

Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?

Marcus do Rio Teixeira*

Resumo

Criado no final dos anos 60 por George Romero, o filme de zumbi é um subgênero do cinema de terror. O cenário em que se passam suas histórias representa uma fantasia comum. Afinal, onde o sujeito encontraria um melhor lugar para realizar os seus desejos, senão num mundo pós-apocalíptico, sem Estado, sem Lei e sem instituições?

Palavras-chave: Psicanálise; cinema; zumbi; apocalipse; fantasia; desejo.

WHY DO WE LIKE ZOMBIE MOVIES SO MUCH?

Abstract

Created in the late sixties by George Romero, the zombie movie is a subgenre of the horror movie. The scenario of the stories represents an usual fantasy. Where would the subject find a better place to realize his desires but in a post-apocalyptic world, without State, Law or institutions?

Keywords: Psychoanalysis, cinema; zombie, apocalypse, fantasy, desire

O filme de zumbi, tal como o conhecemos hoje, é um gênero ou subgênero do cinema de terror criado no final dos anos 60 por George Romero. Seu filme *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968) é cultuado como o inaugurador do gênero e inspiração para dezenas de obras. 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. 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.

Assim, *Madrugada dos Mortos* (Zack Snyder, 2004) é um *remake* do filme dirigido por Romero em 1978, cujo roteiro, baseado no texto original, mantém o enredo do primeiro filme (os personagens sitiados no *shopping center*, um espaço que faz parte do cotidiano das grandes cidades), porém com atores profissionais, capazes de explorar melhor as possibilidades da situação. *Resident Evil* (Paul Anderson, 2002), que mais tarde se tornou uma franquia descontrolada, cruza elementos de ficção-científica com o cinema de terror. Já em *Extermínio* (Danny Boyle, 2002), o roteiro alterna cenas de ação com longos intervalos em que os personagens tentam adaptar-se à nova realidade de um mundo despovoado, assombrado por mortos-vivos. O contraste entre os diferentes ritmos da narrativa é realçado pela câmera - frenética e acelerada,

* Psicanalista, membro do *Campo Psicanalítico de Salvador*, editor de *Àgalma*. Autor de *O espectador ingênuo- Psicanálise, Cinema, Literatura e Música* (2012) entre outros. Contato: www.facebook.com/agalma.psicanalise

gerando imagens entrecortadas e em *close* nas cenas dos ataques; mais lenta, com planos mais amplos, até mesmo panorâmicos, nas cenas do dia a dia dos sobreviventes. A bela fotografia de uma Londres deserta realça a sensação de vazio e solidão dos personagens.

Esse estilo reflexivo fez escola: na maior parte do tempo dos episódios da série de TV *The Walking Dead* (2011-2013...), a ação cede lugar à exploração da intimidade dos personagens, seus conflitos, suas dúvidas e seus medos. É surpreendente ver surgir essa tendência, mais característica do filme de autor, numa época em que o cinema mainstream praticamente aboliu o enredo e conseguiu transformar até um modelo de introspecção como Sherlock Holmes num personagem hiperativo e lutador de UFC. Há, porém, um limite para essa abordagem realista de um tema fantástico, conforme comentei em outro lugar (TEIXEIRA, 2012. p. 42-52). A série TWD me parece bordejar esse limite com que se defronta o cinema dito de entretenimento quando almeja ser reconhecido como "sério".

Terra dos Mortos (2005) ilustra essa pretensão de seriedade. Aqui, temos o retorno de Romero na direção, com um roteiro que retrata a oposição entre zumbis e humanos de uma forma menos simplista, mostrando o surgimento de uma consciência nos zumbis, até então representados como seres sem pensamento. Além disso, atenua o maniqueísmo característico do gênero ao revelar o lado sombrio dos sobreviventes, que constituem uma casta que explora os seus semelhantes. Segundo o próprio Romero, os zumbis são uma metáfora da classe trabalhadora, enquanto os humanos encastelados em prédios luxuosos representam a burguesia. O filme, contudo, passa muito bem sem essa explicação, trazendo bons atores e, de quebra, uma das últimas atuações de Dennis Hopper.

Em que medida, esses filmes interessam a um psicanalista? Freud (2004, v.1, p.69) reconhecia no artista a capacidade de representar as fantasias que movem os sujeitos, "[...] graças a um talento especial para moldar suas fantasias em realidades de um novo tipo, aceitas pelas pessoas como imagens valiosas da realidade". Diferentes épocas e lugares privilegiam certas fantasias, ainda que, para cada sujeito, elas possuam um sentido singular. Mantendo o espírito freudiano, reconhecemos nesse gênero

cinematográfico alguns temas cruciais em nossos dias.

Para o psicanalista Mário Corso¹, os filmes de zumbi trazem de volta o tema da morte: banida das representações contemporâneas e mantida à distância no ambiente asséptico das UTIs, ela retorna triunfante para nos lembrar da nossa finitude, denegada pela tecnologia. "Se não houver reflexão sobre o tema [da morte], ele voltará para nós como sonho e pesadelo". Assim como a morte, os zumbis também representam a velhice: "Se a morte nos aguarda, na melhor das hipóteses esse pesadelo vem junto com outro: ficar velho, com o corpo corrompido pelos anos." O autor acrescenta que o mito comporta múltiplos significados. Sendo assim, ao mesmo tempo em que representam o temor da degradação, os zumbis também representam uma reação ao culto do corpo: " [...] o corpo zumbi é a recusa do corpo disciplinado e diz que seguimos vivos se não o temos. O zumbi é o protesto contra nossa vaidade excessiva e o culto a saúde".

Considero essa leitura muito pertinente, porém pretendo abordar aqui não os zumbis, mas os humanos que fogem deles. Como o espectador geralmente se identifica com os personagens humanos, interessa pensar qual a atitude e a motivação de tais personagens, como eles se situam no mundo. Em primeiro lugar, qual o ambiente do filme de zumbi? Trata-se essencialmente de 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. Esse cenário pós-apocalíptico, porém, não é exclusivo do filme de zumbi – na verdade, é muito comum na ficção científica. Curiosamente, os filmes pós-apocalípticos, em sua esmagadora maioria, não propiciam um humor depressivo. 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.

Seria esse tipo de enredo uma representação ingênua e irrealista? Talvez não. Contardo Calligaris², falando sobre os membros das milícias norte-americanas, que treinam para sobreviver num mundo pós-apocalíptico, estocando alimentos e armas automáticas de grosso calibre, observa que para

esses milicianos a expectativa do fim do mundo não é algo melancólico ou amedrontador. Ao contrário, eles se preparam para o apocalipse fazendo treinamento militar e estocando alimentos com um visível entusiasmo. Podemos dizer que para eles o apocalipse é uma fantasia que organiza imaginariamente o seu desejo. Como diz Calligaris:

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.

Esse é o desejo dos sonhos do fim do mundo: o fim de qualquer primazia da vida coletiva sobre nossas escolhas particulares. O que nos parece justo, em nosso foro íntimo, sempre tentará prevalecer sobre o que, em outros tempos, teria sido ou não conforme a lei.

O enredo dessa fantasia é o mesmo que encontramos nos filmes pós-apocalípticos: a ideia de 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? Eis por que os personagens de filmes pós-apocalípticos, de zumbi ou não, longe de ser melancólicos, costumam ser tomados pela elação. Daí para os filmes de zumbi assumirem definitivamente a devastação como algo desejado e se alinharem do lado da comédia, faltava apenas um passo.

Esse passo foi dado por *Zumbilândia* (Rubben

Fleischer, 2009). Nele estamos em plena comédia. A morte não deixa de estar à espreita, mas isso não impede ninguém de se divertir. Esse mundo devastado, habitado por mortos-vivos que querem devorar os últimos humanos, parece um lugar onde "não precisa de dinheiro [...] é alegria o tempo inteiro", como na canção do Cachorro Grande. Os personagens saqueiam supermercados e destroem carros e lojas num clima festivo, numa espécie de último e definitivo *potlatch*.

Como convém àqueles que deixaram suas identidades para trás, junto com tudo que findou, eles não têm nomes e sobrenomes*, mas são identificados por nomes de cidades. Assim, *Columbus* (Jessie Eisenberg), o personagem principal e narrador, adquire o nome da cidade para onde se dirige, tentando encontrar seus pais; *Tallahassee* (Woody Harrelson) é um caipira urbano que ele encontra no caminho; *Wichita* e *Little Rock*, as duas irmãs que se juntam a eles. Charles Melman (2009, p.59) lembra que o quadro de esquecimento do nome próprio é comumente associado a um estado de euforia:

O esquecimento do nome próprio concerne evidentemente ao que em patologia [...] se traduz por *amnésia de identidade*. Os senhores se recordam desse tipo de júbilo às vezes um pouco maníaco de certo número de sujeitos recolhidos nas estações ou nos aeroportos ou então errantes pelas ruas e que simplesmente perderam, esqueceram, de onde vêm, quais são seus laços, suas famílias, se são ou não casados, se têm filhos ou não. Estão, desse modo, livres.

Os novos nomes que os personagens assimilam funcionam de certa forma como suas descrições: *Columbus* tem algo de *nerd*; *Tallahassee* soa como *Cahulawassee*, o rio fictício de *Deliverance* (John Boorman, 1972), que é citado no solo de banjo tocado pelo personagem. Quanto a *Wichita*, é um nome indígena bem apropriado para uma Emma Stone morena; e *Little Rock* (pedrinha) cai bem para sua irmã caçula (Abigail Breslin).

O enredo explora as diferenças entre os personagens para criar situações cômicas, mas, além disso, tais diferenças dizem muito de cada um e da forma como lida com a realidade do fim dos tempos, ou seja, do seu *sinthoma*, para usar o termo

de Lacan. Assim, *Columbus*, um jovem tímido que sobrevive isolado e coleciona sintomas obsessivos e fóbicos, conta que, mesmo antes do apocalipse zumbi, já evitava as pessoas. No mundo deserto, ele busca uma namorada. Seu objetivo de encontrar uma gata não é simplesmente um recurso cômico a mais no enredo. Na verdade, ao contrário do que poderia parecer à primeira vista, o ambiente dos filmes de terror é propício a um clima erótico - antes dos críticos de cinema, os casais de namorados sabem que as cenas aterrorizantes servem para aproximar mais os corpos. Falando sobre a fobia, Melman (1992, p.111) comenta que há uma típica brincadeira infantil, na qual um casal de crianças se esconde num recinto fechado, imaginando a presença externa de um ser ameaçador que justifica a proximidade física do casal. Além disso, o tema do casal - Adão encontra sua Eva - faz parte da fantasia pós-apocalíptica, como lembra Calligaris.

Já *Tallahassee*, um caubói urbano machão, parece fazer da matança de zumbis um esporte sádico, mas se torna uma criança quando busca desesperadamente uma marca de doce industrializado (essa é a sua forma de resgatar um passado conhecido e estável, interpreta *Columbus*). *Little Rock*, por sua vez, não chegou a viver uma infância "normal" ("É difícil crescer em *Zumbilândia*" - mais uma tirada de *Columbus*), e quer passar uma temporada num parque de diversões. Já sua irmã mais velha prega a ausência de outros objetivos além da sobrevivência.

A ironia do filme é que, ao contrário do que prevê a fantasia pós-apocalíptica, o fim do mundo não garante o fim do sintoma. Pelo menos, não no caso de *Columbus*, para quem a sobrevivência só é possível seguindo rigidamente um minucioso manual de regras obsessivas. É somente a perspectiva de alcançar o que busca que o fará transgredir seu manual. Porém é a própria inserção em um grupo, ainda que heterogêneo - ou justamente por isso - que muda o sintoma de todos, porquanto eles encontram no grupo a realização daquilo que perderam ou nunca tiveram: uma família. Mesmo viajando para reencontrar a sua, *Columbus* admite que nunca foi muito próximo da família. *Wichita* e *Little Rock* aparentemente viviam sozinhas no mundo pré-apocalíptico e *Tallahassee* guarda uma história trágica. Curioso: o fim do mundo e das instituições inspira a recriação da família.

P.S.: A presença de Bill Murray no elenco - no papel dele mesmo - mais do que um elemento para realçar o tom de paródia e acrescentar citações ao filme, é um presente para os espectadores, que se sentem representados pelo fã *Tallahassee* (detalhe: o ator Woody Harrelson estreou na carreira cinematográfica contracenando com Bill Murray).

Com exceção de *Wichita* e das celebridades citadas, nenhum personagem tem seu nome revelado no filme.

Notas

¹ CORSO, M. *A invasão zumbi: Zumbi, você ainda vai ser um... na melhor das hipóteses*.

² CALLIGARIS, C. *O mundo não acabou*. 27/12/2012.

Referências

CALLIGARIS, C. *O mundo não acabou*. 27/12/2012. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/colunas/contardocalligaris/1206756-o-mundo-nao-acabou.shtml> >. Acesso em: 10 ago. 2013.

CORSO, M. *A invasão zumbi: Zumbi, você ainda vai ser um... na melhor das hipóteses*. Disponível em: < www.marioedianacorso.com. > Acesso em: 10 ago. 2013.

FREUD, S. Formulações sobre os dois princípios do acontecer psíquico. In: _____. *Edição standard brasileira das obras psicológicas completas*. Rio de Janeiro: Imago, 2004. v. 1: Escritos sobre a psicologia do inconsciente, p. 63-77.

MELMAN, C. O nó borromeu na fobia. *Trimestre Psychanalytique* [edição em português], *A Fobia*, Paris, p.111-125, 1992.

MELMAN, C. *Para introduzir a psicanálise nos dias de hoje*. Porto Alegre: CMC, 2009.

TEIXEIRA, M. R. Todos na torre de vigia: sobre *Watchmen*. In: _____. *O espectador ingênuo: psicanálise, cinema, literatura e música*. Salvador: Ágalma, 2012. p. 42-52.

Recebido em 02/09/2013

Aceito em 07/10/2013