

KARNEVAL UŽASA: METAFORIČKI DISKURSI ZOMBI ŠETNJE**

Abstrakt: Zombi šetnje predstavljaju jednu vrstu karnevala, koji se održavaju širom sveta u svrhu promocije horor žanra. Uzimajući u obzir metaforičke aspekte zombi kinematografije, šetnja zombija u sebi nosi određenu društvenu kritiku i ukazuje na neke od anksioznosti modernog doba, poput straha od infektivnih oboljenja, porasta kapitalističke proizvodnje, rastućih društvenih nejednakosti, itd. Rad se bavi načinima na koje zombi šetnja obuhvata Bahtinove odlike karnevala, sa ciljem da ukaže na metaforičke aspekte manifestacije.

Ključne reči: zombi, zombi šetnja, popularna kultura, karneval, groteska.

Uvod

Svaki period razvoja popularne kulture bio je obeležen postojanjem čudovišta koje je vršilo značajnu kritičko-metaforičku funkciju. Vizualizujući kulturni horor, čudovišta nam metaforički prenose značajne priče o društvima u kojima nastaju, a koje se tiču socijalnih represija i anksioznosti u određenoj kulturi i određenom vremenskom periodu (Zimbardo 2014, 270). Početkom 20. veka tu funkciju su vršile priče o duhovima; pedesete godine su bile obeležene invazijom vanzemaljaca, devedesete vampirima (Gomel 2012, 31). Čudovište današnjice jeste zombi. Proširivši se van okvira niskobudžetne produkcije u kojoj je nastala kasnih šezdesetih godina, može se reći da je zombi kinematografija postala neizostavan deo prvo američke, a potom i globalne popularne kulture. Danas su takozvani „nemrtvi” prisutni u mnogobrojnim popularnim formama: od filmova i serija, preko stripova, video igara i romana, do maskembala i karnevala (Bishop 2010, 13), odnosno zombi šetnji, koje su u poslednjih nekoliko godina postale učestala manifestacija gradova širom sveta.

* marina.mandic@ei.sanu.ac.rs

** Tekst je rezultat istraživanja obavljenog pri Etnografskom institutu SANU za čiju je realizaciju sredstva osiguralo Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije.

Zombi šetnja se povezuje sa nekim unapred određenim povodom i podrazumeva organizovano okupljanje ljudi maskiranih u zombije, koji šaljivom gestikulacijom imitiraju ponašanje zombija u filmovima (Austin 2015, 174). Istorijat zombi šetnji svedoči da se povod organizovanja uglavnom vezuje za promovisanje filmske industrije, odnosno horor žanra. Prva organizovana šetnja zombija dogodila se 2001. godine u Sakramentu, u svrhu promocije filmskog festivala (Conrich 2015, 20). Značajno je ukazati i na zombi šetnju organizovanu 2003. godine u Torontu, koja je tokom godina uspela da okupi i po nekoliko hiljada maskiranih učesnika (Orpana 2017, 294). Ova šetnja se smatra najzaslužnijom za popularizaciju manifestacije, pa se na nju veoma često ukazuje kao na prvu zombi šetnju (Orpana 2017, 294). U poslednjih nekoliko godina, zombi šetnje se organizuju u skoro pedeset gradova širom sveta, pa ih možemo posmatrati kao globalni društveni fenomen.

Okupljanje ljudi maskiranih u zombije i organizovanje neke vrste parade ili nastupa, jeste taktika koja se i dalje aktivno koristi u marketinške svrhe, čemu smo u proteklih nekoliko godina mogli da svedočimo i na ulicama Beograda. Ljudi maskirani u zombije promovisali su popularne televizijske serijale, poput *Igre prestola*¹ i *Okružen mrtvima*², maskembale, različite konvencije stripova, video igara i filmskih festivala. Beogradska zombi šetnja, koja se 2019. godine održala u oktobru po šesti put, upravo je deo *Festivala srpskog filma fantastike* i služi skretanju pažnje javnosti i medija na sam festival, promovisanju filmske umetnosti i scenske šminke, kao i obogaćivanju sadržaja samog festivala, posvećenog horor i naučno-fantastičnom filmu. Važno je naglasiti da zombi šetnje ne predstavljaju organizovane oblike političkog ili društvenog protesta, već su u osnovi povezane sa popularnom kulturom. Međutim, imajući u vidu metaforičke aspekte zombi žanra, jasno je da otelovljena masa čudovišta na ulicama sa sobom nosi određenu društvenu kritiku, i da šetnja nije isključivo promotivne prirode. Otelovljavajući na komičan način filmski narativ, zombi šetnja metaforički ukazuje na neke od anksioznosti globalnog društva današnjice, poput straha od infektivnih oboljenja, terorizma, porasta kapitalističke proizvodnje i rastućih društvenih nejednakosti. Okupiranje gradskog centra na nekoliko sati od strane „nemrtvih” dopušta priliku da se javnost podseti na neke od ovih problema i da se na trenutak promene i poremete ustanovljene strukture gradskog funkcionisanja, kao i da se omogući neka vrsta trenutnog oslobađanja od svakodnevnog i da se, oživljavanjem filmskog fantastičnog, upliva u apokaliptičnost žanra.

Imajući u vidu rasprostranjenost zombija u popularnoj kulturi današnjice, osnovna ideja rada jeste da ukaže na kulturološki značaj zombi šetnji i neke od osnovnih zombijejskih kritika i metafora koje sa sobom jedan ovakav događaj neizostavno nosi. Kako šetnja zombija u sebi nosi aspekte karnevalskog i drugačijeg u odnosu na socijalnu svakodnevicu, manifestacija i proces maski-

1 2011–2019. Kreatori David Benioff, D.B. Weiss. Home Box Office (HBO).

2 2010-. Kreatori Frank Darabont, Angela Kang. American Movie Classics (AMC).

ranja, odnosno „pretvaranja” u zombija će biti analizirani putem Bahtinovih određenja groteske i karnevala, pri čemu će mi iskustvo stečeno dugogodišnjim prisustvom na beogradskim zombi šetnjama poslužiti kao etnografska građa. Upotrebom koncepta groteske biće naglašena uloga zombija kao metafore infektivnih oboljenja, dok će sama karnevalska manifestacija poslužiti u svrhu isticanja apokaliptičnih aspekata žanra i kritike kapitalističke proizvodnje i masovne potrošnje, na koje se u analizama zombi filmova često referiše kao na procese zombifikacije mase.

Groteskna vizualizacija viralnog

Imajući u vidu da je u pitanju karnevalski tip dešavanja, u čijoj osnovi je humorizacija kulturnog i telesnog propadanja putem upotrebe filmske šminke i maske, zombi šetnje u sebi nose elemente Bahtinove kategorizacije karnevala i grotesknog realizma. U većini definicija pod karnevalom se podrazumeva završna proslava ili parada pre početka Uskršnjeg posta (Ristivojević 2009, 199). Takođe, karneval se može odrediti i kao festival pun života, za vreme koga ljudi izlaze na ulice i vesele se kroz muziku, igru, odeveni obično u šarenu odeću (Ristivojević 2009, 199). Prema nekim teorijama, prvi oblici karnevala se mogu naći i u predhrišćanskom periodu u vidu rimskih Saturnalija i Bahanalija, a proslave ovog tipa su bile povezane sa slavljenjem obnavljanja prirode i početkom nove godine (Ristivojević 2009, 199).

Temom srednjevekovnih karnevalskih proslava Bahtin se najviše bavio u delu „Rable i njegov svet”. Za Bahtina, karneval zauzima važnu ulogu u životu čoveka, kreirajući jedinstveni vremensko-prostorni osećaj u kom individua može da se oseća kao deo zajednice, pri čemu dolazi do interakcije ljudi iz različitih društvenih slojeva (Kolodziej-Smith 2014, 86). Karneval je, za razliku od zvaničnih praznika, naglašavao privremeno oslobođenje od preovlađujuće istine i utvrđenog društvenog poretka, označavao zaustavljanje svih hijerarhijskih rangova, privilegija, normi i zabrana (Bakhtin 1984, 10). Karnevalskim ponašanjem, dolazilo je do pomeranja tradicionalno ustanovljenih društvenih odnosa i granica, povezivanja i približivanja diskursa koji su u normalnim društvenim okolnostima bili razdvojeni (Hoy 1992, 770). Elementi smeha, festivalskog ludila i komedije neizostavni su deo karnevalskih proslava, i služe ismevanju ozbiljnih društvenih i religijskih rituala (Bakhtin 1984, 5).

Centralni motiv Bahtinove formulacije jesu groteskna tela, odnosno groteskni realizam, koji se može prepoznati svugde gde postoji prisustvo tela u fazi deformacije ili umiranja (Conrich 2015, 20). Groteskna priroda zombija oličena je u njihovim čudovišnim telima koja se nalaze u ambivalentnom stanju između jednog oblika života i procesa umiranja, sa izrazito naglašenim telesnim promenama koje vizualizuju ovo stanje. Groteskna tela su u osnovi monstruoza i drugačija u odnosu na ona tela koja smatramo poznatim i zajedničkim, i

u njima pronalazimo istinsku prirodu liminalnih kulturnih stanja (Austin 2015, 182). Na taj način se proizvodi prostor za kritikovanje vrednosti i poigravanje značenjima drugosti, jer groteska ne zavisi samo od fizičkog stanja, već i od naših konvencija i zajedničkih mesta; prvenstveno, ona je emotivni efekat, kojim se naglašava moralni odgovor na društvena stanja (Austin 2015, 183). Do sličnog učinka dovodi i stanje zombija: njegova monstroznost u službi je društvene kritike i reakcije na aktuelna društvena stanja, a liminalnost njegovog postojanja izaziva ustanovljene telesne i društvene diskurse.

Groteska prema Bahtinu reflektuje fenomen transformacije, nezavršene metamorfoze, smrti i rađanja, starog i novog, tela koje prevazilazi svoje granice (Bakhtin 1984, 24–6). Ovakva vrsta ambivalentnosti čini osnovu karakterizacije stanja i tela zombija, koje je načelno jedno nezavršeno telo, istovremeno u stadijumu nastajanja i nestajanja. Nestajanja ljudskosti i individualnosti, života i zdravlja, i nastanka čudovišnog, ispraznog i masovnog, smrti i otelotvorenja bolesti. Upravo ta večita dualnost ljudskog života, borba između svega onoga što jesmo i svega onoga što nismo, nalazi se oličena u zombijima, prikazana prvenstveno kroz proces zombifikacije, odnosno proces pretvaranja iz ljudskog u stanje zombija. Govoreći u filmskim kategorijama, odnosno kategorijama priprema za zombi šetnje, ovakva vrsta dualnosti oličena je u filmskoj šminci i masci, specijalnim efektima i, poželjno, što većoj količini veštačke krvi. Svi ovi elementi služe da dočaraju zombijevsku metaforu propadanja, otelotvorenje smrti, drugosti i bolesti. Kao što sam navela, maska je ključni element ovog dočaravanja. Prema Bahtinu, ona se dovodi upravo u vezu sa tranzicijom i metamorfozom, sa prelaskom prirodnih granica i ismevanjem telesnog (Bakhtin 1984, 40). Maska služi da ukloni i sakrije originalna značenja i identitete, pružajući nam mogućnost da steknemo nova značenja kojima se, skladno suštinskoj prirodi groteske, poigravamo (Bakhtin 1984, 40). Proces zombifikacije, u slučaju zombi šetnje, odnosi se upravo na procese maskiranja i kostimiranja, koji reflektuju principe telesnih promena pre svega na licima učesnika, koje doводим u vezu sa bolešću, kao i na same kostime, koji vrše jednu vrstu heterogenizacije inače homogene mase zombija.

Zombifikacija se može definisati kao proces tranzicije iz ljudskog u zombijevsko stanje, odnosno kao prolongirani proces umiranja koji se sastoji iz nekoliko stadijuma. Prvi stadijum jeste zaraza, do koje dolazi ujednom zombija. Nakon zaraze, dolazi do širenja infekcije, groznice i posledično smrti. Poslednji stadijum jeste reanimacija, praćena gubitkom kognicije, sećanja i emocija, sa izraženim telesnim promenama koje se mogu dovesti u vezu sa promenama koje primećujemo na telima teško obolelih ili preminulih: izražene vene, telesne rane, modri predeli oko očiju i usana, bled ten. Filmska šminka reflektuje sve ove promene. Šminkeri budućim zombijima posvetljavaju ten, specijalnim efektima kreiraju otvorene, zagnojene i krvave ujedne rane, ogrebotine, modre i krvave useke na licima. Svi ovi elementi, čine masku zombija zastrašujućom, reflektujući fizičku, odnosno telesnu stranu transformacije i odvratnu prirodu zombija. Odvratnost, na sličan način kao i u grotesknom realizmu, u karneva-

lu zombija dovedena je do preteranosti, kako bi prikazala skriveno i metaforično, odnosno ono što inače ne biva pokazano (Gonsalo 2012, 34). Gonsalo žanr zombija naziva žanrom „krvi i creva” (Gonsalo 2012), ističući na taj način važnost vizuelne reprezentacije onih delova ljudskog tela koji su tabuisani i koji u nekim drugim filmskim žanrovima ostaju skriveni. Degradacija telesnog, kadrovi unutrašnjosti ljudskog tela, krvi i fizičkog raspadanja ljudske kože, u službi su groteskne vizualizacije metaforičkih poruka ovog žanra, koji dovodi u pitanje kako poimanja telesnog identiteta i granica, toliko i društvenog.

Reanimacijom, odnosno zombifikacijom započinje proces zamagljivanja granica između živog i mrtvog. Zombijevska tela su zarobljena u ambivalentnom procesu telesne i identitetske degradacije: više nisu živa, ali nisu ni u mogućnosti da umru prirodnim procesima, slavljenim u tradicionalnom karnevalu. Karneval prema Bahtinu simbolizuje transformaciju smrti u život, što u slučaju zombija biva invertovano upravo principom pretvaranja živog u mrtvo, a potom i zombifikovano (Orpana 2017, 301). Nezaustavljiva glad individualnih zombija, dovodi do povećavanja kolektivnog tela, čime se obezbeđuje izraz tradicionalnog grotesknog tela koje Bahtin karakteriše kao nikada završeno i kompletirano (Orpana 2017, 301). Telo se nalazi na liminalnoj liniji postojanja, do čega u slučaju zombija, dovodi učinkovitost virusa čije širenje se nikada ne završava. Virus izaziva kategorije koje čine život i smrt, zdravo i bolesno, što je upravo osnova na kojoj počiva medicinski binarizam (Nixon 2016, 39–40). Zombi je metaforička figura koja služi naglašavanju uloge virusa, izmišljen kako bi pomerio ustanovljene granice i konstrukcije zdravog i nezdravog, inficiranog i neinficiranog, posledično, živog i mrtvog i kao takav, kreirao brigu povodom granice identiteta (Nixon 2016, 39–40). Poput virusa, zombiji kao liminalni biološki entiteti preuzimaju telo osobe koju napadaju, šireći se razmenom telesnih tečnosti, preobraćajući inficiranu osobu u kopiju sebe; omasovljeni, zombiji služe kao simboli rizika od globalnih pandemija (Vint 2016, 124).

Specijalni efekti su u službi kreiranja uniformisanog efekta zombija, omasovljene pretnje koja ne poznaje odlike individualnog i poput pošasti, bolesti bez lika, svoj destruktivni potencijal najbolje pokazuje kada je umnožena. Omasovljenost, odnosno neka vrsta neformalne socijalne organizacije jeste jedna od osnovnih karakteristika zombija, a pripadnost grupnom i gubitak individualnog su osnove zombijevskog organizovanja. Celokupna ideja i predstava Bahtinove groteske počiva upravo na univerzalnosti koja odvaja pojedinca iz individualnih, privatnih životnih sfera i pozicionira ga kao socijalni subjekat odnosno deo grupe (Bakhtin 1984, 19). Kohezija grupe zombija počiva koliko na njenom delovanju, toliko i na izgledu, međutim postoje suštinske identitetske razlike koje su приметne i „nakon smrti”. Iako svi zombiji načelno izgledaju veoma slično, kreću se sa istim ciljem, ponašaju na sličan način, među njima postoje određene vizuelne različitosti koje nam pružaju uvid u neke od odlika identiteta koje su posedovali dok su bili ljudi, koje su oličene u njihovoj odeći. Tokom šetnje možemo приметiti ne samo učesnike svih uzrasta, već i različito odevene zombije u odeći koja predstavlja nečiji svakodnevni stil, posebno pri-

premljenoj pocepanoj i isprljanoj odeći sa ciljem da reprezentuje smrt i propadanje tela nakon sahranjivanja, do, interesantnih kostima zombi vojnika, medicinskih sestara i doktora, vitezova, klovnova, gotik i viktorijanskih kostima, likova iz drugih fantastičnih svetova i slično.

Ova šarenolikost u službi je kreiranja heterogenizovane mase zombija, koja nam skreće pažnju na sveprisutni strah od zombija, odnosno strah od automatizma i strah od drugog, ali takođe i strah koji se usmerava ka nama samima, našim instinktima i onoj drugosti koja obitava u nama (Gonsalo 2012, 27–8). Svi oni su maske jednog tela, mase nalik hordi koja se gomila pred vratima kuće, gde svako ponaosob kao da na izvestan način simbolizuje sopstvene odgovore na strah (Gonsalo 2012, 23). Strah koji nastupa od zombija, nastupa upravo iz njegove fizičke bliskosti, i dolazi od masovnog tela lišenog individualnosti, od koga se ljudi uglavnom razlikuju po tome što imaju izgrađene karaktere i s vremena na vreme nezavisnu narativnu funkciju (Krautkremer 2018, 26). Elementima kostima se zadržava neophodni element vizuelnog i ličnog koji se ponovo može dovesti u vezu sa grupnim. Ova istovremenost individualnog i grupnog u srži je osnovne ideje na kojoj se zasnivaju „nemrtvi”, odnosno počiva na zamagljenosti granica između čudovišnog i ljudskog i u potencijalu svih nas da postanemo deo destruktivne mase zombija, nakog čega naše individualne odlike prestaju da budu značajne. Heterogenost zombifikacije ukazuje nam da smo potencijalno čudovišta smo svi mi, naši prijatelji, porodica, komšije (Mandić 2018, 181).

Apokaliptični aspekti karnevalskog

Jedan od najzaslužnijih filmova za popularnost zombi žanra jeste britanski film *28 dana kasnije*³. Film započinje kadrovima haosa na ulicama i stanjem kompletne anarhije koja izgleda kao građanski rat. Do situacije dolazi nakon provale u istraživački centar i oslobađanja šimpanzi inficiranih nekim oblikom besnila. Dvadeset osam dana kasnije, Džim (Kilijan Marfi) se budi u napuštenoj bolnici. Džimova potraga za ljudima vodi nas kroz kadrove razrušenih ulica Londona i poznatih gradskih znamenitosti (Big Ben, Londonsko oko), prepunog smeća, razbacanih novčanica i novinskih listova koji upozoravaju na evakuaciju, globalni kaos, naredbe vojske da ubija i upozorenja vlasti povodom situacije. Ulične table sa krvavim tragovima, porukama i fotografijama nestalih ljudi doprinose atmosferi zazornog i apokaliptičnog, koja se nastavlja Džimovim prvim susretom sa zombijima u crkvi. Grupa ljudi sa kojom se susreće, objašnjava mu da je počelo kao pobuna na ulicama velikih gradova, potom i malih mesta a onda i u njihovom okruženju. Prestalo je da bude nešto čemu svedoče putem medija i posmatrali su širenje virusa kroz prozore, sve dok ulice nisu postale mesto na koje odlaziš samo u slučaju krajnje nužde.

3 2002. Režirao Danny Boyle. DNA Films and British Film Council.

28 dana kasnije jedan je od mnogobrojnih primera apokalipse koja započinje ili se odigrava na ulicama. Sličan element primećujemo i u *Svetskom ratu Z*⁴, u kom se jutarnja porodična idila i saobraćajna gužva pretvaraju u krvavi masakr na ulicama izazvan izbijanjem virusa sličnog besnilu. Romerov *Dan mrtvih*⁵ je još jedan od primera postapokaliptičnog javnog prostora, koji posle nekoliko meseci više ne pripada ljudima, već zombijima, divljim životinjama i leševima. Romerov prvenac, i istovremeno prvenac žanra, *Noć živih mrtvac*⁶ iz 1968. godine za pozornicu radnje imao je porodičnu kuću na selu i poslužio je da pruži kritiku američkih društvenih i porodičnih odnosa sa kraja šezdesetih godina. Nekoliko decenija razvoja žanra, dovelo je do značajnih žanrovskih promena i standardizovanja apokaliptičnog okruženja. Zombi film se na taj način premešta iz domena „kućnog” i privatnog u domen „uličnog”, odnosno javnog, čime se takođe simbolizuje i njegov prelazak iz niskobudžetne produkcije ka globalnom popkulturnom fenomenu. Može se reći da se popularnost filma proširila upravo poput apokaliptične epidemije zombija u samom filmskom narativu.

Element apokalipse, za koji smatram da je ustanovljen 1985. godine upravo filmom *Dan mrtvih*, ne predstavlja samo posledicu određenih dešavanja, odnosno zombijevske invazije, već i socijalni i fizički prostor u kom se ta invazija odigrava. Apokaliptičnim elementima se naglašava uloga zombija kao drugosti koja osvaja poznate prostore, odnosno svakodnevne prostore socijalizacije koji su nekada pripadali ljudima. U filmovima, zombiji postoje kao reprezentacija generalizovane drugosti u tim prostorima, koji su najčešće gradskog tipa (May 2010, 286). Međutim, ova drugost je privremene prirode, uzimajući u obzir nestabilan odnos između živog i „nemrtvog”, ljudskih tela i tela zombija, nas i njih, poznatog i nepoznatog načina života. Ova telesna dvosmislenost prenosi se na gradske prostore kroz nastanak onoga što Mej naziva „praznim prostorima” (May 2010, 286). „Prazni prostori” su mesta između, mesta drugosti, koja nastaju destrukcijom hegemonih i ideoloških kodiranja prostora (javno/privatno i slično) tokom najezde zombija. Kako se tela menjaju iz živih u „nemrtva”, dolazi do promene prostorne organizacije pri čemu „prazni prostori” reflektuju telesne promene, kreirajući nove oblike različitosti i drugosti (May 2010, 286). Ovakve promene dovode do destabilizacije i transformacije socijalnog, odnosno do pomeranja ustanovljenih granica socijalne organizacije i ponašanja. Dolazi do narušavanja ustanovljenih odnosa živih i mrtvih, nas i drugih, pa samim tim, do nastanka okolnosti u kojima drugost postaje dominantna, čime se prostori ispunjavaju novim značenjima i odnosima moći.

Kako tvrdi Seta M. Lou, mesta i prostori su uvek otelovljeni, a njihova socijalna konstrukcija odnosi se na transformisanje prostora putem socijalnih interakcija, socijalne razmene i svakodnevne upotrebe materijalnog okruženja, u svrhu kreiranja akcija koje prenose simbolička značenja (Low 2009, 24). U apokalipsi, mesta socijalizacije i svakodnevice postaju mesta sukoba i borbe za

4 2013. Režirao Marc Forster. Paramount Pictures.

5 1985. Režirao George A. Romero. United Film Distribution Company.

6 1968. Režirao George A. Romero. Image Ten.

preživljavanje, transformisana invazijom zombija koji preuzimaju te prostore za sebe i posledično ih čine mrtvim prostorima. Gradske ulice simbolizuju početak propadanja društvenog i ljudskog i postaju mesta čudovišne apokalipse. Osvajanjem ljudskih prostora, zombiji započinju i uspešno ostvaruju svoju pobunu, simbolizujući na taj način nezadovoljstva onih koji bivaju potlačeni u odnosu na dominantno društvo. S tim u vezi ne čudi što su u filmskom narativu mesta apokalipse uglavnom javna, pa se samim tim i zombi šetnje uvek održavaju na javnim i popularnim mestima, poput centralnih gradskih trgova i ulica. Na taj način, celokupna ikonografija zombija i društvena kritika skrivena iza kostima poseduje izuzetnu vidljivost i upadljivost.

Beogradska zombi šetnja započinje nedeljama pre samog konkretnog događaja. Prvi stadijum zombifikacije jeste dobrovoljna prijava na besplatno šminkanje, koje na dan šetnje vrši tim profesionalno obučениh šminkera i majstora specijalnih efekata. Učesnici jesu dobrodošli da se pridruže sa maskama koje su sami kreirali, međutim, ono što ceo događaj čini posebnim i drugačijim u odnosu na većinu drugih zombi šetnji, jeste upravo proces pripremanja za šetnju. U tih nekoliko sati pripreme, na ulicama se mogu sresti pojedinačni zombiji, ali i zombiji okupljeni u manjim grupama, koji strpljivo čekaju da se okupe na jedno mesto i započnu svoj karneval. Ove grupe zombija na jedan interesantan način upravo pariraju kadrovima zombija u filmovima, koji vrebaju skriveni ili lutaju u potrazi za svojim plenom. Tokom prethodnih nekoliko godina, u sklopu zombi šetnje bili su organizovani muzički koncerti, plesni nastupi i različite zabavne igre prilagođene manifestaciji, koje su doprinosile celokupnoj atmosferi karnevalskih proslava i služili da u duhu zabave i dokolice, dodatnim sadržajima ispune vreme koje učesnici provode čekajući.

Zombi šetnja održana u Beogradu oktobra 2019. godine, započela je okupljanjem zombija na Trgu Nikole Pašića, nakon čega su prošetali pored Doma omladine, ka Trgu republike, pa preko Knez Mihailove ulice i Terazija nazad na mesto svog polazišta. Ova masa „nemrtvih” u krvavim kostimima i deformisanih lica na javnim mestima izaziva normalnost svakodnevice, međutim ne dovodi u opasnost njeno funkcionisanje. U grupi zombija nalaze se lica zadužena za njihovo kretanje i ponašanje, čija je odgovornost da se postaraju da zombiji ne remete funkcionisanje gradskog saobraćaja i ne ugrožavaju bezbednost prolaznika. Masa zombija svojom vidljivošću tokom šetnje kreira jednu alternativnu zajednicu, okupljenu na ulicama koje pripadaju građanima i njihovim svakodnevnim ritualima, zauzimajući njihove prostore socijalizacije, i poput zombija u filmovima, prisvajajući te prostore za sebe. Elementi karnevalskog, kreiraju se nastupom, ponašanjem, raspoloženjem i specijalnim efektima, (Conrich 2015, 21), pri čemu dolazi do razdvajanja od „običnih” građana i do nastanka stanja ambivalentnosti između učesnika šetnje i posmatrača (Conrich 2015, 20). Reakcije građana variraju od oduševljenja i interesovanja do zgražavanja, ali ono što je sigurno jeste da parada zombija glavnim gradskim ulicama nikada neće ostaviti prolaznike ravnodušnim i ostati neprimećena.

Komičnost je od izuzetnog značaja za karnevalsko, naznačena kroz preterivanje i parodiju. Tokom karnevala osnova parodije uobličena je u takozvanom

ludilu, odnosno u festivalskom ponašanju učesnika, koje podrazumeva pesmu, ples, karikiranje i ismevanje svakodnevice. Ovakva vrsta „neprimerenog” ponašanja, čini da učesnici svet posmatraju drugačijim očima, oslobođeni prizme „normalnosti” i osude (Bakhtin 1984, 39). Histerija i festivalsko ludilo karnevala, zaustavljaju istorijski ustanovljena socijalna ponašanja, prirodu klasnih odnosa i omogućavaju slobodu ljudske prirode i povratak potlačenih (Orpana 2017, 297). Ovakvo ponašanje donosi neku vrstu katarze i oslobađanja od socijalnih normi ponašanja, što je primetno i u slučaju zombi šetnje. Predvođeni bubnjarom, zombiji se pre svega zabavljaju, imitirajući ponašanje zombija u filmovima, ispuštanjem neartikulisanih zvukova, svojim sporim hodom, pokretima ruku koji imitiraju grabljenje žrtve. Neumerenost telesnog horora je naznačena kroz maštovitost kostima, nivoe preterivanja u ponašanju i repliciranja ponašanja zombija, i povezivanja zombija sa ljudima na inače svakodnevnim ulicama gradova, gde se kreira situacija u kojoj absurdnost horora postaje humoristička (Conrich 2015, 21).

Karnevalsko i groteskno služi upravo u svrhu uklanjanja normalnog i rasprostranjenog, dozvoljavajući svim učesnicima da na šaljiv način prikažu svoje alternativno. Za učesnike sa kojima sam razgovarala čekajući da šetnja započne, zombi šetnja predstavlja interesantan povod da se maskiraju i zabave, da se donekle pripreme i „zagreju” za maskembal povodom Noći veštica i okruže celokupnim duhom „crnog humora” i „strašnog”, u kojima pronalaze zabavu i relaksaciju. Svi učesnici su znali povod za organizovanje šetnje, međutim, interesantno je što je među onima sa kojima sam razgovarala bilo veoma malo samih ljubitelja žanra. „Ne volim da gledam filmove, zombiji su mi nekako, ne znam” i „nisam ljubitelj, samo mi je zabavno da se maskiram i glupiram” bili su najčešći odgovori mojih sagovornika. Kako je jedna učesnica rekla „zabavno je, mi dolazimo svake godine, zabavan način da se ubije jedno subotnje popodne”.

Zombi šetnja jeste jedinstvena prilika da se učesnici makar na nekoliko sati prepuste fantazijskom i nestvarnom, da svojim izgledom i ponašanjem uplove u eskapističke svetove apokalipse i postanu ono što u stvarnosti nikada ne bi mogli biti, a da istovremeno projektuju svoja osećanja i stavove. Ovo nas dovodi do pitanja zbog čega zombi šetnje, a ne šetnje nekih drugih filmskih stvorenja? Iako ne poseduje svesne mehanizme socijalizacije, zombi je stvorenje mase, njegova poruka dolazi upravo iz njegove omasovljenosti, a njegova privlačnost počiva u narušavanju svih socijalnih i telesnih normi. U rastućim tendencijama današnjeg društva ka promovisanju zdravog i aktivnog načina života, tehnikama očuvanja mladolikog izgleda i produženja života, postoji neka privlačnost u tome da se postane groteskna figura koja reflektuje upravo negaciju svih ovih principa (Conrich 2015, 20). I ta figura, jeste upravo figura apokalipse, figura prestanka svega društvenog, sloma socijalnog poretka. Apokalipsa zombija podrazumeva pesimistično okruženje u kom su izraženi činovi nasilja, stanje međusobnog neprijateljstva, praćeno haosom i nestankom okvira društveno prihvatljivog ponašanja i društvenih institucija (Mandić 2018, 184). U pitanju je svet u kom čovek postaje veće čudovište od čudovišta protiv kog se bori i u kom je preživljavanje jedini cilj, koji ne bira sredstva postizanja.

Upravo na ovim elementima počiva privlačnost zombi žanra. Fantazije preživljavanja i ponašanja koje se smatra društveno neprihvatljivim pružaju neku vrstu uživanja i relaksacije. Apokaliptični svetovi su, okupirani zombijima ili ne, svetovi oslobođenja koji pružaju ideju novog sveta nakon poremećaja starog i ovakav scenario obezbeđuje ideju eskapizma od modernog sveta i fantaziju preživljavanja (Mandić 2018, 184–5). Potreba za relaksacijom i eskapizmom jeste jedan od najvažnijih aspekata žanrovskog, putem kog dozvoljavamo sebi da iskusimo zamišljene svetove bez da ih poredimo sa sopstvenim iskustvima (Cawelti 1976, 9–10). Međutim, svet u kom kreiramo humanoidna čudovišta koja nas neprestano napadaju govori nešto i o obrascima sveta u kom se nalazimo, ne samo sveta u koji želimo da fantazijski pobeegnemo. Aktuelne verzije apokaliptičnih zombi narativa suočavaju nas sa propašću, ukoliko ne promenimo one društvene aspekte koji nas ka toj propasti vode; nije neophodno da kreiramo fantazije koje će da nas plaše, već samo sa da suočimo sa realnošću preživljavanja u doba globalnog horora (Zimbardo 2014, 290).

Zaključak

Neophodno je ukazati na značaj koji zauzimaju popularna kultura i mediji u svakodnevnom životu ljudi. Kako piše Ana Banić Grubišić, osim što znatan deo slobodnog vremena provodimo čitajući štampu, surfujući Internetom, slušajući radio, ili gledajući filmove i televizijske emisije, učestvovanje u pomenutim aktivnostima nam pruža nove prostore za identifikaciju, oblikuje naš pogled na svet, utiče na formiranje naših političkih gledišta, „uči” poželjnim/nepoželjnim modelima ponašanja (Banić Grubišić 2013, 135). Učešće u zombi šetnjama, pored funkcije zabave i emotivnog povezivanja sa fenomenima popularne kulture, pruža načine oblikovanja identitetske pripadnosti kroz jednu zamišljenu masu alternativnih građana, koja prevazilazi granice rodnog, starosnog ili nacionalnog. Karneval jeste jedini društveni trenutak u kojem dolazi do promena odnosa u zajednici, a zombi šetnje, na način koji je sličan karnevalu, omogućavaju privremeno i zamišljeno oslobađanje od modernih struktura moći, kreirajući spektakularni nastup koji katarzično ukazuje na aktuelne društvene anksioznosti (Orpana 2017, 295).

Apokaliptični narativi u kojima su ljudi transformisani u čudovišta dozvoljavaju nam značajnu socijalnu kritiku. U pozadini zombijevske ikonografije, pronalazi se kritika društvenih nejednakosti, nejednake raspodele moći i resursa, kapitalističke proizvodnje i prekomerne potrošnje. Iza mračne estetike, šaljive dramatizacije, medijskog spektakla i metafore jedenja mozгова, priče o zombijima živopisno predstavljaju sadašnjost ljudskosti u vreme kapitalističke monstruoznosti (Zimbardo 2014, 270). Gonsalo objašnjava funkcionisanje kapitalizma kao zombijevske pandemije, kao razmišljanje horde kojoj je cilj da opustoši i pokrije sve principom neprestanog širenja, koje podseća na širenje kuge (Gonsalo 2012, 43–4). Zombi se kreće poput razvijenog kapitalizma, ali ono što nam sugeriše zombi kuga upravo je suprotno: pad sistema, strah od

haosa i uništenje svega društvenog (Gonsalo 2012, 90). Zombijeva neutoljiva glad simbol je prekomerne potrošnje dobara, a proces zombifikacije jednak je propagandnim kampanjama koje obezbeđuju čvrstu vezu svojih subjekata sa potrošnjom (Gonsalo 2012, 46).

Zombi šetnje naglašavaju zombija kao neobičnog, inkorporirajući mitsku figuru u svakodnevno i dramtizujući javne sfere stvarnog. Odevanjem u kostime koji ih čine prepoznatljivim i drugačijim, učesnici remete funkcionisanje kapitalističkog svakodnevnog (Lauro 2011, 209). Osvajanje gradskih prostora jednako je širenju zombijevske pandemije koja simbolizuje pobedu nad opresivnim, javno isticanje identitetskih markera drugačijeg u odnosu na svakodnevno, i poigravanje sa „normalnim” i društveno prihvatljivim. Iako šetnje zombija nisu oblici organizovanog protesta, niti je ideja kritike društvenog sistema prisutna u motivima učesnika prilikom šetnje i transformacije, šetnja je još jedan od pokazatelja društvenih problema na koje se ukazuje u kinematografiji. Uloga zombija jeste upravo da se ikonografijom horora i groteske ruga stvarnosti čiji je proizvod.

Literatura:

- Austin, Emma. 2015. „Zombie Culture: Dissent, Celebration and the Carnavalesque in Social Spaces”. In *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, edited by Laura Hubner, Marcus Leaning and Paul Manning, 174–190. London: Palgrave Macmillan.
- Bakhtin, Mikhail. 1984. *Rabelais and His World*. Bloomington: Indiana University Press.
- Banić Grubišić, Ana. 2013. „Antropološki pristup medijima – kratak pregled (sa posebnim osvrtom na igrani film)”. *Antropologija* 13 (2): 135–155.
- Bishop, Kyle William. 2010. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Cawelti, J. G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Conrich, Ian. 2015. „An Infected Population: Zombie Culture and the Modern Monstrous”. In *The Zombie Renaissance in Popular Culture*, edited by Laura Hubner, Marcus Leaning and Paul Manning, 15–25. London: Palgrave Macmillan.
- Gomel, Elana. 2013. „Invasion of the Dead (Languages): Zombie Apocalypse and the End of Narrative”. *Frame* 26 (1): 31–46.
- Gonsalo, Horhe Fernandes. 2012. *Filozofija zombija*. Beograd: Geopoetika.
- Hoy, Mikita. 1992. „Bakhtin and Popular Culture”. *New Literary History* 23 (3): 765–782.
- Kolodziej-Smith, Renata. 2014. „Bahktin and the Carnavalesque: Calling for a Balanced Analysis within Organizational Communication Studies”. *Kaleidoscope* 13: 85–90.
- Krautkremer, Florijan. 2018. „Pitanje života i smrti: Život i smrt u filmovima o zombijima”. U *Nemrtvi: teorije filma o zombijima*, uredili Mihael First, Florijan Krautkremer i Serjoša Vimer, 21–40. Beograd: Filmski centar Srbije.
- Lauro, Sarah Juliet. 2011. „Playing Dead: Zombies Invade Performance Art . . . and Your Neighborhood”. In *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, edited by Deborah Christie and Sarah Juliet Lauro, 205–230. New York: Fordham University Press.
- Low, M. Setha. 2009. „Towards an anthropological theory of space and place”. *Semiotica* 175 (1/4): 21–37.

- Mandić, Marina. 2018. „Rađanje živih mrtvaca: Karakteristike i značaj Romerove vizije apokalipse”. *Antropologija* 18 (3): 173–190.
- May, Jeff. 2010. „Zombie geographies and the undead city”. *Social & Cultural Geography* 11 (3): 285–298.
- Nixon, Kari. 2016. „Virulence, Postmodern Zombies, and the American Healthcare Enterprise in the Antibiotic Age”. In *The Walking Med: Zombies and the Medical Image*, edited by Lorenzo Servitje and Sherryl Vint, 39–53. Pennsylvania: The Pennsylvania University Press.
- Orpana, Simon. 2017. „Spooks of Biopower: The Uncanny Carnavalesque of Zombie Walks”. In *Zombie Theory: A Reader*, edited by Sarah Juliet Lauro, 294–315. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ristivojević, Marija. 2009. „Bahtin o karnevalu”. *Etnoantropološki problemi* 4 (3): 197–210.
- Vint, Sherryl. 2016. „Administering the Crisis: Zombies and Public Health in the 28 Days Later Comic Series”. In *The Walking Med: Zombies and the Medical Image*, edited by Lorenzo Servitje and Sherryl Vint, 123–141. Pennsylvania: The Pennsylvania University Press.
- Zimbaro, Zara. 2014. „It is Easier to Imagine the Zombie Apocalypse than to Imagine the End of Capitalism”. In *Censored*, edited by Mickey Huff and Andy Lee Roth, 269–294. New York: Seven Stories Press.

Filmovi:

- Night of the Living Dead*. 1968. Directed by George Romero. USA: Image Ten.
- Day of the Dead*. 1985. Directed by George Romero. USA: United Film Distribution Company.
- 28 Days Later*. 2002. Directed by Danny Boyle. United Kingdom: DNA Films and British Film Council.
- World War Z*. 2013. Directed by Marc Forster. USA: Paramount Pictures.

Primljeno: 15.02.2020.

Odobreno: 9.07.2020.

Marina Mandić

Carnival of horror: metaphorical discourses of zombie walks

Abstract: Zombie walks impersonate certain type of the carnival, organized all around the world in purpose of promoting horror genre. Considering metaphorical aspects of zombie cinematography, zombie walk carries certain social criticism and indicates some of the anxieties of modern times, such as fear of infectious diseases, growth of capitalism, social inequalities, etc. The paper will analyze ways in which zombie walk resembles Bakhtin's features of the carnival, in purpose to point out metaphorical aspects of the manifestation.

Keywords: zombie, zombie walk, popular culture, carnival, grotesque.