nua (zoè). (MARQUES, 2016, p. 45).

O mundo sem nós

No centro das discussões recentes sobre a ficção de horror e suas expressões na cultura popular, estão em voga as reflexões sobre o horror sobrenatural empreendidas pelo escritor H.P. Lovecraft (1890-1937), escritor de ficção estadunidense que hoje tem sido relido por analistas culturais a partir de sua contribuição filosófica sobre o tema, no famoso ensaio *O horror sobrenatural em literatura* e também nas novelas e contos que produziu. Para Lovecraft, a raiz do horror sobrenatural estaria no que ele chamava de *medo do desconhecido*, descrito como “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade” (LOVECRAFT, 2008, p. 13). Retomando as ideias de Lovecraft, o filósofo Eugene Thacker, na trilogia *In the dust of this planet* (2011), buscou compreender a força do gênero horror sobrenatural, investigando filosoficamente o *desconhecido*, a que ele chama de “mundo impensável” (*unthinkable world*, 2011, p. 1), definindo-o como aquele no qual a filosofia revela seus próprios limites, já que ela não pode se expressar de outro modo que não seja o de uma linguagem não filosófica (THACKER, 2011, p. 2). Neste sentido, “o autor aponta o horror sobrenatural como gênero privilegiado no qual o impensável assume lugar de destaque” (CÁNEPA: FALCÃO, 2016, p. 15).

Prosseguindo em sua investigação, Thacker aponta três modos básicos de conhecer o mundo que nos ajudam a compreender a função do horror sobrenatural como um tipo de *não filosofia* ou *filosofia negativa* buscada por ele (2011, p. 1). O primeiro modo seria o “mundo para nós” [*world for us*, 2011, p. 4], que é antropocêntrico, conforme compreendido pela filosofia ocidental. O segundo modo seria o “mundo ele mesmo” [*the world itself*, 2011, p. 5], composto pela humanidade e também pela Natureza que a cerca, sem que o homem esteja considerado como o centro da indagação filosófica. Por fim, o terceiro modo seria o “mundo sem nós” [*world without us*, 2011, p. 5], categoria especulativa que adotaria a perspectiva do Universo – para o qual, até onde sabemos, nós e a natureza de nosso planeta não fazemos diferença alguma:

A partir desses modos de compreender o mundo, Thacker acredita que o horror sobrenatural pode ser compreendido como um espaço de confronto entre *mundo para nós* e o *mundo-ele-mesmo* ou o *mundo-sem-nós* (2011, p. 8). A ficção de horror e seus monstros, para o autor, apontariam para o espaço imaginário sugerido por Lovecraft (THACKER, 2011, p. 8), em que nos deparamos com um universo no qual não somos nada, não sabemos nada e, quanto mais o compreendermos, mais próximos ficaremos do desespero e da loucura. Não se trata, então, simplesmente do medo de encarar a morte, mas de deparar-se com o enigma final. O horror como uma tentativa de pensar o impensável. (CÁNEPA; FALCÃO, 2016, p. 16)

Retomando pela última vez a série televisiva *The walking dead*, o que se percebe é que suas personagens se recusam constantemente a pensar o impensável, evitando refletir sobre o desconhecido que se apresenta diante de seus olhos na forma de hordas de cadáveres andantes e famintos. Rick e seus companheiros, diferentemente dos sobreviventes temporários da maioria das histórias de zumbis, precisam continuar existindo para que a série siga indefinidamente, sendo obrigados a adiar a indagação sobre os mortos-vivos em nome da luta pela vida. E a forma que os criadores encontraram para garantir essa continuidade tem sido jogar suas personagens numa busca obsessiva por retomar o mundo como ele “era” – isto é, o “mundo para nós”.

Na série, quase todos os que enfrentam filosoficamente o “desconhecido” (representado pelos mortos-vivos) morrem em seguida – é quase como uma senha para sua despedida. Entre os que escapam da sina da morte certa, a figura mais questionadora, o Padre Gabriel (Seth Gilliam), em constante crise de consciência, é retratado como um covarde que, em vários momentos, acaba colocando seus companheiros em situações de altíssimo risco, sendo responsável indireto por inúmeras mortes. No microcosmo ali representado, questionar a morte, aceitar o fim, realizar uma verdadeira autocrítica, tudo isso é o mesmo que tentar destruir o grupo. Negar-se a enxergar o horror é a palavra de ordem do grupo de Rick.

Nesta toada, a presença dos monstros permanece quase todo o tempo como mero pano de fundo para um drama cheio de protagonistas heroicos que retomam uma sociabilidade típica do Velho Oeste. Como já dissemos, eles defendem a autoridade do xerife, mesmo quando ele parece estar fora de si; acreditam no direito de portar armas e abrir fogo diante de qualquer ameaça; incentivam o aprendizado do uso de armas para todos os membros do grupo, mesmo aqueles que se mostram resistentes ou incapazes para tal; respeitam certo tipo de família nuclear, monogâmica e quase sempre heterossexual; praticam um tipo de democracia “só para os nossos” que vê os outros seres humanos que se aproximam sempre como potenciais inimigos. Assim, o núcleo principal de personagens tenta impor ao que resta da humanidade um *status quo* do século XVIII que estaria desvirtuado antes da ameaça zumbi – e que vai ser recolocado nos trilhos por Rick e seus amigos, como velhos cowboys.

Comparando-se os episódios da série com o pensamento de Thacker, veio à minha memória uma frase que circulou recentemente em diversos memes nas redes sociais (Fig. 6). A frase diz assim, em tradução nossa: “Você é um fantasma que comanda um esqueleto coberto de carne feita de poeira de estrelas, montado em uma pedra que flutua pelo espaço. Não tenha medo de nada”.

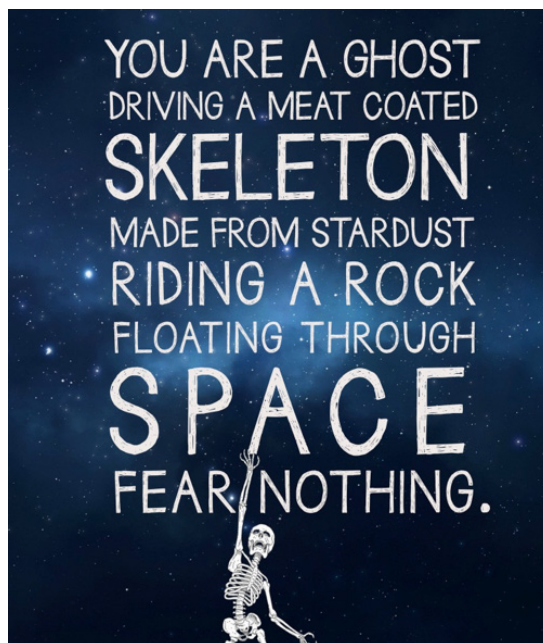


Figura 6: Meme que circula nas redes sociais do mundo todo desde 2015

Creio que Thaker e Lovecraft concluiriam essa frase de maneira oposta, avisando: tenha medo de tudo; tenha muito medo. Nesta nova equação horrífica transformada em meme, o zumbi é diferente de outros monstros (como vampiros, bruxas e lobisomens), pois elimina o fantasma, isto é, o lugar destinado à identidade e à consciência, pois não há qualquer pista do destino da mente ou da alma daqueles que são infectados ou comidos. Mas é esse fantasma, justamente, que nos dá a compreensão, ainda que limitada, da imensidão misteriosa à nossa volta:

Ao aniquilar qualquer traço de consciência, o zumbi deixa sobrar só a nossa carne – que, mesmo apodrecendo, é o que ainda resiste, junto com a matéria do mundo. O monstro-zumbi empurra um horizonte de tempo vazio à sua frente (LARSEN, 2014). Ele é, de certo modo, o grau máximo em que somos capazes de imaginar o futuro inevitável: o *mundo-sem-nós*. (CÁNEPA, FALCÃO, 2016, p. 15).

A partir da formulação de Thacker sobre a relação da humanidade com um universo terrível e indiferente a ela, pode ser apontada, talvez, a incontornável

limitação crítica de *The walking dead*, pois a série vem insistindo, a cada nova temporada, no esvaziamento do poder de mistério dos mortos-vivos, afirmando que a angústia representada por sua chegada poderá ser superada por um grupo de amigos que conversa entre si e empunha metralhadoras. Infelizmente (ou felizmente), não o será, ou, pelo menos, não para sempre.

Referências

AGAMBEN, G. *Homo Sacer: o poder soberano e a vida nua I*. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

BÉGIN, R. L'horreur post-apocalyptique ou cette terrifiante attraction du reel. In: *Cinéma: revue d'études cinématographiques*. v. 20, n. 2-3, Quebec, Université de Montreal, p. 165-193, 2010.

CANEPA, L.; FALCÃO, T. Horror e distopia nos videogames: experiência narrativa e cultura contemporânea em *The last of us*. In: XXV Encontro Anual da Compós, Goiânia, 7-10 jun. 2016. *Anais...*, Goiânica: Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2OWeqDH>>. Acesso em: 31 jan. 2018.

ELLIS, K. F. *The contested castle: gothic novels and the subversion of domestic ideology*. Urbana/Chicago: University of Chicago Press, 1989.

GOMES, P. *Terra dos mortos: o espaço narrativo nos filmes de zumbis*. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.

HAKOLA, O. Exotic primitivism of death in classical Hollywood living dead films. *Revista Ilha do Desterro*, Florianópolis, n. 62, p. 219- 240, jan.-jun. 2012.

HASSLER-FOREST, D. Cowboys and zombies: destabilizing patriarchal discourse in *The walking dead*, *Studies in Comics*, v. 2, n. 2, p. 339-355, jan. 2012, .

HALLENBECK, B. G. *Comedy horror film (1914-2008)*. London: MacFarland & Company, 2009.

LARSEN, L. Z. Zombies of immaterial labor: the modern monster and the death of death. *E-Flux*, n. 15, apr. 2010, New York. Disponível em: <<http://bit.ly/2yFQytW>>. Acesso em: 26 dez. 2015.

LESSIG, L. *Remix making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: Blumsburry Pbls, 2008.

LINNEMAN, T.; WALL, T.; GREEN, E. The walking dead and killing state: Zombification and the normalization of police violence. *Theoretical criminology*, v. 18, p. 506-527, abr. 7 2014.

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

MARQUES, J. S. *Restos e devires (im)profanáveis: um olhar político sobre a série The walking dead*. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, 2016.

MITTEL, J. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Revista Matrizes*, ano 5, n. 2, São Paulo, p. 29-52, jan./jun. 2012.

REIS FILHO, L. *Impermanência Entusiasta: transmutações do modelo Romeriano de horror*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

_____; SUPPIA, A. Dos cânones sagrados às alegorias profanas: a laicização do zumbi no cinema. *Mneme – revista de humanidades*. Caicó, 29, n. 11, p. 272-285, jan/jul 2011.

RUSSEL, J. *Zumbis: o livro dos mortos*. São Paulo: Leya, 2010.

SHAVIRO, S. *Corpo cinematográfico*. São Paulo: Paulus, 2015.

THAKER, E. *In the dust of this planet: horror of philosophy*. v. 1. Winchester: Zero Books, 2011.

VUGMAN, F. S. O zumbi nas telas: breve história de uma metáfora. *Rebeca – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, ano 2, n. 4, p. 139-151, 2013.

submetido em: 24 abr. 2018 | aprovado em: 6 jun. 2018