

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP
PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS GRADUADOS EM PSICOLOGIA CLÍNICA

Luciana Guerrieri Barbosa Viana Guimarães

**“All Flesh Must Be Eaten”:
Análise simbólica do fenômeno zumbi**

MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA
NÚCLEO DE ESTUDOS JUNGUIANOS

SÃO PAULO
2014

Luciana Guerrieri Barbosa Viana Guimarães

**“All Flesh Must Be Eaten”:
Análise simbólica do fenômeno zumbi**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de mestre em Psicologia Clínica, sob a orientação da Profa. Dra. Liliana Liviano Wahba.

**MESTRADO EM PSICOLOGIA CLÍNICA
NÚCLEO DE ESTUDOS JUNGUIANOS**

SÃO PAULO

2014

BANCA EXAMINADORA

AGRADECIMENTOS

A Liliana Wahba, por sua dedicação, paciência e delicadeza durante a orientação.

Aos membros da banca, Durval Faria e Marion Gallbach, que contribuíram para o enriquecimento de meu saber.

A Alexandre Schmitt, por sua generosidade.

A Aryane Barbosa, por sua perseverança e dedicação.

A Névia Le Fou, por ter acreditado em meu trabalho, e por me ajudar na divulgação do questionário.

A Giselle Brito, Bernardo Brum, Gabriel Alves, Francisco Aveline e Caesar Ashbar, e demais moderadores da comunidade Zombiewlak – Rio de Janeiro, por terem apoiado a pesquisa e sido tão solícitos.

A todos aqueles que dispuseram de seu tempo para responder ao questionário, contribuindo, assim, para a pesquisa.

Aos meus pais, Gláucia Viana e William Viana, que sempre acreditaram em mim, mesmo nos meus momentos mais sombrios.

Ao meu marido, melhor amigo e amor eterno, Armando Guimarães, que, com sua paciência, tolerância e amor incondicional, perdeu horas de sono e lazer para me ajudar com as intermináveis leituras.

A minha filha, Luiza Guimarães, minha joia preciosa, que, ao longo da gestação, foi minha fiel companheira nas noites insones.

GUIMARÃES, Luciana. **“All Flesh Must Be Eaten”**: análise simbólica do fenômeno **zumbi**. Dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC- SP, São Paulo, 2014.

RESUMO

A pesquisa realizada visou compreender o fator motivador da participação das pessoas cadastradas na comunidade virtual *Zombie walk* – Rio de Janeiro, presente no website de relacionamento Facebook. Para tanto, foi aplicado um questionário a homens e mulheres acima de 18 (dezoito) anos, cadastrados na comunidade virtual mencionada. O questionário contou com 6 (seis) perguntas de identificação, e 6 (seis) questões semiabertas respondidas via Internet. Para análise dos dados foi utilizado o método de Análise Temática, conforme descrito pelo autor Douglas Ezzy (2002). A partir dos dados levantados, realizou-se uma leitura do personagem zumbi e seu contexto sob a ótica da psicologia junguiana. Foi observado que o personagem zumbi constitui uma metáfora para alguns complexos constelados na atualidade, associados a sentimento de estranheza, ruptura de vínculos, falta de solidariedade, insegurança existencial, desumanização das relações, consumismo e medo, ou negação da morte. Conclui-se que a leitura desse personagem reflete um panorama atual de vida em sociedade e relacionamentos, assim como serve de projeção para angústias individuais.

Palavras-chave: Zumbi; Psicologia Junguiana; Complexo; Sombra.

GUIMARÃES, Luciana. **“All Flesh Must Be Eaten”**: symbolic analysis of the zombie phenomenon. **Dissertation in Clinical Psychology** – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC- SP, São Paulo, 2014.

ABSTRACT

The research aimed at understanding the motivational factor of registered people participating in the virtual community Zombie walk – Rio de Janeiro, placed in the social network website Facebook. Therefore, a survey was applied to men and women with age over 18 (eighteen) years old, registered in the above mentioned community. The survey had 6 (six) identification questions and 6 (six) semi-open questions answered by the internet. To analyze the data, it was used the Thematic Analysis, described by author Douglas Ezzy (2002). From the gathered data, a profile of the zombie character was defined and its context from the Jungian psychology point of view. It was observed that the zombie character represents a metaphor for current constellated complexes associated to feelings of strangeness, bond break, lack of solidarity, existential insecurity, relationship dehumanization, consumerism and fear or denial of death. The conclusion from the analysis of the character is a reflection of the current life panorama in society and relationships, as well as a projection of individual anxieties.

Keywords: Zombie; Jungian Psychology; Complex, Shadow.

LISTA DE FIGURAS

| | | |
|-----------|-----------------------------|----|
| FIGURA 1: | Sexo..... | 53 |
| FIGURA 2: | Nível de escolaridade | 54 |

LISTA DE QUADROS

| | | |
|-----------|---|----|
| QUADRO 1: | Primeira área: motivação (Questões 3, 5 e 6) | 56 |
| QUADRO 2: | Segunda área: personagem e seu contexto (Questões 2, 3 e 6) | 58 |

LISTA DE TABELAS

| | | |
|-----------|----------------------------|----|
| TABELA 1: | Religião | 54 |
| TABELA 2: | Acesso ao personagem | 55 |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| INTRODUÇÃO | 10 |
| 1 MÉTODO | 15 |
| 1.1 Objetivos | 16 |
| 1.1.1 Objetivo geral | 16 |
| 1.1.2 Objetivos específicos | 16 |
| 1.2 Participantes | 16 |
| 1.3 Local de coleta de dados | 17 |
| 1.4 Instrumento | 17 |
| 1.5 Procedimentos | 18 |
| 1.5.1 Procedimento de aplicação | 18 |
| 1.5.2 Procedimento de avaliação e análise dos dados | 19 |
| 1.5.3 Procedimento ético | 20 |
| 2. REVISÃO DA LITERATURA SOBRE O TEMA | 21 |
| 2.1 Zumbis como metáfora para questões políticas, econômicas e culturais | 21 |
| 2.2 Zumbis como metáfora para questões psicológicas | 22 |
| 3 O PERSONAGEM ZUMBI E SUA HISTÓRIA | 31 |
| 3.1 O zumbi haitiano | 31 |
| 3.2 Os zumbis da literatura | 33 |
| 3.3 Os zumbis dos filmes | 34 |
| 3.4 Os zumbis dos videogames | 38 |
| 3.5 Zombie Walk | 39 |
| 4 O ZUMBI, A CULTURA E O ENFOQUE JUNGUIANO | 42 |
| 4.1 A contemporaneidade e seu contexto | 42 |
| 4.1.1 Os zumbis e seu contexto | 44 |
| 4.2 A psicologia junguiana e o fenômeno zumbi | 47 |
| 4.2.1 Os zumbis como representação do complexo cultural | 47 |
| 4.2.2 Zumbi como representação da sombra como “o outro” | 50 |
| 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS | 53 |
| 5.1 Identificação da amostra | 53 |

| | |
|--|-----------|
| 5.1.1 Caracterização do grupo | 53 |
| 5.1.1.1 Idade | 53 |
| 5.1.1.2 Sexo | 53 |
| 5.1.1.3 Religião | 54 |
| 5.1.1.4 Nível de escolaridade | 54 |
| 5.2 Questões semiabertas | 54 |
| 5.3 Análise temática: open coding..... | 55 |
| 5.3.1 Primeira Área: Fator Motivador | 56 |
| 5.3.2 Segunda Área: Leitura do personagem e seu contexto | 57 |
| 5.4 Análise temática: Axial coding | 60 |
| 5.4.1 Personagens envolvidos | 60 |
| 5.4.2 Contexto | 61 |
| 5.4.3 Peripécia | 61 |
| 5.4.4 Resolução | 62 |
| 5.5 Selective Coding ou Theoretical Coding..... | 62 |
| 6 DISCUSSÃO | 64 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 67 |
| REFERÊNCIAS | 69 |
| APÊNDICES | 77 |
| ANEXOS | 83 |

INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como objetivo investigar um fenômeno atual, que ocupa cada vez mais espaço na mídia: o fenômeno zumbi. Esse personagem se popularizou no ocidente com o filme de longa metragem *Noite dos Mortos-Vivos* (1968), e até hoje conquista o interesse de fãs. Coube a esta pesquisa investigar o fator motivador do interesse pelo personagem zumbi das pessoas acima de 18 (dezoito) anos, cadastradas na comunidade virtual *Zombie walk – Rio de Janeiro*, que faz parte do website de relacionamento *Facebook*. Também houve o intuito de realizar uma leitura do personagem, com base na psicologia junguiana, levando-se em conta a ideia de sombra e de complexo cultural.

Os zumbis dominaram as telas de cinema na segunda metade do século XX e, hoje em dia, estão por toda parte, seja nos videogames como nos livros em quadrinho. Tornaram-se, inclusive, um conceito científico que define processos cognitivos e estados do ser, como animação subvertida e consciência dormente. Em neurociência, é encontrado o termo agentes zumbi; na ciência do computador, existem funções zumbi; os termos cachorros zumbis, corporações zumbis e *raves* zumbis também são encontrados nos jornais. Segundo Lauro e Embry (2008), a utilização desses personagens para tantas metáforas sugere a presença forte de eles no imaginário da cultura americana.

É importante para a psicologia investigar os aspectos psicológicos na base do interesse da população pelo personagem zumbi, uma vez que esse fenômeno de massa, com ocorrência não apenas na cidade do Rio de Janeiro, mas em várias cidades do mundo, é um reflexo da cultura contemporânea e, portanto, daquilo que permeia o imaginário da população. Tem despertado a atenção da mídia e de pesquisadores das ciências humanas, e esta pesquisa buscou contribuir para o conhecimento científico e social desse comportamento da atualidade.

Segundo Bauman (2004), a sociedade atual encontra-se com laços afetivos cada vez mais frágeis e diluídos, e esta pesquisa parte do princípio de que o personagem zumbi surge como uma representação desse momento cultural e histórico da sociedade atual. O presente trabalho buscou investigar esse fenômeno na ótica da psicologia junguiana, levando em conta o contexto histórico-cultural atual e o poder da mídia.

O personagem zumbi é tipicamente retratado nos dias de hoje como alguém com corpo em decomposição, sem inteligência alguma ou com pouquíssima inteligência e de andar cambaleante. Sua fome é de carne humana e, em alguns casos, especificamente de cérebros humanos. Entretanto, essa figura sofreu muitas alterações nos meios de comunicação, ao longo de sua história. Desde o filme *Noite dos Mortos-Vivos* (1968) até hoje, um número

crescente de livros, revistas em quadrinhos, filmes, seriados de televisão, jogos de computador, de tabuleiro e videogames sobre zumbis são lançados. (LOUDERMILK, 2003; KENT, 2009; CLASEN, 2010; FERRERO e ROAS, 2011; HALL, 2011; JANKOWSKY, 2011; STRATTON, 2011).

Em artigo intitulado “The Physical Evolution of the Zombie in Film”, Steinblatt (2011) explora a evolução do personagem zumbi por meio de três filmes: *White Zombie* (1932), *Night of the Living Dead* (1968) e *29 Days Later* (2002), e observa que, inicialmente, ele era retratado como corpo sem mente, controlado por cientistas. Em seguida, passou a se apresentar como comedor insaciável de carne humana e, hoje, como pessoa viva infectada por uma doença. Steinblatt conclui que o zumbi é um monstro altamente adaptável, modificando-se de acordo com cada momento histórico, e isso é o que o torna tão popular.

O cinema, tendo grande poder na sociedade, e oferecendo um meio e um espaço para testemunhar a psique, por meio da projeção (CHRISTOPHER; ALISTER, 2003), foi um dos maiores responsáveis pelo sucesso e pela inserção do personagem zumbi na cultura atual. O livro *Jung & Film* (2003), organizado por Christopher Hauke e Ian Alister, apresenta ensaios de variados autores junguianos sobre a temática dos filmes e do cinema: assistir a um filme pode proporcionar o *holding* necessário para uma experiência intensa, tornando-a mais suportável. Os filmes são as mais poderosas mercadorias produzidas para a massa e consumidas pela massa, e é no cinema que as pessoas compartilham experiências e ocorre o renascimento do coletivo. (CHRISTOPHER; ALISTER, 2003).

Segundo Pat Berry (2003), ocorreram grandes mudanças econômicas e sociais a partir do século XIX: crescimento das cidades, industrialização, massificação do consumo, esvaziamento dos campos e o surgimento contínuo de tecnologias de comunicação e transporte. Todas essas mudanças geraram alterações na psique, trazendo uma nova realidade, mais instável, na qual não há lugar para uma vida tranquila e para padrões morais tradicionalmente definidos. Por sua vez, o filme é uma moldura do fluxo contínuo, que é a nossa realidade; expressa a consciência moderna e, mudanças nos filmes são testemunhas de mudanças na psique coletiva. (BERRY, 2003, p. 71).

Em artigo intitulado “A Iluminação Junguiana do Cinema” (2005), John Beebe identifica o cinema como um meio em potencial para a criação da consciência: os filmes da geração pós-guerra tiveram o importante papel de desenvolver a consciência necessária para suportar eventos históricos dolorosos. (BEEBE, 2005). Para o autor, os filmes mais interessantes são aqueles que articulam o nível documentário com o nível de sonho, ou seja, que criam um diálogo entre a visão do consciente, ou do ego, e o aspecto onírico do

inconsciente. Beebe relaciona esse tipo de filme ao processo de imaginação ativa¹, o qual possibilita ao indivíduo fazer contato direto com figuras inconscientes. É no envolvimento com o material inconsciente que ocorre a função transcendente², e existem filmes que têm esse poder de transformação.

A ocasional ocorrência desse milagre pode ser a razão que explica por que assistir a filmes, e mesmo a crítica de cinema tornaram-se atividades tão importantes em nossa cultura: em acréscimo à vontade de ser entretido, a audiência de massa está em constante procura, como que numa busca religiosa, do filme transformativo (tradução nossa). (BEEBE, 2005, p. 82-83).

O título em inglês do presente trabalho é o mesmo de um tipo de RPG, jogo baseado em zumbis. No mundo do RPG, morto-vivo é o nome que se dá àquela criatura mitológica, fictícia ou legendária que morreu, mas que, mesmo assim, comporta-se como se estivesse “viva”. Um morto-vivo pode se referir a um ser incorpóreo, como o fantasma, ou a um ser corpóreo, como o vampiro e o zumbi, e este é considerado um “primo do vampiro” que sofreu lobotomia. (TOWOHY apud TWITCHELL, 2008, p.11).

Foi tamanha a popularidade conquistada por essa figura, que seus fãs se reúnem todo ano para realizar a “marcha dos zumbis”, também conhecida como *zombie walk*. Esse evento internacional caracteriza-se pelo agrupamento de pessoas (previamente combinado o local por mensagens no *Orkut*, *Twitter*, *Facebook*, *Sms* e email, ou via distribuição de panfletos), em local público, vestidas como zumbis: roupas rasgadas, manchadas de “sangue” e maquiagem simuladora do corpo em decomposição. Normalmente essas pessoas caminham pelas ruas cambaleando e grunhindo para as que se encontram a sua volta. (PASSOADIANTE, 2006; O GLOBO, 2011; WIKPÉDIA). Em 2011, centenas de “zumbis” participaram do evento nas cidades de São Paulo (FOLHA DE SÃO PAULO, 2011) e do Rio de Janeiro (O GLOBO, 2011).

Atribui-se a ocorrência da primeira *zombie walk* a outubro de 2003, na cidade de Ontário, em Toronto, mas não há registro que confirme se de fato ela ocorreu nessa data. Foi organizada por um fã de filmes de horror e teve apenas 6 (seis) participantes. Com o passar dos anos, esse evento foi crescendo e se espalhou pelo mundo, principalmente na América do Norte e do Sul. Em outubro de 2010, o *Guinness* contabilizou 4.093 (quatro mil e noventa e três) zumbis em Nova Jersey e, em outubro de 2012, 10 (dez) mil pessoas compareceram à

¹ Método de acesso ao material inconsciente. Pela concentração intencional, gera-se uma sequência de fantasias que alivia o inconsciente e contém material rico de formas arquetípicas. (JUNG, 2011a [1936], §101).

² Processo transformador no qual se “lança uma ponte sobre a brecha existente entre o consciente e o inconsciente”. “É um processo natural, uma manifestação de energia produzida pela tensão entre os contrários”. (JUNG, 2011b [1928], §121).

zombie walk, na cidade do México. Já ocorrem *zombie walks* em aproximadamente 54 cidades brasileiras.³

O interesse pelo desenvolvimento desta pesquisa foi despertado com a *zombie walk*, do ano passado, no Rio de Janeiro, no dia 2 de novembro de 2011, “dia de finados”. O evento foi observado desde a concentração, marcada para as 14 h, diante do hotel *Copacabana Palace*, antes que todos pudessem caminhar juntos como zumbis, pela orla da cidade.

No início da concentração, já se pôde observar uma série de ocorrências interessantes: alguns chegaram fantasiados de zumbi, outros preferiram vestir a roupa no local e ser maquiados por um profissional presente no momento. Simulavam o rosto em decomposição e colavam objetos pelo corpo, como se estivessem perfurando a pele, e as maquiagens tinham algo em comum: sangue, muito sangue simulado. As roupas rasgadas e sujas de sangue também eram uma constante.

Havia todo tipo de zumbi: a “noiva zumbi”, o “noivo zumbi”, o “médico zumbi”, enfim, cada um assumia um papel social diferente. Foi possível observar outro personagem interessante que mantém ligação com os zumbis: os *hunters*, caçadores de zumbis, fantasiados de soldados, com uniforme escuro e portando falsas armas nas mãos.

Na comunidade *Zombie walk – Rio de Janeiro*, do site de relacionamento *Facebook*, assim como no site da *Zombiewalkrj*, organizada pelo mesmo grupo, há um alerta para que ninguém leve objetos cortantes ou armas de verdade durante a marcha ; pede-se que não seja ingerida bebida alcoólica, que não se iniciem brigas e que não se provoquem os não participantes.

Foi a partir da observação desse contexto que surgiu o interesse em investigar o fenômeno zumbi e, na busca por compreender a popularidade do personagem zumbi, na cidade do Rio de Janeiro, foi aplicado um questionário com seis perguntas de identificação, e seis perguntas semiabertas a homens e mulheres acima de 18 (dezoito) anos, cadastrados na comunidade virtual *Zombie walk – Rio de Janeiro*, presente no website de relacionamento *Facebook*. Para análise dos dados, foi utilizado o método de Análise Temática, conforme descrito pelo autor Douglas Ezzy (2002). Esses aspectos metodológicos serão mais bem tratados no capítulo dois. No capítulo três, será apresentada uma revisão da literatura sobre o personagem zumbi. No quarto capítulo, retratar-se-á a história da figura do zumbi, desde as origens religiosas até seu retrato atual, em livros, filmes, seriados, videogames e eventos sociais. No quinto, expõe-se o contexto histórico-cultural atual, para que, em seguida, reflita-

³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Zombiewalk>

se sobre os zumbis dentro da psicologia junguiana. Para tal, foram utilizados os sociólogos Bauman, Jameson e Lipovetsky, e os autores junguianos Zoja, Henderson, Kimbles, Pieri, Singer, Wiesstub, Galili-Wiestub, Alho, Helena Bassil-Morozow, Christopher Hauke, Kaplinsky e Jung. No sexto capítulo, é realizada uma análise dos dados obtidos pelo questionário aplicado, para, na discussão, relacioná-los à psicologia junguiana e ao contexto histórico-cultural atual.

1 MÉTODO

Esta pesquisa é do tipo qualitativa, possuindo entrevistas com perguntas semiabertas. Normalmente, esse tipo de pesquisa caracteriza-se pela coleta de dados “sem medição numérica”, e pela flexibilidade das questões e das hipóteses ao longo da pesquisa. “Seu propósito consiste em ‘reconstruir’ a realidade, tal como é observada pelos atores de um sistema social pré-definido” (SAMPIERI, R. H. et al., 2006).

Os sites de busca utilizados para o embasamento teórico foram os da *EBESCO*, *Wirley*, *Scielo*, *Google Academic*, *Web of Science* e *Academic Search Premier*. As palavras-chave utilizadas foram zumbi, zombie, zombienism, undead, zombie walk, psicologia de massa, homem massificado + zumbi + psicologia, sombra + psicologia analítica, massification + zombie + Jung e Romero. Muitos artigos sobre o personagem zumbi foram encontrados, mas apenas um da área da psicologia analítica. Apareceram muitos artigos da área da filosofia e alguns das áreas do cinema, da arte, da política e da economia.

Os artigos referentes ao personagem, mais próximos da problemática desta pesquisa, foram encontrados nos Journals, relacionados ao estudo de fenômenos culturais. São eles: *Golem Journal*, *The Journal of Popular Culture*, *The Journal for Early Modern Cultural Studies*, *The Journal of American Popular Culture 1900 to Present*, *Journal of Consumer Culture*, *European Journal of Cultural Studies*, *Body & Society*, *Journal of Popular Film & Television*, *Otherness: Essays and Studies*, *Revista Crítica de Ciências Sociais y Jurídicas*, *International Studies Perspectives*, *Contemporary French & Francophone Studies*, *Film Comment*, *The University of Virginia Undergraduate Media Studies Journal*, *Film Quarterly*, *Macaulay Honors College Academic Journal* e *Internacional Journal of Literature and Culture*.

Também foi encontrado um trabalho de Jankowsky, intitulado “Protocol Z: the Distributed Social Organization of Zombies” (2011), apresentado no painel “Not Just Another Face in The Cloud: Social Networks and New Collectivity”, do seminário *Critical Themes*, ocorrido em Nova Iorque.

Pesquisaram-se também dissertações, e foram encontrados três trabalhos de mestrado: um na área de artes, da Urban University, intitulado “Zombie as Parody: The Misuses of Science and the Nonhuman Condition in Postmodern Society” (2009), um na área de filosofia em literatura popular, da Trinity College Dublin, intitulado “From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture” (2008), e outro na área de pedagogia da University of Texas at San Antonio intitulado “Vampire and Zombies as

Critical Public Pedagogy: Using Horror for Critical Adult Education and HRD Instruction” (2008).

Foram reunidos dezoito artigos e duas dissertações para serem apresentados na revisão de literatura. Nenhum artigo sobre o personagem zumbi foi encontrado nos seguintes Journals de psicologia junguiana: *Cadernos Junguianos*, *Harvest*, *Journal of Jungian Theory and Practice*, *Jung e Corpo*, *Jung History*, *Jung Journal* e *Junguiana*. Somente um artigo sobre a psicologia junguiana e os filmes de terror, incluindo-se os filmes de zumbis, foi encontrado no *Journal of Analytical Psychology*: “Psychoanalytic Theory in Times of Terror” (2003).

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Compreender o fenômeno zumbi sob a ótica da psicologia junguiana.

1.1.2 Objetivos específicos

1. Compreender o fator motivador da participação das pessoas, acima de 18 (dezoito) anos, cadastradas na comunidade virtual *Zombie walk – Rio de Janeiro*, presente no website de relacionamento *Facebook*.

2. Realizar uma leitura do personagem zumbi e seu contexto sob a ótica da psicologia junguiana.

1.2 Participantes

Participaram desta pesquisa homens e mulheres, com idade acima de 18 (dezoito) anos, integrantes da comunidade “zombiewalk – Rio de Janeiro”, composta atualmente de 3.158 (três mil cento e cinquenta e oito) membros, e situada no site de relacionamento *Facebook*. Os participantes responderam ao questionário, disponibilizado na página dessa comunidade, do dia 5 de novembro ao dia 5 de dezembro de 2011. Não existiram outros critérios de inclusão ou de exclusão e, no final desse período, 136 membros responderam ao

questionário, sendo 69 homens e 67 mulheres.

1.3 Local de coleta de dados

A coleta de dados foi realizada via Internet, por meio da comunidade “Zombiewalk – Rio de Janeiro”, situada no site de relacionamento *Facebook*, cujo endereço é <http://www.facebook.com/groups/zombiewalkrj/>. A coleta ocorreu de 5 de novembro a 5 de dezembro de 2011.

1.4 Instrumento

Foi postado no mural do *facebook* da *zombiewalk-rj* um questionário, elaborado pela pesquisadora, no programa “googledocs”, com 6 (seis) perguntas de identificação e 6 (seis) questões semiabertas. Foram elas:

A) Identificação:

- 1- Nome completo
- 2- E-mail
- 3- Idade
- 4- Sexo
 - () Feminino
 - () Masculino
- 5- Nível de escolaridade
 - () primeiro grau
 - () segundo grau
 - () terceiro grau
- 6- Religião

B) Questões semiabertas:

- 1- Como você entrou em contato com o personagem zumbi pela primeira vez?
- 2- Descreva a cena de algum livro ou de algum filme sobre zumbis que marcou você. Diga o nome do filme ou livro e explique por que essa cena foi marcante.
- 3- Qual(ais) a(s) característica(s) dos zumbis que mais chama(m) sua atenção? Esclareça o motivo.
- 4- Que sentimento ou afeto você associa aos zumbis?
- 5- O que motivou você a participar do grupo “zombie walk – Rio de Janeiro”, no *Facebook*?
- 6- Quer comentar ou acrescentar algo? O quê?

1.5 Procedimentos

1.5.1 Procedimento de aplicação

Em abril de 2011, a pesquisadora cadastrou-se no site de relacionamento *Facebook*, e foi aceita para fazer parte do grupo “zombie walk – Rio de Janeiro.” Durante o período de espera, da aprovação do Comitê de Ética, a pesquisadora fez contato com os moderadores do grupo, para explicar o objetivo de seu trabalho, além de pedir o apoio dos responsáveis na divulgação da pesquisa. No dia 5 de novembro de 2011, o Comitê de Ética autorizou-a e, no mesmo dia, a seguinte mensagem foi postada no mural do *facebook* da *zombiewalk-rj*:

“Olá, meu nome é Luciana Viana. Faço mestrado na PUC-SP em psicologia clínica. Minha dissertação é sobre o fenômeno zumbi. Se vc tem mais de 18 anos, por favor, me ajude respondendo ao questionário. Todas as informações são sigilosas. Segue o link para o questionário:

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?pli=1&formkey=dDBWRHJPdHJjCDBOSWhr dUFwdUdBU3c6MA#gid=0>

Muito obrigada!”

Uma vez que é comum os integrantes não visitarem sempre a página do grupo, para aumentar as chances de número maior de respostas possíveis, no tempo determinado, também foram enviadas mensagens individuais, com o mesmo texto apresentado no mural da comunidade. Elas foram enviadas diária e aleatoriamente, para 40 membros da comunidade, em média, durante o período de 5 de novembro de 2011 a 5 de dezembro de 2011.

No próprio corpo do questionário, foi apresentado o Termo de Consentimento Livre (TCLE). Primeiramente, foi perguntado ao participante se havia compreendido as informações disponibilizadas no TCLE, e se concordava em participar da pesquisa. Ao final do questionário, era encontrada a opção “submit” e, ao clicar nessa opção, o participante enviava o questionário respondido à pesquisadora.

O nome completo e e-mail de cada participante foram requisitados, para que fossem arquivados juntamente ao TCLE e ao questionário respondido, para que se eliminasse este, em caso de desistência. É importante ficar claro que nenhum desses dados de identificação foram divulgados, garantindo-se assim o anonimato.

1.5.2 Procedimento de avaliação e análise dos dados

Os dados coletados foram analisados, segundo o método de Análise Temática (*Thematic Analysis*), como descrito pelo autor Douglas Ezzy (2002). A proposta da Análise Temática é identificar temas num corpo de informações. “Ela é mais indutiva que a análise de conteúdo porque as categorias nas quais os temas serão qualificados não são decididas antes da análise do conteúdo” (EZZY, 2002, p. 88).

Frequentemente, *Open coding* é o nome que se dá ao primeiro estágio de codificação durante a análise temática. Segundo Glaser (1978), o *open coding* é “uma forma de gerar um esboço inicial de um conjunto de categorias e de suas propriedades” (GLASER apud EZZY, 2002, p.88). É um processo de constante comparação, identificando-se as similaridades e as diferenças, na tentativa de desenvolver e de identificar temas e agrupá-los em categorias.

Por exemplo, na segunda questão semiaberta, houve a seguinte resposta: “Em A Volta dos Mortos-Vivos, uma cabeça decapitada continua grunhindo. As possibilidades me fascinaram, infelizmente era somente um filme”. Dessa resposta, foram extraídos os temas desmembramento e automatismo e, por conseguinte, as categorias morbidez do humano e complexos autônomos dissociados. Todos os temas e categorias que emergiram das respostas dos participantes são apresentados no capítulo “Análise dos Resultados.”

Para fins de organização, as respostas dos participantes foram divididas em duas áreas correspondentes aos dois objetivos específicos da pesquisa. A primeira área refere-se ao primeiro objetivo específico da pesquisa: o fator motivador da participação das pessoas na comunidade virtual *Zombie walk* – Rio de Janeiro. As respostas referentes a essa área foram preponderantemente coletadas nas questões 5 e 6. A segunda área refere-se ao segundo objetivo específico: leitura do personagem e seu contexto. As respostas referentes a essa área foram preponderantemente encontradas nas questões 2, 3, 4 e 6.

Segundo Ezzy (2002), o próximo passo em codificação é descrito como *axial coding*. O objetivo do *axial coding* é integrar os códigos em torno de categorias centrais, focando-se em quatro dimensões: contexto, estratégia, processos e consequências. No livro *An Introduction to the Psychology of Fairy Tales*, Marie-Louise Von Franz (1975) analisa os contos de fadas recortando-os em cinco dimensões: exposição (tempo e espaço), personagens envolvidos, começo do problema, peripécia (a história e seu clímax), e resolução. Com base na proposta de Ezzy, e unindo o método de Von Franz, na presente pesquisa foram estabelecidas para a codificação axial as dimensões personagem, contexto, peripécia e resultado.

O último passo, chamado de *selective coding* ou *theoretical coding*, refere-se à identificação da categoria-chave ou da história na qual se foca a análise.

A codificação termina quando o pesquisador está satisfeito com a análise teórica. Vale dizer que sempre há a possibilidade de serem descobertas novas informações no material analisado, mas “a saturação é alcançada quando a codificação adequadamente apoia e completa a teoria emergente”. (EZZY, 2002, p. 93). Dos 136 questionários respondidos, somente os 100 primeiros foram utilizados na pesquisa devido à saturação de respostas.

1.5.3 Procedimento ético

Este trabalho ocorreu sob a responsabilidade da pesquisadora principal, Luciana Guerrieri Barbosa Viana, e sob a orientação da pesquisadora professora Dra. Liliana Liviano Wahba. Conforme a resolução 196/96, do Conselho Nacional de Saúde, a pesquisa respeitou a autonomia do indivíduo, a beneficência, a não maleficência, a justiça e a equidade e somente teve início, após o parecer favorável do Comitê de Ética, que foi emitido no dia 5 de novembro de 2011. Na realização da pesquisa, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que está em anexo, foi apresentado e assinado pelos participantes, e nele constam os respectivos endereços eletrônicos (e-mails).

Esclarecidos os aspectos metodológicos desta pesquisa, apresenta-se, no próximo capítulo, uma revisão de artigos, dissertações, teses e livros encontrados, que tratam, na perspectiva da psicologia junguiana, do papel do cinema e dos filmes nos processos psíquicos inconscientes. Faz-se também uma revisão da representação do personagem zumbi, nas crenças e na mídia.

2. REVISÃO DA LITERATURA SOBRE O TEMA

O presente capítulo tem como objetivo apresentar o levantamento de artigos, dissertações, teses e livros encontrados sobre o personagem zumbi. Foram priorizadas as buscas em Journals referentes à psicologia junguiana, mas somente um artigo foi encontrado no *Journal of Analytical Psychology*: “Psychoanalytic Theory in Times of Terror” (2003). Este será apresentado no capítulo 5, o qual relaciona os zumbis à psicologia junguiana. Foi encontrada uma dissertação de filosofia em literatura popular, intitulada “From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture” (TWOHY, 2008), que apresenta um histórico do personagem zumbi até os dias atuais. Essa dissertação será exposta no capítulo 4, que apresenta as origens do personagem zumbi até seu surgimento na mídia ocidental. Encontraram-se também alguns artigos na área da filosofia, entretanto, estes se referiam exclusivamente ao conceito filosófico, que será brevemente explicado também no capítulo 4.

Este capítulo divide-se em duas partes: na primeira, são apresentados os artigos que relacionam os filmes sobre o personagem zumbi a questões econômicas, políticas e culturais. Na segunda, os trabalhos referentes aos aspectos psicológicos do personagem zumbi que aparecem nos filmes e nos videogames.

2.1 Zumbis como metáfora para questões políticas, econômicas e culturais

A maior parte dos artigos relativos ao zumbi hollywoodiano foi encontrada em Journals voltados à economia, à cultura e à política, em que se estabelece um paralelo entre o personagem na mídia e a situação sociopolítico econômica atual. Isso demonstra também o quanto o personagem está diretamente relacionado às vicissitudes históricas e socioculturais.

De acordo com Harper (2002), o filme de Romero - *Dawn of the Dead* (1979), serve de metáfora para questões como a natureza e o valor do consumo. Utilizando-se de elementos anticonsumistas radicais desse filme, o autor faz observações sobre o consumismo. Segundo Loudermilk (2003), da University of Indiana, graças a essa obra-prima de Romero, os zumbis passaram a ser representantes do consumo desenfreado. Quase todo o filme se passa no interior de um shopping mall, o que, segundo Romero, é uma sátira à “falsa segurança da sociedade consumista.”

Kent (2009) também reflete sobre o mistério da zumbificação e afirma que os zumbis

das obras mais recentes representam a vida desumana da sociedade moderna. A autora reflete sobre qual é o vírus que infectou a humanidade, de onde ele vem e se devemos nos salvar dele, e argumenta que os zumbis, tal como retratados em alguns filmes, são fruto de uma crítica ao "progresso" científico.

De acordo com Murphy (2011), o "zumbi haitiano" modernizou-se no ocidente, transformando-se no que o autor chamou de *white zombie* (tradução exata, zumbi branco), modificando-se a imagem do Haiti diante da sociedade ocidental. Para Murphy, o personagem surgiu no "imaginário americano" com a Depressão, e sua evolução, desde a literatura colonial até a entrada nos cinemas, é um retrato de fatos históricos e culturais, como: os escravos do antigo Haiti viviam uma situação de desumanização e brutalidade sem precedentes, representando uma "força-tarefa" alienada e acomodada, que deveria manter a produtividade alta no meio agrícola. Os zumbis, segundo Murphy, surgiram nesse contexto e se tornaram uma ótima metáfora para designar o efeito que a civilização industrial atual pode causar nos seres humanos, ou seja, transformar todos em zumbis.

Hall (2011) argumenta que os filmes sobre essas figuras representam a recente crise financeira global e podem ser instrutivos para estudantes de política econômica comparativa. No filme sobre zumbis, *28 Days Later* (2002), o autor identifica similaridades entre a situação retratada e a reação marxista diante das origens e da dinâmica do capitalismo na Inglaterra. E o filme, *Wild Zero* (1999), segundo Hall, pode ser compreendido como retrato da dinâmica da economia política do Japão, pós 1985.

Stratton (2011) relaciona os zumbis a pessoas sem lugar na sociedade, tais como os imigrantes ilegais, os refugiados e aqueles que buscam asilo, e realiza uma análise de três filmes sobre esse personagem. Segundo o autor, todos esses grupos, assim como os zumbis, têm uma "quase não vida", e são vistos pelo Estado como uma ameaça.

Wright (2011), da University of Texas at San Antonio, em seu artigo "Vampire and Zombies as Critical Public Pedagogy: Using Horror for Critical Adult Education and HRD Instruction", explora a relação entre o aumento da popularidade dos filmes sobre vampiros e zumbis e a crise econômica atual, os abusos das corporações multinacionais, o consumo excessivo e predatório, a degradação ambiental e seus efeitos em estudantes adultos.

De acordo com o autor, o declínio da democracia, em face das oligarquias corporativas, tem progredido e se espalhado nos EUA como uma epidemia viral. Educadores especializados em ensino de adultos observam o impacto dessa situação em seus alunos. Em razão da decadência dos padrões básicos de educação e da pobreza de ambientes de desenvolvimento para recursos humanos, os mercados desregulados e injustos afetariam os

estudantes adultos na sua capacidade de encontrar trabalho digno. O autor relaciona o impulso insaciável de consumir carne humana dos zumbis à motivação dos trabalhadores de consumir os frutos de sua própria criatividade, estando hipnotizados pelo desejo sedento de consumir cada vez mais produtos. “Trabalhadores tornaram-se os zumbis do capitalismo global”. Os efeitos da situação econômica atual refletem-se na cultura popular: o aumento da popularidade dos filmes sobre zumbis é um dos efeitos. (WRIGHT, 2011, p. 751-752).

Boluk e Lenz (2011) escrevem um ensaio analisando as mudanças das representações em obras de ficção da literatura e do cinema, que retratam uma praga, uma infecção viral. Eles relacionam a peça de teatro, *The Alchemist* (1966), de Ben Jonson, e a obra literária, *A Journal of the Plague Year* (1992), de Daniel Defoe, as quais retratam a cidade de Londres atacada por uma praga, a dois filmes retratando a praga de zumbis também em Londres: *Shaun of the Dead* (2004) e *28 Days Later* (2002). Os autores traçam um paralelo histórico entre os zumbis, a praga e as transformações sociais e econômicas, desde o mercantilismo da literatura inicial até o capitalismo global, que, segundo eles, tem uma natureza viral.

Ferrero e Roas (2011), da Universidad Autónoma de Barcelona, discutem o uso metafórico que o cinema faz do personagem zumbi para toda uma série de questões políticas, econômicas e sociais. Ao longo do artigo, os autores levantam o seguinte questionamento de por que os fenômenos econômicos aparecem de forma traduzida em outras esferas sociais.

Para os autores, os zumbis são claramente um fenômeno cultural, aparecendo em toda parte, como em filmes, marchas, sites, jogos e camisas. Esses seres entraram de tal modo na consciência coletiva, que, inclusive nas análises econômicas e sociais, o termo é citado em expressões, como imobiliárias zumbis, bancos zumbis, até mesmo governos zumbis referem-se a instituições que já faliram (ou morreram), mas que continuam em "pé". A crise econômica atual, que devastou sociedades inteiras, produziria uma zumbificação de pessoas e de instituições que, embora falidas, do ponto de vista econômico, continuam vivendo como se nada estivesse acontecendo. A zumbificação surge, então, como metáfora da crise econômica e, portanto, social.

Partindo para uma análise psicanalítica desses monstros, estes representam para Ferrero e Roas aquilo que assusta o ser humano, concretizam medos existentes na sociedade, permitindo que se abordem emoções atuais por meio de metáforas. O que caracteriza o sucesso do filme de horror é a capacidade do monstro de representar aquilo que está assustando a população no momento. Os autores concluem que os zumbis são um sucesso porque servem de subterfúgio para se tratar de uma série de questões atuais.

2.2 Zumbis como metáfora para questões psicológicas

De acordo com Paffenroth (2006), os filmes de zumbi, de Romero, bem como os filmes, *28 Days Later* (2002), e o *remake*, de *Dawn of the Dead* (2004), podem ser interpretados como uma versão atual da obra *Inferno* (1971), de Dante Alighieri. As características dos zumbis Dante são criaturas sofridas, que perderam a bondade e o intelecto. Paffenroth, numa aproximação com a leitura dos sete pecados capitais, descritos por Dante - gula, luxúria, avareza, preguiça e ira -, que se referem a um apetite incontrolável por algo, afirma serem os zumbis os representantes da gula.

Para Lucida e Chien (2007), da University of Califórnia, o terror com cenário apocalíptico é um gênero de videogames bastante popular atualmente. Muitos desses games de terror foram inspirados nos filmes de Romero, e os personagens principais frequentemente são os zumbis. Embora os filmes e games desse gênero estejam intimamente ligados, segundo a autora, existem algumas diferenças entre eles, que devem ser salientadas. A mais básica dessas diferenças é que, nos cinemas, o espectador “assiste” ou “encolhe-se de medo”, enquanto que nos games, o participante atua ativamente. Nestes, “a ênfase não está nas dimensões traumáticas de medo e violência, mas na perseverança e brutalidade do herói contra os inimigos relutantes”. O sobrevivente do horror é um homem comum (e não alguém especializado em ataques), que luta com armas diante do medo e, quando a munição acaba, evita o combate com os zumbis para subir de nível no jogo. (LUDICA; CHIEN, 2007, p.64).

Os espectadores dos filmes de zumbi ficam ansiosos por intervir, mas não podem fazê-lo. Nos jogos, o *player* tem o poder de alterar o desfecho do cenário, porém, para isso, será necessário que percorra as áreas mais assustadoras do jogo, ou seja, locais confinados, escuros e claustrofóbicos. Nos filmes, o cenário é frequentemente restrito e, por conta disso, aquilo que está fora do campo de visão torna-se mais assustador. “A curiosidade e a capacidade de investigar que são tão mortais nos filmes de horror são essenciais nesses jogos” (LUDICA; CHIEN, 2007, p. 64).

Em artigo intitulado “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism” (2008), Lauro e Embry investigam o motivo por trás do uso do personagem zumbi para se referir a tantos elementos do atual momento sócio-histórico. A teoria das autoras é que há uma irreconciliável tensão entre o capitalismo global e a escola teórica do pós-humanismo, e essa tensão pode ser identificada pelo personagem zumbi, que representa a maneira de como lidamos com o outro. (LAURO; EMBRY, 2008, p. 86)

Segundo as autoras, os zumbis americanos serviram e servem para lidar com uma série

de problemas da sociedade moderna; utiliza-se essa figura para representar aqueles totalmente dominados pelo mercado capitalista, ou totalmente dominados por uma espécie de comunismo, e também para denunciar relações sociais perversas, exploratórias. Lauro e Embry utilizam-se da figura do zumbi para denunciar a perda de subjetividade do ser humano moderno: a sociedade está em risco de, no futuro, não se dar conta do que foi perdido e de todos virarem monstros.

Bishop (2009) relaciona o aumento de filmes sobre zumbis ao atentado que ocorreu nos Estados Unidos, em 11 de setembro de 2001. Para esse autor, os filmes de terror funcionam como um "barômetro" das ansiedades da sociedade, e os filmes sobre zumbis representam a sensação de risco de uma morte não natural e inescapável, após o atentado. Isso está presente na "consciência cultural" atual e identificado no filme, por meio de cenas de um apocalipse, com ruas desertas e pilhas de corpos. (GROSZ apud BISHOP, 2003).

Clasen (2010), em artigo intitulado, "The Anatomy of the Zombie: A Bio-Psychological Look at the Undead Other", explica psicologicamente por que o zumbi moderno tornou-se uma figura tão popular. Primeiramente, Clasen apresenta uma explicação por meio dos "níveis viscerais" do ser humano; os zumbis, com sua aparência asquerosa, são facilmente reconhecidos, mesmo por aqueles que não são fãs de filmes com esses protagonistas. Isso ocorre porque a aparência dos zumbis atinge o nível perceptivo, que precede o cognitivo: um objeto no mundo, no caso o zumbi, coincide com o modelo perceptivo visual, o que causa, no caso, uma resposta psicofisiológica aversiva. A resposta aversiva é decorrente do registro que nossos ancestrais nos transmitiram, pelo qual se associa a carne podre a uma ameaça letal. (CLASEN, 2010, p. 2-3).

Segundo Clasen (2010), corpos em decomposição causam uma série de fortes emoções, em parte, por conta da arquitetura cognitiva humana. Esta reconhece que os desejos e perspectivas do ser humano falecido são inibidos por um defeito neurológico. Os zumbis causam interesse por desafiam essa lógica, isto é, embora mortos, continuam caminhando, sedentos de carne humana. Eles também geram uma reação de nojo, que é uma das emoções básicas relacionadas à biologia de nossa espécie. A psicologia do nojo é constantemente levada em consideração na produção de filmes de horror.

Clasen cita as cinco categorias de situações que causam nojo no ser humano, segundo Val Curtis, são excreções humanas e partes do corpo humano, comida estragada e podre, criaturas vivas particulares, algumas categorias de 'outras pessoas' e violação moral e de ordem social. Não só a aparência do zumbi com seu corpo em decomposição provocam nojo, como também o ato de violar moralmente a regra ao comer outros seres humanos, inclusive

parentes próximos. Os zumbis também nos remetem ao medo de contágio e de predação, medo esse que também tem raízes em nossa herança homínida.

Jankowski (2011) relaciona a popularidade dos filmes sobre zumbi com o medo e a ansiedade da despersonalização diante da multidão. O autor explica que a literatura de horror é reflexo dos medos e ansiedades de cada época, como os vampiros vitorianos, por exemplo, expressavam o medo da própria sensualidade e das doenças venéreas. Frankenstein representou o medo do progresso científico e de seu uso vivido pela sociedade do final do século XIX. Segundo o autor, a horda dos zumbis expressa o medo da despersonalização, devido à difusão dos grupos na nossa sociedade, pelos instrumentos modernos, como a web, que divulga a comunicação em massa.

Para o autor em questão, os zumbis representam uma sociedade com rápida comunicação de massa e a refletem; porém, a velocidade da comunicação não necessariamente implica qualidade e profundidade daquilo que é transmitido. Em outras palavras, os zumbis, que parecem operar em grupo, sempre buscam aglutinar outros, só que, a partir de Romero, passaram a ser caracterizados como canibais, consumindo membros estranhos, ou seja, os humanos, transformando-os também em zumbis. Estes representam, portanto, uma multidão negativa, estar nela envolve se perder no grupo; todavia, a reflexão e a inteligência, para o autor, não são compatíveis com isso.

Em artigo intitulado “Some Kind of Virus: The Zombie as Bobby and as Trope” (2012), Webb e Bynard afirmam que há muitos pontos de atração no personagem zumbi hollywoodiano, e cada grupo da sociedade, seja ele novelista, cinegrafista, teórico da cultura, adolescente, filósofos ou fã do personagem, aborda e avalia esses pontos de uma maneira diferente. A familiaridade dessa figura em nossa cultura deve-se ao fato de ela circular de forma tão abrangente, como questões sobre a narrativa do corpo, sobre a alteridade, a espécie, a vida e a morte, o Bem e o Mal, o inescapável, o imutável, que estão presentes nesse personagem fantástico, que, segundo os autores, transporta-nos para o outro lado, o do alienado, do morto e, pior, do morto-vivo.

De acordo com Webb e Bynard, a horda de fãs concentra-se em estudar cada aspecto dos zumbis, seus gostos, sua aparência, sua biologia, seu comportamento e sua ontologia, os motivos de sua emergência, como lhe neutralizar, como lhe despistar. Uma vez reunidas essas informações, é possível perceber que essas figuras são, perturbadoramente como nós: tais quais os zumbis, os humanos estão presos em si mesmos.

Webb e Bynard estão particularmente interessados em compreender o que a narrativa zumbi sugere sobre o significado de ser um humano no mundo contemporâneo, que é

dominado pela economia neoliberal, pela globalização e pela produção capitalista. Para esses autores, essa leitura é possível porque os zumbis são vistos não apenas como personagens mas também como tropa, o que flexibiliza sua adaptação a diferentes contextos. Como tropa, eles servem como metáfora para nossa própria sombra, que está oculta, mas sempre presente e nunca inteiramente reprimida. Diante das pressões do mundo atual globalizado e das pressões internas sofridas pelo ser humano, a tendência é este colapsar e entrar num “estado zumbi”, consumindo sem controle e/ou exilando-se de si mesmo, da capacidade de sentir e de ser. Para se compreender o zombinismo, é preciso refletir sobre os aspectos ocultos do ‘eu’ e da sociedade.

Para Webb e Bynard, nós nos identificamos com os zumbis, uma vez que podemos viver momentos de zumbificação, ou seja, podemos ser oprimidos tanto por um governo ou por outra situação qualquer, o que nos leva a desconectarmos de nossas emoções e de nossa própria autopercepção. Os autores citam cenas de filmes nos quais os personagens se comportam como os zumbis para poder sobreviver, ou se aliam a eles contra outros seres humanos. Segundo os autores, os zumbis são o outro que atravessou uma porta, que nós, no fundo, tememos, por envolver a questão da mortalidade, a qual nos assusta. (WEBB; BYNARD; 2012).

Kovatcheva (2012) faz uma análise do roteiro dos filmes protagonizados por zumbis e afirma que estes são um faroeste *new wave*. Embora as características do personagem zumbi sofram forte influência dos filmes de Romero, o roteiro está muito mais próximo daquele dos filmes clássicos de faroeste, que dramatizam as ameaças do mundo moderno, a integridade do asceta, o herói pré-moderno e a hostilidade do “Outro Nativo hostil”. De acordo com a autora, os filmes de zumbis apresentam uma narrativa muito semelhante, abordando preocupações que não desapareceram, mas que evoluíram com a história da cultura americana.

Segundo o artigo, todos os filmes de faroeste envolvem a superação dos medos, o confronto com as pressões da modernidade, a ameaça do desconhecido e a aparição do herói vitorioso que, em seguida, volta para o deserto. Atualmente, as ameaças são diferentes das retratadas nos faroestes clássicos e referem-se à era tecnológica, como a internet causa mudanças no mundo, e estas geram ansiedades: questões como estar constantemente conectado ao mundo por uma rede, ser encontrado por GPS e estar cadastrado no *Facebook* tornam a vida privada cada vez mais pública. Desse modo, como nos faroestes, os filmes de zumbis retratam maneiras de lidar com as ameaças de seu tempo; em última instância, a narrativa zumbi é uma continuação do faroeste apresentando novas formas de escapismo, retrata o mundo contemporâneo, mas narra temas de nosso inconsciente coletivo e cultural.

No livro *Man, Beast, and Zombie* (2003), Malik faz uma crítica à ciência determinista atual, a qual elimina a questão da liberdade humana nas suas análises sobre o comportamento humano. O ser humano está sendo tratado pela sociobiologia, pela psicologia evolutiva e por outros ramos do saber como se fosse uma “besta”, não apenas no sentido de ser estúpido, mas no que se refere a sua instintividade. Em outras palavras, a ciência determinista trata o ser humano como um zumbi, como alguém que não tem autoconsciência, desprovido de percepção própria.

Com os avanços da genética, houve comportamentos humanos explicados pelos genes, o que, segundo Malik, leva ao perigo de se eliminar a liberdade do ser humano e, portanto, sua capacidade de fazer escolhas. Segundo o autor, a capacidade de se fazer escolhas não é eliminada por nenhum comportamento evolutivo, sociobiológico ou genético, toda ciência é criada num ambiente cultural e é influenciada profundamente por ele. Os seres humanos têm uma longa história de evolução e questionamentos sobre sua própria natureza, e, quando se examina o tema, surgem questões a respeito de sermos uma espécie com autoconsciência, e como nos relacionamos com outras espécies, que, aparentemente, não possuem uma autoconsciência tão desenvolvida?

O livro *Better Off Dead* (2011), de autoria de Lauro e Christie, reúne diferentes artigos, inclusive produções próprias, com o objetivo de analisar o fenômeno zumbi do ponto de vista das diferentes narrativas voltadas a essa figura, especialmente no que se refere ao seu caráter evolutivo e consequente alteração de concepção. A obra é dividida em três partes: a origem haitiana do personagem, seu desenvolvimento, principalmente na década de 30 e 40, e os zumbis atuais.

Para as autoras, as transformações do personagem zumbi estão relacionadas, de alguma maneira, à figura do pós-humano, uma vez que as obras sobre este retratam o apocalipse da humanidade. Nota-se, na revisão realizada, ênfase em alguns questionamentos, como desde a figura folclórica até a descrita pelos filmes, o zumbi serve de representação para uma série de questões econômicas, políticas, sociais e culturais bem como psíquicas. Embora os zumbis violem as expectativas ontológicas, são utilizados para representar várias transformações socioeconômicas e problemas da sociedade capitalista moderna como, por exemplo, o consumo excessivo e predatório, as relações sociais perversas e exploratórias, o ódio aos imigrantes ilegais e refugiados, a crise financeira atual, a desumanização e a brutalidade da sociedade, as consequências da industrialização e do monopólio das grandes corporações e multinacionais, além da estupidez, da agressividade e da instabilidade da massa. As mesmas questões emocionais levantadas nos filmes sobre zumbis são vividas em

face das vicissitudes do mundo moderno real e atual. Esses filmes concretizam medos existentes na sociedade e no indivíduo, permitindo que se abordem emoções e questões psicológicas atuais por meio de metáforas, do tipo: o medo e a angústia que conseqüentemente nos faz desconectarmos de nossas próprias emoções, e a autopercepção, a perda de subjetividade, a relação entre os seres humanos, principalmente aqueles percebidos como inferiores, o medo e a ansiedade da despersonalização diante da multidão, a violação moral e de ordem social, as questões da narrativa do corpo, da vida e da morte, do Bem e do Mal, do inescapável, do imutável e da mortalidade.

Em artigo intitulado "Psychoanalytic theory in times of terror", a autora Connolly (2003) salienta a necessidade de se pensar sobre a psicologia do terror. Segundo a autora, situações reais de terror deixam marcas fortes e traumáticas, que passam de geração a geração de forma espiral, tanto no inconsciente individual quanto no coletivo, processo que só pode ser interrompido por um ato individual ou coletivo da consciência. Após o atentado do dia 11 de setembro, o Ocidente passou a enfrentar vividamente o problema de conviver com o terror.

A autora considera que críticos da cultura têm dificuldade de entender o motivo de filmes e livros de horror serem tão populares na cultura moderna; por sua vez, a hipótese de Connolly é a de que, em certas condições, o terror pode ter uma função positiva nos indivíduos e na cultura. A autora enfatiza que há necessidade de se diferir terror e horror, embora ambos sejam usados indiscriminadamente. A palavra terror tem origem latina e significa estado de pavor, ou seja, medo extremo, ou mesmo o ato de assustar; horror, que também tem origem latina, significa forte impressão de repulsa ou desagrado, acompanhada ou não de arrepios, gerada pela percepção, intuição, lembrança de algo horrendo, ameaçador, repugnante. Enquanto o terror refere-se ao estado mental do medo, o horror refere-se ao efeito físico do medo e, em termos psicológicos, com o primeiro ocorre a expansão da consciência sob alta pressão; com o horror, pelo contrário, há um recuo e até fragmentação do eu.

A sociedade atual, para essa autora, é caracterizada pela urbanização selvagem, pela perda do contato com espaços naturais, pelo controle cada vez maior de espaços privados, do corpo e dos desejos, o que provoca a perda do senso de identidade e a perda dos laços coletivos e dos rituais.

Foi feito neste capítulo um levantamento de artigos, dissertações, teses e livros encontrados sobre o personagem zumbi. O artigo de Lauro e Christie corresponde a uma síntese do que foi apresentado na pesquisa bibliográfica realizada. Acrescenta-se ao mesmo um olhar sociológico e, principalmente, junguiano das questões ensejadas, destacando a

fragilidade dos vínculos entre indivíduos e o comportamento consumista característicos da sociedade atual. No próximo capítulo, será realizada uma revisão da história dessa figura, desde as origens religiosas até seu retrato atual, em livros, filmes, seriados, videogames e eventos sociais.

3 O PERSONAGEM ZUMBI E SUA HISTÓRIA

Não se pode assumir com certeza onde e quando as histórias sobre o personagem zumbi surgiram pela primeira vez. Alguns dos primeiros rastros dessa figura aparecem nas crenças e superstições da cultura haitiana e, desde então, o zumbi sofreu várias mudanças relativas às suas características. Segundo Twohy, os zumbis “nunca mais foram os mesmos desde que foram soltos em solo americano”. A mídia encontrou um nicho para esses personagens em filmes de horror e, assim, eles se “transformaram em ícones reconhecidos como semelhantes ao Drácula, o monstro de Frankenstein e o lobisomem” (TWOHY, 2008, p.7).

3.1 O zumbi haitiano

O termo “zumbi” é utilizado para se referir à figura religiosa haitiana, ao personagem fictício das obras literárias e cinematográficas, e ao conceito filosófico denominado de “filosófico zumbi” ou “p-zumbi”. Segundo a “filosofia da mente e percepção”, o zumbi é um ser hipotético, igual ao ser humano normal, porém sem a experiência de consciência, de subjetividade e sem a habilidade de sentir e perceber: um zumbi, por exemplo, quando espetado por uma faca, comporta-se como se sentisse dor, mas não sente qualquer desconforto. Essa noção filosófica é utilizada principalmente para apoiar argumentos, em experimentos do pensamento, contra formas de fisicalismo, como o materialismo, o behaviorismo e o funcionalismo. O fisicalismo defende a ideia de que todos os aspectos da natureza humana podem ser explicados por motivos físicos e, principalmente, neurobiológicos.⁴ De acordo com Jamie Russel (2007),

linguistas alegam que a raiz etimológica da palavra “zombi” possivelmente derive de alguma (ou todas) as seguintes: do francês “ombres” (sombra); do caribenho “jumbie” (fantasma); do bonda e kongo africanos “zumbi” e “nzambi” (espírito morto). Também pode ser derivado da palavra “zemis”, um termo usado pelos indígenas arawak do Haiti para descrever a alma de uma pessoa morta (RUSSEL, 2007, p.11 – tradução nossa).

Embora Romero seja conhecido como “o pai dos zumbis”, a origem desses personagens é muito anterior ao lançamento de seu primeiro filme. Segundo lendas e folclores da Europa pré-medieval, acreditava-se que, quando uma pessoa morria com problemas

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Philosophical_zombie

inacabados, ela se erguia dos mortos para solucioná-los e, enquanto se alimentasse de carne humana, continuava a “viver” (BRUNO et al., 2009).

Segundo as histórias da antiga Europa, esses “comedores de carne humana”, “criaturas sugadoras de sangue”, tinham a aparência de mortos, porém com algumas variações: ora eram descritos como “frescos”, conservados e de cor azulada, ora como “podres”, com a carne escurecida, inchados e fedorentos. Assim como os zumbis de Romero, essas criaturas não seguiam mestre algum: eram escravas apenas de sua eterna fome de carne humana fresca (BRUNO et al., 2009).

Tais personagens também são encontrados na história haitiana, cuja cultura acredita que o corpo retorna à vida por vodu, um tipo de magia africana que apresenta similaridades com a Umbanda, Quimbanda ou Candomblé, praticados na América do Sul. De acordo com os princípios do vodu da África Ocidental, uma pessoa morta pode ser reavivada e transformada em zumbi por um feiticeiro, ficando sob o controle deste. (TWOHY, 2008, p.7).

No livro *The Serpent and the Rainbow* (1985), Wade Davis, um etnobotanista, formado em Harvard, apresentou dois casos farmacológicos de zumbificação. Como resultado de viagem pelo Haiti, em 1982, e de suas investigações, concluiu que as pessoas permaneciam num estado de zumbificação devido a dois tipos de pó que entravam na corrente sanguínea, normalmente por meio de uma ferida: “coup de poudre” (tradução: pó do ataque), que incluía uma neurotoxina denominada de tetrodotoxina (TTX), encontrada na pele de baiacus, e “datura”, um pó de efeito dissociativo (TWOHY, 2008, p.8).

Segundo o pesquisador, a combinação dos dois pó levava a pessoa a um estado parecido com o de um morto. Após o efeito das drogas, a pessoa permanecia num estado psicótico e, assim, ficava sujeito às vontades do feiticeiro. De acordo com a hipótese de Davis, o estado psicótico induzido pela droga, associado ao trauma psicológico, reforçava as crenças apreendidas pela cultura; a pessoa reconstruía sua identidade como um zumbi, uma vez que o povo acreditava em sua morte, e ela não tinha outro papel a cumprir naquela sociedade.

Segundo Russel, a população haitiana não tinha medo de se deparar com um zumbi, ou de ser comida por um, mas sim, de se tornar um, uma vez que se transformar nessa figura simbolizava “o pior dos horrores”. Para uma população descendente de escravos, que vislumbrava na morte um momento de libertação, a ideia de ser evocada dos mortos e forçada a servir para toda a eternidade era extremamente assustadora. (RUSSEL, 2007, p.11-12).

Diante desse medo, uma série de rituais era praticada para garantir que os falecidos entes queridos não fossem transformados em zumbis. Os corpos eram enterrados com a

barriga para baixo, com uma adaga na mão, para que pudessem se proteger na presença de algum feiticeiro; também era comum selar a boca dos mortos para que estes não pudessem responder aos seus nomes, pois se acreditava que era assim que o corpo seria revivido. Costurar os olhos ou colocar semente sobre eles eram consideradas formas de distrair os mortos para que não escutassem o feiticeiro, a caminho da cova (TOWOHY, 2008, p.9).

Russel também explica que as famílias mais abastadas da região costumavam construir uma tumba mais sólida, de forma a deter mais fortemente os intrusos; e os pobres usavam alvenaria pesada com o mesmo intuito. As famílias também tinham o hábito de colocar um guarda a postos, enquanto o corpo não se decompunha, e de enterrá-lo em ruas movimentadas para que ninguém tivesse tempo suficiente ou privacidade para desenterrar o corpo (TOWOHY, 2008, p.9).

Uma alternativa usada pelos membros da família era matar novamente a pessoa falecida, por meio de estrangulamento, administração de veneno, ou ainda uma atitude mais extrema, com um tiro na cabeça, para que o corpo se tornasse inutilizável e para que sua partida fosse assegurada. Outra superstição era nunca oferecer a um zumbi qualquer comida com sal, pois isso o tornaria “consciente” de sua condição e, conseqüentemente, enraivecido (TOWOHY, 2008, p.9).

3.2 Os zumbis da literatura

A figura do zumbi conquistou o fascínio e a popularidade no Ocidente a partir de Romero, entretanto variações do personagem já haviam surgido na literatura. Considera-se que a obra literária *Frankenstein* (1818), de autoria de Mary Shelley, tenha prefigurado muitas ideias sobre os zumbis do século XX, como, por exemplo, o fato de ressurgirem dos mortos, não por motivos místicos, e sim, por processos científicos, e o fato de os mortos ressuscitados serem degradados e mais violentos que eram em vida. *Frankenstein* foi publicado em 1818 e tem suas raízes no folclore europeu, que reúne narrativas sobre a vingança dos mortos. Essas narrativas acompanham a evolução dos vampiros e dos zumbis até a concepção moderna. Outras obras literárias do século XIX sobre mortos-vivos vingativos são *The Death of Halpin Frayser* (1893), de autoria de Ambrose Bierce, e vários contos góticos de Edgar Allan Poe. No século XX, outro livro da cultura ocidental, cujo tema é os zumbis, foi *The Magic Island* de Seabrook, de 1929, em que o narrador da trama encontra no Haiti cultos voduns que ressuscitam pessoas como servos.

Dois livros de bastante sucesso atualmente e de grande importância para aqueles que se interessam pelos zumbis são *The Zombie Survival Guide* (2003) e *World War Z* (2006). O primeiro alega apresentar um guia completo sobre os zumbis e, embora normalmente seja encontrado nas prateleiras de humor das livrarias, muitos não o consideram motivo de piadas. Seu autor, Max Brooks, lista todos os “tipos” de zumbis, diante dos quais devemos estar preparados, em caso de um ataque: o zumbi vodu, hollywoodiano, o vírus, etc. Ao longo do livro, Brooks nos ensina como transformar nossa casa numa fortaleza contra zumbis que nos atacam, e como matá-los. *World War Z* (2006) retrata o mundo após o fim do apocalipse zumbi, e apresenta uma espécie de documentário de relatos daqueles que sobreviveram. Nesses relatos, as pessoas “entrevistadas” descrevem a vida daqueles que pereceram e dos sobreviventes (TOWOBY, 2008, p.46).

3.3 Os zumbis dos filmes

Observa-se que já há algum tempo o personagem zumbi faz parte do imaginário da população ocidental; porém, parecem ter sido os filmes e os seriados de televisão os principais responsáveis pela expansão do sucesso dessa figura retratada como uma ameaça à humanidade. (IACCINO, 1994; LOUDERMILK, 2003; RUSSEL, 2007; TOWOBY, 2008; KENT, 2009; BRUNO et al., 2009; CLASEN, 2010; FERRERO, 2011; HALL, 2011; JANKOWSKY, 2011; STEINBLATT, 2011; STRATTON, 2011). Enquanto os vampiros foram sofrendo transformação ao longo do tempo, assumindo traços de sensualidade, inteligência e nobreza, como o personagem *Drácula*, os zumbis seguiram outros caminhos (TOWOBY, 2008, p.11).

Os elementos característicos dos zumbis são similares aos de monstros de outros mitos. Eles devoram suas presas, como os lobisomens, e suas mordidas são “infecciosas”, como as dos vampiros. Em contrapartida, o poder dos zumbis é limitado, suas articulações são fracas, são lentos e quase sem inteligência, com pouquíssima capacidade de pensamento e racionalização; agem primordialmente por instinto e perdem, na maioria dos casos, total noção de quem eram antes da zumbificação. Seu poder está no número, não fica claro o porquê, mas são muitos, andam em massa, estão por toda parte e querem comer carne fresca. Essas são as características mais marcantes dos zumbis dos filmes de Romero, entretanto, esses personagens sofreram várias modificações com o passar dos anos, e a definição do que seja um zumbi tornou-se controversa.

Para Twohy (2008), não é necessário o instinto de comer carne fresca ou o estado de morto para se definir um zumbi. Nem todos têm as mesmas características, e casos de zumbificação podem ocorrer por diferentes motivos. Segundo a autora, os aspectos-chave que fazem de uma pessoa um zumbi é seu estado de ausência de consciência e de livre arbítrio, não importando se está viva ou morta. A autora exemplifica tal afirmação com o filme *28 Days Later* (2002), dirigido por Danny Boyle, no qual a infecção por um vírus conhecido como “Rage” (tradução: fúria) faz as pessoas, embora vivas, assumirem um estado de zumbificação, ou seja, percam a capacidade de raciocinar, de reconhecer seus familiares e amigos, e de cuidar de suas necessidades básicas (TWOHY, 2008, p.5).

Boyle não considera *28 Days Later* (2002) e sua sequência - *28 Weeks Later* (2007)-, dirigido por Juan Carlos Fresnadillo, parte da linhagem de filmes sobre zumbi. O argumento do diretor é o de que os filmes de horror envolvendo zumbis partem do pressuposto de uma “paranoia nuclear”, diferentemente dos filmes citados acima. Entretanto, Twohy discorda da posição do diretor e argumenta que, há muito tempo, a “paranoia nuclear foi substituída por paranoia viral ou bacteriana”. Além disso, para a autora, os dois longas-metragens “acham um lugar confortável no nicho de filmes sobre zumbis” (TWOHY, 2008, p.27).

Outro diferencial dos filmes *28 Days Later* (2002) e *28 Weeks Later* (2007) é que, nesses dois filmes, a motivação maior dos zumbis não parece ser alimentar-se dos vivos, embora os mordam, mas sim, espalhar a epidemia. Mesmo considerando tal variação, a autora insiste em afirmar que os zumbis desses filmes devem ser classificados como zumbis, apesar de não ser prototípicos. (TWOHY, 2008, p.28).

Em 1968, o filme de Romero – *Noite dos Mortos-Vivos* – tornou o zumbi famoso, mas os primeiros filmes sobre esse personagem foram *White Zombie*, em 1932, dirigido por Victor Halperin, e *I Walked with a Zombie*, em 1943, dirigido por Jaques Tourneur. Os dois têm enredo cujo protagonista é uma mulher, sendo que, no primeiro, ela se transforma em zumbi, enquanto que, no segundo, ela já surge como tal. Nesses filmes, as mulheres são retratadas como mais suscetíveis a se transformarem em zumbis pelo feitiço vodu por serem o gênero frágil (TWOHY, 2008, p.13).

Outros filmes sobre zumbi ou com personagens de características semelhantes às dos zumbis haitianos surgiram nas telas de cinema; contudo, de acordo com Twohy, em 1968, “Romero garantiu que os zumbis jamais seriam vistos da mesma forma”. (TWOHY, 2008, p.14). *Noite dos Mortos-Vivos* (1968) foi um filme independente, com atores completamente desconhecidos e com um orçamento de cento e quatorze mil dólares. Devido ao sucesso do primeiro filme, os outros tiveram um orçamento bem maior. (TWOHY, 2008, p.13).

Nos filmes anteriores aos de Romero, os zumbis era vistos como monstros, porém, com a chegada de *Noite dos Mortos-Vivos* (1968) às telas de cinemas, transformaram-se em seres canibais, e essa é uma característica bastante marcante nos filmes desse diretor. Vale mencionar que, em nenhum de seus filmes, esses monstros são propriamente chamados de zumbis, e Twohy relaciona a ação desses personagens de Romero às práticas canibais de algumas sociedades. Assim como os rituais de algumas tribos envolviam a crença de que comer a carne do inimigo absorveria sua força e habilidade, os sobreviventes dos filmes de Romero, quando atacados pela horda de mortos-vivos, também passam a fazer parte do grupo "literalmente", ou seja, eles se "tornam parte dessa massa sem consciência" (TWOHY, 2008, p.13).

Acredita-se que a principal inspiração de Romero na produção de *Noite dos Mortos-Vivos* foi o livro *I am Legend* (1954), de autoria de Richard Matheson, que retrata o último homem vivo, num mundo dominado por vampiros infectados por uma bactéria. Nesse filme, bem como no quarto filme do diretor, *Land of the Dead* (2005), os zumbis demonstram claramente alguns "instintos de autopreservação", como afastar-se do fogo, "reflexos instintivos" de como tirar umas roupas amontoadas que estão em seu caminho, e habilidades para usar ferramentas. O único filme de Romero que retrata os zumbis como totalmente ausentes de inteligência é *Dawn of the Dead* (1978), o segundo da sequência (TWOHY, 2008, p.17).

As características dos zumbis são reveladas gradativamente, a cada filme de Romero, e esses zumbis se mostram cada vez mais assustadores. Em *Day of the Dead* (1985), o mundo todo, não apenas os EUA, está tomado pelos zumbis. Em 1990, Tom Savini dirigiu a refilmagem de *Night of the Living Dead*, e Romero introduziu nesta algumas modificações bastante importantes, as quais serão apresentadas em breve.

Originalmente Romero tinha a intenção de não dar nenhuma explicação para o retorno dos mortos à vida. Entretanto, os distribuidores não aceitaram divulgar o filme sem que nele não houvesse alguma explicação para o aparecimento dos zumbis. Por conta disso, apresentaram uma breve explicação de que os mortos estavam retornando à vida porque um satélite, voltando de Vênus para a Terra, continha uma radiação misteriosa capaz de causar mutações.

Paralelamente aos lançamentos dos filmes de Romero, muitos outros sobre os zumbis foram lançados, apresentando diferentes teorias sobre os motivos da zumbificação, sobre como matar esses seres, e trazendo modificações em seu comportamento. Num desses filmes, *The Return of the Living Dead* (1985), dirigido por O'Bannon, a infecção ocorre pela inalação

de um gás presente em containers do Exército, os quais se romperam; em *Shawn of the Dead* (2004), dirigido por Edgar Wright, a única forma de os zumbis de fato morrerem é a de lhes arrancar a cabeça ou de lhes destruir o cérebro. Nesse filme, os sobreviventes se disfarçam de zumbis e agem como eles para passar de um ambiente a outro sem ser reconhecidos pela horda (TWOHY, 2008, p.22). Vale ressaltar que foi em *The Return of the Living Dead* (1985) que os zumbis ficaram conhecidos pelo seu fascínio por comer especificamente cérebros.

Nos filmes *Shivers* (1975) e *Rapid* (1977), dirigidos por David Cronenberg, a contaminação ocorre por motivos médicos. Towohy resalta que, embora os seres humanos não morram antes de se transformar em zumbis, a contaminação pelo parasita os leva a se comportarem como uma espécie de zumbi muito parecido com o descrito pelo folclore haitiano (TWOHY, 2008, p.25). Em *Zombie Creeping Flesh* (1980), dirigido por Bruno Mattei, a contaminação ocorre quando vapores químicos são lançados no ar por uma planta desenvolvida em laboratório que ressuscita os mortos. Em *Braindead* (1992), do diretor Peter Jackson, o erro humano também é o culpado pelo apocalipse. Na trilogia *Resident Evil* (2002), dirigida por Paul W. S. Anderson, um humano consegue acesso ao vírus chamado de T-vírus e a seu antídoto e, intencionalmente, espalha o vírus pelo laboratório que o criou, transformando todos em zumbis. (TWOHY, 2008, p.25-26). Os diretores dos filmes *Rec* (2007), *Versus* (2000) e *Dead and Breakfast* (2004) optaram por explicar a zumbificação por possessão demoníaca. Segundo Twohy, não foi uma explicação tão popular quanto à contaminação por vírus (TWOHY, 2008, p.32).

O sucesso do gênero foi tão grande que atualmente não só são lançados vários filmes novos sobre zumbis como também refilmagens de filmes antigos, como, por exemplo, *Serenity* (2005), o “remake” *Dawn of the Dead* (2004), *Fido* (2006), *Planet Terror* (2007), *Zombie Strippers* (2008), o “remake” *Day of the Dead* (2008) e *Zombieland* (2009).

The Walking Dead é uma série de televisão do canal americano AMC, lançada em 2010 e baseada na história em quadrinhos de Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard. A série foi desenvolvida para a televisão por Frank Darabont e recebeu elogios de quase todos os críticos, sendo que o episódio final da primeira temporada teve 6 milhões de espectadores, de idades entre 18 e 49 anos; tornou-se a série dramática de televisão, por assinatura dos Estados Unidos, mais vista, em todos os tempos.⁵ A segunda temporada estreou em 2011, e a terceira, em outubro de 2012.

⁵ [http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(1ª_temporada\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(1ª_temporada))

3.4 Os zumbis dos videogames

Não se pode creditar a popularidade dos zumbis aos filmes, inclusive porque muitos deles, pós ano 2000, basearam-se nos videogames. Durante muito tempo, estes buscaram inspiração nos filmes sobre zumbis, mas a partir do século XXI, videogames e filmes se tornaram tão interconectados, que é difícil separá-los completamente. *Resident Evil* (2002), por exemplo, antes de se tornar uma trilogia de sucesso nos cinemas, já era um videogame com muito ibope. Tamanho foi o sucesso do game, que a companhia *Capcom* já lançou o *Resident Evil 6* (2012). De acordo com Twohy, a mudança demográfica dos videogames contribuiu enormemente para o ibope dos jogos sobre zumbis. Nos anos 80, os jogos eletrônicos ainda eram prioritariamente produzidos para crianças, porém o aumento no preço contribuiu para a entrada dos adultos no mundo dos games. Atualmente, 61% dos jogadores de videogames têm 18 anos ou mais. Além disso, estatísticas mostram que é cada vez maior o número de pessoas que optam pelo videogame, em vez de assistir à televisão ou de ir ao cinema (TWOHY, 2008, p.34).

Shinji Mikami, o designer que liderou a criação do videogame, *Biohazard*, conhecido no ocidente como *Resident Evil* (1996), queria que o principal aspecto do game fosse o medo, e que o tema-foco fosse o morto-vivo. O artista admite que buscou inspiração nos filmes de Romero bem como em *Zombie Flesh Eaters* (1979), do diretor italiano Lucio Fulci (TWOHY, 2008, p.35).

Resident Evil (1996) não é o único game de sucesso que envolve zumbis. A Valve Corporation lançou *Half-Life 1* (1998) e *Half-Life 2* (2004). Em 2006, a *Capcom* lançou *Dead Rising*, cujo cenário é um shopping, notando-se assim a forte influência de *Dawn of the Dead*, de Romero (1978). Em 2005, a *Wideload Games* lançou *Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"*. A *InLight Entertainment* lançou *Urban Dead*, em 2005, e *Teenage Zombies: Invasion of the Alein Brian Thingys!*, 2008 (TWOHY, 2008, p.35-41).

Como se pôde observar pela descrição histórica do personagem zumbi, desde sua origem folclórica até a literatura, cinema e videogame, ocorreram muitas mudanças referentes às características dessa figura. Parece claro que o zumbi dos livros e de Romero, bem como o das produções hollywoodianas atuais apresentam a mesma aparente alienação e falta de consciência do zumbi haitiano. Mas tornou-se um ser com articulações frágeis, de andar cambaleante, sedento de carne humana e, às vezes, especificamente, de cérebros humanos. Enquanto o zumbi folclórico é fruto de bruxaria e obedece a um feiticeiro, o zumbi americano surge por meio de experimentos científicos, que resultam, intencionalmente ou

acidentalmente, em pragas e viroses. Enquanto aquele é um escravo isolado, o zumbi cinematográfico não obedece a nenhum líder e anda em grupo. Entretanto, com o passar do tempo, novas versões cinematográficas do personagem continuaram a surgir, como alguns filmes o retratam como mais forte fisicamente, de andar um pouco mais rápido, com alguma inteligência e obediente a um líder, um zumbi aparentemente mais inteligente que os outros.

3.5 Zombie Walk

Zombie walk é um evento internacional, que costuma ocorrer anualmente nas grandes cidades, normalmente divulgado via internet ou por meio de cartazes. Os participantes do evento se caracterizam como zumbis (com roupas rasgadas e manchadas de sangue falso), comunicam-se como tais (grunhindo, gemendo e gritando "miolos" ou "cérebros"), e apresentam o mesmo comportamento (arrastam-se, cambaleiam).

Acredita-se que a primeira *zombie walk* tenha ocorrido em Toronto, no Canadá, no ano de 2003. O evento foi organizado por Thea Munster, fã local de filmes de terror, e teve apenas seis participantes, porém, com o passar dos anos, foi ficando cada vez mais popular. Uma das primeiras participantes da *zombie walk* de Toronto, Heather McDermid, mudou-se para Vancouver e divulgou o evento na cidade; em 2005, mais de 400 pessoas caminharam por um shopping da região, pegaram um trem chamado *Sky Train*, e finalmente caminharam 35 quarteirões até um cemitério. Os participantes chamaram o evento de *Brain Train*, fazendo referência ao nome do trem.

Rapidamente, as *zombie walks* espalharam-se pelas cidades da América do Norte e, em seguida, do mundo. Em outubro de 2006, 894 "mortos-vivos" compareceram ao shopping *Monroeville Mall*, em Pittsburgh, Pensilvânia, usado como *setting* do filme de Romero, *Dawn of The Dead* (1978). O evento foi chamado de *Walk of The Dead*, e teve como foco a luta contra a fome, arrecadando mantimentos para a organização *Greater Pittsburgh Community Food Bank*. *Walk of The Dead* cresceu e tornou-se um festival de horror anual, o *Zombie Fest*, organizado por um programa noturno de televisão sobre terror e ficção científica. Faz parte do festival o baile dos zumbis, um concurso da melhor fantasia, concertos e a visita de celebridades. O evento também é conhecido por seu envolvimento na luta contra a fome no mundo.

Em Seattle, Washington, todo ano, no mês de outubro, ocorre um evento chamado de ZomBcon. Nesse evento são montados painéis de discussão, com autores, atores e artistas,

apresentados filmes sobre zumbis e realizados workshops para os fãs desses personagens. ZomBcon também organiza o evento anual, ocorrido em julho, denominado *Red, White, and Dead*.

O primeiro recorde de participantes de uma *zombie walk*, registrado pelo Guinness World Records, foi o de Pittsburgh, em 2006, que contou com 894 pessoas. O segundo registro também ocorreu em Pittsburgh, em 2007, e teve 1.028 participantes. No mesmo ano, o evento de Toronto reuniu 1.028 zumbis, segundo o serviço de polícia da cidade. Em 2008, a cidade de Brisbane, na Austrália, foi recordista com 1500. Alega-se que a marcha de Chicago, em 2008, teve 1550 participantes, mas esse número é considerado um recorde não oficial.

Muitas *zombie walks* foram surgindo em cidades e países diferentes, ao longo dos anos, com recordes cada vez mais elevados. Em 2009, a marcha de Brisbane agrupou 5.000 participantes, segundo a polícia de Queensland, e também promoveu a luta contra a fome. Em 2010, em Denver, no quinto ano da *Denver Zombie Crawl*, Colorado, foram contabilizadas 7.300 pessoas. Em outubro de 2010, a marcha de Brisbane chegou a 10.000 participantes e, em 2012, 12.000 zumbis participaram do evento. *Zombie walks* em Jersey, Dublin, Long Beach, México e Londres também ocorrem anualmente.

Caridade é um componente cada vez mais presente nas *zombie walks* do mundo todo, e várias organizações têm utilizado o evento para divulgar problemas globais, como a fome, e arrecadam fundos. Em 26 de outubro de 2008, em Pittsburgh, foi inaugurado o primeiro Dia Mundial do Zumbi (*World Zombie Day*), e o programa de televisão responsável pela divulgação do evento incentivou que todas as cidades do mundo comemorassem essa data. Houve adesão de trinta cidades.

Algumas *zombie walks*, como a de Minneapolis, Chicago, Houston, Philadelphia, Nevada, Reno, Nova Orleans e Londres, incorporaram o pub crawling, isto é, participantes visitam vários bares ao longo da marcha. Em Philadelphia, a *Zombie Pub Crawl* acontece em toda Páscoa, tendo como homenageado Jesus, "o zumbi mais famoso do mundo". Embora as *zombie walk* sejam alvo de críticas de algumas pessoas, sua popularidade tem aumentado a cada ano e, no Brasil, por exemplo, 54 cidades já organizam o evento anualmente.⁶

O propósito e a complexidade dessas marchas se modificaram ao longo dos anos, segundo a cidade onde ocorrem. Por exemplo, algumas assumiram um caráter político, com o objetivo de aumentar a percepção sobre "os direitos dos zumbis." Muitas, como já foi exposto, também são chamadas de *hunger walks* (caminhada da fome), e ocorrem com a

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_walk

intenção de conscientizar as pessoas sobre a fome no mundo e a coletar alimentos, e outras têm um caráter de confraternização dos fãs.

Complementando as informações sobre os zumbis, faz-se importante expor o contexto histórico-cultural atual e estabelecer uma correlação entre esse contexto e a figura do zumbi da mídia ocidental. Esse é o conteúdo do capítulo a seguir, em que se faz também uma análise dos conceitos de complexo cultural e de sombra, segundo a psicologia junguiana, para depois relacioná-los ao personagem zumbi.

4 O ZUMBI, A CULTURA E O ENFOQUE JUNGUIANO

Neste capítulo tecem-se considerações sobre o imaginário do zumbi na cultura contemporânea.

4.1 A contemporaneidade e seu contexto

As mudanças socioculturais de cada momento histórico exercem influência direta na subjetividade e no comportamento do sujeito. Conforme se expõe a seguir, os sociólogos Bauman, Jameson e Lipovetsky discutem a situação sócio-histórica atual e como esta determina diretamente, não apenas as relações humanas como também o papel dos indivíduos na sociedade.

Bauman (2004, p.8) denominou o período histórico-cultural atual de a "era da modernidade líquida", caracterizada por um constante sentimento de ambiguidade dos laços pessoais, profundamente desejados e, ao mesmo tempo, ameaçadores de uma valorizada individuação.

No livro *Amor líquido*, cujo tema é a fragilidade dos laços humanos (2004), o autor explora o "líquido cenário da vida moderna" e apresenta o relacionamento humano como o principal herói do mundo atual, no qual homens e mulheres vivem desesperados por 'relacionar-se' e, concomitantemente, tementes dos encargos e tensões que um relacionamento pode gerar. Não suportam a ideia da perda da liberdade, mas, ao mesmo tempo, consideram-na necessária para se relacionar e, conseqüentemente, os relacionamentos tornam-se distantes, para que, assim, não se exija nenhum compromisso, e todas as portas estejam abertas. Relacionar-se passou a ser um desconhecido que amedronta e gera ansiedade nas pessoas que buscam, então, esquadros confiáveis que baixam momentaneamente a ansiedade e representam aquilo que não lhes é familiar. (BAUMAN, 2004).

A temática central do livro *Vidas desperdiçadas*, também de autoria de Bauman (2004), envolve uma análise crítica dos modos de vida da atualidade no que se refere à exclusão injusta de vidas, por meio de exigências cada vez maiores, para se fazer parte de um grupo. Em outras palavras, todas as questões que dizem respeito à descartabilidade das relações humanas são foco desse livro. O autor aponta para as grandes transformações ocorridas nas relações e no convívio humano, decorrentes da imposição da modernidade. Instaurou-se um caos entre os organismos de regulamentação das fronteiras dentro/fora,

inclusão/exclusão, bem/mal, produto/refugio, etc. Consequentemente, os indivíduos passaram a duvidar de seus valores diante da sociedade de consumo, presidindo o aspecto da descartabilidade. O homem atual vive as ansiedades e angústias da possibilidade de se tornar descartável, redundante, supérfluo.

Em artigo intitulado “Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism”, Jameson (1984) discute sobre cultura, movimento esquerdista em relação à economia, e, para ele, encontramos a terceira fase do capitalismo. A primeira fase refere-se ao desenvolvimento deste nas economias nacionais, sofrendo críticas de Marx, e a segunda diz respeito à expansão imperialista do capitalismo, a qual sofre críticas de Lenin. A terceira e atual fase é chamada de capitalismo tardio e refere-se à sua expansão pelo globo e a superação da indústria como fonte geradora principal de capital.

Jameson salienta que não defende a ideia de volta ao passado, a um período pré-capital ou de capital nacional, apenas propõe uma discussão sobre a possibilidade ou não de existir uma nova re colocação do ser humano nesse novo espaço, global. Apenas quando conseguirmos nos recolocar e nos localizar nesse novo mapa que é, ao mesmo tempo, global e local, é que poderemos tomar consciência de nós mesmos como indivíduos e membros de uma comunidade.

Lipovetsky (2005), em seu livro *Tempos hipermodernos*, analisa os aspectos sociológicos do homem contemporâneo, com seus novos valores e numa nova realidade na qual tudo é hiper: hipercapitalismo, hiperclasse, hiperpotência, etc. A pós-modernidade, termo que o autor critica, é caracterizada pelo liberalismo globalizado, mercantilização dos modos de vida e crescente individualidade, período no qual se vive, segundo o autor, sob o signo dos excessos. É possível observar tal aspecto por diferentes vias sociais: pela internet e seus múltiplos acessos, pela superpopulação das metrópoles, pelo aumento da obesidade e da anorexia, pelo consumismo desenfreado, pelas compulsões e pelos vícios, entre outros. Neste mundo não há outra saída senão estar em constante movimento, caso contrário fica-se para trás: o tempo é escasso, e essa escassez se torna um problema social, causando ansiedade nos seres humanos. Só o presente importa, embora este seja assombroso e apreensivo.

Pode-se notar que os três sociólogos mencionados questionam a influência dos acontecimentos políticos e econômicos nos laços humanos. Bauman aponta a liquidez dos vínculos afetivos, a ansiedade e o sentimento de ameaça de se estabelecerem laços e, ambigüamente, as exigências cada vez maiores de se fazer parte de um grupo; aqueles que não conseguem são, por sua vez, descartados. Jameson escreve sobre a dificuldade de o ser humano saber qual seu papel no mundo globalizado atual e de se localizar nele. Lipovetsky

analisa as consequências da pós-modernidade no ser humano, momento histórico caracterizado pela mercantilização dos modos de vida, pela crescente individualidade, pela valorização dos excessos e pelo imediatismo, o que gera ansiedade. A falta de tempo para se acompanhar naturalmente o ritmo de vida imposto leva a um comprometimento dos laços humanos.

4.1.1 Os zumbis e seu contexto

Como apresentado no capítulo 3, muitos artigos afirmam que os filmes sobre zumbis servem de metáfora para uma série de questões políticas, econômicas e sociais da época na qual foram lançados. Os desafios que a sociedade atual enfrenta, descritos acima por Bauman, Jameson e Lipovetsky, podem ser identificados em várias situações apresentadas nos filmes de zumbi.

As origens da popularidade do personagem zumbi indicam que ele está presente no imaginário cultural, apresentando aspectos ativadores do inconsciente, e, ao longo do século XX, sua representação sofreu modificações que, segundo alguns autores, são reflexos de acontecimentos histórico-culturais. (TOWOBY, 2008; IACCINO, 1994). Outro indicador da relação desse personagem com a cultura é que o termo “zumbi (cujo uso popular faz parte do linguajar cotidiano) passou a ser referido a uma pessoa desorientada, perdida, sonolenta, desatenta ou alienada.

Na refilmagem de *Night of the Living Dead* (1990), por exemplo, Romero operou algumas modificações bastante representativas das mudanças socioculturais da época. Barbara, apresentada como uma mulher indefesa e catatônica diante dos horrores que aconteciam, no “remake” é retratada como uma mulher forte e ativa na luta contra os zumbis e é a única a sobreviver à invasão dos mortos-vivos em uma fazenda. Em *Dawn of the Dead* (1978) e *Day of the Dead* (1985), as mulheres têm o papel principal e são as únicas ou umas das únicas sobreviventes, enquanto todos os homens morrem. Nesses filmes, diferentemente das mulheres, os homens estão constantemente brigando entre si sobre como agir, têm dificuldade de trabalhar em grupo ou, em alguns casos, não levam a situação a sério. (TOWOBY, 2008, p.19). A mudança da atitude da personagem Barbara bem como a posição da mulher como heroína da história podem ser um retrato do movimento feminista do século XX. Em *28 Days Later* (2002) e em *Rabid* (1977), descobre-se que uma mulher é imune ao vírus, mas ainda assim pode espalhar a doença. Em *Resident Evil* (2002), a grande heroína da

história é uma mulher que luta sozinha, em grande parte do tempo, contra o domínio mundial dos zumbis. Trata-se de situações fictícias que nos remetem à questão do papel da mulher na sociedade atual.

Todos os filmes sobre zumbis envolvem a ideia de um apocalipse no qual os laços humanos se tornam extremamente perigosos. Unir-se ao outro é preciso, muitas vezes, para vencer a horda de zumbis, mas, ao mesmo tempo, perigoso, pois numa situação extrema o outro pode ser usado como distração para o morto-vivo, no caso de uma fuga. Não se sabe em quem confiar. Além disso, uma vez o humano transformado em zumbi, a consciência de sua relação com o ente não zumbificado desaparece. A única coisa que o move é seu impulso por carne humana ou, em alguns casos, por cérebro humano: um pai zumbificado come sua filha humana, tal como a esposa o faz com o marido, demonstrando-se, de um modo fantástico, as consequências que a ausência de consciência e de subjetividade acarreta nos laços humanos.

O impulso dos zumbis por carne humana poderia ser interpretado como uma representação do desejo de se consumir imediatamente (no caso, literalmente) o outro. Em *Day of the Dead* (1985), uma autópsia é realizada num zumbi e descobre-se que apenas a cabeça e a espinha vertebral são mantidas, após a transformação, e, embora anseie por carne humana, seu estômago, assim como todos os outros órgãos, está esvaçado. Nesse momento, o médico diz: “Ele me quer! Ele quer comida! Mas não tem estômago, não pode ter qualquer satisfação com o que ingere. Está agindo por instinto”.

As críticas à sociedade capitalista consumista podem ser claramente observadas especialmente nos filmes de Romero. O cenário do filme *Dawn of the Dead* (1978) é um shopping abandonado no qual um grupo pequeno de sobreviventes, dois homens brancos, um homem negro e uma mulher, fica alojado. Eventualmente, o grupo repara num número cada vez maior de zumbis rondando o local e interpreta tal comportamento como um registro na memória de que aquele ambiente é importante em suas vidas. Outra referência que Romero faz ao consumismo americano se dá na cena em que o grupo de sobreviventes passeia pelas lojas, em busca de mercadorias consideradas preciosas, independentemente da necessidade de uso. Vale notar que os últimos sobreviventes, no final do enredo, são o homem negro e a mulher. Em *Rabid*, tudo começa com uma mulher que sofre uma contaminação, ao realizar uma cirurgia estética, o que também poderia ser interpretado como uma crítica aos valores transitórios da sociedade. (TOWOBY, 2008, p.25).

No filme *Noite dos Mortos-Vivos* (1968), os zumbis não são os únicos inimigos, a dificuldade de os humanos entrarem num acordo e trabalharem em grupo também se torna uma grande ameaça, mostrando-se, assim, o desafio que é se estabelecer um elo de

comunicação. Nós versus eles é um tema recorrente e marcante nos filmes de Romero tanto no sentido dos vivos contra os mortos-vivos como também no dos vivos contra os vivos. (TOWOHY, 2008, p.16).

Em *Day of the Dead* (1985), o terceiro filme da sequência de Romero, o personagem Dr. Logan afirma, com toda convicção, que “eles somos nós”, ou seja, nós, sobreviventes, tornamo-nos minoria, cerca de quatrocentos mil, em perigo de extinção. Ao longo de toda a trama, Dr. Logan trata os zumbis com muito respeito, refletindo sobre o que significa ser um deles e, conseqüentemente, força-nos a reavaliar o que significa ser um humano. A fala desse personagem levanta questionamentos sobre o que fizemos conosco e o que nos tornamos.

As explicações para o porquê de os humanos se transformarem em zumbis variam de acordo com a época na qual o filme foi lançado. Nos filmes de Cronenberg, *Shivers* (1975) e *Rabid* (1977), a causa é essencialmente humana, sendo dirigida uma crítica clara à sociedade científica. No primeiro filme, o médico responsável pela geração do parasita diz que, se a pesquisa for bem-sucedida, os humanos se transformarão num “maravilhoso grupo alienado”. A série *Resident Evil* (2002, 2004, 2007, 2010) supõe que a zumbificação tenha ocorrido por uma mutação genética, e os culpados são a comunidade científica, com seus experimentos, e o governo. Todavia, as explicações nunca são muito claras, sempre envolvem algum mistério.

É interessante notar o nome do vírus causador da zumbificação, escolhido pelo diretor Danny Boyle, no filme *28 Days Later* (2002): “Rage”, fúria, é a responsável pela transformação dos seres humanos em zumbis. Já no filme *Night of the Living Dead* (1990), os zumbis são o resultado de experimentos malsucedidos de cientistas ambiciosos que almejam o progresso a qualquer custo.

Como dito anteriormente, no filme *28 Days Later*, a contaminação das pessoas ocorre por meio de um vírus presente em chimpanzés. Alguns deles são capturados para que os cientistas tentem descobrir uma cura, porém ativistas defensores de animais invadem o local e abrem as gaiolas. Na tentativa de impedi-los, um dos cientistas grita: “para que seja achada a cura é preciso compreender” (TOWOHY, 2008, p.28). Numa sociedade na qual o impulso, a agressividade e o desejo da satisfação imediata são valorizados, o exercício reflexivo fica comprometido, e o mundo atual tem sofrido as conseqüências desse comprometimento, ou seja, os laços afetivos estão cada vez mais frágeis, o outro é visto com medo e desconfiança, e a insegurança de não saber o destino da humanidade e, portanto, do amanhã, é cada vez maior. Os zumbis parecem representar esse quadro de desespero da atualidade.

4.2 A psicologia junguiana e o fenômeno zumbi

Uma vez apresentada a posição dos sociólogos Bauman, Jameson e Lipovetsky, sobre a sociedade atual, e mostrado também como as questões apresentadas por esses autores podem ser identificadas nos filmes de zumbi. Nesse item, é realizada uma leitura do personagem zumbi na perspectiva da psicologia junguiana, utilizando-se dos autores: Zoja, Henderson, Kimbles, Pieri, Singer, Wiesstub, Galili-Wiestub, Alho, Christopher Hauke, Kaplinsky e Jung.

4.2.1 Os zumbis como representação do complexo cultural

Em artigo intitulado “Jung como fenômeno histórico-cultural”, Zoja analisa "os aspectos sociais do próprio indivíduo" na perspectiva junguiana. (ZOJA, 2005, p.23), que se baseia não apenas em um modelo de compreensão da psique individual como também da psique grupal. Movimentos nacionalistas e, em seguida, socialistas ocorriam no momento do nascimento do pensamento de Jung, e, diante da realidade da época, é compreensiva a importância que Jung deu à individuação. Zoja considera que a "segunda verdade da psicologia analítica" surgiu na última parte do século XX, quando os valores do indivíduo na política triunfaram e a economia e a técnica sofriram inovações velozes, acarretando a degeneração dos costumes práticos e dos ideais. Essa realidade teve como consequência o individualismo, o hedonismo e o consumismo. (ZOJA, 2005, p.23).

Segundo Zoja, é nesse momento histórico-cultural que a "segunda verdade da psicologia analítica torna-se radicalmente atual": o homem deve ser pensando não apenas em sua individualidade, mas também como imerso em sua cultura. (ZOJA, 2005, p.23).

Tendo em vista o caráter individual, coletivo e arquetípico do inconsciente, Henderson (1984) elabora o conceito de inconsciente cultural, que expande o conceito de complexo da teoria de Jung, aplicado originalmente ao indivíduo. De acordo com Henderson, o inconsciente cultural é um nível da psique que se encontra entre o pessoal e o coletivo. Baseando-se no conceito de inconsciente cultural de Henderson, Kimbles escreve sobre o complexo cultural, que proporciona a estrutura do inconsciente cultural. (KIMBLES, 2006, p. 98).

Complexos expressam-se por sentimentos poderosos e comportamentos repetitivos. Complexos são elementos básicos, naturais que ocorrem nos seres humanos e

estruturam as respostas individuais ao biológico, como o corpo, o envelhecimento, a morte e a relação interpessoal com a família, tribo e sistemas de comunhão mais abrangentes [...] no nível grupal, complexos [...] operam por meio das expectativas do grupo, como se definem, seu destino e seu sentido de unidade. Podemos achar complexos (grupais) operando por meio de seus medos, seus inimigos e suas atitudes perante outros grupos. (tradução nossa).

O caráter autômato dos complexos é uma particularidade importante na sua conceituação. Os complexos agem automaticamente, independem da vontade do sujeito “e das assim chamadas razões e intenções do complexo do Eu”. O automatismo do complexo é caracterizado “pela impulsividade e pelo imediatismo e, portanto, pela falta de reflexibilidade” (PIERI, 2002, p. 103).

Jung afirma que o automatismo dos complexos indica que a consciência perdeu o controle sobre essas grandezas psíquicas e, “separados dela levam uma existência à parte na esfera obscura da psique de onde podem a qualquer hora, impedir ou favorecer atividades conscientes” (JUNG, [1923] 2011a, §988). Esta esfera obscura corresponde à sombra, que é denominada por Pieri como uma “unidade complexa dotada de vitalidade autônoma, que é fundamentalmente o negativo de cada indivíduo, que o próprio homem pode perceber apenas sentimentalmente e intuitivamente; e por isso pode fazer experiência dela” (PIERI, 2002, p. 474).

Os complexos culturais permitem compreender o quanto crenças e emoções operam profundamente na vida em grupo. São sistemas dinâmicos de relações que ligam experiências pessoais às expectativas grupais mediadas pela etnia, raça, gênero e processos de identidade social.

É por meio dos complexos culturais que as imagens, os rituais e as narrativas se movimentam continuamente, passando de geração a geração, enfatizando-se as características de identificação, definindo os inimigos e gerando sentimentos de pertencimento ou alienação do grupo. Por meio dos complexos culturais, produz-se um sentimento de união, mas também se ignoram os processos de pensamento e reflexão.

De acordo com Kimbles (2006), a conscientização da memória coletiva facilita nossa relação com as memórias pessoais e de grupo, e nos ajuda a lidar com elas de uma forma diferente. “Sem uma conscientização desse processo largamente inconsciente, a história se torna nada mais que a manifestação de mais um complexo cultural” (p. 109).

Complexos culturais tanto podem proporcionar um sentimento de pertencimento, quanto uma força destrutiva que gera estereótipos, preconceitos e a representação de outro ameaçador. Todo grupo tem uma série de imagens que representam aqueles que são diferentes, geralmente demonizando-os ou patologizando-os.

Lembranças traumáticas mantêm-se vivas pela narrativa coletiva contínua, expressa por meio de rituais, cerimônias e estórias. Kimbles cita exemplos de traumas grupais transmitidos transgeracionalmente, como a escravidão, a perseguição contra os judeus, os genocídios do Camboja e de Ruanda, o apartheid na África do Sul, a guerra do Vietnã, entre outros.

Singer (2002) afirma que, além da tendência à repetição, os complexos culturais são autônomos, resistem à consciência e colecionam experiências que confirmam a visão histórica. Quando um complexo cultural é ativado, o ego grupal se identifica com uma parte do complexo inconsciente, enquanto a outra parte é projetada num outro grupo. Complexos culturais se expressam na vida em grupo e em seus conflitos.

No caso do terrorismo ou da guerra, o agente causador do trauma é um inimigo identificado pela cultura. Singer (2002) identificou três componentes desse tipo de complexo cultural, em particular ativado, quando o espírito do grupo é ameaçado: um ferimento traumático de uma pessoa vulnerável, de um grupo, de um lugar ou valor que carrega ou suporta o espírito do grupo, como, por exemplo, o World Trade Center e o Pentágono, o medo do aniquilamento do espírito pessoal e grupal por um “outro estrangeiro” e a emergência de um protetor vingador que defende o espírito do grupo.

Os aspectos da sombra coletiva cultural podem aparecer inicialmente na forma de um inimigo coletivo que ameaça atacar e destruir o “ego-ideal cultural ou o herói.” Contudo, quando a sombra cultural é reconhecida como parte do “eu”, fica mais fácil reconhecer que todos os lados do conflito cultural se sentem ameaçados, feridos e em sofrimento. O reconhecimento de sombras culturais pode proporcionar uma cultura mais compreensiva: “uma cultura que incorpora e aceita aspectos da sombra tanto de identificação quanto de idealização está mais propensa a se tornar individuada coletivamente e ser mais responsável socialmente” (WIESSTUB; GALILI-WEISSTUB, 2004, p. 167).

Alho (2006), em artigo intitulado “Collective Complexes – Total Perspectives”, afirma que o coletivo muitas vezes é quem define a persona do sujeito, e, é por isso que motivos inconscientes e frequentemente coletivos determinam decisões do cotidiano, principalmente aquelas de vital importância. A mentalidade coletiva está em algum grau em toda psique individual, definindo aquilo que é comum a toda a sociedade, garantindo sua continuidade e tradição.

A partir da literatura pesquisada sobre o personagem zumbi, infere-se que seja relacionado a um complexo cultural - provavelmente de poder - envolvendo o entrelaçamento de fatores que apontam para a desumanização das relações, para o consumismo e para o

medo, ou a negação da morte. Portanto, o estudo de complexos culturais e seu componente sombrio são pertinentes para compreender o fenômeno zumbi. No próximo item dar-se-á continuidade ao conceito de sombra e sua relação com o personagem zumbi.

4.2.2 Zumbi como representação da sombra como “o outro”

Jung definiu a sombra primeiramente como um problema de ordem moral, que desafia toda a personalidade do ego a reconhecer seu lado sombrio, real e presente; é somente por meio de um esforço moral considerável que a sombra se torna consciente. Tomar consciência da sombra implica “reconhecer os aspectos obscuros da personalidade, tais como existem na realidade” (JUNG, [1948] 2011b, §14). A sombra é poderosa e perigosa, uma vez que tem o desejo de se expressar livremente; não apenas representa o oposto do consciente como também tudo aquilo que falta à realidade. (JUNG, [1934] 2011c). “Ela é para cada indivíduo aquilo que poderia ter vivido e não viveu” (HUMBERT, 1985, p. 56).

Christopher Hauke (2012) sustenta que qualquer luta contra aquilo que é rejeitado, desprezado, ou seja, a sombra proporciona um autoconhecimento, e os filmes populares de gênero mais violento, com sua mistura de emoções, proporcionam uma luta similar. A pouca iluminação das salas de cinema também permite que as emoções sombrias emergam para a consciência e sejam experienciadas. De acordo com o autor, a conceituação de sombra foi desenvolvida por Jung a partir do conceito de inconsciente pessoal e de repressão de Freud. Para aquele, diferentemente de Freud, não são apenas os aspectos negativos do sujeito que compõem os conteúdos reprimidos, mas tudo aquilo que é considerado estranho e inadequado à consciência.

Hauke afirma que a luta contra a fragmentação da psique e a falta de identidade na qual a modernidade se encontra estimularam o surgimento de novos procedimentos para tentar “curá-la” desses males. A forma particular de conversação da psicanálise desenvolvida por Freud e Jung foi uma dessas inovações. De acordo com a psicanálise, o inconsciente é experienciado pela consciência, por meio de lacunas, e a atenção ao discurso pode ajudar a revelar tais lacunas, o desconhecido, aquilo que é mantido na sombra. Os filmes também estão cheios de lacunas, nada mais são que a projeção de inúmeras fotografias, que dão a impressão de uma figura em movimento, são a recomposição de uma realidade. Na psicologia junguiana, o arquétipo da sombra está em oposição à identidade do “eu”, é o oposto daquilo que achamos que somos, e confrontar a sombra é uma das tarefas no processo de individuação.

Histórias populares e narrativas de filmes constantemente provocam emoções poderosas, as quais são mantidas na sombra e negadas pelo resto da personalidade, inicialmente por medo de não sobrevivermos e de nos desintegrarmos por completo, no contato com elas. O cinema, e especialmente o *setting* do cinema, tem a poderosa capacidade de nos fazer entrar em contato com nossas emoções sombrias, de uma forma direta, ignorando a racionalidade e oferecendo a redescoberta de partes do eu abandonadas. (HAUKE, 2012). Assim como indivíduos, sociedades também têm seu lado sombrio e, de acordo com Hauke, a “sombra da vida civilizada” envolve “emoção compulsiva, erotismo, violência e criminalidade”, e pode ser identificada em vários filmes, principalmente nos de *gangster* e de vampiro.

Iacino (1994) postula que o zumbi representa conteúdos arquetípicos, expressos em filmes de horror. Baseando-se na literatura junguiana, o autor infere que os zumbis refletem o aspecto sombrio do ser humano, tais como a morte, o inconsciente e o mal. São representantes da “escuridão” e se tornaram os “emissários” do aspecto sombrio do ser humano. (IACCINO, 1994, p.150). De acordo com esse autor, a popularização dos zumbis é um reflexo dos acontecimentos histórico-culturais do século passado. O uso, por exemplo, dos avanços tecnológicos nas guerras, com as armas de destruição em massa, “trouxe à tona, em grande escala, o lado sombrio do homem” (IACCINO, 1994, p. 8).

Jung discutiu os perigos do futuro da humanidade e o risco do Estado que “reprime o fator individual em favor de unidades anônimas que se acumulam em formações de massa”. Conseqüentemente, o sentido e a finalidade da vida individual se perdem, pois tudo é imposto de fora para dentro. (JUNG, [1957] 2011d, §499). Traçando um paralelo, para Iacino (1994), os zumbis, do modo como retratados na mídia, são uma crítica ao homem atual, impessoal e massificado.

Em artigo intitulado "Shifting shadows: shaping dynamics in the cultural unconscious" (2008), Kaplinsky explora a teoria emergente do inconsciente cultural e dos complexos culturais em relação ao conceito de sombra. De acordo com a autora, diferentes culturas demandam a repressão de diferentes aspectos do eu, e têm diferentes códigos morais. As repressões determinam, em parte, a dinâmica dos complexos culturais que, inevitavelmente, contribuem para mudanças na história; em contrapartida, essas mudanças históricas também modificam as dinâmicas dos complexos culturais.

A autora afirma que, do ponto de vista individual, complexos culturais são expressões de uma necessidade de pertencimento e de senso de identidade, num determinado grupo, e pertencer a um determinado grupo, muitas vezes, envolve a rejeição ou repressão de

aspectos da personalidade, o que resulta em psiques fragmentadas ou complexos.

Os artigos acadêmicos, apresentados no capítulo 3, associam o personagem zumbi a situações que são, de alguma forma, sombrias, ou seja, relacionadas a problemas de ordem moral. Stratton (2001) relaciona zumbis aos imigrantes ilegais, aos refugiados e àqueles que buscam asilo; Kent (2009) compara-os à vida desumana da sociedade moderna, e Hall (2011) estabelece uma analogia com a crise financeira global da atualidade. Bishop (2009) considera que o número de filmes sobre zumbis aumentou devido a uma identificação do público com a sensação que se instaurou, após o atentado do dia 11 de setembro – a de que o mundo vai acabar. Para Murphy (2011), os zumbis representam o que ocorreu aos seres humanos com a industrialização atual e, segundo Webb e Bynard (2012), os zumbis representam a questão da mortalidade que nos assusta. Acontecimentos sociais, culturais, políticos, econômicos e psicológicos estão intimamente entrelaçados. Portanto, o estudo da atração pelo personagem zumbi, que é um fenômeno cultural, possibilita a compreensão da representação simbólica e de seu significado tanto para a comunidade como para o indivíduo.

5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

A análise dos resultados foi dividida em duas partes: a primeira se refere às questões de identificação do participante; e a segunda às questões semiabertas. A título de ilustração, no Anexo 4, apresentam-se as respostas dos primeiros 7 participantes.

5.1 Identificação da amostra

5.1.1 Caracterização do grupo

5.1.1.1 Idade

A idade dos participantes variou entre 18 anos e 54 anos. A idade média dos participantes foi de 22,6617647 anos, ou seja, aproximadamente 22 anos.

5.1.1.2 Sexo

Participaram da pesquisa 67 pessoas do sexo feminino e 69 do sexo masculino, ou seja, 49% dos participantes são do sexo feminino e 51% do sexo masculino.

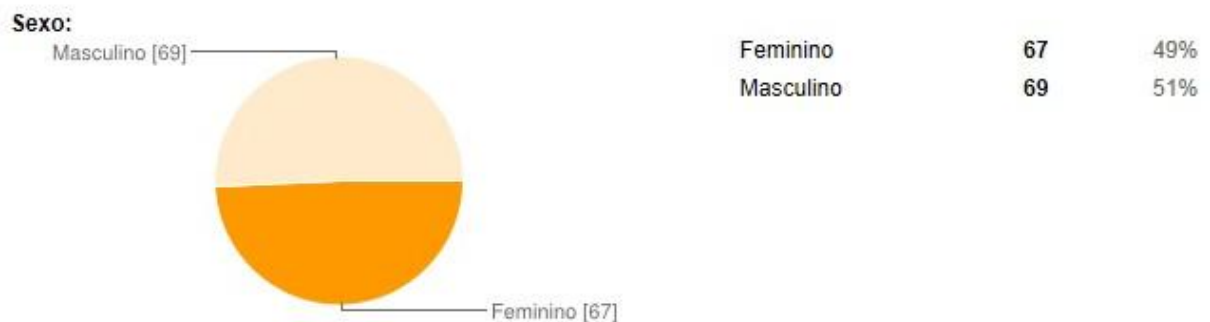


FIGURA 1: SEXO

Fonte: Elaborado pelo autor

5.1.1.3 Religião

Em ordem decrescente de porcentagem, conforme tabela abaixo, a maioria dos participantes declarou-se atea, isto é, não ter religião; ser agnóstica e católica são respostas que vêm a seguir.

TABELA 1: Religião

| RELIGIÃO: | MÉDIA |
|----------------------------|--------------|
| <i>NENHUMA</i> | 15,44% |
| <i>ATEU</i> | 16,18% |
| <i>AGNÓSTICO</i> | 14,71% |
| <i>CRISTÃO-PROTESTANTE</i> | 8,82% |
| <i>CATÓLICO</i> | 13,24% |
| <i>ESPÍRITA</i> | 6,62% |
| <i>OUTROS</i> | 25% |

Fonte: Elaborado pelo autor

5.1.1.4 Nível de escolaridade

Quanto ao nível de escolaridade dos participantes, 9 tinham somente o primeiro grau completo, 75 tinham somente o segundo grau completo, e 52 tinham o terceiro grau completo. Estatisticamente, 7% completaram o primeiro grau, 55% o segundo, e 38% o terceiro grau.



FIGURA 2: Nível de Escolaridade

Fonte: Elaborado pelo autor

5.2 Questões semiabertas

Pesquisou-se o contato com o personagem e com o tema, assim como os fatores motivacionais para tal interesse. A primeira Questão abarcou o contato com o personagem.

Como resposta a essa questão, muitos participantes mencionaram mais de uma mídia. A palavra filmes foi mencionada 104 vezes. Os filmes mais mencionados pelo nome foram *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968), de George Romero (4 menções), *A Madrugada dos Mortos* (1978), também dirigido por Romero (1 menção), o remake de *A Noite dos Mortos-Vivos* (1990), dirigido por Tom Savini (3 menções), o remake de *A Madrugada dos Mortos* (2004), de Zack Snyder, (1 menção) e o filme *A volta dos Mortos-Vivos* (2007), dirigido por O'Bannon (9 menções).

A segunda mídia mais mencionada foi o videogame, totalizando 49 menções. O game mais mencionado pelo nome foi *Resident Evil* (21 vezes). Outras mídias variadas foram mencionadas 36 vezes.

TABELA 2: Acesso ao personagem

| ACESSO AO PERSONAGEM | NÚMERO DE VEZES QUE A MÍDIA FOI MENCIONADA |
|----------------------|--|
| FILMES | 104 |
| VIDEOGAMES | 49 |
| SERIADOS | 8 |
| RPG | 7 |
| OUTROS | 20 |

Fonte: Elaborado pelo autor

5.3 Análise temática: *open coding*

Para análise dos resultados das questões 2, 3, 4, 5 e 6, foram criadas duas áreas correspondentes aos objetivos específicos da pesquisa. A primeira área refere-se ao primeiro objetivo específico, que é o fator motivador da participação das pessoas na comunidade virtual *Zombie walk – Rio de Janeiro*, que foi preponderantemente respondido pelas questões 5 e 6 do questionário. A segunda área refere-se ao segundo objetivo específico desta pesquisa, que é realizar uma leitura do personagem e seu contexto, que foi preponderantemente respondido pelas questões 2, 3, 4 e 6. Nas duas áreas mencionadas acima, foi realizada a primeira etapa do processo de análise temática, o *open coding*, como descrito por Ezzy, que se refere ao processo de comparação das respostas dos participantes e identificação de semelhanças das mesmas, de forma a criar temas e, por conseguinte, categorias representativas das respostas.

5.3.1 Primeira Área: Fator Motivador

A primeira área refere-se ao Fator Motivador da participação das pessoas na comunidade virtual *Zombie walk* – Rio de Janeiro. Foi analisada a partir das questões 5 e 6.

- Questão 5: O que motivou você a participar do grupo “zombie walk – Rio de Janeiro”, no *Facebook*?

- Questão 6: Quer comentar ou acrescentar algo? O quê?

Apresenta-se abaixo o quadro com as respostas dos participantes (exnuta pela saturação), temas e categorias que emergiram a partir das respostas, durante o *open coding*.

| PRIMEIRA ÁREA: MOTIVAÇÃO (QUESTÕES 3, 5 e 6) | | |
|--|-----------------------------|-----------------------------------|
| RESPOSTAS DOS PARTICIPANTES | TEMAS | CATEGORIAS |
| Interesse no efeito que o flashmob tem nas pessoas / Flashmob é divertido / Diversão / Forma de socialização / Sair do cotidiano / Falta de outros eventos com caracterização de horror / Engraçada a proposta de mortos-vivos na praia / Ver zumbis de perto. | SOCIALIZAÇÃO E DIVERSÃO | DESEJO DE SOCIALIZAÇÃO E DIVERSÃO |
| Oportunidade de me vestir de zumbi e interpretar / Me fantasiar de zumbi sem que me achem estranha / interpretar herói que luta para proteger sobreviventes / possibilidade de participar de um ensaio do apocalipse zumbi / Gosto de me produzir de zumbi / Gosto da maquiagem e caracterização. | FANTASIAR-SE DE ZUMBI | INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS |
| O grupo do face é bem-coeso, coerente, legal, organizado / Fui convidado / Amigos / Curiosidade / Moda mundial do zumbi / Conhecer pessoas que gostam do que eu gosto / Interesse pelo gênero de terror, pela temática dos zumbis, por cultura pop / Dar e receber dicas sobre matérias, filmes, livros, jogos do gênero, maquiagem / Ser um zumbi sempre foi um sonho / Admiração pelos zumbis. | ATRAÇÃO PELO FENÔMENO ZUMBI | COMPARTILHAMENTO DE AFINIDADES |

QUADRO 1: Primeira área: motivação (Questões 3, 5 e 6)

Fonte: Elaborado pelo autor

Como pode ser observado no quadro, houve a emergência de três categorias: desejo de socialização e diversão, interpretação de personagens e compartilhamento de afinidades.

Entende-se por “desejo de socialização e diversão” o interesse na participação da passeata para conhecer pessoas, divertir-se e sair do cotidiano.

Entende-se por “interpretação de personagens” o gosto pela caracterização do zumbi (maquiagem e vestimenta), o gosto pela interpretação dos personagens que envolvem a temática zumbi (os zumbis e os hunters, caçadores de zumbis), por exemplo: fazer o andar cambaleante e o grunhido do zumbi, fingir que está matando um zumbi e, finalmente, o interesse em interpretar um apocalipse zumbi.

Entende-se por “compartilhamento de afinidades” o interesse em se comunicar com

peças que também têm algum interesse pela temática zumbi, seja pela maquiagem do zumbi, pela literatura, videogames ou filmes com zumbi, a passeata ou pelo personagem propriamente dito.

5.3.2 Segunda Área: Leitura do personagem e seu contexto

A análise da Leitura do personagem zumbi e seu contexto foi realizada a partir das questões 2, 3, 4 e 6.

- Questão 2: Descreva a cena de algum livro ou filme sobre zumbis que marcou você. Diga o nome do filme ou livro e explique por que essa cena foi marcante.

- Questão 3: Qual(ais) a(s) característica(s) dos zumbis que mais chama(m) sua atenção? Esclareça o motivo.

- Questão 4: Que sentimento ou afeto você associa aos zumbis?

- Questão 6: Quer comentar ou acrescentar algo? O quê?

Tendo como base o objetivo de fazer uma leitura do personagem e seu contexto, foram desenvolvidos temas e categorias, a partir da análise da saturação das respostas dos participantes.

Apresenta-se abaixo o quadro com as respostas dos participantes, temas e categorias que emergiram a partir das respostas.

| SEGUNDA ÁREA: PERSONAGEM E SEU CONTEXTO (QUESTÕES 2, 3 e 6) | | |
|--|---|--------------------------------------|
| RESPOSTAS DOS PARTICIPANTES | TEMAS | CATEGORIAS |
| Ser carne morta / Aparência morta / Aspecto cadavérico / Postura caída / Roupas sujas e rasgadas / Aspecto físico do zumbi: deformações, feridas, cicatrizes, pele deteriorada / Corpo em decomposição / Putrefação / Dilacerado / Aspecto nojento, medonho, assustador / Andar cambaleante do zumbi / Lentidão e movimento errático / Só para quando o sistema nervoso é destruído / A cabeça é o que mantém o zumbi vivo. | DESMEMBRAMENTO DETERIORAÇÃO BIZARRICE | MORBIDEZ E MUTAÇÃO DO HUMANO |
| Partes do corpo animadas / Continuam se movendo sem partes do corpo / Não apresentam sinais vitais / Agem em estado inconsciente / Não reagem quando são feridos / Continuam vivos e ao mesmo tempo não são eles mesmos, como uma possessão / Não têm emoções e racionalidade / Falta de inteligência / Alienação / Inabaláveis / Frieza / Demoram a morrer, não sentem dor / Cadáveres reanimados que não se sabe por que continuam a andar e comer. | INSENSIBILIDADE E AUTOMATISMO | COMPLEXOS AUTÔNOMOS DISSOCIADOS |
| O que resta da consciência num zumbi? / Mistério do seu funcionamento / Completamente ignorantes a tudo que não seja seu objetivo / Falta de humanidade dos zumbis: saber o que é certo e errado / Sem preocupações éticas ou morais. | FUNCIONAMENTO MENTAL RESTRITO | INCONSCIÊNCIA E IMORALIDADE |
| Cômico / Divertido / Hilário | DIVERSÃO | ENTRETENIMENTO |
| Zumbis dizendo: “miolos” / Comer cérebros / Fome animalesca, voraz, primitiva, insaciável / Vontade voraz e insaciável de comer carne humana / Comportamento predatório / Instinto de matar alguém por fome / Movidos por impulso / Instinto: comer carne humana / Alimentar-se / Morte de todos os seres humanos / Morte dos zumbis / Frenesi em matar zumbis / Atos de monstrosidade ao se transformar num zumbi / Assassinato entre seres humanos / Brutalidade / Violência dos zumbis / Retorno à selvageria. | CANIBALISMO VIOLÊNCIA | IMPULSOS PRIMITIVOS E DESTRUTIVOS |
| Desvalorização da visão em favorecimento do instinto olfativo e auditivo. | FUNÇÕES PRIMÁRIAS (PRIMITIVAS) | REGRESSÃO |
| Zumbi inteligente / Veloz / Estão evoluindo / Resistência: força superior a do homem embora sem razão e em estado de apodrecimento. | HABILIDADES FÍSICAS DO ZUMBI E PODERES | PODER AUTOMATIZADO |
| Proteção e perda dos familiares transformados em zumbi / Não conseguem distinguir as pessoas que antes conheciam: pai, mãe, namorada, amigos / assassinato e/ou medo dos familiares transformados em zumbi / Manter o vínculo até o fim / Quebra de vínculos (traição). | AMEAÇA À FAMÍLIA ESTRANHEZA DA FAMÍLIA | MUDANÇA DE VÍNCULOS |
| Volta dos mortos / Viver após a morte / Ser carne morta / Aparência morta / Aspecto cadavérico / Na linha entre a vida e a morte / Não podem ser categorizados como mortos nem vivos, mortos e vivos ao mesmo tempo / Funcionamento do corpo depois da morte / Estão mortos / Morto-vivo / A morte não pode afetá-los / Não são imortais / Se apocalipse zumbi fosse real eu não sobreviveria / Olhar: vazio, seco, morto é o que os distingue dos vivos. | CONTATO COM A MORTALIDADE | LIMIAR VIDA E MORTE |
| Zumbis não são importantes, mas como reagiríamos a um mundo sem regras e responsabilidades / Consequências de escolhas erradas / O ser humano é o verdadeiro vilão / Chegam a ser mais assustadores que os zumbis / Mostram o que seríamos sem consciência ou alma / Síntese de tudo o que a humanidade teme: morte, perda dos valores e da racionalidade / Explica o que vivemos hoje: sociedade violenta, que não raciocina e é agressiva / Zumbis no fundo somos nós mesmos, nossos pais, amigos, temos medo de nós mesmos / Parecem com muitos seres humanos “normais” por aí / Consumismo do ser humano – questão social / Apocalipse: deixar para trás a vida corrida de futilidade tornaria os sobreviventes mais conscientes do valor da vida / Referência a motivos religiosos sobre o surgimento dos zumbis / Zumbificação: causa geralmente na ciência. | ESCOLHAS E VALORES | DILEMAS ÉTICOS E MORAIS |
| Perda da liberdade, da esperança / Suicídio / Sentimento de culpa / Pavor / Desespero / Impotência / Sofrimento que os zumbis causam nos mortos e nos vivos / Solidão / Situação limite / Sem saída / Inimaginável / De confinamento / Alienação e infantilidade dos seres humanos frente à situação / Recusa de continuar com a realidade / Desconexão com a realidade / Espanto, quebra, perda da normalidade / Todos nós somos zumbis, estamos nos tornando cada vez mais solitários. | SENTIMENTOS DE CULPA, PAVOR, DESESPERO, ANGÚSTIA, SOLIDÃO | INSEGURANÇA EXISTENCIAL |
| Convívio dos seres humanos em situação apocalíptica / Instinto de sobrevivência dos humanos / Luta pela sobrevivência / Apocalipse pode se real: armas de destruição em massa para nova seleção natural. | INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA E DESTRUIÇÃO | SITUAÇÃO LIMITE E APOCALÍPTICA |
| Mesmo com armas, se eles estão em horda, você pode morrer / Andam em massa / Grunhidos: causam terror na vítima e chamam horda. | HORDA DE ZUMBIS | ALIENAÇÃO EM GRUPO |
| Morre e revive por contaminação / É um humano infectado / Infecção desconhecida / Rápida contaminação / Basta um arranhão / Mordida / Zumbi viral: muito rápido / Afeta apenas alguns organismos na contaminação viral / Zumbi por bactéria: humano não precisa morrer para ser transformado. | INFECÇÃO DESCONHECIDA E RÁPIDA CONTAMINAÇÃO | CONTÁGIO EM MASSA DESCONTROLADO |

QUADRO 2: Segunda área: personagem e seu contexto (Questões 2, 3 e 6)

Fonte: Elaborado pelo autor

Como demonstra o quadro, emergiram das respostas dos participantes 23 temas, que foram agrupados em 14 categorias.

Entende-se pela categoria “Morbidez e Mutação do humano” o interesse dos participantes pelo aspecto cadavérico dos zumbis, com desmembramentos, pele deteriorada, cicatrizes e o corpo com sinais aparentes de decomposição.

Por “Complexos autônomos dissociados” entende-se a completa ausência de sinais vitais, dor, racionalidade e emoção dos zumbis, embora continuem andando, mesmo sem partes do corpo, o que corresponde metaforicamente aos afetos dissociados.

Entende-se pela categoria “Inconsciência e Imoralidade”, a metáfora referente ao comportamento alienado dos indivíduos frente a questionamentos éticos e morais nas relações pessoais.

Pela categoria “Entretenimento” entende-se o aspecto cômico e divertido do personagem, segundo os participantes da pesquisa.

Entende-se por “Impulsos primitivos e destrutivos” a metáfora de fome insaciável dos zumbis por carne humana, levando-os a um comportamento predatório brutal e violento, bem como o impulso dos humanos em matar uns aos outros para sobreviver.

Compreende-se regressão como o retorno às funções primárias olfato e audição, em detrimento da visão e esboço da consciência.

Pela categoria “Poder automatizado” entende-se metaforicamente que a automatização dos complexos está enfraquecendo cada vez mais o ego, causando diminuição de capacidade discriminativa da consciência e conseqüente diminuição de questionamentos éticos e de comprometimento com o outro.

A categoria “Mudança de vínculos” refere-se à ameaça de perda dos membros da família e conseqüente mudança de vínculos. Um ente querido (pai, mãe, namorado) torna-se um inimigo ao ser zumbificado, conseqüentemente é preciso cometer o ato brutal de cortar a cabeça do próprio ente, pois somente assim um zumbi morre. As famílias estão ameaçadas não somente pela zumbificação, mas também pelas traições; um ente querido ou amigo é sacrificado para que o resto do grupo seja salvo.

Compreende-se por “Limiar vida e morte” a curiosidade dos participantes sobre qual é a real caracterização dos zumbis, e como remetem à transição da morte. Não se sabe ao certo se eles renasceram, ou se estão mortos e continuam a se movimentar, ou se estão no limiar entre a vida e a morte, ou ainda se são mortos-vivos.

“Dilemas éticos e morais” referem-se às tomadas de decisões, muitas vezes, antiéticas dos humanos, que são “justificadas” pelo contexto de apocalipse e luta pela sobrevivência.

Muitos participantes interpretaram metaforicamente as escolhas erradas dos humanos, a brutalidade e irracionalidade dos zumbis; nos filmes, a atual situação da sociedade: perda de valores, irracionalidade, medo da morte, medo do outro, violência e agressividade dos humanos, consumismo desenfreado e ciência.

Entende-se por “Insegurança existencial” os sentimentos gerados pela situação limite que os humanos enfrentam nos filmes, como culpa, pavor, desespero, impotência e solidão. A recusa da realidade e a imaturidade dos humanos, frente à situação limite de perda da esperança, foram muito citadas pelos participantes.

A categoria “Situação limite e apocalíptica” refere-se à maneira como os humanos convivem nessa situação e a luta pela sobrevivência.

A categoria “Alienação em grupo” emergiu dos relatos dos participantes sobre a tendência dos zumbis andarem em grupo, e isso parece torná-los atraente por refletir uma vivência grupal.

Entende-se por “Contágio em massa descontrolado” a contaminação desenfreada dos humanos, eles não param de ser contaminados. Essa categoria também faz referência à principal teoria para a zumbificação, isto é, a contaminação por vírus ou bactéria por conta de pesquisas científicas malsucedidas. Novamente, há aqui uma metáfora que reflete uma vivência coletiva de “contágio de massas”.

5.4 Análise temática: *Axial coding*

Segundo Ezzy (2002), o passo seguinte ao *open coding* é o *axial coding*. Nessa etapa, o objetivo é interligar as informações do *open coding* de forma a criar categorias centrais. Esta pesquisa propôs utilizar, como base para o *axial coding*, 4, das 5 etapas de análise dos contos de fada, utilizadas pela Von Franz, em seu livro *An Introduction to the Psychology of Fairy Tales* (1975): personagens envolvidos, contexto, peripécia (a história e seu clímax) e resolução.

5.4.1 Personagens envolvidos

Esta dimensão refere-se à análise dos personagens principais da história. No caso da presente pesquisa, os zumbis e os humanos foram considerados os personagens-chave. Foi

possível observar, a partir da análise dos temas e das categorias que emergiram durante o *open coding*, que o personagem zumbi desperta o lado mórbido do ser humano, uma vez que apresente um aspecto cadavérico com corpo putreficado, dilacerado e decomposto. Surge também a curiosidade dos integrantes da comunidade, no que se refere ao comportamento inconsciente e imoral do zumbi e ao limiar entre a vida e a morte. Esse personagem entretém e é divertido. O cadastramento na comunidade *Zombie walk* – Rio de Janeiro ocorre pelo desejo de socialização e diversão com pessoas que têm afinidades em comum, no caso pelo fenômeno zumbi, bem como pelo gosto de interpretar o personagem zumbi.

5.4.2 Contexto

Compreende-se por esta dimensão o contexto no qual o personagem aparece nos filmes e na mídia de um modo geral. Segundo os participantes da pesquisa, o zumbi surge num contexto de situação limite e apocalíptica na qual os vínculos entre os seres humanos, inclusive dentro do núcleo familiar, tornam-se assustadores e frágeis. Nessa situação limite prevalece o instinto de sobrevivência. Traições, perdas e sacrifícios entre amigos e familiares ocorrem suscitando uma insegurança existencial, bem como dilemas éticos e morais sobre o que é certo e errado, além de questionamentos sobre quem é o verdadeiro vilão: o homem ou o zumbi. A partir de um paralelo com a sociedade atual, críticas sobre os valores do homem moderno também surgiram nas respostas dos participantes. O consumismo, o comportamento fútil, a agressividade e a violência da sociedade atual foram mencionados. “O ser humano é o verdadeiro vilão.” A consequência dessa situação é o desespero, o pavor, a angústia, o medo, a culpa e a solidão. “Todos nós somos zumbis, estamos nos tornando cada vez mais solitários.”

5.4.3 Peripécia

Esta dimensão refere-se ao desenrolar da trama, ou seja, as transformações que ocorrem ao longo das histórias que envolvem o personagem zumbi. Uma infecção desconhecida extremamente contagiosa e poderosa toma conta da humanidade, ameaçando transformar todos os humanos em zumbi, ou seja, seres com aspecto cadavérico, que, mesmo com desmembramentos, corpo deteriorado e putreficado, continuam a se mover lentamente e

erraticamente. Os infectados tornam-se insensíveis, sem emoção, e apresentam comportamento autômato: continuam se movendo sem partes do corpo, não apresentam sinais vitais, agem em estado inconsciente e estão em busca de se alimentar de carne humana. Nos zumbis o que prevalece são as funções primárias, especialmente o olfato e a audição, eles estão alienados de qualquer conflito moral ou ético, emocional ou racional.

5.4.4 Resolução

Esta etapa refere-se ao resultado da trama. As histórias que envolvem o personagem zumbi sempre acabam sem qualquer resolução. O mundo continua ameaçado pela zumbificação generalizada. Nesse clima apocalíptico, o sentido do humano muda e a prevalência pelo instinto de sobrevivência faz com que valores éticos e morais entrem em choque. Os zumbis continuam a cambalear em massa, agindo primitivamente e destrutivamente, devorando violentamente aqueles que um dia foram seus amigos e familiares. Em todas as histórias não parece haver qualquer chance de recuperação da humanidade e, em algumas histórias, os zumbis estão inclusive se tornando cada vez mais poderosos, velozes, resistentes e até mesmo inteligentes.

5.5 Selective Coding ou Theoretical Coding

Este é o último passo do processo de análise temática e refere-se à identificação da categoria-chave na qual se foca a análise. Após a análise de todos os passos, chegou-se à conclusão de que a categoria-chave, para a compreensão do que envolve todos os dados que foram coletados, é “zumbificação”. Foi possível observar que todas as respostas estão direta ou indiretamente, concretamente ou metaforicamente, referindo-se ao processo de zumbificação. É um processo infeccioso, que transforma morbidamente o humano num ser desprovido de qualquer valor ético ou moral, com comportamentos e aparência bizarra, gerando uma insegurança existencial naqueles que ainda sobrevivem, como uma metáfora de como os indivíduos agem na sociedade atual, isto é, alienados de qualquer questionamento ético ou moral, cometendo atos irresponsáveis e violentos, comportamento fútil e consumista, desvinculados do outro, inclusive dentro do núcleo familiar.

A riqueza desse personagem e de suas possibilidades metafóricas parece fascinar os

membros da comunidade *Zombie walk* – Rio de Janeiro que participaram da pesquisa. No site de relacionamento, os membros aproveitam a afinidade para compartilhar o interesse sobre o tema da zumbificação, trocando ideias num clima de diversão.

6 DISCUSSÃO

Embora tenha havido uma variação da idade relativamente extensa (18 a 54 anos), no que se refere ao sexo, o número de participantes foi bastante equilibrado. O maior número de participantes possui apenas o segundo grau completo (55%), que corresponderia à idade média de 36 anos dos sujeitos da pesquisa. A grande maioria dos participantes declarou-se ateu (16,18%). Houve um número maior de menções aos filmes (104), em comparação com os videogames e a literatura, e o cinema ainda parece ser a mídia de maior influência.

As respostas dadas apontam críticas à sociedade, que corroboram as ideias encontradas na literatura pesquisada. Muitos participantes relacionaram o apocalipse zumbi a uma crítica à sociedade vigente, no que se refere ao consumismo desenfreado, às relações sociais perversas, à brutalidade da sociedade e à estupidez da massa. Isso pode ser um demonstrativo da insatisfação dessa população com a sociedade e a falta de esperança de qualquer melhora. É possível que a insegurança existencial que a humanidade vivencia metaforicamente no apocalipse zumbi seja uma representação da mesma sensação que o ser humano sente na sociedade moderna, o que torna as histórias sobre o personagem tão marcantes.

A transformação do planeta num único espaço global tomado pelo caos, pela morte e pela horda de mortos-vivos pode ser relacionada ao que apontam Jameson (1984) e Lipovetsky (2005) sobre o mundo capitalista atual, no qual a posição do homem e o sentido de comunidade ficam comprometidos. Na sociedade atual, segundo Jameson, perdeu-se o sentido de identidade, não se sabe mais a que lugar se pertence e, da mesma forma, no apocalipse zumbi, famílias se perdem, comunidades são destruídas, perde-se o sentido de espaço local e de identificação com ele, não se tem mais fronteiras.

A atração pelas cenas apocalípticas também pode ser um indicativo do quanto o ser humano teme sua finitude, o fim de sua existência. O medo de ser transformado em zumbi também foi apontado pelos sujeitos da pesquisa e pode ser relacionado ao medo da morte em vida, da total alienação, da falta de capacidade de reflexão e irracionalidade. Sob a ótica da psicologia junguiana, o automatismo do funcionamento dos zumbis poderia ser pensado metaforicamente como a perda da capacidade de reflexão dos sujeitos da sociedade atual, pela dominação de seus complexos. Estes parecem estar relacionados à desumanização das relações, ao consumismo e ao medo da morte.

Connolly (2003) menciona uma entrevista de Romero na qual este diz não haver como não ter empatia pelos zumbis, uma vez que não estão fazendo nada de forma racional. Para o diretor, os zumbis são uma metáfora da crise da subjetividade em face da sociedade

capitalista, da alienação, e a repetitividade do comportamento dos zumbis retrata justamente a falta de reflexão e de consciência.

O comentário de Romero parece corroborar o questionamento dos participantes sobre quem é o maior inimigo: humanos ou zumbis. Repetidas vezes houve comparação entre os atos de brutalidade dos zumbis e as traições entre humanos sobreviventes. Houve uma oscilação entre condenar mais severamente as atitudes dos humanos ou dos zumbis. Um participante chegou a se perguntar se os humanos não são na realidade os verdadeiros inimigos, uma vez que os zumbis não têm consciência de seus atos, mas os humanos, sim. Essa variação não apenas parece reafirmar a ideia de que os zumbis de fato servem de metáfora para os indivíduos e seu comportamento em grupo, como também parece remeter ao questionamento sobre a relação entre o nível de consciência e a gravidade dos atos maldosos. Em outras palavras, os sujeitos da pesquisa parecem se questionar sobre o que é o verdadeiro Mal.

Outra possível amplificação sobre as repetidas comparações entre as atitudes dos humanos e dos zumbis está relacionada à insatisfação desses sujeitos diante da sociedade moderna, no que se refere à falta de ética uns com os outros, ao individualismo. A palavra inferida, no *axial coding*, “zumbificação”⁷, também usada na literatura, é apropriada. As respostas dos participantes, confirmando a literatura levantada, parecem indicar que os humanos se mostram na sociedade atual zumbificados no sentido que são capazes de atos brutais, violentos e irreflexivos. Em termos junguianos, possivelmente os comportamentos dos personagens, no que se referem à violência, à imoralidade e à perversidade fazem emergir no espectador conteúdos sombrios via projeção. Os participantes, via projeção, podem entrar em contato com seu lado consumista, violento e imoral. Os participantes, por meio do mecanismo de projeção, deparam-se com questionamentos éticos e morais sobre sua própria existência e suas atitudes para com o outro. O zumbi representaria a projeção de conteúdos sombrios no outro, dada a incapacidade de reconhecer o caráter destrutivo em si mesmo.

No que diz respeito às relações humanas, a específica entre familiares foi muito mencionada entre os participantes. Surgiram comentários como o medo da perda de um familiar, da transformação deste num zumbi, e do não reconhecimento do vínculo após a

⁷ De acordo com Liliana L. Wahba, a sociedade contemporânea ocidental vive um processo de automação / “zumbificação” que seria contrário ao processo de individuação / diferenciação. Tal indiferenciação cria massas acéfalas movidas hipnoticamente por ideias de consumo e hedonismo, sujeitas a competitividade predatória ou manipuladas por líderes oportunistas que se servem de sua energia não direcionada. A indiferenciação alienante, por sua vez, deriva de defesas primitivas perante ameaça insustentável ao ser, que não tem aparelhagem psíquica para lidar com ela. O senso moral de escolha e de responsabilidade falha nesse processo e os psicoterapeutas necessitam reconhecer e conter esse fenômeno contemporâneo para poder lidar com ele, principalmente, na transferência e contratransferência (Comunicação Oral, 25/6/2014).

transformação. Uma reflexão sobre os vínculos familiares na atualidade faz-se pertinente. Esses comentários podem indicar o quanto os familiares já não convivem mais uns com os outros, não se reconhecem e vivem isoladamente.

Embora o aspecto evolutivo do personagem tenha sido mencionado por apenas um participante, tecer uma reflexão sobre essa questão pertinente. Nos últimos filmes lançados, os zumbis surgem mais poderosos, mais velozes, fortes e vorazes e, até mesmo, com alguma inteligência. Se os zumbis podem ser compreendidos como uma representação da sociedade, é preciso refletir sobre o que isso quer dizer a respeito do que está no imaginário da população referente ao seu futuro.

A fome insaciável dos zumbis por carne humana também surgiu nas respostas dos participantes da pesquisa, e poderia, em parte, ser interpretada como uma representação do consumismo alienado e voraz que marca a sociedade atual. O que importa não são as relações humanas, mas a quantidade de bens materiais. Outra interpretação que se poderia fazer seria referente à falta de ética de uns com outros. A fome voraz, instintiva e incansável dos zumbis pode ser compreendida como um canibalismo metafórico, que indica a relação entre os seres humanos na atualidade. É possível que este canibalismo dos zumbis represente a fragilidade das relações humanas, que ocorre pela dificuldade que o homem moderno enfrenta de estabelecer vínculos genuínos. Enquanto os bens materiais são imensamente valorizados, e precisam ser adquiridos, o mais rápido possível, e na maior quantidade possível, as relações são descartáveis. Os zumbis de Romero, embora famintos por carne humana, não são fortes ou poderosos, só se tornam ameaçadores se estiverem em grupo e, segundo Connolly (2003), o comportamento de necrofagia dos zumbis serve de metáfora para uma comunidade sem senso de identidade e com laços sociais doentios, pelos quais um se alimenta do outro.

A riqueza metafórica do personagem zumbi, com todos os seus aspectos sombrios e seu conseqüente potencial projetivo, parece possibilitar a constelação de complexos vigentes na atualidade, entre os quais o complexo de poder. As *zombie walks* parecem surgir dessa necessidade ou desejo inconsciente do participante de “interpretar” um zumbi, de experienciar o lado sombrio do ser humano. Junto a isso, acrescenta-se o anseio de se socializar e entrar em contato com pessoas com afinidades semelhantes. É curioso pensar que os participantes buscam se reunir para experienciar o Mal que reside na sombra do humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Somente quando admitirmos que o outro está em nós, que quando estamos sacrificando o outro estamos sacrificando a nós mesmos, é que haverá esperança para nós e para a sociedade (CONNOLLY, 2003).

Esta pesquisa se propôs a compreender o fator motivador da participação das pessoas acima de 18 anos, cadastradas na comunidade virtual *Zombie walk* - Rio de Janeiro, presentes no website de relacionamento, Facebook, bem como realizar uma leitura do personagem zumbi e seu contexto, sob a ótica da psicologia junguiana. Considera-se que a pesquisa se mostrou relevante, uma vez que trouxe à luz uma problemática contemporânea, que pode ser estudada sob o ponto de vista psicológico e simbólico. Assinalam-se ainda a relevância e a propriedade dos recursos que a psicologia analítica oferece para a compreensão de fenômenos culturais, e a possibilidade de diálogo com outras áreas do conhecimento, como a arte, a antropologia, a sociologia e a comunicação.

Na perspectiva clínica, a abordagem de fenômenos de cunho social é relevante para compreender melhor algumas das angústias da atualidade, como o sentimento de estranheza, a ruptura de vínculos, a falta de solidariedade e a insegurança existencial. Permite também lançar luz para muitos afetos que emergem na relação transferencial, como, por exemplo, um analisando que se sente devorado pelo seu analista ou perseguido, não somente devido à dinâmica inconsciente que envolve modelos parentais, como à imersão numa sociedade que fomenta essas características. Amplia ainda a elucidação da estranheza e da ausência de vínculo sentida pelos casais e entre membros da família, como relatado na clínica. Uma análise metafórica referente às adições também pode ser realizada a partir dos símbolos retratados, tais como instintividade, regressão, indiferenciação, entre outros.

Com respeito às propostas de continuidade da pesquisa, seria interessante acompanhar as mudanças que o personagem vem sofrendo, na tentativa de compreender metaforicamente a vivência em comunidade, e como essa vivência afeta o indivíduo. Os filmes mais recentes parecem tender a retratar o zumbi com algumas características diferentes. Em alguns filmes, os zumbis surgem mais “poderosos” e mais violentos, com alguma inteligência e capacidade de escolha. Outra situação diferente que surge nos filmes refere-se à horda de zumbis controlada por um humano. Poder-se-ia pensar se a gradação do Mal mencionada na discussão estaria sofrendo alterações. Os zumbis, que antes tinham suas atitudes violentas “justificadas” pela inconsciência de seus atos, passariam a não ter mais esse atenuante, assim

como o humano que os controla. O Mal da sociedade tornar-se-ia "maior", mais grave por ser mais assumido como tal. Um exemplo a se pensar seria o de líderes que têm o poder de manipular as massas ou grupos. Tal situação constituiria o que se pode denominar de uma relação de poder perversa. Quanto ao método, para uma análise mais precisa sobre o assunto desta pesquisa, cabe considerar que a questão de número 4, do questionário - Que sentimento ou afeto você associa aos zumbis? - poderia ter sido elaborada de forma diferente, solicitando ao participante que explicasse o porquê da escolha do sentimento e/ou do afeto. Houve dificuldade de os participantes apontarem especificamente sentimentos e/ou afetos, e eles acabaram optando por palavras variadas. Embora tenha sido possível aproveitar a questão, esta poderia ter sido formulada de modo mais claro.

Há de se considerar, para um estudo mais aprofundado sobre o tema, a necessidade da realização da pesquisa com uma amostra maior, em outros grupos, em diferentes estados brasileiros e países, a fim de verificar se as inferências assinaladas podem ser aplicadas a outros contextos grupais.

REFERÊNCIAS

- BASSIL-MOROZOW, H. On the Reality of the Shadow. In: *Shadow Seminar*, 2012. Disponível em: <<http://www.jungianstudies.org/pdf/IAJS-Online-Discussion-Shadow-seminar.pdf>>. Acesso em out. 2012.
- BAUMAN, Z. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BEEBE, J. A iluminação junguiana do cinema. *Cadernos Junguianos*, n°1, p.79-87, 2005.
- BISHOP, K. Dead Man Still Walking. *Journal of Popular Film & Television*, 2009, vol. 37, n° 1, p 16-25. Disponível em: <http://link.periodicos.capes.gov.br/ez95.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl3?url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=infofi/fmt:kev:mtx:ctx&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_ver=Z39.88-2004&rft_id=info:sid/sfxit.com:azlist&sfx.ignore_date_threshold=1&rft.object_id=954925410807&svc.fulltext=yes>. Acesso em mar. 2012.
- BOLUK, S.; LENZ, W. Infection, Media, and Capitalism: From Early Modern Plagues to Postmodern Zombies. *The Journal for Early Modern Cultural Studies*. 2010, vol.10, n° 2, p 126-147. Disponível em: <http://journals1.scholarsportal.info/details.xqy?uri=/15533786/v10i0002/126_imacfemptpz.xml>. Acesso em mar. 2012.
- BROOKS, M. *The Zombie Survival Guide: Complete Protection From the Living Dead*. New York: Three Rivers Press, 2003.
- _____. *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. New York: Crown Publishing Group, 2006.
- BRUNO, A.; CARELLA, C.J.; DAKAN, R.; EMMERT, J.; JURKAT, A. *All Flesh Must be Eaten*. New York: Eden Studios, 2009.
- CLASEN, M. The Anatomy of the Zombie: a Bio-Psychological Look at the Undead Other. *Otherness: Essays and Studies*, 2010, vol. 1, n° 1, p 1-23. Disponível em: <http://www.otherness.dk/fileadmin/www.othernessandthearts.org/Publications/Journal_Otherness/Otherness__Essays_and_Studies_1.1/Anatomy_of_a_Zombie_01.pdf>. Acesso em mar. 2012.
- CONNOLLY, A. Psychoanalytic theory in times of terror. *Journal of Analytical Psychology*, 2003, vol. 48, p. 407-431. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1465-5922.00405/pdf>>. Acesso em nov. 2011.
- DAY of the dead. Direção: George Romero. Produção: Richard P. Rubinstein. DVD (102 min.), DTS, 1985.
- DAVIS, W. *The Serpent and the rainbow*. New York: Simon and Schuster Paperbacks, 1985.
- DAWN of the dead. Direção: George Romero. Produção: Richard P. Rubinstein, Cláudio

Argento e Alfredo Cuomo. *DVD* (126 min.), DTS, 1978.

_____. Direção: Zack Snyder. Produção: Richard P. Rubinstein, Marc Abraham e Eric Newman. *DVD* (100 min.), DTS, 2004.

DAY of the dead. Direção: George Romero. Produção: Richard P. Rubinstein. *DVD* (102 min.), DTS, 1985.

_____. Direção: Steve Miner. Produção: James Glenn Dudelson, Robert, Franklin Dudelson, Randall Emmett, George Furla e Jordan Rush. *DVD* (102 min.), DTS, 2008.

DEAD and Breakfast. Direção: Matthew Leutwiler. Produção: Miranda Bailey e Wang Ching. *DVD* (88 min.), DTS, 2004.

EZZY, D. *Qualitative Analysis: Practice and Innovation*. London: Routledge, 2002.

FERRERO, A.; ROAS, S. El 'Zombi' como Metáfora (Contra) Cultural. *Nómadas. Revista Crítica de Ciências Sociais y Jurídicas*, 2011, vol. 32, n° 4, p 1-24. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/nomadas/32/ferrero_roas.pdf>. Acesso em mar. 2012.

FIDO. Direção: Andrew Currie produção: Trent Carlson. *DVD* (91 min.), DTS, 2007.

FOLHA DE SÃO PAULO. Vivo ou Morto?: Edição Brasileira da Zombie Walk Reuniu Centenas de Participantes Fantasiados, Ontem, na Região Central de São Paulo. Corrida: Seu Dia em 5 Minutos, 3 de novembro de 2011.

_____. Zumbis Invadem Centro de São Paulo no Feriado de Finados. Disponível em: <http://f5.folha.vol.com.br/humanos/1000593-zumbis-invadem-centro-de-sao-paulo-no-feriado-de-finados> Acesso: novembro de 2011.

GEORGE ROMERO. Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/George_romero>. Acesso em nov. 2011.

HALL, D. Varieties of Zombieinism: Approaching Comparative Political Economy Through 28 Days Later and Wild Zero. *International Studies Perspectives*, 2011, vol. 12, n° 1, p. 1-17. Disponível em: <http://link.periodicos.capes.gov.br/ez95.periodicos.capes.gov.br/sfxlcl3?url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=infofi/fmt:kev:mtx:ctx&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_ver=Z39.88-2004&rfr_id=info:sid/sfxit.com:azlist&sfx.ignore_date_threshold=1&rft.object_id=954925410807&svc.fulltext=yes>. Acesso em mar. 2012.

HARPER, S. Zombies, Malls, and the Consumerism Debate: George Romero's Dawn of the Dead. *The Journal of American Popular Culture 1900 to Present*, 2002, vol. 1, n°2, p. 1-17. Disponível em: <http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/fall_2002/harper.htm>. Acesso em out. 2012.

HAUKE, C. Film and The Shadow. In: *Shadow Seminar*, 2012. Disponível em: <<http://www.jungianstudies.org/pdf/IAJS-Online-Discussion-Shadow-seminar.pdf>>. Acesso em out. 2012.

HAUKE, C.; ALISTER, I. *Jung & Film: Post-Jungian Takes on the Moving Image*. USA and Canada: Brunner-Routledge and Taylor & Francis Group, 2002.

HUMBERT, E. G. *Jung: novas buscas em psicoterapia*. Tradução de Marianne Ligeti. São Paulo: Summus, 1985.

IACCINO, James F. *Jungian Reflections within the Cinema: A Psychological Analysis of Sci-Fi and Fantasy Archetypes*. London: Praeger, 1998.

_____. *Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films*. London: Praeger, 1994.

I WALKED with a zombie. Direção: Jacques Tourneur. Produção: Val Lewton. DVD (69 min.), DTS, 1943.

JAMESON, F. *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. New Left Review, 1984, vol. 146, p. 1-12.

JANKOWSKY, S. Protocol Z: the Distributed Social Organization of Zombies. In: *Critical Themes*. Painel: Not Just Another Face in The Cloud: Social Networks and New Collectivity, New York, 2011, p. 1-19. Disponível em: <<http://www.textaural.com/protocolz/assets/sjank-ProtocolZ-pres-v5.pdf>>. Acesso em mar. 2012.

JUNG, C. G. O método sintético ou construtivo [1928]. In: *Psicologia do inconsciente*. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. O.C. 9/1, 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2011a.

_____. A Sombra [1948]. In: *Aion*. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. O.C. 9/2, 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2011b.

_____. Sobre os arquétipos do inconsciente coletivo [1934]. In: *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. O.C. 9/1, 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2011c.

_____. *Presente e futuro* [1957]. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. O.C. 10/1, 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2011d.

KAPLINSKY, C. Shifting shadows: shaping dynamics in the cultural unconscious. *Journal of Analytical Psychology*, 2008, vol. 53, p. 189-207. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-5922.2008.00716.x/pdf>>. Acesso em nov. 2011.

KENT, E. *Zombie as Parody: The Misuses of Science and the Nonhuman Condition in Postmodern Society*. Mestrado, Arte, Urburn University, Alabama, 2009. Disponível em: <<http://etd.auburn.edu/etd/bitstream/handle/10415/1689/Elizabeth%20Kent%20Thesis.pdf?seq=>>> Acesso em mar. 2012.

KIMBLES, S. Cultural Complexes and the Transmission of Group Traumas in Everyday Life. *Psychological Perspectives*, 2006, vol. 49, p. 96-110.

KOVATCHEVA, A. *Post-Modern Escapism: The Zombie Movie as New Wave Western*. The University of Virginia Undergraduate Media Studies Journal, 2012. Disponível em: <<http://www.movabletypemedia.com/2012/04/post-modern-escapism-zombie-movie-as-new-wave-western/>>. Acesso em out. 2012.

LAND of the dead. Direção: George Romero. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann e Peter Grunwald. *DVD* (93 min.), DTS, 2005.

LAURO, S. J.; EMBRY, K. A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism. *Internacional Journal of Literature and Culture*, 2008, vol. 35, n°1, p. 85-108. Disponível em: <<http://boundary2.dukejournals.org/content/35/1/85.full.pdf+html>>. Acesso em mar. 2012.

LAURO, S. J.; CHRISTIE, D. *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie As Post-Human*. New York: Fordham University Press Series, 2011.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. *Tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2005.

LOUDERMILK, A. Eating 'Dawn' in the Dark : Zombie desire and commodified identity in George A. Romero's 'Dawn of the Dead'. *Journal of Consumer Culture*, Vol. 3, n° 83, p 83-108, 2003. Disponível em: <<http://joc.sagepub.com/content/3/1/83.full.pdf>>. Acesso em mar. 2012.

LUDICA, C.; CHEN, I. Playing Undead. *Film Quarterly*, 2007, vol. 61, n° 2, p. 64-65. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2007.61.2.64>>. Acesso em mar. 2012.

MALIK, K. *Man, Beast, and Zombie*. Rutgers University Press, 2003.

MURPHY, K. M. White Zombie. *Contemporary French & Francophone Studies*, 2011, vol. 15, n° 1, p47-55. Disponível em: <http://link.periodicos.capes.gov.br/ez95.periodicos.capes.gov.br/sfx1cl3?url_ver=Z39.88-2004&url_ctx_fmt=infofi/fmt:kev:mtx:ctx&ctx_enc=info:ofi/enc:UTF-8&ctx_ver=Z39.88-2004&rfr_id=info:sid/sfxit.com:azlist&sfx.ignore_date_threshold=1&rft.object_id=954925410807&svc.fulltext=yes>. Acesso em mar. 2012.

NIGHT of the living dead. Direção: George Romero. Produção: Karl Hardman e Russell Streiner. *DVD* (96 min.), DTS, 1968.

_____. Direção: Tom Savini. Produção: Declan Baldwin e Christine Forrest. *DVD* (92 min.), DTS, 1990.

O GLOBO. *A marcha dos Mortos-Vivos*: Quinta Edição da Zombie Walk Promete Reunir Cerca de Mil Fãs de Filmes do Gênero em Copacabana. Zona Sul, 27 de outubro de 2011.

PAFFENROTH, K. Religious Themes of George Romero's Zombie Movies. *Golem Journal*, 2006, p. 1-14. Disponível em: <http://www.golemjournal.org/spinrg_2006_issue/paffenroth_zombies_s06.pdf>. Acesso em out. 2012.

PASSOADIANTE. *Marcha dos Zumbis: Agora Também no Brasil*. Disponível em: <<http://passoadiante.wordpress.com/2006/10/24/marcha-dos-zumbis-agora-tambem-em-sao-paulo>>. Acesso em nov. 2011.

PHILOSOPHICAL ZOMBIE. Wikipedia. Disponível em : http://en.wikipedia.org/wiki/Philosophical_zombie Acesso em nov. de 2011

PLANET terror. Direção: Robert Rodriguez. Produção: Robert Rodriguez, Quentin Tarantino e Elisabeth Avellan, *DVD* (106 min.), DTS, 2007.

RAPID. Direção: David Cronenberg. Produção: Ivan Reitman e John Dunning. *DVD* (91 min.), dts, 1977.

RESIDENT evil. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Bernd Eichinger e Samuel Hadida. *DVD* (100 min.), DTS, 2002.

RESIDENT evil: afterlife. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Berns Eichinger, Samuel Hadida, Don Carmody e Robert Kulzer. *DVD* (97 min.), DTS, 2010.

RESIDENT evil: Apocalipse. Direção: Alexander Witt. Produção: Don Carmody. *DVD* (94 min.), DTS, 2004.

RESIDENT evil: Extencion. Direção: Russell Mulcahy. Produção: Berns Eichinger, Samuel Hadida e Robert Kulzer. *DVD* (95 min.), DTS, 2007.

RUSSEL, J. *Book of the Dead: the Complete History of Zombie Cinema*. Surrey: FAB Press, 2007.

RETURN of the living dead. Direção: O'Bannon. Produção: Tom Fox e Graham Henderson. *DVD* (91 min.), DTS, 2007.

SERENITY. Direção: Josh Whedon. Produção: Christopher Buchanan, David V. Lester, Berry Mendel e Alisa Tager. *DVD* (119 min.), DTS, 2005.

SHAWN of the dead. Direção: Edgar Wright. Produção: Nira Park. *DVD* (99 min.), DTS, 2004.

SHIVERS. Direção: David Cronenberg. Produção: Ivan Reitman. *DVD* (87 min.), DTS, 1975.

SINGER, T. *The Cultural Complex and Archetypal Defenses of the Collective Spirit: Baby Zeus, Elian Gonzales, Constantine's Sword, and Other Holy Wars*. San Francisco Jung Institute Library Journal, 2002, vol. 20, nº4, p. 4-28.

STEINBLATT, J. The Physical Evolution of the Zombie in Film. *Macaulay Honors College Academic Journal*, 2011, vol. 1, nº 1, p 45-52. Disponível em: <<http://macaulay.cuny.edu/journals/index.php/academic-journal/article/view/2>>. Acesso em mar. 2011.

STRATTON, J. *Zombie Trouble: Zombie texts, Bare Life and Displaced People*. *European*

Journal of Cultural Studies, 2011, vol. 14, n° 3, p. 265-281. Disponível em: <<http://ecs.sagepub.com.ez95.periodicos.capes.gov.br/content/14/3/265.full.pdf+html?>>. Acesso em mar. 2012.

THE return of the living dead. Direção: Dan O'Bannon. Produção: Tom Fox e Graham Henderson. *DVD* (91 min.), DTS, 1985.

THE walking dead. Produção: David Alpert, Robert Kirkman, Charles H. Eglee e Glen Massara. Distribuidora: AMC e Fox International Channels, DTS, 2009.

THE WALKING DEAD. Wikipedia. Disponível em : [http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(1ª_temporada\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(1ª_temporada)). Acesso em nov. 2011.

28 DAYS later. Direção: Danny Boyle. Produção: Andrew Macdonald. *DVD* (113 min.), DTS, 2002.

28 WEEKS later. Direção: Juan Carlos Fresnadillo. Produção: Enrique López-Lavigne, Andrew Macdonald, Allon Reich, Danny Boyle, Alex Garland e Bernard Bellew. *DVD* (100 min.), DTS, 2007.

TWOHY, M. *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*. Mestrado. Filosofia em literatura popular. Trinity College Dublin, Irlanda, 2008. Disponível em: <http://www.moshspace.com/theses/zombie_thesis.pdf>. Acesso em mar. 2012.

VERSUS. Direção: Ryuhei Kitamura. Produção: Hideo Nishimura. *DVD* (120 min.), DTS, 2000.

VON FRANZ, M.L. *An Introduction to the Psychology of Fairy Tales*. Zurich: Spring publications, 1975.

WEBB, J. ; BYNARD, S. Some Kind of Virus: The Zombie as Bobby and as Trope. *Body & Society*, 2012, vol. 14, n°2, p. 83-98. Disponível em: <<http://bo.sageup.com/content/14/2/83>>. Acesso em out. 2012.

WHITE zombie. Direção: Victor Halperin. Produção: Edward Halperin. *DVD* (67 min.), dts, 1932.

WIESSTUB, E.; GALILI-WEISSTUB, E. Collective Trauma and Cultural Complexes. In: *The Cultural Complex: Contemporary Jungian Perspectives on Psyche and Society*. New York: Brunner-Routledge, 2004.

WILD zero. Direção: Tetsuro Takeushi. Produção: Kazuhiko Tanaka. *DVD* (98 min.), DTS, 1999.

WRIGHT, R. *Vampire and Zombies as Critical Public Pedagogy: Using Horror for Critical Adult Education and HRD Instruction*. Mestrado. Pedagogia. University of Texas at San Antonio, Texas, 2008. Disponível em: <<http://www.adulterc.org/proceedings/2011/papers/wright.pdf>>. Acesso em nov. 2011.

ZOJA, L. Carl Gustav Jung como fenômeno histórico-cultural. *Cadernos Junguianos*, 2005, nº 1, p.18-31.

ZOMBIELAND. Direção: Ruben Fleischer. Produção: Gavin Polone. *DVD* (88 min.), dts, 2009.

ZOMBIE Flesh Eaters. Direção: Lucio Fulci. Produção: Fabrizio De Angelis e Ugo Tucci. *DVD* (91 min.), DTS, 1979.

ZOMBIE Strippers. Direção: Jay Lee. Produção: Larry Schapiro, Andrew Golov E Angela J. Lee. *DVD*, DTS, 2008.

ZOMBIE. Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie>>. Acesso em nov. 2011.

ZOMBIE APOCALIPSE. Monstrous.com. Disponível em: <http://zombies.monstrous.com/zombie_apocalypse/>. Acesso em nov. 2011.

ZOMBIE Creeping Flesh. Direção: Bruno Mattei e Claudio Fragasso. Produção: Isabel Mulá. *DVD* (101 min.), dts, 1980.

ZOMBIE PREPAREDNESS CENTER. Zombies are coming. Disponível em: <<http://www.zombiesarecoming.com/>>. Acesso em nov. 2011.

ZOMBIE SQUAD. Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Zombie_Squad>. Acesso em nov. 2011.

ZOMBIES SYMBOLISM. Monstrous.com. Disponível em: <http://zombies.monstrous.com/zombies_symbolism/>. Acesso em nov. 2011.

ZOMBIE WALK. Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Zombiewalk> Acesso: novembro de 2011.

ZOMBIE WALK BRASIL. Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Zombie_Walk>. Acesso em fev. 2012.

APÊNDICES

APÊNDICE 1: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu concordo em participar da pesquisa intitulada “‘All Flesh Must be Eaten’: análise simbólica do fenômeno zumbi”, sob responsabilidade das pesquisadoras Luciana Guerrieri Barbosa Viana e Profa. Dra. Liliana Liviano Wahba, do curso de mestrado do Programa de Estudos Pós- Graduação em Psicologia Clínica, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Esta pesquisa se propõe a investigar o fenômeno zumbi, na cidade do Rio de Janeiro, Brasil, numa população acima dos 18 (dezoito) anos de idade e, para tanto, será necessário responder a um questionário que apresenta desconforto mínimo e que auxiliará na compreensão de um fenômeno cultural. Está garantido o sigilo de todas as informações, bem como o esclarecimento de qualquer dúvida adicional. Fico ciente que a participação é voluntária e que posso me retirar da pesquisa em qualquer momento, sem nenhum ônus ou obrigação. O resultado será disponibilizado para quem o solicitar na conclusão da pesquisa.

Para maiores informações, entrar em contato com:

Profa. Dra. Liliana Liviano Wahba. Fone: (011) 36708521

Luciana Guerrieri Barbosa Viana. Fone: (021) 95284370

Você declara que compreendeu as informações acima que seguem a Resolução nº 196, de 10 de Outubro de 1996, do Conselho Nacional de Saúde, e concorda em participar da pesquisa?

() sim

APÊNDICE 2: QUESTIONÁRIO APLICADO PELA INTERNET**A) Identificação:**

- 1) Nome complete
- 2) E-mail
- 3) Idade
- 4) Sexo:
 Feminino Masculino
- 5) Nível de escolaridade
 primeiro grau Segundo grau terceiro grau
- 6) Religião

B) Questões abertas:

- 1) Como você entrou em contato com o personagem zumbi pela primeira vez?
- 2) Descreva a cena de algum livro ou filme sobre zumbis que marcou você. Diga o nome do filme ou livro e explique por que essa cena foi marcante.
- 3) Qual(is) a(s) característica(s) dos zumbis que mais chama(m) sua atenção? Esclareça o motivo.
- 4) Que sentimento ou afeto você associa aos zumbis?
- 5) O que motivou você a participar do grupo "zombie walk – Rio de Janeiro", no *Facebook*?
- 6) Quer comentar ou acrescentar algo? O quê?

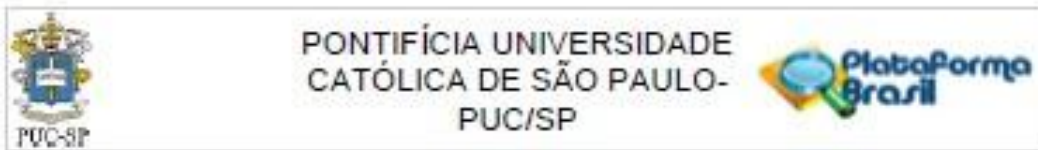
APÊNDICE 3: QUADRO COM RESPOSTAS DOS 7 PRIMEIROS PARTICIPANTES

| Timestamp | Idade: | Nível de escolaridade: | Religião: | Como você entrou em contato a primeira vez com o personagem zumbi? | 3-Descreva a cena de algum livro ou filme sobre zumbis que te marcou. Diga o nome do filme ou livro e explique o porque essa cena te marcou. | Qual (ais) e(s) característica(s) dos zumbis que mais chamem sua atenção e explique o motivo. | Que sentimento ou afeto você associa aos zumbis? | Você declarou que compreendeu as informações acima Resolução n° 196, de 10 de Outubro de 1996, do Conselho Nacional de Saúde e concorda em participar da pesquisa? | Sexo: | Quer comentar ou acrescentar algo? O que? | |
|--------------------|--------|-----------------------------|-----------|--|--|---|--|--|-----------|---|--|
| 11/6/2012 15:37:33 | | Segundo grau 23 completo | Nenhuma | Videojogo Thriller do Michael Jackson. | Em A Volta dos Mortos-Vivos, uma cabeça decapitada continua grunhindo. As possibilidades me fascinaram, inicialmente era somente um filme. | Seivageta, imparidade (não ha um zumbi igual ao outro), desejo de matar. | Ansiiedade. | Sim | Masculino | | |
| 11/6/2012 15:37:33 | | Segundo grau 23 completo | Nenhuma | Como você entrou em contato a primeira vez com o personagem zumbi? | O filme Rec. Na cena em que eles entram no apartamento da menina Medeiros e a luz da filmadora quebra. Com a visão noturna da camera eles veem a "menina" com um maninho na mão, andando torto, os cabelos raios e a boca pendendo para os lados. A imagem daquele zumbi no escuro me marcou, pois seria a ultima coisa que eu gostaria de encontrar caso estivesse naquela situação. No escuro, trancada num apartamento, sem saber de onde aquela coisa viria. | Gosto do fato deles já terem sido pessoas comuns, do pavor que causou no ser humano de enxergar no proximo um monstro animado. O fato de serem criaturas com o unico objetivo de se alimentar. Zumbis são como o fim da humanidade, não qual se possa fugir, pois existem vários e como são infococosos o numero aumenta cada vez mais. Me encanta o fato deles serem brutos, gosto do aspecto nojentto, do "gore", pois sentimos sem consciência ou alma, apenas carne que anda. | | Sou um dos organizadores da passeata. Ano zumbis desde criança, tenho uma verdadeira paixão por essas criaturas. Como desde pequena sempre foram meus monstros preferidos, tenho um amor especial por filmes, livros e tudo relacionado a esse universo. Quando soube da existência da Zombie Walk no Rio de Janeiro fiquei absolutamente feliz, pois teria a oportunidade de interpretar um zumbi e conhecer pessoas que gostassem daquilo tanto quanto eu. Partilho do grupo no Facebook, pois me faz muito bem manter o espírito da Zombie Walk vivo o ano todo. Ajudo a divulgar o evento e fazer de tudo para que ele cresça, resumidamente, a Zombie Walk e tudo relacionado a ela me torna uma pessoa mais feliz. | Sim | Feminino | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------|-----------------------|----|-------------------------|--|--|--|-----------|-----|----------|--|
| 11/6/2012 16:56:50 | Segundo grau completo | 32 | Católica não praticante | Filmes do tipo A volta dos mortos vivos, que passavam na tv a tarde na década de 90. | <p>O final de A volta dos mortos vivos personagens principais se infecta e entra em uma forma para morrer junto com a amada, que já havia se transformado.</p> <p>A cena do zumbi sendo partido ao meio ao ser tirado de um poço em um episódio da primeira temporada de Walking Dead. E uma cena forte onde os órgãos internos do zumbi aparecem detalhadamente e é muito realista.</p> | <p>O fato de serem cadáveres resuscitados sabe-se lá por que borges, que dominava a cultura e a comer. O motivo do meu interesse geralmente é a busca pela sobrevivência em um mundo pós apocalíptico, onde os povos humanos que restam tem que lutar contra hordas de mortos vivos, e as questões morais que ali se aplicam.</p> | Forma | Sim | Feminino | <p>Por participar da marcha, todos os anos, o grupo é uma maneira de se conectar com outras pessoas que tem o mesmo interesse.</p> |
| 11/6/2012 17:04:58 | Segundo grau completo | 20 | Ateu | Jogos e filmes | <p>Nos quadrinhos originais da série The Walking Dead há uma edição em que, durante o apocalipse zumbi, uma criança perde a noção da diferença entre o que é vivo e o que não é, quando mata seu próprio irmão, mas acredita que logo o menino se levantará—como se o zumbi fosse um ser vivo e estivesse tudo bem ali em uma pessoa.</p> | <p>O andar, o olhar... Acho que o modo como eles parecem ser controlados por outra pessoa ou algo.</p> <p>Eles são criaturas que não podem ser categorizadas como vivas ou mortas, mas que um dia já viveram e em quase toda história do gênero existe um ente querendo entre os infectados. Gosto da questão de O QUE realmente é o zumbi e todo o dilema moral e como a aparição de tais criaturas. Além disso, o cenário apocalíptico traz o que muitas pessoas e eu já imaginamos, ainda mais próximo à realidade, mas sustenta-se que não vai acontecer. Esta tudo bem? Para se proteger? Esta tudo bem? matar um zumbi? Como lidar com os infectados antes da transformação ocorrer?</p> | Interesse | Sim | Feminino | <p>O interesse pela passeata.</p> |
| 11/6/2012 17:08:20 | Segundo grau completo | 20 | agnóstica | Através dos jogos de PlayStation® Resident Evil. | | | anomia | Sim | Feminino | <p>Interesse em cultura pop e o gênero de horror e terror psicológico.</p> |

| | | | | | | | | |
|--------------------|------------------------|----------------|----------------|--|------------------|---|-----|-----------|
| 11/6/2012 21:32:43 | Terceiro grau completo | Rio de Janeiro | Filmes e Games | <p>O filme chama-se Madrugada dos Mortos (Dawn of the Dead) a versão reflete o filme, no final do filme, eles chegam a uma espécie de ilha, e se depararam com um monte de zumbies comendo carne humana, mesmo sem em direção a eles, e não ah escapatória, achel muito toda a cena dos zumbies com a camera, mostrando fesh deles.</p> <p>Os tipos de zumbies que existem, tem os do Resident Evil, q são lobos mas te pegam de surpresa, tem os running que correm e esse são difíceis, aparecem no filme madrugada dos mortos e zombilândia, e gosto muito da vontade deles em querer comer carne humana, mas ele querem vc, uma cena é a da garota da bike na serie the walking dead, uma linda cena por sinal.</p> <p>A característica que mais chama minha atenção nos zumbis é desvalorização da visão em favorcimento do instinto olfativo e da locomoção, já que em grande parte das vezes os zumbis movem-se com toda a vontade para a frente e muitas vezes somente com a boca aberta, sem a necessidade de olhar o alvo que estão a atacar (olhar morto). Esse aspecto é muito interessante para mim, pois evolutivamente os olhos, na maioria dos animais vivos do planeta, são os principais favorecedores da obtenção de alimento.</p> | FORÇA DE VONTADE | <p>ja fazia zombile em eventos de anime, tu um dos primeiros a fazer isso nesses eventos, e ouvi que havia a zombile walk aqui no rio, amei a ideia, e participei da de 2010 e consegui fazer um pequeno sucesso na de 2011, hj em dia eu amo a temática.</p> | Sim | Masculino |
| 11/6/2012 22:05:55 | Segundo grau completo | Delista | Filme. | <p>Cena do filme "Resident Evil - O Hospede Maltrato" quando um agente de segurança se defende de um zumbi sem tomar noção da situação. Ele não compreende como mesmo depois de muitos tiros, o "civil" ainda permanecia de pé a atacar. A cena retratada convence o observador da verosimilitude do acontecido, já que certamente poucas pessoas tomariam a decisão de aceitar a situação como caótica e enfrentá-la como tal.</p> | Fraternidade. | Facilidade em obter a data dos proximos eventos e cinar as fotos do evento. | Sim | Feminino |

ANEXO 1: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: "All Flesh Must be Eaten": análise simbólica do fenômeno zumbi

Pesquisador: Luciana Guerrieri Barbosa Viana

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 04277612.4.0000.5482

Instituição Proponente: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo-PUC/SP

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 138.387

Data da Relatoria: 02/07/2012

Apresentação do Projeto:

Trata-se de protocolo de pesquisa para elaboração de dissertação de mestrado do Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia: Psicologia Clínica, vinculado a Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da PUC/SP. Proposta de autoria da aluna Luciana Guerrieri Barbosa Viana, sob a orientação da Profa. Dra. Lilliana Líviano Wahba.

A proposta pretende fazer um estudo sobre o sucesso do fenômeno Zumbi, quais as origens de sua popularidade no imaginário cultural.

Objetivo da Pesquisa:

Apresenta-se como objetivo geral: "Investigar o fenômeno zumbi na cidade do Rio de Janeiro, Brasil, numa população acima de 18 (dezoito) anos de idade".

E com objetivos específicos: "1. Investigar o fator motivador da participação das pessoas acima de 18 (dezoito) anos, cadastradas na comunidade virtual Zombie walk - Rio de Janeiro, presente no website de relacionamento Facebook. 2. Realizar uma leitura do personagem zumbi com base no conceito de sombra da psicologia junguiana".

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Quanto aos riscos percebe-se que são ínfimos.

No que diz respeito aos benefícios não verificamos benefícios diretos aos participantes, contudo, há menção direta na proposta que diz: "...contribuir para o conhecimento científico e social de um fenômeno cultural da atualidade"

| | | | |
|--|-----------------------------|----------------------------------|--|
| Endereço: Rua Ministro Godói, 960 - sala 63 C | | | |
| Bairro: Perdizes | | CEP: 05.015-001 | |
| UF: SP | Município: SÃO PAULO | | |
| Telefone: (11)3670-8466 | Fax: (11)3670-8466 | E-mail: cometica@pucsp.br | |

