
Como Fazer um Apocalipse Zumbi: os mortos-vivos como metáfora narrativa para a chegada na vida adulta¹

Bruno Paes Landim BRAGA²
Luiza Ester Lima de OLIVEIRA³
Lucas Santiago ROSA⁴
Marcelo Rodrigo Mingoti MÜLLER⁵

RESUMO

Esta pesquisa é fruto dos estudos desenvolvidos para o episódio piloto da série “Metade Calabresa”, produção universitária de ficção baseada em obras de zumbis, que mescla comédia e horror para falar sobre a chegada dos jovens na fase adulta da vida. O presente trabalho tem como objetivo levantar as questões que envolvem o apocalipse zumbi nas narrativas cinematográficas e audiovisuais, a partir de pesquisas bibliográficas, filmográficas e videográficas sobre o tema e, também, da experiência na criação de “Metade Calabresa” por parte dos pesquisadores. Aqui está o estudo teórico que dá embasamento e contextualização para algumas escolhas realizadas durante a produção do episódio piloto.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; cinema; séries; zumbi; metáfora narrativa.

Introdução

Este trabalho é fruto da pesquisa teórica para realização do episódio piloto da série “Metade Calabresa”, que é, acima de tudo, uma produção audiovisual - universitária - sobre jovens e responsabilidade. Recheada de nostalgia dos anos 80 e 90, com uma *vibe* de horror clássico, mas sem deixar de lado questões do mundo moderno, como as mídias sociais e a desigualdade. O piloto da série, trabalho de conclusão do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade de Fortaleza (Unifor), traz em uma comédia personagens divergentes que precisam se unir para enfrentar questões internas - acentuadas por um mundo caótico, tomado por zumbis.

Nesse sentido, a pesquisa aqui contemplada parte da discussão sobre a utilização do apocalipse zumbi - e da figura dos zumbis - nas narrativas cinematográficas e

¹ Trabalho apresentado na IJ04 - Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade de Fortaleza (Unifor). E-mail: brunopaes46@gmail.com

³ Estudante de Graduação 6º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade de Fortaleza (Unifor). E-mail: luizaesterf@gmail.com

⁴ Graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade de Fortaleza (Unifor). E-mail: lucassantiags@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho e Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade de Fortaleza (Unifor). E-mail: mmuller@unifor.br

audiovisuais como metáforas para a vida. Desde sua origem, as obras que fazem uso do horror expressam os medos das sociedades em que elas estão inseridas (SILVA, 2017). O livro “O monstro de Frankenstein” (1818), escrito por Mary Shelley, posteriormente adaptado para o cinema, já representava os dilemas de parte da sociedade frente ao início do capitalismo; e as obras sobre vampiros do século XIX exteriorizavam o medo da burguesia frente a um monstro que se dedicava principalmente a seduzir e atacar jovens mulheres, de acordo com Silva (2017).

Além desse poder de metáfora, existe um magnetismo nas obras de horror sobre o público. Alegrette (2016) argumenta sobre esse poder de impacto:

[...] o efeito de horror essencialmente se faz a partir do surgimento de intensas emoções. Ele se manifesta com uma resposta emocional de nosso corpo, tais como um movimento de recuo, ou sua total paralisia. Ou seja, para que se concretize, o efeito de horror sempre é suscitado a partir de uma cena que seja capaz de alterar nosso estado emocional, de modo que possamos sair de uma zona de conforto e sentir uma sensação em que estejam misturados dor e prazer ao mesmo tempo. (ALEGRETTE, 2016, p. 10)

Dessa forma, é possível traçar uma trajetória de encantamento do público por narrativas assustadoras, que despertam o desejo da humanidade de contar e ouvir histórias. Quando se trata de histórias sobrenaturais, as pessoas dobram o fascínio pelo desconhecido, permitindo que o sobrenatural conviva entre suas vidas. Lobisomens, fantasmas, diabos e seres da natureza são inseridos em relatos populares e em rodas de conversa. “Metade Calabresa” é, também, uma dessas histórias com monstros. E, assim como se construíram as histórias com monstros no passado, propõe o uso metafórico de seres não naturais para retratar os dilemas enfrentados pela chegada na vida adulta.

Nesse sentido de se apropriar da atração pelo horror, pode-se identificar traços narrativos e estéticos como o do cineasta mexicano Guillermo Del Toro, que é apaixonado por suas criaturas sobrenaturais e sempre as aborda de uma maneira pouco convencional. Del Toro tem uma forma que utiliza o macabro como ferramenta para traduzir uma dimensão mais complexa da sociedade no horror. O foco dos seus filmes não está necessariamente ligado à provocação do medo, mas na atmosfera e nas sensações que são criadas pelo desconhecido. Em seu terceiro longa-metragem, “A Espinha do Diabo” (2001), Guillermo Del Toro introduz a história com a seguinte pergunta: “o que é um fantasma? Um evento terrível condenado a se repetir uma e outra vez?”. O

questionamento inicia a narrativa desconstruindo a visão pré-estabelecida que se tem de uma figura ligada às sombras, e que, outrora, fora abordada excessivamente de uma forma simplista por tantas produções de *Hollywood*. A partir das indagações de Del Toro, fez-se uma pergunta para conduzir o processo de escrita e de filmagem do piloto da série “Metade Calabresa” e que resultou na presente pesquisa: “qual o significado do zumbi em uma série sobre crescer?”.

Em busca de uma metodologia

O processo de construção de “Metade Calabresa” evoluiu durante alguns anos sem ter uma fundamentação teórica, simplesmente baseado em conversas e conhecimentos empíricos que a equipe tinha sobre horror, zumbis e suas próprias experiências de crescer e chegar na vida adulta. Para determinar caminhos de uma investigação, a primeira leitura foi sobre a história do subgênero zumbis e a metáfora contida em suas obras, fio condutor desta pesquisa. Pesquisou-se sobre o uso do elemento horror na literatura e no cinema, como, também, sobre as falhas presentes em outros produtos que se comprometeram a misturar zumbis e comédia. Nesse ponto, ler e assistir as principais obras por uma perspectiva analítica foram a base do aparato teórico sobre a cronologia do subgênero.

Além de pesquisas bibliográficas e filmográficas, produtores de conteúdo para o *Youtube* são uma importante fonte para o desenvolvimento desta pesquisa: canais voltados para o cinema, crítica e reflexão sobre arte. Alguns deles são: “Meus 2 centavos”, “Entre Planos” e “Quadro em Branco”. Em meio aos conteúdos encontrados na plataforma, diversos vídeos abordam atributos da temática zumbi, seja a história do subgênero, aprofundamento de algumas obras específicas, a forma ou a construção desse tipo de universo e de seus personagens.

Tudo isso sob o olhar da experiência na concepção de “Metade Calabresa”, realizada por dois dos pesquisadores. Assim, a metodologia do presente trabalho parte da associação entre os estudos desenvolvidos para a série e a aplicação deles na narrativa construída, concluindo-se na reflexão crítica sobre o que se concretizou desses dois momentos.

Era uma vez os zumbis

A temática em torno dos zumbis tem sido experimentada pelo cinema desde a década de 1930. Porém, apenas em 1968 é que eles se consolidam como um subgênero do horror, após serem remoldados pelo cineasta George Romero, no filme “A Noite dos Mortos-Vivos” (1968). Grande parte dos autores que trabalham com os zumbis utiliza esses monstros como metáforas e alegorias, para discutir questões sociais e psicológicas do espaço e da sociedade.

Mas os filmes de zumbi sofrerão transformações decisivas a partir de A noite dos mortos-vivos. Filmado por George Romero em preto e branco e com baixo orçamento, o filme se concentra num grupo de sete personagens que se isolam numa casa de fazenda abandonada, depois que os mortos começam a sair de suas sepulturas e a vagar por todo o país devorando os vivos. Ali passarão a noite enquanto enfrentam os zumbis do lado de fora e lidam com os conflitos que surgem em meio ao próprio grupo. (VUGMAN, 2013, p. 145)

Vugman (2013) pesquisa o retorno aos primeiros filmes de zumbis, firmados como um subgênero do horror nos anos 60, após o trabalho de George Romero. Para complementar esse resgate, as partes 1 e 2 do vídeo “Metáforas dos Filmes de Zumbis”, encontrado nos canais do *Youtube* “Entre Planos” e “Meus 2 Centavos”, dão conhecimento sobre o momento exato em que os zumbis apareceram no cinema. Um período em que *hollywood* ainda não sabia exatamente o que fazer com eles. Os zumbis foram testados em filmes experimentais, que contavam com grandes nomes envolvidos nas produções e no elenco. Nessas primeiras versões, os zumbis eram frutos de magia negra/voodoo: uma apropriação da cultura do Haiti. O exemplo mais velho é o filme “Zumbi Branco” (1932), de Victor Hugo Halperin, um dos filmes americanos que colocava os zumbis como mortos que eram trazidos de volta à vida por feiticeiros e usados como escravos por eles.

[...] quase todos negros ou mestiços, trabalham na plantação de cana, ou na fábrica de açúcar, em que o pouco maquinário é movido pelos seus corpos. Assim se estabelecem as convenções da fase clássica deste gênero: indivíduos sem alma e sem vontade própria, despertados da morte por um senhor perverso e cruel, movendo-se num cenário que se alterna entre castelos sombrios ou ricas propriedades rurais e plantações de cana, em meio ao qual acompanhamos uma heroína branca perseguida pelo vilão e salva pelo seu hesitante herói. Enfim, o filme de Halperin dá origem ao que viria a ser convencionalmente chamado de “zumbi haitiano”, que perdurará até o aparecimento do zumbi de George Romero. (VUGMAN, 2013, p. 143)

Apesar das questões raciais problemáticas, “Zumbi Branco” (1932) foi o primeiro esboço daquilo que seria reformulado pelo cineasta George Romero em 1968 até se tornar o que é conhecido hoje. O texto “Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?” (2013), de Marcus do Rio Teixeira, foca mais na obra de Romero, que, já em seu primeiro filme “Noite dos Mortos-Vivos” (1968), definiu uma série de características que são reproduzidas até os dias de hoje: os mortos voltam à vida por motivos inexplicáveis, devoram ou contaminam outros humanos, o caos é instaurado e os vivos lutam pela sobrevivência. Em seus primórdios, Romero explorou as alegorias advindas dos zumbis e captou o espírito dos EUA no final dos anos 60, época em que existia a grande paranóia da guerra fria com possibilidade de uma invasão estrangeira, refletindo isso em sua obra. “Noite do Mortos-Vivos” (1968) mostra criaturas desconhecidas que atacam e devoram seres humanos. A paranóia fazia aflorar os piores comportamentos do homem em sociedade, como o individualismo e até mesmo o racismo. Ainda faz-se necessário pontuar que o filme é protagonizado por um homem negro, em uma época de segregação racial. Nos filmes de Romero não só os mortos, como também os vivos, são ferramentas para compor sua crítica.

Dez anos depois, Romero fez “Despertar dos Mortos” (1978). O filme se passa em um *Shopping Center*: os zumbis vão para lá, pois comprar é o hábito do qual eles mais lembram. É importante observar que os zumbis passam a demonstrar recordações, ainda que inconscientes.

Enfim, o zumbi de George Romero passa a simbolizar o indivíduo típico da sociedade de consumo: o que o move é o desejo irrefreável de consumir, desejo este que se apresenta como um impulso irracional e incontível, que nada acrescenta a sua existência, já que ele está morto. Desprovido de humanidade, ele retém o impulso consumista como último traço do que um dia foi. (VUGMAN, 2013 p. 147)

Considerando seu zelo em analisar os humanos, não é por um acaso que os vivos, no segundo filme de Romero, escolhem o *shopping* como sua base de sobrevivência. Silva (2017) discorre: “em contrapartida, ao terem todos os produtos de seus desejos facilmente disponíveis, os próprios sobreviventes deixam de se preocupar com os perigos externos, e se perdem na aquisição e no consumo daquelas mercadorias” (SILVA, 2017, s/p.)

Pelo resto de sua filmografia, “o pai dos zumbis” continuou a abordar subtextos críticos em seus filmes. Em “Dia dos Mortos” (1985), Romero coloca em combate a visão militar contra a visão científica. E ainda salienta uma mudança na compreensão do monstro: ele agora tem lembranças e capacidade de inteligência.

Em 1985, no filme *Dia dos Mortos*, Romero pela primeira vez apresenta a possibilidade de que os zumbis possam ter lembranças ou até mesmo desenvolver empatia, para além do instinto de se alimentar dos vivos. O zumbi Bub, que desenvolve, inclusive, uma capacidade rudimentar de manusear uma arma de fogo, constrói uma relação afetiva com o cientista que buscava estudar seu comportamento. (SILVA, 2017, s/p.)

Em 2005, 37 anos após ter remodelado o subgênero, Romero cria uma obra que sintetiza tudo o que experimentou, tanto pelo lado da metáfora política quanto pela sua estética. Em “*Terra dos Mortos*” (2005), o cineasta entrega um filme de grande orçamento, com cenários imponentes e um elenco renomado. A obra explora um conflito entre classes, já que os seres humanos vivem em cidades-fortaleza, isolados dos mortos-vivos num sistema em que os ricos se beneficiam dos pobres. Enquanto isso, as figuras dos zumbis querem vingança contra a classe burguesa que os vinha explorando.

[...] temos o retorno de Romero na direção, com um roteiro que retrata a oposição entre zumbis e humanos de uma forma menos simplista, mostrando o surgimento de uma consciência nos zumbis, até então representados como seres sem pensamento. Além disso, atenua o maniqueísmo característico do gênero ao revelar o lado sombrio dos sobreviventes, que constituem uma casta que explora os seus semelhantes. Segundo o próprio Romero, os zumbis são uma metáfora da classe trabalhadora, enquanto os humanos encastelados em prédios luxuosos representam a burguesia. (TEIXEIRA, 2013 p. 13)

Os textos e filmes permitem uma observação de tantos outros experimentos com os zumbis ao longo dos anos. Entre essas diversas abordagens, pode-se usar de exemplo as obras da retomada do gênero, como os zumbis agora velocistas de “*Extermínio*” (2002), do diretor Danny Boyle, e o uso do *Found Footage*⁶ no filme de zumbis espanhol “*REC*” (2007), dirigido por Jaume Balagueró e Paco Plaza. O texto de Vugman (2013) termina no filme “*Meu Namorado é um Zumbi*” (2011), de Jonathan Levine, uma obra voltada ao público adolescente, em que um zumbi e uma garota viva se apaixonam,

⁶ *Found Footage* é um gênero de filme que surgiu nos anos 1980. São obras de ficção produzidas de forma que simulam um documentário, geralmente filmado de um ponto de vista único.

ilustrando uma desconstrução muito significativa em relação ao que foi feito anteriormente.

[...] Meu namorado é um zumbi, dirigido por Johnatan Levine. Lançado cinco anos depois da eclosão da crise, o filme de Levine situa seus zumbis num mundo pós-apocalíptico semelhante àquele de Zumbilândia, com um punhado de seres humanos lutando para sobreviver num mundo repleto de mercadorias abandonadas e tomado por zumbis. (VUGMAN, 2013, p. 149)

Os zumbis se tornaram parte do audiovisual contemporâneo, tendo sido explorados em diversas mídias e formatos: filmes, séries, videoclipes, jogos. Acabaram ganhando cada vez mais vertentes diferentes e criativas, incluindo obras comerciais descompromissadas e obras mais autorais. Era inevitável que os zumbis se fundissem à comédia em algum momento.

Zomedy

Zomedy é uma mescla das palavras *zombie* e *comedy*. O termo de Kyle William Bishop (2011) refere-se às comédias de zumbis. Mas foi no artigo de Katie Garrett, “The evolution of modern zombie comedies” (2018), que se notou uma relevante indagação sobre o termo e os filmes classificados assim. Garrett (2018) elogia o uso que os autores de filmes de zumbis fizeram do monstro em suas produções, dispondo-o como uma ferramentas para discutir questões sociais e fazer críticas a diversos elementos do mundo moderno.

Como tal, este gênero floresceu em sua capacidade de criticar a cultura popular, o consumismo e o patriarcado sem ser pesado; esses primeiros filmes de zumbis, mesmo sem grande audiência, fizeram o uso da arte de metáfora para abordar assuntos difíceis em um ambiente apocalíptico. (GARRETT, 2018, p. 99, tradução nossa)

Já em relação à inserção da comédia no subgênero, Garrett (2018) demonstra frustração. A autora reconhece o valor que essas produções poderiam ter, visto que seriam capazes de adicionar um lado satírico nas obras, potencializando ainda mais o debate. Em vez disso, os filmes que se apoderaram do elemento cômico e descartaram o elemento

crítico, tornaram-se obras que visavam meramente o lucro. Nesses filmes, a figura do zumbi está presente para criar uma violência insensível e vazia (GARRETT, 2018).

Essa conclusão de Garrett (2018) se dá por comparação, uma vez que em filmes como “Noite dos Mortos vivos” (1968), de George Romero, o horror relacionado aos zumbis é criado pelo medo e pela dor de destruir esses seres que ainda são figuras humanas - algumas vezes seus amigos e parentes. Em comédias de zumbis, Garrett (2018) aponta que as criaturas se tornam um mero “*narrative punching bag*!”⁷, um simples empecilho feito para ser passado com esforço físico, sem nenhum desafio emocional. Nas *zomedies* não existe de fato algum peso em torno da figura dos zumbis, eles estão ali para compor a história e serem massacrados. “O zumbi se transformou de um dispositivo de contemplação cultural para uma figura que se tornou um ponto focal para a diversão sangrenta, um alvo recém-justificado de agressão” (GARRETT, 2018, p. 101, tradução nossa).

“Todo Mundo Quase Morto” (2004), de Edgar Wright, e “Zumbilândia” (2009), de Ruben Fleischer, são as comédias de zumbi mais analisadas por Garrett (2018). É indiscutível o uso gratuito e insensível que os dois filmes fazem da violência, mas no caso de “Todo Mundo Quase Morto” (2004) uma outra fonte aponta uma discordância indireta da análise da autora. O vídeo “*Why Comedy Needs Character*”, do canal no *Youtube* *Lessons from the Screenplay*, mostra que a comédia britânica de 2004 tem, em sua forma, um uso indagador para os zumbis: eles são uma clara extensão do medo de estagnação do protagonista. Enfrentá-los é algo desafiador para ele e é uma forma do personagem se desenvolver. Fora essa discordância, o artigo de Garrett (2018) é praticamente um guia e uma âncora de reflexão para obras que querem fazer a mescla dos zumbis com a comédia.

Um bom exemplo de *zomedy*, considerando os pontos de Garrett (2018), é a comédia de horror “*Mom and Dad*” (2017), de Brian Taylor. A história é sobre um belo dia em que os pais do subúrbio americano ficam descontrolados e querem matar seus filhos violentamente. Apesar do filme não ser assumidamente uma obra de zumbi, existem claras referências do subgênero de Romero (1968) presentes nele. Algumas delas estão nesse trecho do artigo de Vugman (2013):

[...] Romero elimina a relação entre o zumbi e qualquer propósito ou finalidade, mas, ao mesmo tempo, dota-o de uma vontade incontível e sempre agressiva e destruidora. Um ser que se apresenta

⁷ Tradução: “Saco de pancadas narrativo!”

simultaneamente como uma força da natureza e como um ser sobrenatural. Um ser movido apenas pelo desejo de consumir, mas que nada ganha com este consumo. Uma criatura que se orienta sempre como massa, como multidão. Um monstro cuja aparência é a de alguém que “morreu em vida”, ou seja, que se move como os vivos, mas cuja superfície exhibe uma destruição mais profunda, interior, uma corrupção da própria alma, da própria vontade. Com tudo isso, não causa espanto que a partir de *A noite dos mortos-vivos* tenha explodido nas telas filmes de zumbis como metáforas da sociedade de consumo, da sociedade de massas, da preocupação excessiva com a própria aparência e outras angústias relacionadas à aparência das pessoas, das crises de identidade, dos processos desumanizadores da lógica econômica e social contemporânea, do uso pervertido da tecnologia, do medo da morte e de uma variedade aparentemente infundável de instintos e emoções humanas destrutivas latentes. (VUGMAN, 2013 p. 146)

Em “*Mom and Dad*” (2017), os zumbis são os genitores querendo matar os filhos. O filme coloca a questão da identidade como um dos problemas dos agressores: eles já não sabem mais quem são, suas vidas se resumem a serem pais, e, isso gera uma crise pessoal. Não há uma explicação clara para a origem dos “zumbis”. Existem informações rasas sobre vírus neurológico que é transmitido através de aparelhos eletrônicos como TVs, computadores e *smartphones* provocando uma espécie de “histeria em massa” na população, que muda seu instinto de proteção das crias para a execução das mesmas. É esse o tipo de coisa que Garrett (2018) cobra de obras que buscam mesclar os zumbis e a comédia:

Este subgênero *zomedy* floresceu e continua a crescer hoje, com novos trabalhos aparecendo [...] como mostra que as comédias de zumbis, apesar das críticas originais sustentadas, podem ser uma peça poderosa para fazer declarações políticas. As *zomedies* estão autorizadas a ficar no lugar do trabalho anterior de Romero tais como *Noite dos Mortos Vivos* e expandir a crítica de maneira significativa. (GARRETT, 2018, p. 100, tradução nossa)

O fato é que a comédia de horror “*Mom and Dad*” (2017) constrói sua narrativa numa violência que não se perde dentro de si. Seus subtextos continuam fortes, falando de temas como o racismo e o poder da mídia e da tecnologia na modernidade. Mesmo assim, a obra continua repleta de humor-negro e escatologia. “Nós te amamos, mas às vezes nós temos vontade de te matar” é um trecho de uma das últimas falas de uma mãe para seus filhos no filme. A frase enfatiza a mensagem da obra: “escancarar” um cansaço da cultura de superproteção das crianças de classe média.

É possível que as comédias zumbis critiquem com sucesso a sociedade enquanto ainda são engraçadas. No passado, apesar de as comédias zumbis criticarem as convenções inquestionáveis dos filmes de zumbis, elas também mostraram seu potencial para apresentar caricaturas de vida preguiçosas, sexistas e racistas. No entanto, se as comédias de zumbis forem utilizadas para criticar os filmes de zumbis e as tendências sociais negativas, elas podem ser ferramentas poderosas. (GARRETT, 2018, p. 105, tradução nossa)

O monstro, a metáfora e a inspiração

“Metade Calabresa” se inspira nas obras de zumbis, principalmente nos filmes mais clássicos de George Romero, como o já mencionado “A Noite dos Mortos-Vivos” (1968). Contudo, sem ignorar as obras mais modernas que desconstroem e reestruturam o monstro em suas narrativas. A série apropria-se primariamente do zumbi para ilustrar a banalização da violência, principalmente contra aqueles que estão infectados, que perdem sua humanidade e se tornam seres disponíveis para serem torturados, mortos e até mesmo virarem animais de estimação luxuosos. A narrativa concebe, dessa forma, um mundo pós-apocalíptico excêntrico, onde as pessoas estão cada vez mais desumanizadas e alucinadas, passam a vida em condomínios murados como solução para a infestação de zumbis nas ruas. Esse cenário nada mais é que uma representação intensificada da violência e insegurança pública cotidiana em cidades brasileiras - que, em 2018, teve uma taxa de homicídio 30 vezes maior que a da Europa (SALGADO, 2018).

Entre as primeiras reflexões desencadeadas pelas obras que inspiraram e orientaram o desenvolvimento do “Metade Calabresa”, percebeu-se a perda da identidade como um tema recorrente. Nos filmes, existe um medo relacionado à transformação do indivíduo racional em um ser desprovido de humanidade. Enquanto os monstros clássicos assustam pelo que são e pelo mal que podem causar, os zumbis transformam suas vítimas em mais um deles. Diante disso, a maior importância da simbologia do zumbi na série é fortalecer o tema da individualidade, representando os infectados como pessoas com quem os personagens criaram um distanciamento emocional e perderam a comunicação.

As principais influências e bases de formato foram séries que fazem uma mistura de comédia e drama, como a australiana “Please Like Me” (2013-2016), que equilibra bem os tons de drama e comédia, enquanto aborda temas sérios de uma forma mais real. Os diálogos sobre homofobia, aborto, depressão não tentam passar ao público uma

abordagem técnica sobre os assuntos debatidos, e sim uma visão mais humana e natural sobre eles. Outro exemplo é a série americana “Atlanta” (2016 - Presente), cujo humor ácido e crítico está mesclado a uma roupagem mais urbana e menos limpa.

A série é uma comédia com elementos de um clássico subgênero do horror: os filmes de zumbi, como no filme “Todo Mundo Quase Morto” (2004), de Edgar Wright. O diretor usa um apocalipse zumbi como uma expansão dos problemas internos do seu personagem principal, expondo de maneira sutil os seus medos e problemas. Algo similar acontece no universo de “Metade Calabresa” e os seus personagens.

Crescer é morrer

Na trama da série “Metade Calabresa”, Carlos e Deco são dois jovens que vivem no apartamento de Maurício desde que o mundo foi tomado por zumbis e eles perderam suas famílias. Maurício é um homem de trinta e poucos anos que ocupa o apartamento da tia e recebe dinheiro dela todos os meses. Os três tinham uma vida para lá de confortável, considerando a situação do resto do mundo. No entanto, quando Maurício se torna um zumbi, Carlos e Deco precisam se virar para enganar a tia dele a continuar mandando dinheiro todos os meses e, assim, manter a vida fácil. Essa é história prévia de “Metade Calabresa”. Uma história de personagens que precisam aprender a lidar com as responsabilidades da vida adulta em um mundo caótico.

Respeitando a função metafórica que o horror, em especial o subgênero zumbi, fez dos seus monstros, “Metade Calabresa” procurou uma motivação para os zumbis da série. Em grande parte das obras do subgênero existe um conflito com a questão da identidade. Nenhum monstro representa isso melhor que os zumbis, “(...) criaturas sem identidades e consciências, surgidas de dentro da própria sociedade, vistas como irracionais, que agem sem um objetivo definido” (SILVA, 2017, s/p.). Ao ser morto por um zumbi, as pessoas voltam e integram a massa. Para pessoas que estão crescendo e buscando a sua identidade, ser um zumbi é um grande pesadelo, significa integrar um grupo sem perspectivas e sem destaque. Por outro lado, os zumbis são aqueles que perderam o jogo da vida, pessoas deixadas para trás e sem valor.

A ideia de um universo absurdo como pano de fundo para uma história sobre responsabilidade permitiu a criação de situações cada vez mais estranhas, como programas de televisão “bizarros” sobre super-heroínas espaciais, entregadoras de pizza

sanguinárias e crianças zumbis domesticadas. Em contraste a isso, e mesmo sendo definida como uma comédia, o foco no lado humano dentro de “Metade Calabresa” é o impulso para momentos mais dramáticos na narrativa, principalmente porque a premissa da obra é falar sobre o início da vida adulta. Esse universo “maluco” é o contexto que amplia a discussão sobre a obra, como uma forma de falar sobre os medos e as inseguranças que acompanham o amadurecimento social e emocional dos personagens.

Um dos objetivos narrativos e estéticos que “Metade Calabresa” busca alcançar é dar valor aos zumbis e à violência desse universo, trazer para o piloto da série o drama que é estar infectado ou ter que lidar com um amigo transformado em morto-vivo. Os zumbis não são vilões coerentes, pois eles não estão conscientes do que estão fazendo. Sendo assim, é importante dar esse peso para eles, para que sejam tensos, tristes e ameaçadores, em vez de simples monstros dispostos a mortes engraçadas e sem questões maiores. Dessa forma, é possível traçar um senso de preocupação com o bem-estar dos personagens e da sua necessidade de sobrevivência ao longo da série. O desafio de “Metade Calabresa” é existir como um produto de zumbi engraçado e que, ainda assim, consiga discutir questões importantes para a sociedade.

Considerações finais

O processo de experimentação do piloto da série “Metade Calabresa” gerou uma pesquisa de zumbis, comédia, séries, mudando o olhar sobre o projeto. Graças a essa investigação foi possível mesclar diversas características de outras obras com a temática zumbi, conectar isso à temática do crescimento e contextualizar com problemas sociais do Brasil. O zumbi de “Metade Calabresa” é único, porque está inserido em um lugar único. É uma criatura sem escolha, que está nessa situação por uma causa infeliz e desigual. É uma representação do distanciamento emocional de laços afetivos, mas é, também, a figura mais marginalizada de sua sociedade. As áreas miseráveis são as mais caóticas e afetadas nas cidades. A ideia de um país que continua a existir (quase sem mudar muito sua dinâmica) após um apocalipse zumbi é “bizarra”, mas não é absurda. Não no Brasil.

Com a pesquisa, é possível enxergar “Metade Calabresa” não só como um experimento dentro da universidade, mas como um projeto que, assim como os filmes metafóricos de Romero, tem algo a dizer. De certa forma, este estudo funciona como um

manual de inspiração para futuros realizadores de cinema e audiovisual no ambiente acadêmico. E de como um aparato teórico é necessário para dar embasamento às realizações audiovisuais. Do contrário, nada faria sentido.

Quanto à pergunta que conduziu o processo de realização desta pesquisa: “qual o significado do zumbi em uma série sobre crescer?”, a resposta está na própria concepção do projeto “Metade Calabresa”: o zumbi é aquilo que é abandonado, mas que não deixou de existir. Continua à espera de quem o deixou, pronto para ser resgatado.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

ALEGRETTE, Alessandro Yuri. **Entre o horror e a beleza: a sublime estética gótica dos filmes de Guillermo Del Toro**. REVISTA ABUSÕES, [S. l.], p. 05-30, 20 abr. 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2QKUu4u>>. Acesso em: 21 maio 2019.

BISHOP, Kyle William. **Vacationing in Zombieland: The Classical Functions of the Modern Zombie Comedy**. Journal of the Fantastic in the Arts, vol. 22, no. 1, 1 Jan. 2011, pp. 24-38. JSTOR, www.jstor.org/stable/10.2307/24352425ref=searchgateway:d878c659046f9671d20f5060cd01d2e4.

GARRETT, Katie. **The Evolution of Modern Zombie Comedies**. In: Imagine the post-apocalypse. Vol. 5. Ball State University, Muncie: Indiana, 2018. Disponível em: <http://bsuenglish.com/dlr/wp-content/uploads/sites/11/2018/04/Katie-Garrett-Essay.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2019.

SALGADO, Daniel. **Atlas da Violência 2018: Brasil tem taxa de homicídio 30 vezes maior do que Europa**. O Globo, [S. l.], p. 01, 5 jun. 2018. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/atlas-da-violencia-2018-brasil-tem-taxa-de-homicidio-30-vezes-maior-do-que-europa-22747176>. Acesso em: 1 jul. 2019.

SILVA, Michel Goulart. **Romero e os zumbis como metáfora política**. Esquerda Online, Blumenau, SC, 17 jul. 2017. Disponível em: <https://esquerdaonline.com.br/2017/07/17/romero-e-os-zumbis-como-metafora-politica/>. Acesso em: 29 maio 2019.

TEIXEIRA, Marcus do Rio. **Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?**. Cógito, Salvador, p. 12-15, 7 out. 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cogito/v14/v14a03.pdf>. Acesso em: 9 abr. 2019.

VUGMAN, Fernando S. **O zumbi nas telas: breve história de uma metáfora**. Revista brasileira de estudos de cinema e audiovisual, [S. l.], p. 139-152, 29 nov. 2013. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/viewFile/312/117>. Acesso em: 21 maio 2019.

Filmográficas

A NOITE dos mortos vivos. Direção: George Romero. Produção: Russell Streiner e Karl Hardman. Intérpretes: Duane Jones; Judith O'Dea; Karl Hardman; Marilyn Eastman; Keith

Wayne; Judith Ridley e Kyra Schon. Roteiro: John A. Russo e George A. Romero. [S.l.]: The Walter; Reade Organization, 1968. (96 min)

ATLANTA. Criador: Donald Glover. Produção Executiva: Donald Glover; Dianne McGunigle e Paul Simms. Intérpretes: Don Messick; Casey Kasem; Frank Welker; Heather Lindsay North e Nicole Jaffe. [S.l.]: Netflix. 2 temporadas, Color. Produzido por RBA; 343 Incorporated; MGMT. Entertainment; FXP, 2016-Presente.

DESPERTAR dos mortos. Direção: George Romero. Produção: Claudio Argento; Alfredo Cuomo e Richard P. Intérpretes: David Emge; Ken Foree; Scott H. Reiniger e outros. Roteiro: George A. Romero. [S.l.]: Dawn Associates; United Film Distribution Company (UFDC), 1978 (126 min)

EXTERMÍNIO. Direção: Danny Boyle. Produção: Andrew Macdonald. Intérpretes: Cillian Murphy; Naomie Harris; Brendan Gleeson; Christopher Eccleston e Megan Burns. Roteiro: Alex Garland. [S.l.]: DNA Films; British Film Council, 2002. (113 min)

MEU NAMORADO é um zumbi. Direção: Jonathan Levine. Produção: Bruna Papandrea; David Robberman e Todd Lieberman. Intérpretes: Nicholas Hoult; Teresa Palmer; Rob Corddry; Dave Franco ; Analeigh Tipton e outros. Roteiro: Simon Pegg e Edgar Wright. [S.l.]: Mandeville Film; Summit Entertainment, 2013. (97 min).

MOM and dad. Direção: Brian Taylor. Produção: Christopher Lemole; Tim Zajaros e Brian Taylor. Intérpretes: Nicolas Cage; Selma Blair; Anne Winters; Zackary Arthur; Robert T. Cunningham; Brionne Davis; Samantha Lemole; Lance Henriksen e outros. Roteiro: Brian Taylor. [S.l.]: Armory Films; XYZ Films; The Fyzz Facility; Momentum Pictures, 2017. (84 min)

O DIA dos mortos. Direção: George Romero. Produção: Mark Canton; Bernie Goldmann e Peter Grunwald. Intérpretes: Simon Baker; John Leguizamo; Dennis Hopper; Asia Argento e outros. Roteiro: George A. Romero. [S.l.]: Atmosphere; Entertainment MM; Romero-Grunwald Productions; Universal Pictures, 2005. (95 min)

PLEASE Like Me. Diretores: Matthew Saville e Josh Thomas. Produção: Todd Abbott e Lisa Wang. Intérpretes: Josh Thomas; Debra Lawrance; David Roberts; Thomas John Ward; Wade Briggs; Caitlin Stasey; Keegan Joyce; Nikita Leigh-Pritchard; Renee Lim e Judi Farr. [S.l.]: Netflix. 4 temporadas, Color. Produzido por Josh and John Productions, 2013-2016.

REC. Direção: Jaume Balagueró e Paco Plaza. Produção: Julio Fernández; Carlos Fernández e Alberto Marini. Intérpretes: Manuela Velasco; Javier Botet; Manuel Bronchud; Martha Carbonell; Claudia Font e Vicente Gil. Roteiro: Jaume Balagueró; Luiso Berdejo e Paco Plaza. [S.l.]: Filmax, 2007. (75 min)

TERRA dos mortos. Direção: George Romero. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann e Peter Grunwald. Intérpretes: Simon Baker; John Leguizamo; Dennis Hopper e Asia Argento. Roteiro: George A. Romero. [S.l.]: Atmosphere; Entertainment MM; Romero-Grunwald Productions, 2005. (97 min)

TUDO Mundo Quase Morto. Direção: Edgar Wright. Produção: Nira Park. Intérpretes: Simon Pegg; Kate Ashfield; Nick Frost; Lucy Davis; Dylan Moran; Bill Nighy e outros. Roteiro: Simon Pegg e Edgar Wright. [S.l.]: Working Title Films; Big Talk Productions; Universal Pictures, 2004. (99 min).

ZUMBI branco. Direção: Victor Halperin. Produção: Edward Halperin. Intérpretes: Béla Lugosi; Madge Bellamy; Joseph Cawthorn; John Harron; Robert Frazer; Phil Goldstone e outros. Roteiro: Garnett Weston. [S.l.]: Universal Studios; Halperin Productions; United Artists, 1932. (67 min).

Videográficas

As Metáforas dos Filmes de Zumbi (com Tiago Belotti) - Parte 1. Entre Planos. 05 de abr. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KsCeFYA8YF0>. Acesso: 09 de abril de 2019.

As Metáforas dos Filmes de Zumbi (com Max Valarezo). Meus 2 Centavos. 05 de abr. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zOD8suUtpY>. Acesso: 09 de abril de 2019.

Why Do We Love Zombies?. Idea Channel. 19 de jun. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RSOIJCY3r8>. Acesso: 09 de abril de 2019.

Shaun of the Dead — Why Comedy Needs Character. Lessons from the Screenplay. 31 de out. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mzqDiSr4jY4>. Acesso: 09 de abril de 2019.