

Cine Qua Non {9}

Editores / Editors

Ana Luísa Valdeira
Madalena Manzoni Palmeirim

Aconselhamento Editorial / Editorial Consultancy

Isabel Fernandes

Edição de Texto e Revisão / Copy Editing and Proofreading

Margarida Vale de Gato

Colaboradores / Collaborators

Amanda Vox, Ana Daniela Coelho, Ana Rita Martins, Filipe Melo,
Ivo Canelas, José Duarte, Jorge Vaz Nande, Julia Robinson,
Margarida Vale de Gato, Maria de Almeida Alves, Rui Zink

Projecto Gráfico / Graphic Project

as ilhas (Catarina Vasconcelos & Margarida Rego)
www.ilhastudio.com

Tradução / Translation

Ana Luísa Valdeira, Ana Rita Palmeirim, Joana Silva,
Maria Jacinta Magalhães, Marta Soares, Martin Earl, Nicholas Csargo

Revisão de Texto / Proofreading

Ana Raquel Fernandes, Edgardo Silva,
Marta Soares, Rui Azevedo

Agradecimentos / Acknowledgments

MIT Press

www.cinequanon.pt / info@cinequanon.pt

8 € / £ 10 / \$ 10

ISSN 1647-4198

Edição / Edition

Centro de Estudos Anglisticos
da Universidade de Lisboa (CEAUL)
University of Lisbon Centre for English Studies (ULICES)
Alameda da Universidade, Faculdade de Letras
1600 – 214 Lisboa, Portugal
centro.ang@fl.ul.pt www.ulices.org

*

**cine
qua
non**

**Bilingual Arts Magazine
Changing Art(icles)**

A *Cine Qua Non* é uma revista de artes do Centro de Estudos Anglisticos da Universidade de Lisboa (CEAUL) construída por movimentos escritos que cruzam reflexões, críticas ou ensaios, movimentos que relacionam a música às artes plásticas, a dança ao teatro, o cinema à literatura. Sem aspirações temáticas, esta publicação tem como objectivo oferecer aos seus leitores uma abordagem editorial única que junta artistas, investigadores e docentes que se manifestam em textos de natureza diferenciada sobre as mais diversas formas e expressões artísticas. A *Cine Qua Non* é, desde o seu primeiro número impresso, uma revista totalmente bilingue (português/inglês) e apresenta-se em dois formatos: uma versão online e uma versão impressa.

Cine Qua Non is an arts magazine of the University of Lisbon Centre for English Studies (ULICES) built up by movements in written form that freely crisscross reflections, reviews or essays; movements that relate music to visual arts, dance to theatre, cinema to literature. This publication intends to submit its readers to a unique editorial approach that gathers artists, researchers and teaching staff proposing texts of different nature about diverse artistic expressions. *Cine Qua Non* is, since its first printed issue, an entirely bilingual publication (Portuguese/English) that is presented in both versions: an online edition and a printed one.

ana daniela coelho
& josé duarte

{ }

O Zombie de A a Z

-

The Zombie from A to Z

A – Apocalipse: O zombie é uma figura que inspira medo e terror, surgindo frequentemente associado a uma visão apocalíptica. Contudo, o zombie nem sempre foi associado a uma expressão reveladora do fim dos dias.

B – Bravura: A vivência num mundo pós-apocalíptico exige coragem porque lidamos com as nossas maiores ansiedades e medos, pois, neste mundo, a humanidade apresenta-se como uma ameaça a si mesmo.

C – Controlo: O corpo do zombie tem destaque no folclore e na ficção e associa-se, por influência das crenças vudu, à ideia de controlo: é, antes de mais, escravo da vontade, quer seja de um outro dominador, quer seja da sua insaciável fome.

D – Destruição: Por onde passa, o zombie deixa um rasto de destruição e há pouca hipótese de sobrevivência, deixando-nos à mercê dos nossos instintos mais primitivos.

E – Epidémico: A ideia do zombie como uma doença que se propaga através de dentadas – a boca como um importante elemento – não é herdeira do folclore haitiano ou africano, mas tem vindo a ser usada na contemporaneidade como aviso do perigo do desconhecido.

F – Família: Na maior parte das narrativas de zombies a dissolução familiar é um dos temas principais.

A – Apocalypse: The zombie is a figure that inspires fear and terror and is frequently associated with an apocalyptic vision. However, the zombie was not always a metaphor for the end of days.

B – Bravery: Living in an apocalyptic world requires bravery because we are dealing with our worst fears and anxieties, since humanity is a threat to itself.

C – Control: The zombie's body is central in folklore as well as fiction and, influenced by voodoo beliefs, is associated to the idea of control: it is, above all, slave to will of a dominator or slave to its insatiable hunger.

D – Destruction: The zombie leaves a trail of destruction and there is little chance of survival in a zombie world, leaving us at the will of our most primitive instincts.

E – Epidemic: The idea of the zombie as a disease that propagates through biting – the mouth as an important element – is not heir to Haitian or African folklore, but it has been used in contemporaneity as a warning for the danger of the unknown.

F – Family: In most zombie narratives the family in decay is an important theme. At the same time, other families are created and new societies arise.

G – George Romero: A major

Ao mesmo tempo, criam-se outras famílias e erguem-se novas sociedades.

G – George Romero:

Figura maior do “cinema de zombies” Romero é responsável por uma nova linguagem na criação do zombie, uma vez que se afasta claramente do folclore de que se aproximava *White Zombie* (1932).

H – Haiti: A mitologia Zombie surge associada às práticas de vudu neste país e relaciona-se em grande parte com a complexa história do Haiti a nível social, cultural e, maioritariamente, político e religioso.

I – Invisível: O zombie é uma ameaça inicialmente invisível, tornada visível com a proliferação desenfreada de cadáveres.

J – Jogging: O *jogging* é inútil perante o zombie: inicialmente cadáveres em decadência e lentos, são agora seres implacáveis e imparáveis. Uma das características mais importantes quando fugimos dos zombies do novo milénio é uma resistência física acima da média – veja-se *Zombieland* (2009) e as regras de sobrevivência ao apocalipse zombie.

K – Karma: Contrariamente aos primeiros filmes de Romero, em que não havia qualquer redenção possível para os vivos, os filmes mais recentes deixam em aberto a hipótese de

figure in “zombie cinema”, Romero is responsible for creating a new language for the zombie, since it distances itself from the folklore explored by *White Zombie* (1932).

H – Haiti: The Zombie mythology is related to the voodoo magic in this country and is connected, mainly, with the complex history of Haiti in terms of social, cultural, religious and political issues.

I – Invisible: The zombie is, at first, an invisible threat that becomes visible with the rising corpses.

J – Jogging: When faced with a zombie threat jogging is useless. The slow living-dead is now quick and deadly. Running from the new millennium zombies requires good cardio – Cf. *Zombieland* (2009) and the rules of survival to a zombie apocalypse.

K – Karma: Contrary to the first Romero films, in which there is no redemption for the living, the contemporary movies offer the opportunity to salvation. However, in most of these pictures, violent characters tend to die at the hands of zombies. There are conflicts between the living because, even among the civilization debris, the issues of power and control continue to exist.

L – Literature: The zombie is a curious case because it has no literary heritage. It comes from mythology

salvação. Contudo, também na maior parte destas obras, os personagens com um carácter mais violento acabam por morrer às mãos de zombies. Há conflitos entre os sobreviventes porque, mesmo por entre os destroços da civilização, a questão do poder e controlo continua a existir.

L – Literatura: O zombie é um caso curioso, porque salta da mitologia e folclore directamente para o cinema, sem antecedentes literários. Todavia, a figura do zombie – a par da do vampiro – tem sido muito aproveitada para pastiche literários como, por exemplo, *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), de Seth Grahame-Smith.

M – Memória: O cérebro parece ser uma parte importante no zombie, mas apenas e só num lado primitivo – o regresso a todos os princípios – até porque estes seres não são propriamente inteligentes, algo que abona a favor dos sobreviventes.

N – Night of the Living Dead: Importante filme de 1968 realizado por George Romero que cria uma nova linguagem para o modo de compreender o zombie.

O – Outro: o Outro que somos nós – *Unheimlich*, aquilo que é estranho e simultaneamente familiar, uma vez que o zombie é a imagem de decadência, de morte, da doença que queremos, a todo o custo, evitar, porque representa o nosso medo natural das coisas.

and folklore directly to cinema. Nonetheless, zombies – as well as vampires – have been widely used in literary pastiches as, for example, *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), by Seth Grahame-Smith.

M – Memory: The brain is an important part in zombies, but only in its primitive side – the return to all beginnings – since these are not very smart beings, which is an advantage to those alive.

N – Night of the Living Dead: A landmark movie released in 1968 and directed by George Romero that creates a new language of how to understand the zombie.

O – Other: The Other that exists in us – *Unheimlich* – the strange and the familiar at the same time, since the zombie is the image of decadence, death and disease that we want to avoid at all costs because it represents our natural fear of things.

P – Popular: In 1983, Michael Jackson appears on “Thriller”, one of the most successful musical videos of music history, where he dances next to zombies in a kind of nightmare. This video shows, right from the beginning, the popularity of the living-dead, particularly because “Thriller” was on the emergent MTV, the channel that would take the term “pop” to the extreme. The Zombie has gained popularity especially in the last ten years.

P – Popular: Em 1983, Michael Jackson aparece em “Thriller”, um dos mais bem sucedidos vídeos musicais da história da música, onde dança ao lado de zombies numa espécie de pesadelo. Este vídeo mostra, desde logo, a popularidade que os mortos-vivos estavam a ter, até porque “Thriller” passava na emergente MTV, o canal televisivo que viria a levar a expressão “pop” ao extremo. Nos últimos dez anos, em particular, o zombie tem vindo a ganhar popularidade.

Q – Questionamento: O aparecimento do zombie no cinema e a sua crescente popularidade fazem dele uma das figuras mais importantes para questionar a contemporaneidade, funcionando como elemento revelador do nosso lado mais violento e apresentando verdades terríveis sobre a existência humana.

R – Recomeçar: Numa sociedade profundamente desigual, o zombie devolve a igualdade a todos: sem consciência do que são, sem reconhecimento das suas diferenças, este ser nivela as disparidades existentes, criando uma igualdade que é também uma hipótese de recomeço para os que estão vivos.

S – Sobrevivência: Em primeiro lugar, interessa sobreviver e o mundo zombie apocalíptico traz à superfície os instintos primitivos da humanidade.

T – The Walking Dead: Baseada na banda desenhada criada por

Q – Questioning: The zombie in cinema and its rising popularity make him one of the most important figures to question contemporaneity, functioning as a metaphor for our violent side and revealing terrifying truths about human existence.

R – Restarting: In an unjustly profound society, the zombie brings equality to all: unaware of their condition and their differences, this being levels the existing disparities, creating an uniformity that it is also a new start for the living.

S – Survival: The most important thing is to survive and the apocalyptic world brings to the surface our most primitive instincts.

T – The Walking Dead: Based upon the comics created by Robert Kirkman, *The Walking Dead* explores such issues as loneliness, family, death, apocalypse, conspiracy theories, the horror, but also the hope and possibility of a new world that is only possible by erasing (almost) all evil.

U – Urban: The zombie is, by its own right, an urban being because cities have a large population and, therefore, represent more food. Big metropolises stand for symbols of consumption: supermarkets, malls or banks; but also the institutions responsible for the laws of society: governments, courts and technology disappear, showing our greatest frailties.

Robert Kirkman, *The Walking Dead*, centra-se em temas como a solidão, a família, a morte, o apocalipse, teorias da conspiração, o horror, mas também a esperança e a possibilidade de um novo mundo que só é possível eliminando (quase) todo o mal.

U – Urbano: O zombie é, por excelência, um ser urbano, porque é aí que se concentra a maior parte da população e, portanto, mais comida. Nas grandes metrópoles encontram-se os símbolos de consumo: supermercados, centros comerciais ou bancos; mas também as instituições responsáveis pelas leis que regem a sociedade: governos, tribunais ou tecnologia desaparecem mostrando, por completo, todas as nossas fragilidades.

V – Visão: O Zombie é um ser “entre” a vida e a morte e talvez seja impossível recuperar a parte viva do morto-vivo. Em última análise, o zombie reflecte sobre a perda do lado humano, sobre o monstro que outrora foi humano e talvez seja essa uma tragédia maior.

W – Warm Bodies: Lançado em 2013, e apesar de não ter sido bem aceite pela crítica, é interessante notar que se trata de um filme que mostra a perspectiva do zombie com algum tipo de consciência básica. Esta ideia implica que o zombie, afinal, não é um ser assim tão primitivo, e, mais do que isso, que a sua humanidade não lhe foi roubada por completo.

V – Vision: The zombie is a being “in-between” life and death and maybe it is impossible to recover the living part of the living-dead. Ultimately, the zombie embodies the loss of our humanity; the monster that was human and that symbolizes a bigger tragedy.

W – Warm Bodies: The 2013 film was not successful among the critics but depicts a different perspective of the zombie. In this movie zombies have a sort of basic conscience, implying that this being is not that primitive and is not completely devoid of humanity.

X – Xamanism: In voodoo the “death theory” says that the human being is composed of material support and two “spiritual principles” called *gros bon ange* and *petit bon ange*. The first is close to the Christian definition of soul and can be captured, thus allowing the control of the unconscious body: a zombie.

Y – You are what you eat: The mouth acts as the zombie’s defining center, functioning as the metaphor for humanity’s uncontrolled consumption: the zombie cannot stop eating, showing how contemporary society is characterized by capitalist culture. The zombie’s mouth is, therefore, double fatal: not only predatory but also the responsible for an epidemic propagation.

Z – Zombie: A definition of zombie includes the following: 1) an animated

X – Xamanismo: A “teoria da morte”, no vudu, defende que o ser humano é composto por um suporte material e dois “princípios espirituais”, que são chamados *gros bon ange* e *petit bon ange*. O primeiro assemelha-se à noção de alma do cristianismo e pode ser capturado, permitindo assim o controlo do corpo desprovido de consciência: aquilo que conhecemos como Zombie.

Y – You are what you eat: A boca, centro definidor do zombie, funciona como metáfora para o consumo desenfreado da humanidade: o zombie não consegue parar de comer, mostrando como a sociedade contemporânea está marcada pela cultura capitalista. A boca do zombie é, além disso, duplamente fatal: não apenas arma predatória mas também elemento propagador da epidemia.

Z – Zombie: Uma definição de Zombie inclui as seguintes leituras: 1) corpo animado que se alimenta de carne viva; 2) feitiço vudu que faz viver os mortos; 3) (informal) palavra utilizada para descrever uma pessoa que anda muito devagar ou está pouco consciente da realidade que a rodeia especialmente porque aparenta estar muito cansada. As origens de zombie remontam ao séc. XIX, sendo uma palavra originária da África Ocidental que se aproxima à palavra Kimbundu “nzúmbe”, que significa fantasma. Inicialmente ligado ao vudu e à magia, os zombies contemporâneos – graças a George Romero – tornaram-se parte integrante da cultura popular.

body that feeds on the living; 2) a voodoo spell that makes the dead come to life; 3) (informal) a word that is used to describe someone who walks slowly and is not aware of the reality that surrounds him, especially because he seems very tired. The origins of the zombie start in the 19th century and it is a word that comes from Western Africa. Zombie may derive from the Kimbundu word “nzúmbe”, meaning ghost. Initially connected with voodoo and magic, the modern zombies – thanks to Romero – became part of popular culture.

Bibliografia Zombie Zombie Bibliography

Bishop, Kyle William (2010). *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: MacFarland & Company, Inc.
---. (2015). *How zombies conquered popular culture: the multifarious walking dead in the 21st century*. Jefferson: MacFarland & Company, Inc.

Boluck, Stephanie & Lenz, Wylie (eds.) (2011). *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Brooks, Max (2004). *The Zombie Survival Guide: Complete Protection from the Living Dead*. London: Duckworth Publishers.

Christie, Deborah & Lauro, Sarah Juliet (eds.) (2011). *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*. Bronx: Fordham University Press.

Flint, David (2009). *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture*. London: Plexus Publishing.

Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.) (2008). *The Undead and Philosophy: Chicken Soup for the Soulless*. Chicago: Open Court Publishing.

Lowder, James (ed.) (2011). *Triumph of the Walking Dead: Robert Kirkman's Epic on Page and Screen*. Dallas: Smart Pop.

Seslick, Dale (2010). *Dr Dale's Zombie Dictionary: The A-Z Guide to Staying Alive*. London: Allison & Busby.

Filmografia Zombie Zombie Filmography

28 days later, dir. Danny Boyle, 2002.

28 weeks later, dir. Juan Carlos Fresnadillo, 2007.

Dawn of the Dead, dir. George Romero, 1978.

Exit Humanity, dir. John Geddes, 2011.

Fido, dir. Andrew Currie, 2006.

I am Legend, dir. Francis Lawrence, 2007.

Night of the Living Dead, dir. George Romero, 1968.

Planet Terror, dir. Robert Rodríguez, 2008.

Resident Evil, dir. Paul W. S. Anderson, 2002.

Shaun of the Dead, dir. Edgar Wright, 2004.

The Walking Dead, criador/creator, Frank Darabont, 2010 -.

Warm Bodies, dir. Jonathan Levine, 2013.

White Zombie, dir. Victor Halperin, 1932.

World War Z, dir. Marc Foster, 2013.

Zombieland, dir. Ruben Fleischer, 2009.