

# O MITO DO MONSTRO

Fernando S Vugman<sup>1</sup>

## RESUMO

Neste ensaio é apresentado o que chamo de Mito do Monstro, aqui descrito e analisado como um mito que se origina da necessidade humana, individual e coletiva, de determinar referências para a definição do que é ser humano, seja num plano espiritual, seja como seres corpóreos. A relação entre mitos e a noção de metáfora é discutida, enquanto monstros da literatura ocidental, como Caliban, Drácula, o monstro de Frankenstein, Dr. Jekyll e Mr. Hyde, entre outros, são analisados como metáforas do Mito do Monstro. Também é discutida a função metafórica dos monstros do Iluminismo e da Modernidade. Por fim, o zumbi hollywoodiano é proposto como a metáfora contemporânea do Mito do Monstro, devido a sua capacidade de expressar as angústias vividas atualmente diante de uma realidade que dificulta, ou impede que cada um defina sua própria identidade.

**Palavras chave:** mito; metáfora; monstro; Hollywood; zumbi.

## ABSTRACT

In this essay, I present what I call the Myth of the Monster. Here that myth is described and analyzed as a myth originating from the need by individuals and human collectivities to determine references, which can help them to define themselves as human beings, both at a spiritual level and as material beings. The notion of the metaphor is also discussed, while monsters in Western literature like Caliban, Dracula, Dr. Frankenstein's monster, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, among others, are analyzed as metaphors for the Myth of the Monster. The metaphorical functions of monsters from the Enlightenment and Modernity are also discussed. Finally, the Hollywood zombie is proposed as the contemporary metaphor for the Myth of the Monster, based on its ability to express the present anxieties experienced in face of a reality that makes it hard or impossible for each of us to define our own identity.

**Key words:** myth; metaphor; monster; Hollywood; zombie.

O Mito do Monstro surgiu no momento em que nossos primeiros antepassados começaram a se questionar sobre a própria identidade. Essa questão nos separou do resto dos animais, que apenas são, sem se interrogarem sobre o que, ou quem são. Apenas nós, humanos, nos questionamos sobre a própria

---

<sup>1</sup> Doutor em Literaturas da Língua Inglesa, tradutor e autor de *A casa sem fim* (contos) e *Ficção e pesadelos (pós)modernos*. Email: [fsvugman@gmail.com](mailto:fsvugman@gmail.com). Página do Monstro: <https://www.facebook.com/Página-do-Monstro-331714296977685/>

existência. A preocupação em responder à pergunta "quem/o que sou?" gerou uma ansiedade que nos acompanha até hoje. Não nos basta apenas viver seguindo nossos instintos; precisamos de uma explicação para o sentido de nossa existência, no plano ético, moral e existencial. Essa necessidade gera a ansiedade de nos entendermos como seres humanos num sentido mais amplo, como possuidores de alguma essência humana, seja no plano espiritual, seja como seres materiais, corpóreos, a nível individual e coletivo.

Ao remeter à ansiedade da busca de uma identidade, o monstro tem como uma de suas características a incerteza sobre os limites, numa estreita relação com as fronteiras que separam o humano do não humano, o civilizado do não civilizado, o certo e o errado, o bem e o mal. Por ter sua origem em nossa necessidade de nos definirmos com base em algum traço essencialmente humano, esse mito pode ser encontrado em todas as culturas, através da história.

De acordo com o historiador Richard Slotkin,

Uma mitologia é um complexo de narrativas que dramatiza a visão de mundo e senso histórico de um povo ou uma cultura, reduzindo séculos de experiência a uma constelação de metáforas atraentes. A ação narrativa da história-mito recapitula a experiência daquele povo em sua terra, ensaia suas visões daquela experiência em sua relação com seus deuses e o cosmos, e reduz ambos, experiência e visão, a um paradigma. (*Regeneration through Violence*, p. 6) (Tradução minha)<sup>2</sup>

No caso em questão, o mito estabelece o paradigma para a identidade e a alteridade. De fato, talvez a mais definidora característica do monstro seja o seu potencial para sabotar a linha que separa o humano do não humano: quando dizemos "não sou um monstro", estamos implicitamente reafirmando a nossa humanidade.

Mas a ansiedade relacionada ao Mito do Monstro é justamente aquela que nasce da impossibilidade de produzirmos uma definição clara e indiscutível daquilo que nos faz essencialmente humanos, já que o próprio conceito de "humano" irá sempre variar dependendo do tempo e do lugar. Em consequência, sempre que

---

<sup>2</sup> No original: A mythology is a complex of narratives that dramatizes the world vision and historical sense of a people or a culture, reducing centuries of experience into a constellation of compelling metaphors. The narrative action of the myth-tale recapitulates that people's experience in their land, rehearsals their visions of that experience in its relation to their gods and the cosmos, and reduces both experience and vision to a paradigm.

aparece numa narrativa de mito, o monstro torna incerta a linha que divide o bem e o mal, o certo e o errado, o humano e o monstruoso. O monstro destrói e apaga essas linhas que, antes de seu aparecimento, separavam o “luminoso” universo humano do “sombrio” universo monstruoso; não se trata somente de que o monstro lança sua sombra sobre a luz do universo humano, mas também da confusão que sua figura causa ao chamar a atenção para a possibilidade de luz em seu próprio domínio sombrio. De uma perspectiva psicanalítica, poderíamos afirmar que ao cruzar essa linha o monstro funciona como a manifestação do reprimido ou do recalcado, uma manifestação deformada como um sintoma. De um ponto de vista evolucionista, esse movimento poderia ser entendido como a manifestação do animal primitivo do qual a raça humana evoluiu.

Conforme vimos, segundo Slotkin, ao final do processo de produção de sua narrativa, o mito é reduzido a um conjunto de metáforas sedutoras. Slotkin faz a distinção entre o que ele chama de “modo mitopoético de consciência” e o “artefato de mito”, que para ele é a história, ou imagem sagrada, ou objeto ligados à narrativa do mito, que incorpora simbolicamente a percepção mitopoética, tornando-a concreta e comunicável (*Regeneration through Violence*, p. 8). No caso do Mito do Monstro, seus artefatos de mito precisam lidar simbolicamente com a ansiedade gerada pela necessidade humana de encontrar seu significado individual e coletivo diante da experiência, diante da própria existência humana. Mas essa ansiedade é sempre histórica e culturalmente situada, de modo que seus artefatos de mito, suas metáforas, sejam sempre produzidos dentro de uma determinada cultura em momentos históricos determinados. As metáforas do Mito do Monstro incluem o interminável número de monstros imaginados por todos os povos e culturas, monstros que habitam uma interminável quantidade de narrativas de monstro.

Assim, o monstro tem a ver com atravessar e turvar fronteiras. A crescente industrialização e urbanização das sociedades ocidentais encontra um paralelo com o deslocamento geográfico do monstro em sua ficção; conforme a Europa ocidental vai se tornando o “centro do mundo civilizado”, mais o monstro se aproxima de suas cidades.<sup>3</sup> E essa aproximação, como veremos, permite argumentar que nos últimos

---

<sup>3</sup> Como aqui estou a me referir aos monstros da ficção ocidental, os termos ‘civilizado’ e ‘civilização’ se referem à concepção eurocêntrica de tais termos. Em *Crítica da imagem eurocêntrica*, Robert Stam e Ella Shohat dizem: “Ainda que o discurso triunfalista do eurocentrismo – de Platão à OTAN – equipare a história ao avanço da razão ocidental, a própria Europa é na verdade uma síntese de diversas culturas, ocidentais e não ocidentais” (p. 38)

séculos, conforme a Europa ocidental foi aumentando seu poder, mais e mais difícil foi se tornando separar o civilizado do monstruoso em suas narrativas.

Esse movimento de aproximação do monstro pode ser ilustrado, inicialmente, pela situação de Caliban, o monstro shakespeariano de *A Tempestade* (1611/12). Na peça, Caliban habita uma ilha deserta de seres humanos, com a exceção do exilado Próspero e de sua filha Miranda. Seguindo as convenções das narrativas de monstro, Caliban é fisicamente mal definido, exibindo características humanas e animais imprecisas.<sup>4</sup> Também mostra domínio sobre o idioma de Shakespeare, mas o utiliza apenas de forma monstruosa, como, por exemplo, quando diz a Próspero que se não fosse impedido, teria estuprado e engravidado Miranda, povoando a ilha com sua prole monstruosa. Ao final da peça, Caliban permanece na ilha, sem indicação de qualquer possibilidade de que um dia se aproximará da civilizada sociedade europeia.

Já o monstro criado pelo Dr. Frankenstein dois séculos depois, em 1818, no romance de Mary Shelley, percorrem caminhos entre o mundo civilizado de então e os cantos mais remotos da Terra. Para conseguir uma noiva monstruosa como ele e com ela gerar uma prole, a criatura do Dr. Frankenstein lhe promete afastar-se do mundo civilizado, talvez se refugiando nas selvas da América do Sul. Mas seu criador rejeita a possibilidade de um casal de monstros e o caça até os desertos gelados do Polo Norte. Assim, o deslocamento geográfico do monstro dessa história já sugere uma aproximação entre o monstruoso e a civilização. O monstro de Frankenstein deseja integrar-se à sociedade humana; ele estuda um livro de história e se esforça para aprender as regras sociais e para desenvolver um código moral dentro das convenções sociais. Mas quanto mais seu comportamento replica o comportamento humano, mais a sociedade revela seu lado monstruoso, perseguindo-o impiedosamente, abandonando valores éticos e morais, como a tolerância, a solidariedade e o amor; paradoxalmente, a humanização do monstro denuncia a monstruosidade latente em cada um, turvando as referências para a identidade humana.

Criado durante o Iluminismo, o monstro de Mary Shelley traz para o primeiro plano as sombras de irracionalidade que assombravam a Era da Razão. Em um

---

<sup>4</sup> O monstro sempre levanta a questão: “Eu sou um monstro?”, significando “Quem/o que sou eu?”. Para provocar esse efeito, o monstro sempre irá combinar traços humanos e não humanos, tornando difícil defini-lo quando estamos diante de sua presença.

período de grandes conquistas da ciência e do pensamento racional, em que a criação humana parece se equiparar à criação de Deus, aparece uma história em que a ciência também é capaz de criar a vida a partir da matéria inanimada, mas uma vida na forma de monstro. Na história de Mary Shelley, a ciência em seu ápice produz não apenas o horror, mas denuncia os tormentos da mente e da alma do homem racional.

No fim do século XIX, Robert Louis Stevenson escreve *O estranho caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1886), situando seu monstro ainda mais perto da civilização e do homem civilizado. No espaço de quase três séculos, desde Caliban, o monstro do cânone ocidental avança de uma ilha isolada para o centro do mundo civilizado, com a criatura do Dr. Frankenstein, até alcançar o próprio corpo e a alma do homem da ciência, fundindo num só ser os mais elevados valores morais e a total depravação, a razão e o domínio dos instintos, o corpo elegante e a figura animalesca. Nem mesmo a morte permite diferenciar o civilizado Dr. Jekyll e o monstruoso Mr. Hyde. O lado sombrio da Ciência e da Razão, apontado por Shelley e explicitado na criação de Stevenson, também aparece em outros monstros da literatura do século XIX, como em *O retrato de Dorian Gray* (1891), de Oscar Wilde, e Lucien Chardon, em *Ilusões perdidas* (1837-1843), de Honoré de Balzac. Na primeira metade do século XX, F. Scott Fitzgerald também cria personagens que carregam em si uma mistura de civilização e monstruosidade, como Amory Blaine, em *Este lado do paraíso* (1920), e Jay Gatsby, em *O grande Gatsby* (1925).

Mas, se ao longo da história ocidental os monstros avançam sobre as fronteiras que definem o homem civilizado e sua civilização, há uma convenção das narrativas de monstro que segue inalterada: a este não é permitido se reproduzir. Se o monstro simboliza o Mal, a geração de uma prole lhe deve ser vedada; caso contrário, o Mal se disseminaria de modo. Mais do que isto, se aos monstros fosse permitida a reprodução, a própria ideia de “humanidade” estaria em risco. Sem esse impedimento, seria necessário admitir-se que o Mal é parte de todos e de cada um de nós; o certo e o errado seriam indistinguíveis. Por outro lado, um monstro não pode jamais ser morto, ou destruído em qualquer sentido definitivo; o pior que lhe pode acontecer é se transformar numa metáfora morta. É claro que nunca houve, nem haverá um indivíduo ou comunidade absolutamente livre do Mal. No mundo fora da ficção o Bem e o Mal estão sempre misturados, considerando que uma definição absoluta e final de ambos os conceitos estará sempre fora do alcance.

Assim, se ao final de cada narrativa de monstro ele é destruído de alguma maneira, ou expulso da comunidade por ele assombrada, sempre haverá ao menos uma indicação de que ou ele reaparecerá, ou de que algum outro monstro virá tomar o seu lugar. O Mal não pode ser banido para sempre, e por isto a destruição do monstro é sempre provisória: o Conde Drácula nunca desaparece para sempre; Mr. Hyde estará sempre dentro do Dr. Jekyll; um novo chefe sempre irá substituir o gangster eliminado; Freddy Krueger assombra os sonhos de cada um que adormece, enquanto os zumbis... bem, os zumbis, de forma inédita, se reproduzem infinitamente e parecem estar se espalhando por toda parte; mais sobre eles adiante, juntamente com uma discussão sobre as metáforas contemporâneas do Mito do Monstro.

Mas, por ora seria interessante considerar a afirmação de Slotkin de que as metáforas e narrativas míticas eventualmente reduzem a experiência vivida e suas perspectivas a um paradigma. Assim, pode-se dizer que os monstros e suas histórias tratam das ansiedades de identidade que nos espreitam dentro dos paradigmas de identidade de uma sociedade específica em um momento histórico específico. O Caliban, de Shakespeare, é o fantasma que assombrava a ideia do ser humano como a mais perfeita criação de Deus; o Conde Drácula expressava a podridão subjacente à ideia de que o nobre se distinguia como uma forma humana superior, mais próxima de Deus; a criatura do Dr. Frankenstein desafiava o Homem do Iluminismo, questionava o homem racional e a própria razão; Mr. Hyde escarnece da ideia de que o homem moderno é civilizado, ao mesmo tempo em que macula o paradigma da modernidade. No caso específico dos EUA, um monstro bastante popular, que assinala a transição daquele país de um território selvagem e rural para uma sociedade industrial e urbana, é o gangster.

Assim, como metáforas, os monstros sempre estiveram diretamente ligados ao paradigma ideológico do seu tempo e de sua cultura. Mas, antes de prosseguir por esse raciocínio, faz-se necessário tornar mais claro o que a “metáfora” significa neste artigo.

Diferentemente dos monstros, as metáforas morrem. De acordo com filósofos da linguagem como Donald Davidson e Richard Rorty<sup>5</sup>, as metáforas vivas

---

<sup>5</sup> Para uma discussão mais completa sobre a metáfora, ver DAVIDSON, Donald. “The Social Aspect of Language”. In McGUINNESS, Brian; Olivieri, Gianluigi (Eds.). *The Philosophy of Michael Dummett*. Revista Livre de Cinema p. 5-21 v. 3, n. 2, mai/ago, 2016

existem para nomear o novo, aquilo que ainda não foi pensado, aquilo que pode apenas ser nomeado, ou descrito, mas que não pode ser compreendido, nem explicado.<sup>6</sup> Neste sentido, não existe um “significado metafórico”. Isto também implica em que quando uma metáfora se torna compreensível, definível, é porque ela perdeu sua função metafórica: cristalizou-se num conceito e pode ser enclausurada num verbete de dicionário.

Conforme dito acima, os monstros são metáforas para o Mito do Monstro, isto é, cada monstro imaginado, em cada narrativa de monstro funcionou para nomear a ansiedade gerada por sua busca de identidade dentro do contexto em que vive. Assim, o monstro do Dr. Frankenstein era uma metáfora para a ansiedade gerada pela ideia de um homem todo poderoso, capaz de desafiar Deus, mas ainda vivendo em um mundo estruturado dentro de paradigmas místicos e religiosos. Do mesmo modo, o Conde Drácula servia de metáfora para a ideia de um homem tão livre das leis dos homens que somente a depravação poderia fasciná-lo. E Mr. Hyde era uma metáfora para a ideia de um homem que se acostumara a desafiar Deus, apenas para descobrir-se incapaz de controlar os próprios pensamentos e instintos.

Nos Estados Unidos, a figura do gangster se tornou a metáfora do monstro para as ansiedades geradas por uma nova estrutura social em um novo contexto. O gangster hollywoodiano, quando aparece pela primeira vez no início dos anos 1930, e durante as décadas seguintes, funcionou como uma metáfora porque ele servia apenas para nomear novas angústias em um mundo que não podia ser explicado; o próprio gangster era de difícil definição, já que era visto simultaneamente como herói e vilão, praticando crimes ao mesmo tempo em que exibia qualidades atribuídas ao herói hollywoodiano convencional. Conforme observado pelo historiador David Ruth, ao misturar “violência com atos de caridade [Al Capone] encorajava seu público a confrontar a inseparabilidade do bem e do mal” (p. 139).<sup>7</sup> Durante as décadas seguintes, até os anos 1990, a figura do gangster seguiu fascinando seu público. Como uma metáfora viva, esta personagem seguiu se transformando e se

---

Boston, 1994a; e RORTY, Richard, *Philosophy and the mirror of nature*. Princeton, USA: Princeton University Press, 1979.

<sup>6</sup> Reconheço minha enorme dívida para com o Professor Dr. Aldo Litaif por seus comentários sobre o debate contemporâneo a respeito da metáfora.

<sup>7</sup> No original: “violence with acts of charity encouraged his audience to confront the inseparability of good and evil” (Este e todos os outros trechos em inglês aqui citados têm tradução minha).

adaptando às novas angústias experimentadas pelos norte-americanos<sup>8</sup> em sua busca identitária em um ambiente social, cultural e econômico sempre em transformação. O gangster permaneceu como metáfora viva enquanto foi capaz de representar as perturbadoras contradições e paradoxos gerados pelos valores e rotinas sem sentido em um país moderno, urbano e industrial.

De acordo com Slotkin, as narrativas de mito “retêm seus poderes míticos somente enquanto continuam capazes de evocar nas mentes das sucessivas gerações, uma visão análoga em seu poder de atração da percepção mitopoética original” (RTV, P. 8).<sup>9</sup> Portanto, como metáfora do Mito do Monstro, a figura do gangster precisou se adaptar às transformações sociais, econômicas e culturais dos Estados Unidos, para que seguisse retendo o poder de nomear a ansiedade de seus cidadãos diante da necessidade de se definirem diante do contexto transformado do país. Neste cenário, cada um precisava rejeitar alguns valores estabelecidos e aceitar novos valores; o gangster era o monstro moderno norte-americano por sua capacidade para representar as dificuldades que cada indivíduo enfrentava para se definir como norte-americano. Juntos, a intensa industrialização, a rápida urbanização e o grande movimento de imigração desafiavam os valores culturais estabelecidos num país até então visto por seus habitantes como um território sem fronteiras. Conforme observado por Tom Schatz, a “mitologia do filme de gangster clássico, assim como no *Western*, trata da transformação da natureza em cultura sob os auspícios da civilização moderna” (p. 82).<sup>10</sup> Entretanto, diferentemente do *Western*, que narra uma história situada em um contexto distante, tanto geograficamente, quanto no tempo, quando o ambiente natural ainda predominava para a maioria dos norte-americanos, o filme de gangster põe a plateia mais diretamente em contato com o ambiente urbano presente. Em contraste com o *Western*, “[n]ão existe o horizonte sem fim, não há um por do sol ao longe para o renegado urbano” (p. 83).<sup>11</sup> Em outras palavras, de acordo com Schatz “A

---

<sup>8</sup> Usarei o termo “norte-americano(a)” para me referir aos cidadãos e aos produtos dos Estados Unidos por seu uso corrente e já bastante estabelecido. Não obstante as dificuldades inerentes ao termo, já que parece implicar na exclusão do Canadá e do México do continente norte-americano, entendo que o termo continua sendo utilizado nos meios acadêmicos de forma ampla.

<sup>9</sup> No original: “retain their mythic powers only so long as they can continue to evoke in the minds of succeeding generations a vision analogous in its compelling power to that of the original mythopoeic perception”.

<sup>10</sup> No original: “mythology of the classic gangster film, like that of the *Western*, concerns the transformation of nature into culture under the auspices of modern civilization”.

<sup>11</sup> No original: “[t]here is no limitless horizon, no sunset in the distance for the urban renegade”.

transformação gradual dos Estados Unidos de uma condição primariamente rural-agrícola para uma nação urbano-industrial, combinada com a Depressão, a Lei Seca e outras circunstâncias da vida na cidade, geraram uma considerável confusão cultural e causaram um extenso reexame de nosso sistema de valores tradicional” (p. 84),<sup>12</sup> com seus consequentes conflitos de identidade.

Assim, durante a maior parte do século XX o gangster funcionou com uma metáfora viva, considerando sua capacidade para referir cada nova transformação cultural e a ansiedade por elas geradas. Em seu período clássico, o filme de gangster escalava atores fora do padrão WASP<sup>13</sup> para representar os vilões, relacionando-os claramente à ansiedade identitária causada pelos imigrantes de diferentes origens (particularmente os italianos e judeus), que chegavam ao país buscando justamente se tornarem norte-americanos. A relação do gangster com as mulheres, sempre as tratando como objeto de consumo, mas jamais interessados em constituir família (uma característica do monstro), expressava a ansiedade causada pela eventual dissolução do modelo dominante da família ideal de então, com sua estrutura e valores convencionais; ao impedir que o gangster constituísse família, esses filmes tentavam reafirmar a existência de uma “boa família”, uma verdadeira família norte-americana, em oposição a outras possibilidades, que começavam a aparecer. Era um modo de se definir e apoiar uma suposta “boa América”.

Os anos 1960 chegaram com inúmeros acontecimentos culturalmente desafiadores para os norte-americanos, como a invenção da pílula anticoncepcional, o movimento contra a Guerra do Vietnã, o assassinato de Martin Luther King Jr. e de John F. Kennedy, só para mencionar alguns exemplos. Esses eventos, ao desafiarem a visão dominante dos norte-americanos sobre o próprio país como uma nação democrática e como aberto à mistura de raças (o famoso “melting pot”), necessariamente colocaram em questão sua autoimagem, sua identidade como norte-americanos. Mais uma vez o gangster hollywoodiano se mostraria capaz de nomear a ansiedade gerada por esse novo contexto, como se pode ver em *Bonnie e Clyde* (1967), do diretor Arthur Penn.

---

<sup>12</sup> No original: “America’s gradual shift from a primarily rural-agricultural to an urban-industrial nation, compounded by the Depression, Prohibition, and the other vagaries of city life, generated considerable cultural confusion and caused an extensive reexamination of our traditional value system”.

<sup>13</sup> WASP é a sigla para White Anglo-Saxon Protestant, isto é, se refere aos indivíduos brancos, protestantes de origem anglo-saxônica.

De fato, o filme de Penn surge no contexto de uma ampla crise nos Estados Unidos, e como parte de uma onda de filmes que “transcodificavam uma sensação crescente de alienação dos mitos e ideais dominantes da sociedade norte-americana” (Michael Ryan *Camera Politica*, p. 17).<sup>14</sup> Realmente, *Bonnie e Clyde* apresenta pelo menos duas mudanças importantes em relação ao filme de gangster clássico: o gangster protagonista se apaixona, e o filme exhibe várias relações familiares –irmãos, esposas, maridos, noras, cunhados– uma quantidade sem precedentes para os filmes do gênero em sua fase clássica, especialmente quando essas relações se dão entre os membros da gangue. Essa primeira sugestão da possibilidade de um gangster constituir uma família norte-americana “normal” foi o modo da metáfora se adaptar às transformações sociais e culturais da época e, assim, manter seu poder de sedução original. O nível de ansiedade gerado pela sugestão de que a família norte-americana ideal fosse parecida com uma “família de gangsteres” (tornando impossível caracterizar uma família tipicamente norte-americana) pode ser medido pelo destino do casal de protagonistas: a sequência em que Bonnie e Clyde são emboscados pela polícia ao final da história mostra seus corpos metralhados sendo chacoalhados em câmera lenta pela saraivada de balas, com enquadramentos de vários ângulos diferentes, inaugurando um nível de violência gráfica sem precedentes na produção hollywoodiana.

Como uma metáfora viva do Mito do Monstro, o sonho do casal de gangsteres de constituir uma família era coerente. Em todas as narrativas de monstro sempre há uma tentativa do monstro de se integrar à sociedade, ou, ao menos de ser aceito pela sociedade que ele assombra. E o desconforto insuportável que esse movimento provoca vem justamente do fato de que, se bem sucedido, o monstro revelaria que o que as convenções culturais consideram monstruoso é, na verdade, normal, e que a normalidade pode ser monstruosa. A vitória do monstro significaria o rompimento das regras sociais civilizadas, e seu casamento bem sucedido significaria a sabotagem dos valores associados à família burguesa convencional na “América” urbanizada e industrial. No caso específico do filme de Penn, a ansiedade expressada era aquela originada da dificuldade cultural de se aceitar outras constituições familiares como também normais, incluindo a aceitação de comportamentos como o sexo antes do casamento, famílias não WASPs, famílias

---

<sup>14</sup> No original: “transcoded a growing sense of alienation from the dominant myths and ideals of U.S. society”.

inter-raciais, além do fato de que muitas vezes as famílias norte-americanas praticavam ilegalidades para obter seu sustento (falcatruas nos negócios, corrupção política, sonegação de impostos, etc.).

Meia década mais tarde, e conforme a crise da família ideal se tornava cada vez mais evidente, a mal esboçada família/gangue dos Barrow de *Bonnie e Clyde* vai reaparecer com mais força. Mais uma vez provando ser uma poderosa metáfora, o gangster dá mais um passo para evidenciar os muitos conflitos que desafiavam a concepção da família ideal norte-americana: baseado no romance homônimo de Mario Puzo, e adaptado para a tela por ele próprio e pelo diretor Francis Ford Coppola, *O poderoso chefão* (1972) viria institucionalizar a família gangster no universo mitológico de Hollywood. O surgimento da família Corleone depois do massacre da família Barrow ilustra como a morte do gangster, como monstro, é sempre provisória, e como ele está destinado a sempre retornar à sociedade que o criou, ao mesmo tempo em que se dirige à ansiedade gerada pelos conflitos e contradições que borram as referências identitárias e culturais existentes.

Assim como outras famílias não convencionais que surgiriam nas telas hollywoodianas a partir da década de 1960,<sup>15</sup> a criação dos Corleone foi uma tentativa de Hollywood de negociar e absorver modelos familiares subversivos latentes a partir do aprofundamento da crise da família baseada no patriarcado e nos valores burgueses. Porém, por definição, o gangster resiste em funcionar como elemento de apoio à ideologia dominante. Ao contrário, a institucionalização da família de gangsteres serviu somente para revelar os elementos de monstruosidade da família nuclear convencional e dos valores sociais a ela subjacentes. O estranhamento causado por uma “família gangster” pode ser ilustrado pelo modo como o crítico David Howard definiu *O poderoso chefão*: “uma saga familiar de

---

<sup>15</sup> Filmes que, ao menos numa primeira impressão, tentam desviar do modelo convencional: rapaz que faz sexo com a mãe da namorada (*A primeira noite de um homem*, 1967/Mike Nichols); mãe e filha, mas sem a figura do pai (*Alice não mora mais aqui*, 1974/Martin Scorsese); pai e filho que rejeitam a mãe (*Kramer vs. Kramer*, 1979/Robert Benton); casal amoroso que vive como assassinos em série, antes de terem vários filhos (*Assassinos por natureza*, 1994/Oliver Stone); família em que a mãe não consegue amar o filho (*Gente como a gente*, 1980/Robert Redford); uma família adorável, mas monstruosa (*A família Addams*, 1991/Barry Sonnenfeld); ou uma família não tão adorável e composta apenas por homens (*O massacre da serra elétrica*, 1974/Tobe Hooper), só para mencionar algumas. Embora esses filmes de algum modo apontem para os problemas do modelo familiar convencional, o seu final feliz (que jamais acontece no filme de gangster), geralmente funciona para sustentar o mesmo modelo, ou valores que aparentemente criticam. Conforme afirma o crítico Robin Wood, a ideologia dominante nesses filmes abre espaço para algumas variações, mas nenhuma transformação radical chega a se concretizar.

proporções épicas criada com o mais improvável dos temas - o universo do crime organizado nos Estados Unidos” (*The Tools of Screenwriting*, p. 274).<sup>16</sup>

Possivelmente, o último fôlego do gangster como uma metáfora viva aconteceu em *Tempo de violência* (1994), de Quentin Tarantino, um filme classificado por muitos como pós-moderno. Se na evolução do gênero desde o início dos anos 1930, até a última década do século XX podemos observar a constante tentativa do gangster para se integrar à “normalidade”, em *Tempo de violência* o que vemos é um maior afastamento da realidade. Isto se dá porque enquanto nos filmes de gangster anteriores existe uma relação direta entre a mitologia na tela e a realidade fora das salas de exibição, no filme de Tarantino os mitos não aludem ao mundo da plateia, sendo sempre filtrados pelo próprio universo mitológico hollywoodiano.<sup>17</sup> Ao invés disto, *Tempo de violência* usa como fonte inspiradora um universo em que, nas palavras de Wood, a “América [é apresentada] como uma terra onde todo mundo é/pode ser feliz” (“Ideology, Genre, Auteur”, p. 47),<sup>18</sup> isto é, os mitos neste filme pós-moderno não fazem referência aos conflitos ideológicos da realidade norte-americana, mas sim a um universo ficcional caracterizado por não apresentar nenhum conflito real e insolúvel; um universo que sempre tem um final feliz. Do mesmo modo, em “Two Shots at Quentin Tarantino’s *Pulp Fiction*”, Pat Dowell afirma que “somente dessa maneira mais superficial *Tempo de violência* trafega na realidade do dia a dia. Em geral, o tom do trabalho de Tarantino é uma rejeição de qualquer coisa que lembre o mundo ‘real’” (p. 4).<sup>19</sup>

Se o esforço de Tarantino para evitar qualquer menção aos conflitos e contradições reais da sociedade norte-americana já sinalizava uma exaustão da figura do gangster como metáfora viva do Mito do Monstro, outras produções dos anos 1990 reforçavam esse fato. Em 1999 *Família Soprano*, série de TV de muito sucesso, criada por David Chase, apresentava o gangster como um trabalhador comum, imagem que até então o gangster convencional, desde sua origem, evitava (mesmo se, paradoxalmente, como metáfora, o seu movimento sempre fosse o de

---

<sup>16</sup> No original: “A family saga of epic proportions created with the most improbable of themes -- the universe of the organized crime in the United States”.

<sup>17</sup> Não obstante o necessário apagamento da complexidade histórica resultante do processo de condensação dos fatos históricos inerente ao processo mitopoético, todos os mitos precisam manter relação com a realidade social; caso contrário, não fariam qualquer sentido, nem teriam qualquer função.

<sup>18</sup> No original: “America [is presented] as the land where everyone actually is/can be happy”.

<sup>19</sup> No original: “(...) only in this most superficial way does *Pulp Fiction* traffic with everyday reality. In general, the tone of Tarantino’s work is a rejection of anything resembling the ‘real’ world”.

se integrar à sociedade convencional). Também em 1999, no filme *Máfia no divã*, o diretor Harold Hamis leva o gangster ao divã do psicanalista, enquanto zomba de seus traumas psicológicos, inclusive o trauma de infância que impede o protagonista de matar. Além do humor e da ironia com que o protagonista é tratado nestas duas produções, fica evidente que nos Estados Unidos do capitalismo tardio o monstro norte-americano se tornou um “cara comum”, o vizinho ao lado, que sofre de crise existencial. Conforme o século XX chega ao fim, os Estados Unidos já não são mais um país industrial, mas pós-industrial, ou pós-moderno. Naquele momento, não apenas os Estados Unidos, mas todo o planeta testemunhava o fim da modernidade, não importa como se queira definir a modernidade, e a transição para algo novo, um mundo novo que já existe, mas que não pode ser explicado; um mundo que causa intensa ansiedade, mas que não pode ser entendido dentro dos velhos paradigmas.

O paradigma que está morrendo é o da modernidade, e junto com ele, todas as metáforas modernas do Mito do Monstro. Nos dias atuais, o que gera ansiedade na busca pela construção da própria identidade não é mais a necessidade de se negociar com as convenções e referências modernas; o que fazer com as velhas metáforas da ‘família’, do ‘Estado’, da ‘Revolução’, do ‘progresso científico’, e de tantas outras metáforas modernas?<sup>20</sup> Desta perspectiva, o Mito do Monstro pede uma nova metáfora, e aqui eu proponho o zumbi como o melhor candidato. Como nos filmes de gangster, os primeiros filmes de zumbi podem ser rastreados até o início da década de 1930, com *Zumbi, a legião dos mortos* (1932), de Victor Halpering e estrelado por Bela Lugosi, seguido por *A morta-viva* (1943), de Jacques Tourner. Sem demonstrar a habilidade do gangster para exprimir os problemas identitários da época, o zumbi do período clássico desperta pouca atenção do público. Até 1968, todos os filmes de zumbi exibiam cenas e estruturas narrativas pré-modernas, mas naquele ano, *A noite dos mortos-vivos*, de George Romero vai para as telas. No filme já não se veem as plantações de cana de açúcar, castelos sombrios e sedes de fazenda sombrias, nem escravos e seus senhores. Em seu lugar, vizinhanças bem cuidadas e bastante modernas dos Estados Unidos dos anos 1960, repletas de automóveis, aparelhos de TV, rádios, e seres mortos-vivos.

---

<sup>20</sup> Para uma discussão mais extensa sobre a identidade na pós-modernidade, ver HALL, Stuart. *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. SOVIK, L. (Org). Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003; e HALL, Stuart. *Critical Dialogues in Cultural Studies*. (Eds. David Morley and Kuan-Hsing Chen). London and New York: Routledge, 1996.

Porém, mais do que simplesmente atualizar o contexto do zumbi, as mudanças nas convenções do gênero introduzidas por Romero abriram a possibilidade de transformar seu monstro em uma metáfora contemporânea do Mito. O zumbi em *A noite dos mortos-vivos* é semanticamente aberto, já que sua origem permanece inexplicável e indeterminada na trama. Ainda mais, ele se move sem propósito, nem próprio, nem de algum senhor malévolo. Ele é simultaneamente uma força da natureza e uma força sobrenatural. O zumbi de George Romero surge como o nome de algo inapreensível,<sup>21</sup> que manifesta ansiedades culturais da época, mas que, ao mesmo tempo, não pode ser definido simplesmente com base nessas ansiedades, porque suas origens não estão claras; este novo zumbi faz a vida e a morte se tornarem indistinguíveis. Não obstante, o zumbi está morto e a morte encerra qualquer explicação; a morte está para além da linguagem, já que é preciso estar vivo para falar sobre ela. E isto nos leva de volta à questão da metáfora viva.

Na criação de George Romero, o monstro se apresenta simultaneamente morto e vivo. A morte não é algo que vem depois da vida, ou que por definição exclui a vida; o horror vem do fato de que existe algo a respeito de cada morto vivo que está para além do discurso, seja porque na morte nenhum discurso é possível, seja porque nenhuma palavra pode ser de qualquer utilidade.

Em *Filosofia zombi*, o filósofo espanhol Jorge Fernández Gonzalo faz uma distinção entre “terror” e “horror”. De acordo com ele, o terror “remete à situação capaz de produzir um medo exagerado, e o horror [é um] sentimento muito mais difícil de caracterizar” (p. 30).<sup>22</sup> Gonzalo chama a atenção para a “qualidade espetacular do horror” (idem), referindo-se “à capacidade de produzir imagens de grande densidade semiótica, ao ponto de turvar toda a compreensão do fenômeno” (ibidem).<sup>23</sup> O filósofo ainda observa que em seu icônico *Sociedade do espetáculo*, o crítico francês Guy Debord afirma que o espetáculo, em geral e como uma inversão concreta da vida, é o movimento autônomo dos não vivos, ou, como os chamou Romero, dos mortos-vivos.

A partir de George Romero, o zumbi se tornou um mensageiro do horror. Sua existência e sua ação não conduzem simplesmente a um medo exagerado; nos

<sup>21</sup> Vale observar que a palavra “zumbi” jamais é dita no filme.

<sup>22</sup> No original: “remite a la situación capaz de producir un miedo exagerado, y el *horror*, [es un] sentimiento mucho más difícil de caracterizar”

<sup>23</sup> No original: “a la capacidad de producir imágenes de gran densidad semiótica, hasta al punto de enturbiar toda comprensión del fenómeno”.

filmes de zumbi frequentemente vemos personagens incapazes de verbalizar seus pensamentos e sentimentos, como quando uma mãe olha estarecida para sua filhinha que se aproxima, bracinhos erguidos a pedir um abraço, exibindo um rosto que mostra somente morte, decadência, putrefação e voracidade. Faltam palavras para explicar monstros que carregam em si, simultaneamente, um senso de humanidade e a dissolução de qualquer noção coerente de humanidade. O zumbi causa um horror que “é preciso entender [como] uma representação que nos excede, que cega todos os canais de raciocínio, que supera por saturação ou fascínio a capacidade de *ver*, que transborda aquilo que culturalmente somos capazes de contemplar, para aquilo que não possuímos *uma linguagem*” (GONZALO, p. 30) (grifos do autor).<sup>24</sup> O zumbi está dentro e além da linguagem; “zumbi” nomeia e expressa as ansiedades que nos atormentam, mas diante das quais permanecemos sem fala, porque a fonte dessas ansiedades é a dissolução de todas as estruturas, todas as instituições, todas as convenções, todos os referentes que sustentam nossas identidades no mundo moderno; é um mundo que está desmoronando de forma espetacular, sem trazer nada de novo que nos mostre um caminho. “Zumbi” é um nome para a ansiedade existencial e ontológica causada pelo fim do paradigma da modernidade.

Desde que foi cunhado pelo arquiteto Charles Jencks, em 1972, o termo “pós-modernidade” tem estado no centro de um intenso debate sobre como definir e caracterizar o momento histórico que teve início em algum lugar da segunda metade do século XX. Até agora não houve consenso nem sobre suas características, nem sobre o que define os tempos em que vivemos. Talvez o conceito de pós-modernidade se tenha tornado tão elusivo como ferramenta teórica justamente por ser, ele próprio, uma metáfora viva, capaz apenas de nomear um momento da história que escapa de qualquer explicação de forma tão intensa quanto exige ser reconhecido. Ou, talvez porque todas as referências a que se poderia recorrer pertençam a um paradigma que está morrendo, e as palavras do novo paradigma que está se formando são simplesmente novos demais para sustentar mais do que um sentido literal.

---

<sup>24</sup> No original: “ha de entenderse [como] una representación que nos sobrepasa, que ciega todos los canales de raciocinio, que excede por saturación o pulcritud la capacidad de *ver*, que desborda aquello que culturalmente somos capaces de contemplar, para lo cual no tenemos *un lenguaje*”.

Depois de *A noite dos mortos-vivos*, a figura do zumbi adquiriu as características de uma metáfora viva: não cabe em qualquer definição fechada, ou num conceito, e nomeia algo cuja existência não pode ser compreendida, nem negada.<sup>25</sup> Funciona bem como uma metáfora viva do Mito do Monstro: remete à ansiedade da identidade em todos os níveis: da nacionalidade e da cidadania, do gênero, da individualidade, da cultura, da profissão, da religião, das regras e papéis sociais e em qualquer outro nível imaginado, e não é por acaso que todas as narrativas de zumbi sempre transcorrem em um mundo pós-apocalíptico. O zumbi é o apocalipse.<sup>26</sup>

Assim como o mundo instável e inescrutável em que vivemos, a figura do zumbi nos atrai e nos assusta, nos fascina e causa repugnância; se recusa a ir embora e nos cerca como uma realidade que se impõe, mesmo na ausência de uma explicação. O zumbi é a metáfora viva do Mito do Monstro nos dias atuais, assim como seguimos adiante mesmo sem compreender o contexto ao redor, mesmo incapazes de determinarmos a própria identidade. Numa realidade de pura incerteza seguimos em frente através de experiências incertas e improváveis, mas com a mesma determinação inexorável de um zumbi.

## REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *Mythologies*. Annette Lavers (trans.). (1st trans. ed. 1972) New York: Hill and Wang, 1997.

DOWELL, Pat, and John Fried. "Pulp Friction: Two Shots at Quentin Tarantino's *Pulp Fiction*." *Cineaste*, 21(3), 1995. 4-7.

GONZALO, Jorge Fernández. *Filosofía zombi*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2011.

---

<sup>25</sup> Sempre escapando de uma definição, variando suas características a cada narrativa, o zumbi pode ser lento, ou muito veloz; pode ser completamente alienado, sem capacidade de raciocínio, sem memórias próprias, ou pode, ao contrário, pensar por si mesmo, ou literalmente devorar memórias alheias; às vezes, come apenas humanos, mas também pode comer outros animais; sua origem pode ser alguma estranha fonte radioativa, ou a queda de um meteoro, ou algum vírus, ou uma comida estragada, ou simplesmente surgir sem nenhuma explicação.

<sup>26</sup> Nos filmes e narrativas zumbi frequentemente nos deparamos com personagens profundamente confusos diante da impossibilidade de se decidir a respeito da identidade de seus parentes, vizinhos e mesmo sobre a própria identidade. O primeiro episódio da série televisiva *Walking Dead* (2010- ), de Frank Darabont, ilustra isto muito bem: despertando de um coma causado por um grave acidente durante o trabalho como policial, o protagonista Rick Grimes (Andrew Lincoln) se descobre em um mundo tomado por zumbis, e como tudo a sua volta se transformou, ele fica em dúvida sobre sua identidade como profissional, vizinho, cidadão, enfim, sobre quem ele é.

HOWARD, David; Edward Mabley. *The Tools of Screenwriting: a Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*. St. Martin's Griffin: New York, 1995.

LEVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia Estrutural*. (trans. Chaim Samuel Katz and Eginardo Pires). Tempo Brasileiro: Rio de Janeiro, 1996.

PUZO, Mario. *The Godfather*. New York: Signet, 1978.

RUTH, David E. *Inventing the Public Enemy: The Gangster in American Culture, 1918-1934*. The Univ. of Chicago Press: Chicago & London, 1996.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. 1<sup>st</sup> edition. Random House: N. Y. 1981.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. *Crítica da imagem eurocêntrica*. (Trad. Marcos Soares). São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

SLOTKIN, Richard. *Gunfighter Nation: The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. (1st. ed. 1992). University of Oklahoma Press: Norman, 1998.

\_\_\_\_\_. *The Fatal Environment: The Myth of the Frontier in the Age of Industrialization, 1800-1890*. (1st ed. 1985). University of Oklahoma Press: Norman, 1998.

\_\_\_\_\_. *Regeneration Through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600-1860*. (1st ed.1973). Harper Perennial: 1996.

WOOD, Robin. "Ideology, Genre, Auteur." *Film Comment*, Jan-Feb, 1997. 46-51.