

## Zumbi e a Cultura de Massa – Passado e Presente<sup>1</sup>

Anne Carolinne Brandão RIEDEL<sup>2</sup>

Lucas Lins VIVEIROS<sup>3</sup>

Clarissa Sousa de CARVALHO<sup>4</sup>

Faculdade Santo Agostinho, Teresina, PI

### RESUMO

O presente estudo tem por finalidade analisar e iniciar uma discussão sobre o mito do *zombie*, zumbi ou morto-vivo, criatura fictícia de características únicas e de origem incerta, com grande aparição no meio ficcional, seja na literatura, em filmes, histórias em quadrinhos, jogos, seriados e outros meios midiáticos, mapeando as inserções desta personagem de ficção nos produtos da indústria cultural. Este estudo analisa ainda a relação entre realidade e ficção acerca do zumbi: como um elemento ficcional, ao ser apropriado pela indústria cultural, pode influenciar o real.

**PALAVRAS-CHAVE:** zumbi; cultura de massa; ficção; realidade

### Introdução:

“Há todos os tipos de emergências a qual podemos nos preparar. Um apocalipse zumbi por exemplo. Isso mesmo, eu disse apocalipse zumbi. Você pode rir agora, mas quando isso acontecer você ficará feliz por ter lido isto, e ei, talvez você realmente aprenda uma coisa ou duas sobre como se preparar para uma verdadeira emergência.”

O presente artigo inicia com um trecho retirado da cartilha e HQ norte americano *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*, do *Centers of Disease Control and Prevention* (Centros de Controle e Prevenção de Doenças) - o CDC Norte-Americano, um manual de como se preparar e se proteger em caso de uma catástrofe desse tipo.

Esta pesquisa busca mapear a presença do zumbi na cultura de massa, a ponto de ser produzida uma cartilha de prevenção de catástrofes, com o uso da imagem do morto-vivo para atrair a atenção do público. Analisando o sucesso deste ser fictício na cultura de

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciência

<sup>2</sup>Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da FSA, email: [anneriede@hotmail.com](mailto:anneriede@hotmail.com)

<sup>3</sup>Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Licenciatura Plena em Educação Artística – Artes Visuais da Universidade Federal do Piauí (UFPI), email: [lucaslinsdesigner@hotmail.com](mailto:lucaslinsdesigner@hotmail.com)

<sup>4</sup>Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Jornalismo da FSA, email: [clarissascarvalho@gmail.com](mailto:clarissascarvalho@gmail.com)

massa (indústria cultural) buscamos mapear sua presença na cultura de massa até sua ascensão na última década, com o seu aparecimento constante em jogos, seriados, filmes, livros e outros meios.

### **Zumbi: Surgimento do mito**

"Criaturas místicas de origem mágica, são seres que caminham entre os mundos dos vivos e dos mortos, quem os cria pode ter controles sobre eles, a não ser que esse ser os domine, não estamos falando sobre os políticos, mas sobre outros seres malignos: os zumbis." (HENRIQUE; ASSIS, 2012).

A origem do zumbi é anterior a qualquer aparição da criatura na mídia. A palavra zumbi é oriunda do termo *nzumbe*, do idioma africano *quimbundo*, que significa: fantasma, espectro ou alma de pessoa falecida. É nesta definição que se baseiam as culturas afrodescendentes para definir este ser místico.

No livro *The Zombie Survival Guide*, o escritor norte-americano Max Brooks (2003), fez uma rápida descrição do que é o zumbi.

*ZOM-BZE: (Zom'be) n. also ZOM-BIES pl.* I. cadáveres animados que se alimentam de carne humana viva. 2. Um feitiço vodu que ressuscita os mortos. 3. Um deus serpente do vodu. 4. Aquele que se move ou age em transe "como um zumbi." [uma palavra de origem no Oeste Africano].

Outra contribuição importante vem da cultura haitiana, mais precisamente da religião vodu, ou voduísmo, onde um zumbi é definido como um cadáver animado por magia, escravo de um encantador.

O *voodoo* ou vodu é oriundo das religiões africanas e tem a morte como sua base. Segundo Brooks (2003), existe um respeito significativo aos deuses da morte e todas as magias e rituais tem a inserção desse elemento temido pela humanidade.

No Haiti, país de maior crença no vodu, cerca de 70% da população é católica e 100% acredita e realiza rituais voduístas. Acontece um sincretismo religioso com uma convivência pacífica de rituais do catolicismo e voduísmo, sem haver conflitos entre os membros de cada crença. (WARBERG APUD GUNYNUP, 2012).

O regente desses rituais é *Bokor*, um sacerdote vodu e feiticeiro que, por meio de rituais, aprisiona a alma de um falecido, ressuscitando o cadáver para que se torne um escravo. Desta maneira surge um zumbi, no qual terá a finalidade de seguir comandos de um feiticeiro vodu.

(...) Um ser humano a quem um bokor (sacerdote ou sacerdotisa) roubou o ti bon ange (alma menor). Este roubo é feito mediante técnicas de magia negra quando a pessoa está morrendo, e imediatamente depois de morrer. O ti bonange é conservado em uma garrafa pelo ladrão, que a partir desse momento tem controle absoluto do corpo da pessoa morta. Esta carece de pensamento e controle autônomo, de modo que pode ser manejada como um escravo total e absoluto por parte do ladrão. Com o passar do tempo, o zumbi vai deteriorando-se, como se apodrecesse, e finalmente seu corpo acaba por morrer também (...). (ZUMBIS, 2012).

Posteriormente, a temática difundiu-se no corpo da indústria cultural, como na literatura, no cinema, na tv, em vídeo clipes, jogos eletrônicos e até mesmo nas redes sociais da *internet*. A figura do morto-vivo ganhou fama mais acentuada. Hoje podemos notar em vários canais da mídia a sua presença, que será discutida nos tópicos a seguir.

### **Zumbi e audiovisual (TV e cinema)**

Inicialmente, o gênero do horror nos filmes dos mortos-vivos era apresentado como *underground* e marginal, sendo categorizada como produções de baixo orçamento e baixa qualidade (visual, e conceitual).

Segundo Glen Kay (2008), autor do livro *Zombie Movies: the ultimate guide*, em 1930 houve a primeira veiculação de diversos filmes de baixo orçamento, uma série de produções do horror clássico, como *Dracula* (1931), estrelado na época por Bela Lugosi, com direção de James Whale, diretor de outra obra do gênero, *Frankenstein* (1931), com Boris Karloff. *White Zombie* foi o primeiro filme de zumbi da história do cinema, lançado em 1932, tem como tema central a história de um casal que em viagem ao Haiti, se hospeda em uma mansão de um senhor misterioso, um feiticeiro vodu, que tem como objetivo transformar a moça em um zumbi com o objetivo de tê-la eternamente ao seu lado.

Na perspectiva da inserção do zumbi como elemento da cultura de massa, em suas primeiras aparições, esta personagem ficcional não foi bem aceita, tendo um público seletivo e pequeno.

(...) Quando os zumbis despontaram para a cultura pop, nos anos 50 e 60, não foi difícil escapar ileso do ataque. Com baixos orçamentos e pouca publicidade, filmes de terror como *Vampiros de almas* (1956) e *A noite dos mortos-vivos* (1968) viraram objeto de culto dos fãs do gênero, mas passaram longe do grande público. A obra cinematográfica do mestre George Romero e de seus seguidores engrossou o grupo dos aficionados e os brindou com centenas de produções bizarras e ainda mais obscuras. (VENTICINQUE, 2012.)

O gênero não agradou os grandes estúdios cinematográficos, pois não enxergavam naquela época um potencial lucrativo para a figura do zumbi, que foi tido como um monstro de segunda categoria, em comparação com outros monstros do gênero. Os filmes de zumbis seguintes não possuíam originalidade em seus roteiros e seguiam apenas a ideia lançada em *White Zombie*, com o zumbi haitiano, para tentar alcançar o sucesso obtido pelo primeiro filme de mortos-vivos.

A crise que se seguiu à queda da bolsa de Nova York em 1929 acabou por ter consequências também na indústria cinematográfica americana e na década de 40 ainda podia ser sentida. Seu fim se deu com no final da 2ª Guerra Mundial, tornando possível a volta dos americanos ao cinema, fazendo-os focarem em outro gênero: ação. A década de 40 foi de baixa visibilidade para o cinema do horror, que continuou com suas produções, em números reduzidos. Porém, um dos filmes que conseguiu se destacar foi *The Ghost Breakers* (1940), dirigido por George Marshall. Representou o primeiro filme-paródia zumbi, satirizando os filmes do gênero lançados na década anterior.

A partir de 1950, a gênese do personagem foi modificada. Foi deixado de lado o Haiti e a cultura vodu em geral, para o surgimento do zumbi, resultante de experiências radioativas. (KAY, 2008). Os fatores que contribuíram para tal mudança ocorreram devido à explosão da bomba atômica em Hiroshima e Nagasaki (1945), durante a 2ª Guerra Mundial, dando um novo tema aos filmes e assim modificando a ideia inicial dos zumbis no cinema, saindo do servo vodu para o deformado morto-vivo radioativo. A tentativa era atingir o público jovem, investindo no medo do desconhecido. Um dos filmes lançados na época foi *Creature with the Atom Brain* (1955), o gangster Frank Buchanan (Michael Granger) obriga o ex-nazista e cientista Wilhelm Steigg (Gregory Gaye) para criar zumbis ressuscitando cadáveres através da radiação, a fim de ajudá-lo a se vingar de seus inimigos.

Nas décadas de 60 e 70 os filmes independentes tomaram a cena e o gênese do zumbi criado por radiação foi deixado de lado para dar espaço ao zumbi ultrajante e bizarro. A década de 60 foi o início da exploração dos filmes direcionados para adolescentes, atingindo seu ápice. Era notável essa preferência por fazer filmes voltados aos jovens, era como se fosse o único público existente. No entanto, o gênero mudaria novamente até o fim da década, e em 1968 seria lançado um dos filmes mais importantes sobre zumbis: *Night of the Living Dead*, que revelou uma face mais sombria e monstruosa, denominado de *Ghoul*, ou carniçal. Essa criatura possuía duas características em comum com o zumbi original: eram encontrados em cemitérios e comiam carne humana. Mas a grande diferença era que

esses monstros não estavam mortos. *Ghoul* vem do folclore árabe, que os define como criaturas monstruosas que se transformam em hienas para perseguir pessoas, principalmente crianças, roubar sepulturas e comer os mortos. Foi focado nessas criaturas que os zumbis sofreram mais uma mudança de perfil nas produções cinematográficas.

A década de 80 foi a mais importante para a história dos filmes de horror e consequentemente para a propagação dos filmes com zumbis. Pode-se dizer que os mortos-vivos saíram dos Estados Unidos e ganharam o mundo. A Itália estava produzindo filmes independentes com baixo orçamento, mas que ganharam muita visibilidade. O ano de 1980 também foi um marco para a explosão do gênero horror no oriente. Os filmes fundiam elementos da cultura ocidental com a oriental, com monstros, espíritos e criaturas do folclore. Nos EUA o gênero terror começava a evoluir no quesito violência. Se antes os filmes eram assustadores, agora estavam grotescos, com explosões de corpos, jorros de sangue, vísceras espalhadas, dor e desespero.

Uma figura única dessa época foi Jason Voorhees, protagonista de uma série de filmes de grande sucesso na década de 80, *Friday 13th* ou *Sexta Feira 13*. Foram produzidos 12 filmes e uma curta série televisiva sobre a personagem que usava máscara de jogos de *hockey* para não ser identificado. Mesmo sendo um assassino em série, Jason ganhou popularidade na época e é um dos grandes mitos da história do cinema de horror.

Vale ressaltar duas produções importantes na década de 80: O filme *A serpente e o arco-íris* (1985), baseado no livro de mesmo nome do autor Wade Davis. Foi uma produção que retornou as bases dos filmes de zumbis, mas de uma forma diferente. O pesquisador canadense Edmund Wade Davis é um antropólogo, etnobotânico, autor e fotógrafo, cujo trabalho é focado nas culturas indígenas ao redor do mundo. Seu maior direcionamento de pesquisas está voltado para o continente Americano, sul e norte, e suas pesquisas envolvem o entendimento das crenças e o uso tradicional de plantas psicoativas (alucinógenas) nos rituais religiosos dessas culturas. No filme, ele conta uma história pessoal de pesquisas, com ares de documentário, sobre o vodúismo praticado, e proibido por lei, no Haiti. Essa nova imagem, mostra que os zumbis não foram conjurados por magia negra ou algo do tipo, mas sim pelo uso de substâncias com alto poder alucinógeno, levando as vítimas ao estado de letargia. Outro ponto importante e que levou os zumbis ao gosto popular foi a inserção dessa figura no clipe musical *Thriller* (1983) de Michael Jackson. A fama de Michael Jackson foi emprestada aos zumbis, que se tornaram figuras da cultura pop, ganhando força na cultura de massa.

De 1990 até os dias atuais os zumbis ganharam relevante força na indústria cultural. Os mortos-vivos invadiram o cenário pop e, além disso, conquistaram outros públicos.

Fora da indústria cinematográfica acontecia algo que teria uma influência direta sobre o filme de zumbis. Crianças e adolescentes estavam recebendo influências do horror por meio de outra fonte: os vídeo-games. *Resident Evil* um dos títulos mais conhecidos é um jogo de ação envolvendo zumbis. O sucesso do game incentivou os produtores a adaptarem o jogo para as telas de cinema. Em 2002 foi lançado o primeiro filme da franquia, que não agradou muito o público, que esperava a mesma história do jogo de 1996, mas que sofreu grandes modificações na adaptação. Mesmo com um roteiro fraco, interpretações que deixaram a desejar e efeitos não muito bons, os filmes de *Resident Evil* são, sem dúvida, os mais conhecidos com a temática zumbi entre os públicos.

Nos anos 2000 os filmes de zumbis ficaram cada vez mais focados na ideia do apocalipse zumbi ou fim do mundo. Em 2002, além de *Resident Evil*, o filme *28 days later* começa com um grupo de jovens ativistas que invadem um laboratório a fim de libertar animais usados como cobaias. O que eles não se preocuparam em saber é qual o tipo de experiência que estava sendo testada. Os macacos carregavam um vírus experimental chamado *Rage*, que é altamente contagioso a seres humanos. Vinte e oito dias depois, um jovem chamado Jim acorda de seu coma num hospital. Ele encontra o local completamente abandonado e a cidade deserta, dando início à sua jornada pela sobrevivência. Posteriormente foi lançado o filme *Dawn of the dead*. O filme na verdade é um remake da versão homônima de 1978 dirigida por George A. Romero. Assim como o original, retrata um grupo de sobreviventes humanos vivendo em um shopping center cercado por hordas de mortos-vivos, embora o enredo difira significativamente. Em 2007 foi lançado um filme pós-apocalíptico chamado *I am legend*. O filme conta a história do virologista Robert Neville, único sobrevivente da raça humana após um vírus contaminar toda a população mundial. O personagem é imune ao vírus e passa a vagar por várias cidades atrás de algo que possa levar a cura para a epidemia.

### **The Walking Dead: o ápice dos mortos-vivos**

A série conta a história de um grupo de sobreviventes perdidos em meio ao caos do apocalipse zumbi, buscando explicações para os acontecimentos e principalmente lutando

para sobreviver a cada novo encontro com essas figuras em um mundo caótico tomado quase em sua totalidade por zumbis. O seriado possui uma carga dramática muito forte.

(...) Todos estão preocupados com a sociedade e como a civilização está andando por agora. Você tem coisas como o colapso da economia global e mudança de clima – só coisas terríveis e loucas no horizonte, pelo menos parece assim se você vê notícias. Todos estão preocupados com isso, e *Walking Dead* é uma exploração administrável de como a vida seria depois da queda da civilização, então há vários aspectos dos zumbis que eu acho que apela para muitas pessoas. (KIRKMAN, 2012)

A ideia, segundo o criador da revista em quadrinho, Roberth Kirkman, não é apenas mostrar o que aconteceria em um apocalipse zumbi, mas como as pessoas reagiriam a isso.

Acho que tem um aspecto primordial para a reação de todos sobre zumbis, em que você sabe que está confrontando o inevitável em uma forma física. Uma história de zumbi é sempre sobre os humanos porque zumbis não tem personalidade, e por causa disso, elas serão são sempre sobre situações horríveis. Acho que podendo ver personagens falsos lidando com o tipo de dor e a perda que todo mundo passa na vida é catártico e há certo apelo. (KIRKMAN, 2012)

### **Zumbis, literatura e quadrinhos**

A aparição dos zumbis não se restringe apenas aos jogos, filmes e séries, constantemente esse monstro ficcional é apresentado em livros e principalmente em histórias em quadrinhos. A origem do ser na literatura está focada na origem clássica vista nos cinemas e há controvérsias para situar historicamente as primeiras aparições de zumbis no segmento devido à delimitação da representação apropriada da figura.

“Enquanto para alguns leitores para ser zumbi basta ser um morto-vivo (*undead*), outros acreditam que essa definição é problemática se considerarmos outras personagens da literatura de horror, como os vampiros. Há ainda a questão do imaginário de grande parte dos leitores estar relacionado com os zumbis de filmes como o de George A. Romero, seres violentos e primitivos com corpos já em evidente estado de decomposição.” (ANICA, 2009).

Como exemplos de obras literárias, podemos citar os livros do escritor norte-americano Max Brooks, autor de *World War Z* e *Guia de Sobrevivência a Zumbis*. No primeiro, há relatos ficcionais de aparições de zumbis ao redor do mundo, histórias ouvidas e coletadas por um escritor, dando um tom de realismo a uma história ficcional literária. O segundo livro citado trata-se de um manual de como se proteger em caso de um possível apocalipse zumbi. Com dicas de sobrevivência a cartilha conta em tom de humor como seria possível se preparar para essa catástrofe.

O sucesso de *The Walking Dead* saiu das páginas das revistas em quadrinhos para outras mídias, como jogos eletrônicos, livros e séries de tv. O público das HQs possibilitou o investimento das empresas de games, editoras e canais de tv enxergarem a popularidade do apocalipse zumbi como uma fonte de lucros muito substancial. Pode-se dizer que *Walking Dead* foi o ápice da divulgação do zumbi como elemento da cultura pop atual.

### **Zumbis e Jogos eletrônicos**

Com a *zumbificação* invadindo a cultura pop, os fãs do gênero começaram a explorar mais o tema na plataforma dos jogos eletrônicos. O objetivo desses jogos é simples: matar zumbis para sobreviver, proporcionando ao jogador uma chance de fazer algo que ele não poderia no mundo real. Existem diversos títulos de jogos que utilizam o zumbi como tema central. Citemos apenas alguns dos mais conhecidos na indústria de jogos.

*Zombie, Zombie* (1984): foi o primeiro jogo que abordou a temática zumbi. O jogo inseria os jogadores em uma cidade invadida por mortos-vivos, para sobreviverem ao primeiro modelo de apocalipse zumbi dos video-games. *Alone in the Dark* (1992): Nele, o jogador investigará um suicídio em uma mansão abandonada, onde criaturas estranhas aparecem, dentre elas, zumbis. *Zombies Ate My Neighbors* (1993): este jogo coloca os jogadores no papel dos adolescentes Zeke e Julie, que tem a missão de salvar seus vizinhos de zumbis e uma série de outros inimigos, incluindo um bebê gigante demoníaco. Foi um dos primeiros jogos a sofrer censura por conta da violência. *Resident Evil* (1996): O grupo de táticas especiais e serviço de resgate, *Raccoon City STARS*, investiga relatos de canibalismo e o desaparecimento do outro grupo tático *Bravo Team*. *The House of the Dead* (1996): enquanto *Resident Evil* enfatiza suspense e sobrevivência, este jogo foca na ação. Sendo um jogo de tiro em primeira pessoa o único objetivo é destruir hordas de zumbis, é um jogo visualmente forte (com exposição de sangue e vísceras) chegando a ensinar, em um dos títulos, como esquarterar um zumbi da forma correta. *Left 4 Dead* (2008): o jogo apresenta uma equipe de sobreviventes contra os mortos-vivos. Diferentemente da maioria dos jogos de zumbi, *Left 4 Dead* possibilita aos jogadores a opção de jogar como um zumbi, ou seja, se for mordido ou infectado de alguma forma, a morte não é o fim neste jogo. Este não é o primeiro jogo com a possibilidade de jogar como zumbis, mas é um dos primeiros a fazê-lo de forma eficaz. *Dead Island* (2011): um jogo de gráficos bem elaborados e realísticos, o jogador está preso em uma ilha



infestada por zumbis onde a única regra básica é sobreviver, não importa como. O jogo permite uma interação com o cenário, onde qualquer objeto pode ser usado como arma. *Plants VS Zombies* (2011) é um jogo estilo *Tower defense* ou defesa da torre, em que o jogador é um ser humano que tem que proteger sua casa da invasão de zumbis comedores de cérebros. É um dos maiores títulos vendidos como aplicativo para celulares, *tablets* e computadores. *Zombie Lane* (2011): um jogo lançado como aplicativo para a rede social *facebook*. Seu foco é criar uma fortaleza em sua casa para se proteger de uma invasão zumbi. Nele, pode-se adicionar os contatos da rede social como *vizinhos* e assim ajudar e ser ajudado contra os mortos-vivos.

Uma grande variedade de outros jogos bem conhecidos apresenta constantemente a figura do zumbi, mas não são o tema central do jogo, como *Carmageddon*, *Castlevania*, *Warcraft III*, *World of Warcraft* e *Diablo*.

Os jogos eletrônicos tem uma ligação direta com a criação de filmes dessa temática. Um exemplo é o jogo *Resident Evil*, que depois de vários títulos lançados para *games* foi percebido como uma possível mina de ouro pela indústria cinematográfica. O inverso também acontece. Filmes e séries de grande sucesso na temática são adaptadas para o mundo dos games, isso acontece em um tipo de parceria lucrativa entre os dois segmentos.

### **Ficção e realidade**

Recentemente, foi divulgada na mídia a criação da cartilha *Preparedness 101: Zombie Apocalypse*, lançada em 2011, pelo *Centers of Disease Control and Prevention* (Centros de Controle e Prevenção de Doenças) - o CDC norte-americano ensinando a população norte-americana sobre como se precaver em caso de um possível apocalipse zumbi. Segundo o CDC, a cartilha não teria intenções de assustar a população, mas de utilizar-se de uma figura tão notória, o zumbi, para atingir os mais variados públicos sobre como se precaver em casos de catástrofes em geral. A notícia foi amplamente divulgada na internet.

“Parece difícil de acreditar, mas o CDC (Centro para Controle de Doenças) dos EUA publicou um artigo, sobre como se preparar para um imaginário apocalipse zumbi, argumentando que assim você estaria preparado para qualquer emergência. O texto explica a origem da história de zumbis, os zumbis na cultura popular, e no fim diz o que o CDC faria no caso de uma real pandemia de zumbis, incluindo isolamento e quarentena.” <http://desmorto.com/traducao-do-guia-de-procedimentos-para-ataque-zumbi-da-cdc/>.

### Considerações finais

Esta pesquisa mostrou um mapeamento desta figura fictícia inserida na cultura de massa. Buscou-se entender sua origem, oriunda de rituais da cultura haitiana e vuduísta, posteriormente ganhando notoriedade em filmes do gênero horror, onde a gênese da personagem sofreu intensas modificações em seus conceitos, figurando pelos gêneros cinematográficos do horror, ficção científica, *pastelão*, horror oriental e finalmente no horror pré e pós-apocalíptico. O presente estudo também citou a ascensão dos zumbis em jogos eletrônicos e seriados televisivos.

O imaginário popular acerca de lendas e contos populares possui uma barreira que possibilita segurança a quem dialoga sobre tais assuntos: a ideia do fictício. Quando nos deparamos com temas como ficção científica a primeira sensação que sentimos é que aquela ideia não pode acontecer de fato no mundo real, seja em filmes, quadrinhos, jogos eletrônicos, livros e séries televisivas, a inserção do ficcional instiga o imaginário de seus espectadores. A divulgação de uma ideia ficcional pode incentivar ao pensamento dela no mundo real. Partindo desse pressuposto, pode-se fazer uma análise dos últimos acontecimentos sobre as ideias de um possível apocalipse zumbi. É cabível perceber que a intenção deste artigo não é questionar a existência da figura do zumbi, mas sim o fato de que esse ser ficcional, devido ao seu grande sucesso midiático, transpôs o limiar entre o ficcional e o real.

Partindo dessas ideias, pode-se fazer uma análise dos últimos acontecimentos sobre a veiculação recente na grande mídia, principalmente em canais de televisão ou internet, sobre fatos reais que inserem a figura do zumbi em cena. É cabível perceber que a intenção deste artigo não foi questionar a existência de zumbis, mas questionar o fato de que esse ser ficcional, provavelmente por conta do grande sucesso midiático, transpôs o limiar entre o ficcional e o real.

### Referências bibliográficas

BITTENCOURT, Ana Paula. In: **Zumbis na literatura**, disponível em: <http://blog.meiapalavra.com.br/2009/06/28/zumbis-na-literatura/>. Acesso em: 18/junho/2012.

BROOKS, Max. **The Zombie Survival Guide: the complete protection from living dead**. New York: Three Rivers Press, 2003.

GUNYNUP, Sharon. **Haiti: Possessed by Voodoo.** Disponível em: [http://news.nationalgeographic.com/news/2004/07/0707\\_040707\\_tvtaboovoodoo.html](http://news.nationalgeographic.com/news/2004/07/0707_040707_tvtaboovoodoo.html). Acesso em: 03/maio/2012.

HENRIQUE, Leonardo; ASSIS, Pablo. **Papo Lendário Nº 61 – Zumbi de raiz.** Disponível em: <http://www.mitografias.com.br/2012/02/21/papo-lendario-61-zumbi-de-raiz/>. Acesso em: 07/abril/2012.

KAY, Glenn. **Zombie movies: the ultimate guide.** Chicago: Chicago Review Press, 2008.

KIRKMAN, Roberth. In: **Roberth Kirkman fala sobre zumbis e quadrinhos.** Disponível em: <http://walkingdeadbr.com/robert-kirkman-fala-sobre-zumbis-e-quadrinhos/>. Acesso em: 15/junho/2012

VENTICINQUE, Danilo. **Esconda suas crianças: os zumbis chegaram aos livros infantis.** Disponível em: <http://colunas.revistaepoca.globo.com/menteaberta/2012/05/30/os-zumbis-chegaram-aos-livros-infantis/>. Acesso em: 12/maio/2012.

**ZUMBIS (ou a lenda dos mortos-vivos).** Disponível em: <http://www.ceticismoaberto.com/fortianismo/1992/zumbis-ou-a-lenda-dos-mortos-vivos>. Acesso em: 12/abril/2012.