

---

## O Paredão dos Mortos-Vivos: O *Reality Show* como Estratégia Narrativa em *Reality Z*<sup>1</sup>

Max Milliano MELO<sup>2</sup>  
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### RESUMO

Este artigo analisa como produtos audiovisuais ficcionais podem incorporar elementos característicos dos *reality shows* em suas estratégias narrativas. Tendo como recorte empírico a série de horror *Reality Z* (Netflix), observamos que as estéticas do real, e a valorização do homem comum e do cotidiano – marcantes nos realities – quando acionados na ficção, provocam um reposicionamento do espectador e adensamento da mobilização empática causada pela obra televisiva. Por fim, observamos como as demandas de uma sociedade midiaticizada apresentam-se como terreno fértil para a construção de uma narrativa de horror.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção seriada; midiaticização; cotidiano; reality show; horror

### BRAZILIAN HORROR STORY

Presente desde os primórdios do audiovisual, o gênero horror parece ter ganhado novo impulso nos últimos anos na TV, a partir do desenvolvimento de séries/antologias como *American Horror Story*, *A Maldição da Residência Hill* e *The Walking Dead*. Assim, a estreia de *Reality Z*, na plataforma de *streaming Netflix*, parece não ser um ponto fora da curva, mas se insere dentro do que pode ser uma tendência de produção e consumo audiovisual na atualidade. Com dez episódios de cerca de meia hora, a série, criada por Cláudio Torres e produzida pela Conspiração, é inspirada em *Dead Set*, premiada minissérie britânica de 2008, originalmente exibida em quatro capítulos.

Tanto a versão brasileira quanto a europeia têm a mesma premissa: um apocalipse zumbi se inicia na mesma noite em que um popular *reality show* exhibe a eliminação de um dos participantes. Configurando uma trama que se aproxima do modelo de narração teleológico proposto por Machado (2000), ou seja, onde os episódios se encadeiam a fim de compor um arco narrativo amplo, que dura toda a temporada, a série flerta com o

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup>Doutorando e mestre em Mídia e Cotidiano pela Universidade Federal Fluminense (PPGMC/UFF). Docente da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). [max.milliano.melo@gmail.com](mailto:max.milliano.melo@gmail.com)

---

humor e assume o subgênero do terror *slasher*, incorporando ainda uma narrativa politizada, que apresenta problemáticas nacionais como o racismo, a homofobia, a violência policial, a corrupção política e a formação de milícias.

Tão *nacionais* quanto estes problemas é a centralidade dos *reality shows* na cultura televisiva brasileira das últimas décadas. Em um país que tem as telenovelas como seu carro-chefe da produção televisiva, este novo gênero parece assumir um lugar de destaque, tanto na TV aberta (*Big Brother Brasil*, da Globo, *A Fazenda*, da Record e *Masterchef*, da Band são exemplos de reality show que se transformaram em carros-chefe da programação de suas emissoras), quanto em canais de TV a cabo e plataformas de *streaming* (*De Férias com o Ex*, *The Circle*, para citar alguns).

Assim, a estratégia narrativa de *Reality Z* pareceu-nos particularmente interessante, uma vez que estae incorpora tal gênero televisivo, ligado à não-ficção e à TV de realidade à sua narrativa de horror com zumbis, gênero este que, por sua vez, parece localizar-se em espectro oposto, geralmente ligado à ficção e ao fantástico. Neste sentido, a série se filia a uma tendência da televisão, desde os anos 1980, de complexificação dos gêneros, a partir de misturas e hibridismos. Conforme destaca Esquenazi (2010), a ampliação do público da TV e o modo compartilhado de consumo da programação da tela pequena (pessoas de diferentes perfis e interesses assistem TV juntos), contribuíram para que criadores passassem a repensar as fórmulas e gêneros dentro da programação.

Ainda que o cenário de consumo televisivo/televisual tenha se modificado com a inserção das redes, ampliação de acesso à TV à cabo e sua programação altamente segmentada e, mais recentemente, o surgimento das plataformas de conteúdo digital, nos parece que essas mudanças contribuíram para o aprofundamento do fenômeno captado pelo autor, não para seu abandono. Portanto, a proposta deste artigo insere-se numa busca de compreender como as narrativas dos *reality shows* podem extrapolar as fronteiras da não-ficção, sintonizando dilemas (e medos, já que analisaremos aqui uma série de horror) de uma sociedade profundamente midiaticizada.

Em nossa análise de *Reality Z* detectamos uma produção marcadamente dividida em duas fases. Nos primeiros cinco episódios, que distinguimos como uma espécie de primeira parte da série, três arcos narrativos se desenvolvem em paralelo. O primeiro se passa na produtora onde é filmado Olimpo, um *reality show* de confinamento no qual cada participante representa uma divindade da mitologia grega. A noite de eliminação de

---

um dos participantes é afetada pelo apocalipse zumbi. Técnicos e produtores são atacados e transformados em mortos-vivos, enquanto o elenco do programa permanece alheio ao massacre. É apenas quando Nina (Ana Hartman), uma das produtoras, consegue refugiar-se na casa-cenário, que os competidores descobrem o que acontece e resistem à invasão zumbi, enquanto continuam a ser *vigiados* por câmeras.

O segundo arco da primeira parte gira em torno da trajetória de Ana (Carla Ribas), a antiga diretora do Olimpo e seu filho, Léo (Ravel Andrade). Demitida do programa, a mulher também permanece alheia aos primeiros momentos da invasão dos zumbis, sob efeito de antidepressivos. Assim como a produtora interrompe a alienação dos participantes a respeito dos monstros famintos por carne fresca, é o filho da diretora quem lhe retira do torpor dos medicamentos para trazê-la à aterrorizante realidade do apocalipse zumbi. Por fim, o terceiro arco é centrado na figura de Alberto Levi (Emílio de Mello), um deputado estadual que consegue fugir da Assembleia Legislativa tomada por zumbis, junto de sua assessora, Cristiana (Julia Ianina). Os dois subornam uma dupla de policiais corruptos que prendiam a manifestante Teresa (Luellem de Castro), que filmava um episódio de violência policial. Os cinco: deputado, assessora, policiais e manifestante presa, rodam ao esmo pelo Rio de Janeiro em busca de proteção.

Estas três histórias se encontram no quinto episódio, dando origem a uma nova trama, que entendemos apresentar-se como uma segunda parte da história: os sobreviventes destes três grupos distintos refugiam-se no Olimpo onde tentam estabelecer comunicação com o mundo exterior e, sem sucesso, planejam construir uma colônia de resistência. Observamos, e isso será melhor discutido adiante, que as duas partes incorporam a estrutura do *reality show* de forma marcadamente diferente. Antes de nossa análise, contudo, consideramos relevante recuperarmos alguns conceitos relacionados aos *reality shows*.

## **STRANGER (REALITY) THINGS**

A noção do que definiria um *reality show* não parece ser terra sem disputas. Quando observamos a programação televisiva atual, encontramos uma miscelânea de programas com formatos profundamente diversos entre si se autointitulando realities. Desde aqueles associados formas de se fazer TV tão antigos quanto o próprio dispositivo, como é o caso dos programas de calouros *The Voice* (Globo) e *Qual o Seu Talento?*

---

(SBT), que pouco se diferenciam daqueles promovidos por Silvio Santos ou Chacrinha, até os programas de confinamento monitorado, que se proliferaram na programação nas últimas duas décadas, a exemplo dos longevos *BBB* e *A Fazenda*.

Na Academia, o estabelecimento de um conceito que unifique todos esses programas também é fonte de embates. Bazo (2009, p.121), define os *reality show* como “espectáculos de convivência entre atores não profissionais que reagem de forma espontânea, tentando superar e sobreviver a seus oponentes mediante uma competição permanente e expostos ao olhar de câmeras localizadas de maneira estratégica”<sup>3</sup>. Ou seja, a definição proposta pelo autor se sustentaria em torno de três características fundamentais: 1) o espetáculo; 2) a convivência de atores não profissionais; 3) a espontaneidade e 4) a competição.

Dois aspectos da definição proposta por Bazo (2009) parecem não serem completamente incorporados por todas as produções do gênero, em uma rápida (e superficial) análise da questão. A competição não está presente em vários formatos de *reality show*, como aqueles centrados no dia a dia de pessoas famosas. O que também coloca em xeque a noção de que os programas apresentam sempre atores não profissionais. Aqui consideramos que talvez essa questão se apresente de forma mais complexa pois, embora alguns programas foquem em pessoas conhecidas, como os *reality shows Keeping Up With The Kardashians* ou a *Dança dos Famosos*, os programas frequentemente lançam um olhar para a vida privada, menos conhecida e, portanto, mais comum, de tais personagens. Ou seja, no lado “não-célebre” das celebridades. Os conflitos domésticos e familiares clã Kardashian-Jenner são o elemento central do primeiro, enquanto atrizes e humoristas são tratados como dançarinos amadores, no segundo.

Já Garcia, Vieira e Pires (2006), fazem uma historiografia do gênero tendo como eixo os programas de confinamento, que surgem na MTV estadunidense no início dos anos 1990. “Nestes shows de realidade, as pessoas são confinadas em casas ou isoladas em ilhas ou barcos e submetidas à vigilância permanente, competindo entre si e eliminando um participante por semana. Neste contexto, o termo realidade significa ‘sem

---

<sup>3</sup> Do original em espanhol: “Como espectáculos de convivencia entre actores no profesionales que reaccionan de forma espontánea, intentando superar y sobrevivir a sus oponentes mediante una competencia permanente y expuestos ante la mirada de unas cámaras ubicadas de manera estratégica”. Tradução nossa.

roteiro” (GARCIA; VIEIRA; PIRES, 2006, p. 2)<sup>4</sup>. Percebemos que a dimensão do isolamento – nem sempre uma regra dentro dos *reality shows* – e da competição – idem – voltam a ser citadas, junto com a noção da ausência de roteiro. Observamos que tanto as autoras, quanto o já citado trabalho de Bazo (2009) se aproximam na medida que tratam da espontaneidade – ou a vida de improviso – como um dos aspectos fundamentais dos realities.

Ainda neste sentido, Mateus (2012) analisa os *reality shows* na busca de seus elementos constitutivos destacando o trio Escopofilia/Emancipação do Espectador/Cotidiano. Sobre a escopofilia, definida como o fetiche por observar o outro, o autor escreve:

Sem dúvida nenhuma, um atributo definidor deste gênero televisivo é a oportunidade que dá, aos espectadores, de verem por si próprios. Não apenas esta “observação-participante” da interação social mediatizada pela televisão constitui um factor de sucesso de audiências, como a própria mobilização visual induzida pelas imagens permite obter uma identificação ligada às experiências sociais que outros gêneros (como ficção) não conseguem obter de forma tão intuitiva e empática. (MATEUS, 2012, p. 240).<sup>5</sup>

Desta forma, concordando com o autor, observamos que, independentemente do formato, algo que parece frequente nos programas é a possibilidade de oferecer uma janela para observarmos nossa própria vida a partir da vida do outro. A já citada tendência dos programas por privilegiarem pessoas comuns (ou os aspectos comuns das pessoas célebres), aponta num sentido de dar mais visibilidade às narrativas de maior identificação. Haveria assim, uma valorização de experiências sociais, ou seja, temas mais universais, como afetividade, o espaço da vida privada e os relacionamentos interpessoais. Assim, o autor associa o sucesso dos *reality shows* à forma como estes se estruturam como um espelho de nós mesmos. O espectador veria a vida comum dos participantes, na busca de referências em torno de sua própria vida.

Tal questão estaria diretamente relacionada com segundo aspecto destacado pelo autor: a emancipação do espectador. Deste modo, o que se tem é uma televisão feita não apenas *para* o espectador, mas também *pele* espectador que, de diferentes maneiras e em

---

<sup>4</sup> Com frequência, assim como trabalham as autoras, o marco inicial desse tipo de programa tem sido o *The Real World*, que chegou à MTV dos EUA em 1992 e foi reproduzido na filial brasileira do canal como *Na Real*.

<sup>5</sup> A noção de que as narrativas dos *reality shows* produzem maior mobilização no espectador do que a ficção é discutível. Compreendemos que muitas formas narrativas ficcionais, inclusive e especialmente as de horror, trabalham com uma mobilização intensa do espectador. Contudo, dado o limitado espaço de discussão deste trabalho, não é possível debruçar-se apropriadamente sobre tal questão.

---

diferentes níveis, torna-se protagonista da sua própria televisão. “O espectador participa nos programas televisivos de realidade como emissor de opiniões, protagonista principal, objecto sobre o qual a escopofilia assenta, ou, ainda, como actor-principal da sua própria vida quotidiana” (MATEUS, 2012, p. 241).

Por fim, Mateus (2012) fala do privilégio do cotidiano na estruturação dos realities. Mesmo aqueles centrados em situações artificialmente construídas, ou seja, que estão fora do dia a dia dos representados – a própria ideia de ir a um estúdio de TV não está dentro do que poderíamos considerar cotidiano para a maioria das pessoas. Outras vezes os programas se constituem a partir de situações particulares, como viagens de férias e festas de aniversário, também considerados fora da cotidianidade – observa-se, por um lado, uma tentativa de se construir um novo cotidiano, a partir da situação dada, ou mesmo de observar como esta perturbação, afeta o cotidiano dos representados.

Deste modo, podemos observar que algumas características se sobressaem de forma comum no pensamento de Bazo (2009), Garcia, Vieira e Pires (2006) e Matheus (2012): há, em geral, a construção de uma cotidianidade, seja a partir da observação de um cotidiano midiaticizado dos personagens do *reality*, onde a câmera acompanha o objeto (de forma discreta ou não) na busca de uma realidade preexistente à câmera, seja a partir da estruturação de um cotidiano, onde a realidade existe por causa da câmera – caso dos realities de confinamento, por exemplo, estruturados em redor de um jogo midiaticizado<sup>6</sup>, onde a sobrevivência e a convivência definem os vencedores. Aqui destacamos que a sobrevivência ganha um sentido midiático, já que não se espera que os participantes de fato morram durante a gravação do programa. Morte significa eliminação do jogo e, por consequência, apagamento da tela.

Outro aspecto que sobressai nas três perspectivas é o reposicionamento do espectador, que sai da condição de receptor passivo da programação, para alguém que, em diferentes níveis, interfere em sua estrutura, a partir da interatividade ou mesmo na participação direta, como as pessoas *comuns* objeto central dos realities. Aqui aparece ainda alguma forma de espontaneidade e improvisação, elemento que consideramos transversal às dimensões de cotidiano e espectador reposicionado que discutimos. Assim

---

<sup>6</sup> Tal perspectiva parece se aproximar da noção de midiaticização proposta por Hjarvard (2015), que compreende que o avanço das redes sociais leva a sociedade a incorporar a dinâmica midiática em sua estrutura social. Tal conceito será discutido ainda neste trabalho.

---

como a vida comum das pessoas comuns não tem roteiro, tal dinâmica seria incorporada nos realities.

## NIGHT OF LIVING DEAD

*Reality Z* não é a primeira empreitada nacional a misturar horror e *reality show*. Em 2016 estreou na TV Globo e na plataforma de streaming Globoplay *Supermax*, uma série que, pelo menos nos primeiros dos 12 episódios, buscava construir uma espécie de pseudoreality show. O então apresentador do *Big Brother Brasil* (BBB), Pedro Bial, apresentava a atração fictícia: um grupo de pessoas comuns (algumas interpretadas por atores famosos, como Cleo Pires e Mariana Ximenes) seria confinado em uma prisão abandonada em plena floresta amazônica, numa mistura de *Big Brother* e *No Limite*, o programa, inicialmente, apresenta uma estrutura de montagem e captura de imagens próxima da dos realities, com a presença do referido apresentador, e um formato familiar ao espectador, onde em VTs fragmentados, os personagens apresentam sua vida como pessoas comuns e suas expectativas em torno do programa. Aos poucos, contudo, a série vai abandonando o formato, e assumindo uma estrutura mais próxima da ficção seriada convencional, onde o dispositivo não é tão presente.

*Reality Z*, por outro lado, parece flertar menos com a tentativa de criação de um pseudoreality. Embora alguns elementos, como a presença de celebridades originárias desse tipo de programa – a apresentadora do Olimpo é Sabrina Sato, participante da terceira edição do *BBB* – e de uma série de referências a situações celebrizadas pelo programa da TV Globo, a série de zumbis se assume como ficção desde o início, tanto em sua montagem, que mostra tanto o que se passa na casa do programa, quanto fora dela, quanto nos diálogos e situações apresentados.

Numa busca por compreender o gênero horror, Carroll (1999), identifica que enquanto alguns gêneros são determinados por características internas da obra, como o cenário (o oeste americano, nos filmes de *Western*, por exemplo) ou estratégias narrativas (a musicalidade, nos musicais), o gênero horror é caracterizado pela sua relação com a plateia, mais especificamente, por uma busca por uma intensa e de afetação no estado emocional do espectador.

A palavra “horror” deriva do latim “horrere” - ficar em pé (como cabelo em pé) ou eriçar - e do francês antigo “orror” - eriçar ou arrepiar. E embora não



---

seja preciso que nosso cabelo fique literalmente em pé quando estamos artisticamente horrorizados, é importante ressaltar que a concepção original da palavra a ligava a um estado fisiológico anormal (do ponto de vista do sujeito) de agitação sentida. (CARROLL, 1999, p. 41)

Ou seja, as obras de horror são aquelas feitas para horrorizar quem as consome. Portanto, na estruturação de uma narrativa de horror é fundamental pensar na relação da obra com o espectador e nos seus efeitos diante da audiência. Neste sentido, o cruzamento de uma narrativa de horror com os *reality shows* parece interessante na medida em que nos realities, como já discutido, um elemento fundamental é justamente uma emancipação do espectador e sua escopofilia (MATHEUS, 2012). O fetiche de observar o outro como uma janela para observarmos a nós mesmos, seria, portanto, utilizado em *Reality Z* como uma estratégia para enfatizar o horror causado no espectador.

Assim, uma narrativa a partir dos reality shows se apropriaria do intenso efeito de real causado em quem assiste. O espectador seria, portanto, colocado diante de uma história que não se passa em uma realidade diegética distante, mas num formato onde ele próprio tem a primazia: são pessoas comuns, vivendo de improviso. Haveria aí um efeito de identificação entre espectador e obra em um nível diferente de outras formas de ficção. Neste sentido, ressaltamos ainda o caráter particular da televisão na relação entre o real e o ficcional. Conforme discute Rondelli (1997), na televisão, assim, como na literatura e no cinema, por exemplo, os modelos socioculturais a respeito do que seria ou não realidade se cruzam e se embaralham.

Entretanto, se a literatura e o cinema são entendidos como pertencentes à ordem do discurso ficcional, apesar de vez ou outra produzirem alguns desvios como romances históricos, biográficos, ou filmes documentários, a televisão, por ser sobretudo um meio de transmissão que comporta vários níveis e estilos de linguagem, aparece como o lugar, por excelência, do cruzamento e da interação cotidiana, entre várias coisas, da realidade e da ficção. (RONDELLI, 1997, p. 151)

Assim, para a autora, a estratégia da televisão de construir um constante diálogo com o real a realidade e os potenciais receptores, que a um toque no controle remoto migram instantaneamente de um telejornal a uma telenovela, por exemplo, criam uma dinâmica onde realidade e ficção convivem e se inter-relacionam. Tal questão que não seria tão marcante em outros meios, onde os domínios do real e do ficcional apresentam-se em territórios mais evidentemente distintos. Aqui ressaltamos, contudo, que não se trata de assumir a literatura e o cinema como universos onde o real e o ficcional são



---

imiscíveis, mas compreender uma tendência mais forte de embaralhamento destes dois domínios quando se trata da TV.

Tal diagnóstico parece estar em consonância com Hamburger (2005), para quem a forma como a ficção televisiva se construiu no Brasil – sobretudo a partir de meados dos anos 1960, quando o chamado modelo realista de teledramaturgia se impõe na programação brasileira – os domínios do real e ficcional passam a complexificar em processos de hibridismos onde a TV de ficção tem um papel importante na construção da identidade nacional e na interpretação da realidade brasileira. Se a televisão ocupou historicamente no país o papel de *mostrar* o Brasil aos brasileiros, tal empreitada só foi possível a partir da incorporação de elementos da realidade em suas tramas ficcionais.

Nessa estratégia, *Reality Z* lança mão de diversos elementos da sintaxe audiovisual realista ao qual o espectador está familiarizado, num processo metalinguístico. O cenário e a dinâmica dos personagens/participantes são os mesmos daqueles cristalizados em formatos como o *BBB* e *A Fazenda* (na versão original, *Dead Set*, foi utilizado inclusive o mesmo cenário de gravações do *Big Brother* do Reino Unido). Expressões como “noivo de Taubaté<sup>7</sup>” e “ir para o edredom”, são exemplos de elementos conhecidos do público que acompanha esse tipo de programa e que são incorporados na série.

Assim, o efeito de contaminação emocional, causado pelo *reality show*, e fundamental para o horror, é incorporado na narrativa da série a partir da introdução da figura do monstro (neste caso, os *Zumbis*), um dos elementos fundamentais do horror como definido por Carroll (1999). Observamos nos cinco primeiros capítulos do programa de TV o que poderia ser, portando, o desenvolvimento de um arco narrativo onde a interrupção do *reality Olimpo*, a partir da invasão zumbi, não interrompe a competição entre os participantes, mas a modifica pra incorporar o horror.

O prêmio passa a ser a sobrevivência, a “prova da comida” se transforma em uma luta mortal para conseguir alimentos em um supermercado próximo, e as eliminações passam a ser literais: assim como o público eliminava os participantes do programa, agora, este mesmo público, transformado em zumbi, elimina (neste caso, mata) um a um todos os participantes. A capacidade política em formar alianças e a resistência emocional, que esse tipo de programa exige, passam a ser fundamentais para a sobrevivência ao ataque do público transformado em monstro.

---

<sup>7</sup> A expressão se popularizou no *BBB* tal. Já ir para o edredom se refere a estratégia que participantes eventualmente adotam para ter relações sexuais dentro do programa.

---

Tal perspectiva aparece de forma marcada no quinto episódio quando, após a eliminação/morte de todos os demais participantes, a produtora Nina (Ana Hartman), se dirige (via câmera) a Jéssica (Hanna Romanazzi), última concorrente viva do programa

[Nina] Jessica, você... você ainda tá aí?  
[Jéssica] Tô aqui... A Veronica? Marcos? Eu sinto muito.  
[Nina] Eu também.  
[Jéssica] Eu odeio esse programa.  
[Nina] Eu também.  
[Jéssica] Eu acho que esse jogo não era pra mim.  
[Nina] Você foi a última deusa, você ganhou o jogo.<sup>8</sup>

Uma trilha sonora marcada e uma sequência de grandes planos acentuam a dramaticidade da cena, que marca o desfecho da primeira parte da série. A “final girl” típica dos filmes de horror, ou seja, a garota que sobrevive aos ataques dos monstros, e vê seus amigos e família mortos (CLOVER, 1987), reconfigura-se na vencedora do *reality show*, que vê seus concorrentes serem eliminados semana após semana, colocando em paralelo questões como sobrevivência/vitória, morte/eliminação, monstro/público e reforçando o papel central do espectador como o detentor do poder e, portanto, responsável pelo desfecho das personagens.

## HOUSE OF WAX

Após o desfecho da primeira fase da história, a casa vazia do reality Olimpo recebe novos moradores. Como numa segunda temporada do *reality show*, onde novos competidores participam de uma nova disputa, os cinco episódios finais de *Reality Z* parecem apresentar uma reconfiguração na aproximação com os *realities*. Os novos participantes agora são os personagens dos outros dois arcos narrativos da primeira fase: o político corrupto e seus companheiros de fuga e a mãe ex-diretora do Olimpo com seu filho.

Cientes da impossibilidade de receberem ajuda, os sobreviventes se apropriam da estrutura da casa para na busca pela construção de uma colônia de sobreviventes. As antenas da produtora são utilizadas para transmitir um sinal para o restante da cidade, convocando pessoas que ainda estivessem vivas a se juntar ao grupo, tendo como pronto de encontro um prédio ao lado da produtora. Tal qual os apresentadores do BBB

---

<sup>8</sup> Reality Z, Temporada 1, Episódio 05.

---

“convocam” o público a se inscreverem na próxima edição, o político Levi grava um vídeo convocando os sobreviventes a se juntarem a eles.

Nas sequências seguintes, o que se observa é o desenvolvimento de um novo reality show dentro da série, que tem nos sobreviventes que atendem ao chamado midiático de Levi os aspirantes a participantes. Assim, se na primeira parte de Reality Z, a dinâmica de paredão/eliminação é o que guia a narrativa, agora é a experiência de seleção dos participantes de um reality show é que marca a narrativa que, acreditamos, desenvolve-se a partir de um processo de midiáticação.

Gomes (2017) considera que a midiáticação é um processo recente, que reconfigura a própria relação do homem com o mundo. “Noutras palavras, a midiáticação é a chave hermenêutica para a compreensão e a interpretação da realidade. A sociedade percebe e se percebe a partir do fenômeno da mídia, agora alargado para além dos dispositivos tecnológicos tradicionais” (GOMES, 2017, p. 78). Isso significaria dizer que, se nos processos de tradicionais de mediação os meios de comunicação se tornariam a ponte que nos permitiriam nos relacionar com a cultura, agora a própria cultura assumiria a dinâmica midiática, em sua linguagem, ritmo, e modo de operação, por exemplo.

A mídia co-estrutura a comunicação e a interação (isto é, o nível da mediação), mas a midiáticação ocorre através da institucionalização de padrões de interação particulares (regras formais e informais) e alocação dos recursos interacionais no interior de uma instituição social ou esfera cultural em particular. A mídia não deve ser considerada um fator externo à interação social ou às instituições sociais mas, ao contrário, tem se tornado parte integrante da estruturação de ambas (HJARVARD, 2015, p. 54).

Stig Hjarvard explica ainda que, no processo de midiáticação, a mídia assume um duplo papel em sua posição diante da sociedade. Por um lado, está fora, na medida em que continua a ser uma estrutura de poder, institucionalmente organizada, com força, linguagem e dinâmica próprias. Ao mesmo tempo, está dentro, uma vez que é incorporada ao cotidiano. Ou seja, “os vários formatos de mídia tornam-se integrados às práticas cotidianas de outras instituições sociais e esferas culturais, e ao mesmo tempo adquirem o status de uma instituição semi-independente em si mesmos” (HJARVARD, 2015, p. 53).

Conforme lembra Luiz Mauro Sá Martino numa análise do pensamento de Hjarvard, não se trata de um processo simples, monodirecional, onde a sociedade é “engolida” pela mídia. Assim como um político precisa adaptar-se (em termos de linguagem, vestuário e práticas, por exemplo) ao eleitor durante o processo político-

eleitoral, a própria mídia também se adapta à sociedade em suas dinâmicas e linguagens, o que rompe com qualquer possibilidade de uma relação verticalizada e de simples dominação, ou uma relação behaviorista de ação e reação. “O conceito de mediatização não trabalha em uma perspectiva causal, como ‘o que a mídia faz com as pessoas’, mas a partir de um ponto de vista relacional, no sentido de ‘como as pessoas relacionam suas práticas cotidianas com as possibilidades abertas pelas mídias’, em um processo contínuo, sem começo nem final, que possam ser facilmente estabelecidos” (MARTINO, 2014, p. 240).

Deste modo, ao analisarmos *Reality Z*, observamos a dinâmica que se estabelece entre os dois grupos (o que está na casa, e de aspirantes) se aproxima do que talvez possa ser entendido como uma mediatização da sobrevivência. O grupo que controla o acesso à casa assumiria um duplo papel: o de *Big Boss*, ou seja, aquele responsável por selecionar os participantes e controlar o jogo. Por outro lado, o contato entre os dois grupos se daria apenas de forma mediatizada: ou seja, não apenas o vídeo é o meio pelo qual os dois grupos se comunicam, como também há uma adoção das lógicas midiáticas nessa relação, quando aqueles que almejam se refugiar na casa buscam demonstrar não apenas características úteis à colônia de resistência aos zumbis, mas também características esperadas de um participante de reality show.

Tal dimensão ficaria, portanto, evidente na estratégia dos dois primeiros participantes que são aceitos na casa: um casal formado por um médico e uma pequeno empresária. A dupla é admitida porque “parecem pessoas de bem”, no julgamento midiático promovido por aqueles que controlam a entrada na casa. O fato de um deles ser médico também pesa na decisão. Mais tarde se descobre que os dois não são um casal, mas adotaram tal discurso pois “casal sempre tem mais chance”. Da mesma maneira, um pedreiro tem sua entrada dificultada, já que não parecia ser de boa índole, embora parecesse forte para o trabalho na colônia de resistência.

Tais considerações talvez possam estar ligados à perspectiva relacional entre indivíduos e mídia no processo de mediatização, aqui já discutida. Os aspirantes a entrar na casa, buscam expressar características físicas e sociais que os aproximem de uma cosmética midiática e de uma sintaxe televisiva compartilhada pelo público (como na estratégia de apresentar-se como um casal ser algo positivo, enquanto ter uma aparência ligada ao popular, é visto como algo negativo). A tentativa de performar uma estética midiática influencia, mas não é o único fator avaliado pelo *Big Boss*.

---

Em trilha semelhante, nas sequências seguintes observamos que o grupo que controla a entrada na casa, ao se deparar com um número maior de aspirantes, decide adotar uma estratégia recorrente em *reality shows* na seleção e seus participantes: submetê-los a uma prova de sobrevivência sob pressão. Como estamos falando de uma série de zumbis, a morte é o elemento que substitui a mera eliminação da tela, que os realities normalmente trazem. Tal qual em experiências como a Casa de Vidro do BBB<sup>9</sup>, para entrar no Olimpo, é preciso resistir a uma situação de convivência em condições extremas que, neste caso, significa escolher um dentre eles pra ser eliminado/morrer. Ao longo desta prova, a série incorpora elementos culturais além mídia – como questões de classe, idadeismo e raciais – enquanto trabalha elementos próprios da mídia, como o formato de votação – que remete ao confessionário do BBB – e as justificativas dadas por alguns dos participantes, referenciados naquilo que comumente se ouve nesse tipo de votação em um *reality show*.

Assim, se numa sociedade midiaticizada, a mídia assume, como já discutido, a partir de Hjarvard (2015), um papel híbrido perante a sociedade, como instituição semi-independente e, concomitantemente, incorporada na cultura e nas dinâmicas sociais. A sociedade que brevemente existe em *Reality Z*, tem na mídia uma instituição que influencia de forma marcante os comportamentos do pequeno grupo de pessoas envolvidas naquele jogo, mas ao mesmo tempo, mantém sua limitada autonomia, na medida em que é incapaz de captar e disciplinar todas as relações que se constroem entre os sobreviventes do apocalipse zumbi. Não à toa, quando, já nos últimos episódios, surge a figura do miliciano, fortemente armado, a figura do político Levi, em grande parte associada ao seu poder de comunicação midiática e controle das câmeras e demais aparatos do estúdio, perde força frente ao poderio bélico do paramilitar, expondo os limites do poder midiático.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que as escolhas narrativas assumidas em *Reality Z* tenham resultado em um produto que não agradou uma parte expressiva da audiência, observamos que a estratégia

---

<sup>9</sup> Tal experiência consiste em confinar um pequeno grupo de aspirantes a participantes do reality show em uma casa onde as paredes são substituídas por placas de vidro, permitindo que o público acompanhe ao vivo (quase) todas as ações dos participantes. Quem conquista maior simpatia do público, é aceito no Big Brother.

---

dos realizadores em incorporar na série uma dinâmica típica do *reality show* sem com isso criar um *pseudireality* (ou um *mockreality*, tomando emprestada a noção de *mockmentary*), reforçou a tendência atual de embaralhamento de gêneros, não apenas quando pensamos na forma de fazer ficção, mas incorporando aqui as narrativas de realidade.

Neste sentido, mais do que simplesmente repensar a fórmula, a série incorpora o processo de espetacularização da vida íntima descrito por Beatriz Jaguaribe (2007), onde as narrativas do eu ganham potência como mobilizadoras de uma audiência cada vez mais interessada nas estéticas do real.

Nesses territórios do cotidiano, a validade da ficção enquanto tal perde sua força mobilizadora, na medida em que se busca compreender uma experiência intensificada do real e ter acesso a ela. [...] Estas pessoas banais atuando em ambientes vigiados por aparelhos ópticos oferecem o espetáculo supraexposto de algo que já nos acontece rotineiramente na medida em que passamos diariamente por câmeras de vigilância, *scanners* de identidade e mecanismos de controle. (JAGUARIBE, 2007, p 155).

Neste sentido, destacamos a estratégia da série de apropriar-se de um gênero profundamente ligado à identificação do público com os personagens da TV, como uma forma de reposicionar o espectador frente ao (sub)gênero terror *slasher*. Se *Reality Z* não permite a interatividade marcante dos *realities*, ao associar o público do programa aos monstros que atacam os personagens/participantes, o programa coloca o espectador no centro da narrativa em uma dupla posição: há uma identificação com os personagens do *reality*, construídos como “pessoas comuns”; mas também há um reforço do papel do público como os zumbis. Assim, a audiência é colocada como mocinho e vilão dentro da mesma obra.

Também nos parece relevante a autocrítica que a série faz, em torno do papel social da mídia. Longe dos ufanismos, que atribuem ao aparato midiático uma função de entretenimento inofensivo, ou de pedagogia das massas, *Reality Z* questiona como a midiaticização pode ser danosa, quando a cosmética da mídia hegemônica amplifica o cinismo dos poderosos e silencia a luta dos oprimidos. Enquanto o corrupto Levi conquista poder a partir do controle da produtora de TV, a manifestante Teresa (Luellem de Castro) – negra e pobre – tenta, sem sucesso, usar seu aparelho de celular como um contraponto ao discurso hegemônico do deputado.

---

Por fim, ressaltamos a capacidade que a TV de realidade e do horror sangrento – gêneros frequentemente localizados como inferiores pela crítica cultural que, por muito tempo classificou esse tipo de produção como “B” – tem de construir narrativas inovadoras e capazes de despertar reflexões sociais e estéticas em uma audiência ampliada.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZO, Francisco Perales. La realidad mediatizada: el reality show. *Comunicación – Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, v. 1, n. 9, p. 120-131. Sevilla, 2009.

CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou Paradoxos do coração*. Campinas: Papirus, 1999.

CLOVER, Carol. Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. *Representations*, n. 20, p 187-228, Califórnia, outono, 1987.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *As Séries Televisivas*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

GARCIA, Deomara Cristina Damasceno; VIEIRA, Antoniella Santos; PIRES, Cristiane Carneiro. A explosão do fenômeno: reality show. *Biblioteca Online de Ciências da Comunicação*, Covilhã, 2006.

GOMES, Pedro Gilberto. *Dos Meios à Mídiação: um conceito em evolução*. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

HAMBURGER, Esther. *O Brasil Antenado: A sociedade da Novela*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

HJARVARD, Stig. Da mediação à midiatização: A institucionalização das novas mídias. *Revista Parágrafo*, v.3, n.2, 2015.

JAGUARIBE, Beatriz. *O Choque do Real: Estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada a Sério*. 4 ed. São Paulo: Senac, 2000.

MARTINO, Luís Mauro Sá. Mediação e mediatização da sociedade. In: *Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis: Vozes, 2014.

MATEUS, Samuel. Reality Show: Uma análise de Género, *Revista Comunicando*, v. 1, ed. 1, Porto, dez. 2012.

RONDELLI, Elizabeth. Realidade e Ficção nos Discursos Televisivos. *Letras*, n. 48, Curitiba, 1997.