



CORPOS EM PERFORMANCES CULTURAIS: *THE WALKING DEAD*

Sainy C. B. Veloso. FAV/UFG

RESUMO: O artigo reflete sobre a série americana de televisão *The walking dead* (2010). Os ruídos ouvidos e percebidos nas imagens da série levaram-me ao questionamento quanto à quantidade de filmes e caminhadas que, ultimamente, motivam multidões às *performances* públicas nas cidades, travestidas de zumbis, em diferentes países. O que expressam essas pessoas por meio de suas indumentárias e *performances*? Para tanto, recorreremos à antropologia da *performance* de Erving Goffman (2011) e ao conceito de drama social de Victor Turner (1974, 2008). Percebemos *The walking dead* como uma metáfora da vida cotidiana que, em seu deslocamento ficcional, provoca estranhamento e fissuras, as quais nos permitiram pensar as realidades das *performances* culturais.

Palavras-chave: performances culturais, *The walking dead*, zumbis.

ABSTRACT: The research falls in the review of the American television series *The Walking Dead* (2010). The noises heard and perceived in the images of the series led me to questioning as to the amount of movies and hiking that, lately, motivate crowds at public performances in cities, with the clothes of zombies, and in different countries. The expressing these people through their outfits and performances? To this end, the analysis of the series covers the field of Cultural history and is intercepted by the anthropology of performance of Erving Goffman (2011) and Victor Turner (1974b; 2008). We realize *The Walking Dead* as a metaphor of everyday life that, in his fictional displacement caused estrangement and cracks, which allowed us to think about the realities of cultural performances.

Key words: cultural performances, *The Walking Dead*, zombies.

O entretenimento: *The walking dead*

The walking dead é uma série de televisão estreada em outubro de 2010, nos Estados Unidos. A série narra a história de um grupo de humanos tentando sobreviver em um mundo pós-apocalíptico atingido por corpos pútridos de mortos-vivos, zumbis canibais. Em seu primeiro episódio a série registrou recorde de audiência. Foi vista por cerca de 5,3 milhões de espectadores nos Estados Unidos (HUFFPOST BUSINESS, 2013) e é originária de uma história em quadrinhos, publicada nos Estados Unidos pela

Image Comics a partir de 2003. Foi criada e escrita por Robert Kirkman e o desenhista Tony Moore, substituído por Charlie Adlard a partir da edição número 7. Contudo Moore continuou a desenhar as capas até a edição número 24. Durante seu lançamento, a história em quadrinhos não obteve grandes vendas, mas ganhou grande popularidade com o tempo. Em 2006, a primeira tiragem da trigésima terceira edição da série esgotou em apenas 24 horas (ASSIS, 2006). Em 2010 a série ganhou o prêmio Eisner Award, de Melhor Série Contínua, anunciado na San Diego Comic-Com (ASSIS, 2010). O sucesso da série americana é referencial para filmes tais como *Warm bodies*; HQ's como *Os mortos-vivos*, editado em Portugal pela Devir Livraria; mangás lançados no Oriente como *Highschool of the dead* (2006), criado por Daisuke Sato; videogame como o *Plants vs. zombies*, lançado em 2009, e jogo de tabuleiro em lançamento da Z-Man Games (ASSIS, 2010). Em 2013, a série estreou na TV aberta do Brasil pela Rede Bandeirantes de Televisão e a história foi publicada em quadrinhos em forma de encadernados pela HQM Editora.

A despeito do sucesso de *The walking dead* a partir de 2010, desde os meados dos anos 2000 intensificaram-se as películas sobre zumbis, com o lançamento de filmes como *Dawn of the dead*, *Despertar dos mortos*, no Brasil, e *28 days later*, traduzido como *Extermínio*. Depois, vieram outras histórias, como *Warm bodies*, traduzido no Brasil por *Meu namorado é um zumbi*, em 2013. Atualmente são comuns festas, *flash mobs*, caminhadas, indivíduos travestidos de zumbis pelas cidades que cambaleiam, grunhem e dançam, vestidos como mortos-vivos, esfarrapados e maquiados.

Em 2010, atores fantasiados de zumbis promoveram a estreia de *Halloween* da série *The walking dead* ao longo da Ponte do Brooklyn, em Nova York. Em 2012, caminhadas de zumbis foram documentadas em vinte países. O maior dos encontros reuniu quatro mil participantes no *New Jersey Zombie Walk*, no Parque Asbury, em Nova Jersey, em outubro de 2010. As marchas de zumbis se originaram em 2003 em Toronto, no Canadá, e rapidamente se espalharam pelos Estados Unidos, principalmente a partir de 2005. No Brasil, o *Zombie Walk* reuniu centenas de pessoas no centro de Curitiba, em 2012, e

quinhentos mortos-vivos no dia de finados em Piracicaba, no interior de São Paulo (FURQUIM, 2010).

O apocalipse zumbi: violência e carnificina

O apocalipse zumbi é encenado em um panorama hipotético da literatura ficcional apocalíptica. Misto de terror e ficção, a expressão refere-se a uma infestação de zumbis em escala catastrófica, levando todas as sociedades ao colapso. Essas criaturas ficcionais são hostis à vida humana. Atacam a civilização em proporções esmagadoras e são impossíveis de serem controladas por forças militares, mesmo com os mais modernos recursos tecnológicos. Há conjecturas de que as vítimas de um ataque de zumbi também se transformariam nessas criaturas se sofressem uma mordida ou arranhão de um infectado; o vírus seria transmitido pelo ar; todo ser humano, ao morrer, independente da causa, tornar-se-ia um morto-vivo. Nesses cenários epidêmicos, os zumbis caçam seres humanos para se alimentar. Reduzem rapidamente a existência de vida humana no planeta a poucos grupos de sobreviventes – nômades ou isolados – que buscam alimentos, suprimentos e lugares seguros num mundo pré-industrial, pós-apocalíptico e devastado, assim como é encenado em *The walking dead*.

O conceito apocalíptico da invasão dos zumbis nasceu em 1968 e tem, como fundador do gênero, George A. Romero, com seu filme *Night of the living dead*. Romero se apoiou no livro *I am legend* de Richard Matheson (1954), no qual um sobrevivente solitário, Robert Neville, trava uma guerra contra a população humana transformada em vampiros. Mas Romero não esclarece sobre as causas do apocalipse e substitui os vampiros da produção de Neville por seres esfarrapados, mortos-vivos, que comem os vivos que encontram. Com isso, Romero reinventou o termo "zumbi" na cultura popular, pois não era utilizado dessa forma. Produções cinematográficas anteriores ao filme de Romero, tais como *White Zombie* de 1932 e *I walked with a zombie* de 1943, mostravam os zumbis como pessoas vivas, escravizadas, mentalmente, por bruxos praticantes de magia negra, como o *vodu*. As histórias se passavam em

cenários imaginários, de lugares exóticos e desconhecidos como o Caribe. O terror despertado pelo filme *Night of the living dead* movimentou a cena urbana de Pittsburgh/Pensilvânia, principalmente a cena em que a menina Karen Cooper, reanimada como um zumbi, devora o cadáver de seu pai.

Após a década de sessenta, aumentou, significativamente, o número de filmes, seriados, livros, histórias em quadrinhos, *videogames* e outras obras de variadas mídias, conforme já exposto antes. À medida que outros filmes foram sucedendo *Night of the living dead*, o apocalipse zumbi de Romero ficou em segundo plano. O comportamento irracional, com tipos lentos, letárgicos, cambaleantes, ainda que implacável dos zumbis, foi substituído por um novo conceito de zumbis. A partir de 2000, os zumbis ganharam mais energia. Eles se tornaram ágeis, ferozes, inteligentes e fortes. Mostram-se muito mais perigosos, já que apenas um só constitui grande ameaça para um grupo, como em *Dead run*, segundo segmento do décimo nono episódio da primeira temporada (1985-1986) da série de televisão *The twilight zone*.

Em muitos casos em se tratando desses zumbis, rápidos e inteligentes, os criadores utilizam a premissa de humanos infectados com alguma patogenia, como são os casos do filme *Extermínio* e do jogo para computadores *Left 4 dead*. Outras vezes, os zumbis guardam ainda resíduos de sua memória humana mais recente, como em *Diário dos mortos* (2007), no filme *Colin* (2008) e em *Survival of the dead* (2010), e desenvolvem uma maior inteligência, sendo capazes de se comunicar, ir atrás de um objetivo, e usar ferramentas de maneiras mais complexas. Com isso, mostram que não são criaturas totalmente inconscientes (LEVIN, 2004).

Assim, de criatura mitológica o zumbi tornou-se um ícone popular. Mas o que esses corpos em *performances* culturais encenam?

Performances corporais, culturais

Performances culturais são encenações, modos de atuar, desempenhar um papel social, conscientemente ou não, em uma situação ou perante seus semelhantes, de modo a dar credibilidade à imagem que se quer sustentar. Uso a palavra encenar por corresponder “à encenação teatral e às técnicas para sustentação do desempenho de um ator, tal qual de um indivíduo perante seu público” (GOFFMAN, 2011, p. 9).

Refiro-me, primeiramente, à aparência, à imagem, do latim *imago*, como representação de um objeto ou de algo, de maneira especializada, ou seja, que exige técnicas, práticas e ferramentas especiais. Tomemos como exemplo a pintura, o desenho, a dança, o teatro, entre outros. Entretanto, o corpo é aquele primeiro suporte que carrega em si nossas memórias individuais e coletivas, culturais. A maneira de sorrir do pai, o andar da mãe, a postura da avó, e assim, consecutivamente, vamos ampliando nossas *performances* corporais que se diversificam de acordo com as identificações culturais.

Ao transpor a superfície da aparência, percebemos que *imago* é elaborada a partir das primeiras relações da criança com os outros seres humanos, reais ou fantasiosas, no meio familiar, parental e social. Assim, a imagem ou fantasia de uma pessoa é carregada de valor afetivo e será essa fantasia que caracterizará a *persona*, máscara social. Essa imagem será sempre deformada em relação ao real, pois é carregada de somatizações e afetos. A *imago* permanece no inconsciente durante a fase adulta como construção de formas de sentimentos, de comportamentos, enfim, modelos conscientes e inconscientes orientadores da forma como o indivíduo se identifica e introjeta as características e qualidades do outro – ideal – com quem convive. Portanto, vemos na *imago* um esquema imaginário adquirido, através do qual o sujeito percebe o outro e as próprias relações (LACAN, 1987).

Para que assim seja, é necessária a confirmação do outro sobre o papel desempenhado por essa *imago* no palco social. Para tanto, é preciso, primeiramente, figurar, ser visto, pesar aos olhos do outro ou de um público, no

mundo social. Erving Goffman (2011) define esse mundo social com um palco onde os indivíduos humanos se destacam como atores que desempenham papéis preestabelecidos, socialmente, orientados de acordo com a expectativa da plateia – os outros, os indivíduos ou grupos, seus interlocutores –, de acordo com seus interesses em jogo.

Contudo, toda sociedade possui um modo de vida, uma cultura, que define modos apropriados ou necessários de pensar, agir e sentir. Atualmente o conceito de cultura como um conjunto das normas sociais herdadas do passado e da tradição vem sofrendo transformações. A cultura hoje se agrupa por meio do mundo das marcas, do consumo, dos movimentos de solidariedade, do partilhamento quanto às mais variadas reivindicações, e o próprio mundo mercantil tornou-se mais ou menos cultural. Dessa forma, Raymond Williams (1979), com sua teoria materialista de cultura, amplia seu conceito no sentido de um processo integral da vida, enfatizando a interdependência das várias esferas da realidade social e a atuação delas como forças produtivas, ou seja, como elementos ativos na transformação social.

Atualmente, o espaço público – ruas, *shoppings*, praças – é o cenário mais propício às encenações culturais. Os *flash mobs*, aglomerações instantâneas de pessoas para realizar determinada ação previamente combinada, usam esses espaços de maneira inusitada. Em se tratando de uma invasão de zumbis, essas encenações se caracterizam por pessoas vestidas de maneira esfarrapada e maquiadas como mortos-vivos. Andam em conjunto, cabaleantes, jogam o corpo para frente arqueando a coluna, balançam os braços em uma dança repetitiva. Emitem gritos e uivos e se dispersam tão rapidamente quanto se reuniram. A expressão geralmente se aplica a reuniões organizadas via *e-mails* ou meios de comunicação social.

Historicamente, a narrativa para o apocalipse zumbi carrega, desde o filme *Night of the living dead* – baliza do gênero –, fortes relações com o turbulento cenário social que os Estados Unidos viviam, na década de 1960, ou seja, o descontentamento com a Guerra do Vietnã (1955-1975). Esse

descontentamento ampliou-se, década após década, e se evidenciou em 2003, com a Guerra do Iraque, conjuntamente com o aumento dos produtos midiáticos sobre o gênero zumbi (LAURO; EMBRY, 2008). Foi uma forma que as pessoas encontraram de se manifestar, pelo fato de se não se sentirem ouvidas pelo governo Bush (de 2001 a 2009). Esse tipo de encenação não se enquadra na diversidade de produtos de consumo voltados para o entretenimento, que abastece o apreço pelo gênero, e não finda em si. Há ainda outras manifestações populares, tais como cartazes anônimos afixados nas vias públicas americanas, com teor de humor. Neles se lê: "Zumbis não te amam! Mire na cabeça!".¹ Nicole Ramage, uma fã de *The walking dead*, afirma: "I think that the more society feels like a drone to the government, economics, or anything else in their life, the more they feel like zombies and zombie role-playing/entertainment begins to increase" (RIOS, 2013).

As representações imaginárias dos zumbis têm origem no sistema de crenças espirituais do *vodu* afro-caribenhos. Crenças que acreditam nos poderes de um sacerdote ou feiticeiro – *bokor* – para reanimar mortos com morte cerebral, mas em estado catatônico, por meio dos poderes. O "astral zumbi" – parte da alma humana capturada pelo feiticeiro ou sacerdote – é usado para aumentar seu poder ou é mantido dentro de uma garrafa, vendida aos seus clientes para dar sorte ou sucesso financeiro. "Zombi" é, também, outro nome da serpente *vodu* Iwa Damballah Wedo, de origem do Níger-Congo. É semelhante ao Nzambi, palavra kikongo, que significa "deus".

Nos registros científicos há poucos relatos sobre os zumbis, o que reafirma sua concepção imaginária e metafórica. Há um relato de Zora Neale Hurston, enquanto pesquisava o folclore do Haiti, em 1937, sobre o aparecimento de uma mulher, supostamente falecida em 1907. O reconhecimento adveio de parentes da falecida. Hurston se disse incapaz de localizar os indivíduos para obter mais informações e alegou que os rumores se deveram ao uso de uma poderosa droga psicoativa por parte das testemunhas do fato (HURSTON, 1984). Na década de oitenta, dois livros foram publicados pelo etnobotânico Wade Davis (1986, 1988), sobre os zumbis, nos quais são relatadas suas experiências no Haiti em 1982. Contudo, em ambos, o autor faz

alusão a drogas que induzem a um estado de morte no qual os zumbis ficam inteiramente sujeitos às vontades do *bokor*. Mediante outras experiências, Davis sugeriu que a psicose induzida por drogas e pelo trauma psicológico de alguém ser enterrado vivo reforçava as crenças culturalmente aprendidas e levava os indivíduos a reconstruir sua identidade como a de um zumbi, uma vez que, após a experiência a que eram submetidos, eles passavam a "acreditar" que estavam mortos e não teriam mais outra *performance* cultural a desempenhar na sociedade haitiana. Segundo Davis, os mecanismos sociais de reforço dessa crença confirmavam para o indivíduo a sua condição de zumbi e tais indivíduos passavam a ser assim conhecidos, por passear em cemitérios, exibindo atitudes e emoções deprimidas.

O psiquiatra escocês R. D. Laing destacou ainda a ligação entre as expectativas sociais e culturais e a compulsão, no contexto da esquizofrenia e outras doenças mentais. Ele sugere que o início da esquizofrenia poderia ser responsável por alguns dos aspectos psicológicos da "zumbificação" (apud OSWALD, 2009). As afirmações de Davis receberam críticas. Principalmente, quando se referia a feiticeiros haitianos com poderes para manter "zumbis" em um estado de transe induzido por drogas por muitos anos. Seja pela zumbificação pelas drogas ou por um sistema político, de massificação global, ambas trazem a descrença, a insatisfação, a sensação de impotência quanto às transformações sociais, segurança e bem-estar.

O conflitante drama dos transitantes

A insegurança tanto quanto a violência social perpassam a série televisiva *The walking dead*. Nela, os preceitos da civilização são relativamente frágeis perante uma ameaça sem precedentes como o apocalipse zumbi. Diante do fato, muitos indivíduos seriam incapazes de tomar atitudes em prol de um bem maior, já que o custo pessoal para tanto se tornaria caro demais. Esse comportamento, juntamente com a obsolescência do zumbi lento, assinala o declínio da cultura com uma multidão que detém o poder, em favor do gosto moderno para o individualismo? Outra característica que sugere a

rápida extinção do conceito de sociedade, e conseqüentemente da raça humana como predominante na Terra, é a de que pouquíssimos estariam preparados para sobreviverem a um cenário hostil, altamente perigoso e desolado. O apocalipse zumbi – assim como outras catástrofes – faria aflorar reações adversas. Em pessoas consideradas frágeis, o instinto de sobrevivência sobreporia qualquer valor. Em outros indivíduos, valores considerados fortes e referenciais em uma situação como esta mostrariam toda sua fragilidade e, até mesmo, recorreriam ao suicídio, tais como alguns personagens da série. Existem aqueles também que já aguardam por esse tipo de quadro extremo, começando rapidamente uma mobilização preventiva caso surgissem os primeiros sinais de uma possível tragédia.

O drama vivido pelos poucos sobreviventes ao apocalipse evidencia um conflito com os zumbis e traz, em uma microesfera, um espaço de tensão e jogo entre uma estrutura com organização, valores, comportamentos, enfim, de códigos sociais estabelecidos por uma tradição para uma dimensão intersticial dessa mesma estrutura. O antropólogo Victor Turner verificou que, em momentos críticos da sociedade, os dramas sociais evidenciam com mais frequência a intrínseca relação entre ritual e conflito. No processo da vida cotidiana, os dramas emergem uma relação dialética entre a estrutura que representa a vida cotidiana e a antiestrutura, ou seja, aqueles momentos extraordinários definidos pelos dramas sociais. O autor conceitua estrutura como uma disposição mais ou menos característica das instituições, dependentes entre si, e a organização institucional de posições e de atores que elas implicam (TURNER, 1974, p. 201-202).

Segundo Turner, nessa dialética social há um determinado momento em que a estrutura institui uma antiestrutura, a qual configura um espaço liminar, por excelência do drama social, um momento instituído pela própria sociedade visando lidar com as próprias contradições, conflitos, crises e/ou problemas não resolvidos que ameaçam ruir as bases da estrutura social. O autor esclarece que esse momento entre parênteses é uma maneira como o próprio agrupamento social produz um distanciamento reflexivo sobre si mesmo e, em um segundo momento, a antiestrutura tende a contribuir para a revitalização da

própria estrutura social. Turner remete ao conceito “liminaridade”, de Van Gennep (2011), associado à noção de margem. Van Gennep usa o termo para referir-se a indivíduos “transitantes” ou de passagem de uma posição de *status* ou lugar para outro, no sentido social e espaçorritual.

Outro conceito de Turner (1974, p. 161), a “*communitas*”, complementa sua noção de liminaridade e lhe é inseparável. A *communitas* é uma relação estabelecida entre indivíduos concretos, históricos, idiossincráticos, não fragmentada em funções e posições sociais como em uma estrutura social, tradicional. Os agrupamentos surgem espontaneamente, tais como os *flash mobs*, as passeatas, a distribuição de cartazes sobre zumbis, e são motivados por valores, crenças, ideais coletivos e acabam por configurarem uma antiestrutura.

Para Sarah Lauro (LAURO; CHRISTIE, 2011), o fenômeno não é prejudicial ou um modismo aleatório, mas parte de uma tendência histórica que espelha um alto grau de insatisfação cultural e turbulência econômica. Para a autora, a multidão de zumbis se originou em 2003, em Toronto, Canadá, e se popularizou dramaticamente nos Estados Unidos, em 2005. "Foi uma forma que a população encontrou para expressar a sensação de que não fazia parte disso". Nesse sentido, as *performances* dos mais diferentes tipos de manifestações seguem às margens de um processo cultural global. Lauro qualifica tais manifestações como um fenômeno, parte de uma tendência histórica que reflete um nível de insatisfação cultural e uma revolução econômica, reflexo de uma sociedade infeliz. Lauro (LAURO; EMBRY, 2008) destaca: "Ficamos mais interessados em zumbis nos momentos em que, como cultura, nos sentimos impotentes". A autora acredita que todas essas manifestações demonstram uma insatisfação e nem sempre são uma expressão consciente de um sentimento de frustração, as quais culminam em uma alegoria sobre estar morto. E continua explicando: “ Quando vivenciamos uma crise econômica, a maioria da população se sente desestimulada. E simular um zumbi ou ver uma série como *The walking dead* serve como uma válvula de escape para as pessoas".

O zumbi seria uma alegoria a maquinações internas da humanidade? Seria uma crítica bem humorada ao mundo capitalista? Estaria sugerindo o pós-humano? Independente do ponto de vista que adotarmos para nossa análise, é fato que a série *The walking dead*, bem como todas as manifestações zumbis, anuncia outro espaço pós-zumbi cujo drama social é vivido por todos nós, atores sociais. O risco dessa aventura dramática – de representação de papéis e jogo simbólico, de ruptura e/ou inversão de papéis com a ordem estabelecida na vida cotidiana – tem como foco, segundo o próprio Turner, a resolução de conflitos a propósito da manutenção do *status quo*. Um dos aficionados na série, ao comentá-la, alerta:

Acho que a série engloba um aprendizado, de que em um mundo pós-apocalipse, mesmo havendo monstros, o verdadeiro perigo são os próprios humanos, que retornam à qualidade de animal, prezando apenas a sobrevivência em detrimento da coletividade [...].²

Eis o terror. O drama social vivido por nós. Viver como os zumbis ficcionais dos produtos midiáticos ou dos performáticos da vida cotidiana, que já se sucumbiram à verdade-sem-significado do capital, ou sobreviver lutando contra a materialização da vida e a ausência do simbólico?

Notas

¹ Figura do cartaz alerta contra zumbis. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:How_to_Survive_a_Zombie_Attack,_by_Acey_Duecy.jpg>. Acesso em: 5 maio 2013.

² João Pedro, G1 – Comentários. *Ciência e Saúde*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/03/moda-de-zumbis-e-reflexo-de-uma-sociedade-infeliz-diz-pesquisadora.html>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Érico. *Edição 33 de The Walking Dead esgota em 24 horas* Omelete, 2006. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/edicao-33-de-the-walking-dead-esgota-em-24-horas/>. Acesso em: 3 abr. 2013.

_____. Conheça os vencedores do Eisner Awards 2010. Omelete, 2010. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/conheca-os-vencedores-do-eisner-awards-2010/>>. Acesso em: 14 abr. 2013.

DAVIS, Wade. *A serpente e o arco-íris: zumbi, vodu, magia negra*. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

_____. *Passage of darkness: the ethnobiology of the haitian zombie*. Robert F. Thompson, Richard E. Schultes. University of North Carolina Press, 1988.

FURQUIM, Fernanda. *The walking dead* estreia em 120 países, incluindo o Brasil. *Veja.com*. 2010. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/temporadas/series-anos-2010-2019/the-walking-dead-estrea-em-120-paises-incluindo-o-brasil/>>. Acesso em: 3 mar. 2013.

GENNEP, Arnold Van. *Ritos de passagem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

HUFFPOST BUSINESS. *10 ways zombies became a \$5 billion industry*. 24/7 Wall St. April, 28. 2013. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/2011/10/25/zombies-economy-pump-5-million_n_1030569.html#s432036&title=Zombie Books and>. Acesso em: 10 abr. 2013.

HURSTON, Zora Neale. *Dust tracks on a road*. Urbana: University of Illinois Press, 1984.

LACAN, Jacques. *Os complexos familiares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

LAURO, Sarah Juliet; CHRISTIE, Deborah. *Better off dead: the evolution of the zombie as post-human* [Hardcover]. New York: Fordham University Press, 2011.

LAURO, Juliet; EMBRY, Karen. A zombie manifesto: the nonhuman condition in the era of advanced capitalism boundary 2. *Spring*, v. 35, n. 1, p. 85-108, 2008. Disponível em: <<http://boundary2.dukejournals.org/content/35/1/85.full.pdf>>. Acesso em: 2 maio 2013.

LEVIN, Josh. *Dead run: how did movie zombies get so fast?* Slate, March 24, 2004. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2004/03/dead_run.html>. Acesso em: 25 abr. 2013.

OSWALD, Hans Peter. *Voodoo*. [s.l.]: BoD – Books on Demand, 2009.

RIOS, Taylor. Research says *The Walking Dead* and zombie movie fans may be unhappy. *Examiner.com*. Zombies. March 12, 2013. Disponível em: <<http://www.examiner.com/article/research-says-the-walking-dead-and-zombie-movie-fans-may-be-unhappy>>. Acesso em: 2 maio 2013.

TURNER, Victor. *O processo ritual: estrutura e anti-estrutura*. Petrópolis/RJ: Vozes, 1974.

TURNER, Victor. *Dramas, campos e metáforas*. Niterói, RJ: Eduff, 2008.

WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

Sainy C. B. Veloso

Professora da Universidade Federal de Goiás. Ministra aulas na graduação da Faculdade de Artes Visuais e no mestrado em Performances Culturais da Escola de Música e Artes Cênicas. É doutora em História Cultural pela Universidade de Brasília; mestra em Artes pela mesma Universidade; especialista em Linguagens Artísticas e licenciada em Educação Artística pela Fundação Brasileira de Teatro Dulcina de Moraes – FA/FBT, em Brasília.