



MIRE
NA
CABEÇA





MIRE NA CABEÇA

OS ZUMBIS DO ANTROPOCENO

STEFANY S. STETTLER

Copyright © 2024 Stefany Sohn Stettler

Título

Mire na Cabeça: Os Zumbis do Antropoceno

Autora

Stefany S. Stettler

Edição

Fernanda Dechatnek

Leitura crítica

Gabriela Larocca

Preparação

Nádia Maia de Andrade

Revisão

Vivian Volotão e Denize Gaspar

Capa, projeto gráfico e diagramação

Rique Morais

Recortes de capa

Antonio Leal Filho

Créditos das imagens de capa

Night of the Living Dead (1964); White Zombie (1932);
Antagain/iStock; Casper1774Studio/iStock

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Stettler, Stefany S.
Mire na cabeça : os zumbis do antropoceno /
Stefany S. Stettler. -- 1. ed. -- Curitiba, PR :
Ed. da Autora, 2024.

Bibliografia.
ISBN 978-65-01-06051-4

1. Crítica cinematográfica 2. Filosofia 3. Zumbis
I. Título.

24-212205

CDD-100

Índices para catálogo sistemático:

1. Filosofia 100

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Todos os direitos reservados. A reprodução não autorizada desta publicação, no todo ou em partes, constitui violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610).



Para Chrystina Rizzo,
minha mãe.

*Não acabou. O mundo apenas não
pertence mais a vocês.*

(Melanie: A Última Esperança, 2016)

SUMÁRIO

12 | LINHA DO TEMPO ZUMBI

15 | PREFÁCIO

19 | APRESENTAÇÃO

23 | INTRODUÇÃO

ZUMBIS, MODERNOS, ANTROPOCENO

33 | CAPÍTULO UM

ZUMBI COLONIAL: A GÊNESE DO ANTROPOCENO

37 | RELIGIÃO E REVOLUÇÃO: NASCIMENTO DO VODU

39 | DISCURSO COLONIAL: DOMINAÇÃO PELA PALAVRA

43 | VODU E ZUMBIS: ETNOGRAFIA

54 | DISCURSO DECOLONIAL: VODU COMO IDENTIDADE

56 | MONOCULTURAS: DA MENTE À TERRA

59 | A MULHER BRANCA E A MULHER RACIALIZADA NAS COLÔNIAS

61 | ZUMBI BRANCO, ZUMBI NEGRO: O OLHAR DO HOMEM

73 | "ELES NÃO SÃO HOMENS, MONSIEUR"

75 | CAPÍTULO DOIS

ZUMBI CANIBAL: DE ALTERIDADE PARA MESMIDADE

77 | NATIVOS CANIBAIS: MITOS E JUSTIFICATIVAS

82 | A MÁ REPRESENTAÇÃO INDÍGENA E O WHITE GAZE

85 | DE CANIBAIS PARA NÃO MAIS HUMANOS

97 | PREDAÇÃO ONTOLÓGICA: O MODERNO CANIBAL

99 | AUTOCANIBALISMO: PREDAÇÃO RADICAL

102 | "ELES ESTÃO COM... FOME"

103 | CAPÍTULO TRÊS

ZUMBI CONVERSA? LINGUAGEM E DIFERENCIACÃO

104 | A LINGUAGEM NO PENSAMENTO MODERNO

108 | SUB-HUMANIDADE, SUBALTERNIDADE: COMUNICAÇÃO

110 | ZUMBIS NÃO FALAM?

112 | MEMÓRIA NÃO DECLARATIVA, EPISÓDICA E RESIDUAL

119 | LOGOCENTRISMO E FONOCENTRISMO

125 | LITERATURA, POESIA E ALIANÇAS

129 | "ELES ESTÃO FALANDO ALGUMA COISA?"

131 | CAPÍTULO QUATRO

CONTÁGIO ZUMBI: VÍRUS, FUNGO, SIMBIOSE E GAIA

132 | A CIÊNCIA COMO VILÃ

141 | BACTÉRIAS E O EIXO INTESTINO-CÉREBRO

144 | VÍRUS ZUMBI, COVID-19 E GLOBALIZAÇÃO

147 | FUNGOS, CONTROLE DE MENTES

151 | MELANIE: A ÚLTIMA ESPERANÇA

153 | INTRUSÃO DE GAIA: A ESCOLHA DE HONRÁ-LA

156 | SIMBIOSE, SIMBIOGÊNESE E SIMPOIESE

162 | ENTRE CIBORGUES E ZUMBIS: PÓS-HUMANIDADE

165 | "ELES SÃO IDÊNTICOS A MIM"

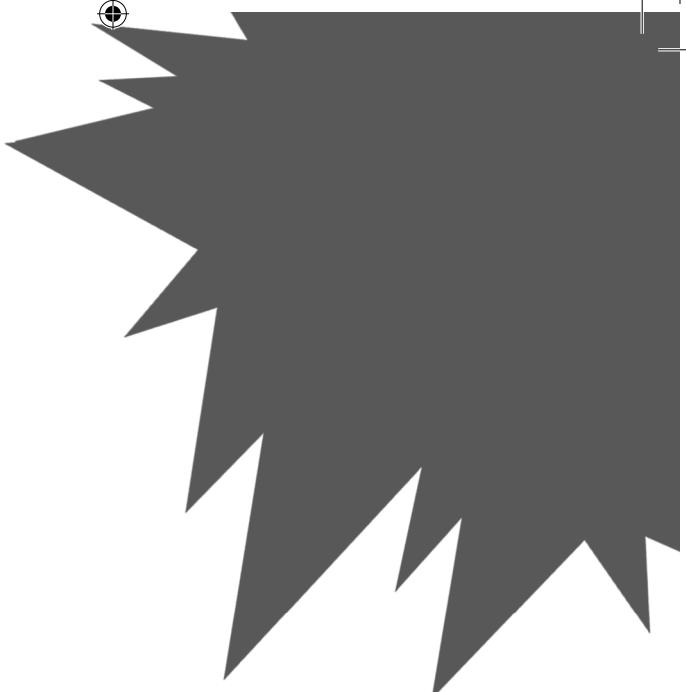
167 | CONCLUSÃO

"ESTAMOS TODOS INFECTADOS"

173 | AGRADECIMENTOS

175 | REFERÊNCIAS

191 | SOBRE A AUTORA



INTRODUÇÃO

ZUMBIS, MODERNOS, ANTROPOCENO

“Um espectro ronda a Europa”, Marx e Engels escreveram em seu célebre manifesto¹. A entidade da qual falavam os filósofos era o comunismo. Entretanto, a presença sobrenatural do modo de vida defendido pelos comunistas não foi eficaz, e o capitalismo foi capaz de criar monstros mais perigosos que um espectro sem corpo: os zumbis. Assim, em um planeta agressivamente globalizado, a praga zumbi que se alastra rapidamente, como no filme *Guerra Mundial Z*,

¹ Karl Marx e Friedrich Engels, *O Manifesto Comunista*, p. 39.

é uma representação das mazelas e dos piores medos de um modo de vida que prioriza a individualidade e a racionalidade.

As mídias de zumbi – quadrinhos, filmes, séries, videogames e livros –, além de apresentarem essas inseguranças, introduzem a diferenciação entre humanos e não humanos – chamarei os zumbis assim, a partir de agora, embora seja possível chamá-los de *não mais humanos* – e entre humanos e humanos. *The Walking Dead*, a famosa série que trata dessas criaturas corpóreas, é também prolífica em representar grupos de sobreviventes batalhando entre si. Kyle Bishop² defende que o apocalipse zumbi acabaria com a infraestrutura societária, em especial os sistemas do governo e da tecnologia. Por outro lado, *The Last of Us* mostra uma sociedade distópica na qual o Estado agiu de forma autoritária para manter seu domínio após a disseminação do fungo zumbi. A peste zumbi, portanto, é eficaz em manifestar a profunda divisão interna do planeta, que Latour³ chama de a Grande Divisão.

A cisão proposta por Descartes, grande representante da modernidade, entre coisa extensa [*res extensa*] e coisa pensante [*res cogitans*] é, por um lado, a própria ideologia de criação do zumbi. Isso porque a separação entre a matéria e a metafísica inaugurou uma sequência de cisões na subjetividade moderna, que perdura até a atualidade. Lauro e Embry afirmam que o zumbi é “não apenas ‘um corpo sem alma’, mas também ‘uma alma sem corpo’”⁴; assim, a divisão de Descartes também é desfeita pela figura do zumbi, que, na representação contemporânea, é essencialmente corpórea. Os zumbis mantêm tudo o que outras figuras sobrenaturais perdem: o corpo. Por outro lado, perdem tudo o que outras figuras sobrenaturais mantêm: a agência. Essa corporeidade do cânone zumbi – que se excetua principalmente em filmes de Lucio Fulci, como *Pavor*

² Kyle Bishop, “The Sub-Subaltern Monster: Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie”.

³ Bruno Latour, *Jamais Fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica*.

⁴ Sarah Juliet Lauro e Karen Embry, “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism”, p. 97, tradução nossa.

na Cidade dos Zumbis – revoga a divisão entre corpo e mente, pois é fundamental que essa criatura seja duplamente apreciada: como matéria e como “enigma cerebral”. Reconhecer isso, como afirma Cohen, “talvez seja admitir que a divisão entre prazeres corpóreos e intelectuais – e fenômenos – não é sustentável”⁵.

Os zumbis, então, são perfeitamente localizados como uma alegoria do presente. Uma criatura não mais humana – visto que, após a cisão cartesiana, o sujeito não é mais humano, e sim uma junção de corpo e alma – e apocalíptica, ou seja, reveladora dos tempos catastróficos atuais, também chamados de Antropoceno, o qual, em parte, é fruto da própria cisão cartesiana. Os zumbis, mediados pelas telas e pela linguagem própria delas, articulam os medos modernos relacionados à perda de autonomia e à ciência como causadora de apocalipses⁶.

O zumbi fala da ansiedade da humanidade por seu isolamento dentro do corpo individual, e nossa mortalidade é burlescamente grotesca pelo desafio do zumbi à existência finita do humano, questionando assim o que é mais aterrorizante: nossa separação final de nossos semelhantes ou a distópica fantasia de um organismo em forma de enxame⁷.

Stokes argumenta que os zumbis são o “estudo do que significa ser humano no mundo pós-moderno”⁸, enquanto Koven afirma que “o zumbi cinematográfico moderno tem um propósito mais sociológico por trás de si: que os mortos voltaram à vida pelos pecados da modernidade”⁹. Essas criaturas, de acordo com Ruthven¹⁰,

5 Jeffrey Jerome Cohen, “Undead: A Zombie Oriented Ontology”, p. 402, tradução nossa.

6 Tanya Krzywinski, “Zombies in Gamespace: Form, Context, and Meaning in Zombie-Based Video Games” apud Lúcio Reis Filho, “A Usabilidade do Morto-Vivo na Sociedade Pós-Industrial”.

7 Sarah Juliet Lauro e Karen Embry, “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism”, p. 101, tradução nossa.

8 Jasie Stokes, *Ghouls, Hell and Transcendence: The Zombie in Popular Culture from “Night of the Living Dead” to “Shaun of the Dead”*, p. II, tradução nossa.

9 Mikel J. Koven, “The Folklore of the Zombie Film”, p. 24, tradução nossa.

10 Andrea Ruthven, “Zombie Postfeminism”.

são lembranças constantes da morte e da linha tênue que separa os seres vivos dela, algo que a humanidade deseja esquecer.

O zumbi tornou-se um conceito científico pelo qual definimos processos cognitivos e estados de ser, animação subvertida e consciência adormecida. Na neurociência, existem “agentes zumbis”; na ciência da computação existem “funções zumbis”. Encontramos até “cães zumbis”, “corporações zumbis” e “raves zumbis” nas notícias¹¹.

A ideia que originou o termo Antropoceno, segundo Luiz Marques¹², tem mais de dois séculos. Para o autor, as discussões sobre as relações entre Homem e Natureza remontam ao século XVIII. Segundo a Subcomissão de Estratigrafia do Quaternário¹³, o Antropoceno é definido como o período atual, no qual as atividades humanas têm o poder de impactar processos e condições geológicas. A colonização, a urbanização, o aquecimento global, a agricultura mercadológica, as perturbações nos oceanos e solos, os ciclos de carbono, o nitrogênio, o fósforo, a extensão das zonas mortas, a predação e a invasão de espécies são todos aspectos do Antropoceno enquanto época geológica do Homem.

Latour, embora contestado por outros autores, fixa a data de 1610 para o início dessa era geológica, com a justificativa de que “o reflorestamento do continente americano elevara o volume de CO₂ na atmosfera a um nível tal que os climatólogos poderiam usá-lo como referência para medir seu aumento regular”¹⁴. Simon Lewis e Mark Maslin¹⁵ também estabelecem o colonialismo do século XVI e XVII como ponto inicial do Antropoceno, sobretudo pela criação da escravidão moderna, pelo estabelecimento de mercados globais e pela chegada dos europeus às Américas. Esse povo trouxe consi-

11 Sarah Juliet Lauro e Karen Embry, “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism”, pp. 85-86, tradução nossa.

12 Luiz Marques, *Capitalismo e Colapso Ambiental*.

13 Ver Working Group on the “Anthropocene”.

14 Bruno Latour, *Dante de Gaia: Oito Conferências sobre a Natureza no Antropoceno*, p. 291.

15 Simon Lewis e Mark Maslin, *The Human Planet: How We Created the Anthropocene*.

go a varíola, o sarampo, a gripe, a febre tifoide e colapsou a agricultura de subsistência dos mais de cinquenta milhões de americanos nativos exterminados nesse processo.

Mais que nunca somos hoje existencialmente vulneráveis ao que se tornou vulnerável a nós. O Antropoceno é, em suma, a revelação da impotência de nossa potência. Essa impotência é justamente nossa incapacidade de agirmos economicamente segundo o que nos dita a ciência acerca dos limites do sistema Terra e de seus crescentes desbalanços; ou num nível mais fundamental, mas também mais concreto: é nossa incapacidade de nos liberarmos psiquicamente do paradigma quantitativo, compulsivamente expansivo e antropocêntrico da economia capitalista¹⁶.

Latour afirma que a Grande Divisão iniciada pelos modernos entre os polos Natureza e Cultura – dois “princípios unificadores”¹⁷ – aprofunda-se no Antropoceno. Essa “mutação”¹⁸ – que o autor evita chamar de crise – representa um novo mundo ao qual os humanos estão se acostumando. Em *Jamais Fomos Modernos*, o filósofo defende ainda que a palavra “moderno” apresenta conjuntos de práticas distintos. Primeiro, cria híbridos – por tradução – e, na sequência, cria – por purificação – duas “zonas ontológicas”¹⁹ diferentes: a de humanos e a de não humanos. Assim, os zumbis são igualmente híbridos – entre vida e morte – e pertencem a outra zona ontológica que não aquela dos humanos. Portanto, o termo modernidade, usado em alguns conjuntos de pensamento – entre eles os de René Descartes e Immanuel Kant – que tiveram início no século XV, é duplamente assimétrico, pois indica uma ruptura da passagem do tempo e fixa uma disputa cujos resultados são vencedores e vencidos. Para Latour, a diferenciação entre ocidentais e os outros é igualmente um grito de vitória e uma queixa dos modernos. O au-

16 Luiz Marques, *Capitalismo e Colapso Ambiental*, p. 459.

17 Bruno Latour, *Diante de Gaia: Oito Conferências sobre a Natureza no Antropoceno*, p. 227.

18 *Idem*, p. 23.

19 Bruno Latour, *Jamais Fomos Modernos: Ensaio de Antropologia Simétrica*, p. 16.

tor chama essa diferenciação de Grande Divisão, que também pode ser aplicada à cisão cartesiana e à divisão entre Natureza e Cultura.

Não importa o que façam, os ocidentais carregam a história nos cascos de suas caravelas e canhoneiras, nos cilindros de seus telescópios e nos êmbolos de suas seringas de injeção. Algumas vezes carregam este fardo do homem branco como uma missão gloriosa, outras vezes como uma tragédia, mas sempre como um destino²⁰.

Vale lembrar que entre vencidos e vencedores há sempre a eleição de inimigos – em geral aqueles que são diferentes ideologicamente, física e ontologicamente –, e, nos filmes de zumbis, os mortos-vivos são os inimigos do Homem²¹. Assim, os erros da modernidade – sobretudo a diferenciação radical entre Humanos e Natureza – refletem-se na própria fundação do Antropoceno e do desenvolvimento capitalista, além de reverberarem nas próprias obras do capitalismo, como as mídias, o audiovisual e a produção do monstro zumbi.

Neste livro, cujo foco são as mídias audiovisuais, pretendo tratar das principais características dos monstros canibais e demonstrar como eles se comportam como o duplo da modernidade, quase como seu *doppelgänger*, seu gêmeo igualmente implacável. Cada um dos quatro capítulos deste livro abrange um aspecto fundamental que une – se não todas, quase todas – as obras do cânone zumbi²². Entre os temas abordados estão o colonialismo responsável pelo surgimento da criatura nas Américas, seus hábitos alimentares, a falta de linguagem e, por último, seus meios de transformação.

O cinema contém um caráter ideológico que pode passar despercebido pelo espectador. Como qualquer mídia, é produzido com um viés frequentemente ignorado pelos próprios produtores. Dunker²³ escreve, inspirado por Žižek, que a fantasia cinematográfica tem fun-

²⁰ *Idem*, p. 96.

²¹ "Guardemos a forma masculina" (Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro, *Há Mundo por Vir?*, p. 47).

²² Chamo de cânone zumbi o conjunto de obras que são, em geral, classificadas como "de zumbi". Há um consenso entre a maior parte dessas obras em relação ao questionamento "o que é um zumbi?", havendo exceções que discordam ou reforçam a regra.

²³ Christian Dunker, "Zumbis, Fantasmas, Vampiros e Frankensteins".

ção ideológica e estratégias para exprimir tal encargo: a formação de imagens, as convergências e as divergências de perspectivas, as combinações técnicas de luz, forma, som e cor. Igualmente, Bernardet afirma que “não só o cinema seria a reprodução da realidade, seria também a reprodução da própria visão do homem”²⁴.

Dessa forma, como discursos ideológicos, é necessário encarar a fantasia, a ficção científica e o horror como capazes de representar aspectos do que Luckhurst chama de “tempestade mundial”²⁵, pois são “ficções planetárias” mais conscientes das imbricações mundanas do que o realismo, caracterizado pelo autor como “domesticado”. O cinema de terror e ficção científica, então, explora uma conexão entre o documentário e a própria ficção, desmanchando as divisões entre ilusão e realidade²⁶. Hassler-Forest²⁷ argumenta que, sobretudo, o terror tem a capacidade de navegar nas tensões entre medos e desejos e negociá-las.

É muito difícil caracterizar um zumbi. Até mesmo os Caminhantes Brancos [White Walkers] da série *Game of Thrones*, tradicionalmente não pertencente ao escopo da ficção científica, poderiam ser caracterizados como zumbis. São mortos que retornam à vida, em condições exclusivas, e têm como único objetivo exterminar os vivos além da muralha de gelo. A característica mais predominante dos zumbis é que eles são um coletivo. Assim, não possuem histórias individuais ou personalidades²⁸, embora obras como *The Walking Dead*, *Dia dos Mortos* e *Terra dos Mortos* confirmem a estas criaturas um tipo de memória residual individual de seu período humano. Definições mais objetivas são apresentadas por Comentale e Jaffe:

Algo pode ser zumbi se: (1) for chamado de zumbi (ou alguma palavra equivalente; por exemplo, coisa, caminhante, vagabundo, geek, mordedor, trepadeira, *deadlite*, infectado, *skel*, *draugr*, *crazie*,

²⁴ Jean-Claude Bernardet, *O que É Cinema*, não paginado.

²⁵ Roger Luckhurst, *Zombies: A Cultural History*, p. 184, tradução nossa.

²⁶ Christian Dunker, “Zumbis, Fantasmas, Vampiros e Frankensteins”.

²⁷ Dan Hassler-Forest, “Zombie Spaces”.

²⁸ Jeffrey Jerome Cohen, “Undead: A Zombie Oriented Ontology”.

*zed, zeke, zack, imbecil, a-hole, z-hole, etc.); (2) parece um cadáver animado; tem um corpo abjeto/repulsivo; parece, na verdade, composto de um cadáver ou alguém que agora está morto; (3) ataca os vivos (“canibalismo”); ataques de morder, arranhar e agarrar (“infecção”); (4) é implacável, hostil aos vivos; (5) exibe insensatez, fraqueza mental, automatismo; (6) estrutura-se por hordas, enxames, aglomerações; e (7) pode ser morto com impunidade moral; vai matar e “morrer” por meios ultraviolentos*²⁹.

E uma classificação dos zumbis encontrados em séries, filmes e videogames é fornecida por Boom:

Os nove tipos, brevemente definidos, são os seguintes: (1) *zombie drone*: uma pessoa cuja vontade lhe foi tirada, resultando em obediência servil; (2) *zombie ghoul*: fusão do zumbi e do ghoul, que perdeu a vontade e se alimenta de carne; (3) *tech zombie*: pessoa que perdeu a vontade pelo uso de algum dispositivo tecnológico; (4) *bio zombie*: semelhante ao *tech zombie*, exceto que algum elemento biológico, natural ou químico é o meio que rouba a vontade da pessoa; (5) *zombie channel*: uma pessoa que ressuscitou e alguma outra entidade possuiu sua forma; (6) *psychological zombie*: pessoa que perdeu a vontade em decorrência de algum condicionamento psicológico; (7) *cultural zombie*: em geral, refere-se ao tipo de zumbi localizado dentro da cultura popular; (8) *zombie ghost*: não é realmente um zumbi, mas alguém que retornou dos mortos com todas ou a maioria de suas faculdades mentais intactas; (9) *zombie ruse*: truque comum em romances para jovens adultos, nos quais o “zumbi” acaba não sendo zumbi³⁰.

A humanidade, para Lauro e Embry, define-se pela individualidade e pela agência: “ser um corpo sem alma é ser sub-humano, animal; ser um humano sem agência é ser um prisioneiro, um escravo”³¹. O zumbi conta a história passada da humanidade e a fu-

²⁹ Edward P. Comentale e Aaron Jaffe, “Introduction: The Zombie Research Center FAO”, pp. 45-46, tradução nossa.

³⁰ Kevin Boom, “And the Dead Shall Rise”, p. 8, tradução nossa, grifos do original.

³¹ Sarah Juliet Lauro e Karen Embry, “A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism”, p. 90, tradução nossa.

tura também. Juliana Fausto³² afirma que o Antropoceno, causa, consequência e sintoma do capitalismo, é capaz de tornar possível a concepção dos mundos do horror e da ficção científica – cuja imbricação são os zumbis – neste próprio. A imbricação entre horror e ficção científica são as mídias de zumbis.

Emprestando livremente as palavras de Haraway, se “não existe nada no fato de ser ‘mulher’ que naturalmente une as mulheres”³³, extrapolando essa ideia, não há nada no fato de ser humano que naturalmente os une, exceto as concepções modernas de racionalidade: “penso, logo existo”. Também não há nada no cânone zumbi que naturalmente os une.

Do ponto de vista biológico, cada ser humano é composto de diferentes bactérias, fungos e outros organismos que variam em espécie, quantidade e tempo de habitat.

Normalmente, os seres humanos não se preocupam em definir o ponto em que um indivíduo termina e outro começa. Em geral, é dado como certo – pelo menos nas sociedades industriais modernas – que começamos onde nosso corpo principia e terminamos onde ele acaba. Os avanços na medicina moderna, como o transplante de órgãos, afetam essas distinções; desenvolvimentos nas ciências microbianas abalam seus alicerces. Somos ecossistemas compostos – e decompostos – por uma ecologia de microrganismos, cujo significado só agora vem à tona. Os mais de quarenta trilhões de microrganismos que vivem dentro e fora de nosso corpo nos permitem digerir alimentos e produzir minerais essenciais que nos nutrem³⁴.

Dessa forma, o ecossistema e habitat “ser-humano” pode ser comparável ao ecossistema e habitat Terra. Sodikoff apresenta o chamado “débito de extinção”³⁵, e Juliana Fausto traz a seguinte reflexão:

³² Juliana Fausto, *A Cosmopolítica dos Animais*, 2017.

³³ Donna Haraway, “Manifesto Ciborgue”, p. 47.

³⁴ Merlin Sheldrake, *A Trama da Vida: Como os Fungos Construem o Mundo*, pp. 25-26.

³⁵ Genese Sodikoff, “The Time of Living-Dead Species: Extinction Debt and Futurity in Madagascar”.

Quando um *habitat* é alterado ou degradado de tal forma que a rede de conexões que formava determinado ecossistema é rompida, ainda que haja poucas ou nenhuma extinção imediata, ocorre um “débito de extinção”, um tipo de desaparição anunciada: mesmo que ainda sobrevivam por um tempo, a perda de articulações necessárias à continuidade de determinadas espécies as condena à morte³⁶.

Assim, do ponto de vista biológico, enquanto o ecossistema “ser-humano” é alterado de forma que não mais permite a proliferação das espécies que ali vivem – quando ocorre a morte, condição para que haja zumbis –, o ecossistema Terra também pode estar gradualmente sendo zumbificado pelo pensamento moderno.

Em *Há Mundo por Vir?*, Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro escrevem que “o Antropoceno é o Apocalipse, em ambos os sentidos, etimológico e escatológico”³⁷. Isso porque a palavra *apocalipse* significa a descoberta, o desvelamento ou a revelação, segundo o dicionário de Liddell e Scott³⁸. Com o livro cristão, adquiriu o significado de “fim de mundo” por metonímia. Se é frutífero pensar com os zumbis, como explicado anteriormente, é frutífero também especular o que eles nos revelariam sobre nossa própria existência.

Isso é parte do trabalho que proponho neste livro. O principal argumento é: se não houvesse diferenciação entre Homem e Natureza – esta herança da modernidade –, o capitalismo, o colonialismo, a Revolução Industrial, o Antropoceno, a crise climática, os genocídios coloniais e atuais e também os zumbis não existiriam.

36 Juliana Fausto, *A Cosmopolítica dos Animais*, 2017, p. 239.

37 Déborah Danowski e Eduardo Viveiros de Castro, *Há Mundo por Vir?*, p. 40.

38 Henry George Liddell e Robert Scott (org.), *A Greek-English Lexicon*, s. v. *Apokálypsis* [ἀποκάλυψις].