

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
COORDENADORIA DE ESPECIALIZAÇÃO,
APERFEIÇOAMENTO E EXTENSÃO.
ESPECIALIZAÇÃO EM SEMIÓTICA PSICANALÍTICA: CLÍNICA DA CULTURA.

DEVORANDO O ZUMBI: uma investigação semiótica-psicanalítica sobre o signo do zumbi, a atração que lança sobre o sujeito e sua reinserção crescente na cultura.

RAFAEL TOLEDO CAMILO
RA00136149

São Paulo
2015

RAFAEL TOLEDO CAMILO

DEVORANDO O ZUMBI: uma investigação semiótica-psicanalítica sobre o signo do zumbi, a atração que lança sobre o sujeito e sua reinserção crescente na cultura.

Monografia apresentada à Pontífica
Universidade Católica de São Paulo,
como requisito para obtenção de grau de
Especialista em Semiótica Psicanalítica.

Orientador: Claudio Montoto

São Paulo
2015

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, como de praxe em grande parte das monografias, mas aqui com propósito genuíno e de verdadeira gratidão; a inspiração e o foco, muitas vezes, parecem vir de um lugar divino.

Aos meus pais, Roberto e Valdez, pelo apoio e paciência ao ver seu filho negar tantos almoços de família aos finais de semana, prometendo presença assídua nestes e em outros eventos familiares quando a monografia enfim fosse entregue.

Ao meu marido, Marcio Granado, e aos nossos cachorros, Joca e Margot, que generosamente concordaram em dividir seu tempo e espaço com livros e a tela luminosa do computador.

Ao meu orientador, Claudio Montoto, pela luz intelectual que fez abrir meus olhos para uma área, até então, desconhecida e por seu espírito incansável ao reler esta monografia inúmeras vezes, apontando e sugerindo melhorias.

Aos meus colegas e professores do curso de Semiótica Psicanalítica: pessoas tão distintas e com repertórios diversos ao meu, que enriqueceram as aulas, me ensinaram coisas novas e me fizeram querer ser melhor.

A todos, minha gratidão!

RESUMO

A presente monografia pretende analisar a reinserção do zumbi na cultura a partir do modelo criado por George Romero, diretor norte-americano, cuja carreira foi catapultada ao estrelato após o lançamento de seu filme sobre esta horrenda criatura, *Night of the Living Dead* (A Noite dos Mortos Vivos, 1968). Este modelo nos aponta para um ser decrépito, que volta dos mortos para assombrar e devorar aqueles que ainda vivem. Sua figura, nem de longe, inspira confiança ou algum tipo de afeto: são implacáveis e não perdoam nem mesmo parentes; eles voltam, mas tudo aquilo que os tornavam humanos fica no reino dos mortos.

Estas figuras, em toda sua decrepitude, foram ressuscitadas na cultura, através de filmes, seriados, livros e games. Diferente de seus falecidos comparsas vampiros, cuja existência evoca sensualidade e um apelo à vida eterna, o retorno do zumbi exige um olhar agudo, pois sua compreensão é obtusa. Para tal, esta monografia passa pelos mecanismos de criação de monstros, uma breve análise sobre a trilogia fílmica sobre filmes de zumbi, de George Romero, pela história da morte no ocidente, a questão da pulsão de morte e, enfim, uma leitura contemporânea à luz dos textos de Bauman e Freud. Conclui-se com possíveis hipóteses sobre o fenômeno investigado e o apontamento daquela que parece mais contundente e que torna factível o fantasioso elucidado pelo zumbi.

PALAVRAS-CHAVE: zumbi; morte; pulsão de morte; pulsão; monstro; modernidade líquida; civilização

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the zombie's reintegration into culture from the model created by George Romero, American director, whose career was catapulted to stardom after the release of his film on this hideous creature, *Night of the Living Dead* (1968). This model points us to a decrepit being, who returns from the dead to haunt and devour those still living. His figure, not far inspires confidence or some kind of affection: they are ruthless and don't forgive even relatives; they come back, but everything that made them humans remains in the realm of the dead.

These figures, in all its decrepitude, have been revived in culture through movies, series, books and games. Unlike their deceased cronies vampires, whose existence evokes sensuality and a call to eternal life, the zombie return requires a sharp look, because his understanding is obtuse. To this end, this monograph goes through the mechanisms of creating monsters, a brief analysis of George Romero's film trilogy about zombie movies, the history of death in the West, the issue of the death drive and finally a contemporary reading of Bauman and Freud's texts. It concludes with possible hypotheses about the investigated phenomenon and the pointing of what seems most striking and making feasible the fanciful elucidated by zombie.

KEYWORDS: zombie; death; death drive; drive; monster; liquid modernity; civilization

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	10
3	POR QUE CRIAMOS MONSTROS	11
3.1	O PORQUÊ DA HISTÓRIA.....	11
3.2	O PORQUÊ DA PSICANÁLISE.....	14
3.2.1	O monstro é aquilo que é familiar, mas que incomoda	16
4	A CRIAÇÃO DO SIGNO DO ZUMBI	19
4.1.	REPRESENTAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DO ZUMBI.....	28
4.1.1.	Meu Namorado é um Zumbi e o amor como cura	28
4.1.2.	<i>The Last of Us</i> e a cientifização do zumbi.....	30
4.1.2.	<i>The Walking Dead</i> e as relações humanas num mundo pós apocalipse zumbi.....	33
5.	A QUESTÃO DA MORTE NO OCIDENTE	37
5.1	A MORTE DOMADA.....	37
5.2	A MORTE DE SI MESMO.....	38
5.3	A MORTE DO OUTRO.....	39
5.4	A MORTE INTERDITA.....	40
6.	A PULSÃO DE MORTE	44
6.1	A ARQUEOLOGIA DA PULSÃO.....	44
6.2	ALÉM DO PRINCÍPIO DE PRAZER.....	47
6.3	A PULSÃO DE MORTE.....	49
7.	A MODERNIDADE LÍQUIDA, A CIVILIZAÇÃO E O ZUMBI	53
7.1	BAUMAN E SUA MODERNIDADE LÍQUIDA.....	53
7.1.1	CINCO ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DA MODERNIDADE LÍQUIDA.....	53
7.1.2	O MEDO COMO DINÂMICA SOCIAL.....	54
7.1.3	A HUMANIDADE EM MOVIMENTO.....	56
7.1.4	A MIXOFOBIA.....	57

7.2	MAL-ESTAR NA CIVILIZAÇÃO.....	59
7.2.1	O HOMEM É INIMIGO DA CIVILIZAÇÃO.....	59
7.2.2	A RELIGIÃO AMPARA O HOMEM.....	60
7.2.3	AS FONTES DO SOFRIMENTO E AS MANEIRAS DE COMBATÊ-LO.....	61
7.2.4	CIVILIZAÇÃO E PULSÃO DE MORTE.....	62
8.	O ZUMBI CONTEMPORÂNEO.....	65
8.1	O ZUMBI É UMA ALEGORIA PARA A VIDA AUTOMATIZADA.....	65
8.2	O ZUMBI É UMA ALEGORIA PARA AS COMPULSÕES.....	68
8.3	O ZUMBI É UMA ALEGORIA AO ESTÁGIO CANIBALESCO.....	70
8.3.1	O canibalismo como incorporação do outro.....	71
8.4	O ZUMBI REPRESENTA O AFASTAMENTO E O APAGAMENTO DA MORTE.....	72
9.	CONCLUSÃO.....	74
10.	BIBLIOGRAFIA.....	76

1. INTRODUÇÃO

O ser humano lida com a morte desde o momento de sua concepção. Essa relação, porém, tem se tornado cada vez mais distante, interdita, e a intimidade que existia entre ambas as partes passa a ser tomada pelo medo da finitude, corroborado pelo apego à vida, tão característico da nossa civilização industrial. Mas a morte é um dado, é o Real aludido, é pulsional, e por mais escondida e velada pela vida, ela se manifesta na cultura através de outros afluentes, como o cinema e o signo do zumbi, uma de suas milhares facetas.

Nos últimos anos, o zumbi tem marcado presença em filmes, séries e *games* de sucesso. Diferente de outras criaturas sobrenaturais que surgiram em contos literários, o zumbi se insere na cultura em 1932, através do filme de *White Zombie* (Zumbi Branco), de Victor Halperin. Nele, o vilão Legendre, interpretado por Bela Lugosi (*Dracula*, 1931), usa poções e feitiçaria para transformar pessoas em zumbis, tirando-lhes qualquer traço de personalidade, ficando à sua mercê. Foi um sucesso. Os filmes que sucederam *White Zombie* mantiveram uma estrutura narrativa semelhante e constituíram partes essenciais para que George Romero erigisse o arcabouço da mitologia zumbi, aplicado até os dias de hoje.

O zumbi presente na trilogia clássica de George Romero, *Night of the Living Dead* (A Noite dos Mortos Vivos, 1968), *Dawn of the Dead* (Despertar dos Mortos, 1978) e *Day of the Dead* (Dia dos Mortos, 1985), delinea uma figura que volta da morte para assombrar os vivos: sem acesso às suas memórias e afetos, o zumbi vaga, trôpego, num estado de decomposição incessante, à procura de carne humana para se alimentar. Não lhe resta um pinga de misericórdia: a partir do momento que ele vê um humano, canaliza suas forças restantes para aniquilar a presa.

Importante deixar assinalado que o modelo de zumbi que perdura até hoje no cinema e outras produções culturais é o modelo romeriano. Este, porém, por mais bem sucedido e duradouro que seja, não é um modelo infalível, muito pelo contrário. Nota-se um interesse crescente no zumbi, mas este interesse nos parece, num

primeiro momento, infundado. Para provar este ponto, que é fundamental neste projeto, Jamie Russel conjura o vampiro, signo cada vez mais presente na cultura:

“Enquanto vampiros [...] demandam respeito, o zumbi nunca é visto como algo mais que um bufão que se arrasta às margens do cinema de terror, apodrecendo e fazendo besteira. Não há aristocratas, sangue azul ou celebridades entre os zumbis, nenhuma grande estrela nem rosto conhecido, só monstros pobretões, anônimos, que geralmente não sabem falar, mal conseguem caminhar e usam a maior parte de sua energia para impedir que seus corpos em decomposição desabem. Zumbis são a massa plebeia do cinema de terror, criaturas sem alma que perambulam sem personalidade nem propósito – uma paródia grotesca do fim que aguarda a todos nós” (RUSSEL, 2010: 11).

O vampiro também é um ser que assombra a humanidade, mas ele recobra sua personalidade e afetos na transição da morte para a vida, anda pelas trevas e se alimenta de sangue humano. São criaturas misteriosas, belas e, acima de tudo, que existem em função da pulsão de vida, usando sua imortalidade para perseguir seus objetos a todo custo. Ou seja, em uma análise mais superficial a fascinação pelo vampiro parece fazer sentido: é a concretização do sonho humano da imortalidade, dotado de superpoderes, investidos na pulsão de vida. O zumbi, pelo contrário, é um ser decrépito, apodrecido, que come a carne humana impiedosamente.

Mesmo sendo esta figura asquerosa, algumas manifestações contemporâneas de grande sucesso usam o zumbi como cerne de suas tramas. Seriados como *The Walking Dead* (2010) e o game *The Last of Us* (2013) que abordam a vida de um grupo de sobreviventes num cenário pós apocalipse zumbi; ou mesmo o filme *Meu Namorado É Um Zumbi* (2013), que mostra o desabrochar da relação entre uma humana e um zumbi, mostram que este signo, fidedigno àquele criado por Romero ou não, está sendo devorado pelo indivíduo, e com deleite!

É ao redor desta atração que o signo do zumbi lança sobre o indivíduo, aparentemente ausente de sentido, que esta monografia gravitará. Faremos um breve retrospecto sobre a obra citada de George Romero, passaremos pelas manifestações contemporâneas no zumbi e assim teremos um retrato sobre o significativo em questão. Este texto percorrerá, então, sobre a relação histórica que o homem ocidental possui com a morte desde os primeiros séculos da era cristã até a

pós-modernidade e, em seguida, analisaremos o conceito psicanalítico da pulsão de morte. Por último, mas não menos importante, tentaremos fazer uma leitura da cultura a partir da obra de Freud, *Mal-estar na Civilização* (1930), e do texto de Bauman, *Tempos Líquidos* (2007), para que encontremos outros indícios que nos ajudem a entender a reinserção do zumbi na cultura.

Por fim, após passarmos por este referencial teórico, elencaremos uma série de hipóteses que terão como fim nos ajudar a entender o signo do zumbi, para onde ele aponta, até que possamos concluir, em nosso último capítulo, com o direcionamento que nos parece mais factível para este sintoma cultural.

Assim como o pai primitivo foi devorado pelos seus filhos, e suas características foram assimiladas pelos mesmos, convidamos o leitor a devorar, parte por parte, esta criatura morbidamente fascinante.

2. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.

Há uma ressalva que deve ser feita antes de iniciarmos esta monografia e que corre o risco de cair em uma grande obviedade: o zumbi é um produto da ficção e, como tal, habita os campos da fantasia e da imaginação humana. Risco ainda maior que esse é acreditar que por ser esta entidade da fantasia, esta criatura deixa de ter sua importância e seu impacto na pós-modernidade. Como qualquer outro significativo, o zumbi deixa seu rastro no sujeito e no psiquismo, criando uma relação que se dá nas diversas instâncias psíquicas.

O zumbi, como falaremos exaustivamente adiante, é uma figura que não possui tradição literária e que nasceu no cinema. Mas, se fizermos um retrospecto sobre figuras com qualidades semelhantes: passividade, ausência de controle do próprio corpo e, em alguns casos, sujeição à figura do mestre, encontraremos equivalência no golem judaico, no homunculus da alquimia e no Frankenstein, de Mary Shelley. Embora sejam importantes, não trataremos destes seres.

Falaremos do ser decrepito, que voltou dos mortos, que rasteja procurando por carne, que perdeu qualquer traço de humanidade e memória e cujo corpo se encontra em um processo contínuo de putrefação. Não temos nenhuma prova viva desta tão intrigante criatura, então elaboraremos esta monografia do seu retrato contemporâneo, elencando uma série de teorias que o tangenciam e, em pouquíssimos casos, o teorizam diretamente.

Enfim, não abordaremos o signo do zumbi, fenômeno de pura secundidade, como um “e se” transposto para a realidade; antes, vamos mantê-lo no campo fictício e de lá extrair possíveis justificativas que apontam para seu reaparecimento na cultura pós-moderna. Sua existência, mesmo que fantasiosa, carrega significados sobre nossa civilização e a maneira que lidamos com diversos assuntos, como a morte. Trata-se de um trabalho hipotético, mas que por dizer respeito ao homem pós-moderno, traz implicações e sintomas na cultura.

3. POR QUE CRIAMOS MONSTROS?

Antes de começarmos a elencar as teorias que tangenciam o signo do zumbi, e que irão nos ajudar a melhor entender este fenômeno na cultura, é necessário que respondamos antes a uma indagação que remonta aos primórdios da espécie humana: por que criamos monstros e histórias aterrorizantes ao longo do tempo e o que isso diz sobre nós?

Encontrar tal resposta é tarefa hercúlea dado que a literatura sobre o assunto, que o aborde de maneira incisiva e direta, é praticamente inexistente. Não podemos, porém, passar por este ponto sem ao menos considerá-lo ou elencar, aqui, algumas conjecturas utilizando algum aparato teórico existente, mas que não necessariamente passa pelo meio acadêmico.

3.1 O porquê da História.

Guillermo del Toro, diretor mexicano, famoso por ter dirigido *O labirinto do Fauno* (2006), é um entusiasta sobre o assunto e toda sua filmografia está repleta de monstros e criaturas horripilantes. Apesar de nenhuma delas trazer o zumbi como elemento, Guillermo é uma das figuras mais respeitadas da atualidade no que tange à criação destas monstruosidades.

Em entrevista ao site Big Think, del Toro nos diz que o ser humano criou deuses e monstros para se ajudar a entender o mundo. Esse é o raciocínio por trás da mitologia: criar histórias, contos e fábulas que explicam acontecimentos da natureza e que escapam à compreensão humana. Assim, para del Toro, os monstros foram criados no mesmo instante em que os deuses foram criados, pois a lógica das forças mitológicas é binária: bem e mal, justo e fora-da-lei, etc.

A raiz desta lógica binária seria nossa compreensão de mundo, desde antigamente, derivar da divisão entre dia e noite, transformando-se, então, em duas entidades opostas: luz e treva. Diferente da cultura oriental, que enxerga o bem no mal e vice-versa, a cultura ocidental, segundo del Toro, só é capaz de enxergar o mundo como um embate de forças antagônicas.

Para John Edgard Browning, PhD no Georgia Institute of Technology e autor de diversos textos sobre o gênero de terror e vampiros, o monstro é aquilo que nos representa de alguma forma: eles são aquilo a que aspiramos, mas que, desde cedo, nos ensinam que devemos odiar em nós mesmos. O monstro reflete uma faceta humana que deve ser escondida, apagada, mas que continua viva e pulsante. Fica, aqui, o paralelo com a teoria psicanalítica: o monstro talvez seria tudo o que fica recalçado no isso do nosso psiquismo.

Para o acadêmico, o monstro seria, em última instância, aquilo que nós somos, transmutados e carregados de tintas pesadas que dramatizam nossos temores, sombra ou mesmo nossos sonhos. O corpo do monstro é, portanto, um corpo cultural.

Em um artigo para o site Salon, Paul Trout, professor emérito da Montana State University, sugere que criamos monstros para satisfazer um desejo ancestral de sermos devorados e então excretados. Para ele, o fator universal entre todos os monstros que criamos é o fato de que eles consomem a carne humana. Correndo o risco de nos adiantarmos, este último ponto foi mencionado por Freud como uma das metas pulsionais mais primitivas, a de incorporação. Trata-se de um processo pelo qual o sujeito, de um modo mais ou menos fantasístico, faz penetrar e conserva um objeto no interior do seu corpo. A incorporação constitui um modo de relação de objeto característico da fase oral.

De acordo com Laplanche e Pontalis (2012), há três significações por trás da incorporação: obter um prazer fazendo penetrar um objeto em si; destruir esse objeto; assimilar as qualidades desse objeto conservando-o dentro de si. É este último aspecto que faz da incorporação a matriz da identificação, da introjeção e aponta para determinadas tribos onde faz parte do registro de realidade, isto é, efetivamente os casos de canibalismo podem ser lidos a partir dessa chave.

Outro possível motivo, mais evolucionista, para a existência de tal desejo se explicaria na própria sobrevivência da espécie humana: o homem primata, por ter sobrevivido, assistiu a outros animais serem devorados por predadores maiores; via a carne ser rasgada, o sangue correr e tudo se desmazelar. Criou-se, a partir de

então, um medo, elemento motriz para o chamado instinto de sobrevivência – e que, como partidários da teoria freudiana, podemos chamar de Pulsão de Vida.

Para ilustrar seu ponto, Paul recorre ao antropólogo David Jones que explica a criação de um dos mais conhecidos monstros: o dragão. Sua criação se explicaria pelo fato deste monstro congregar características de três predadores que ameaçavam nossos ancestrais africanos há mais de sessenta milhões de anos: o leopardo, a píton e a águia.

A combinação destes três animais, portanto, mandava uma mensagem ao cérebro, avisando sobre a iminência de algum perigo. A raiz latina da palavra “monstro” nos salienta este último aspecto, “monstrare”, que se evoluiu para mostrar, avisar na língua recorrente. Monstros são sinais de aviso sobre as criaturas que estão à espreita, prontas para nos devorar.

Nesse sentido, os monstros podem ser lidos como metáforas, uma vez que aglutinam elementos de vários animais ou características de diversas ordens. Podemos dizer, logo, que os monstros, os sonhos e os sintomas compartilham algo em comum, são metáforas que confrontam o ser humano para que realize a tarefa de desmetaforizar, visando alcançar o conteúdo que está por trás destes tipos de formações do inconsciente.

A teoria de Jones poderia explicar a criação de outras criaturas como, por exemplo, a hidra, que possui cabeças reptilianas; ou mesmo o grifo, com corpo de leão e cabeça e asas de águia, e assim por diante. Os monstros mitológicos, portanto, assumiriam características de animais cuja ameaça se dava num determinado raio geográfico, materializando algum fenômeno climático, servindo-se como receptáculo para o medo.

Segundo Paul Trout, há ainda outras duas fontes para criação dos monstros. Uma é a própria mãe natureza, capaz de criar animais peculiares, como o dragão de komodo, que espalhava medo a quem estivesse por perto. Podemos ainda mencionar pássaros tão grandes que não conseguiam voar, animais que ora andavam sobre duas patas, ora sobre quatro ou mesmo carnívoros que possuíam tanto as genitais femininas quanto as masculinas.

A segunda fonte se encontra no cemitério de ossos. A descoberta de ossos fossilizados contribuiu, de acordo com Paul, para com a criação de monstros míticos. Muitas das primeiras ossadas de animais que foram encontradas foram associadas, por exemplo, com dragões. O Thunder Bird, típico na cultura norte-americana, é descrito como um pássaro gigante, forte e com poderes sobrenaturais que protegiam as tribos, teria sido criado a partir da descoberta do esqueleto do Tiranossauro Rex, sobretudo de suas patas e dos ossos do ombro, associadas a um pássaro gigante.

Há ainda uma outra explicação para a criação de monstros e sua perpetuação na cultura. Ela diz respeito a uma das formações do inconsciente, o sonho, e as visões induzidas por substâncias químicas. Tal técnica já era usada pelos “proto-humanos”, como chama o autor, no período Pleistoceno, para expandir abrir as portas do inconsciente, a fim de acessar um reservatório infinito de fantasia. O inconsciente, bem sabemos, possui seus mecanismos de funcionamento e faz seus recortes a partir das percepções do sujeito. Quando o propósito deste escape era para tratar algum tipo de medo, memórias com encontros com predadores vinham à tona, criando monstruosidades e criaturas horripilantes.

Paul encerra seu artigo criticando a afirmativa superficial de que os monstros representam nosso lado ruim. Para ele, os monstros sempre estiveram dentro de nós e foram catalisados durante a época primitiva, dado que a sobrevivência de nossa espécie se deu pela observação de outros predadores: observamos, ao longo de muitos anos, como matar e como usar armas para fazê-lo. Este monstro mora dentro de nós e, para o autor, é dele de onde tiramos forças quando necessário.

3.2 O porquê da Psicanálise.

Freud, no artigo *Escritores Criativos e Devaneios* (1908), apesar de não mencionar temas que envolvem monstros, nos alerta sobre por que criamos narrativas que comportam estes e outros seres fantasiosos. Ele começa com uma breve análise sobre a relação entre a infância e a atividade imaginativa, pois, segundo ele, tanto a criança quanto o escritor criam um mundo próprio, de fantasia.

O que Freud analisa, porém, é que as pessoas param de brincar e parecem renunciar ao prazer que obtinham do brincar. Mas, o que pareceria uma contradição se explica pelo fato desta renúncia ser, na verdade, a formação de um substituto, ou seja, em vez de brincar, devaneia-se, fantasia-se. A beleza desta análise está na inversão que se dá com o desenvolvimento: a criança brinca porque deseja ser grande e adulta; o adulto envergonha-se de suas fantasias por serem infantis e proibidas.

Para Freud, as forças motivadoras das fantasias são os desejos insatisfeitos, e toda fantasia é a realização de um desejo, uma correção da realidade insatisfatória. Essa descrição, bem sabemos, se aproxima muito da função que a produção onírica possui: “Quando o trabalho de interpretação se conclui, percebemos que o sonho é a realização de um desejo.” (FREUD, 1999: 135)

Por fim, Freud fala brevemente sobre a criação dos mitos, lendas e contos de fadas, um gênero de obras imaginativas, que não são uma criação original de um dado autor, mas uma reformulação de material preexistente e conhecido, procedente do tesouro popular. Ou seja, é muito provável que mesmo estes tipos de produção literária sejam vestígios distorcidos de fantasias plenas de desejos de nações inteiras, os sonhos seculares da humanidade jovem.

A questão que nos cabe aqui, porém, é a mesma que nos faremos quando analisarmos a arqueologia da pulsão e a pulsão de morte. Se a fantasia é, portanto, um mecanismo do sistema psíquico para realizar um desejo, por que então a mente humana se ocuparia criando criaturas monstruosas?

Correndo o risco de anteciparmos um capítulo posterior, analisemos uma possível resposta para este questionamento, de maneira breve, contida em “Além do Princípio de Prazer” (1920), do próprio Freud. Um dos motivadores que o leva a escrever este texto, é a observação de seu neto, cuja brincadeira consiste em fazer aparecer e desaparecer um carretel, causando, intervaladamente, prazer e desprazer.

Ora, se a meta do psiquismo é evitar desprazer e as pulsões agem no sentido de proporcionar prazer ao sujeito, pareceria estranho a repetição de uma brincadeira desse tipo. A brincadeira, porém, se revela como um mecanismo de superação do

desprazer, como se o ato o tornasse mais apto a evitar aquelas sensações posteriormente. Seria este, também, o papel da angústia, ou seja, preparar o sujeito para alguma adversidade, evitando assim um trauma.

Podemos inferir, portanto, que a razão pela qual criamos monstros é dar vazão a todo e qualquer tipo de medo que sentimos, materializando-o em uma criatura cuja principal função seria nos tornar mais fortes e aptos para sobreviver em situações extremas. Os monstros concatenam tudo aquilo que consideramos abjeto e voltam para nos devorar, exigindo o máximo de nossas habilidades físicas e mentais para que a vida nos seja poupada.

É evidente que as chances de que aconteça um apocalipse zumbi são muito baixas, mas já imaginamos quão desesperador seria esta hipótese e passamos a conjecturar o que seria feito caso este tipo de tragédia acontecesse. Os monstros representam o que de pior pode acontecer e sua ausência no mundo, este sim, é motivo de prazer.

3.2.1 O monstro é aquilo que é familiar, mas que incomoda.

O zumbi e outros monstros são, em última instância, da ordem do inquietante, ou, para mantermos o termo freudiano original, *unheimlich*. O inquietante é um termo que já nasce difícil de traduzir, porque existe na língua alemã e não possui uma correspondência direta com a gramática portuguesa. Em linhas gerais, é aquilo que nos é familiar, mas não assume todos os seus traços, passando, portanto, a nos incomodar de alguma maneira.

Este é um termo fortuito, pois, segundo Freud, o inquietante possui relação com o animismo e a ânsia humana de dar sentido ao mundo através de espíritos e narrativas supersticiosas. Podemos, logo, classificar figuras mágicas e sobrenaturais, como é o zumbi e outros monstros, como signos inquietantes. O inquietante é algo reprimido que retorna. O inquietante é algo que deveria permanecer oculto, mas apareceu; podemos também atribuir a este fenômeno a definição de o retorno do recaiado.

No texto homônimo, Freud chega ao termo após descrever uma situação pela qual passara:

“Encontrei-me num bairro sobre cuja natureza eu não poderia ficar em dúvida por muito tempo. Nas janelas das pequenas casas eu via apenas mulheres maquiladas, e apressei o passo para afastar-me daquela rua estreita na próxima esquina. Depois de andar por algum tempo sem pedir instruções, de repente vi-me de volta à mesma ruela, onde minha presença já começava a atrair as atenções. Apressei o passo novamente, somente para descobrir, depois de tomar outro rumo, que estava desembocando no mesmo lugar pela terceira vez. Nesse instante fui invadido por um sentimento que posso apenas denominar de ‘Unheimlich’, e tive um profundo alívio quando me vi de volta à pequena ‘piazza’ por onde havia passado um pouco antes, sem me aventurar em outros passeios de descoberta.” (FREUD, 2010:265)

Um dos pontos fundamentais na caracterização de algo inquietante é a sua natureza autômata, questão esta também tratada por Freud em seu texto. O autômato desperta uma sensação inquietante pois traz a dúvida se está vivo ou morto. Freud ainda faz referência ao psiquiatra Ernst Jentsch, que estudou a questão do autômato na ficção, apontando-o como artifício para criar efeitos inquietantes ao contar uma história: elege-se um objeto que funcionará como tal, mas ele não pode atrair demasiada atenção do leitor, pois, caso contrário, não possuirá o efeito emocional quando for revelado. Esta é característica inquietante do autômato: a dualidade entre o vivo / morto, humano / não-humano, móvel / inerte.

O inquietante nos aponta, portanto, para a hipótese de que criamos monstros que são, em verdade, nossos duplos, sócias, mas destituídos daquilo que outrora os tornaria humanos. Sua função seria, portanto, fazer com que nos recobremos de nossa humanidade, uma espécie de parâmetro para que não nos percamos ao longo de nossas trajetórias.

Agora que temos as informações necessárias sobre o porquê criamos monstros, podemos prosseguir e investigar o sintoma cultural para o qual o zumbi aponta. Lançaremos as bases deste signo, surgido com a produção fílmica dos anos 1930s, para que então possamos dar continuidade em nossa análise, fazendo uma reflexão semiótico-psicanalítica sobre o zumbi.

4. A CRIAÇÃO DO SIGNO DO ZUMBI.

Neste capítulo, construiremos o arcabouço zumbi ao qual faremos referencia em todo este trabalho. Julgamos importante este processo, uma vez que o zumbi contemporâneo é um recorte de várias produções cinematográficas, justapostas ao longo do tempo, com partes mais ou menos destoantes. A linha mestra deste signo é sua compulsão por carne humana – algo em que nos deteremos posteriormente – e o apagamento de sua memória, referências mundanas e, de certa forma, sua genealogia: o zumbi não perdoa nem mesmo sua família.

Para este capítulo, vamos utilizar a primeira trilogia dos mortos de George Romero (*Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* e *Day of the Dead*), fundamentais na criação do signo do zumbi e, posteriormente, veremos seu legado em 3 produções do século XXI (*Warm Bodies*, *The Last of Us* e *The Walking Dead*), para então conjugá-las com os aprendizados adquiridos ao longo do curso de Semiótica Psicanalítica.

O significante “zumbi” foi registrado em 1819 no Oxford English Dictionary, mas só se popularizou a partir do livro *A Ilha da Magia*, em que o jornalista William Seabrook, após visitar o Haiti, país fortemente influenciado pelas religiões vodu, documenta a existência daquilo que pode ser inferido como zumbi. Originalmente, um zumbi pode nascer pela separação do corpo da alma, durante um ritual vodu. O feiticeiro prendia a alma da vítima, que era declarada morta, recuperava seu corpo após o sepultamento, e usava-o como escravo.

Linguistas dizem que a raiz etimológica de “zumbi” pode ter sido originado de qualquer uma das (ou todas) palavras a seguir: do francês ombres (sombra); do caribenho jumbie (fantasma); do bonda africano zumbi e do kongo nzambi (espírito morto). Também pode ter vindo da palavra zemis, um termo usado pelos indígenas arawak do Haiti para descrever a alma de um morto.

Diferente dos vampiros, lobisomens e tantas outras criaturas fantásticas cuja criação se deu *a priori* em livros e contos escritos, o zumbi não possui tradição literária. Talvez o monstro que tenha maior similaridade seja o Frankenstein, do

romance homônimo de Mary Shelley, publicado em 1818, mas, ainda assim, há um grande hiato entre as duas figuras, restando-lhes um parentesco muito distante.

Por detrás da aparente falta de significado que há no zumbi, articula-se, entre tantas outras, uma resposta a alguma inquietação por qual passa uma sociedade. Com a febre por histórias de zumbi haitiana e com as crescentes superstições vodu, foi Hollywood – a fábrica de sonhos do país – que transformou o zumbi num pesadelo norte-americano, afinal, já era sabido que o público tinha um apetite insaciável por sustos, arrepios e baldes de sangue. Uma das principais causas para eclosão do terror americano pode ser apontado pela crise econômica de 29 de outubro de 1929.

Foi Zumbi Branco (*White Zombie*, 1932) que tornou os mortos-vivos famosos. Estrelado por Bela Lugosi, famoso por seu papel como Drácula, o filme conta a história do casal Neil (John Harron) e Madeleine (Bellamy) que visita o Haiti a procura de Beaumont (Robert Frazer), um rapaz que haviam conhecido em uma viagem de trem e que lhe prometera emprestar sua casa haitiana para que o casal realizasse seu casamento. Após uma série de intempéries, descobre-se que Beaumont não é tão altruísta quanto aparentava, está apaixonado por Madeleine e contrata o feiticeiro Legendre (Bela Lugosi) para zumbificar a moça na noite de seu casamento com Neil.

O plano de Beaumont é executado e na noite do casamento de Madeleine e Neil, Beaumont envenena a noiva com uma poção feita por Legendre. Este, com o auxílio de seus zumbis, rouba o corpo de Madeleine da cripta e o levam até o retiro do feiticeiro no topo de um penhasco onde ela é reanimada como zumbi. Mas Beaumont rapidamente se cansa da indiferença de Madeleine, que age friamente e sem autonomia, e pede para Legendre desfazer o feitiço. Irritado com as atitudes de Beaumont, Legendre o envenena, acabando de vez com o acordo que tinham.

A vitória de Legendre dura pouco tempo, pois Neil invade seu castelo com o auxílio de um missionário cristão e lutam com os zumbis do feiticeiro. Legendre ordena que Madeleine mate seu marido, mas ela, impassível, resiste à ordem e tenta se jogar de um penhasco. Ela volta a si e os mocinhos fogem do castelo.

Beaumont usa suas forças finais para liquidar Legendre e descobre que Madeleine só estivera sob o domínio de entorpecentes.

É importante que nos atentemos que o zumbi que surge no cinema, através de Zumbi Branco, possui características distintas das que hoje nos habituamos: vivo-morto, cambaleante, em estado de decomposição avançada que marcha visando cessar sua falta por carne humana. O zumbi fílmico da década de 1930 tinha aparência humana e obedecia à voz de um mestre que lhe havia dado uma mistura de poções e assim conseguiu o domínio sobre suas vontades. O zumbi como conhecemos só nasceria 30 anos depois, através da obra de George Romero.

Após Zumbi Branco, o zumbi, de certa forma, caiu no ostracismo. O signo se afastou da influência da religião animista haitiana e foi utilizado dentro e fora do gênero terror, mas os filmes onde figurava não conseguiram fazer o sucesso que inicialmente tinha feito, nem mesmo a sequência não oficial de Zumbi Branco, o *A Revolta dos Zumbis (Revolt of the Zombies, 1936)*, dos mesmos diretores. A ausência de um arcabouço literário fez com que este signo fosse explorado das mais variadas formas: ora foi um monstro marinho, ora um monstro radioativo que brilhava, ora seres alienígenas que ocupavam os corpos dos moradores de um vilarejo.

Jamie Russel, autor do livro *Zumbi: O Livro dos Mortos*, tenta nos elucidar sobre o porquê da audiência perder o interesse no zumbi momentaneamente:

“Em retrospecto, é questionável se o desaparecimento geral dos zumbis durante os anos 1950 – e seu retorno subsequente nos anos 1960 – foi resultado da associação desconfortável entre zumbis e morte. Num período em que a própria morte foi transformada de algo pessoal e individual para um evento de apocalipse global, filmes sobre os mortos levantando-se contra os vivos não estariam em voga. Encarar a realidade da morte e da destruição em massa – mesmo através da lente distorcida da ficção científica de temática zumbi – era algo que poucas pessoas vivendo à sombra da bomba atômica estavam dispostas a fazer.” (RUSSEL, 2010: 93).

Isto explica por que a reação das pessoas foi tão inflamada quando *A Noite dos Mortos Vivos (Night of the Living Dead)* foi lançado, em 2 de outubro de 1968.

O filme começa quando os irmãos Johnny (Streiner) e sua irmã Barbara (Judith O’Dea) dirigem-se a um cemitério, a fim de visitar a lápide de seu falecido pai. Johnny está entediado, não vê sentido em fazer honras aos mortos e começa a provocar Barbara, dizendo que o idoso que caminha entre os túmulos é um zumbi. A infeliz brincadeira, porém, revela-se verdadeira quando o estranho tenta atacar Barbara e, na luta que se segue, mata Johnny.

Aos prantos, Barbara foge e se esconde em uma fazenda isolada, onde conhece Ben (Duane Jones), espécie de protagonista, que se dirige até a casa em busca de proteção, suprimentos e armamento contra as criaturas. Ben faz algumas barricadas nas portas e nas janelas e mata alguns zumbis, deixando Barbara perplexa, sem reação. Assim que a agitação diminui, surge do porão um grupo de pessoas: um jovem casal, Tom (Keith Wayne) e Judy (Jusith Riley), um arrogante empresário, chamado Harry Cooper (Karl Hardmand), sua esposa Helen (Marilyn Eastman) e sua filha Karen (Kyra Schon), que está desmaiada após ter sido mordida por um zumbi.

Os ânimos se alteram entre Ben e Cooper na discussão sobre onde se esconder das criaturas monstruosas e revela, no fundo, um embate sobre quem iria liderar aquele grupo de pessoas. Enquanto os personagens discutem qual melhor estratégia, o noticiário da TV reporta a deflagração de “assassinatos em toda a região leste do país”. Primeiro, os cidadãos são aconselhados a ficar em casa; depois, são orientados a ir à estação de polícia mais próxima, onde a Guarda Nacional os protegerá.

Após encontrar as chaves da bomba de gasolina localizada do lado de fora da casa, Ben sugere que eles busquem refúgio usando a camionete. Durante a tentativa de fuga, entretanto, algo dá errado. A camionete pega fogo e explode, matando Tom e Judy, cujos corpos são carbonizados e comidos pelos zumbis. Cooper tenta prender Ben do lado de fora da casa, mas este consegue adentrar e, na briga que se segue, atira no empresário.

Barbara, chocada na maioria dos acontecimentos, consegue finalmente acumular forças para ajudar Ben, mas acaba sendo arrastada pela porta da frente por seu irmão Johnny, que voltou dos mortos e agora é um zumbi.

No porão, a filha dos Cooper acaba morrendo por causa da mordida e também se transforma num morto-vivo. Ela mata a mãe com uma pá de jardim, depois surge do porão e ataca Ben. O protagonista liquida a garota e vai se esconder no porão, fazendo uma barricada contra os mortos-vivos que invadem a casa às dezenas. No porão, Ben encontra o casal Cooper zumbificado e lhes atira no exato momento em que retornam à vida.

Ben fica no porão até o amanhecer quando o grupo de zumbis se dispersa e Ben retorna à superfície. Uma gangue de policiais e milícias se aproxima da fazenda e quando Ben, o único sobrevivente, aparece, o grupo que representava a lei lhe atira na cabeça. O filme termina com uma montagem de fotos que mostram o corpo de Ben sendo arrastado com ganchos de carne para fora de casa e jogado numa fogueira de cadáveres de zumbis.

Antes, porém, de prosseguirmos com os enredos dos filmes subsequentes desta primeira trilogia do zumbi, filmada por George Romero, faz-se necessário nos atermos à importância que *Noite dos Mortos* possui e nas suas implicações.

O sucesso do filme foi absoluto. Mesmo repleto de cenas chocantes, onde vísceras eram arrancadas e deglutidas por um bando de mortos-vivos, muitas vezes parentes e entes queridos. Como nos diz Cesarotto (2008:34), são “duplos bizarros dos humanos, contrariando qualquer lógica, os zumbis eram um pesadelo impossível, mas, depois de ver para crer, plausível demais”. O horror causado pelo filme catapultou sua visibilidade, tornando-o ainda mais falado, aumentando as filas nos cinemas.

Inspirado por resenhas amaldiçoadoras, centenas de pessoas corriam às exibições restritas do filme, o que o transformou num grande sucesso da noite para o dia. Seu diretor, George Romero, o moldou como uma grande crítica aos Estados Unidos contemporâneo, marcada pelo niilismo inflexível, pela violência explícita e pelas cenas viscerais de um mundo completamente virado de cabeça para baixo. Para Jamie Russel, foi o filme que fez nascer o terror norte-americano da era moderna (2010). A moral e os valores foram varridos, pisoteados pelos mortos-vivos enquanto marcham pelas cidades da nação. Todo vestígio de autoridade, toda convenção de heroísmo é subvertida pelo roteiro de cineasta.

Romero não nos deixa esquecer que este é um filme sobre o corpo. Ou, para ser mais preciso, sobre o terror do corpo. Cesarotto nos ajuda entender este ponto, segundo os três registros de Lacan:

“No plano simbólico, o tabu em relação aos mortos deixara de vigorar, e não havia mais nenhuma mediação cultural nem defesa entre os viventes e os insepultos. No imaginário, os zumbis, conservando a forma humana, parecem nossos semelhantes, mas esta familiaridade é também estranheza, e a agressividade torna obscena qualquer semelhança. Por último, e antes de tudo, o real da morte é aludido e mostrado, com a ajuda dos efeitos especiais, nas sequências de carnificina e degustação explícita.” (CESAROTTO, 2008:34)

Existem ainda dois pontos fundamentais para a análise de *Noite dos Mortos Vivos*. O primeiro, é que curiosamente Romero se nega a chamar suas criaturas de zumbis. Isso persiste até o terceiro filme de sua trilogia, numa espécie de convicção ou mesmo evitar nomear aquela figura que horripila a todos. O segundo ponto diz respeito ao mérito que *Noite* possui que foi de acrescentar uma dimensão inédita ao mito do zumbi: o canibalismo.

Isto posto, podemos prosseguir com nossa análise sobre a trilogia dos mortos-vivos, de George Romero, uma obra cujos ecos estão presentes até hoje em produções contemporâneas sobre o mesmo tema.

Despertar dos Mortos (Dawn of the Dead, 1978) propõe-se como imediata continuidade ao filme anterior. Começa com Fran (Gaylen Ross) acordando repentinamente de um pesadelo para encarar a cruel realidade zumbi que assola a todos. Os mortos-vivos ganham vantagem e o tecido social entra em colapso. Fran trabalha em uma emissora de televisão que transmite uma lista desatualizada de estações de resgate, só para que a audiência não troque de canal. Aqui a crítica que subjaz é que não se pode confiar nem ao menos nos vivos.

Num gueto próximo, a Guarda Nacional, a polícia e equipes da SWAT invadem um cortiço, pois seus ocupantes escondem os cadáveres zumbificados de seus parentes mortos. Na batalha que se segue, latinos e negros são mortos quando a polícia ataca. Um policial, ensandecido, estoura cabeças indiscriminadamente enquanto reclama dos “crioulos”.

“Atirem na cabeça!” vira o mantra perverso de Despertar dos Mortos e sinaliza o apocalipse da razão que toma conta do filme. Estas cenas iniciais dão a tônica da obra que se segue de George Romero: o mundo está enlouquecido, as pessoas estão perdendo a cabeça e o corpo prevalece nessa batalha. Apenas os cientistas parecem estar com a cabeça no lugar. “Não devemos ser aquietados pela ideia de que estes são nossos amigos ou familiares”, explica um deles. “Não são! Eles não vão reagir a estas emoções”. Aqui, mais uma vez, o texto evoca a questão do duplo que, em um capítulo posterior, discorreremos quando falarmos do texto *O Inquietante (Das Unheimlich)*, de Freud (2010).

Fran, seu namorado Stephen (David Emge) e dois membros da SWAT, Peter (Ken Foree) e Roger (Scott H. Reiniger) fogem para um shopping abandonado e então instalam-se numa vida doméstica tranquila enquanto o mundo vira um inferno. O shopping está repleto de zumbis que perambulam sem objetivo no átrio e nas lojas do complexo. Segundo Peter, eles o fazem porque suas memórias e reminiscências os compele nessa direção e porque ali costumava ser um lugar importante para eles: uma clara crítica ao consumismo.

A aparente tranquilidade é quebrada quando um grupo de saqueadores invade o shopping, entrando em conflito com os zumbis e com o grupo de Fran. Deste, apenas ela e Peter sobrevivem, fugindo no helicóptero para um futuro incerto e o potencial esquecimento. Na batalha entre os comparsas de Fran e os saqueadores, o consumismo, mais uma vez, dá a tônica do embate, uma vez que muitos dos que caem, sofrem por causa de suas própria escolhas: ocuparam-se de pegar artigos e objetos em lojas sem alguém que impusesse uma regulamentação, que acabaram perdendo o foco da batalha e as armadilhas do inimigo.

Enquanto *Noite dos Mortos Vivos* foi eminentemente chocante, com críticas implícitas, o segundo filme possui um certo tom satírico. Segundo Jamie Russel, “o filme certamente captura o materialismo vazio da ‘Geração Eu’, em que produtos começam a substituir as relações humanas e o senso de comunidade” (2010:145).

Mais uma vez, o filme de Romero foi um sucesso ao redor o mundo. Uma série de resenhas estreladas apoiaram o diretor e deram ainda mais fôlego para seu filme. Mas, para nós, o principal mérito de *Despertar dos Mortos* é sua evolução na

construção do signo do zumbi. Se o primeiro filme foi importante por construir as bases do mito, conferindo ao zumbi um caráter canibal, cruel e sem recordações, *Despertar* adiciona novas linhas nessa trama ao retratar uma criatura em estado de decomposição, que perambula e traz minimamente alguma reminiscência.

Essas características atingiram seu ápice no terceiro filme de Romero, *Dia dos Mortos* (*Day of the Dead*, 1985), último que irá nos ajudar a construir o arcabouço fantástico do zumbi.

Dia dos Mortos começa onde termina *Despertar dos Mortos*, com as hordas de mortos-vivos tendo tomado o planeta, deixando para trás qualquer vestígio de mundo civilizado. No início do filme, uma equipe de civis pouso o helicóptero em uma rua deserta na vã tentativa de encontrar sobreviventes. São recebidos por mortos-vivos, que surgem das lojas, dos prédios, de todos os lados, famintos. Esse início dá a tônica do filme: fica cada vez mais difícil ter esperança.

Grande parte do filme se passa em um antigo poço de mina previamente convertido em abrigo de mísseis e depósito de arquivos governamentais. Neste local, Sarah (Lori Cardille) e seus companheiros cientistas Dr. Logan (Richard Liberty) e Ted Fischer (John Amplas) estão tentando descobrir o motivo pelo qual o corpo dos mortos volta à vida. Gradualmente, a situação vai saindo do controle quando o Dr. Logan assume o clichê de cientista maluco, fazendo experimentos com as cobaias zumbis, investigando se ainda há neles alguma memória ou afeto. Seu principal objeto de estudo, Bub, começa a demonstrar vagos traços de humanidade.

Enquanto isso, o braço militar do grupo está cansado de esperar resultados, exigindo uma postura mais dura, quase ditatorial, do capitão Rhodes (Joseph Pilato). A única coisa que impede Rhodes e seus homens de sair do complexo e abandonar os cientistas é o fato de eles não serem capazes de pilotar o helicóptero. O piloto do grupo é o empreiteiro Jonh (Terry Alexandre) que conta com a ajuda de um especialista em comunicações, McDermott (Jarlath Conroy).

A parte realmente interessante de *Dia dos Mortos* diz respeito à relação que se desenvolve entre o Dr. Logan e Bub. Apesar da impaciência de seus colegas, o doutor apresenta avanços em sua pesquisa: Bub mostra-se deleitado ao ouvir uma

música num *walkman*, consegue manejar uma gilete para simular o que seria barbear-se, bate contingência e recorda-se como segurar uma arma.

A situação entre o time de cientistas e o braço militar fica cada vez mais insustentável até que o complexo é invadido pelos mortos-vivos que o namorado de Sarah, Miguel (Antone DiLeo), deixou entrar no acampamento, numa atitude insana após ter sido mordido por um zumbi.

Em meio à guerra deflagrada, Bub caminha em direção a Rhodes, numa espécie de vingança contra o abuso que o capitão infligia ao Dr. Logan, dispara-lhe um tiro e o deixa ser devorado pelos zumbis. Sarah foge com John e McDermott e conseguem encontrar refúgio e paz em uma ilha, livre do vírus zumbi.

Com seu terceiro filme, George Romero quer deixar claro como a deficiência na comunicação e a falta de cooperação entre os vivos é a maior ameaça, muito maior que a dos próprios zumbis. Além disso, no capítulo final de sua primeira trilogia zumbi, ele alça um voo ainda maior no que diz respeito à formulação da figura do zumbi: estamos, sim, diante de um ser decrépito, putrefato, cambaleante, faminto por carne e que não se recorda de sua história e familiares; mas há ainda algo de humano no zumbi, que o permite continuar num estado automático, mantendo o mínimo de seus padrões de comportamento e, portanto, de seu psiquismo.

Voltando a *Dia dos Mortos*, este filme representa, de certa forma, alguma esperança no futuro da humanidade num cenário pós apocalíptico, pois o experimento de humanização de Bub mostrou-se eficiente. Quando se pensava que a transição para o estado morto-vivo era irreversível, Bub reacende a crença de que pode ser diferente. Apesar de importante dentro da obra de Romero, este traço final é deixado de lado por grande parte das produções fílmicas posteriores que trazem o signo do zumbi.

Após analisarmos a origem do zumbi na indústria fílmica, a pergunta que nos fica é: seria possível que esta criatura surgisse em outro meio de comunicação, como aconteceu com outros de seus companheiros monstruosos, num livro, por exemplo? Difícil de avaliar, mas o encanto (advindo do horror) lançado pelo zumbi se dá principalmente pelo seu aspecto medonho e crueldade com que abocanha

suas vítimas: sangue jorra, seus dentes serram a carne e a satisfação surge em seu semblante. São aspectos extremamente sensoriais, sobretudo visuais, que apontam para um tipo de pulsão que se deleita com todos estes estímulos, a escopofílica.

A resposta, portanto, seria “sim”: o zumbi poderia surgir em outro meio, mas dificilmente alcançaria o sucesso de maneira instantânea como em seu surgimento e, talvez, não teria uma continuidade tão extensa na indústria do entretenimento. Não possuir tradição literária, nesse sentido, é extremamente benéfico para a perpetuação do zumbi, pois dá aos seus criadores a liberdade de reinterpretá-lo e pintá-lo com novas cores.

Temos, agora, subsídios o suficiente para prosseguir em nossa análise e verificar o impacto que o zumbi de Romero teve em produções contemporâneas, do século XXI. O corte que iremos fazer é arbitrário, mas tenta lançar luz sobre disciplinas distintas (um *game*, um filme e um seriado) e representantes que tenham alcançado visibilidade e relevância para nossa dissertação.

4.1. Representações contemporâneas do zumbi.

4.1.1. Meu Namorado é um Zumbi e o amor como cura.

O roteiro de *Meu Namorado é um Zumbi* (*Warm Bodies*, 2013) baseia-se no romance homônimo do escritor norte-americano, Isaac Marion, e retrata um mundo pós-apocalipse zumbi contado através da perspectiva de R (Nicholas Hoult), um zumbi que vaga junto de outros zumbis, incluindo seu melhor amigo, M (Rob Coddry). Eles andam, torpes, a procura de carne humana, sobretudo cérebro. Aqui, há uma diferença do zumbi de Romero: quando comem o cérebro de suas vítimas, os zumbis conseguem se “sentir vivos” e tem acesso às memórias de quem foi devorado.

Enquanto R e um grupo de zumbis estão à procura de comida, eles encontram Julie (Teresa Palmer) e um grupo de amigos. Julie foi enviada por seu pai para buscar remédios e suprimentos para levar para uma cidade próxima, cercada por barricadas. Os grupos entram em conflito e o namorado de Julie, Perry (Dave

Franco), é morto por R e tem seu cérebro comido pelo zumbi, que passa a se sentir atraído pela humana.

Enquanto o grupo de Julie foge, aos gritos, a garota fica presa no local habitado por zumbis. R, atraído por ela, despeja um pouco de sangue na garota, com o intuito de mascarar seu cheiro para os outros zumbis, e a leva para o aeroporto, escondendo-a dentro do avião onde mora.

Aqui, é importante fazer uma observação sobre a tática que R usa, na qual subjaz um certo mecanismo de funcionamento do zumbi. A fome que sentem por carne humana não é trazida à tona a partir do momento em que eles lançam seu olhar sobre alguém – revelando, assim, que estes seres foram destituídos de sua pulsão escopofílica. A fome que o zumbi sente é despertada quando percebe o cheiro da pele e da carne humana, um odor que difere do seu; um índice não só para alimentação, como para vida.

Também nos questionamos se o zumbi, este ser cambaleante, ainda possui um sistema psíquico, ou se na transição para morto-vivo ele teve de abrir mão de seu psiquismo. Em seu livro *o Eu e o Id* (2011), Freud nos deixa claro que o Id, ou isso, é a fonte de todas as pulsões. Vamos nos deter de maneira mais minuciosa sobre o conceito de pulsão posteriormente, logo, por ora, esta breve definição nos mostra que, sim, o zumbi ainda possui um psiquismo funcionando.

Se aplicamos a teoria à ficção e à fantasia que o zumbi evoca, entenderemos melhor por que R, mesmo antes de devorar o cérebro de Perry, já possuía algum tipo de intenção com Julie. A garota fica assustada durante algum tempo até que R lhe traz comida e dá outros sinais de que se importa com ela. Durante uma tentativa mal sucedida de fuga, Julie vê-se em apuros e R salva-lhe a vida. Ali, decidem que é o momento de retornar a garota a seus familiares.

Aos poucos, R vai demonstrando sinais de vida: começa a ficar mais corado, começa a concatenar melhor ideias e palavras e passa a gostar cada vez mais de Julie. O zumbi revela ter sido o assassino do falecido namorado da garota, causando uma separação entre os dois. R vai atrás de Julie na companhia de seus amigos zumbis até que, após algumas reviravoltas, pode finalmente ficar com Julie. O pai da

garota, contudo, só aprova que o zumbi fique com sua filha após perceber que R voltou à vida.

Warm Bodies se destaca justamente por esta característica final, indo na contravenção da característica primordial do signo que, até então, George Romero tinha estabelecido: a morte era um estado perpétuo e o máximo que poderia acontecer era que o zumbi recuperasse alguns padrões de comportamento de sua vivência. Mesmo assim, eram casos raros e que só ocorreu no terceiro filme, Dia dos Mortos, após variados estímulos do Dr. Logan.

O amor, tema que nos renderia uma outra monografia – e que, portanto, não ousaremos nos deter por hora –, é a cura não só para que o morto-vivo volte a viver, mas é, acima de tudo, a esperança para um mundo que amarga após um apocalipse que drenou o que havia de felicidade e prosperidade. A mensagem que subjaz em *Warm Bodies* é que o amor, este sentimento que parece ultrapassado e fora de moda no mundo contemporâneo, ainda pode ser a solução para uma humanidade onde parece reinar o Eu categórico: aquele que se basta e que nutre a si mesmo.

4.1.2. *The Last of Us* e a cientifização do zumbi.

Como dito inicialmente, este texto discorre sobre uma figura que não existe, então tudo que aqui inferirmos terá caráter experimental dentro de um campo hipotético. Ninguém nunca se deparou com um zumbi e não há um guia universal sobre a criação desta criatura. Sua construção, portanto, é feita ao longo do tempo, sedimentando-se após ter sido introjetado na cultura. Há, porém, criadores que buscam uma vertente mais factível para o zumbi. O *game The Last of Us* é um desses casos.

Lançado para Playstation 3 e Xbox 360, e desenvolvido pela Naughty Dog, *The Last of Us* inicia no ano de 2013. Joel (Troy Baker) é um pai solteiro que vive próximo a Austin com sua filha, Sarah (Hana Hayes). Em uma noite, um fungo chamado Cordyceps varre os Estados Unidos, transformando seus hóspedes em criaturas canibais, descontroladas e violentas. O pânico se instaura em todo lugar.

Joel foge com sua filha, mas, em meio ao caos, Sarah é atingida por um tiro de um soldado e morre nos braços de seu pai.

Vinte anos após o ocorrido, grande parte da civilização foi destruída pela contaminação, as pessoas vivem em zonas de quarentena altamente policiadas, bairros independentes e grupos nômades. Joel se ocupa com algo que se aproxima de um segurança particular, recebendo tarefas em troca de dinheiro. Joel trabalha com sua amiga Tess (Annie Wersching) e, em uma das missões, acaba entrando em contato com Marlene, a líder de um grupo rebelde, anti zonas de quarentena, chamado *Fireflies*.

Marlene promete a Joel e Tess uma generosa recompensa se eles levarem uma adolescente, Ellie (Ashley Johnson), para outros membros do grupo *Fireflies* que se encontram fora da zona de quarentena. Joel aceita a missão e junto a Tess e Ellie saem no meio da noite, com o intuito de chamarem menos atenção e escaparem da forte vigilância dos policiais. A empreitada, contudo, falha e eles são detidos. Os policiais usam um dispositivo para escaneá-los, capaz de apontar se uma pessoa está ou não infectada.

Aqui vale um parêntesis que também nos explica o título desse subcapítulo. Neste mundo pós-apocalíptico de *The Last of Us*, a morte do ser humano que se transforma em zumbi não é física, mas mental: o fungo *Cordyceps* se instala no sistema nervoso de sua vítima (por vias aéreas ou mesmo mordida) e, em dois dias, apaga sua personalidade, transformando-a num ser canibal. Existem três estágios de transformação: a inicial, que deixa a pessoa em um transe; a intermediária, que desperta impulsos canibalísticos; e a avançada, onde o fungo cresce para fora do crânio, cegando sua vítima, conferindo-lhe força superior.

Esta nova concepção de zumbi tenta vislumbrar a hipótese de um apocalipse zumbi mais plausível. Isso, porque verificaram que existe um fungo no reino dos insetos, capaz de se hospedar na cabeça de uma formiga, convivendo com ela. Em alguns casos, ela torna-se mais agressiva e até ataca suas companheiras. *The Last of Us* parte, logo, deste caso e o imagina e extrapola para a realidade humana.

O scanner dos policiais detecta a infecção em Ellie, que rapidamente reage e mata um deles. Sem opção Joel e Tess matam os outros oficiais que estavam juntos

e fogem com a garota. Ellie revela que sua infecção ocorreu três semanas atrás e que talvez sua fisiologia ajude a decifrar a cura para este grande mal que os aflige. O grupo de *Fireflies* para o qual Ellie será entregue a levará para algum lugar onde ela será estudada.

Ao longo da fuga do trio, Tess acaba sendo mordida e se sacrifica para que Joel e Ellie possam continuar em sua jornada. A busca da dupla nos meses seguintes basicamente se resume em tentativas frustradas de encontrar os *Fireflies*. Durante esse tempo, Joel se aproximou de Ellie e parece tê-la colocado num lugar que antes era ocupado por sua filha.

Eles chegam a um hospital e finalmente encontram Marlene e o grupo dos *Fireflies*. Ela revela a Joel que Ellie está sendo preparada para uma cirurgia onde seu cérebro seria retirado para exame e então produzir uma vacina para a infecção. Joel percebe que a morte de Ellie é iminente, acha tudo aquilo um grande absurdo e mata praticamente todos os que estavam no hospital, resgatando a garota e fugindo para longe dali.

The Last of Us fez um tremendo sucesso e recebeu mais de 200 prêmios de “Game do Ano”, dado por sites e blogs especializados em *games* e foi o segundo maior lançamento de 2013, vendendo cerca de 1,3 milhões de unidades na primeira semana; em julho de 2014, já eram mais de 7 milhões de unidades vendidas globalmente.

O sucesso estrondoso de *The Last of Us* nos faz voltar ao questionamento inicial e que norteia esta monografia: por que mesmo o sucesso do signo do zumbi? Por que o crescente interesse, sobretudo na segunda década do século XXI? Ainda nos faltam elementos que nos ajudem a responder esta pergunta, mas, de fato, o zumbi tem se tornado uma constante na vida das pessoas, expostas à indústria do entretenimento.

Antes de procurarmos subsídios para responder as perguntas acima realçadas, vamos analisar o terceiro, e último, elemento que demonstra o sucesso que produções sustentado pelo signo do zumbi estão alcançando globalmente.

4.1.2. *The Walking Dead* e as relações humanas num mundo pós apocalipse zumbi.

The Walking Dead é uma série de televisão produzida nos Estados Unidos, desenvolvida por Frank Darabont, baseada na obra de quadrinhos homônima de Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard. A série conta, hoje, com 4 temporadas, num total de 51 episódios, mas nosso texto focará somente na primeira temporada, lançada em 2010, responsável por catapultar *The Walking Dead* ao sucesso.

A série começa quando o xerife Rick Grimes (Andrew Lincoln) acaba se ferindo em uma abordagem a criminosos que estava fazendo com seu subordinado e amigo, Shane (Jon Bernthal), resultando em um coma durante um período não determinado. Ele acorda do coma em um hospital abandonado, com aparelhos e instalações danificadas. Assim que deixa o local, Rick se vê num mundo pós-apocalíptico em cuja superfície se arrastam zumbis (ou “caminhantes”, como são comumente referidos durante a série). Rick dá falta de sua esposa e filho e inicia sua jornada para reencontrá-los.

Rick dirige-se primeiramente a Atlanta, Georgia, lugar onde há rumores de que o CDC (órgão que regulamenta medidas de saúde e prevenção de doenças) haveria criado zonas de quarentena para proteger aqueles que ainda não foram contaminados. Chegando em Atlanta, porém, Rick descobre que toda a cidade foi tomada por zumbis.

A alguns quilômetros dali, a esposa de Rick, Lori (Sarah Wayne Callies), e seu filho, Carl (Chandler Riggs), estão em um acampamento com um grupo de sobreviventes, com o intuito de se esconder dos zumbis e, juntos, ampliar a chance de sobreviver num mundo sem esperança. Shane também está nesse grupo e, por questões circunstanciais, acabou se relacionando e se apaixonando por Lori.

Entre as tarefas diárias do grupo, está a procura por suprimentos e remédios em cidades próximas. Esta tarefa só é realizada pelos mais habilidosos, geralmente homens, definindo, ao longo do tempo, uma questão sexista e primitiva no acampamento: os homens vão à caça enquanto as mulheres ficam no local, cozinhando e lavando-lhes as roupas sujas em um rio próximo. Num desses dias, o

grupo acaba salvando Rick de um grande grupo de zumbis e o leva para o acampamento. Não é nesta temporada, ainda, que Rick descobre que sua esposa estava se relacionando com seu amigo Shane.

O acampamento acaba sendo invadido por uma horda de zumbis, obrigando o grupo, agora liderado por Rick, a fugir. Muitos acabam sendo mortos na empreitada, outros resolvem se separar por conta própria, mas a maioria continua junto e se dirige ao prédio do CDC, visando encontrar proteção e resposta para o vírus que teria causado o zumbi.

Chegando ao CDC, o grupo encontra um prédio abandonado e todos, com exceção do Doutor Edwin Jenner (Noah Emmerich), fugiram ou cometeram suicídio. Jenner explica que sua pesquisa pela cura do vírus ainda não encontrou uma cura e, depois de tanto tempo sem contato com outros seres humanos, Rick se depara com um doutor sem esperanças. Coincidentemente, o combustível para funcionamento da instalação acaba, iniciando um processo de segurança que incineraria todo o CDC, no intuito de evitar que outros vírus e infecções escapassem dali.

O doutor Jenner, tomado pelo desespero, faz seu discurso e tenta convencer o grupo de Rick a ficar ali e ser incinerado junto ao prédio, pois, segundo ele, seria uma morte indolor e o resultado (não ter de sobreviver naquele mundo perigoso, repleto de zumbis) seria o melhor dentre as opções possíveis. Apenas um dos integrantes do grupo fica, enquanto o restante opta por fugir, finalizando, assim, a primeira temporada do seriado.

É interessante notar a influência do niilismo, presente nas obras de George Romero, em *The Walking Dead*. Toda possibilidade sobre um presente ou futuro melhores é rapidamente sepultada. Assim como em Noite dos Mortos Vivos, onde o terror era crescente, as famílias foram despedaçadas e a sobrevivência até mesmo de quem havia lutado bravamente contra todos os zumbis foi executada nos últimos instantes, em *The Walking Dead*, Rick deve munir-se com todas suas forças para não sucumbir ao Real implacável que ceifa as vidas de seus amigos e familiares. Se o enredo de Dia dos Mortos punha seres humanos tão ameaçadores quanto zumbis, *The Walking Dead* também evidencia o aspecto mais vil dos que ainda vivem, deixando-lhes afloradas suas pulsões de destruição e agressão.

O sucesso da série foi imenso, recebendo críticas positivas de veículos especializados, indicações a prêmios de renome como o *Writer's Guild Awards* e o Globo de Ouro e atingiu impressionantes recordes de audiências nos Estados Unidos, com 16 milhões de espectadores, tornando-a a série de drama mais assistida da TV a cabo.

Assim como em *Last of Us*, o zumbi é somente pano de fundo para que o enredo possa melhor explorar as relações humanas. Os viventes são expostos a seus maiores medos e frustrações e, muitas vezes, aqueles que julgavam ser seu pior lado emerge. Os momentos de felicidade e tranquilidade duram pouco, pois a todo instante as pessoas são assoladas pela iminência da morte. Criam, assim, uma relação de convivência diária com esse assunto, o que, muitas vezes, os torna mais fortes e capazes neste mundo pós-apocalíptico.

Agora que já construímos o signo do zumbi através da obra de George Romero e de 3 significativas produções do último século, julgamo-nos capazes de prosseguir com nossa análise. Foi necessário fazê-lo, pois vimos que o zumbi é uma criatura que não possui tradição literária e foi, portanto, construído através do cinema. George Romero, um certo mestre de obras do signo do zumbi, articulou esta construção em 3 etapas e deixou um importante legado para roteiristas e produtores que nos são contemporâneos, traçando outras rotas para o zumbi.

Independente da rota, em todas as obras por quais passamos o tema da morte está presente e faz refletir sobre a vida. Mas a morte, única certeza que temos como seres vivos, não é um assunto que abordamos com frequência. É, muito pelo contrário, um interdito – não um tabu, como comumente nos dizem, segundo a definição freudiana:

“Os tabus, devemos supor, são proibições de antiguidade primeva que foram, em certa época, externamente impostas a uma geração de homens primitivos; devem ter sido calcadas sobre eles, sem a menor dúvida, de forma violenta pela geração anterior. Essas proibições devem ter estado relacionadas com atividades para as quais havia forte inclinação.”
(FREUD, 1996:48)

É-nos, portanto, essencial que façamos um breve retrospecto sobre a história da morte no ocidente, para que possamos fazer alguns apontamentos sobre o fenômeno contemporâneo do zumbi.

5. A QUESTÃO DA MORTE NO OCIDENTE.

Como base para este capítulo, nos apoiaremos sobre duas das obras do historiador francês Philippe Ariès, *História da Morte no Ocidente* e *O Homem Diante da Morte*. Ambos os livros discorrem largamente sobre a relação do homem ocidental em relação à morte, lançando mão de amplo referencial histórico. O autor elenca cinco diferentes tipos de morte ao longo da história e faz outras referências que nos ajudam a entendê-la profundamente.

5.1 A morte domada

O primeiro tipo de morte é chamada de Morte Domada e aconteceu ao longo dos primeiros nove séculos da era cristã. Sua vítima não é pega de surpresa e não se morre sem se ter tido tempo de perceber que se vai morrer. Mais do que domada, este tipo de morte é esperada e aponta para uma resignação de quem é acometido por ela. Este torna-se ciente de sua condição porque foi capaz de ler os índices, considerados naturais, ou, ainda com maior frequência, por uma convicção íntima.

Sabendo de seu fim próximo, o moribundo tomava suas providências e tudo vai era feito de maneira simples e sem alarde. A literatura e a mitologia nos dão exemplos que nos mostram isso: quando Isolda encontra Tristão morto, ela percebe que também iria morrer. Nesse momento, ela se deita perto dele, e volta-se para o Oriente.

Até a Idade Média, onde o mundo estava sujeito a mudanças constantes, a atitude diante da morte é ao mesmo tempo familiar e próxima, por um lado, e atenuada e indiferente, por outro. O despreparo para com as doenças que surgiam e os embates travados criaram uma mentalidade pré-disposta à morte.

E isso traz implicações diretas para os cemitérios. Quando a morte ainda é domada, não se tinha a ideia de que o morto deveria ter uma casa só para si, da qual seria o proprietário perpétuo. As pessoas de maior posse eram enterradas no átrio da igreja, junto aos santos, enquanto os de menor posse ficavam em lugares mais distantes. Estes lugares longínquos deram origem aos cemitérios que a priori

era um local destinado ao comércio, à dança e aos jogos. A morte era natural e saber que havia mortos enterrados não foi, por um tempo, considerado um problema.

5.2 A morte de si mesmo.

No interior da velha ideia de destino coletivo da espécie, também existia a preocupação com a particularidade de cada indivíduo. As produções artísticas retratam este sentimento e materializam três fenômenos escolhidos pelo autor.

A primeira delas diz respeito à representação do Juízo Final e refere-se à ideia cristã de que no dia do grande retorno haveria a separação dos justos e dos malditos. Esta é uma ideia que persegue o homem desde o século I e que sofre mudanças ao longo tempo. Grosso modo, em todas estas representações a alma do enfermo é posta em uma balança e todos os seus feitos são lidos no livro da vida, apresentados à porta da eternidade.

A segunda representação ganha força no século XV e situa o Juízo não mais no ápice do Grande Dia, mas sim no quarto, à volta do leito do moribundo. As representações artísticas mostram uma luta cósmica entre o bem e o mal que disputam a posse da alma do enfermo, que jaz em seu leito, sem poder interferir, assistindo o combate como um estranho, embora ele mesmo esteja em jogo.

O terceiro fenômeno surge no momento das artes *moriendi*: trata-se do aparecimento do cadáver chamado “o cadáver decomposto”, a “carniça”, na arte e na literatura. A poesia dos séculos XV e XVI retrata o horror à morte física e à decomposição familiar. A própria decomposição vira sinal do fracasso do homem.

“Entre nosso sentimento contemporâneo de fracasso pessoal e aquele do fim da Idade Média, existe uma diferença muito interessante. Hoje em dia não estabelecemos relação entre nosso fracasso pessoal e nossa mortalidade humana. A certeza da morte, a fragilidade de nossa vida são estranhas a nosso pessimismo existencial” (ARIËS, 2012:60)

O homem do fim da Idade Média sabia que, em seu interior, morte e vida conviviam e talvez por isso a morte tenha se tornado o lugar onde este homem melhor tomou consciência de si mesmo.

O último fenômeno diz respeito à individualização das sepulturas. Na primeira metade da Idade Média, os mortos eram abandonados à Igreja, que julgava o local mais apropriado para enterrá-los: quanto mais rica fosse a família, mais próximo da igreja o morto era enterrado. Mas em todos os casos, o morto era sepultado em uma vala comum, deixado no anonimato. Na segunda metade da Idade Média, o morto não só é identificado como ganha uma representação sobre seu túmulo.

Ou seja, a morte, aos poucos, foi passando do campo do coletivo para o da individualidade e criou um novo tipo de intimidade com que seres viventes. Ela não deixou de ser próxima, natural, mas continuou convivendo com as pessoas, tornando-se um recado para os que ficaram: lembre-se, todos ainda perecerão.

5.3 A morte do outro.

A partir do século XVIII, o homem das sociedades ocidentais ocupa-se menos de sua morte e dá maior espaço para o que o autor chama de “morte do outro”. A relação deste homem com o assunto passa a ser mais passional: ele exalta-a, dramatiza-a, deseja-a impressionante e arrebatadora. É o que convencionou-se chamar de morte romântica: ela não é desejável como nos romances macabros, mas, sim, admirável por sua beleza.

Próximo à Renascença, há uma depreciação da hora *mortis*: já não se é avisado. E isso é uma ruptura de modelo, retratado nas artes *moriendi* do século XV, onde o doente jazia no leito e sua vida era posta numa balança e devia se esforçar para convencer os céus de que sua entrada deveria ser permitida. Não é, pois, no momento da morte nem em sua proximidade que se torna preciso pensar nela. É durante toda a vida.

Assim, num mundo em que o cristão deve viver e se santificar, a moderação não é apenas uma atitude sensata. Torna-se virtude cardinal que domina todo o comportamento. Compreende-se, então sua importância na moral sexual em geral, e

no casamento em particular. Implica reflexão e previsão que anteriormente não eram habituais.

É um modelo de morte baseado sobre a consideração serena da mortalidade, que se opõe ao da Idade Média, de uma vida perseguida pela conversão do último momento. A morte foi, então, substituída pela mortalidade em geral. Com isso, a vida se achava sutilmente mudada: se antes era dividida em curtos segmentos de pseudo mortes, ela é, desde então, plena, densa e contínua, e a morte, sempre presente, não tem ali lugar senão numa extremidade longínqua e fácil de esquecer.“

5.4 A morte interdita.

A morte, que era próxima e aguardada, foi aos poucos sendo apagada do convívio. Torna-se vergonhosa e objeto de interdição. Isso é fruto de um discurso construído a partir da segunda metade do século XIX que coloca a felicidade como meta máxima da realização do ser humano. Nesse sentido, a morte é tristeza e o dever era evitar à sociedade a perturbação e emoção excessivamente fortes que ela causava.

Saímos, então, de um cenário em que morte é social, e toda a sociedade é impactada pela morte de alguém e precisa ser cicatrizada, para um contexto cuja imagem da morte se inverte. A sociedade a expulsa e nega a pausa: o desaparecimento de um indivíduo não mais lhe afeta a continuidade. Tem início o que Aries chama de mentira que leva a morte à clandestinidade:

“Cada um é, portanto, cúmplice de uma mentira que acaba levando a morte à clandestinidade. O moribundo e seus familiares representam, entre eles, a comédia do ‘nada mudou’, da ‘vida continua como dantes’, do ‘tudo ainda é possível’. (AERIÈS, 1990:615)

Essa mentira é modular e sua dimensão é controlada ao sabor das vontades da família, pois o morto pôs-se sob a dependência dos familiares. Assim, portanto, instala-se a dissimulação. O que era uma intercomunicação íntima e solene foi suprimida pela obrigação de manter o moribundo na ignorância.

Ao mesmo tempo que a limpeza tornou-se um valor burguês, a morte vai deixando de ser bela, como o era no final do século XVIII e na primeira metade do século XIX, para assumir um aspecto repugnantes, sujo. A morte já não causa medo apenas por causa de sua negatividade absoluta, provoca náuseas como qualquer espetáculo repugnante. Os rápidos progressos do conforto, da intimidade, da higiene pessoal, das ideias de assepsia tornaram o mundo mais delicado.

“É indecente torna-la pública. Já não se tolera deixar entrar qualquer um no quarto com cheiro de urina, suor, gangrena, ou com lençóis sujos. É preciso impedir acesso, exceto a alguns íntimos, capazes de vencer o nojo, e aos que prestam serviços. Uma nova imagem da morte está se formando: a morte feia e escondida, e escondida por ser feia e suja.” (pp.622)

A morte, uma vez suja, excretada e fortemente atrelada à doença, vai para o hospital. A morte lá é consequência do progresso das técnicas médicas de abrandamento do sofrimento e da impossibilidade de aplicá-las em casa. O hospital já não é, pois, apenas um lugar onde se cura e onde se morre por causa de um fracasso terapêutico; é o lugar da morte normal, prevista e aceita pelo pessoal médico.

De igual forma, mantém-se as crianças afastadas. Ou seja, todo um sistema que historicamente foi construído na crença de que todos morrem, foi sendo corrompido aos poucos, começando pela educação infantil no que diz respeito à morte. Quando alguém morre, elas não são informadas ou então lhes dizem que Deus o levou, ou ainda que o pai partiu em viagem. Nesse ponto, é interessante apontarmos como a culpa também é cultivada a partir da omissão da morte, dado que a figura do “pai” que viaja (e que jamais volta) faz com que aqueles que ficaram comecem a se questionar se fizeram algo errado, ou seja, se o pai partiu porque deixou de gostar delas.

Os ritos funerários também se modificam e apontam para uma morte mais silenciosa: é importante que a sociedade, vizinhança, amigos, crianças e colegas percebam o mínimo que o enfermo morreu. Assim, o luto não é mais um tempo necessário e cujo respeito a sociedade impõe; tornou-se um estado mórbido que deve ser apagado o mais breve possível.

Uma situação nova aparece, portanto, por volta de meados do século XX, nos lugares mais individualizados e mais aburguesados do Ocidente. Está-se convencido de que a manifestação pública do luto, e também sua expressão privada muito insistente e longa, é de natureza mórbida. A crise de lágrimas transforma-se em crise de nervos. O luto é uma doença. Aquele que o demonstra prova fraqueza de caráter.

É bem evidente que a supressão do luto não se deve à frivolidade dos sobreviventes, mas a um constrangimento impiedoso da sociedade; esta recusa-se a participar da emoção do enlutado: maneira de recusar, de fato, a presença da morte, mesmo que se admita, em princípio, sua realidade. Agora, as lágrimas do luto se equiparam às excreções da doença. Um e outras são repugnantes. A morte é excluída.

Para Freud, o luto é uma etapa importante onde a prova de realidade mostrou que o objeto amado já não existe mais e passa a exigir que toda a libido seja retirada de suas ligações com esse objeto. Uma vez concluído o trabalho de luto, o ego fica livre (2011).

“(…) Em cada uma das recordações e situações de expectativa que mostram a libido ligada ao objeto perdido, a realidade traz à tona o seu veredicto de que o objeto não existe mais e o ego, por assim dizer, indagado se quer compartilhar esse destino, deixa-se determinar pela soma de satisfações narcísicas dadas pelo fato de estar vivo, e desfaz sua ligação com o objeto aniquilado. Podemos imaginar que esse desligamento se dá tão lenta e gradualmente, que ao terminar o trabalho também se dissipou o gasto que ele requeria.” (FREUD, 2011:79)

Suprimir o luto, portanto, significa impedir a conclusão de um necessário trabalho psíquico, implicando na perpetuação da libido ligada ao falecido objeto amado.

Observamos, então, que a morte foi, ao longo dos séculos, deixando de ocupar um lugar de intimidade e proximidade com os seres vivos, afastando-se do convívio, enclausurando-se em hospitais. A morte, fiel escudeira do ser humano, tornou-se uma inimiga, aquela que fica à espreita, na iminência de ceifar a vida de alguém, causando um imenso pesar e dor para os que ficam.

A morte vira antagonista de um ideal de felicidade que parte do Outro, que apregoa que devemos ser felizes e curtir o hoje, não importa o quê. É um imperativo hedonista que diz respeito a sociedades que buscam levar a vida ao sabor das descobertas e das inconseqüências da juventude.

Ora, se este afastamento da morte é crescente, por que, então, o zumbi reaparece na cultura de maneira tão intensa e recorrente? Será que o ser humano estaria criando mecanismos para aprender a lidar com algo que lhe causa tanta dor e, assim, se reaproximando? Ou o zumbi seria um signo que, mais do que um *Carpe Diem* que remonta ao barroco, funcionaria como um mensageiro do *Memento Mori* barroco, alertando-nos de que a morte é iminente e que devemos aproveitá-la a cada instante?

Ainda nos parece cedo fazer alguma afirmação. Vamos, logo, manter nossas especulações no campo hipotético e guardá-las para que as confrontemos à luz de outras teorias semióticas e psicanalíticas. Na aparente simplicidade onde se delinea o signo do zumbi, esconde-se algo mais profundo que não só nos fala sobre a nossa relação com a morte, mas de um sentimento mais primitivo que nos acompanha desde tempos imemoriais. O zumbi nos aponta para um tipo de pulsão, a pulsão de morte.

6. A PULSÃO DE MORTE.

Neste capítulo, abordaremos o conceito de pulsão de morte, elaborado por Freud e que é, até hoje, um assunto controverso. Este conceito apareceu, pela primeira vez, em “Além do Princípio de Prazer” (1920) e reapareceu, de maneira um tanto quanto inexpressiva, nas obras posteriores de Freud. Isso, talvez, porque se trata de um conceito altamente teórico, quase filosófico, sobre algo que contradiz o que as bases do psiquismo que o próprio psicanalista havia definido.

Antes, porém, de nos determos sobre o que é a pulsão de morte e suas implicações, faz-se necessário que abordemos o conceito de pulsão e sua elaboração.

6.1 A arqueologia da pulsão.

De acordo com Laplanche e Pontalis (2012), a pulsão é um

“Processo dinâmico que consiste numa pressão ou força (carga energética, fator de motricidade) que faz o organismo tender para um objetivo. Segundo Freud, uma pulsão tem sua fonte numa excitação corporal (estado de tensão); o seu objetivo ou meta é suprimir o estado de tensão que reina na fonte pulsional; é no objeto ou graças a ele que a pulsão pode atingir a sua meta.” (LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B., 2012: 394)

Ou seja, a pulsão é uma espécie de força interior que exerce influência no sentido de uma meta. Diferente do instinto, ou *instinkt*, como também é chamado em alemão, a pulsão diz respeito ao ser humano e seu amplo leque de metas: ele não consegue repetir o mesmo padrão de ações mesmo que sua vida dependa disso. A pulsão faz com que o objeto varie em função da meta.

Por este motivo, Freud originalmente denomina a pulsão de *trieb*, a fim de evitar confusão com *instinkt*. Estes dois termos estão, porém, na obra de Freud. Quando ele fala de *instinkt*, qualifica um comportamento animal fixado por hereditariedade, característico da espécie, pré-formado no seu desenvolvimento e adaptado ao seu objetivo. Este é o mais puro instinto.

O termo *trieb* só aparece nos textos freudianos a partir de 1905 e tem sua origem como noção energética na distinção que Freud faz entre dois tipos de excitação (*Reiz*) a que o organismo está submetido e precisa descarregar segundo o princípio de constância. Nesse sentido, além das excitações externas, existem fontes internas que carregam constantemente um aluxo de excitação do qual o organismo não pode escapar e que funciona como propulsor para o funcionamento do aparelho psíquico.

“Por pulsão podemos entender, a princípio, apenas o representante psíquico de uma fonte endossomática de estimulação que flui continuamente, para diferenciá-la do ‘estímulo’, que é produzido por excitações isoladas vindas de fora.” (FREUD, S. 2006:159)

Pulsão é, portanto, um dos conceitos da delimitação entre o anímico e o físico. A hipótese mais simples e mais indicada sobre a natureza da pulsão seria que, em si mesma, ela não possui qualidade alguma, devendo apenas ser considerada como uma medida da exigência de trabalho feita à vida anímica. O que distingue as pulsões entre si e as dota de propriedades específicas é sua relação com suas fontes somáticas e seus alvos. A fonte da pulsão é um processo excitatório num órgão, e seu alvo imediato consiste na supressão desse estímulo orgânico.

A noção freudiana de pulsão se esboça na descrição da sexualidade humana. Freud baseia-se no estudo das perversões e das modalidades da sexualidade infantil, atacando concepção que atribuía à pulsão uma meta e um objetivo específico e a localiza nas excitações e nos funcionamento do aparelho genital. Pelo contrário, ele nos mostra como o objeto é variável e como só é escolhido de forma definitiva em função das vicissitudes da história do sujeito.

A teoria freudiana das pulsões sempre se mantém dualista. O primeiro deles é o das pulsões sexuais e das pulsões do ego ou de autoconservação. Esta última diz respeito às funções que são essenciais para a conservação do sujeito, cujo modelo é a fome e a função de alimentação.

Laplanche e Pontalis nos alertam que Freud nunca se dedicou a apresentar uma exposição de conjunto sobre os diversos tipos de pulsões de autoconservação e quando fala delas, fala, na maioria das vezes, de forma coletiva ou segundo o

modelo privilegiado da fome. Entretanto, parece admitir a existência de numerosas pulsões de autoconservação, tão numerosas quanto as grandes funções orgânicas (nutrição, defecação, micção, atividade muscular, visão, etc.)

As pulsões sexuais se referem à manutenção da espécie humana. Nesta fase da obra de Freud, a pulsão sexual se destaca das funções de autoconservação em que a princípio se apoiava; ele tenta explicar o conflito psíquico, pois o ego encontra na pulsão de autoconservação o essencial da energia necessária à defesa contra a sexualidade.

É na pulsão sexual que verificam evidentemente algumas das características da pulsão que a diferencia do instinto: o objeto não é pré-determinado biologicamente e as suas modalidades de satisfação (metas ou objetivos) são cambiáveis, mais especificamente ligados às zonas erógenas, podendo também acompanhar as atividades em outras zonas sobre as quais se apoia.

Esta diversidade de zonas somáticas de apoio da pulsão sexual nos aponta que a mesma não se encontra unificada desde o início, mas que começa fragmentada em pulsões parciais cuja satisfação é local.

Aqui não nos cabe nos questionarmos se as pulsões de autoconservação estão, de fato, no nível de pulsões, pois suas metas parecem pouco cambiáveis e os objetos não parecem flutuar: um bebê faminto sempre procura pelo peito de sua mãe para nutrir-lhe e mantê-lo alimentado, por exemplo. A teoria das pulsões causa inúmeras discussões e talvez seja por isso que Freud revisitou esta sua obra tantas vezes, ora dando-lhes novas funções, ora mudando-lhes os nomes.

“A concepção freudiana da pulsão conduz – e percebemo-lo apenas com este simples esboço – a uma explosão da noção clássica de instinto, e isto em duas direções oposta. Por um lado, o conceito de ‘pulsão parcial’ acentua a ideia de que a pulsão sexual existe em primeiro lugar no estado ‘polimorfo’ e visa principalmente suprimir a tensão a nível da fonte corporal; de que ela se liga na história do sujeito a representantes que especificam o objeto e o modo de satisfação: a pressão interna, de início indeterminada, sofrerá um destino que a marcará com traços altamente individualizados. Mas, outro lado, Freud, longe de postular, por trás de cada tipo de atividade, uma força biológica correspondentes (...), faz entrar o conjunto das manifestações pulsionais numa grande oposição fundamental, tirada, aliás, da tradição mítica; oposição da Fome e do Amor e, depois, do Amor e da Discórdia.” (LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B., 2012: 396)

Este último dualismo a que Laplanche e Pontalis se referem diz respeito ao que foi introduzido por *Além do princípio de prazer* (1920), texto de suma importância para a continuidade da nossa análise e conceituação da pulsão de morte.

6.2 Além do princípio de prazer.

Segundo Freud, o eixo desse trabalho é o privilégio que daremos ao “ponto de vista econômico” na abordagem da reformulação de sua meta psicologia, além do ponto de vista dinâmico e topográfico. O princípio de prazer é algo que se mantém constante até esta obra de Freud, pois, a priori, diz respeito à diminuição das quantidades de excitação.

O que Freud se atenta é que é incorreto falar na dominância do princípio de prazer sobre o curso dos processos mentais, pois se isso fosse verdadeiro, quase todos esses processos deveriam conduzir ao prazer, o que não acontece. O máximo que podemos dizer é que existe na mente uma forte tendência no sentido do princípio de prazer, embora essa tendência possa ser contrariada por outras forças ou circunstâncias. O princípio de prazer, que, por vezes, é substituído pelo princípio de realidade, visa a autopreservação do ego.

O princípio de realidade forma par com o princípio de prazer e impõe-se como princípio regulador quando a procura por satisfação já não se efetua pelos caminhos mais curtos, mas faz desvios e adia o seu resultado em função das condições, possivelmente adversidades, impostas pelo mundo exterior:

“Este último princípio não abandona a intenção de fundamentalmente obter prazer; não obstante, exige e efetua o adiamento da satisfação, o abandono de uma série de possibilidades de obtê-la, e a intolerância temporária do desprazer como uma etapa no longo e indireto caminho para o prazer.” (FREUD, S. 2003:12)

A instauração do princípio de realidade corresponderia a uma série de adaptações que o aparelho psíquico tem de sofrer: desenvolvimento das funções conscientes, atenção, juízo, memória; substituição da descarga motora por uma ação que tende a transformar apropriadamente a realidade.

O grande motivador da análise que implica na afirmação sobre a não preponderância do princípio de prazer sobre o princípio de realidade se dá via a observação das brincadeiras do neto de Freud, dos sonhos das neuroses traumáticas e das transferências na análise (nas quais os pacientes repetiam na transferência acontecimentos traumáticos da infância).

Observando seu neto de um ano e meio de idade, Freud percebe que a brincadeira consiste em fazer um carretel aparecer e desaparecer. Ele analisa este jogo como uma simbolização da falta materna, em que a criança encenava a alternância entre ausência e presença da mãe. Ao jogo, acompanhavam as verbalizações *Fort* (ir embora, sumir), quando o objeto se afastava e *Da* (ali), quando o mesmo aparecia.

Diante do jogo, uma das coisas que chamou a atenção de Freud foi o fato do desaparecimento do objetivo ser encenado mais vezes do que o seu retorno, ou seja, algo que lhe era fonte de desprazer acontecia propositalmente com mais frequência do que aquilo que supostamente lhe causaria prazer. “(...) a criança, afinal de contas, só foi capaz de repetir sua experiência desagradável na brincadeira porque a repetição trazia consigo uma produção de prazer de outro tipo.” (FREUD, S. 2003:21)

Analisando os sonhos repetitivos de pacientes com neuroses traumáticas (e de guerras), Freud questiona-se sobre sua teoria dos sonhos, segundo a qual postulava-se a primazia da realização dos desejos. Ao confrontar-se com estes sonhos que repetem cenas traumáticas e dolorosas, Freud aponta que a função deste tipo de sonho é desenvolver a angústia retroativamente, onde esta faltou.

Essa angústia, na realidade, prepararia o nosso psiquismo protegendo-o de algum distúrbio. Essa função, porém, não é exclusividade da angústia e esta, na realidade, é só uma das vias para a hipercatexia.

Nestas situações, Freud nota a presença de uma compulsão à repetição de cenas que não representam prazer (muito pelo contrário!) e que indicam que o princípio de prazer não rege todo o funcionamento mental.

Essa compulsão à repetição não nos espanta quando se refere a um comportamento ativo por parte do sujeito. A questão é que existem casos em que esta compulsão ocorre também de maneira passiva, como no caso em que Freud ilustra sobre a mulher que se casou sucessivamente com três maridos, cada um dos quais caiu doente logo depois e teve que ser cuidado por ela em seu leito de morte.

A partir deste trabalho, Freud amplia a noção de pulsão ao constatar que a compulsão à repetição seria uma característica intrínseca ao movimento de toda pulsão, conseqüente da tendência ao restabelecimento de um estado anterior da vida, inorgânico.

6.3 A pulsão de morte.

Freud inicia o capítulo sobre a pulsão de morte avisando de antemão que o conteúdo que segue a partir dali tem caráter eminentemente especulatório. É curioso como o autor abandona, por vezes, o cientificismo a que costuma recorrer e sobre o qual lançou bases com seu *Projeto para uma psicologia científica* (1985), para flertar com algo que diz respeito ao anímico:

“As manifestações de uma compulsão à repetição (que descrevemos como ocorrendo nas primeiras atividades da vida mental infantil, bem como entre os eventos do tratamento psicanalítico) apresentam em alto grau um caráter instintual e, quando atuam em oposição ao princípio de prazer, dão a aparência de alguma força ‘demoníaca’ em ação.” (FREUD, S. 2003:45)

E, então, traz sua nova definição de pulsão:

“Uma pulsão é um impulso inerente à vida orgânica, a restaurar um estado anterior das coisas, impulso que a entidade viva foi obrigada a abandonar sob a pressão de forças perturbadoras externas, ou seja, é uma espécie de elasticidade orgânica, ou para dizê-lo de outro modo, a expressão da inércia inerente à vida orgânica.” (FREUD, S. 2003:47)

Assim, toda modificação imposta ao organismo é armazenada pela pulsão para ulterior repetição. Essa pulsão, porém, não funciona a favor da evolução, como comumente aprendemos e acreditamos; ela está apenas buscando alcançar um antigo objetivo por caminhos tanto velhos quanto novos.

Este antigo objetivo diz respeito a um estado mais primitivo, onde o organismo, ainda inanimado, primava por eliminar todo e qualquer tipo de tensão, a fim de continuar em seu estado inanimado. A tensão que surgiu naquilo que era uma substância inanimada se esforçou por neutralizar-se e, dessa maneira, surgiu o primeiro instinto: o de retornar ao estado inanimado, já que a característica primeira da pulsão é voltar a um estado anterior. Conforme evoluiu, diferente do que se pensava, esta pulsão continuou presente.

A pulsão de morte existe, logo, para conduzir o organismo à morte à sua maneira:

“Assim, originalmente, esses guardiões da vida eram também os lacaios da morte. Daí surgiu a situação paradoxal de que o organismo vivo luta com toda a sua energia contra fatos (perigos, na verdade) que poderiam auxiliá-lo a atingir mais rapidamente seu objetivo de vida, por uma espécie de curto-circuito.” (FREUD, S. 2003:51)

Laplanche e Pontalis, antes de se deterem a respeito da pulsão de morte, nos alertam que esta teoria não conseguiu impor-se aos discípulos e à posteridade de Freud da mesma maneira que suas outras teorias. Os autores, assim como o próprio Freud, acreditam que estão diante de algo muito controverso.

Os autores resumem a tese de Freud como uma “tendência fundamental de todo ser vivo a retornar ao estado anorgânico” (LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B., 2012: 408). Para eles, o que Freud procura explicitamente destacar pela expressão “pulsão de morte” é o que há de mais fundamental no que se entende por pulsão, o retorno a um estado anterior e, em última instância, o retorno ao repouso absoluto do anorgânico. Desta maneira, o que ele designa é o que estaria no princípio de qualquer pulsão.

A pulsão de morte é voltada inicialmente para o interior e tende à autodestruição, mas, como função secundária, este tipo de pulsão seria dirigida para o exterior, manifestando-se então sob a forma da pulsão de agressão ou de destruição.

Freud havia flertado com a pulsão de agressão quando analisara o caso do pequeno Hans, mas somente a partir de *Além do princípio de prazer* que o autor

retoma o termo *Agressionstrieb*. Como derivante da pulsão de morte, a meta da pulsão de agressão, ou mesmo da pulsão de destruição, é a destruição do objeto.

Freud sabia que esta sua teoria sofreria objeções teóricas, pois muitos psicanalistas ora achavam inaceitável o conceito de pulsão de morte e defendiam que os fatos clínicos descritos por Freud deviam ser interpretados sem recorrer a elas. Estas críticas podem ser estruturadas em alguns níveis:

“1) De um ponto de vista metapsicológico, recusa de fazer da redução das tensões apanágio de um grupo determinado de pulsões. 2) Tentativas de descrever uma gênese da agressividade; quer considerando-a como um elemento correlativo no início de qualquer pulsão, na medida em que ela se realiza numa atividade que o sujeito impõe ao objeto, quer mesmo vendo nela uma reação secundária à frustração proveniente do objeto. 3) Reconhecimento da importância e da autonomia de pulsões agressivas, mas sem que estas possam ser referidas a uma tendência auto-agressiva; recusa de hipostasiar em qualquer ser vivo o par de opostos que existe de saída uma ambivalência pulsional, mas a oposição entre o amor e o ódio, tal como se manifesta desde o início na incorporação oral, só deveria ser entendida na relação com um objeto exterior.” (LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B., 2012: 411)

Neste último dualismo esquematizado por Freud, a pulsão de morte, ou Thanatos, contrapõe-se à pulsão de vida, ou Eros. Se a meta da pulsão de vida é fazer com que o organismo retorne a um estado anterior, anorgânico, a meta da pulsão de morte é constituir unidades cada vez maiores e mantê-las. As pulsões de vida abrangem não apenas as pulsões sexuais, mas ainda as de autoconservação.

Esse novo dualismo pulsional, entretanto, não deixa de acarretar dificuldades como, mais uma vez, nos alerta Laplanche e Pontalis:

1) Se com a pulsão de morte Freud define que a meta primeira de qualquer pulsão, não só da pulsão de morte, é que retornar a um estado anterior, o raciocínio oposto é difícil de ser aplicado no caso da pulsão de vida. Freud declara-se incapaz de mostrar este caráter conservador desta pulsão e recorre a um mito, o de Aristófanes em *O Banquete*, de Platão, segundo o qual a relação sexual teria como finalidade restabelecer a unidade perdida de um ser originariamente andrógino, anterior à separação dos dois sexos.

2) Se a meta de Eros é instituir unidades cada vez maiores, é a ligação, entendemos que, no plano econômico, a pulsão de vida parece se harmonizar mal

com o modelo energético da pulsão como tendência para a redução das tensões.

3) Ao reconhecer como pulsões de vida o que antes designara como pulsão sexual, a questão que fica é a posição que a sexualidade ocupa no dualismo de Freud. Até então, esta ocupava um papel de extrema importância, sendo a energia primária e, de certa forma, mais pulsional. Com o surgimento da pulsão de morte, a pulsão sexual passa para o lado da ligação.

Mas não cabe a nós nos determos ainda mais sobre os possíveis vieses do novo dualismo freudiano. O que nos interessa, aqui, é o caráter conservador da pulsão de morte, que visa a redução das tensões e conduz o organismo à morte à sua maneira. É fundamental que mantenhamos isso em mente no capítulo posterior quando conjugarmos esta teoria freudiana com o signo do zumbi na pós-modernidade.

Esta leitura cultural nos será fundamental para conseguirmos julgar, de maneira mais embasada, sobre os efeitos do signo do zumbi na cultura. Para nos ajudar nessa tarefa, recorreremos a Bauman e seu conceito de liquidez, a fim de definirmos quais serão as bases de nossa análise.

Bauman é um sociólogo polonês, em cuja obra nota-se a influência do filósofo islandês Ji Caze, pela qual recebeu prêmios Amalfi. Atualmente, Bauman é professor emérito de sociologia nas universidades de Leeds e Varsóvia. Ele é um dos teóricos sociais mais importantes da atualidade e escreveu diversos livros e artigos a respeito da modernidade e o holocausto, consumismo pós-moderno e modernidade líquida.

7. A MODERNIDADE LÍQUIDA, A CIVILIZAÇÃO E O ZUMBI.

Neste capítulo, delimitaremos o cenário de nossa análise, a modernidade líquida, proposta por Bauman, discorrido largamente em seu livro, *Tempos líquidos* (2007). Usaremos este texto como apoio para melhor entendermos a dinâmica cultural e, assim, conseguirmos apontar hipóteses sobre o porquê do fenômeno do zumbi.

Não abandonaremos a leitura cultural que Freud fez em um de seus últimos textos, *Mal estar na civilização* (1930), em que o psicanalista alemão aplica seu grande arcabouço teórico construído nos anos anteriores. Por mais que este texto seja da década de trinta do século passado, ele continua sendo atual e fonte de grande aprendizado para sintomas culturais que vivemos hoje.

7.1 Bauman e sua modernidade líquida.

Antes de discorrermos sobre o pensamento de Bauman acerca da modernidade líquida, é necessário que delimitemos as principais características desse período. Segundo o sociólogo, existem cinco fatores fundamentais para que melhor possamos compreender este tempo em que estamos inseridos.

7.1.1 Cinco elementos constitutivos da modernidade líquida.

O primeiro consiste na:

“(...) passagem da fase 'sólida' da modernidade para a 'líquida' - ou seja, para uma condição em que as organizações sociais (estruturas que limitam as escolhas individuais, instituições que asseguram a repetição de rotinas, padrões de comportamento aceitável) não podem mais manter sua forma por muito tempo (nem se espera que o façam), pois se decompõem e se dissolvem mais rápido que o tempo que leva para moldá-las e, uma vez reorganizadas, para que se estabeleçam.” (BAUMAN, 2007: 07)

Em segundo lugar, o divórcio entre o poder e a política, dois elementos dos quais se esperavam viver eternamente juntos. Enquanto o poder caminha em

direção a um espaço global, politicamente descontrolado, a política parece ser incapaz de operar globalmente, uma vez que continua eminentemente local.

Em terceiro lugar, a redução da segurança. Os laços entre as pessoas antigamente constituíam uma rede de segurança, onde havia interesses comuns que falavam mais alto que interesses individuais. O hipercapitalismo acabou por promover a divisão e não a igualdade. Como resultado, a segurança passa a ser outorgada para outros órgãos, que não o Estado, e tenta-se resolver o medo através das iniciativas privadas.

Em quarto lugar, o colapso do pensamento, do planejamento e da ação a longo prazo. A ansiedade passa a tomar conta de todas as esferas sociais e conceitos como "desenvolvimento", "maturação", "carreira" ou "progresso" são postos em cheque em nome da efemeridade e ações tomadas premeditadamente. Um imediato e profundo esquecimento de informações defasadas do rápido envelhecimento de hábitos pode ser mais importante para o próximo sucesso do que a memorização de lances do passado e a construção de estratégias sobre um alicerce estabelecido pelo aprendizado prévio.

Em quinto, e último lugar, a responsabilidade em resolver os dilemas gerados por circunstâncias voláteis e constantemente instáveis é jogada sobre os ombros dos indivíduos. A liberdade de escolha, lutada e almejada por todos, agora passa a ser usada contra estes mesmos indivíduos, uma vez que devem ser única e exclusivamente responsáveis por todas as decisões que tomam; eles não possuem respaldo. E isso torna-se potencialmente letal num cenário de mudanças repentinas e de muita flexibilidade: as escolhas são feitas com base no que há disponível e não no que o indivíduo realmente quer é almeja: ele deve se conformar.

7.1.2 O medo como dinâmica social.

Como sustentáculo destes cinco elementos está o medo. A sensação de medo, como um vírus, se dissemina pela sociedade e faz que com que as pessoas ergam muros, dirijam veículos blindados, portem revólveres – ainda que ilegalmente – e frequentem aulas de artes marciais. “É como se os nossos medos tivessem

ganhado a capacidade de se autoperpetuar e se autofortalecer“. (2007:15) O problema é que essas ações agem de maneira contrária, reafirmando o senso de desordem que as nações visam evitar.

É interessante notar como muitas das ações tomadas para evitar o medo, acabam caminhando em direção ao polo oposto, fortalecendo o sentimento já existente. Bauman, a respeito do “progresso”, nos diz:

“O ‘progresso’, que já foi a manifestação mais extrema do otimismo radical e uma promessa de felicidade universalmente compartilhada e permanente, se afastou totalmente em direção ao polo oposto, distópico e fatalista da antecipação: ele agora representa a ameaça de uma mudança inexorável e inescapável que, em vez de augurar a paz e o sossego, pressagia somente a crise e a tensão e impede que haja um momento de descanso” (BAUMAN, 2007:16).

O medo ganha força e o Grande Outro nos faz vítima dos incontáveis perigos à nossa vida e à nossa saúde. Diariamente, enumeram-se listas sobre “os sete sinais do câncer” ou “os cinco sintomas da depressão” ou qual alimento cujas propriedades nutricionais revelaram-se cancerígenas e perigosas. O curioso, porém, é que parece que o ser humano deleita-se com esse medo e esse é um dos fatores que justificam o fenômeno do Google como ferramenta para diagnosticar doenças. Não importa se o sintoma é ameno; o autodiagnóstico será sempre o pior.

Outro sintoma sinalizado por Bauman é o fenômeno dos SUVs (veículos esporte-utilitários) que tem se tornado cada vez mais comuns nas grandes cidades. No Brasil, esse número aumenta ano a ano e a promessa de um carro seguro, impenetrável, que funciona como uma armadura para o condutor, parece fazer sentido aos que sentem o medo crescente e desejam se proteger.

“O medo é reconhecidamente o mais sinistro dos demônios que se aninham nas sociedades abertas de nossa época. Mas é a insegurança do presente e a incerteza do futuro que produzem e alimentam o medo mais apavorante e menos tolerável. Essa insegurança e essa incerteza, por sua vez, nascem de um sentimento de impotência: parecemos não estar mais no controle seja individual, separada ou coletivamente, e, para piorar ainda mais as coisas, faltam-nos as ferramentas que possibilitariam alçar a política a um nível em que o poder já se estabeleceu, capacitando-nos assim a recuperar e reaver o controle sobre as forças que dão forma à condição que compartilhamos, enquanto estabelecem o âmbito de nossas possibilidades e os limites à nossa liberdade de escolha: um controle que agora escapou ou foi arrancado de nossas mãos. O demônio do medo não

será exorcizado até encontrarmos (ou, mais precisamente, construirmos) tais ferramentas.” (BAUMAN, 2007:32)

7.1.3 A humanidade em movimento.

O próximo elemento que Bauman analisa em seu texto são os sujeitos que estão inseridos neste recorte que faz de Tempos Líquidos. Ele nos mostra como o capitalismo global cresceu de maneira vertiginosa e fez com que a quantidade de seres humanos se tornasse excessiva, maior que a capacidade que o planeta tem de administrar. Além disso, o excesso de pessoas faz com que haja um excesso de lixo excretado do qual o planeta não consegue reabsorver, excretar e se desintoxicar. Humanos e lixo tornam-se, portanto, causa e consequência, formando um elo em que um se confunde com o outro.

“Se o excedente populacional (...) pode ser rotineiramente removido e transportado para além das fronteiras da área fechada, dentro da qual se buscam a estabilidade econômica e o equilíbrio social, as pessoas que escaparam ao transporte e permanecem dentro dessa área, mesmo que momentaneamente excedentes, são destinadas à ‘reciclagem’ ou à ‘reabilitação’”. (BAUMAN, 2007:37)

Na modernidade líquida, a competição substitui a solidariedade, os indivíduos se veem abandonados aos seus próprios recursos e isso dá início a um embate não só entre classes, mas intra classes. Bauman ilustra esse ponto lembrando as “classes perigosas”.

Estas eram constituídas do excedente populacional temporariamente excluído e ainda não reintegrado que o processo econômico acelerado havia privado de uma ‘função útil’, enquanto a pulverização acelerada das redes de vínculos os havia destituído a proteção. A expectativa era de que, no devido curso, eles seriam reintegrados, seu ressentimento se dissiparia e seus interesses na ‘ordem social’ seriam restaurados.

As ‘novas classes perigosas’, por outro lado, são aquelas reconhecidas como inadequadas à reintegração e proclamadas inassimiláveis, já que não se pode conceber uma função útil que eles sejam capazes de exercer após a ‘reabilitação’. Não são apenas excessivas, mas excedentes. Estão excluídas permanentemente.

7.1.4 A mixofobia.

Por fim, o último e importante conceito analisado pelo sociólogo diz respeito às relações inter pessoais. Num contexto onde o que era feito para durar esvaece num piscar de olhos, o medo é a tônica e uma constante nas rotinas e as pessoas vão se acumulando e exaurindo o limite de recursos do planeta, as relações humanas ficam prejudicadas e são drasticamente influenciadas.

As cidades vêm observando uma mudança em sua dinâmica: de lugar relativamente seguro, elas tem sido associadas mais ao perigo do que à proteção. Separar e manter distância se torna a estratégia mais comum na luta urbana atual pela sobrevivência. São Paulo, observa o autor, é uma cidade de muros. O advento dos “condomínios” fez com que muitos se fechassem e restringissem seu contato com o mundo além-dos-muros somente para o que for realmente necessário.

“As cidades contemporâneas são, por esse motivo, os estágios ou campos de batalha em que os poderes globais e os significados e identidades teimosamente locais se encontram, se chocam, lutam e buscam um acordo satisfatório, ou apenas tolerável – um modo de convivência que, se espera, seja uma paz duradoura, mas a regra mostra que apenas um armistício; breves intervalos para consertar defesas rompidas e redistribuir unidades de combate. É esse confronto, e não qualquer fato isolado, que põe em movimento e orienta a dinâmica da cidade ‘líquido-moderna’.” (BAUMAN, 2007:87)

A esse estranhamento ao outro Bauman dá o nome de “mixofobia” que, segundo o autor, consiste em uma reação altamente previsível e generalizada à impressionante, desagradável e enervante variedade de tipos humanos e estilos de vida que se encontram e se esbarram nas ruas das cidades contemporâneas, não apenas nas áreas oficialmente declaradas “distritos turbulentos” ou “ruas perigosas”, mas em suas áreas comuns de ‘residência’.

A mixofobia é, em linhas gerais, o medo de se misturar com as cores dos outros sujeitos e enxergar sua individualidade e características (que os tornam únicos) como obstáculos para que desabroche qualquer tipo de relacionamento. Este conceito encontra paridade no “narcisismo das pequenas diferenças”, cunhado por Freud em seu texto “O tabu da virgindade” (1918):

“Com expressões que diferem pouco da terminologia empregada pela psicanálise, Crawley assinala que cada indivíduo se separa dos demais por um *“taboo of personal isolation”*, e que justamente em suas pequenas diferenças, não obstante sua semelhança em todo o resto, se fundamentam os sentimentos de estranheza e hostilidade entre eles. Seria sedutor ceder a esta ideia e derivar desse “narcisismo das pequenas diferenças” a hostilidade que em todos os vínculos humanos vemos batalhar com êxito contra os sentimentos solidários e degolar o mandamento de amar o próximo.” (FREUD, 2006:195)

O narcisismo das pequenas diferenças é uma construção antitética: o narcisismo marca o pólo de oposição ao reconhecimento da diferença. Esse suposto amor a si mesmo – narcisismo – é de tal modo rígido e conservador que qualquer desvio trazido pelo outro é visto como uma afronta e o faz entrar em guerra contra qualquer sombra de divergência. É como se dissesse: tudo que difere de mim me ameaça. O reconhecimento do diferente se opõe ao narcisismo, e para que o outro seja reconhecido como tal, há de ocorrer necessariamente uma mudança psíquica.

Mesmo nessa primeira menção freudiana, é possível encontrar três dos principais aspectos do narcisismo das pequenas diferenças, ainda que embrionariamente, e que foram aprofundados em *Psicologia das massas e análise do Eu* (1921) e em *O mal-estar na civilização* (1930).

Em primeiro lugar, a afirmação do particular sobre o comum e o indiferenciado, “[...] justamente em suas pequenas diferenças, não obstante sua semelhança em todo o resto, se fundamentam os sentimentos de estranheza e hostilidade entre eles” (FREUD, 2006:195). Em segundo lugar, a fraqueza da solidariedade frente ao narcisismo das pequenas diferenças, “[...] a hostilidade que em todos os vínculos humanos vemos batalhar com êxito contra os sentimentos solidários” (FREUD, 2006:195). E, por último, a aproximação da análise do narcisismo das pequenas diferenças com a análise do mandamento religioso amar o próximo como a ti mesmo, “a hostilidade que em todos os vínculos humanos vemos [...] degolar o mandamento de amar o próximo” (FREUD, 2006:195).

Ou seja, tanto na mixofobia quanto no narcisismo das pequenas diferenças, o outro, o semelhante, se transforma em um perigo para o sujeito contemporâneo. Como o exercício da alteridade é algo quase da ordem do impossível no hipercapitalismo, o que acaba vigorando é a onipotência do narcisismo, onde se

exclui o outro por ser este uma possibilidade de reflexão e, portanto, um desafio para lidar com as diferenças e, quem sabe, mudar o posicionamento.

7.2 Mal-estar na civilização.

Este texto foi escrito por Freud às vésperas do colapso da Bolsa de Valores de Nova York em 1929 e publicado em Viena no ano seguinte. Trata-se de uma reflexão sobre as origens da infelicidade, do conflito entre indivíduo e sociedade e suas diferentes configurações na vida civilizada. É neste texto em que Freud aplica suas teorias na cultura, demonstrando que a repressão e a sublimação das pulsões sexuais, bem como sua canalização para o mundo do trabalho, constituem as principais causas das doenças psíquicas de nossa época.

7.2.1 O homem é inimigo da civilização.

Freud não distingue civilização de cultura e define como civilização tudo aquilo que difere o homem da vida animal, que o afasta de sua natureza. Assim, a civilização englobaria tanto o controle do homem perante a Natureza como o conjunto de regulamentos que regem os relacionamentos humanos.

Ele designa a civilização como:

“(...) a inteira soma das realizações e instituições que afastam a nossa vida daquela de nossos antepassados animais, e que servem para dois fins: a proteção do homem contra a natureza e a regulamentação dos vínculos dos homens entre si.” (FREUD, 2012: 34)

O autor retoma seu artigo *Totem e tabu* (1921), onde descreve a passagem da natureza à cultura. Segundo o mito da “horda primeva”, no começo havia um pai onipotente, que possuía todas as mulheres, dono de uma vontade arbitrária e absoluta. Este pai seria assassinado pelos filhos e, a partir de então, sua prole estabelecería um contrato social, garantindo que nenhum deles tomasse o lugar do incauto pai. O parricídio, portanto, seria a fundação que marca a origem da civilização e o tabu do incesto surge como primeira lei que fundamenta uma sociedade.

Freud apresenta como tese o fato da cultura produzir um mal-estar nos sujeitos, dado que existe um conflito intransponível entre as exigências da pulsão e as da civilização. Assim para que a sociedade possa se desenvolver e prosperar, o homem deve pagar o preço da renúncia da satisfação pulsional, onde sua vida sexual e sua agressividade são severamente prejudicadas.

“Se a cultura impõe tais sacrifícios não apenas à sexualidade, mas também ao pendor agressivo do homem, compreendemos melhor por que para ele é difícil ser feliz nela. De fato, o homem primitivo estava em situação melhor, pois não conhecia restrições ao instinto. Em compensação, era mínima a segurança de desfrutar essa felicidade por muito tempo. O homem civilizado trocou um tanto de felicidade por um tanto de felicidade por um tanto de segurança” (FREUD, 2012: 61)

O autor infere que todo sujeito é inimigo da civilização, já que em todos os homens existem tendências destrutivas, anti-sociais e anti-culturais. A civilização, portanto, trava uma luta constante contra o homem isolado e sua liberdade, substituindo o poder do sujeito pelo poder da comunidade.

7.2.2 A religião ampara o homem.

Em *Mal-estar na civilização*, Freud inicia seu raciocínio com base na troca de cartas com um amigo, Romain Rolland, a quem o autor enviara uma pequena análise sobre o papel que desempenhava a religião na cultura, quem também diz haver um sentimento peculiar na religiosidade, chamada de “sentimento oceânico”, algo ilimitado, sem barreiras. Para Freud, esta:

“(…) seria a fonte da energia religiosa de que as diferentes Igrejas e sistemas de religião se apoderam, conduzem por determinados canais e também dissipam, sem dúvida. Com base apenas nesse sentimento oceânico alguém poderia considerar-se religioso, ainda que rejeitasse toda fé e toda ilusão.” (FREUD, 2012: 08)

Freud dá continuidade a algumas de suas ideias previamente expostas em *O futuro de uma ilusão* (1927), destacando a função da religião como conservadora da sociedade humana. O autor salienta que a raiz de toda religião deve-se a uma

defesa do homem contra o estado de desamparo infantil que persiste até a vida adulta.

A religião seria, nesse sentido, uma resposta ao anseio por um pai poderoso que oferecesse segurança e proteção, poupando os homens de uma neurose individual ao preço de deixá-los num estado de infantilismo psicológico, submetidos ao que chama de um delírio de massa.

A natureza do homem exige este tipo de controle para que ele possa conviver em sociedade. Isso, portanto, nos leva à conclusão de que caso a religião fosse extinta, possivelmente, o homem criaria outro sistema de doutrinas com características análogas a fim de se proteger.

7.2.3 As fontes do sofrimento e as maneiras de combatê-lo.

Para Freud, a civilização tem como tarefa evitar o sofrimento e oferecer segurança, deixando o prazer em segundo plano. A satisfação pulsional, nesse sentido, acaba sendo sempre parcial e as possibilidades de felicidade tornam-se restritas. Para o autor, a felicidade é algo subjetivo e constitui um problema da economia de libido do mesmo:

“O programa de ser feliz, que nós é imposto pelo princípio de prazer, é irrealizável, mas não nos é permitido – ou melhor, não somos capazes de – abandonar os esforços para de alguma maneira tornar menos distante a sua realização.” (FREUD, 2012: 28)

O autor nos aponta, então, quais são as três principais fontes de sofrimento: a prepotência da natureza, a fragilidade de nosso corpo e a insuficiência das normas que regulam os vínculos humanos na família, no Estado e na sociedade. Existem, porém, alguns métodos para evitar o sofrimento e buscar a felicidade (mesmo que parcialmente). Alguns desses métodos: uso de drogas, a sublimação das pulsões, o trabalho, as fantasias, o remodelamento delirante da realidade, o amor e a enfermidade neurótica.

Freud destaca dois desses métodos em seu texto: a sublimação e o amor. O primeiro possui diferentes qualidades metapsicológicas, embora não seja acessível

a todas as pessoas e falhe quando a fonte do sofrimento provém do próprio corpo. A sublimação da pulsão seria fundamental para o desenvolvimento cultural; é o que torna possível as atividades psíquicas superiores.

Já o amor seria um dos fundamentos da comunidade, mas sua relação com a civilização é ambígua, pois ao mesmo tempo em que se coloca em oposição aos interesses da sociedade, a civilização também o ameaça com suas restrições às satisfações pulsionais.

“Estou falando, claro, daquela orientação de vida que tem o amor como centro, que espera toda satisfação do amar e ser amado. Essa atitude psíquica é familiar a todos nós; uma das formas de manifestação de amor, o amor sexual, nos proporcionou a mais forte experiência de uma sensação de prazer avassaladora, dando-nos assim o modelo para nossa busca de felicidade”. (FREUD, S. 2012: 26)

7.2.4 Civilização e pulsão de morte.

Freud, então, retoma seu texto Além do princípio de prazer, sobretudo o que diz respeito à pulsão de morte. Este trecho muito nos interessa pois Freud articula sua tese com uma leitura cultural. O autor nos revela que, de fato, esta sua teoria não foi muito aceita no meio psicanalítico, dado sua concepção polêmica.

Se uma das principais vertentes da pulsão de morte é a pulsão de destruição, Freud conclui que o pendor à agressão é uma disposição de instinto original e autônoma do ser humano (2012). Este é, portanto, o maior obstáculo à civilização. Ao mesmo tempo em que Eros tende a unir indivíduos isolados, famílias, etnias, povos e nações, Thanatos se opõe radicalmente a esta organização, colocando um contra o outro.

“(…) o instinto natural de agressão dos seres humanos, a hostilidade de um contra todos e de todos contra um. Esse instinto de agressão é o derivado e representante maior da pulsão de morte, que encontramos ao lado de Eros e que partilha com ele o domínio do mundo” (FREUD, S. 2012: 68)

A pulsão de agressão, porém, encontraria limites, por exemplo, no que Freud chama de “Narcisismos das pequenas diferenças”, onde um grupo de diferentes

sujeitos se unem pelo amor e identificação e manifestam sua agressividade para fora.

Quando o caminho para o descarregamento deste tipo de pulsão se encontra bloqueado, ela é introjetada e se dirige ao próprio ego. Desta maneira uma parte do ego se dirige contra si próprio, na forma de superego. É daí que surge o que Freud nomeia de sentimento de culpa:

“(...) ela se manifesta como necessidade de punição. A civilização controla o então perigoso prazer em agredir que tem o indivíduo, ao enfraquecê-lo, desarmá-lo e fazer com que seja vigiado por uma instância no seu interior, como por guarnição numa idade conquistada.” (FREUD, S. 2012: 69)

O autor nos aponta duas possíveis fontes para o sentimento de culpa: o medo de uma autoridade exterior (anterior à formação do superego) e o medo do superego. No primeiro caso, a renúncia pulsional seria o bastante para evitar o sentimento de culpa; no segundo caso, porém, esta renúncia não bastaria, uma vez que se o desejo persiste a culpa aparece (ações e intenções não são distintas). Isto está em sintonia com o discurso religioso de pecado, onde somente o pensamento é suficiente para pecar, sem necessariamente levar a uma ação exterior. Esse discurso é, portanto, uma fonte enorme de culpa.

Para Freud, há uma estreita relação entre sentimento de culpa e civilização, uma vez que esta alcança o objetivo de manter os seres humanos ligados através de um crescente fortalecimento daquela, desenvolvendo um superego cuja influência produz a evolução cultural.

Ao fim do texto, Freud se faz alguns questionamentos, em tom pessimista, sobre o rumo que teria o futuro da civilização e o papel do psicanalista nesses tempos. Questiona-se, sobretudo, até que ponto o desenvolvimento cultural será capaz de dominar a pulsão de morte e seus efeitos colaterais.

“A meu ver, a questão decisiva para a espécie humana é saber se, em que medida, a sua evolução cultural poderá controlar as perturbações trazidas à vida em comum pelas pulsões de agressão e autodestruição. Precisamente quanto a isso a época de hoje merecerá talvez um interesse especial. Atualmente os seres humanos atingiram um tal controle das forças da natureza, que não lhes é difícil recorrerem a elas para se exterminarem até o último homem. Eles sabem disso; daí, em boa parte, o seu atual

desassossego, sua infelicidade, seu medo. Cabe agora esperar que a outra das duas 'potências celestiais', o eterno Eros, empreenda um esforço para afirmar-se na luta contra o adversário igualmente imortal. Mas quem pode prever o sucesso e o desenlace?." (FREUD, S. 2012: 93)

Após articular tantas teorias que tangenciam o signo do zumbi, julgamo-nos capazes de fazer deduções sobre por que esta criatura tem aparecido na cultura de maneira tão constante, sobretudo no último século.

8. O ZUMBI CONTEMPORÂNEO.

O zumbi, como bem vimos, é um signo de natureza complexa e apontar uma única causa para seu reaparecimento na cultura seria de grande leviandade. O que vamos nos propor a fazer é, logo, elencar algumas possíveis razões para este acontecimento, articulando todo nosso repertório até aqui exposto, fazendo com que autores tão distintos dialoguem entre si.

Após passar por esta trajetória, estaremos aptos para, enfim, concluirmos esta monografia, para que então julguemos qual razão se mostra mais apropriada para responder a pergunta que nos fizemos logo no começo deste texto. Vale, mais uma vez, a ressalva de que estamos falando de um monstro, uma figura fantasiosa e, por isso, permaneceremos no campo das ideias, mas tentaremos trazer manifestações para nossa vida cotidiana.

8.1 O zumbi é uma alegoria para a vida automatizada.

Em um de nossos capítulos iniciais, onde refletíamos sobre a natureza dos monstros, discorreremos sobre *O Inquietante*, texto de Freud que versa sobre o incômodo que algumas coisas nos causam. Uma das características-chave que iremos retomar aqui é o caráter autômato das coisas que nos inquietam.

Samuel Malentachi escreveu um artigo muito interessante sobre o zumbi no livro que dá nome ao nosso curso. Ao final de seu texto, aponta para duas possíveis causas ao fascínio que o zumbi tem causado e seu consequente uso na indústria do entretenimento. Uma delas diz respeito à natureza do autômato.

“Além do sentimento de incerteza que ronda a vida contemporânea, há o aspecto de gozo na repetição frenética, encarnada no trabalho, por exemplo. É sabido que os sujeitos das grandes metrópoles atualmente trabalham cada vez mais e vivem cada vez menos. Expressões como ‘vivo no automático’, ‘não consigo nem pensar’, são corriqueiras em um ambiente de trabalho e de vivência nos dias de hoje (...) Iguamente aos tanatoides, nós existimos, mas apenas isso.” (MALENTACHI, 2013: 171).

Parece-nos, portanto, que o comportamento humano nos grandes centros urbanos tem se aproximado cada vez mais do autômato e conseqüentemente do zumbi. “Viver no automático” parece ser o estilo de vida padrão, escolhido para aumentar a eficiência e não dar margem à dúvida e o tempo que se perde com ela. É importante sempre termos em mente que a eficiência é a prova cabal do discurso do trabalho tomando conta de outros discursos. Ora, os trabalhadores com os quais a linha de produção foi idealizada tinham uma tarefa específica que se repetia ao longo de todo um dia. O trabalho evoluiu, mas a linha de produção não deixou de existir, tomando novas formas e modelos.

Esta é a modernidade líquida a que se refere Bauman em seu livro homônimo (já analisado por nós anteriormente), onde a metáfora é um profundo lago, cuja superfície está congelada em uma fina camada sobre a qual temos de nos locomover. Precisamos fazê-lo rapidamente, com passos apressados, automáticos, pois a superfície pode ceder e o lago, nos engolir. Para Bauman, estamos fadados a ficar na superfície, pois é impensável que se tente penetrar neste lago: é demorado e leva tempo. Não há tempo a perder.

O sujeito líquido, se assim podemos chamá-lo, nesse sentido, tende a viver de maneira superficial, incapaz de processar e simbolizar completamente aquilo que vive. Montoto (2013) diagnostica este sintoma cultural e rememora um texto escrito por Walter Benjamin, no ano de 1933, onde o autor elenca dois significantes opostos que nos ajudam a entender este sintoma: vivência e experiência.

“(…) vivência significa a expressão de um ato desprovido de qualquer reflexão, sem contextualizar com o passado e menos ainda como expressão idealizada de algo articulado com o futuro. Pareceria que hoje vivemos determinados pela vivência: fazer uma quantidade absurda de coisas, assumindo compromissos constantemente, peregrinando de lugar em lugar, frequentando, por exemplo, vários bares na mesma noite, onde a quantidade de pessoas e o nível dos decibéis do lugar não permitem a comunicação, ou seja, uma série quase infinita de fazeres, de fato, de momentos que sempre e inexoravelmente ficam ociosos de conteúdo. Fazer por fazer, números por números, quantidades por quantidades.” (MONTOTO, 2013: 233).

O diagnóstico de Montoto surge quando o autor analisa o funcionamento do Twitter, ferramenta em que o sujeito deve consolidar uma ideia em um texto de 140 caracteres. Este mecanismo empurra o sujeito em direção à vivência, uma vez que o

Twitter, idealmente, se propõe a ser um facilitador para que este mesmo sujeito possa transmitir suas ideias de maneira rápida e pragmática.

Mas é impossível pensar as mídias sociais sem levar em consideração um de seus principais receptáculos, o celular. Temos visto, de maneira crescente, o número de pessoas que ficam reféns de suas telas, digitando freneticamente, deslizando seus dedos incansavelmente sobre sua superfície, respondendo e-mails e fazendo coisas que julgam ter máxima importância. Ficar sem o aparelho é impensável, é fobia que tem nome: nomofobia. O celular se encontra na posição de figura fálica: não queremos tirar as mãos dele; ele nos preenche, seres faltantes, e nos empodera de maneiras incontáveis.

Isso nos traz, por fim, à coluna do site da Folha, escrito por Luli Radfahrer, professor-doutor de Comunicação Digital da ECA há 19 anos. No texto chamado *O Apocalipse Zumbi*, o autor analisa uma miríade de tipos de zumbis, que andam pela cidade de maneira desatenta, falando e manuseando seus celulares de infindáveis maneiras. Se o celular e o smartphone tem o mérito de acabar com o tédio, seu demérito foi a desconexão entre os indivíduos, causada por seu uso excessivo.

Radfahrer está em linha com a ideia do texto de Montoto ao dizer que o cérebro humano precisa de um tempo desestruturado para que os pensamentos desconexos possam se agrupar, eliminar tensões e gerar boas ideias. Nesse sentido, é estressante viver, porque todo momento representa uma oportunidade de interação: o jantar vira uma foto no Instagram, o post só tem sucesso de atingir uma determinada quantidade de likes no Facebook, o texto do Twitter só tem sucesso se for bem retweetado. Números parametrizam o que se considera bem sucedido ou não.

A conclusão do autor, mais uma vez, se aproxima da de Montoto, sugerindo a meditação, uma prática milenar, como práxis para promover a serenidade e autoconsciência “através da conscientização do que está acontecendo agora, sem a preocupação com acontecimento que estejam fora do alcance”. Ele nos diz, em linhas gerais, que este modo de vida contemporâneo, próximo à vivência, deve tentar caminhar em direção à experiência.

O zumbi está aí e em sua feiura e seu caráter chocante, porém, pode estar uma pista, um índice, para um sintoma na cultura. A morte, tema interdito que este signo carrega, pode ser um importante aviso para algo que nos é precioso, a vida que passa de maneira acelerada, sem ser apreendida.

8.2 O zumbi é uma alegoria para as compulsões.

Ainda sobre o texto de Malentachi, há uma outra possível causa que explica o fascínio crescente para com a figura do zumbi. Este outro apontamento gravita ao redor da pulsão e dos efeitos que ela causa do corpo do sujeito, fazendo surgir as compulsões:

“Nós, os urbanoides contemporâneos, vivemos sintomaticamente numa espécie de antropofagia comensurada, aplicada em outra instância. Nós, sujeitos falantes da pós-modernidade tardia (...) de certa maneira consumimos sim nossa própria carne direcionando nossa força libidinal para objetos e situações arriscadas, como o trabalhismo e o consumismo exacerbado, por exemplo” (MALENTACHI, 2013: 171).

Laplanche e Pontalis asseveram que a compulsão é uma conduta que o sujeito é levado a realizar devido uma imposição interna. Pode ser um pensamento, uma ação, uma operação defensiva, mesmo uma sequência completa de comportamentos cuja não-realização acarretam um aumento de angústia.

Em *Além do Princípio de Prazer*, Freud posiciona a pulsão como agente derivante das compulsões. Estas, na realidade, seriam uma compulsão à repetição, dado que o objetivo primeiro das pulsões seria a volta a um estado anterior, repetindo-se à exaustão. Ou seja, as compulsões seriam agentes do corpo que tramam contra si próprio, com o intuito de encaminhá-lo à morte à sua maneira.

“A compulsão à repetição também rememora do passado experiências que não incluem possibilidade alguma de prazer e que nunca, mesmo há longo tempo, trouxeram satisfação, mesmo para impulsos instintuais que desde então foram reprimidos.” (FREUD, 2003:26).

Ou seja, este caráter repetitivo das compulsões explica como por que toxicômanos, após satisfazer seu vício, retornam ao mesmo rapidamente.

Claramente, não estamos falando da satisfação de um desejo, mas na repetição do gozo frenético, fazendo com que o sujeito rememore sua falta.

O zumbi parece ser uma grande alegoria para a compulsão. Em quase toda obra fílmica que o retrata, temos um ser que vaga, trôpego, em cenários potencialmente pós-apocalípticos e ao se dar conta da presença humana, captada até nos menores e mais discretos índices, parece sair de um estado de letargia, recupera alguma força e marcha por carne. Quando sua meta é atingida e ele consegue engolir a carne que caçara, não há um tipo de satisfação envolvido: é um ato mecânico que se repete quantas vezes for necessário.

George Romero, de certa forma, já havia vislumbrado esta analogia entre zumbis e compulsões em seu filme, já analisado por nós, *Madrugada dos Mortos*. Nele, as criaturas ficam presas dentro de um shopping, pois ali estavam suas reminiscências. A coisa que mais gostavam de fazer, ainda humanos, era comprar, ficando presos na espiral do consumismo. Mesmo mortos, continuam dentro de um centro de compras, vagando pelas lojas, buscando algum tipo de satisfação que vá além da carne e que suprisse, de alguma forma, sua angústia.

São Paulo, 15 de março de 2014. A rede norte-americana de varejo de moda, Forever 21, abre suas portas no shopping Morumbi. O que parece ser uma repetição do que fora idealizado por Romero há 36 anos apresenta-se como fato: milhares de pessoas se amontoam frente à loja, formando uma imensa fila e esperando cerca de 5 horas para finalmente entrar e conferir se ali havia o mesmo custo-benefício por qual a loja ficou conhecida no mundo.

Nova Iorque, 03 de setembro de 2014. Às vésperas do lançamento do novo iPhone, uma fila já se formava frente à Apple da 5ª Avenida. Nenhuma informação sobre o novo *smartphone* sequer foi dada, mas os aficionados pela marca já sabiam que provavelmente iriam comprá-lo mesmo assim. Um casal pagou cerca de mil dólares para que guardassem um lugar na fila para eles.

Os exemplos são inúmeros e, como a própria compulsão, repetem-se à exaustão. Não é nosso intuito, entretanto, nos aprofundarmos nem analisarmos as compulsões sob a égide da psicanálise e da semiótica. O que podemos concluir e deixar para que outros pesquisadores aprofundem é o poder que o Outro consegue

exercer nas sociedades pós-modernas, transformando seus habitantes em seres compulsivos, zumbis cuja principal razão de existir é consumir mais e mais, sem que a satisfação jamais seja alcançada.

Sempre se esperou que a contaminação zumbi viesse de uma grande explosão ou contaminação em larga escala, mas parece que no nosso caso foi preciso algo bem menor e estupidamente banal, introjetado no nosso dia-a-dia e ao qual somos expostos desde o momento em que nascemos: a linguagem.

8.3 O zumbi é uma alegoria ao estágio canibalesco.

Em *3 Ensaios sobre a Sexualidade* (1905), Freud cria a teoria da sexualidade, mostrando os estágios pelos quais passamos em decorrência da libido. Quando fala da sexualidade infantil, Freud usa recorrentemente o termo “chuchar” que consiste na repetição rítmica de um contato de sucção com a boca. O que, para uma mãe, parece servir ao propósito de nutrição, é, na realidade, um ato de obtenção de prazer obtido pela repetição do ato:

“O estado de necessidade de repetir uma satisfação transparece de duas maneiras: por um sentimento peculiar de tensão, que tem, antes, o caráter de desprazer e, por uma sensação de prurido ou estimulação centralmente condicionada e projetada para a zona erógena periférica.” (FREUD, 2006:174).

Ora, sabemos que o zumbi é desperto pelo desejo da carne humana e que sua satisfação dura tanto quanto o surgimento do próximo humano. Nos parece, então, que o gozo obtido pelo zumbi não está na carne em si, mas no ato de devorá-la, de cortá-la com os dentes pútridos, pois quando a vida lhe foi ceifada, foi-se junto o apetite e a pulsão de nutrição. Ele seria, nesse sentido, uma analogia a este estágio de pré-organização genital, onde o chuchar ocupa um papel de destaque.

Freud continua sua teoria, tomando a fase oral como início fundamental da sexualidade humana. Esta fase, para nossa surpresa, também é chamada pelo autor de canibalesca, onde o próprio corpo também está em jogo na obtenção de prazer:

“A atividade sexual ainda não se separou da nutrição, nem tampouco se diferenciaram correntes opostas em seu interior. O objeto de uma atividade

é também o da outra, e o alvo sexual consiste na incorporação do objeto – modelo do que mais tarde irá desempenhar, sob a forma da identificação, um papel psíquico tão importante. Como resíduo dessa hipotética fase de organização que nos foi imposta pela patologia podemos ver o chuchar, no qual a atividade sexual, desligada da atividade de alimentação, renunciou ao objeto alheio em troca de um objeto situado no próprio corpo“ (FREUD, 2006:187).

O termo canibalesco acentua determinadas características da relação objeto oral: fusão da libido e da agressividade, incorporação e apropriação do objeto do objeto e suas qualidades. As estreitas ligações que existem entre a relação do objeto oral e os primeiros modos de identificação estão implicadas na própria noção de canibalismo.

O chuchar é a maneira pela qual o bebê entende a realidade à sua volta e pela qual se desenvolve. O zumbi não consegue se desenvolver e ficou preso a um estágio de letargia que pode durar por toda eternidade. Mas na busca incessante por carne, está envolvido o ato de mastigar como representante de seu último bastião de vida e razão pela qual ela ainda se arrasta pela Terra.

8.3.1 O canibalismo como incorporação do outro.

Há um outro viés do canibalismo que julgamos ser de pouco usufruto para nossa dissertação, mas que, nem por isso, deve ser ignorada.

Em Totem e Tabu (1913), Freud retoma o termo canibalismo, mas o usa para ilustrar o conto do pai primevo. Na prática dos povos primitivos, ao se ingerir partes do corpo de uma pessoa no ato de devorar, há também uma apropriação das propriedades que pertenciam àquela pessoa. Nesse sentido, o “assassinato do pai” e a “refeição totêmica” explicam-se pela identificação que os filhos tiveram com o pai depois de devorá-lo, pois cada um se apropriou de uma parte de sua força.

É, para nós, difícil estabelecer uma analogia entre este viés do canibalismo e o sintoma do zumbi na cultura. Isso porque este, após finalizar sua refeição, não ganha algum tipo de força ou poder especial; antes, volta a caminhar na mesma lentidão de outrora, usando a mesma técnica de abate quando o próximo humano aparecer e for vitimado.

Talvez uma das poucas produções filmicas que contradigam o parágrafo anterior seja *Meu Namorado é um Zumbi*, também analisado anteriormente. No filme, R só tem seus sentimentos reavivados quando come o cérebro do então namorado de Julie, apaixonando-se pela garota. O zumbi só se enamora dela porque o objeto devorado estava repleto de memórias felizes com Julie. Assim como os filhos do pai totêmico, R se apropria da força de Perry e passa a protegê-la até finalmente tornar-se um humano e ver-se livre do estado zumbi.

8.4 O zumbi representa o afastamento e o apagamento da morte.

No quinto capítulo, vimos como a relação entre o homem e a morte foi mudando o longo do tempo. O que começou como uma relação íntima, próxima, onde a morte assumia a figura de uma benvinda convidada do lar, transformou-se em uma relação pautada pelo medo: a ceifadora parece espreitar em toda esquina e qualquer lugar, pronta para levar o que lhe era de direito.

O zumbi aparenta ser, num primeiro momento, uma tentativa do homem de domar a morte, como se lhe dissesse ter encontrado um meio para acabar com sua angústia e com aquela que dizem ser a única certeza da vida. O zumbi seria, nesse sentido, uma criação humana que diminuiria e poria fim ao distanciamento entre homem e morte. Mas nos parece incorreto fazer tal afirmação quando levamos em consideração a sombra funesta que este significante ainda joga sobre a civilização ocidental.

A morte segue sendo um interdito: evita-se falar nela e toda prática que a envolve é tratada como tema indesejado. Diferente dos tempos de Idade Média, onde as crianças acostumavam-se com visões de morte, as crianças da pós-modernidade pisam em um cemitério tardiamente e não são educadas a esse respeito. A morte que é transmitida por noticiários e pela imprensa é, grosso modo, repleta de tragédia, quando não se refere a alguma celebridade. Os cemitérios se afastam cada vez dos grandes centros urbanos, megalópoles aonde as pessoas povoam paulatinamente. E o tempo do luto é cada vez mais diminuto, pois espera-se do enlutado uma postura condizente ao ideal de felicidade.

A felicidade virou um ideal e projeto de vida na pós-contemporaneidade e a morte assumiu definitivamente o post de antagonista. Em *Mal Estar na Civilização* (1930), Freud salienta que a felicidade virou uma busca constante, derivada do princípio de prazer, mas cuja realização se choca contra as barreiras da segurança que julgamos necessária para nossa evolução e perpetuação. Ou seja, abrimos mão de um tanto de felicidade para que evitássemos, em última instância, a morte.

Não estamos, portanto, nos reaproximando da morte, muito pelo contrário. Estamos seguindo uma tendência natural, iniciada desde o momento em que o ser humano se deu conta da existência de seu fim. Continuamos em uma trajetória em que o medo aumenta e todo tipo de aproximação com a morte se dá através de significantes que atenuam, de alguma forma, sua existência.

O zumbi é um destes significantes. Desde sua criação, representou o ser que dribla a morte, mesmo que confabulasse com ela. Foram criados quase que à nossa imagem e semelhança, pois projetam nosso corpo nesse território desconhecido do qual não há volta. A existência no zumbi significa, em última instância, que o homem venceu a morte, domou-a novamente e a apagou definitivamente. Ele, agora, não precisa mais temê-la, pois houve um afastamento completo entre ambas as partes.

Retomando o filme *Meu Namorado é um Zumbi*, a tentativa de apagamento da morte é emblemática: o limite higiênico que, até então, as produções fílmicas haviam imposto entre os zumbis e os humanos é derrubado quando Julie passa a se relacionar (e se apaixonar) por R. O desfecho também corrobora este ponto ao criar uma via de transição de vivo para morto e vice-versa, sinalizando o apagamento da morte.

Fenômenos como os *zombie walks*, aglomerado de pessoas maquiadas como zumbis, que andam e agem como tais, mostram que o apagamento da morte é urgente e desejado intimamente. Agir como um zumbi foi a maneira pela qual muitos parecem ter encontrado de se distanciar do tema ao fazer com que a palidez e a decrepitude fossem coisas costumeiras e se relacionassem com qualquer outra coisa, menos morte.

9. CONCLUSÃO.

Dentre as possíveis explicações para o sintoma cultural que analisamos, o zumbi, a que nos parece mais plausível é a quarta, que diz respeito sobre o afastamento do homem em relação à morte. O Outro encontrou na sociedade pós-moderna hipercapitalista novos meios para exercer sua influência e apregoa o ideal da juventude, ou seja, envelhecer transforma-se em sinônimo de morrer, mesmo que o signifiante “melhor idade” tente remediar a ausência de função econômica aos mais senis.

Desta maneira, vive-se para o consumo e a estender a juventude ao seu máximo significa, entre outras coisas, aumentar o tempo de vida para consumir, isto é, juventude e hiperconsumismo criaram uma relação de causa e efeito e, por conseguinte, o medo e o afastamento da morte surgem como implicação inevitável: ela sinaliza o fim de uma época próspera, onde se consome de maneira inconsequente e pontua a extinção da felicidade.

Ora, juventude, consumismo e felicidade são significantes que andam de mãos dadas no pós-modernismo. A morte foi posta como antítese a esta trinca e, portanto, virou o interdito, aquilo que não se fala, um parente malquisto na família, com o qual sabe-se que lidaremos, mas preferimos omitir sua existência até que o derradeiro dia chegue.

O zumbi sinaliza, em última instância, a incapacidade do homem de fazer um retrospecto resignado sobre sua vida e obra; sobre seus feitos, tudo aquilo que alcançou e da qual deveria estar orgulhoso ou minimamente extrair uma lição valiosa. O zumbi mostra que nossa relação com a morte é de arrependimento daquilo que nunca veio a ser: planos não executados, viagens não feitas, carreiras de trabalho que poderiam ser exemplares ou ainda grandes amigos que a vida nos guardava, mas que não tivemos tempo para conhecer.

O zumbi diz algo sobre a vida: ele foi criado para ampliá-la. Um ato de desespero, convenhamos, pois em nome da vida eterna o homem teve de entregar sua liberdade e tudo aquilo que o tornava um sujeito, ficando a mercê de suas

pulsões mais primitivas. O zumbi nos mostra que para apagarmos a morte e nos mantermos firmes à prática diária, que é o viver, somos capazes de fazer tudo, até mesmo confabular e criar junto àquilo que temos horror e desprezamos, a própria morte.

10. BIBLIOGRAFIA

ARIÈS, Phillippe. ***História da Morte no Ocidente***. São Paulo: Ed. Saraiva, 2012.

BAUMAN, Zygmunt. ***Tempos Líquidos***. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CESAROTTO, Oscar. ***Sedições***. São Paulo: Iluminuras, 2008.

FREUD, Sigmund. ***Além do Princípio de Prazer***. Rio de Janeiro: Imago, 2003.

_____ ***Luto e Melancolia***. São Paulo: Civilização Brasileira, 2008.

_____ ***O Mal-Estar da Civilização***. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

_____ ***Um Caso de Histeria, Três Ensaios Sobre A Teoria Da Sexualidade E Outros Trabalhos*** (1901-1905). In: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. ESB, vol. VII. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

LACAN, Jaques. ***O Seminário 4 – A Relação de Objeto***. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.

LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J-B. ***Vocabulário da psicanálise***. 5ª Ed. São. Paulo: Martins Fontes, 2012

MALENTACHI, Samuel. “A Morte Reclama da Vida”. HISGAIL, F.; SANTAELLA, L. (Org.) ***Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura***. São Paulo: Iluminuras, 2013.

MARTINS, André. ***Pulsão de Morte? Por uma clínica psicanalítica da potência***. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MONTOTO, Claudio César. “Como matamos a experiência”. HISGAIL, F.; SANTAELLA, L. (Org.) ***Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura***. São Paulo: Iluminuras, 2013.

PEIRCE, Charles Sanders. ***Semiótica/charles sanders peirce***; 4ªEd. São Paulo. Perspectiva, 2008.

REVISTA SUPER INTERESSANTE: Zumbis: a Ciência, a História e a Cultura Pop por trás do Fenômeno, São Paulo, Coleções, Abril, 2012.

RUSSEL, Jamie. **Zumbis: O Livro dos Mortos**. São Paulo: Leya Cult, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. 1ª edição. São Paulo: Congage Learning, 2002.

10.1 Sites consultados

Exame: Clientes esperam até 5 horas para conhecer Forever 21. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/negocios/noticias/abertura-da-forever-21-tem-5-horas-de-filas>> Acesso em: 28 de dezembro de 2014.

G1: Antes de anúncio, fãs já fazem fila por iPhone 6 em loja da Apple nos EUA. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/09/antes-de-anuncio-fas-ja-fazem-fila-por-iphone-6-em-loja-da-apple-nos-eua.html>> Acesso em: 28 de dezembro de 2014.

Radfahrer, L. O apocalipse zumbi. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/luliradfahrer/2014/07/1492233-o-apocalipse-zumbi.shtml>> Acesso em: 28 de dezembro de 2014.

The Big Think: Guillermo del Toro Analyzes the Cultural Significance of Monsters. Disponível em: <<http://bigthink.com/the-voice-of-big-think/guillermo-del-toro-analyzes-the-cultural-significance-of-monsters>> Acesso em: 28 de dezembro de 2014.

UB Research: Monster Culture. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z1K6irKHrjc>> Acesso em: 28 de dezembro de 2014.