



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO - FAC
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL
MEMORIAL DESCRITIVO DO PRODUTO

LAYO STAMBASSI FERREIRA DE MELO

VALE DOS MORTOS

Um projeto de série aterrorizante de mortos-vivos no Brasil

Brasília - DF

2022

LAYO STAMBASSI FERREIRA DE MELO

VALE DOS MORTOS

Um projeto de série aterrorizante de mortos-vivos no Brasil

Memorial descritivo do produto apresentado à Faculdade de Comunicação Social como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientadora: Prof^ª Dra^a Mariana Souto

Brasília - DF

2022

LAYO STAMBASSI FERREIRA DE MELO

VALE DOS MORTOS

Um projeto de série aterrorizante de mortos-vivos no Brasil

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora na Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profª. Drª. Nome Completo da Prof, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientadora: Profª Draª Mariana Souto

Aprovado em: 09/05/2022.

Profª. Drª. Mariana Souto (Orientadora - FAC - UnB)

Prof. Dr. Nuno Manna (Examinador - UFU)

Prof. Dr. Renné Oliveira França (Examinador - UFG)

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro (Examinador - UFPE)

Brasília - DF

2022

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha mãe Ângela e ao meu pai Diogo que sempre priorizaram minha educação e me incentivaram a seguir minhas paixões e curiosidades desde pequeno, me dando o privilégio de viver experiências das mais plurais e enriquecedoras. Agradeço pelo apoio em todos os momentos e pelo carinho imensurável. Agradeço também a minha irmã Tharla, também graduada na UnB e que, com certeza, me motivou a seguir seus passos de sucesso dentro e fora da Universidade de Brasília. Amo vocês sempre.

À minha noiva Marina, pela parceria mais íntima e honesta que jamais acreditei ser possível ter com outro alguém. Seu apoio incondicional é minha fonte de inspiração diária, e sua honestidade e ética me encorajam a evoluir sempre mais como pessoa. Regado por nossas risadas e sonhos compartilhados, desejo que nosso amor universitário siga para a vida. Ao seu lado, sou sempre mais feliz. Agradeço especialmente pela ajuda na formatação deste trabalho, além da revisão cuidadosa e minuciosa feita no mesmo.

À minhas avós Agmar Helena de Deus Veloso e Maria do Carmo Stambassi, e avô Manoelino Silvério de Melo, que já faleceram e deixaram um legado de respeito e trabalho a ser seguido. Ao meu avô Ruy Ferreira Veloso por sempre acreditar em mim e ser, até hoje, a personificação da paz e da educação, um exemplo vivo de um cidadão espetacular. À minha madrinha Thereza Stambassi, que mesmo à distância acompanhou meu crescimento vibrando comigo a cada nova conquista.

À minha professora e orientadora Mariana Souto, por ter abraçado minha pesquisa desde o instante em que a apresentei como uma ideia e por ter me conduzido durante esse processo sempre com muito zelo e parceria, me incentivando a mergulhar de cabeça nos meus temas e me ajudando a desvelar tantas possibilidades acadêmicas e profissionais. À todos os professores e professoras que marcaram minha caminhada desde criança até à Universidade de Brasília, que para sempre será minha casa, o lugar onde mais aprendi, cresci e me conheci. Que este trabalho seja uma homenagem à educação pública.

Aos meus melhores amigos, Thiago Campos, Rodrigo Timm, Rodrigo Abdalla, Mateus Teófilo e Vinícius Endo, que me acompanham há vários anos, dividindo comigo suas conquistas e percalços, me permitindo crescer junto deles, cercado de alegria e confiança. Agradeço também a suas famílias, em especial, tio Renato, tia Kátia, Ana, tio Ricardo e tia Ana, que sempre cuidaram de mim e me permitiram frequentar suas residências durante todos esses anos.

À toda a minha família estendida de tios, tias, primos e primas espalhados desde João Pinheiro até a Bélgica, e, em especial, aos meus sogros e cunhado, Anamélia, Guilherme e Gustavo, pelo apoio e carinho.

À todos os meus amigos e amigas da Geofísica e do Instituto de Geociências da UnB, que marcaram o início da minha caminhada na universidade e na vida adulta com trocas que jamais esquecerei. Ao Grupo de Pesquisa Sujeitos, Territórios e a Construção de Conhecimento, grupo do qual tive a oportunidade de participar durante o desenvolvimento do meu PIBIC sob a orientação admirável da professora Maria Lídia Fernandes da FE da UnB. Aos colegas do Núcleo de Roteiro, grupo que me manteve motivado e engajado no estudo e prática da escrita de roteiros durante meu período como aluno de graduação na FAC. À todos os meus amigos e amigas, colegas e colaboradores da FAC, do cinema de Brasília e do teatro brasiliense.

Ao Cruzeiro Esporte Clube, por ter me apresentado sensações e emoções que só o futebol pode proporcionar. Assistir a um jogo do seu clube do coração é uma oportunidade ímpar de sonhar, de viver histórias únicas dentro de 90 minutos. É de onde, na minha opinião de treinador de arquibancada, vem a magia do esporte que também forma nossa cultura. O Cruzeiro com certeza me fez sonhar e viver histórias maravilhosas, e serei sempre grato em ser cruzeirense e apaixonado por esse esporte maravilhoso.

Aos meus guias e a todos aqueles que me acompanham, por terem sempre me protegido, guiado e aberto meus caminhos.

(...) eu, pessoalmente, gosto de assistir aos (filmes) mais agressivos — o Despertar dos Mortos, por exemplo — como se levantasse um alçapão no cérebro civilizado e jogasse uma cesta de carne crua aos crocodilos famintos nadando no rio subterrâneo que existe lá dentro.

Por que fazer isso? Porque isso os impede de sair, cara.

Mantém-nos lá embaixo e eu aqui em cima.

Foram Lennon e McCartney que disseram que tudo o que você precisa é de amor, e concordo com isso.

Desde que você mantenha os crocodilos bem alimentados.

- Stephen King

RESUMO

Este trabalho propõe a experimentação e análise sobre narrativa seriada, a partir da elaboração de uma bíblia de série e o roteiro do episódio piloto de uma ideia original de série audiovisual de terror inspirada e guiada pelas *tropes* do subgênero zumbi e contextualizada no Centro-Oeste brasileiro. Baseado nas escolhas estruturais e criativas sobre a narrativa dessa série, dissecou-se cada etapa desta bíblia de venda e do episódio piloto como documentos de apresentação para players e canais capacitados em investir nessa produção. Além de ter criado indicações e reflexões sobre esses documentos narrativos e sobre o gênero do terror e o subgênero zumbi a nível de pesquisa e estudo acadêmico.

Palavras-chave: Série de TV; Narrativa seriada; Bíblia de série; Piloto de série; Terror; Zumbis;

ABSTRACT

This paper proposes the experimentation and analysis of an original TV series narrative, upon the elaboration of an original horror series production, along with the series bible and screenplay of the pilot episode. The series is guided by tropes from the zombie subgenre and is contextualized in the Brazilian Midwest. Based on the structure and creative choices about this series narrative, the series bible is dissected and combined with the pilot screenplay to be used as presentation documents for players and channels interested in investing in this production. Beyond that, composing indications and reflections over these narration documents, the horror genre and the zombie subgenre in an academic research level.

Keywords: TV series; Series bible; Pilot episode; Horror; Zombies;

SUMÁRIO

1. Introdução.....	13
1.1. Objeto de pesquisa.....	16
1.2. Problema de pesquisa.....	16
1.3. Objetivo da pesquisa.....	17
2. Justificativa.....	18
2.1. Narrativas seriadas.....	18
2.2. Terror.....	19
2.3. Zumbis.....	20
3. Referencial teórico.....	22
3.1. Séries de TV e salas de roteiristas.....	22
3.2. Horror, terror e medo.....	29
3.3. Mortos-vivos e cérebros.....	36
4. Da ideia ao desenvolvimento.....	43
5. Os itens da bíblia de venda.....	44
5.1. Título e formato.....	44
5.2. <i>Logline</i>	45
5.3. Sinopse curta.....	45
5.4. Sinopse longa.....	46
5.5. Personagens.....	50
5.6. <i>Storyline</i> dos episódios.....	52
5.6.1. Parte I (Piloto).....	52
5.6.1. Parte II.....	52
5.6.1. Parte III.....	53
5.6.1. Parte IV.....	54
5.6.1. Parte V.....	54
5.6.1. Parte VI.....	54
5.6.1. Parte VII.....	55
5.6.1. Parte VIII (Finale).....	55
5.7. Arco das próximas temporadas.....	56
5.8. Tom e estilo.....	57
5.9. <i>Show cross</i>	58
5.10. Universo.....	58

5.11. Sobre o autor.....	61
6. Piloto.....	61
7. Considerações finais.....	64
Referências.....	65

1. Introdução

Durante minha graduação em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual pela Faculdade de Comunicação (FAC) da Universidade de Brasília (UnB), meu interesse pelo tema das narrativas audiovisuais seriadas cresceu de forma proporcional ao número de séries lançadas na TV ou nos diversos serviços de *streaming*¹ disponíveis no Brasil e no mundo (serviços esses que também cresceram consideravelmente em quantidade durante o mesmo período). Dentro da FAC, estudamos sobre estrutura narrativa, desenvolvimento dramático de personagens e sobre formatação de roteiros, focados, ou não, na opção seriada. Mas nunca foi abordado o tema da bíblia de vendas de uma série, documento de apresentação da premissa, sinopse, personagens, universo, tom e tema da série para players e canais interessados em potencialmente adquirir esses produtos e financiar suas produções. A prática e estudo para a construção de uma bíblia eficiente e interessante é requisito obrigatório para roteiristas que se interessem pela escrita de séries, e, até, aos que tenham a vontade de se aventurar pelo lado executivo do mercado audiovisual.

Dentre os exercícios práticos propostos pela faculdade durante o período da minha graduação, 2017-2021, incentivou-se, quase sempre, a produção e experimentação audiovisual no formato de curta-metragem, o que facilita a produção de obras em baixo-orçamento, permitindo que no período em que estive na FAC, pudesse ter escrito e dirigido diversas narrativas independentes e concisas em si. Mas o formato de curta metragem não supre todas as expectativas e anseios compatíveis com a escrita de um projeto de série. Um produto que se renove e evolua por temporadas e mais temporadas, desenvolvendo storylines múltiplas e seguindo as mesmas personagens cativantes.

A partir de cursos livres² que tive a oportunidade e privilégio de realizar fora do âmbito universitário, estudei sobre as principais características de uma bíblia de vendas para um projeto de série, e como esse documento se estrutura para otimizar a leitura e apresentação desse conteúdo - o que aparece em si na bíblia, onde aparece, como se apresenta para leitura. Escolhas que também ilustram as características dessa pessoa roteirista não só como escritor

¹ Serviços de streaming são aqueles que possibilitam a transmissão de conteúdos pela internet, sem a necessidade do usuário fazer download para ter acesso ao filme, música ou livro.

² Curso de *Dramaturgia* oferecido pelo Teatro Mapati e ministrado por Jonathan Andrade, 2017. Curso de *Roteiro Cinematográfico* oferecido pela Ozi - Escola de Audiovisual e ministrado por Mauricio Fonteles, 2018. Curso de *Escrita de Argumentos* oferecido pela Rodoferrô e ministrado por Elias Guerra, em 2020. Curso "*Dirigindo a Palavra*" oferecido pela Roteiraria e ministrado por Guilherme Petry, 2020. Curso de *Formatação Master Scenes* oferecido pelo Narratologia e ministrado por Béa Góes, 2021. Workshop Online "*Criando um Pacote de Venda para Séries*", oferecido pelo Série Lab e ministrado por Camila Raffanti, 2021. Curso "*Os mandamentos da Bíblia de Série*", oferecido pelo Narratologia e ministrado por Béa Góes, 2021.

mas também como um parceiro executivo que tem noção das etapas de produção de uma obra audiovisual.

Partindo do interesse na construção dessa bíblia, como uma referência a se tornar disponível dentro e fora da FAC e da UnB, e da escrita do roteiro piloto desse projeto, como é de costume na apresentação de projetos em desenvolvimento, escolhi usar como fundo estético para esse trabalho o gênero cinematográfico que sempre foi o meu favorito: o gênero do terror. E direcionando meus interesses dentro desse largo guarda-chuva de histórias e tramas assustadoras, selecionei um subgênero específico para me utilizar das características do terror dentro dessa narrativa seriada: o subgênero zumbi. A visita ao “cinema de gênero” foi mais um motivo que me inspirou e motivou a confirmar essa escolha pelas *tropes*³ do subgênero zumbi e outras características inerentes ao gênero do terror. Junto aqui, então, duas reivindicações específicas quanto ao meu tempo como graduando na FAC para formar meus objetos de estudo - as narrativas seriadas e o horror do subgênero zumbi - e os produtos de trabalho - uma bíblia de vendas de um projeto de série dramática e seu episódio piloto formatado em *master scenes*⁴. A associação do subgênero zumbi a uma ambientação e contextualização regional do cerrado brasiliense e do Centro-Oeste brasileiro serve como o exemplo prático a ser desenvolvido a partir desse manual de elaboração de um projeto de série. Assim, pontuo a partir de minhas escolhas criativas e estruturais, observações e notas sobre a elaboração de um documento de vendas para esse projeto de série.

O projeto trata de um Brasil infectado por uma cepa ainda mais mortal da Covid-19. Após um teste governamental falhar, uma variação nefasta do SARS-coV 2 que transforma infectados pela covid em zumbis se alastra pelo ar do cerrado brasileiro. No centro do caos, um grupo de desconhecidos se une pelo acaso e, juntos, tentam sobreviver a essa nova ameaça no coração do país, viajando entre a Chapada dos Veadeiros e a saída norte do DF. Um casal de namorados em crise, duas irmãs que vivem o luto da perda da mãe de maneiras bem diferentes, se juntam a uma família de duas crianças, uma mãe preocupada e um pai abusivo, e a um assassino foragido da polícia para enfrentar monstros morto-vivos, pessoas famintas e perigosas nas estradas, e as intrigas e conflitos que crescem dentro desse grupo improvável.

O núcleo principal da série é formado por 4 personagens: Nina Leone, Jorge Romero, Carol Park Ju-Song e Ellie Park Ju-Song. O casal amoroso em crise é composto por Jorge e

³ Tropes (ou *tropes*, em inglês) são uma maneira específica de entregar ou apresentar convenções de gênero ou cenas obrigatórias em sua narrativa. São estabelecidas a partir da percepção geral de uma repetição narrativa ao longo dos anos, aparecendo em personagens ou no próprio enredo.

⁴ *Master scenes* é o formato de roteiro cinematográfico utilizado como padrão na indústria mundial. Consiste em um documento escrito em *Courier*; monoespaçado, onde, em português, uma página equivale, em média, a um minuto no meio audiovisual.

Nina, ambos negros e nos seus 30 anos de idade. Ele é doutorando em bioquímica pela UnB, bastante religioso. Ético e justo, porém covarde, hesitante. Vive com a cabeça nas nuvens e sem muita gana para conquistar o que ele quer. Ela é mestre em direito civil e gênero. Na sua prática profissional, defende exclusivamente mulheres. Ativa, corajosa e decidida. Bastante individualista e não confia em ninguém. As duas irmãs, a mais velha Carol e a mais nova Elizabete, “Ellie”, são de ascendência sul-coreana e ambas vivem o luto da perda recente da mãe: Ellie é uma jovem, 25 anos, atleta universitária, que pratica judô. Sensível e criativa. Com medo de falhar, sem confiança desde que sua mãe faleceu. Vive na bagunça. Carol é uma jovem enfermeira de 30 anos, carinhosa e responsável, ela cuida da família. Perfeccionista, tem dificuldades em se abrir com outras pessoas. Tem medo de morrer, principalmente depois do falecimento da mãe.

No núcleo coadjuvante, temos a Família Maia e o assassino foragido Thiago Rodrigo. A família é composta pelo pai, Maicon, um homem branco, 55 anos, bolsonarista, alcoólatra, agressivo e capaz de fazer qualquer coisa para sobreviver. A mãe, Laura, 50 anos, odeia conflito, mas não morreria sem lutar. E as duas crianças, Ricardo, “Rick”, de 10 anos e Samara de 12. A mais velha tem asma. O mais novo tem 6 graus de miopia. Ambos têm medo do pai. Por último, Thiago Rodrigo, pernambucano de 35/40 anos, procurado há mais de 16 dias pelas polícias de Brasília e Goiás pelo assassinato de, pelo menos, 6 pessoas na Chapada dos Veadeiros, além de acusações de estupro e cárcere privado. Segue desaparecido nas matas da região. Caçador experiente, sobrevivente por natureza e sem nenhum remorso na mente.

O tema da série reflete sobre a tensão geopolítica existente no Brasil atual e seus possíveis desdobramentos frente a uma catástrofe bioquímica que desencadeia o apocalipse. O atrito já existente no nosso país rachado pelo fascismo, elevado ao grau máximo de tensão e perigo. A luta pela vida, a luta pela sociedade, a luta pela esperança em meio à relativização do valor da vida alheia. A trama se contextualiza na geografia do Centro-Oeste brasileiro, viajando entre a Chapada dos Veadeiros-GO e Brasília-DF, e mantém o foco do drama nas personagens e suas relações enquanto grupo. As regras do mundo mudaram e o grupo tem de se adaptar à nova realidade enquanto ainda lidam com suas complicações do "mundo normal".

De referências mais populares como *The Walking Dead* (Quadrinhos 2003-2019, Série 2010-2022), *The Last of Us* (Jogo 2014 e 2020, Série 2022), *Resident Evil* (Video game, filmes e séries, 1996 - presente) e *Zumbilândia* (Filme, 2009), a clássicos cult como *Left for Dead* (Jogo, 2008), *Todo Mundo Quase Morto* (Filme, 2004), *A Noite dos Mortos Vivos* (Filme, 1968) e *Madrugada dos Mortos* (Filme, 1978 e um *remake* em 2008) até as mais recentes representantes da classe como *Black Summer* (Série, 2019) *Guerra Mundial Z*

(Filme, 2013), *Kingdom* (Série, 2019), *Reality Z* (Série, 2020), *Invasão Zumbi* (Filme, 2016), *A Noite Devorou o Mundo* (Filme, 2018), *Cargo* (Filme, 2017) e tantos outros, o imaginário pop criou e cultivou *tropes* que seguem e guiam essas produções e outras aventuras do subgênero zumbi.

A premissa de mortos-vivos que comem carne humana é uma das mais bobas que existem e, com certeza, é a que mais adoro. Nenhuma outra trama me parece tão desafiadora para as personagens do que a iminência da vida no pós-apocalíptico. O desafio constante de uma fantasia de sobrevivência não permite paz ou segurança estável. Em um mundo no qual os padrões da nossa sociedade não existem mais, e as personagens não podem se dar ao luxo de viver sob a falácia de suas máscaras, elas são obrigadas a assumirem suas essências ou padecer sob a cruel nova realidade. A ruptura total de um mundo comum a um inferno na terra sem um período de adaptação ou explicação das novas regras, força as personagens a saírem da sombra de suas mentiras mundanas, e assumirem uma postura heroica contra o mal crescente e incansável do novo mundo. As dinâmicas que se criam são vastas, mesmo que em sua base sejam repetitivas. Ancorados por essas *tropes* e características, produtos diferentes reciclam essa mesma premissa em vários formatos e meios.

1.1. Objeto de pesquisa

O objeto de pesquisa é a produção de um roteiro de um episódio piloto e de uma bíblia de uma série televisiva do gênero terror que conta a história de um grupo improvável que se junta para tentar sobreviver ao apocalipse zumbi, após um acidente governamental de biossegurança.

Proponho estruturar a bíblia de venda a partir de um modelo comercial desse documento, contendo: 1) Formato da Série; 2) Logline; 3) Apresentação ou Sinopse Curta/*Storyline*; 4) Sinopse Longa; 5) Personagens Principais; 6) *Storyline* dos Episódios da Primeira Temporada; 7) Arco das Próximas Temporadas; 8) Universo; 9) Tom e Estilo; 10) Show Cross; 11) Sobre o Autor. Os episódios da série são idealizados para a duração de 30 minutos, estruturado em: TEASER, de 1 a 5 páginas, 1º ATO, 2º ATO, 3º ATO e 4º ATO, com 5 páginas aproximadamente, cada ato, e uma TAG Final de 1 a 5 páginas, concluindo, em média, 30 páginas de roteiro no formato *master scenes*.

1.2. Problema de pesquisa

Desde que o antigo mito haitiano dos *ghouls* assumiu a figura dos zumbis de George Romero e se espalhou pelo globo, o subgênero zumbi vem explorando as particularidades de

cada contexto de origem, e alimentando histórias que se adaptam e se derivam como análises de culturas diferentes e com possibilidades diversas de interpretação. Mas como? Como essas particularidades socioculturais conversam com as *tropes* e características já padrões do tema para formarem um produto original? É a partir dessa problemática que pretendo desenvolver um projeto de uma série de terror produzida e contextualizada no cerrado do Centro-Oeste brasileiro centrada nas *tropes* e características do subgênero zumbi.

1.3. Objetivo da pesquisa

O presente trabalho apresenta-se como uma proposta de estudo e análise sobre as etapas de elaboração da bíblia de venda de uma série e de seu episódio piloto a partir de uma ideia original para uma narrativa seriada do gênero terror ambientado no Centro-Oeste brasileiro. A série baseia-se nas convenções do subgênero zumbi, e se caracteriza como uma fantasia de sobrevivência. Com a finalidade de analisar e teorizar sobre as diversas características das narrativas seriadas e do gênero de horror, assim como do seu subgênero zumbi. Para assim, compreender e exemplificar as possibilidades narrativas do subgênero zumbi como gatilho criativo para a criação de uma história regional com possibilidades de reconhecimento emocional internacional. Além disso, a pesquisa pretende ilustrar as etapas necessárias para a produção de um projeto de série de TV original e que se comunique com as condições do mercado audiovisual como um produto elegível à produção.

2. Justificativa

2.1. Narrativas seriadas

Considerando que muitos dos graduandos em Audiovisual, não só na FAC como em todo o Brasil, buscam trabalhar como roteiristas criando ou escrevendo em séries de sucesso em grandes canais, é extremamente necessário que se entenda as etapas de elaboração da bíblia de vendas de uma série e o processo de escrita de um roteiro piloto para que suas histórias possam ganhar uma visualidade compartilhada. Permitindo assim a inserção desses jovens cineastas no mercado audiovisual brasileiro como roteiristas conscientes e capazes de dialogar com os diversos degraus da cadeia produtiva do cinema brasileiro e internacional. Além disso, é importante pontuar as diferenças estruturais entre a narrativa clássica do cinema de longas metragens, talvez a referência maior dentro do audiovisual, e a forma episódica de se contar histórias, como é no caso das séries. Construindo a cada elemento narrativo, um plot que se estende a partir de si mesmo.

Com a metade da idade de seu primo cinema, a televisão foi a tecnologia que compartilhou a, já popular, linguagem audiovisual com as massas⁵. Uma vez dentro das casas do público, as narrativas seriadas para televisão se tornaram um produto lucrativo e que atraía patrocinadores e investidores interessados em mostrar seus próprios produtos entre uma sequência e outra dessas séries. Em 2021, o *Universal TV*⁶, junto de parceiros, divulgou a pesquisa "*Paixão em Séries*"⁷, para tentar desvendar como o consumo de séries responde e intensifica os novos movimentos de consumo desse conteúdo no Brasil, associando a evolução da narrativa seriada às inovações tecnológicas audiovisuais e às mudanças de valores e demandas culturais que ocorreram desde os anos 90. Os números da pesquisa confirmam a tendência de se produzir e consumir produtos que dialoguem com realidades distintas, buscando conexões de pertencimento, diversidade, representatividade e inclusão.

Por muito tempo a narrativa para TV foi tratada como a versão inferior da narrativa clássica do cinema, mas “com o drama televisivo granjeando aplausos tanto do público quanto da crítica, parece que a TV está finalmente atravessando sua era de arte elevada e que emergiu da sombra do cinema para sempre”. (KALLAS, 2016, p. 7) E seu sucesso veio junto à

⁵ As transmissões da TV aberta surgiram na década de 30, em países como Alemanha, EUA e União Soviética. No Brasil, o sinal da TV aberta começou em 1950 com a inauguração da TV Tupi.

⁶ Fruto de uma parceria entre a *NBC Universal* e a *Globosat*, o *Universal TV* faz parte do portfólio de canais da *Universal Networks* e está presente em mais de 110 países.

⁷A apresentação da pesquisa está disponível gratuitamente e pode ser acessada pelo link: <https://gente.globo.com/estudo-as-series-sao-as-grandes-protagonistas-do-entretenimento-audiovisual-da-atuallidade-buscamos-entender-o-porque/>

compreensão de sua maior força, seu próprio formato. A narrativa seriada despontou ao basear sua premissa na possibilidade de contar uma história através do tempo, algo que o cinema não pode fazer, por ser limitado ao seu padrão de duas horas de duração. Nos últimos anos, principalmente, o *boom* de produção para a TV fechada e para a narrativa de formato seriado abriu as portas das séries para realizadores de renome na indústria, como Steven Spielberg, que assinou a série *Band of Brothers*⁸ e *The Pacific*⁹, Ridley Scott em *Raised by Wolves*¹⁰, Martin Scorsese, em *Boardwalk Empire*¹¹, David Fincher que trabalhou em *House of Cards*¹² e em *Mindhunter*¹³, Jordan Peele que produz a nova versão de *Twilight Zone*¹⁴, entre outros.

A mídia televisiva ainda passou por uma grande revolução em meados dos anos 90 com o surgimento da TV por assinatura¹⁵. A ideia é de que o consumidor possa comprar um pacote específico de transmissões de canais além daqueles que existem por concessões do Estado, os canais abertos, tendo mais opções de programação, e mais controle sobre o que assiste. Ou seja, o lucro da TV a cabo está nas assinaturas do seu público. A partir disso, surgiu um novo tipo de narrativa seriada que não estava mais atrelada aos valores do anunciante, ou do patrocinador, o que importa é a recepção do público. Isso fez com que temas mais controversos pudessem ser trabalhados na televisão, e personagens que não eram nem completamente boas ou más fossem apresentadas. Atiçando a curiosidade e o fascínio por essas histórias complexas e arrojadas antes exclusivas nas salas de cinema.

2.2. Terror

⁸ *Band of Brothers* é uma minissérie de televisão americana baseada no livro de não-ficção de 1992 do historiador Stephen E. Ambrose de mesmo nome. A minissérie foi Co-produzida por Tom Hanks e Steven Spielberg, foi lançada pela HBO em 2001

⁹ *The Pacific* é uma minissérie sobre a Segunda Guerra Mundial produzida pela HBO, Seven Network Australia e DreamWorks, que estreou nos Estados Unidos em 14 de março de 2010.

¹⁰ *Raised by Wolves* é uma série de televisão estadunidense de ficção científica e drama criada por Aaron Guzikowski. Ela estreou em 2020 no HBO Max.

¹¹ *Boardwalk Empire* foi uma série televisiva estadunidense do canal por assinatura HBO. Teve 5 temporadas e foi transmitida originalmente de 2010 a 2014.

¹² *House of Cards* é uma série de televisão via streaming de origem estadunidense e do gênero drama, criada por Beau Willimon para a plataforma Netflix. A série foi lançada em 2014.

¹³ *Mindhunter* é uma série de televisão estadunidense de drama criada por Joe Penhall, e baseada no livro *Mindhunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit* escrito por John E. Douglas e Mark Olshaker. A série estreou na Netflix em 2017

¹⁴ *The Twilight Zone* (Além da Imaginação no Brasil e A Quinta Dimensão em Portugal), é uma série de televisão estadunidense criada por Rod Serling e lançada em 1959, apresentando histórias de ficção científica, suspense, fantasia e terror. Em 1 de abril de 2019, foi lançado pela CBS All Access um novo revival “*The Twilight Zone*”.

¹⁵ No Brasil, a TV a cabo é regulamentada pela lei nº 12485, a Lei da comunicação audiovisual de acesso condicionado. Dentre várias regulamentações, ela obriga a destinação de pelo menos 3h30 da programação semanal para conteúdos brasileiros, o que faz dela uma política pública importante para o mercado audiovisual nacional.

A escolha pelo terror como um dos pilares teóricos desse trabalho vem da minha experiência própria como espectador ávido do gênero. O terror é minha principal referência audiovisual e um ponto de partida bastante convidativo para esse trabalho de análise e produção narrativa. O imaginário humano é povoado por histórias de horror desde tempos remotos e a literatura sempre foi a principal forma de representação das criaturas presentes nesse gênero. “A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido.” (LOVECRAFT, 1987, p. 15) Mas foi depois da chegada do cinema que esses seres passaram a causar um medo sem precedentes nas plateias do mundo todo. O terror é um dos gêneros que mais se beneficiam da natureza do cinema, ou seja, do fato de o cinema ser, antes de tudo, um produto da nossa imaginação, que possibilita a criação de mundos e transporta o espectador para diferentes situações que não estão presas aos códigos binários do dia a dia. Isso porque se trata de um estilo que recorre ao surreal ou ao absurdo quase como uma condição de existência.

O horror tornou-se um artigo básico em meio às formas artísticas contemporâneas, populares ou não, gerando em quantidade vampiros, duendes, diabretes, zumbis, lobisomens, crianças possuídas pelo demônio, monstros espaciais de todos os tamanhos, fantasmas e outros preparados, num ritmo que fez os últimos dez anos, mais ou menos, parecerem uma longa noite de dia das bruxas. (CARROLL, 1990. p. 13)

Os últimos anos significaram, ainda, uma reformulação da posição do horror dentro da prateleira do prestígio da crítica. Uma vez rechaçado à periferia da criação artística, e aos filmes B, o gênero foi crescendo em popularidade e expressividade artística, e, em 1974, o longa *O Exorcista*¹⁶ conquistou o Oscar de melhor roteiro adaptado. Anos depois, o gênero se reinventou e se adaptou diversas vezes, passando por ciclos de criações diversas, culminando na premiação do Oscar de melhor roteiro original para o filme *Corra!*¹⁷, do diretor Jordan Peele, em 2017. O horror se coloca hoje como um gênero de auto calibre comercial e artístico e com uma base sólida de fãs fiéis.

2.3. Zumbis

O subgênero zumbi se mantém aberto, principalmente para cineastas, permitindo adaptações e experimentações que convidem os espectadores do mundo inteiro a acompanhar nossas personagens, nosso mundo dentro desse universo de fim do mundo. A pluralidade dessa variação de gênero e sua abertura à experimentação está atrelada à sua origem.

¹⁶ *O Exorcista* é um filme estadunidense de 1973 do gênero terror sobrenatural dirigido por William Friedkin e escrito por William Peter Blatty, baseado no livro homônimo de sua autoria.

¹⁷ *Corra!* é um filme de terror e suspense estadunidense de 2017 escrito e dirigido por Jordan Peele.

Diferente de mitos e criaturas como os vampiros e o lobisomem que são frutos da literatura, a figura do zumbi surge da cultura “oral”, disseminada a partir de contos e relatos do mito dos *ghouls*, original do Haiti do século 17 e que simbolizava o terror absoluto de sua época e região: “Em vez da fuga para o paraíso, a morte poderia ser o início de uma eternidade de trabalho sob o domínio de um mestre diferente” (RUSSEL, 2010, p. 28).

O subgênero, estruturado como é atualmente, existe desde que George Romero dirigiu *A Noite dos Mortos-Vivos*¹⁸ em 1968, ainda se referindo aos comedores de cérebro como *ghouls*. Mas o mito de criaturas e entidades que, hoje, chamamos de zumbis em si é bem mais antigo, e foi apresentado a Hollywood em 1932 com o filme *Zumbi Branco*¹⁹, de Victor Halperin. Ainda assim, os zumbis se mantêm atuais até hoje. Basta uma olhada rápida nos lançamentos dos *streamings* e canais pagos para que se revele um cardápio sempre atualizado de opções de produções estadunidenses, canadenses, francesas, coreanas, indianas, brasileiras e tantas outras. Comédia, drama, terror, ação, aventura e romance. O gênero é tão versátil quanto suas significações em si. A metáfora dos mortos vivos atormentando um grupo de sobreviventes já veio em diferentes embalagens, das mais poéticas e sutis às mais espalhafatosas e industrializadas, portando mensagens e críticas políticas e sociais, até alegorias menos ativistas. O gênero seguiu se alinhando às tendências de cada tempo, se tornando “a alternativa mais radical ao tabu da morte e às utópicas curas de juventude prodigalizadas pelos cosméticos” (Astruc, 2008, p. 157). Meu fascínio e o conteúdo deste trabalho é a imortalidade aparente desta temática que se oferece a cada novo jogo, filme ou série que é lançado, se adaptando aos trejeitos e aflições de cada tempo e espaço de onde vem tal produção.

¹⁸ *The Night of the Living Dead*, no original.

¹⁹ *White Zombie*, no original.

3. Referencial teórico

3.1. Séries de TV e salas de roteiristas

Obras audiovisuais seriadas são, hoje, produtos de alta popularidade e rentabilidade. A partir de um estudo da *FX²⁰ Networks Content Research*, estima-se que em 2021 foram exibidas 559 séries estadunidense roteirizadas, apenas nos Estados Unidos e excluindo conteúdos infantis, o que significa um crescimento de 208% desde 2002²¹. Se diferenciando do que é conhecido como cinema de forma nítida, as séries ganharam espaço e visibilidade a partir das demandas do público. “Cada forma narrativa tem uma poética própria. As séries são a narrativa do século XXI. Elas são para nosso século o que o romance foi para o século XIX e o cinema para o século XX.” (RODRIGUES, 2019, p. 9). Principalmente depois do desenvolvimento e implantação em massa de produtos *Over The Top* (OTT)²² e da disseminação de serviços de *streaming*, o mundo das séries de TV multiplicou sua relevância cultural e comercial. Relevância essa que hoje permite que grandes diretores e diretoras, roteiristas e atrizes e atores se aventurem no molde das narrativas seriadas, criando produtos que desafiam as noções antigas que julgavam as séries de TV como produtos inferiores, ou de menor valor artístico.

Talvez o maior desafio para o status quo atual e a linha divisória televisão-filme esteja ligado à mais antiga questão desde o nascimento dos filmes: o que é cinema? Hoje, o consenso é que, com a emergência de novas tecnologias, distinções de meio estão ficando cada vez mais rasuradas – e não podemos conceber nenhum “meio” como uma categoria fixa absoluta. (...) Talvez, mais uma vez, precisemos parar de aceitar o conceito de “cinema” como algo certo e abrir o campo o mais generosamente que pudermos. Talvez o cinema esteja, de fato, em toda parte. Talvez ele seja não um meio ou um formato concreto, mas um estado de espírito – que pode ser encontrado tanto em filmes quanto na TV. Assim, será que deveríamos estar discutindo algumas das séries de TV consideradas aqui como nada menos que narrativas cinematográficas longas? (KALLAS, 2016, p. 12)

Alguns roteiristas, aliás, consideram a narrativa seriada como “romances visuais”, em que “os primeiros episódios têm de ser considerados do mesmo modo que os primeiros capítulos de um livro” (KALLAS, 2016, p. 16). Assim, ancorando-se no conceito de temporadas e vários arcos²³ diferentes e longos, roteiristas se permitem criar histórias e enredos de diferentes ritmos, temas e estéticas. Quebrando o paradigma muitas vezes

²⁰ FX é um canal estadunidense de televisão por assinatura de propriedade da *FX Networks*, uma subsidiária da unidade *Disney General Entertainment* da *The Walt Disney Company*.

²¹ Pesquisa disponível em: <https://variety.com/2022/tv/news/original-tv-series-tally-2021-1235154979/>

²² Este termo foi abraçado pela indústria da mídia e diz respeito à distribuição de conteúdos pela internet sem intermediários – sejam eles serviços de telecomunicações, radiodifusão, TV a cabo e satélite ou IPTV.

²³ McKee define arco como uma mudança de natureza interna na personagem, para pior ou para melhor, ao longo da narração (2013, p. 108).

engessado da narrativa de um longa-metragem e permitindo a experimentação e inovação da escrita audiovisual.

Talvez escrever para a tela seja a forma literária que mais corresponde ao modo como percebemos o mundo hoje, e talvez a tela da TV e sua narrativa longa sejam a melhor expressão de tal percepção. De fato, nas duas últimas décadas, aproximadamente, a grande explosão da complexidade da narrativa cinematográfica parece estar gravitando cada vez mais para a TV e menos para os filmes – possivelmente, entre outras razões, porque só se pode introduzir num filme de duas horas um número limitado de fios e sutilezas, mas também porque a TV é tradicionalmente um meio que é mais do roteirista, portanto talvez seja um lar mais natural para a escrita sofisticada. (KALLAS, 2016, p. 18-19)

Outra característica das séries que as tornam um solo tão fértil e atrativo para roteiristas é o poder criativo e executivo que escritores/as têm sobre o produto em si. “Na televisão, roteiristas-produtores escrevem seus próprios roteiros e reescrevem os de outras pessoas; é o programa deles e a visão deles. No cinema, tudo gira em torno do diretor.” (KALLAS, 2016, p. 228). Inversão, essa, que também tem muito a ver com a própria natureza da produção de séries. O formato seriado na televisão surgiu com o intuito de ter uma programação diversificada durante toda a semana. Logo, esta narrativa seriada tinha a necessidade de ter um custo de produção muito mais baixo que a de um longa-metragem, por exemplo, pelo número vasto de episódios que seriam necessários. Sendo assim, eram produções mais simples. As câmeras passariam a ser fixas, assim como os cenários. Tudo foi simplificado. Isso resultou em uma mudança de hierarquia dentro das produções. O trabalho do diretor passa a ser “menos essencial”, e o controle autoral da obra foi para o roteirista, mais especificamente para a figura do *showrunner*²⁴.

A metodologia de escrita para a televisão também é diferente da escrita para o cinema convencional, ou para um longa-metragem. Criado dentro da indústria televisiva estadunidense, o modelo que se popularizou e se tornou um padrão para escrita de séries foi a da adesão à sala de roteiristas, modelo que atualmente já é disseminado no mundo todo. Ele consiste basicamente na escrita coletiva: “Quer seja um grande grupo de comediantes tentando levar a melhor uns sobre os outros com piadas numa sitcom ou roteiristas sendo encarregados de episódios específicos depois que um pequeno grupo de escritores planeja ou cria os beats do enredo juntos, o importante é a presença física dos roteiristas num único espaço – daí a ‘sala’.” (KALLAS, 2016, p. 219). O conceito da sala foi criado como uma solução à grande demanda de escrever uma quantidade altíssima de páginas de roteiro em um

²⁴ O *showrunner* é o encarregado do trabalho diário de um programa ou série de televisão, devendo, entre outras coisas, dar coerência aos aspectos gerais do programa. Suas funções costumam incluir aquelas tradicionalmente atribuídas ao autor, ao produtor executivo e ao editor do roteiro. (N.T.)

prazo curto. O sucesso das salas de roteiristas foi além da solução sob as demandas de escrita, e hoje entende-se que as salas de roteiristas são fundamentais em qualquer projeto seriado pela sua capacidade de diversificar vozes e visões diferentes acerca de um tema, criando narrativas complexas e responsáveis, principalmente quando tratam de temas que envolvem minorias sociais ou grupos marginalizados. Este modelo de salas de roteiristas tem origem nos anos de 1950. Na década de 1980 foi utilizado, principalmente, na produção de séries de comédia e *sitcoms*²⁵. Desde então, tem sido adotado também por produções de séries de diferentes gêneros nos Estados Unidos, desde 1990, e em salas de roteiristas na Europa, Ásia e até no Brasil.

Logo, as séries (ou narrativas longas) são conduzidas a partir de estruturas já bem desenvolvidas ao longo do tempo, e distintas, apesar de análogas, das estruturas guias de um longa-metragem (ou narrativa curta).

Durante anos o foco esteve em fazer de cada capítulo uma história completa, autônoma. Não somente em dramas processuais, mas nas séries em geral, o foco dramático estava sobre a unidade do episódio. Um episódio de TV era um mini filme (mais ou menos como agora um episódio na web é um mini episódio de TV). Depois, a lógica central do meio televisivo tornou-se a temporada. (KALLAS, 2016, p. 13)

A estrutura seriada é guiada por elementos narrativos que fazem parte do conjunto de decisões autorais que estabelecerão o enredo, o *plot*. O elemento narrativo primordial na construção de um projeto de série (em qualquer formato narrativo, na verdade) é a história em si, ou *storyline*. A história é o fator estável, e o enredo é variável a partir dos elementos narrativos. A organização e manipulação dos elementos narrativos moldam o que será um projeto de série. “A estrutura narrativa é composta de história e enredo. O mais importante dessa breve definição é que a medida de autoria é dada pela maneira como os elementos da narrativa articulam o enredo” (RODRIGUES, 2019, p. 16).

A *storyline* se configura com um/a protagonista, um objetivo para esse/a protagonista, e um obstáculo principal entre o/a protagonista e seu objetivo. Uma *storyline* tem de ser interessante e precisa. Uma palavra mal usada, um adjetivo inaccurado ou um objetivo mal expresso pode levar o leitor a entender uma história completamente diferente da que você, como roteirista, está propondo. Existem informações que caracterizam esse/a protagonista de forma mais objetiva, e dependendo da categoria da trama, já definem informações essenciais do enredo. “A profissão ou ocupação do protagonista ajuda muito a definir uma boa *storyline*” (RODRIGUES, 2019, p. 18). Em uma trama de época, a profissão indica também a classe

²⁵ O termo *sitcom* vem da expressão do inglês, *situation comedy*, que em tradução livre quer dizer comédia de situação. A principal característica da vertente é fazer humor com enredos cotidianos, como o dia a dia de uma família.

social de um indivíduo, e já contextualiza o local dentro do mundo inconfundível criado para a série em que o/a protagonista se encaixa. *Storylines*, em séries, estão, também, nas tramas secundárias de cada episódio. O arco de cada episódio desenvolve histórias A (sempre será o caso principal), B (pode ser sobre interesse amoroso ou sobre o núcleo familiar do/a protagonista) e C (às vezes é uma reafirmação do tema por meio dos personagens secundários, ou talvez uma ação antagonista que irá atrapalhar a história A no futuro).

Outro aspecto fundamental para uma série é o conceito de pensata (RODRIGUES, 2019) - um princípio moral que norteia os temas da narrativa. Essa pensata, em uma obra, nem sempre é algo de fácil identificação, mas o princípio moral de uma obra deve ser evidente quando examinada de perto. As diferentes *storylines* (A, B e C) podem ter pensatas próprias também. Respeitando a pensata principal da série, mas trazendo questões coerentes para cada episódio e para cada *storyline* dentro desses episódios.

Um conceito essencial à criação de uma série original é o estabelecimento do mundo inconfundível (RODRIGUES, 2019) onde se passa a *storyline*, com alguns elementos similares e outros diferentes aos conceitos de mundo comum e mundo especial, usados por Christopher Vogler²⁶. “O mundo inconfundível de uma série é criado a partir dos elementos da narrativa. O local onde a *storyline* se concretiza, em que época, quais são as personagens, quais os cenários a que estão ligados e onde atuam, quais suas motivações, fraquezas e objetivos nessa narrativa” (RODRIGUES, 2019, p. 26). Esse mundo inconfundível tem de ser único ao universo da sua série. Caso a *storyline* passe a sensação de que o local onde a história acontece não é relevante, ou que é genérico demais, talvez signifique que esse local precise de reformulações para que se torne, de fato, inconfundível e, assim, crie a sensação de reconhecimento e pertencimento por parte da audiência. Este mundo bem construído garante verossimilhança e, logo, permite a empatia por parte do público, que reconhece seu próprio mundo em sua versão fictícia.

Uma vez que você já tenha uma *storyline* interessante bem definida, com uma pensata nítida, ou não, e um mundo inconfundível bem construído, resta o elemento narrativo que, de fato, moverá as peças, ou melhor, será movido dentro desse tabuleiro narrativo e que fará o jogo (enredo/*plot*) acontecer - as personagens. E a personagem que demanda a maior atenção, e carinho, no processo de criação de uma história, de qualquer que seja seu meio ou formato, é, sem dúvidas, o/a protagonista da história. O objetivo e os obstáculos da trama são

²⁶ Christopher Vogler trabalhou como consultor de histórias em Hollywood, em empresas como Disney, Fox 2000 Pictures e Warner Bros, e dá aulas para escritores e roteiristas de todo o mundo. Trabalhou com os roteiros de grandes filmes como *O Rei Leão*, *Clube da Luta* e *Além da Linha Vermelha*.

construídos para o/a protagonista. Essa personagem é a nossa história A. Uma personagem é escrita para que o máximo de pessoas possíveis se relacionem com ela, por isso, ela tem de ser multidimensional, complexa e cativante. A plateia deve sentir empatia por ela, deve se enxergar nas ações dessa personagem, que está subordinada ao seu mundo inconfundível. “A construção de um personagem segue os critérios de possibilidade, verossimilhança e necessidade. (...) O personagem faz (e fala) o que faz porque pode, porque é crível e por necessidade” (RODRIGUES, 2019, p. 41). É válido dizer que uma personagem não tem de ser boa ou imaculada para que o público se relacione com ela. São exatamente os erros e falhas dessa personagem que despertam nosso reconhecimento. Aliás, séries de grande reconhecimento por parte da pública e da crítica, como *Breaking Bad*²⁷, *The Sopranos*²⁸, *True Detective*²⁹, *Game of Thrones*³⁰, são séries com protagonistas trágicos em sua natureza. Ou seja, personagens “que por suas características e impulsos têm uma atitude de descomedimento (*hybris*) e, considerando-se acima de sua condição humana, comete uma falha grave que o leva para uma situação sem saída” (RODRIGUES, 2019, p. 42).

Existem diversas ferramentas e táticas para se chegar em uma personagem rica emocionalmente e que fuja dos nossos estereótipos e preconceitos. Podemos usar um eneagrama, fazer um mapa astral, análises psicológicas ou mil e uma outras opções. Aplicando a morfologia de Propp³¹ separamos como atributos principais da personagem: como se chama, sua idade, o que chama atenção na aparência física, sua maior fraqueza, se possui alguma mania ou medo, qual a maior qualidade, o que faz melhor do que a personagem, um segredo inconfessável. Seus objetivos estão ligados a seu talento, e seus obstáculos ligados ao seu desejo ou amor. “Um personagem bem construído está preso a obstáculos predefinidos” (RODRIGUES, 2019, p. 47). Uma série irá sobreviver no ar por quanto tempo o/a protagonista seguir combatendo seus obstáculos de forma condizente e a caminho de seu objetivo principal. “Um personagem bem construído se revela e se reitera no decorrer da trama. Esses dois movimentos aparentemente contraditórios - revelação e

²⁷ *Breaking Bad* é uma série de televisão americana criada por Vince Gilligan. A série foi originalmente exibida pelo canal de televisão por assinatura AMC, onde estreou em 2008 e, depois de cinco temporadas, teve seu último episódio transmitido em 2013.

²⁸ *The Sopranos* foi uma premiada série de televisão dramática americana criada por David Chase e produzida pela HBO. Teve seis temporadas e ficou no ar de 1999 a 2007.

²⁹ *True Detective* é uma série antológica de mistérios policiais. Estreou na HBO em 2014. Sua terceira e, atualmente, última temporada foi ao ar em 2019.

³⁰ *Game of Thrones* é uma série de televisão norte-americana criada por David Benioff e D. B. Weiss, baseada na série de livros “*A Song of Ice and Fire*” de George R. R. Martin. O show teve 8 temporadas e ficou no ar pela HBO de 2011 a 2019.

³¹ A Morfologia do Conto é um ensaio publicado em 1928 pelo russo Vladimir Propp. A sua obra foi revolucionária no estudo da literatura popular tradicional, influenciando teóricos como Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes.

reiteração - contribuem (e muito) para o fascínio do personagem” (RODRIGUES, 2019, p. 48). Essa movimentação alternada entre revelação e reiteração é feita a partir das falas e, principalmente, das ações dessa personagem dentro da narrativa.

É importante diferenciar personagens de arquétipos. Para Jung³², os arquétipos são mecanismos inconscientes ligados a imagens primordiais ou símbolos comuns a toda humanidade e fornecem a base das religiões, dos mitos, dos contos maravilhosos e de muitas atitudes frente à vida. O/A protagonista não tem de ocupar o papel de herói em todos os episódios de uma temporada. Esse papel pode ser de uma personagem coadjuvante, enquanto a protagonista assume um papel de antagonista, ou de mentor ou qualquer outro. Desempenhamos papéis sociais, seja na nossa família, no nosso trabalho, nos nossos relacionamentos, e por conta desses papéis ocupamos um arquétipo diferente dependendo da situação em que nos encontramos.

Propp observou 31 ações das personagens, e, dessas 31 ações, reduziu-se a sete etapas narrativas, número que se aplica à maioria das séries, e que formam o arco da personagem. São os movimentos dramáticos mais significativos da trama: Início, Ruptura ou Perda, Obstáculo, Divisão, Auxílio, Decisão, Conclusão.

Início é a etapa de apresentação da história. Apresenta-se as personagens, a *storyline*, o mundo inconfundível da trama, e a “situação dramática que o protagonista vive” (RODRIGUES, 2019, p. 76). Define-se a posição de cada personagem dentro deste mundo e seus papéis na narrativa que vai se desenrolar. Perda ou ruptura significa a quebra do “equilíbrio vigente e a divisão entre os personagens. Ruptura, em geral, é um evento que mobiliza os aspectos mais fortes e os mais sombrios dos personagens” (RODRIGUES, 2019, p. 79). Será o conflito da trama A do episódio piloto, e pode ser o conflito central da temporada toda. É na Ruptura que a roda entrará em movimento e os personagens serão, todos, afetados por isso. Obstáculo é uma etapa narrativa “que intensifica a ruptura” (RODRIGUES, 2019, p. 82). Essa etapa não significa uma mudança de eixos na história, e sim um momento, um *beat*³³, algo que marca e define nosso/a protagonista mas que não muda sua trama ou seu objetivo principal. O caminho ficou mais difícil, porém o sentido segue o mesmo.

A Divisão é parte da história na qual as personagens assumem seus papéis na trama, a partir da Ruptura. A divisão só acontece de fato quando uma personagem assume o papel de

³² Carl Gustav Jung foi um psiquiatra e psicoterapeuta suíço que fundou a psicologia analítica. Jung propôs e desenvolveu os conceitos de personalidade extrovertida e introvertida, arquétipo e inconsciente coletivo.

³³ “*Beat* é uma mudança de comportamento em ação/reação. *Beat* por *beat*, essas mudanças de comportamento mudam a forma da cena.” (MCKEE, 1997, p. 37)

herói, pois mesmo após a Ruptura e o Obstáculo, a personagem pode ainda estar relutante em assumir esse papel. Auxílio é a etapa em que um ou mais personagens recebem ajuda para alcançarem seus objetivos. Note que no mundo das séries, a ajuda a uma personagem (ou um grupo) pode significar que outra personagem (ou grupo) será prejudicada. Decisão é o “clímax de uma narrativa, é o momento de desenlace, da resolução na trama do conflito/ruptura” (RODRIGUES, 2019, p. 85). É o movimento narrativo que define o conflito da *storyline*. Essa definição pode ser positiva, ou negativa. Ou até ser ambígua. Conclusão anuncia o fim de um ciclo, logo o início de outro. As personagens mudaram, e nós descobrimos o que essa mudança significa ou significou na vida dessas personagens em seu mundo inconfundível.

Essas sete etapas formam um ciclo que guia episódios e temporadas, e existe para cada uma das histórias da trama: A, B e C. Essas histórias se relacionam e seguem as sete etapas gerais do arco da temporada, mas também constroem suas próprias sete etapas. Outra estrutura que organiza as sete etapas dentro da formatação do roteiro cinematográfico é a estrutura de cinco atos com, ou não, um *teaser* no início. *Teaser* é uma provocação, algo que é jogado para a audiência como uma espécie de isca. O *teaser* geralmente é sobre a história A, mas pode apresentar até sobre todas as histórias e em momentos narrativos distintos. O *teaser* de *Breaking Bad* é o clímax, que só ocorre mesmo no último ato do episódio. Atenção, *teaser* não é uma etapa narrativa pois não constitui um movimento da trama.

Primeiro ato é equivalente a etapa Início. O segundo ato hospeda a etapa da Ruptura, do início do conflito central. O terceiro ato marca as etapas de Obstáculo, Divisão e Auxílio. No quarto ato a personagem é levada ao limite e culmina na etapa da Decisão. E no quinto ato acontece a etapa de Conclusão, e pode acabar, ou não, com um *cliffhanger*³⁴ ou com todas as respostas já respondidas e todas as dúvidas sanadas, ou com ainda mais dúvidas e perguntas para o próximo episódio ou temporada.

³⁴ *Cliffhanger* é um recurso de roteiro utilizado em ficção, que se caracteriza pela exposição do personagem a uma situação limite, precária, tal como um dilema ou o confronto com uma revelação surpreendente. E suspendendo a resposta, resultado dessa situação para um próximo episódio, temporada ou para depois dos comerciais.

3.2. Horror, terror e medo

Na língua portuguesa convencionou-se utilizar a palavra “terror” enquanto um termo geral para tratar sobre uma gama de narrativas que abordam reações emocionais relacionadas ao medo. Frequentemente, os enredos de histórias de terror envolvem a ação de uma força desconhecida e/ou maligna. Entre os possíveis personagens é comum assistirmos ou lermos histórias sobre possessões demoníacas, vampiros, bruxas, *aliens*, zumbis, assassinos em série e fantasmas. As situações que se apresentam em tais narrativas podem, ou não, envolver violência física e provocam sentimentos de angústia e desespero diante da nossa percepção de perigo. Na língua inglesa, esse tipo de narrativa é designado pelo termo “horror”, que funciona como um conceito guarda-chuva para abarcar uma série de gêneros e subgêneros narrativos a exemplo de gótico, *slasher*, fantástico, *thriller*, suspense, mistério, *gore*, fantasia, entre outros.

Sem voltar muito no passado, o debate sobre a diferença entre terror e horror pode ser traçado às origens do romance gótico. No ensaio “*On the Supernatural in Poetry*”, a escritora Ann Radcliffe faz uma das primeiras distinções entre os termos com o objetivo de estabelecer uma diferenciação na literatura gótica produzida no final do século XVIII e início do XIX. Ela argumenta que “Terror e Horror são opostos diametrais, o primeiro expande a alma e desperta as faculdades para um grau mais alto da vida; o outro contrai, congela e quase as aniquila.”³⁵ (MARKENDORF, RIPOLL, 2017, p. 9)

Ann Radcliffe caracteriza, então, o terror pelo desconhecido e a obscuridade no tratamento dos eventos, de forma que “a sutileza psicológica seria uma condição necessária para despertar o sentimento. Em contraste, o horror provoca um choque, congelando o espírito e quase que acabando com a capacidade de reagir.” (MARKENDORF, RIPOLL, 2017, p. 9). Por outro lado, há pesquisadores, como David J. Russell, que tentaram abordar a questão sobre a essência do horror de outro ângulo e se propuseram a explicar o gênero do terror por meio da sua forma e não sua sensação:

A definição básica de qualquer filme de terror pode ser centrada em torno de seu personagem monstro e do conflito que surge da interação entre o monstro fantástico e irreal com a normalidade – representada através de um espaço pseudo-ôntico construído através do realismo filmico – isso fornece

³⁵ No original: “Without going back too far, the debate over the difference between horror and terror can be traced back to the origins of the Gothic novel. In the essay “*On the Supernatural in Poetry*”, the writer Ann Radcliffe makes one of the first distinctions between the terms in order to establish a differentiation in Gothic literature produced in the late 18th and early 19th centuries. She argues that “Terror and Horror are diametrical opposites, the former expands the soul and awakens as faculties to a higher degree of life; the other contracts, freezes and nearly annihilates them.”

os termos básicos necessários para a sua existência (filmica)³⁶. (RUSSELL, 1998, p. 252)

Essa perspectiva crítica se dedicou à interpretação dos significados do monstro nas narrativas e sua busca pela representação das opressões e dos medos de uma sociedade, ou cultura específica. Convencionou-se então a analisar o terror como a sensação da qual deriva o medo. O medo como a incerteza do desconhecido, do que virá da escuridão. E o horror reconhecemos como nosso espanto, como a nossa reação à repugnância, ou ao *gore*, ou ao grotesco, tantas vezes empregados nas histórias de terror.

O século XVIII marca o início do gênero com o romance gótico *O castelo de Otranto* (1765), de Horace Walpole. Mas, a aparição do demônio e a macabra empalação do padre no final de *O Monge* (1797), de Matthew Lewis, tornam esse conto o real precursor do gênero do terror. Dentre as outras realizações importantes desse período e do que se seguiu do desenvolvimento do gênero estão: *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, *O Vampiro* (1819), de John Polidori, *Melmoth, o Errante* (1820), de Charles Robert Maturin, *O Corvo* (1845), de Edgar Allan Poe, *O Estranho Caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1887), de Robett Louis Stevenson, *O Retrato de Dorian Gray* (1891), de Oscar Wilde e *Drácula* (1887), de Bram Stoker.

Depois disso, a partir do expressionismo alemão³⁷, o horror começou uma trajetória cíclica na indústria cinematográfica, reciclando monstros e temas a cada novo evento impactante o bastante a ponto de mudar o ciclo. Ainda sim, “a história do cinema testemunhou vários outros surtos importantes de criatividade no gênero” (CARROLL, 1990, p. 20), e criou um público cativo, principalmente após a 2ª Guerra Mundial e com a chegada de produtos da televisão "fantástica", como *Twilight Zone* (1959). No cinema em si, podemos dizer que o gênero do terror iniciou sua cultura em longas-metragens nos anos 20, com o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (1921) do diretor Robert Wiene, um dos primeiros longas de terror de que se tem documentação e um dos pilares do chamado terror psicológico. Ao lado dele podemos colocar outros três filmes como sendo responsáveis pelo nascimento do gênero: *O Médico e o Monstro* (John Barrymore, 1920) – a primeira produção desse tipo feita nos Estados Unidos – *Nosferatu* (Murnau, 1921) e *O Fantasma da Ópera* (Rupert Julian, 1925). Bem adiante, em 1968, plateias de todo o mundo se apavoraram com o filme *O Bebê*

³⁶ No original: “The basic definition of any horror film may be centred around its monster character, and the conflict arising in the fantastical and unreal monster’s relationship with normality – as represented through a pseudo-ontic space constructed through filmic realism – provides the necessary basic terms for its (filmic) existence.”

³⁷ O expressionismo alemão foi um movimento artístico surgido entre o final do século XIX e início do século XX, dentro do contexto das vanguardas europeias. O movimento está inserido na pintura, cinema, escultura e também na literatura.

de *Rosemary*, considerado uma das melhores produções de todos os tempos. Mas ainda assim, uma consagração mais efetiva do gênero só chegaria, efetivamente, na década seguinte, em 1974, quando William Friedkin dirigiu o filme *O Exorcista*. O sucesso deste filme fez uma grande pressão sobre o cinema estadunidense e iniciou algo próximo de um movimento cinematográfico.

Estabelecendo os temas recorrentes de possessão e de telecinese, *O Exorcista* (o filme) foi imediatamente seguido por uma grande quantidade de imitadores, como *Abby*, *Espírito Maligno*, *La Endemoniada* (também conhecido como *Demon Witch Child*), *Exorcismo e The Devil's Rain*. Inicialmente, parecia que o gênero iria se perder numa enxurrada de imitações medíocres. Mas, em 1975, *Tubarão* sacudiu o mercado de filmes, dando de novo aos produtores de cinema a certeza de que ainda havia ouro a ser garimpado no campo do horror. Quando a reação a *Tubarão* (e seus derivados), parecia diminuir, vieram juntos *Carrie*, *a Estranha* e *A Profecia*. E, em seguida, em 1977, *Guerra nas Estrelas*, embora não sendo um filme de horror, abriu as portas ao espaço sideral, admitindo, por fim, *Alien*, o *Oitavo Passageiro*. (CARROLL, 1990, p. 15)

É uma característica inerente ao horror se renovar a cada novo ciclo, mantendo uma adaptabilidade quase que atemporal sob os medos e dilemas específicos enfrentados por cada povo em épocas diferentes. E isso, para a indústria cinematográfica principalmente, é algo valioso. “Toda vez que a saúde do gênero parecia ameaçada, ele subitamente se restabelecia. Parece imensamente resistente. Isso indica que atualmente os gêneros fantásticos³⁸, dos quais o horror é um exemplo eminente, entram sempre em consideração quando os produtores pensam no que fazer em seguida” (CARROLL, 1990, p. 15).

O estudo do terror, por Carroll, evoca dois conceitos que permeiam a compreensão do gênero: o Paradoxo do Horror e o Paradoxo da Ficção. O Paradoxo do Horror trata do fato de, normalmente, evitarmos o sofrimento e, no entanto, consumimos produtos que nos causam sofrimento de propósito. “A maioria de nós não corre riscos para se divertir nem assiste a autópsias para passar o tempo. Então, por que nos sujeitamos a ficções que nos horrorizarão? Trata-se de um paradoxo do coração” (CARROLL, 1990, p. 24). O Paradoxo da Ficção é outro conceito que se encaixa no estudo do gênero. Como é possível responder com autêntica emoção ao que devemos saber que não é verdade? Aplicado ao gênero do terror, a questão é

³⁸ “Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros, se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural.” (TODOROV, 1980, p. 15/16)

de como podemos ficar apavorados com o que sabemos não existir? “As melodias das histórias de terror são simples e repetitivas, e são melodias de ruptura e desintegração... mas um outro paradoxo é que o extravasamento ritualizado dessas emoções parece trazer as coisas de volta a um estado mais estável e construtivo novamente.” (KING, 1981, p. 14) Nós criamos horrores em um mundo fictício, e o estruturamos em um arco dramático a partir de uma estrutura narrativa para nos ajudar a suportar os horrores do mundo real.

O terror nos atrai porque ele diz, de uma forma simbólica, coisas que teríamos medo de falar abertamente, aos quatro ventos; ele nos dá a chance de exercitar (veja bem: exercitar, e não exorcizar) emoções que a sociedade nos exige manter sob controle. O filme de terror é um convite para entregar-se a um comportamento delinquente, antissocial — cometer atos de violência gratuita, ter condescendência com nossos sonhos pueris de poder, nos render aos nossos medos mais covardes. Talvez, mais que qualquer outra coisa, as histórias ou filmes de terror dizem que não tem problema nos juntarmos à multidão, nos tornarmos seres completamente tribais, matar o forasteiro. (KING, 1981, p. 24)

A ficção de terror é, antes de tudo, uma agente da norma. A constatação das perturbações da nossa sociedade aterrorizam nosso(a) protagonista por uma hora e meia até que essa monstruosidade seja derrotada e o status quo se restabeleça no mundo inconfundível da trama. Trazendo paz na trama e para a audiência. Por mais assustadoras que possam ser, as histórias de terror carregam em si uma dose de satisfação. “Se os filmes de terror têm um mérito social que os redima, isso se dá graças à sua habilidade de formar elos entre o real e o irreal — de fornecer subtextos. (...) esses subtextos assumem frequentemente uma dimensão cultural.” (KING, 1981, p. 73) Essa conexão, esse monstro aterrado nos medos de uma sociedade é o que mantém o público com repulsa, porém conectado com a obra e a narrativa. “Frequentemente, o filme de terror aponta ainda mais para dentro, procurando aqueles medos pessoais enraizados — aqueles pontos de pressão — com os quais todos temos que aprender a lidar. Isso adiciona um elemento de universalidade ao processo, e pode vir a produzir um tipo de arte ainda mais verdadeiro.” (KING, 1981, p. 74) O medo primordial será sempre o do escuro, do desconhecido por trás das sombras, e cada pessoa tem uma sombra própria, que cria medos grandes demais para explorar sozinha.

Nesse aspecto, observei que as respostas emocionais dos personagens humanos positivos aos monstros em seus mundos ficcionais são particularmente instrutivas, pois, idealmente, manifestar-se-ia que leitores e espectadores das ficções de horror devem reagir paralelamente, grosso modo e em certos aspectos, às emoções dos protagonistas humanos da ficção, ou, para dizê-lo de um modo ligeiramente diferente, que devemos compartilhar certos elementos das respostas emocionais aos referidos monstros com os personagens humanos positivos das ficções em questão. (CARROLL, 1990, p. 76)

Ao contrário das personagens de histórias de terror, não acreditamos que existam monstros no nosso mundo; nosso medo e nossa repugnância são uma resposta ao pensamento de tais monstros. Mas nossos estados avaliativos seguem as das personagens, nosso espelho na trama.

Obras de horror não podem ser interpretadas nem como completamente repelentes nem como completamente atraentes. Cada uma dessas perspectivas deixa vislumbrar algo da qualidade da forma. O aparente paradoxo não pode ser simplesmente ignorado, tratando o gênero como se ele não estivesse envolvido numa curiosa mescla de atração e repulsão. (CARROLL, 1990, p. 234)

O gênero do terror pode ser definido pela emoção que tais obras tendem a provocar na audiência. Ou seja, as obras de terror são aquelas destinadas a funcionar de maneira tal que provoquem o medo e a repulsa no público. E para esse objetivo, além de *tropes* e truques cinematográficos, as ficções de terror também se apoiam na estrutura narrativa. Carroll propôs o enredo de descobrimento complexo, como um enredo padrão para histórias de terror que marca as quatro movimentações mais importantes da narrativa de horror. São elas: irrupção, descobrimento, confirmação e confronto.

Na fase de irrupção, a presença do monstro é estabelecida para o público. Esse movimento da narrativa é o que dá início à história de terror propriamente dita, embora, é claro, a irrupção da monstruosidade possa ser precedida, na narrativa, por algumas cenas de contextualização que nos apresentem aos personagens humanos, seu mundo inconfundível, suas situações, e talvez a *storyline*. “Muitas histórias de horror empregam o que poderia ser chamado de defasagem (*phasing*) do desenvolvimento de seu movimento de irrupção. Ou seja, o público pode articular o que está se passando antes dos personagens da história; a identificação dos monstros por parte dos personagens é defasada para depois das percepções prévias do público” (CARROLL, 1990, p. 150). Mas a irrupção pode ser também a primeira sequência do filme. A irrupção do monstro, acompanhada de perturbações violentas, levanta a pergunta de se os personagens humanos da trama serão capazes de descobrir a origem, a identidade e a natureza desses acontecimentos repugnantes e assustadores. Essa questão é respondida no segundo movimento do enredo, a do descobrimento. É nesta etapa que o monstro pode vir como uma surpresa para os personagens ou pode ser parte de uma investigação.

Naquilo que venho chamando de enredo de descobrimento complexo, há uma resistência ao descobrimento de que um monstro está na raiz dos recentes males, muitas vezes por parte do poder estabelecido. Ou seja, embora um indivíduo ou um grupo tenha descoberto que um ser não-natural está por trás de um surto de macabros assassinatos, essa informação é tratada com ceticismo por certos terceiros, não raro figuras de autoridade como a polícia, cientistas eminentes, líderes religiosos, gente do governo ou o exército. (CARROLL, 1990, p. 152)

Essa relutância comum a terceiros de acreditar no absurdo de uma monstruosidade, força o/a protagonista a sair de sua segurança atrás da confirmação desse mal. Na função de confirmação, os descobridores da existência do monstro, ou aqueles que crêem nela, convencem um outro grupo da existência da criatura e das proporções do perigo mortal que está à solta. Alguns desses monstros significam o fim da vida humana tal como a conhecemos (ou no caso, como os personagens da trama a conhecem). O período de confirmação costuma ser um processo demorado, durante o qual a criatura ou as criaturas costumam ganhar força e vantagem sobre nosso/a protagonista.

Tanto no movimento do descobrimento quanto no de confirmação das histórias de horror, boa parte do raciocínio pode ser exibida. Enquanto um personagem desenvolve a hipótese de que um vampiro ronda pela vizinhança, ou tenta provar que invasores alienígenas estão tomando o poder, argumentos e explicações ficam em evidência. Para confirmar sua descoberta de um monstro, um personagem terá de demonstrar que sua tese se encaixa de modo mais plausível com os fatos do que as teorias rivais. (CARROLL, 1990, p. 153)

O último movimento desse tipo de enredo é o confronto. A humanidade, representada pelo grupo, ou pelos grupos, que confirmaram o perigo dos monstros, sai ao encontro de seu inimigo comum e esse confronto, geralmente, se torna uma outra catástrofe. Muitas vezes, há mais de um confronto. Eles podem assumir a forma de uma escalada em intensidade ou complexidade ou ambas as coisas. Além disso, o movimento de confronto também pode criar pistas e recompensas que permitam uma salvação a partir de um detalhe da trama. Ou seja, os confrontos iniciais com o monstro provam que ele é invulnerável, indestrutível contra as investidas da humanidade, de todas as maneiras e ângulos imagináveis; mas, então, a humanidade consegue uma vitória já nos acréscimos, preparando uma contramedida de "última chance", que muda o curso dos acontecimentos e salva a pessoa, o grupo, a cidade, ou o planeta.

Variações desse enredo com menos funções, onde uma ou mais funções são omitidas, também criam tramas de terror satisfatórias, dependendo da estratégia escolhida. Um enredo de descobrimento exclui a fase de confirmação e depois do descobrimento vai direto ao confronto. Em um enredo de confirmação omite-se a fase do confronto, e a história termina ao final da fase de confirmação. Enredos de terror podem se estruturar em duas partes como o enredo *Irrupção/Confronto* (*Alien*, *o Oitavo Passageiro*; *Guerra dos Mundos*), *Enredo Descobrimto/Confronto* (*King Kong*), *Enredo de confirmação/confronto* (*Alien 2*) entre outras. É possível montar 14 combinações dessas quatro movimentações singulares em uma trama de terror para formar estruturas próprias. São elas: irrupção; irrupção/descobrimto; irrupção/confirmação; irrupção/ confronto; irrupção/ descobrimto/ confronto; irrupção/

confirmação/ confronto; irrupção/ descobrimento/ confirmação/ confronto; descobrimento; descobrimento/ confirmação; descobrimento/ confronto; descobrimento/ confirmação/ confronto; confirmação; confirmação/ confronto; e confronto.

Carroll apresenta ainda o chamado Enredo do Extrapolador (*overreacher*), enredo de *Frankenstein* de Mary Shelley, e que homenageia seu personagem principal: o cientista louco ou o necromante. Esse enredo trata sobre um conhecimento proibido de tipo científico ou mágico. Um esquema básico do enredo do extrapolador compreende quatro movimentos: preparação da experiência; a própria experiência; o acúmulo de provas de que a experiência deu errado; e o confronto com o monstro.

O último conceito que vamos abordar nessa análise das características de uma obra de terror é o suspense. “O suspense pode ocorrer não apenas no interior dos movimentos discretos de enredo - e das sub cenas e sequências que eles incluem; o suspense pode também decorrer na maneira como várias funções de enredo se imbricam. O suspense pode aparecer nas histórias de horror em qualquer nível de articulação narrativa, a relação entre o horror e o suspense é contingente, mas também inevitavelmente difusa.” (CARROLL, 1990, p. 185) O suspense é um elemento que permeia o formato que talvez seja o mais comum nas narrativas em terror, assim como em qualquer outro tipo de narrativa, que é o formato de perguntas/respostas.

O suspense é um estado emocional que se estende até que o que quer que esteja em jogo tenha uma resposta. Não importa se é uma resposta positiva ou negativa. o suspense na ficção popular é: a) um acompanhamento afetivo ou emocional de uma cena ou acontecimento narrativo de resposta que b) tem dois desfechos logicamente opostos tais que c) um é moralmente correto, mas improvável, e o outro é mau e provável. (CARROLL, 1990, p. 197)

Portanto, uma grande parcela da ficção de horror será dedicada a estabelecer as chances de fracasso ao enfrentar o monstro, que é a entidade de uma história de terror e seu objeto de horror.

3.3. Mortos-vivos e cérebros

Apesar da origem dos zumbis ser da cultura oral, David Punter e Glennis Byron incluem os mortos-vivos entre os monstros que vêm da literatura gótica, analisando que a partir de suas características comuns aos monstros dessa categoria, ele pode ser estudado como um. Noël Carroll, pensando na amplitude do que é entendido como gótico, segue o esquema classificatório quádruplo de Montague Summers e coloca o cinema de horror, conseqüentemente os zumbis, dentro do gótico sobrenatural, “no qual a existência e a ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida” (CARROLL, 1990, p. 17). As demais categorias são: o gótico histórico, que não tem necessariamente algo de sobrenatural e coloca sua história em algum ponto do passado; o natural ou explicado, o qual parece ter elementos sobre-humanos, mas que desvenda os mistérios e enganos que levaram leitores e personagens a colocar criaturas sobrenaturais como responsáveis por determinados acontecimentos da narrativa, e, finalmente, o gótico equívoco, que é ambíguo em relação à origem do mal que lemos nas obras.

Surgida dos mitos haitianos, o zumbi nasceu do medo à escravidão e ao colonialismo:

Para uma população cujos ancestrais foram capturados, acorrentados e enviados da África para as distantes ilhas do Caribe, dominadas por mestres cruéis e forçados a trabalhar por nada além do mínimo possível de comida para sobreviver mais um dia, o zumbi simbolizava o terror absoluto. (...) Nada podia ser mais aterrorizante para uma nação que havia nascido escrava e acabara de ter sucesso em livrar-se dos grilhões imperiais dos opressores europeus. (RUSSEL, 2010, p. 28)

As interpretações e metáforas relacionadas ao subgênero foram mudando e se adaptando aos tempos. Hollywood já tinha apresentado o zumbi pelos clássicos *Zumbi Branco* (Victor Halperin, 1932) e *A Morta-Viva*³⁹ (Jacques Tourneur, 1943), assim como em filmes de menor orçamento como *Revolta dos Zumbis*⁴⁰ (Victor Halperin, 1936) e *A Vingança dos Zumbis*⁴¹ (Steve Sekely, 1943), e a partir do sucesso atemporal de George Romero e seu filme *A Noite dos Mortos-Vivos*, 1968, sedimentou-se a fórmula que perpetuaria uma máxima do subgênero zumbi: junto com a aparição da criatura zumbi vem o apocalipse.

E dessa condição de reimaginar nossa sociedade pós-apocalíptica que se estende a versatilidade do gênero zumbi. Romero, inclusive, se inspirou para escrever seu icônico longa-metragem a partir de outra narrativa apocalíptica - a praga de vampiros do romance de Richard Matheson, *I am Legend*, de 1954. O sucesso comercial e de crítica do filme *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968) permitiu que Romero escrevesse, e dirigisse, 5 seqüências e

³⁹ *I Walked with a Zombie*, no original.

⁴⁰ *Revolt of the Zombies*, no original.

⁴¹ *Revenge of the Zombies*, no original.

*spin-offs*⁴²: *Madrugada dos Mortos*⁴³ (1978), *Dia dos Mortos*⁴⁴ (1985), *Terra dos Mortos*⁴⁵ (2005), *Diário dos Mortos*⁴⁶ (2007) e *A Ilha dos Mortos*⁴⁷ (2009).

Hoje o zumbi, mais evidente do que nunca na cultura pop, distanciou-se dos mitos haitianos e se apresenta como um dos maiores medos contemporâneos - uma doença, uma pandemia. Um vírus de alcance globalizado que resulta no apocalipse. O fim da vida no mundo contemporâneo.

Ele também abandonou em grande parte as explicações sobrenaturais ou a magia vodu em troca de uma explicação inteiramente medicalizada do horror zumbi. A zumbificação se torna uma questão de contágio viral - um produto da interconexão do próprio mundo moderno, ao invés do antigo, mais típico da imaginação gótica. (LUCKHURST, 2015, p.170)

Os zumbis chegaram do Haiti a Hollywood em um momento que os estúdios Universal lançaram uma série de filmes de monstros no cinema. Depois dos sucessos de *Drácula* (1931) e *Frankenstein* (1931), o zumbi já encontrou um público cativo ao terror esperando pelo próximo monstro que o assustasse. Mas, diferente do que era feito nas demais obras, esse monstro não veio da literatura. Sua origem está em mitos que o público americano não havia visto até então. Russel ainda relaciona outro fato histórico que pode ter influenciado na apropriação do mito zumbi pelos Estados Unidos:

(...) o zumbi e a quebra da bolsa surgiram juntos, expressando a impotência que muitos sentiam, enquanto sofriam debaixo de uma economia instável que reduzia príncipes a plebeus, gerentes de banco a vagabundos e famílias inteiras a mendigos. O zumbi - um trabalhador morto ressuscitado como um escravo em uma infernal vida após a morte de trabalho sem fim - era o monstro perfeito para a época. (RUSSEL, 2010, p. 46)

Mas mesmo bem aceito entre a cultura estadunidense, os zumbis se mantiveram discretos no cinema até que George Romero definiu o que conhecemos hoje como zumbis em sua obra de 1968, mesmo sem ter de fato chamado suas criaturas de zumbi durante o filme ou em sua sequência *Madrugada dos Mortos*, 1978. Romero as tratava como *ghouls*, termo árabe que define “espíritos famintos por almas que assombram cemitérios”⁴⁸ (LUCKHURST, 2015, p. 137).

Romero faz o espectador enfrentar a própria morte por meio do zumbi. O corpo não é mais reanimado para trabalhar, como fazia o feiticeiro zumbi. Agora ele continua morto e age com o único propósito de matar e comer. E isso torna essa criatura realmente algo a se temer. Ao forçar o público a apumar-se e reconhecer o zumbi

⁴² O *spin-off* é uma espécie de subproduto, um filme ou série ou qualquer que seja o formato da história derivado de outra história original.

⁴³ *Dawn of the Dead*, no original.

⁴⁴ *Day of the Dead*, no original.

⁴⁵ *Land of the Dead*, no original.

⁴⁶ *Diary of the Dead*, no original.

⁴⁷ *Survival of the Dead*, no original.

⁴⁸ No original: “soul-hungry spirits that haunt graveyards” (LUCKHURST, 2015, p. 137)

pelo que realmente é — um cadáver — Romero desafiou nossa compreensão do monstruoso e nossas crenças perenes no caráter definitivo da morte. Ao tornar a morte do corpo o foco principal do filme, o cineasta pediu que a audiência confrontasse o horror que está dentro dela, a Alteridade de sua própria carne. (SOUZA, 2020, p.10)

No decorrer dos anos, os filmes de zumbis jamais deixam de ser produzidos, ainda que em baixo orçamento e distante da sombra de grandes estúdios de cinema. Até a grande transformação dessas criaturas que aconteceu em 1996, em uma outra mídia: os videogames. “Os estadunidenses tomaram para si a lenda haitiana e fizeram dela um monstro completamente novo, mas é do Japão que vem a produção que estabelece definitivamente o lugar de destaque dos zumbis na cultura pop: o jogo *Resident Evil*.” (SOUZA, 2020, p. 11) As regras para essa entidade eram, geralmente, as mesmas desde a intervenção de Romero em 1968, mudando algumas características (como ainda acontece atualmente), entre eles os motivos que levaram os mortos a ressuscitarem ou mesmo as metáforas que os zumbis carregavam e o que representavam em cada filme. Como se movimentam, como caçam, o que comem. Mas, além de criar um novo subgênero de jogos, o *survival horror* (terror de sobrevivência), análogo à versão cinematográfica conhecida como fantasia de sobrevivência, que coloca o jogador (personagem) no meio de um apocalipse (apocalipse zumbi, por exemplo) com o solo objetivo de sobreviver dia após dia, *Resident Evil* também tornou mais evidente do que nunca que se trata de uma doença, um vírus (“t-vírus” na mitologia da franquia) e o apocalipse é fruto de uma pandemia global. Hoje em dia esse medo ao vírus e a biomedicina é ainda mais real depois que o mundo foi tomado pela pandemia do Covid-19, um fenômeno que colocou nossa realidade em cheque ao vivermos experiências antes só plausíveis em uma ficção.

É aqui que se estabelece permanentemente a relação que o zumbi tem hoje com uma doença, com a ideia de transmissão de uma pessoa infectada para uma pessoa saudável. O medo que sentimos não é mais somente de um corpo morto que levanta e quer nos atacar, mas também de adoecer. Em *Resident Evil*, não há defuntos enterrados levantando de seus túmulos e voltando para matar familiares e vizinhos, mas uma cidade infectada por um vírus experimental que vazou de um laboratório. (SOUZA, 2020, p. 11)

A partir da humanização e “racionalização” do mito, o subgênero zumbi foi ganhando cada vez mais relevância cultural e artística, contaminando outras mídias com histórias apocalípticas. Em 2003 é publicada a primeira edição nos quadrinhos de *The Walking Dead*, e em 2010 a franquia se tornou série de TV, transmitida nos Estados Unidos pela *AMC* e no Brasil pela *FOX* por 12 anos e 11 temporadas, além de *spin-offs*⁴⁹ na TV e na internet. *The Walking Dead* tem como tema a humanidade e a empatia, e a luta para continuar humano não

⁴⁹ *Fear the Walking Dead, World Beyond, The Walking Dead: Red Machete*, entre outros.

significa apenas não se tornar um zumbi. Segundo o próprio Romero: “Nem tudo tem a ver com zumbis. (...) Eles só estão zanzando por aí e vendo isso acontecer (...). Na verdade, são os humanos e suas atitudes — os mesmos temas, das pessoas que não se comunicam, das coisas que se destroem por dentro das pessoas e das pessoas que não sabem lidar com isso” (ROMERO *apud* RUSSEL, 2010, p. 226). A franquia se renovou sempre a partir dessa premissa, e hoje é a tendência de interpretação do subgênero como um todo. O sucesso de *The Walking Dead* sedimentou o zumbi como “o monstro da primeira década do novo século.” (MESSIAS, 2016, p. 351)

Mesmo que em sua essência o zumbi tenha um padrão bem estabelecido, assim como o mito se desenvolveu no imaginário da sociedade, ele também recebeu experimentações e variações no audiovisual. Hoje existem dois tipos principais de zumbis quando pensamos na criatura: o zumbi clássico de Romero, com seus corpos flácidos e movimentos lentos, e os chamados zumbis 2.0, “que infestam o cinema fantástico do século XXI: o termo se refere à sua rapidez de locomoção.” (MESSIAS, 2016, p. 357). As dinâmicas de um apocalipse causado por zumbis do tipo 2.0 pode até ser replicada para outra criatura equivalente, também sob os moldes de uma fantasia de sobrevivência. E aqui, “sobrevivência é a palavra-chave que deve ser lembrada — não vitória nem conquista, apenas sobrevivência” (BROOKS, 2006, p. 6). O ciclo básico de uma fantasia de sobrevivência é 1) Busque abrigo; 2) Confronte o inimigo; 3) Repita o processo. Os conflitos das personagens acontecem entre esses momentos, e se definem nessas etapas de movimentação narrativa. “Escolhas pessoais e desejo de viver devem ser proeminentes quando os mortos começarem a se erguer. Sem isso, nada mais lhe protegerá.” (BROOKS, 2006, p. 7) Qualquer tentativa de negar a realidade e negar seus conflitos em uma história de zumbis vai te matar, ou matar alguém que você ama. Essa objetividade imparcial é outro fator para o sucesso do subgênero.

A obra de Romero consiste em filmes com muito pouco desenvolvimento de enredo e personagem. A estrutura principal de cada filme é um grupo de pessoas tentando sobreviver uma noite, ou um amanhecer, ou um dia, sob o ataque implacável dos mortos-vivos, e, no entanto, essa estrutura simples foi mais ou menos mantida nos últimos quarenta anos.⁵⁰ (STOKES, 2010, p. 7)

Existem muitos exemplos de fantasias de sobrevivência, como o filme baseado no livro *Eu sou a Lenda*⁵¹, que utiliza o modelo padrão de filmes de terror zumbi. A receita básica para este modelo é um cenário pós-apocalíptico, ou onde o apocalipse está iniciando,

⁵⁰ No original: Romero’s oeuvre consists of films with very little plot and character development. The main structure of each film is a group of people trying to survive one night, or one dawn, or one day, under the relentless attack of the living dead, and yet this simple structure has been more or less maintained for the last forty years. (STOKES, 2010, p. 7)

⁵¹ *I am Legend*, no original.

em que os sobreviventes são forçados a se defender contra os mortos-vivos que procuram comê-los. Muitas vezes encontramos um indivíduo que tem pouca necessidade ou confiança na sociedade e que forja seu próprio caminho solitário em um mundo novo e sombrio. Quando há grupos de pessoas, o conflito costuma vir de dentro, das relações entre elas. E essas pessoas quase sempre são colocadas umas contra as outras e tendem a buscar sua própria sobrevivência pessoal. O grupo então ou acaba de vez, ou se fraciona em grupos menores.

Além disso, os zumbis são seres persistentes e nunca cedem em seu ataque, mas são bastante fáceis de matar: a maioria dos filmes de zumbi segue a descrição de Romero de que o cérebro de um zumbi é o que realmente foi 'reanimado' ou 'revivido' e, portanto, um golpe ou bala na cabeça vai 'matar' permanentemente um zumbi.⁵² (STOKES, 2010, p. 16)

E é por essa fraqueza bem definida dos mortos-vivos, que em muitas histórias a ameaça principal vem dos vivos. Das pessoas que se entregaram ao caos do apocalipse e rondam esse novo mundo saqueando, matando e violentando outros sobreviventes. Os zumbis, principalmente o clássico, zumbi lento, se tornam uma ameaça apenas em situações onde eles encurralam um sobrevivente, ou quando atacam em hordas. “As dinâmicas de grupo são essenciais em filmes de zumbis porque demonstram as consequências da desordem e contenção dentro das comunidades. Eles criticam a individualidade e o interesse próprio da vida moderna.”⁵³ (STOKES, 2010, p. 18)

O subgênero zumbi se popularizou também quando apresentado em conjunto com o gênero da comédia. Em 2004, o filme *Todo Mundo Quase Morto*⁵⁴, dirigido por Edgar Wright, iniciou uma nova fase de sátiras das *tropes* zumbis que rende lançamentos até hoje. A partir de sua própria aparência podre e suas movimentações imprecisas e sem coordenação, os mortos-vivos são fonte de piadas físicas e mortes humilhantes, tornando o zumbi um brinquedo descartável na linguagem audiovisual. “Os zumbis são inerentemente cômicos e paródicos enquanto, paradoxalmente, mantêm seu horrível estado de monstruosidade.”⁵⁵ (STOKES, 2010, p. 26) Torna-se um exercício de rir na cara do mal, do perigo, “neutralizando

⁵² No original: Zombies are furthermore tenacious and will never relent in their attack...but they are fairly easy to kill: most all zombie movies follow Romero's depiction that a zombie's brain is what has really been 'reanimated' or 'revived' and therefore a blow or bullet...to the head will permanently 'kill' a zombie” (STOKES, 2010, p. 16)

⁵³ No original: The group dynamics are essential in zombie films because they demonstrate the consequences of disorder and contention within communities. They criticize the individuality and self-interest of modern living.(STOKES, 2010, p. 18)

⁵⁴ *Shaun of the Dead*, no original.

⁵⁵ No original: Zombies are inherently comedic and parodic while paradoxically they maintain their horrific state of monstrosity (STOKES, 2010, p. 26)

seu poder e seu domínio sobre nós através do riso.”⁵⁶ (STOKES, 2010, p. 20). O riso é, também, uma reafirmação da vida sobre os males da mortalidade. O drama e a tragédia se fazem também na ambiguidade. Uma obra complexa navega por toda a gama de emoções humanas, e enquanto os filmes de zumbis são sombrios, assustadores por conta de sua própria natureza aterrorizante, eles podem oferecer uma chance de encarar a escuridão da existência com autonomia, e se apropriar da fragilidade de sua existência a partir do riso.

A cultura zumbi aborda inúmeras ansiedades sociais e traz a consciência da morte, da vida e da fisicalidade de ambas de volta ao homem moderno. Como parte da tradição gótica americana, a cultura zumbi choca e desorienta, não apenas com criaturas perturbadoras e assustadoras, mas também com instâncias hilárias e ridículas envolvendo essas criaturas.⁵⁷ (STOKES, 2010, p. 30)

Outro aspecto relevante para análise dentro do subgênero zumbi é sua relação (ou talvez a falta da relação) com o tema da religiosidade, que é frequentemente usado como pilar em narrativas de terror. A religião embasa narrativas de possessões, demônios ou maldições. Desde *A Noite dos Mortos-Vivos*, a presença de símbolos e tramas, por assim dizer, religiosos são escassas. E quando existem, são usados como metáfora para a sua própria destruição. É um abandono às noções do cristianismo perante ao inferno recém feito em terra.

O subgênero zumbi trata a religião em um nível dramaticamente diferente de muitos subgêneros de terror; é especialmente notável por sua falta de imagens religiosas e suas poucas referências a Deus e funciona como um reflexo da atual rejeição de visões de mundo judaico-cristãs mais tradicionais. Ao explorar um subgênero de horror que não utiliza imagens religiosas cristãs abertas para provocar respostas emocionais, encontramos um meio valioso para discutir as consequências da visão contemporânea da cultura ocidental da religião (principalmente as religiões tradicionais judaico-cristãs) e a tendência ao secularismo.⁵⁸ (STOKES, 2010, p. 37)

Sem um dogma, sem a esperança da salvação ou o receio da punição, a desolação povoa o mundo pós-apocalíptico de uma narrativa zumbi. O tema da esperança é comum ao subgênero e às fantasias de sobrevivência em geral, onde o arco da personagem consiste na movimentação de um estado de dormência emocional para um local de luz e contemplação da beleza nas pequenas coisas. Um local onde se enxerga a possibilidade de se viver, além de

⁵⁶ No original: “defusing its power and its hold on us through laughter”. (STOKES, 2010, p. 20)

⁵⁷ No original: “Zombie culture addresses numerous social anxieties and brings the awareness of death, life and the physicality of both back to modern man. As part of the American gothic tradition, zombie culture shocks and disorients, not only with disturbing and frightening creatures, but also with hilarious and ridiculous instances involving those creatures.” (STOKES, 2010, p. 30)

⁵⁸ No original: “The zombie subgenre treats religion on a dramatically different level than many horror subgenres; it is especially notable for its lack of religious images and its few references to God and functions instead as a reflection of the current rejection of more traditional Judeo-Christian worldviews. By exploring a subgenre of horror that does not utilize overt Christian religious imagery to elicit emotional responses, we find a valuable means for discussing the consequences of Western culture’s contemporary view of religion (notably traditional Judeo-Christian religions) and tendency towards secularism”. (STOKES, 2010, p. 37)

somente sobreviver. Esse estado de esperança, contudo, não costuma durar muito e logo o ciclo se reinicia.

4. Da ideia ao desenvolvimento

Em fevereiro de 2021 fui contratado para fotografar um aniversário de casamento que aconteceria na cidade de Pirenópolis-GO. A festa seria no sábado. Fui na sexta à noite, acompanhado por minha noiva, e voltaria para Brasília já no domingo. Um casal apaixonado por histórias de terror viajando por uma rodovia escura já renderia algumas *storylines* interessantes, mas o céu de Goiás nos presenteou com uma vista especialmente espetacular naquela noite. O céu tinha uma coloração única, um roxo com esmeralda que beirava a bruxaria, como se víssemos o espaço sideral em cima dos morros e vales da região. Difícil explicar o quão lindo estava o céu estrelado naquela noite (mais difícil ainda de fotografar, infelizmente). E antes que pudéssemos resistir estávamos nos afogando em uma enxurrada de inspirações e devaneios horrendos sobre contos de terror. Um desses contos era o seguinte: uma invasão zumbi na Chapada dos Veadeiros. O céu cinematográfico que nós víamos seria o resultado de um vazamento bioquímico nas redondezas. Um dos locais mais mágicos e misteriosos do Brasil como epicentro do apocalipse.

O tempo passou e tanto a imagem desse céu noturno quanto essa premissa de zumbis seguiram criando raízes na minha mente escritora. Perturbando meus sonhos com referências e *plots* sobre mortos-vivos comedores de cérebros. Aliás, vocês sabem de onde veio a ideia de que zumbis se alimentam de cérebros? Não foi Romero que escreveu essa regra em seu manual cinematográfico dos mortos-vivos. O próprio Romero, em uma entrevista em 2010 para *Vanity Fair* disse: "Sempre que dou autógrafos, eles sempre me perguntam: 'Escreva "Coma Cérebros"! Eu não entendo o que isso significa. Eu nunca tive um zumbi comendo um cérebro. Mas tornou-se uma coisa marcante."⁵⁹ A origem dessa *trope* aconteceu em 1985, no filme *O Retorno dos Mortos-Vivos*⁶⁰, dirigido por Dan O'Bannon e escrito por John Russo. Quanto ao motivo pelo qual a ideia de mortos-vivos comendo cérebros conseguiu se tornar tão difundida, apesar do fato de não ser uma característica que os zumbis de Romero (e, por extensão, quase todos os zumbis na ficção moderna) compartilham, acredita-se que a série animada *The Simpsons*⁶¹ seja a principal culpada pela ideia ter se tornado tão popularizada. O segmento clássico de *Treehouse of Horror*⁶² de 1992, chamado de *Dial Z for Zombies (Disque*

⁵⁹ No Original: "Whenever I sign autographs, they always ask me, "Write 'Eat Brains'!" I don't understand what that means. I've never had a zombie eat a brain. But it's become this landmark thing."

⁶⁰ *Return of the Living Dead*, no original.

⁶¹ *The Simpsons* é uma série de animação e sitcom norte-americana criada por Matt Groening para a Fox. Estreou em 1989 e segue no ar até hoje, em 2022.

⁶² *The Simpsons Treehouse of Horror* é um seriado particular dentro do universo de *The Simpsons*, cujo cada episódio é apresentado em uma temporada com duração de cerca de 6 minutos. Cada episódio é dividido em três segmentos narrando histórias assustadoras dos Simpsons parodiando, satirizando ou criando histórias de terror.

Z para Zumbis), que em si era uma paródia de *O Retorno dos Mortos-Vivos*, além de conter referências de *Disque M para Matar*⁶³, de Hitchcock, e do videoclipe da música *Thriller*, de Michael Jackson, é uma das primeiras peças de mídia, com exceção da própria obra zumbi referenciada, a apresentar mortos-vivos comedores de cérebro, influenciando uma geração toda de crianças e jovens. Curiosidades como essa e outras anedotas sobre o universo dos cadáveres reanimados saíam espremidas por minhas orelhas no período em que escrevia meu Pré-TCC, documento onde definimos o objeto de pesquisa do nosso trabalho de conclusão de curso. Fui mordido. E como uma personagem mordida por um zumbi: não há escapatória. Já estava estruturando uma série de terror sobre um apocalipse zumbi na Chapada dos Verdadeiros. Estrutura essa que foi guiada pelas demandas de cada tópico presente em uma bíblia de vendas.

5. Os itens da bíblia de venda

5.1. Título e formato

Vale dos Mortos. Série de ficção. Terror. 30 minutos.

O título teria que ser honesto e objetivo. Tem de se destacar e chamar a atenção do espectador que pesquisa filmes em um catálogo infinito a ponto de parar e analisar por um extra segundo antes de se decidir entre apertar play ou seguir navegando. Tem que ter um estilo bem definido para que não levante falsas impressões ou expectativas sobre o que se trata o conteúdo. Achei que a linha direta desse raciocínio passa pela expressão que universalizou o tema: “dos mortos” (*of the dead*). O gênero da série é nítido, terror, assim como seu subgênero - zumbi. Classificar um produto pelo gênero já evoca suas *tropes* e convenções e é exatamente isso que espero para o título da nossa série. Uma história de terror, que cause, principalmente, medo e repulsa nos espectadores a partir das nossas criaturas zumbis.

O tempo de duração em 30 minutos foi escolhido por dois motivos principais: como estratégia de venda desse produto no mercado (o que é comum no cenário brasileiro), possibilitando que ele seja uma produção mais barata do que uma série de 60 minutos. É a opção mais viável para um primeiro produto de um profissional em início de carreira buscando financiamento. Além disso, o fato de que 30 minutos são, em média, 30 páginas de roteiro formatado em *master scene*, logo, é uma demanda de escrita bem menor do que a de uma série de 60 minutos. A escolha pela minutagem média de 30 minutos por episódio é

⁶³ *Dial M for Murder*, no original.

também uma escolha estética. A opção de um estilo de narrativa que propõe episódios menores segue a tendência atual de séries de 30 minutos, resultado do aumento de serviços de *streaming* e a necessidade de entretenimento de fácil acesso. Esses episódios menores exploram narrativas coesas em tempos cronológicos menores, e funcionam, quase, como contos.

5.2. Logline

No Centro-Oeste brasileiro, um casal em crise e duas irmãs em luto têm de se unir a um grupo improvável para sobreviverem ao apocalipse zumbi.

Em um (local/cenário), um (personagem principal/protagonista) tem um (problema) causado pelo (antagonista) enquanto tenta (o objetivo final). Essa foi a estrutura básica que usei para organizar a *logline*. O cenário de fundo da trama é o Centro-Oeste brasileiro, no coração do Brasil. A série conta com co-protagonistas, portanto essa lacuna do “alguém” é dividida entre as 4 personagens principais da série, o casal de namorados e as duas irmãs. Um grupo de desconhecidos que se junta ao acaso é um problema, são conflitos pessoais surgindo enquanto o antagonista, apocalipse zumbi, assola seu mundo e os persegue incessantemente. E seu objetivo final será, sempre, sobreviver.

A *logline* tem de ser precisa. Uma palavra mal selecionada e ela poderá soar como uma trama completamente diferente. Durante toda a bíblia é essencial confirmarmos nosso tom e estilo em cada item, adicionando detalhes, a cada novo tópico, que aprofundem a compreensão da história e a coesão da trama e do mundo.

5.3. Sinopse Curta

Após uma falha em um teste bioquímico governamental, uma variação nefasta do SARS-coV 2 que transforma infectados pela covid 19 em monstros mortos-vivos se alastra pelo ar do cerrado brasileiro. No centro do caos, um casal de namorados em crise e duas irmãs enfrentando o luto da perda da mãe, se unem, ao acaso, a uma família de duas crianças, uma mãe preocupada e um pai abusivo e a um assassino foragido da polícia, para, juntos, tentarem sobreviver a essa nova ameaça no coração do Brasil, viajando entre o DF e a Chapada dos Veadeiros.

A sinopse curta é a expansão da *logline* para um parágrafo. A bíblia se desenrola nesse padrão, sempre expandindo o texto e a informação anterior. Isso garante que quem lê não se perca em detalhes pequenos ou perca o foco da trama que está sendo construída. Segui com a

mesma estrutura da *logline*, mesmo que em outra organização, e adicionei ao texto descrições de estilo e autoria. A *logline* deve cativar pelo conflito central e pelas características da personagem narrada, ou pelo mundo inconfundível apresentado. A sinopse curta tem linhas o suficiente para cativar pela profundidade da narrativa que escolhemos contar. Escolhi me aprofundar sobre o antagonista (apocalipse) e o problema (o grupo improvável, o elenco secundário). Defini a origem dos nossos zumbis e caracterizei os outros integrantes desse grupo que é forçado a trabalhar junto pela sobrevivência, pretendendo aumentar a curiosidade e o interesse pelo próximo tópico.

5.4. Sinopse Longa

Em um centro de pesquisas do governo, na Chapada dos Veadeiros, entre Alto Paraíso-GO e a vila de São Jorge-GO, um deputado federal apresenta a investidores estadunidenses uma nova arma bioquímica desenvolvida a partir do SARS-coV-2 pelo governo brasileiro. Durante o teste realizado, os cientistas ignoram os níveis de segurança numa tentativa desesperada de sucesso e o sistema de segurança falha. O misturador rompe e explode o laboratório, disseminando o agente bioquímico no ar do Centro-Oeste brasileiro. O novo vírus mortífero se espalha rapidamente e infecta imediatamente todos que já estavam contaminados pelo novo coronavírus. Elas sofrem uma parada cardiorrespiratória, seus olhos sangram, elas vomitam sangue e morrem. Mas voltam à vida, transformados em mortos-vivos que atacam e se alimentam das pessoas à sua volta, as infectando também com o novo vírus.

No momento da explosão no centro de pesquisas, Nina e Jorge, um casal em crise no seu relacionamento, dirigem de Brasília para o vilarejo de São Jorge em busca de um fim de semana romântico. No Paranoá-DF, Ellie e seu pai, Myazaki, conversam em casa sobre o rádio antigo dele, enquanto a irmã mais velha, Carol, cumpre seu turno como enfermeira no hospital do Paranoá. A mãe da família faleceu recentemente e desde então as duas irmãs vem enfrentando o luto de maneiras bem diferentes. Ellie perdeu mais uma competição de judô, sofrendo de ansiedade, e Carol se afunda em seu trabalho para não ter de pensar sobre seus sentimentos. E no cerrado da Chapada, perto de Alto Paraíso, Thiago Rodrigo, um homem, acusado de múltiplos assassinatos, foge da polícia há 15 dias pelas matas da região. Pouco tempo depois da explosão ele é atacado por zumbis em uma fazenda na região, mas escapa e segue em direção a São Jorge.

A crise atinge primeiro a cidade de Alto Paraíso, horas após a explosão, e chega na vila de São Jorge no dia seguinte. Jorge e Nina são atacados pelos mortos-vivos dentro da pousada onde se hospedavam. Eles conseguem fugir junto da família Maia - o pai Maicon, a

mãe Laura, e duas crianças, Samara e Rick - que haviam conhecido na noite anterior, quando chegaram à pousada. Thiago Rodrigo chega fugido em São Jorge com a pequena vila já imersa no caos e, em meio à confusão, se junta ao casal e à família. Esse grupo improvável escapa na kombi da família Maia, e segue a caminho da saída norte de Brasília.

No DF, no mesmo dia, Ellie vai buscar Carol no final do turno da enfermeira. As duas percebem uma movimentação suspeita vindo da ala da Covid do hospital e vão investigar. Elas descobrem um pesadelo quando os pacientes de Covid do hospital se infectam com o novo agente bioquímico no ar e entram em colapso. Olhos sangrando, convulsões, vômitos de sangue, paradas cardiorrespiratórias e mortes. O hospital fica aterrorizado, e depois em horror. Os mortos voltam à vida com seus olhos esbranquiçados e vazios e atacam todos ao seu redor. As irmãs escapam do hospital só para perceber que o perigo já invadiu a cidade toda do Paranoá. Elas correm até sua casa, e encontram o pai transformado também em um dos mortos-vivos. Elas são obrigadas a matar o corpo reanimado de Myazaki antes de fugirem da cidade. Na rodovia, elas são encurraladas por zumbis, e antes de serem atacadas, elas são acolhidas pelo grupo da kombi que vinha de São Jorge na esperança de escapar desse drama.

O grupo, agora formado por: Nina, Jorge, Carol, Ellie, Thiago Henrique e a família Maia, se abriga numa pequena chácara que os Maia tem pelas redondezas da saída norte de Brasília. Na manhã seguinte, tentam entender a situação enquanto se conhecem melhor. As diferenças entre os membros do grupo vão ficando cada vez mais evidentes. Intrigas e conflitos crescem junto ao medo, e ao cair da noite eles são surpreendidos por invasores. Não pelos zumbis, mas por um grupo de quatro homens armados. Os invasores sacam suas armas e ameaçam matar o grupo se eles não forem embora. Pelas costas, Thiago Rodrigo, que antes do fim do mundo era um assassino foragido, atira e mata os intrusos. Mas o horror não acaba, e os homens assassinados voltam à vida como os mesmos mortos-vivos que correm por Brasília. O grupo mal consegue se defender dos zumbis, que só são neutralizados permanentemente com a destruição de seus cérebros.

O grupo permanece recluso na chácara por dias, enquanto a epidemia toma conta do país. Com seus recursos acabando, as transmissões de emergência via rádio que atualizavam o grupo sob a situação no resto do país cessam e o grupo fica oficialmente isolado do mundo externo. A esperança parece distante. A última notícia recebida pela transmissão de emergência é de que helicópteros decolarão em direção ao arquipélago de Fernando de Noronha, de diferentes localizações do país, em exatos 10 dias. Mas as vagas seriam limitadas. Sem perspectivas e com o clima entre os sobreviventes só piorando, o grupo se divide em dois: o time que quer ir até os helicópteros, liderado por Nina, e o time que acha

mais seguro ficar na chácara, liderado por Maicon. Mas depois da chácara ser invadida e tomada por zumbis, o grupo é forçado a voltar para a rodovia, e eles decidem partir em direção a um dos pontos de partida dos helicópteros, o mais próximo deles: na Chapada dos Veadeiros.

Durante a viagem o grupo cai em uma emboscada na estrada. Uma gangue armada criou uma barreira na rodovia para saquear outros sobreviventes. Eles exigem que o grupo entregue seus suprimentos e combustível e, contra a vontade de Thiago Rodrigo e de Maicon, o grupo sai da kombi de mãos levantadas. Mas um dos saqueadores se aproveita da situação para exigir mais. Mas à distância, alguém alveja e mata um dos saqueadores. Depois outro, depois outro. Ninguém sabe de onde vêm os tiros, e a gangue abre fogo aleatoriamente, mirando em lugar algum e atirando em todo lugar. O barulho atrai alguns zumbis e aumenta o grau de perigo. De onde estavam escondidos, saem um guarda militar que trabalhava no centro de pesquisa no momento da explosão e Amir, um bioquímico que trabalhava com Jorge na Universidade de Brasília e que também estava no centro de pesquisas no momento em que o novo vírus vazou no ar. O grupo e a dupla inesperada aceleram para longe da confusão e encostam na lateral da rodovia a alguns quilômetros. Jorge atualiza Amir sobre o caos já ter tomado Brasília. E Amir o atualiza sobre o vírus ter escapado do centro de pesquisas, ali mesmo na Chapada e sobre como o local é um cemitério para qualquer um que entre, mas que também contém amostras essenciais para estudar o que está causando essa pandemia zumbi. O guarda militar revela que foi mordido durante a confusão da estrada, e deixa claro o que acontecerá com ele se ninguém colocar um fim à sua vida com um tiro na cabeça. Thiago Rodrigo se oferece, mas é Nina quem assume a responsabilidade de acabar com o sofrimento dele. Amir decide seguir seu caminho sozinho de volta para Brasília na esperança de achar sua família, e Jorge compartilha com o restante do grupo seu plano para garantir as vagas no valioso transporte: eles irão ao epicentro do desastre, o centro de pesquisa, para pegar amostras de materiais bioquímicos que possam ser usados para produzir uma vacina ou antídoto, como moeda de troca para garantir o embarque nos helicópteros.

A expedição ao centro de pesquisas é perigosa e lá dentro eles descobrem horrores e monstros ainda mais assustadores. Carol se acidenta e Ellie salva sua vida em uma investida heroica contra um grupo de zumbis. Maicon Maia é infectado por um dos mortos-vivos, e logo o grupo percebe. Eles entram em conflito e Thiago Rodrigo atira, e mata, Maicon. Logo em seguida ele deixa claro para o grupo que se eles quiserem sobreviver, farão o que ele diz. Mas logo ele terminou sua fala e, pelas costas, foi assassinado, também por um tiro. Jorge atirou. Carol aponta para o tornozelo de Thiago Rodrigo, que também havia sido mordido. O

grupo pega as preciosas amostras dentro de uma câmara criogênica às pressas e sai do prédio com dois membros a menos. O plano se mantém o mesmo: ir até os helicópteros e fugir desse continente condenado.

Na sinopse longa, descrevemos entre 3.000 e 9.000 caracteres (uma a três páginas), em média, todo o arco da temporada no formato de conto livre. Exploramos as relações das personagens, os conflitos que aparecem em seus caminhos, pontuando as movimentações mais relevantes da trama. Nela cabem floreios literários e qualquer outra escolha autoral para empregar seu estilo próprio na escrita e estabelecer uma atmosfera fiel à da série. Importante não poupar *spoilers*, quem lê sua bíblia tem que saber o que acontece no começo, no meio e no final do arco da temporada. O tipo de narrativa que você vislumbra para sua série já fica clara aqui nesse tópico também. No nosso caso, ela é uma narrativa linear.

O mundo inconfundível das personagens é apresentado, assim como suas relações. A irrupção ocorre após a explosão no centro de pesquisas. Desenvolvemos as tramas e as personagens até o perigo de fato chegar até elas. O casal em apuros na Chapada e as irmãs no Paranoá. Esse seria o momento do descobrimento. Não temos uma etapa de confirmação marcada porque todas as personagens desse mundo descobrem as monstruosidades ao mesmo tempo. O apocalipse zumbi não é discreto, nem opera em segredo. Ele é o oposto disso, aliás. O confronto equivale a expedição do grupo ao marco zero da pandemia. Analisando o arco da temporada a partir das sete etapas narrativas podemos descrevê-lo da seguinte forma: As personagens e o mundo inconfundível são apresentadas na etapa do Início. A Ruptura principal da série é a explosão do centro de pesquisas e a disseminação do vírus no ar. Essa ruptura se estende até a chegada dos zumbis nas cidades onde estão nossos protagonistas. A partir da ruptura nosso grupo se hospeda na chácara da família, e lá dentro acontece a fase dos Obstáculos. Eles são atacados pelos vivos e pelos mortos. Suprimentos acabando, sem comunicação. Conflitos internos vão crescendo. Dentro dessa configuração ocorre a Divisão. O grupo se divide em funções, explorando a habilidade, ou acentuando as fraquezas, de cada um. Quando o grupo se arrisca em mundo aberto, temos a fase de Auxílio e eles são ajudados tanto fisicamente a escapar da emboscada quanto a descobrirem sob o centro de pesquisas como marco zero. Além do ato de um deles ter de atirar no guarda militar para poupá-lo de se tornar um zumbi. Isso é uma ajuda para as personagens nesse novo mundo. Os prepara para a nova realidade. A Decisão é a ida ao centro de pesquisas atrás de uma possível vacina, é o Thiago Rodrigo assassinando o infectado Maicon, é Jorge assassinando Thiago Rodrigo logo em seguida. E a Conclusão é o grupo, agora permanentemente desfalcado desses dois

membros, preparados para irem aos helicópteros. Distribuídos pelos oito episódios previstos para a 1º temporada, é dessa maneira que se apresenta o nosso arco da temporada.

5.5. Personagens

NINA LEONE - Mulher negra, 30 anos, advogada atuante exclusivamente na área de direito civil e gênero. Ativa, corajosa e decidida, ela é uma líder natural. Se distancia das pessoas e não confia em ninguém. Teve um pai abusivo, e que abandonou ela e sua mãe.

VIVER É POLÍTICO

JORGE ROMERO - Homem negro, 30 anos, professor de química e pesquisador em bioquímica. Bastante religioso, ele compensa a pouca coragem com um coração honesto. Lhe falta gana para conquistar o que ele quer de verdade.

VIVER É UMA PENITÊNCIA

CAROL PARK JU-SONG - Mulher asiática, 30 anos, enfermeira. Ela tem um olhar doce, e a potência de uma leoa. Carinhosa e responsável, sempre zela por quem ama. Perfeccionista, tem dificuldades em se abrir com outras pessoas, de pedir ajuda. Tem medo de morrer, principalmente depois da morte da mãe.

VIVER É MELHORAR

ELIZABETE “ELLIE” PARK JU-SONG - Jovem adulta asiática, 23 anos, atleta. Pratica e compete judô desde criança. Tem pessoas que são descoladas naturalmente, e Ellie é o oposto disso. De coração bom e angustiado, ela é uma nerd genuína e bem mais resiliente do que imagina. Convive com a insegurança e o medo de falhar, principalmente depois da morte da mãe.

VIVER É RESISTIR

- - - - -

MAICON MAIA - Homem branco, 55 anos, servidor público e bolsonarista. Alcoólatra, agressivo e capaz de fazer qualquer coisa para sobreviver. Ele é a última pessoa em que você deveria confiar.

LAURA MAIA - Mulher branca, 45 anos, mãe acima de tudo. Odeia conflito e tem receio de expor suas ideias. Não morreria sem lutar e mataria para ver seus filhos vivendo.

RICARDO “RICK” e SAMARA MAIA- Um menino de 8 e uma menina de 10. A mais velha tem asma. O mais novo tem 6 graus de miopia. Ambos têm medo do pai.

- - - - -

THIAGO RODRIGO - Homem, 35/40 anos. Procurado há mais de 16 dias pelas polícias de Brasília e Goiás pelo assassinato de, pelo menos, 6 pessoas na Chapada dos Veadeiros, além de acusações de estupro e cárcere privado. Segue desaparecido nas matas da região. Caçador experiente, sobrevivente por natureza e sem nenhum remorso na mente.

Com a trama apresentada, se tivermos sorte, teremos levantado a curiosidade do leitor. A próxima peça lógica nesse quebra-cabeça que estamos montando é a dos personagens. Vamos apresentar quem vai viver as aventuras que lemos acima, quem iremos seguir e torcer por várias temporadas.

Batizar personagens sempre foi um processo penoso para mim, como roteirista. O nome influencia a personalidade de uma pessoa assim como é também uma espécie de definição. É sua identificação. Além de homenagear personagens que, de uma maneira ou de outra, influenciaram a minha relação com os zumbis e o gênero do terror em geral, essa fase de nomear os personagens é também uma brincadeira cinéfila que não necessariamente os espectadores precisam captar. Jorge Romero não tem muito segredo, homenageia o pai do zumbi moderno, George Romero. Nina Leone junta Nina, nome de minha noiva, com Leon, protagonista da franquia *Resident Evil*. Carol vem de Noël Carroll, maior bibliografia do meu estudo sobre terror e horror para este trabalho. Elizabete “Ellie” é uma homenagem à protagonista da saga de *The Last of Us*, que também se chama Ellie. No núcleo secundário, a família Maia é uma brincadeira com “Myers”, sobrenome do assassino em série da franquia *Halloween*, uma das minhas favoritas. Na franquia, o vilão (monstro) é Michael Myers e a heroína, a *final girl*⁶⁴ é Laurie Strode. Por isso, o pai e mãe da família Maia são Maicon e

⁶⁴ “A definição mais simples disso é "a último personagem vivo para enfrentar o assassino" em um filme de terror. O personagem em questão tende a seguir um certo conjunto de características. A mais óbvia é ser (quase) sempre mulher. Especialmente em obras mais antigas, ela também quase certamente será virgem, permanecerá completamente vestida, evitará a Morte pelo Sexo e provavelmente também não beberá álcool, fumará tabaco ou usará drogas. Finalmente, ela provavelmente se tornará mais inteligente e engenhosa do que as outras vítimas, ocasionalmente até evoluindo para um tipo de *Action Girl* no final do filme.” (No original em *TV Tropes* - <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FinalGirl>)

Laura. A filha mais velha do casal é Samara, assim como a protagonista da série de filmes *O Chamado*, e o mais novo é Ricardo “Rick”, assim como Rick Grimes, o xerife de *The Walking Dead*.

Para montar seus perfis, forças, fraquezas e medos, usei o conceito do eneagrama. O eneagrama é uma figura geométrica que representa nove tipos de personalidade presentes na natureza humana, e é equivalente a testes de personalidades MBTI, que é um método utilizado para identificar o tipo psicológico de uma pessoa. A diferença entre os dois é que os testes MBTI nos mostram como nos comportamos, e o eneagrama nos mostra o que nós acreditamos. A partir do teste e do perfil montado para cada personagem, escrevi uma definição para cada personagem a partir de suas perspectivas sobre a vida, que é o tema da série.

5.6. *Storyline* dos Episódios

5.6.1. Parte I (Piloto)

Um casal de namorados em crise, Jorge e Nina, viaja de Brasília-DF para São Jorge-GO para um fim de semana romântico na Chapada dos Veadeiros-GO. Ellie perde mais uma competição de judô desde a morte recente da sua mãe, e Carol, sua irmã mais velha, se afunda no seu trabalho como enfermeira para não ter que pensar sobre isso. Myazaki, o pai das duas, tenta explicar para Ellie o porquê dele sempre consertar o rádio velho da família. A polícia completa 15 dias de busca por Thiago Rodrigo, um assassino foragido nas matas da Chapada. Um novo vírus mortífero invade o ar do Centro-Oeste brasileiro após uma explosão num isolado centro de pesquisas do governo.

O piloto é, talvez, o episódio mais importante de uma série. É a primeira impressão do público com seu universo e é também o único documento, junto da bíblia, que apresentamos a *players* e canais interessados em comprar nossa ideia. Ele tem de ser interessante, claro, original, com protagonista(s) cativante(s) e um *plot* que deixe o público sedento por mais detalhes dessa narrativa.

Nosso piloto apresenta nosso núcleo principal, e cria uma atmosfera de mistério e expectativas até o último ato, onde o conflito central da série se inicia com a explosão no laboratório.

5.6.2. Parte II

Nina e Jorge chegam em São Jorge durante a noite e encontram a polícia na entrada da cidade, vasculhando veículos atrás do assassino foragido. Eles conhecem a família Maia na pousada onde estão hospedados. O pai da família, Maicon, e Nina discutem após uma fala machista feita por ele. Em Brasília, Carol lida com um conflito profissional no hospital e Ellie sai para consertar o rádio do pai. Nas matas da Chapada, Thiago Rodrigo se depara com zumbis na casa onde entrou procurando refúgio e sai fugido em direção a São Jorge.

Na parte dois da nossa saga de oito episódios as expectativas já são outras. O episódio piloto termina com o início da invasão zumbi, portanto existe um suspense que permeia o episódio dois. Os espectadores sabem do perigo dos zumbis, mas as personagens não. Então a platéia vive a expectativa de quando nosso(a) protagonista vai descobrir essa informação. No nosso caso, quando as histórias que acompanhamos no piloto vão se interligar com o apocalipse. Escolhi prolongar esse suspense no mesmo molde do piloto. O tempo cronológico das ações do mundo dramático do piloto para o episódio dois é muito curto. Seguimos no episódio dois da mesma hora em que terminamos o episódio piloto. Assim, desenvolvemos mais nosso núcleo principal, apresentamos novas dinâmicas entre eles até o último ato, onde uma personagem da história que até então só era citada, nunca tinha aparecido, finalmente aparece, Thiago Rodrigo, o assassino foragido. E ele é o ponto de ligação dos zumbis com o mundo fora do laboratório. Ele marca o primeiro conflito entre humanos e zumbis e já anuncia que o perigo chegou definitivamente. A introdução acabou, começa a luta pela sobrevivência.

5.6.3. Parte III

Nina e Jorge são atacados em sua pousada pelos zumbis. Eles ajudam as duas crianças de Maicon e sua esposa Laura e o grupo se une para escapar da invasão na kombi da família Maia. Thiago Rodrigo chega em São Jorge já com o vilarejo caótico, e entra correndo na kombi da família, de surpresa. Maicon protesta, mas Thiago Rodrigo permanece na kombi e todos seguem em direção a Brasília.

A parte 3 é a primeira fase da invasão dos mortos-vivos. Dividi o núcleo principal nas duas cidades da trama, São Jorge e Paranoá, e cada cidade recebeu um episódio específico que cobrisse seus encontros com os zumbis. Na parte três o foco é em São Jorge, cidade mais próxima ao centro de pesquisas que criou o vírus. O casal se junta à família e ao assassino foragido. É a primeira parte do nosso grupo se unindo e fugindo em direção à Brasília.

5.6.4. Parte IV

Ellie se encontra com Carol dentro do hospital para buscar a irmã no trabalho, mas o local é tomado por zumbis. As irmãs escapam do hospital só para descobrirem que o caos tomou a cidade inteira. Elas correm para casa e seu pai também se tornou um morto-vivo. As irmãs se defendem do corpo reanimado do pai e fogem da cidade. Na beira da rodovia, são cercadas por zumbis, mas são resgatadas pela kombi do grupo que veio de São Jorge.

A parte quatro mostra a perspectiva das irmãs no Paranoá. Mostra o caos invadindo o DF, se tornando de escala nacional. E culmina, no último ato, nas irmãs se unindo ao grupo da Kombi, que chegava fugindo da Chapada. É o *midpoint* da nossa série de oito episódios, o ponto de não retorno. O ponto onde passamos para a próxima fase da narrativa, agora com o grupo completo e já contextualizado do apocalipse.

5.6.5. Parte V

O grupo se abriga em uma pequena chácara que a família Maia tem por perto, na Saída Norte do DF. Os sobreviventes se conhecem um pouco mais, e as desavenças entre eles aumentam. Durante a noite, eles começam a beber e quando todos começavam a esquecer os horrores que viram, um grupo de homens armados invade a chácara e ameaça assassinar o grupo se eles não forem embora. Mas Thiago Rodrigo atira nos homens pelas costas, e o grupo fica em choque ao perceber que os homens retornam como mortos-vivos, só sendo neutralizados definitivamente com ataques ao cérebro.

Nesse episódio temos a chance de explorar as dinâmicas que se criam entre esse grupo tão heterogêneo, explorando o suspense e o diálogo para aprofundarmos nossos personagens. No último ato do episódio temos a invasão dos homens, aprofundando também os perigos desse mundo, além da introdução de um conceito importante do nosso universo fictício: independente de ser mordido ou não, sempre que morremos com o cérebro preservado, nós retornamos como zumbis.

5.6.6. Parte VI

Os dias vão passando e as transmissões via rádio que mantinham o grupo conectado com o mundo fora da chácara logo cessam. A última notícia é que alguns helicópteros sairiam com sobreviventes para Fernando de Noronha em 10 dias. Nina lidera a parte do grupo que

quer ir em direção aos helicópteros e Maicon lidera o grupo que quer ficar na chácara. Mas depois do grupo ser atacado por um grupo de zumbis dentro da chácara, o grupo é obrigado a fugir e decidem em definitivo ir em direção aos helicópteros e escapar do Brasil.

A parte seis é o maior salto temporal da série. Não que seja grande, mas é o maior. Os dias passam e os conflitos vão se aprofundando pelo consenso de que a chácara onde eles estão não é segura o suficiente. O fim das transmissões e o ataque sofrido pelo grupo gera um ultimato que concretiza o novo objetivo primário do grupo - ir até os helicópteros.

5.6.7. Parte VII

Durante uma emboscada na estrada, o grupo encontra velhos conhecidos e descobre informações valiosas. Nina tira a vida de alguém pela primeira vez ao sacrificar um aliado mordido por um zumbi. Jorge traça um plano para garantir assentos nesse transporte disputado: eles irão ao epicentro do desastre, o centro de pesquisa, para pegar quaisquer amostras de materiais bioquímicos que possam ser usados para desenvolver uma vacina ou uma cura, como moeda de troca no embarque aos helicópteros.

O penúltimo episódio da nossa série explora os perigos da viagem na rodovia e apresenta, por meio de personagens introduzidos no piloto, uma etapa a mais no objetivo do grupo: ir ao laboratório que criou o vírus na esperança de pegar algo que permita desenvolver uma vacina e talvez usar isso para garantir seus lugares na fuga. O retorno de personagens do piloto pode ser uma ferramenta valiosa para aproximar a plateia emocionalmente do drama das personagens.

5.6.8. Parte VIII (*Finale*)

A expedição ao centro de pesquisas é perigosa. Lá dentro eles descobrem horrores e monstros ainda mais assustadores. Carol se acidenta e Ellie supera seus medos para investir contra um grupo de zumbis e salvar sua irmã. Maicon não tem ninguém para ajudá-lo e é mordido. Os sintomas começam a aparecer e logo o grupo percebe. Em um conflito entre os sobreviventes, o assassino procurado atira e mata o pai de família e logo em seguida é assassinado pelo professor. O grupo sai às pressas da usina, com algumas amostras preciosas e dois membros a menos. Agora o plano é: ir até o helicóptero e fugir desse continente condenado.

O episódio final é um conto de horror. Um laboratório destruído e escuro, infestado de criaturas perigosas e desconhecidas (é um tipo de zumbi diferente que se fez no laboratório). Personagens são forçadas a agirem como heróis. Ellie, Carol, Nina e Jorge são todos forçados a assumirem sua identidade e abandonarem suas máscaras de vez para sobreviver. Membros do grupo morrem e as relações entre os sobreviventes se intensificam. Além de deixar o gancho aberto para a próxima temporada: a saga para chegar nos helicópteros e fugir para Fernando de Noronha.

5.7. Arco das Próximas Temporadas

Da fatídica expedição ao centro de pesquisas, o grupo agora formado por: Jorge, Nina, Carol, Ellie e Laura e as crianças, Rick e Samara, segue na sua kombi em direção ao ponto de partida dos helicópteros, no interior da Chapada dos Veadeiros. O caminho expõe a luta cruel por gasolina, e logo o grupo está sem veículo, largado na estrada. A jornada até as coordenadas gravadas é dura, principalmente para Nina, que descobre estar grávida. Quando o grupo finalmente chega lá, o local está na vértice de ser invadido por uma horda de zumbis. E no momento final de embarque as defesas de perímetro cedem e o local é invadido. Na confusão, Laura morre, mas Nina salva as crianças. Ela embarca com Rick e Samara no último helicóptero, em seguida Ellie embarca também. A situação se agrava e o piloto do helicóptero é forçado a decolar. Carol e Jorge ficam presos na terra, e o bioquímico é mordido no pulso por um zumbi. Ele e Carol conseguem escapar a pé do centro do caos, e num movimento limpo ela corta o braço de Jorge fora na altura do antebraço.

Nina, Ellie e as crianças desembarcam em Fernando de Noronha. Lá é um centro de sobrevivência, com bastante militares. É um local que tem que se tornar uma comunidade, lidando com o medo e o perigo constante. Ellie salvou as amostras resgatadas do laboratório, e os cientistas no arquipélago começam a pesquisá-las. Nina tenta providenciar uma missão de resgate para Jorge e Carol, mas a regra em Fernando de Noronha é de que o Brasil está morto. Não se vai até lá ou se aceita o que vem de lá. Carol e Jorge mal sobreviveram ao dia da decolagem, e Jorge está mal de saúde, precisando urgentemente de antibióticos para lidar com a amputação de seu braço. Carol se arrisca sozinha dia e noite garantindo a recuperação de Jorge. Os dois se aproximam como se fossem os últimos sobreviventes da terra. Na ilha as tensões aumentam entre civis e militares, e Nina lidera um movimento de tomada de poder pelos civis. Jorge e Carol chegam ao litoral baiano e conhecem um pescador que concorda em unir-se a eles e irem juntos em seu barco a Fernando de Noronha.

Todos eles vão se reunir finalmente? A comunidade criada em Fernando de Noronha irá prevalecer? Nina terá o bebê? Jorge vai descobrir que é pai? Vão conseguir criar uma vacina? Quem são os novos personagens que participarão da trama? As irmãs se encontrarão novamente?

Neste tópico apresenta-se, em dois a três parágrafos, possibilidades narrativas decorrentes da trama da primeira temporada. Você pode pensar que cada parágrafo projeta uma temporada futura. Mais importante do que definir o que você quer que seja a sequência da história, é apresentar opções criativas que aumentem nossa curiosidade com o universo da série e suas possibilidades narrativas diferentes. Gerando perguntas e interesses nas personagens, nos desfechos ou no mundo em si. Muita coisa pode mudar do arco original no processo de produção de uma série audiovisual, então é importante entender desde já que sua ideia, sua bíblia, não é um gabarito da série, ela é uma ideia, uma possibilidade que pode se tornar um produto.

5.8. Tom e Estilo

Quando um vírus transforma pessoas em mortos-vivos que se alimentam de carne humana, o que você faria para sobreviver? O que você faria para proteger quem você ama? Em quem você confiaria? Com um estilo e abordagem realista à narrativa, seja nos atos e ações das personagens ou nas consequências e reações a esses atos, o medo é real entre as personagens porque o perigo é real. A narrativa foca nos personagens e suas relações, como cada um vai se relacionar consigo mesmo e com os outros, e que papéis, da noção de arquétipos, cada um assumirá no novo mundo. A série é sobre as pessoas e relações que se adaptam ao fim do mundo, e as que nascem já nesse meio apocalíptico. É sobre a necessidade de confiar e a coragem para decidir. É sobre os desafios de se formar uma comunidade e lutar junto todos os dias. A missão de nossos personagens é sobreviver, mas a qualquer custo? Até onde se pode ir e não perder sua humanidade? A narrativa instiga a fronteira do ser humano no pós mundo, e investiga as escolhas de cada personagem quando levada ao extremo.

A cinematografia propõe câmeras em movimento, no nível da ação e com sequências de *takes* longos e ininterruptos. Privilegia-se a escolha de óticas mais amplas, que exacerbam as dimensões do espaço paradisíaco da Chapada dos Veadeiros. A vinheta de abertura é uma montagem de notícias, um compilado da mídia brasileira reagindo a um apocalipse zumbi: *fake news*, discursos antivacina, acusações de conspirações chinesas e /ou comunistas, fuga às pressas do presidente covarde, despreparo do governo para lidar com a crise, burocracia para

se salvar do fim do mundo, cantos religiosos. O som é discreto e pontual. A série explora o silêncio assustador que essa situação provocaria no nosso mundo fictício.

A abordagem realista aos eventos da trama exige uma certa fidelidade fisiológica. Por isso, há de haver sangue e tripas e membros decepados, nem mais, nem menos do que cada cena pedir por. As relações das personagens vão se desenvolver em diálogos e situações de perigo, se definindo a cada escolha. A narrativa usa também iscas, pistas narrativas para amarrar pontos futuros da série e fidelizar a audiência.

Tom e estilo é um tópico de contextualização de abordagem. De que maneira pretende se ilustrar essa trama contada aqui? Com pitadas de comédia ácida? Com referências ao melodrama? Com poucas falas e bastante *design* sonoro? Com cenas de ação explosivas e bastante *CGI*? Em um parágrafo você define sua abordagem à história, como você entende que essa trama pode ser contada de maneira mais interessante. Tom remete à sensação que queremos evocar na audiência e estilo é uma referência a forma da série, sua estética.

5.9. *Show Cross*

(Estilo) *Black Summer* (EUA, *Netflix*) + (Tema) *Walking Dead* (EUA, *AMC*) + (Tom) *Kingdom* (COR, *Netflix*)

Show Cross é a definição de sua série a partir de suas referências. Costuma-se escolher uma série que representa bem o estilo, tema e tom do seu projeto. E assim, juntando as três, ou até mesmo só duas, temos apresentação da nossa série a partir de produtos já consolidados na indústria.

5.10. Universo

Inspirado por obras clássicas dos videogames e da cultura zumbi como *Resident Evil*, *Left for Dead*⁶⁵ e *The Last Of Us*⁶⁶, nosso universo apresenta diferentes tipos de contaminados. Mortos-vivos diferentes, com características próprias e ameaças únicas. Em nosso mundo inconfundível em criação, existem 3 tipos de infectados (com a possibilidade de novos tipos aparecerem durante futuras temporadas): Infectado SARS-coV-X; Infectado PADRÃO e Infectado ZERO.

⁶⁵ *Left 4 Dead* é uma série de jogos cooperativos de terror de sobrevivência de tiro em primeira pessoa produzida pela Valve em 2008.

⁶⁶ *The Last of Us* é uma franquia de jogos eletrônicos de ação-aventura e survival horror exclusiva da PlayStation, criada por Neil Druckmann e lançada em 2013.

Quando o agente bioquímico (aqui chamaremos de vírus X) escapa do centro de pesquisa, ele infecta progressivamente, pelo ar, todas as pessoas que já estavam infectadas pela covid. Essas pessoas, agora infectadas pelo vírus X, morrem rapidamente e retornam à vida como zumbis do tipo "SARS-coV-X". Esses zumbis atacam (mordem) os humanos, e os infectam também com o vírus X.

Os infectados a partir das mordidas dos zumbis do tipo "SARS-coV-X" apresentam uma série de sintomas e morrem (tempo varia de pessoa para pessoa). Mas logo voltam como zumbis do tipo "padrão". Esse zumbi contamina outras pessoas e as transforma também em zumbis "padrão".

Outra forma de se tornar um zumbi do tipo "padrão" é simplesmente morrer de causas naturais sem ter tido seu cérebro destruído. Todo mundo se expôs ao vírus X pelo ar, mas o vírus X só reage de imediato em organismos que já estejam com o SARS-Cov-2 (ou seja, só as pessoas contaminadas pela covid no momento da exposição ao ar contaminado). Caso você não tenha covid, o vírus X fica dormente no seu organismo. E quando você morre por causas naturais e com o cérebro preservado, o vírus X se ativa e você também retorna como um zumbi do tipo "padrão".

Independente do tipo de zumbi, só existe uma forma de pará-los definitivamente: a destruição do cérebro.

Tipos de zumbis:

1) Zumbis do tipo "SARS-coV-X" se transformam rapidamente. O SARS-coV-2 entra em mutação dentro do corpo do infectado e o infectado entra em colapso: Seus olhos sangram, têm convulsões, vômitos de sangue, parada cardiorrespiratória e morte. Até que o infectado retorna como um morto-vivo.

Em sua evolução final, o infectado "SARS-coV-X" sofre perda de cabelo, fica com a pele ferida e com muco. Seus olhos esbranquiçados, sem pupila e íris, sangram sem parar. A ponta do nariz apodrece. Sua boca está sempre ensanguentada. Sua respiração é ruim, ofegante, rasgada e alta. Eles estão constantemente se engasgando, tossindo, gemendo.

Seu comportamento é muito agressivo. Eles são mais ágeis e intensos que os infectados do tipo "padrão", não importando o corpo ou idade do infectado. Esse tipo de zumbi caça, principalmente, à noite e repousa a maior parte do dia (eles ficam em uma espécie de modo *stand-by*, esperando uma perturbação acordá-los). Não enxergam e nem sentem cheiros. Mas tem uma audição apurada.

Tempo de Contágio - Imediatamente!

Evolução Final - 2 semanas

2) Zumbis do tipo "padrão" são as pessoas que não estavam com a covid, e se infectaram com o novo vírus após serem mordidas por zumbis, tanto do tipo "padrão" quanto do tipo "SARS-coV-X" ou que morreram por morte natural após inalarem o ar contaminado pelo vírus X e não tiveram o cérebro destruído. Quando mordidos, os infectados desenvolvem sintomas com velocidades irregulares, variando de pessoa para pessoa. Mas indiferente de quanto tempo demore, essa pessoa mordida morre e se transforma em zumbis do tipo padrão. Entre os sintomas estão: infecção no local da mordida, febre alta, perda de olfato e paladar e desidratação. O último sintoma é o que mata as vítimas: parada cardiorrespiratória.

Em sua evolução final, o infectado "padrão" sofre perda completa do cabelo, fica com a pele pálida, áspera e seca, quase como a de um calango. Orelhas feridas, ficam com um aspecto de mais pontudas. Olhos esbranquiçados, sem pupila e íris. Boca ferida, com bastante mucosa e sangue. Veias saltadas pelo corpo inteiro.

Esses infectados se movem como um humano gripado, fraco. Conseguem correr, pular, bater, empurrar, mas sem tanta intensidade quanto um humano saudável. Além do mais, esses zumbis estão condicionados aos seus corpos humanos. Um senhor de 60 anos que se tornou um zumbi padrão tem uma força física menor do que um rapaz de 30 anos que também se tornou um zumbi padrão. São atraídos por gatilhos visuais e sonoros.

Tempo de Contágio - Indeterminado

Evolução Final - 1 mês

3) Zumbis do tipo "zero" são as pessoas que se contaminaram dentro do centro de pesquisas, após a explosão, incluindo o paciente zero, o primeiro zumbi do tipo SARS-coV-X. Por estarem expostas a uma quantidade elevadíssima do novo vírus, sua mutação foi mais agressiva. Esse tipo de zumbi só existe dentro do centro de pesquisas.

Tempo de Contágio - Desconhecido

Evolução Final - Desconhecido

Em séries de mundos fantasiosos, o tópico do universo é a parte onde podemos explorar características únicas do nosso mundo que, além de atraentes, tenham uma relevância para a trama que construímos. Numa série de zumbis, é relevante especificar que zumbi é esse. Principalmente no nosso caso, onde existem variações dentro do próprio universo. A

especificação desse monstro contribui para atmosfera de perigo iminente que tem que ressoar na série como toda. Afinal, esta é uma série de terror.

Atmosfera é a coisa mais importante, pois o critério final de autenticidade não é a harmonização de um enredo, mas a criação de uma determinada sensação. Podemos dizer, generalizando, que uma história fantástica cuja intenção seja ensinar ou produzir um efeito social, ou uma em que os horrores são explicados no final por meios naturais, não é uma genuína história de medo cósmico; mas persiste o fato de que essas narrativas muitas vezes possuem, em seções isoladas, toques atmosféricos que preenchem todas as condições da verdadeira literatura de horror sobrenatural. (LOVECRAFT, 1987, p. 47)

Sempre soube que gostaria de ter tipos de zumbis diferentes, o que cria renovações ainda mais interessantes em uma narrativa de fantasia de sobrevivência, além de referenciar os jogos que propagaram e seguem difundindo a cultura zumbi no meio das histórias de terror. Achei interessante formatar o texto como uma espécie de relato oficial sobre os infectados, para dar a sensação de realismo que espero para a atmosfera da série.

5.11. Sobre o Autor

Sobre o autor é o último tópico de sua bíblia de venda. Uma vez tendo apresentado seu projeto, o/a roteirista usa esse tópico para se apresentar profissionalmente. Formação, trabalhos relevantes, experiência e contato. Tudo muito objetivo, principalmente se você está iniciando sua carreira.

6. Piloto

Inicialmente eu planejava escrever a série para episódios de 60 minutos, e depois que finalmente me decidi pelo formato de 30 minutos, optei por estruturar o piloto em três atos com a opção de ter um *teaser* antes da vinheta de abertura e uma *tag* final após o terceiro ato com um gancho para o próximo episódio. Com um limite de páginas estabelecido em até 35 páginas (a versão final do piloto ficou em 31 páginas de roteiro), estimei oito sequências por episódio. Uma sequência é um conjunto de cenas que ocorrem na mesma locação durante o mesmo tempo dramático. Então, cada sequência ocuparia, em média, quatro páginas do roteiro. As sequências que existem no piloto são, em ordem de acontecimento no roteiro: 1) *Teaser* com a aparição de uma substância misteriosa. 2) Apartamento de Nina; 3) Competição de Judô; 4) Jorge no laboratório da UnB; 5) Carol no hospital; 6) Apartamento de Shirley; 7) Casa de Ellie, Carol e Myazaki; 8) Jorge e Nina saem para a Chapada; 9) Centro de pesquisas; 10) Amir no carro em direção ao centro de pesquisas. São então, na verdade, dez sequências no episódio piloto, já divididas alternadamente em *story A* (Sequências

protagonizadas por Jorge e Nina - 2, 4, 6 e 8) e *story B* (Sequências protagonizadas por Ellie e Carol - 3, 5 e 7). A *story C* seria toda as sequências que envolvem a trama no centro de pesquisas (Sequências 1, 9 e 10). Dividindo entre os atos, temos o primeiro ato com as sequências 1, 2 e 3, o segundo ato com as sequências 4, 5 e 6, e no terceiro ato as sequências 7, 8, 9 e 10. Antes da vinheta de abertura temos um *teaser*, que apresenta uma imagem (a do vírus Sars-CoV X) que será contextualizada no fim do terceiro ato (com a sequência do centro de pesquisas).

Formatei o episódio na versão de desktop gratuita do *Celtx*, um software de formatação de roteiros. Cogitei comprar a licença do *Final Draft*, software de formatação que é referência na área, durante a escrita desse trabalho, mas o *Celtx*, mesmo que mais limitado que o *Final Draft*, atendeu bem minhas expectativas e necessidades.

O foco do piloto foi apresentar as personagens e suas relações, caracterizar suas falhas e conflitos, além de criar a ruptura no mundo da série. “No primeiro episódio de um drama de ação, ocorre a apresentação de possíveis conflitos, armadilhas, tentações que o protagonista vai enfrentar.” (RODRIGUES, 2019, p. 200) Outro objetivo foi criar pistas na escrita, para que nos episódios seguintes a audiência captasse recompensas ao desamarrar os nós dramáticos que criamos com perguntas não respondidas.

O piloto tem de ser coerente com a trama e o estilo apresentado na sua bíblia. “Para ter estilo, é preciso ser coerente.” (RODRIGUES, 2019, p. 205) Além de confirmar a unicidade do mundo que apresentamos na bíblia, no piloto provamos que realmente sabemos escrever e formatar um roteiro. Sobre isso, é interessante pontuar alguns pontos específicos do roteiro.

A apresentação das personagens principais é uma intervenção bem importante na escrita do seu roteiro piloto. É a consolidação das características do/a protagonista em, até, 5 linhas, já expondo sua falha de caráter e ou habilidade especial que o acompanhará na trama. Seu nome vem em caixa alta e é comum já especificar sua idade, etnia e profissão (essa última, apenas se for relevante). É um trecho do roteiro que permite floreios narrativos e descrições “não filmáveis”, que, em geral, são excluídas de um roteiro bem formatado. A seguir, apresento como formatei a apresentação dos protagonistas:

JORGE ROMERO, homem negro, 30 anos, professor de química. Bastante religioso, ele compensa a pouca coragem com um coração honesto. Ele dorme como um bebê.

NINA LEONE, uma mulher negra, 30 anos, advogada. Uma líder natural, e que não confia em ninguém. Ela está deitada de olhos abertos, observando a nuca de Jorge.

É CAROL PARK JU-SONG quem grita. Uma mulher asiática, 30 anos, enfermeira. Ela tem um olhar doce, e a potência de uma leoa. Na ponta dos pés ela acena da arquibancada, pronta para pular em direção à Ellie.

ELIZABETE "ELLIE" PARK JU-SONG é uma jovem mulher asiática, 23 anos, de cabelos curtos. Tem pessoas que são descoladas naturalmente, e Ellie é o oposto disso. De coração bom e angustiado, uma nerd genuína. Ao ver a irmã gritando na arquibancada, ela logo abaixa o rosto de vergonha, enquanto aperta a faixa marrom ao redor da cintura.

Uma técnica que utilizei bastante no piloto foi a de subcabeçalhos ou cabeçalhos secundários. O subcabeçalho pode ser usado para delimitar locais específicos dentro de uma locação *master*, ou principal. Ele é usado para dar ritmo à leitura do roteiro, evitando a quebra de fluxo provocada por um cabeçalho. Usei o subcabeçalho no roteiro, por exemplo, para dinamizar a cena da competição de judô. A cena alternava entre visões do tatame, com Ellie, e da arquibancada, com Carol e Myazaki. Sendo assim, a locação descrita no cabeçalho é um ginásio, e os subcabeçalhos, sempre em caixa alta e com vírgula ao final, marcavam: “NOS TATAMES,” ou “NA ARQUIBANCADA,”

Outro artifício interessante que utilizei no roteiro é o do diálogo duplo, que ocorre quando duas personagens falam coisas diferentes ao mesmo tempo. No *Celtx* existe uma função chamada *Duel Dialogue*, que habilita a formatação de dois diálogos um ao lado do outro. No último ato temos um exemplo quando a enfermeira Helena e o Deputado Ivan discutem instantes antes da explosão do laboratório.

O último quesito analisado quanto a formatação do roteiro é o uso e marcação dos sons do episódio. É essencial pensarmos nossa narrativa audiovisual pelos dois parâmetros que o definem: o áudio e o vídeo. As imagens descritas por si só têm um peso distinto do que quando associado a sentimentos e sensações causadas pelo som, e por isso essas intervenções têm sempre de vir sinalizadas em caixa alta.

7. Considerações Finais

Foi possível perceber, a partir da escrita deste trabalho, que a escrita de um projeto de série respeita algumas estruturas que organizam e potencializam o trabalho criativo de um(a) escritor(a) habituado(a) com esses formatos específicos. Tanto o gênero do terror quanto o subgênero zumbi são um arcabouço literário precioso para propor criações regionais e possuem ótimas ferramentas narrativas para engajar a audiência.

No contexto global atual de alta interlocução sociocultural, as séries audiovisuais se tornaram um tipo de espelho da sociedade, efeito similar ao do gênero do terror, que também reproduz facetas específicas de uma cultura ao emular seu medo. Medo esse que, na última década principalmente, vem sendo muito bem traduzido pela repugnância apocalíptica dos zumbis, monstros capazes de carregar o fim do mundo como o vírus que são. A experimentação da escrita narrativa seriada baseada no gênero de terror e no seu subgênero zumbi possibilita histórias que circulam o mundo graças a suas estruturas comuns e criam conexões empáticas com diferentes culturas e crenças a partir do seus temas de esperança, vida e sobrevivência.

Uma vez que o gênero do horror se fundamenta, por assim dizer, na perturbação das normas culturais, tanto conceituais quanto morais, ele oferece um repertório de simbolismo para estes tempos em que a ordem cultural - embora num nível de generalidade mais baixo - entrou em colapso ou é vista como num estado de dissolução. Assim, o horror, um gênero que normalmente só pode inspirar um grupo limitado de seguidores - em razão de seus poderes básicos de atração - pode chamar a atenção da massa quando sua iconografia e suas estruturas são dispostas de maneira a articular a ansiedade muito difundida dos tempos de tensão. (CARROLL, 1999, p. 298)

O projeto *Vale dos Mortos* é a concretização de diversas curiosidades e inquietações que me acompanharam durante toda a graduação. Mais do que isso, o projeto me permitiu exercitar mecanismos e conhecimentos essenciais para um roteirista em formação, que trabalha conscientemente para se inserir no mercado audiovisual de forma competente e autoral. A experimentação narrativa do terror é libertadora e reflexiva, ela propõe um convite a mergulhar sob as águas escuras do seu inconsciente e reagir com honestidade brutal aos apavoros que a escuridão lhe causam. Abrir, de bom grado, um calabouço enferrujado e barulhento para um porão empoeirado que irá, propositalmente, nos perturbar, repugnar e até traumatizar. Escrever essas linhas assustadoras é desafiar o *status quo* a partir dele próprio, ironizando nossa realidade e nossas prioridades, pois se a “história de terror é nosso ensaio para a morte, então sua moralidade rígida também a transforma em uma reafirmação da vida, da boa vontade e da simples imaginação, apenas mais um caminho para o infinito.” (KING, 1989, p. 209)

Referências Bibliográficas

- ASTRUC, Frédéric. *Anthropologie du zombie*. CinémAction, Cinémaction ; Filméditations ; Corlet. (2008)
- BROOKS, M. *O guia de sobrevivência a zumbis: proteção total contra os mortos-vivos*. Tradução de Amanda Orlando e Gabriela Fróes. Rio de Janeiro: Rocco. (2006)
- CALVISI, Daniel P., *Story Maps: How to Write a GREAT Screenplay*. Act Four Screenplays; 2ª edição (2012)
- CAMPBELL, Joseph. *Herói de mil faces*. Ano Copyright: 1989. São Paulo: Palas Atena. 1ª Edição. (2007)
- CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or paradoxes of the heart*. New York: Routledge. (1990)
- CLOVER, Carol. *Man, woman and chainsaws, Gender in the Modern Horror Film* (1992)
- COLEMAN, Robin R. Means. *Horror noire: a representação negra no cinema de terror*. Tradução: Jim Anotsu. Rio de Janeiro: Darkside Books. (2019)
- FIELD, Syd. *Manual de Roteiro - Os Fundamentos do Texto Cinematográfico*. Tradução de Álvaro Ramos, Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Ano Copyright: (1982)
- GIZMODO. *Why is it that zombies eat brains?*. Disponível em: <https://gizmodo.com/why-is-it-that-zombies-eat-brains-1669204056> (2014)
- JUNG, Carl Gustav. *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Ano copyright: 1951. Petrópolis: Vozes. (2000)
- KALLAS, Christina. *Na sala de roteiristas - Conversando com os autores de Friends, Família Soprano, Mad Men, Game of Thrones e outras séries que mudaram a TV*. Copyright: 2014. Jorge Zahar Editor Ltda. (2016)
- KING, Stephen. *Dança macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre no gênero*. 1989. Rio de Janeiro: Objetiva. (2012)
- LUCKHURST, Roger. *Zombies: a cultural history*. Cornwall: Reaktion Books (2015)
- LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural na literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves. (1987)
- MARKENDORF, Marcio (Org.); RIPOLL, Leonardo (Org.), *Expressões do horror: escritos sobre cinema de horror contemporâneo* (2017)
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Arte & Letra; 1ª edição (2017)
- MESSIAS, Adriano. *Todos os monstros da terra: Bestiários do cinema e da literatura*. São Paulo: Educ/FAPESP. (2016)
- NAZÁRIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte & Ciência. (1998)
- NOVAES, Adauto (org). *Ensaio sobre o medo*. São Paulo: Editora Senac SP e Edições Sesc SP. (2007)
- PUNTER, D.; BYRON, G. *The gothic*. Malden; Oxford: Blackwell Publishing. (2007)
- PROPP, Vladimir. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. Forense Universitária; 2ª edição. (2006)
- RODRIGUES, Sônia. *Como escrever séries - Roteiro a partir dos maiores sucessos da TV*. Independently Published, 1ª edição. (2019)
- RUSSELL, Jamie. *Zumbis: o livro dos mortos*. Tradução de Érico Assis e Marcelo Andreani de Almeida. São Paulo: Leya; 1ª edição. (2010)

SENSES OF CINEMA. *George Romero's Zombie Movies: The Fragmentation of America*. Disponível em: <http://www.sensesofcinema.com/2021/feature-articles/george-romeros-zombie-movies-the-fragmentation-of-america/#fn-42186-1> (2021)

SOUZA, Lígia Helena. *Do vodu ao vírus: a evolução do zumbi e sua adaptabilidade às histórias que conta*. Orientado pela Profa. Dra. Maria Clara Versiani Galery, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana-MG, Brasil. (2020)

STOKES, Jasie. *Ghoul, Hell and Transcendence: The Zombie in Popular Culture from "Night of the Living Dead" to "Shaun of the Dead"*. Theses and Dissertations. 2103. (2010)

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. Versão brasileira à partir do espanhol: DIGITAL SOURCE. Editora Perspectiva, 2º edição. (1981)

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores*. Editora Aleph; 1ª edição. (2015)

XAVIER, Ismail. *A Experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme. (1983)

VALE DOS MORTOS

Episódio #101
"Parte I"

Escrito por
Layo Stambassi

Brasília, DF
05/2022

layostambassi.fm@gmail.com
+55 61 99919-1710

1 INT. LABORATÓRIO - CENTRO DE PESQUISAS. DIA

As portas de vedação se abrem e duas cientistas com trajes de proteção nuclear entram no compartimento subexposto e frio. CIENTISTA 1 e CIENTISTA 2.

Algumas luzes de segurança sinalizam o espaço do laboratório. Elas se aproximam de uma câmara criogênica no final do laboratório, carregando um tipo de caixa térmica quadrada. A Cientista 2 posiciona a caixa térmica em cima da bancada de metal ao lado e, em silêncio, com um aceno de cabeças elas indicam o início do procedimento.

A cientista 1 segura o código de segurança escrito em um *post-it* com uma mão e usa a outra para digitar o código na interface da câmara criogênica: 0 - 9 - 0 - 5 - 2 - 2.

Uma NOTIFICAÇÃO SONORA de positivo sinaliza que o código é aceito. Devagar, as duas portas metálicas da câmara se abrem. A fumaça que sai de dentro da câmara nubla a visão do que há dentro. A Cientista 2 leva a mão para dentro da câmara e tira dela uma cápsula, uma espécie de casulo de preservação. Na cápsula está escrito: "Sars-CoV X". Ela guarda a substância dentro da caixa térmica. A Cientista 1 digita um comando na interface da câmara e uma NOTIFICAÇÃO SONORA indica o trancamento das portas, que se fecham devagar.

A Cientista 1 prega o *post-it* com o código de segurança da câmara criogênica na bancada e as duas levam a caixa térmica.

VINHETA DE ABERTURA

2 INT. APARTAMENTO DA NINA - QUARTO - DIA

A luz do sol da manhã que passa pela persiana entreaberta ilumina uma pintura em cima da cama de casal. Um quadro de tons vermelhos e textura áspera. Na mesa de cabeceira uma foto de um casal sorrindo e um celular carregando.

O casal da foto dorme afastado na cama. Ele, debaixo da cobertura, em um lado, e ela, fora da cobertura, do outro. O casal é:

JORGE ROMERO, homem negro, 30 anos, professor de química. Bastante religioso, ele compensa a pouca coragem com um coração honesto. Ele dorme como um bebê.

NINA LEONE, uma mulher negra, 30 anos, advogada. Uma líder natural, e que não confia em ninguém. Ela está deitada de olhos abertos, observando a nuca de Jorge.

O ALARME do despertador do celular mal toca e Nina já o desliga e se levanta da cama. Vai em direção à porta do banheiro. Jorge abre os olhos devagar, se vira e vê a cama vazia. Ele se senta devagar. Enquanto esfrega o rosto, Nina o surpreende com um abraço pelas costas e um beijo no seu pescoço. Ele sorri.

NINA

Bom dia.

Ele se vira pra ela.

JORGE

Bom dia.

Os dois se beijam com sono.

NINA

Tenho que correr pra me arrumar. Me espera pra sair?

Jorge concorda. Ela se levanta e sai. Ele respira, esfrega o rosto com mais força.

3 INT. APARTAMENTO DA NINA - COZINHA - DIA

Jorge esfrega um prato sujo na pia cheia de louça suja.

Em cima da bancada da pia, uma janela larga, aberta. Jorge espia o horizonte pela janela, esfregando o prato sujo no piloto automático. Seu celular em cima da bancada APITA com uma nova mensagem. Ele volta pra Terra, e continua lavando a louça enquanto tenta ver a mensagem na tela do celular.

TEXTO NA TELA: "Bom dia! Cheguei no laboratório, vou te esperar pra entrar kkkkkk beijinhoss!"

NINA

Cheguei!

Nina entra na cozinha e, enquanto ela fala: ela pega uma xícara recém lavada do escorredor e a seca; se serve um café; corta uma fatia de queijo minas pra comer; se senta à mesa; e abre o notebook.

NINA (CONT.)

Nossa eu tava com pressentimento ruim ontem a noite. Sabia que ia dar merda com o caso da Virgínia. Rosana mandou mensagem, mudaram a data da audiência. Vou correr pro escritório, tenho que

passar no cartório ainda. E, ainda por cima, de bônus, minha mãe já tá atrás de mim. Quer que passe na casa dela hoje, sem falta, pra pegar alguma coisa pra minha tia... tipo assim, fala sério né! Eu mereço!

Jorge coloca a última louça para secar no escorredor. Seca as mãos, se serve um café e senta à mesa. Tudo sem pressa. Nina segue com a concentração na tela do notebook, ela surfa pelos seus emails e abre o twitter. Um tweet sobre "O ASSASSINO DA CHAPADA - Criminoso, autor de 6 assassinatos em 3 dias, segue desaparecido da polícia pelas matas da Chapada dos Veadeiros. As buscas completaram hoje 15 dias."

NINA (CONT.)

Cara, que loucura a história desse filha da puta ein. 15 dias caçando ele, o cara no meio do nada, ferido, cansado.

JORGE

Nossa, eu já teria me entregado faz tempo.

NINA

Ele sabe que pra cadeia não vai.

Jorge faz o sinal da cruz na testa, tomando seu café. Nina vê, ela deixa o notebook de lado.

NINA

Até ele merece perdão?

JORGE

Se for perdão o que ele realmente quisier.

NINA

Deus todo misericordioso. Mas e se não for perdão o que ele realmente quisier? E se o que ele mais quer é causar dor, medo?

Jorge toma um gole do café.

JORGE

"Quem crer e for batizado será salvo; mas quem não crer será condenado." Deus prevê a justiça do céu. E você é uma das que faz justiça na terra.

NINA

Tento. Além do mais, justiça mesmo seria as vítimas voltarem à vida.

Ela fecha o notebook e estende as mãos para segurar as mãos de Jorge.

JORGE

Tô muito feliz que a gente vai ter o fim de semana só pra nós dois.

NINA

Já passou da hora, né?

JORGE

Tamo em tempo ainda. Posso te ajudar em alguma coisa hoje? Sei que você tá cheia de coisa pra fazer durante -

O celular de Nina TOCA.

NINA

Ixi, desculpa, é a Rosana. Eu vou atender descendo já. Pode deixar que vou resolver tudo.

Ela se levanta e organiza suas coisas. O celular segue TOCANDO.

JORGE

Tem certeza que não quer ajuda, Nina? Posso passar na sua mãe e -

NINA

Não mesmo! Não faria isso com você nem de maldade. Confia em mim, quando você chegar pra me buscar estarei pronta.

Ela dá um selinho em Jorge e atende o celular.

NINA (CONT.)

Alô, oi Rosana! Sim, eu vi sua mensagem, vou passar lá e já chego aí.

Ela pega sua bolsa e sai. Ele fica sozinho no apartamento. Pega o celular e, finalmente, responde a mensagem:

TEXTO NA TELA: "indo agora!"

4 EXT. GINÁSIO - PARANOÁ - DIA

GRITOS ecoam de dentro do velho e imponente domo de concreto e metal.

5 INT. GINÁSIO - PARANOÁ - DIA

Uma boca grita, mostrando todos os dentes, o nome de alguém.

CAROL

E-L-L-I-E!!

É CAROL PARK JU-SONG quem grita. Uma mulher asiática, 30 anos, enfermeira. Ela tem um olhar doce, e a potência de uma leoa. Na ponta dos pés ela acena da arquibancada, pronta para pular em direção à Ellie.

CAROL (CONT.)

Vai Ellie!

NOS TATAMES,

ELIZABETE "ELLIE" PARK JU-SONG é uma jovem mulher asiática, 23 anos, de cabelos curtos. Tem pessoas que são descoladas naturalmente, e Ellie é o oposto disso. De coração bom e angustiado, uma nerd genuína. Ao ver a irmã gritando na arquibancada, ela logo abaixa o rosto de vergonha, enquanto aperta a faixa marrom ao redor da cintura. Ajeita seu judogui (casaco) branco, tentando se concentrar.

É uma competição de judô. Etapa de Brasília do Campeonato Brasileiro Universitário de Judô. Vários tatames ocupam o chão do ginásio, que está com umas 40 pessoas nas arquibancadas. Lutas de diferentes categorias estão acontecendo simultaneamente nos diferentes tatamis.

NA ARQUIBANCADA,

Ao lado de Carol, sentado, está MYAZAKI JU-SONG, um senhor asiático, 60 anos, de cabelos brancos e expressão fechada. Um enigma para quem não o conhece. Pai carinhoso de Carol e de Ellie.

Enquanto Carol grita de pé, ele segue sentado. Acompanhando, com foco absoluto, Ellie subir no tatami. Tenso, mesmo que não aparente, ele pressiona os dedos da mão entre si.

NOS TATAMES,

Ellie se posiciona de frente a sua adversária. Uma judoca negra, mais ou menos da mesma altura, mas com uma envergadura

bem mais comprida. Ela veste um judogui azul. Sob o comando do juiz, as atletas se cumprimentam e abrem guarda.

O cronômetro começa a contagem regressiva de 5 minutos.

NA ARQUIBANCADA,

Carol segue em pé! Ela e o pai trocam um olhar esperançoso e ela grita pra irmã:

CAROL
É sua Ellie!!

Myazaki aperta mais ainda os dedos entre si.

NOS TATAMES,

Ellie já não escuta mais grito nenhum. Imersa na própria respiração, vai mapeando os passos da adversária. E é a judoca de azul que toma a iniciativa do ataque. Ela tenta entrar na guarda de Ellie uma, duas, três vezes. Todas bloqueadas por Ellie. Na quarta tentativa, o ataque encaixa e Ellie se joga no chão, de barriga pra baixo, para evitar ser derrubada.

NA ARQUIBANCADA,

Carol se assusta! Grita ainda mais alto, ainda mais forte!

CAROL
Força Ellie!

NOS TATAMES,

O juiz interrompe o combate. As judocas se levantam e se arrumam. O juiz aplica uma punição (shido) para Ellie, por falta de combatividade. Mais 2 punições e sua adversária ganha um ponto. Em seguida, o juiz sinaliza e as judocas retornam para a ação.

Ellie segue com uma postura defensiva, se movimentando pelo tatami. Ela tenta achar sua distância ideal. A judoca adversária segue pressionando. Ela tenta desequilibrar Ellie, atacando sua perna, mas sem muita agressividade. Ellie tem uma ótima técnica. Ela se move com consciência, sabe ditar o ritmo da luta com segurança. Mas segue sem atacar. Em um movimento arrojado, a judoca de azul mergulha para pegar as pernas de Ellie, que se move com velocidade e escapa da investida. As duas vão ao chão, de barriga pra baixo, e seguem sem nenhum ponto marcado. A arbitragem interrompe o combate e sinaliza para as judocas se levantarem. A judoca de

azul já está ofegante, Ellie respira tranquila. As duas se levantam e imediatamente o juiz já indica que o combate retorne.

3:00 minutos para a luta acabar.

NA ARQUIBANCADA,

Agora em voz baixa, falando só com o pai:

CAROL

Ela tá hesitando... tem espaço mas a Ellie não ataca!

Myazaki não responde, mantém o foco na filha lutando.

NOS TATAMES,

A judoca de azul, explorando sua envergadura maior, tenta uma pegada interna, Ellie percebe e deixa a adversária agarrar o seu judogui. Ellie agarra a mão da adversária rente ao seu judogui e a imobiliza. Sua adversária fica sem ação. Tenta tirar a mão, tenta chutar as pernas de Ellie, mas sem muito sucesso. A luta fica parada no centro do tatame e o juiz intervém mais uma vez. Ele separa as duas e aplica uma punição (shido) para cada uma: Ellie tem duas punições e sua adversária tem uma. Ellie precisa pontuar antes do tempo acabar ou perderá a luta por ter mais punições!

Com a luta entrando nos últimos 2 minutos, a adversária de Ellie vem pra pressão final. Ela quer acabar com essa luta agora, no último gás. Tenta embaixo, tenta em cima, sacode Ellie pelo uwagi pra um lado e pro outro. Até que em uma investida precipitada, Ellie contra ataca com precisão! Ela consegue uma pegada interna no uwagi da adversária e gira o corpo para o golpe fulminante!

NA ARQUIBANCADA,

Carol explode!

CAROL

É isso, Ellie!!!! Vai!!

Mas ela para de gritar e coloca a mão na boca, surpresa e confusa!

MYAZAKI

Não...

NOS TATAMES,

Ellie não finaliza o golpe. Como se ela tivesse desistido no meio do caminho, ela não consegue completar o movimento. Sua adversária não desperdiça esse presente. Aproveita que Ellie está desequilibrada e contra golpeia ela, derrubando-a pela perna. Ellie cai de costas no chão, com a judoca adversária em cima dela. Ippon. Fim de luta. Ellie perdeu.

NA ARQUIBANCADA,

Carol se senta. Mas tão rápido quanto se sentou, ela se levanta e volta a aplaudir e a gritar incentivando a irmã.

CAROL

Arrasou Ellie!! Arrasou! Boa luta!

Myazaki relaxa os dedos, vermelhos da tensão da luta. Ele e Carol se olham, desanimados. Ele também bate palmas.

NOS TATAMES,

Enquanto a judoca de azul já está de pé comemorando, Ellie está deitada de costas no chão. Suada. Vê, de cabeça pra baixo, a irmã gritando por ela. O pai a aplaudindo. Ela respira, se levanta.

6 INT. VESTIÁRIO - GINÁSIO - DIA

Ellie bate a porta do armário com força! Guarda sua faixa marrom na bolsa e fecha o zíper. Mas antes de fechá-lo todo, ela vê algo dentro da bolsa. Coloca a mão e tira uma faixa preta de dentro. Ellie segura a faixa como se ela contasse mil histórias. Ela guarda a faixa preta e fecha a bolsa de vez.

7 EXT. GINÁSIO - PARANOÁ - DIA

Ellie chega no estacionamento, onde Carol e Myazaki a esperavam. Ela abraça a irmã.

CAROL

Arrasou, gata! Parabéns!

Ellie não fala nada, sem graça. Abraça o pai. Ele segura o rosto dela, a olha nos olhos.

MYAZAKI

Machucou onde?

ELLIE

(Confusa)

Machuquei não.

MYAZAKI

Então porque não ataca?

CAROL

Pai!

Ellie tenta falar algo, mas a verdade é que ela não tem uma resposta. Ele desconversa.

MYAZAKI

Lutou bem! Técnica boa. Mas se não atacar, não ganha... Não é?

Ele beija a filha na testa.

MYAZAKI (CONT.)

Te amo! Vou pegar o carro.

Carol abraça a irmã, tentando animá-la. Mas Ellie, como todo atleta, não suporta perder. E Carol sabe disso.

CAROL

Eu amava vir nas suas competições quando você era menor. Você lembra?

ELLIE

Eu lembro que eu lutava melhor.

CAROL

A mamãe sempre levava a gente pra comer churros no centro depois das lutas. Ficava me coçando pra você lutar logo. Lutar e ganhar, porque se você perdesse, nossa... não sei quem ficava mais triste, você ou ela.

Ellie fica em silêncio.

CAROL (CONT.)

Lutou bem mesmo, tô orgulhosa de você.
(Pausa) Mamãe também ficaria.

Ellie respira, troca de assunto.

ELLIE

Vai entrar em plantão hoje de novo?

CAROL

Entro 18h. (pausa) Você podia me buscar amanhã no hospital ein. A gente leva um guioza pra casa.

Ellie sorri.

ELLIE

É churros quando eu ganho e guioza
quando eu perco.

CAROL

Desse jeito a gente sempre ganha.

As duas riem. Myazaki chega com o carro.

8 EXT. UNB - DIA

Os prédios de concreto da Universidade de Brasília refletem o sol forte nas árvores verdes do campus.

9 INT. LABORATÓRIO - UNB - DIA

Na bancada principal, debruçados sobre os telescópios e computadores, estão três cientistas de jalecos e luvas. Jorge e outros dois:

AMIR, homem branco, 40 anos, meio careca e com um bigode grosso. Tiozão do pavê.

DANI, mulher branca, 30 anos, loira. Ela emana privilégio e dissimulação.

Amir está revisando alguns dados numa prancheta, enquanto Jorge analisa o microscópio e vai ditando o que vê para Dani, que anota tudo no computador.

AMIR

(Descontraído)

Bom pessoal, com isso sob controle, devemos passar o fim de semana tranquilos aqui. Bom, mais ou menos pelo menos. Vou viajar hoje à noite pra Alto Paraíso e volto sábado ou domingo pra cá. Mas qualquer coisa podem me ligar, mandar mensagem, fax, pombo correio, sinal de fumaça... Quem vem bater o dado de domingo?

Jorge, sem tirar o olho do microscópio, aponta para Dani.

DANI

Eu venho, Amir. Jorge vai estar de folga na chapada também.

AMIR

Dani. (Ele escreve na prancheta dele)
Vai prá lá também, Jorge? Vai com a
mulher?

DANI

Claro ué.

JORGE

Vamos lá pra São Jorge.

Ele responde ainda com o foco no microscópio.

AMIR

Bom demais, também queria levar a
patroa e as crianças, mas vai ser tão
correria lá no centro de pesquisas
deles. Você já foi lá, não foi Jorge?

Jorge tira o olho do microscópio. Tentando se lembrar dessa
visita.

JORGE

Fui lá uma vez, bem na época que eles
abriram. Era pra ser um centro de
pesquisas aqui da UnB, um anexo aqui
pros trabalhos de bioquímica.
Acredita? Mas o chupa-cabra assumiu e
"confiscou" o laboratório pra testes
do governo. Tu vai fazer o que lá?

AMIR

Nem eu sei, cara. Me chamaram pra
consultoria e só vão me mostrar na
hora. *Top secret*.

Jorge volta a atenção para o microscópio.

DANI

Que chique ein, só a nata da
bioquímica.

AMIR

Se fosse chique não me chamavam, te
garanto. Já to é arrependido de ir,
vai ser só sofrimento quando eu chegar
lá.

Ele assina a prancheta com a determinação de sair do trabalho
o mais rápido possível e a pendura na parede do laboratório.
Tira o jaleco e o pendura.

AMIR (CONT.)

Chega! Vou lá pessoal, bom fim de semana pra vocês, boa viagem Jorge, e até segunda. Fui!

Amir pega sua mochila e sai. Dani e Jorge se despedem de Amir. Jorge, sem tirar os olhos do microscópio:

JORGE

E você, tem planos pro fim de semana?

DANI

Nada, infelizmente. Tá animado pra ir pra chapada? E como tá a Nina?

JORGE

Tá bem! (Pausa) Trabalhando bastante.

Ele segue focado no microscópio.

DANI

(Brincando)

Nossa, mas você é tão detalhista. É como se eu estivesse vendo ela aqui na minha frente.

JORGE

(Rindo)

Pô, mas o que você quer que eu fale?

DANI

Não sei ué! Você pode falar de vocês dois, da viagem... de qualquer coisa.

Jorge tira o olho do microscópio.

DANI (CONT.)

Mas sem pressão também, super entendo se você preferir não falar nada ou -

JORGE

(Interrompendo)

Não, não, é tranquilo. A gente tá bem. Bem melhor. Essa viagem vai ser boa pra gente. Às vezes a gente só tem que fugir, sabe?

DANI

Nossa, total! Tudo que eu queria era alguém pra me levar pra Chapada! Cachu, comida boa. E Jorge -

Ela coloca a mão sobre o braço de Jorge.

DANI (CONT.)

Sempre que quiser conversar, sobre qualquer coisa, tô aqui tá?

JORGE

Valeu Dani! Mas tá tudo bem. Mesmo. Graças a Deus.

Ele sorri e retorna a atenção pro microscópio. Dani tira a mão do braço de Jorge.

JORGE (CONT.)

Vambora, terminar isso logo, que tem amostra pra caramba ainda.

DANI

Nossa, preciso de um café, tô parecendo uma zumbi.

10 EXT. HOSPITAL - PARANOÁ - DIA

Um funcionário esfrega uma mancha de sangue no chão, bem na entrada do hospital. Ele esfrega com força!

11 INT. HOSPITAL - BRASÍLIA - DIA

Carol se apresenta à mesa de controle de seu andar, pronta pra assumir seu cargo. Uma bancada curva. Duas enfermeiras estão atrás da bancada, uma ao computador e outra com uma prancheta nas mãos. As três enfermeiras estão de máscaras.

ÂNGELA - Mulher branca, 50 anos, gorda. Faladora e um tanto desconectada com a realidade. Ela digita com velocidade.

ANA - Mulher negra, 25 anos, magra e baixa. Silenciosa, recém formada. Se escondendo atrás da prancheta.

CAROL

Olá, meninas. Boa tarde!

As duas respondem ao mesmo tempo.

ÂNGELA

Olá você!

ANA

Boa tarde!

Carol organiza sua prancheta e preenche seu cadastro no computador.

ANA

Caramba, você já tá entrando em plantão de novo?

CAROL

Pois é. Como estamos hoje?

ÂNGELA

Ih, daquele jeito, menina. Tu já sabe. Como foi lá a luta da tua irmã?

CAROL

Perdeu... já são 5 etapas seguidas que ela sai na primeira fase.

ÂNGELA

Oh dó!

CAROL

Difícil, ela não ganha uma luta desde que a mamãe morreu.

ÂNGELA

Isso é fase, uma hora ela vira isso aí. Meu menino é a mesma coisa, a avó por parte de pai morreu e ele nunca mais costurou. Adorava, amava, costurar com a avó. Eu nem falava nada que eu sei que uma hora o coração supera, e é do nada! Cheguei em casa uma noite e ele me aparece costurando, como se nada tivesse acontecido.

Carol finaliza seu cadastro e abraça sua prancheta.

CAROL

É isso. Vou lá avisar dona Ivone que cheguei.

ANA

Ivone? É a do leito 208?

Carol confirma na sua prancheta.

CAROL

Isso!

ANA

Oh Carol, ela faleceu de madrugada.

CAROL

O quê? Mentira! (Pausa) Achei que ela tinha mais tempo.

ÂNGELA

Não aguentou chegar nem na UTI. Ana não se aguentava de medo da defunta. Nunca vi enfermeira com medo de gente morta.

ANA

Não é medo! Só não me sinto bem. É uma energia forte, não sei. Me incomoda.

ÂNGELA

Conversa, tava se borrando aí. Ainda te falei: morto não morde, não.

CAROL

Relaxa, Ana, quando eu saí da faculdade eu não gostava de ficar perto de cadáver também não. Me sentia vigiada. (Ela nota um paciente se aproximando) Acho que até hoje em dia, na verdade.

Um paciente, de máscara, se aproxima de Carol, fungando o nariz e com a voz anasalada.

PACIENTE

Moça, onde é o atendimento?

CAROL

Você tá com sintomas gripais?

Ele acena com a cabeça que sim.

CAROL (CONT.)

Certo, o senhor tem que ir pra ala da covid, do outro lado do hospital. Você pode ir reto, até o final, por aquela porta grande ali.

Ela indica a porta vai e vem do outro lado do hall. O paciente segue seu caminho. Ele passa pela porta e Carol continua olhando o paciente caminhar cada vez mais longe, ora visível, ora escondido pelo movimento de abre e fecha da porta. Até que a porta se fecha totalmente.

12 EXT. APARTAMENTO DE SHIRLEY - BRASÍLIA - DIA

Carros aceleram no eixinho, do outro lado da rua do prédio. Ipês amarelos decoram a via.

13 INT. APARTAMENTO DE SHIRLEY - BRASÍLIA - DIA

Uma casa de quem viajou o mundo. Decorado com vários tapetes, pinturas, vasos e estátuas de elefantes viradas de costas para a porta de entrada.

NINA
(GRITANDO)

Cadê, mãe? Tenho que ir trabalhar ainda.

A mãe de Nina responde do quarto.

SHIRLEY (O.S.)
Que merda de trabalhar o quê. Achei que tu era chefe!

NINA
Chefe é quem mais trabalha.

SHIRLEY (O.S.)
Chefe bosta, só se for.

Entra na sala, SHIRLEY, mulher negra, 50 anos. A elegância em pessoa, com um olhar fulminante e uma língua afiada.

Ela está segurando 3 sacolas enormes, cheias de casacos de frio, casacos de pele.

SHIRLEY
Pega aqui.

Ela passa as sacolas para Nina.

NINA
Nossa mãe, que isso. A mulher pediu um casaco pra viajar e tu tá mandando o guarda roupa inteiro.

SHIRLEY
Que guarda roupa inteiro o que, só se for o seu. Desses ela escolhe o que quiser, bem melhor.

Shirley acende um cigarro ao lado da janela. Nina se organiza com as sacolas, sua bolsa, celular.

NINA

Ave cruz dona Shirley. Então pronto.
Eu já vou, mãe.

SHIRLEY

E que caso é esse que você não tem
tempo nem pra conversar com sua mãe?

NINA

Caso da Virgínia, até hoje, acredita?
Inferno na terra. Mas não é só isso
que tenho que resolver.

Nina deixa as sacolas e sua bolsa no sofá. Pega um cigarro da carteira da mãe e o acende.

NINA (CONT.)

Vou viajar hoje à noite com o Jorge
pra Chapada. Preciso terminar tudo
antes dele me buscar, porque a última
coisa que quero fazer esse fim de
semana é trabalhar.

SHIRLEY

(Provocando)

Vão viajar, é? Tá mudada mesmo hein
minha filha. Tão juntos há quanto
tempo mesmo?

NINA

1 ano e meio.

SHIRLEY

Cuidado ein. Daqui a pouco vem um
filho, e aí fudeu. Criança é uma
merda.

NINA

Tu sabe que eu sou sua filha, né?

SHIRLEY

Tô te falando porque eu sei! 1 ano e
meio passa rápido. 5, 10, 20 anos
passam rápido também.

NINA

E qual é o tempo limite que eu posso
ficar com alguém antes de jogar minha
vida fora? Nossa, mas parece que você
nem conhece o Jorge, parece que tá
falando de um estranho.

SHIRLEY

Conheço o genro Jorge né. O que vem já pronto pra agradar a sogra, um doce de menino. Mas não é na rua, em plena luz do dia, que malandro apronta.

NINA

Ah mãe, que papo de malandro. Nem todo mundo por aí é um sociopata, sabia? Ainda tem gente boa no mundo. Não sei se eu sou uma delas, mas o Jorge, com certeza, é.

SHIRLEY

Ah é né, é por isso que você é advogada, não é? Por isso que você trabalha com mulher, com gênero. Porque tem gente boa pra caramba por aí, não é isso?

NINA

Para mãe! Para, que essa história não é a minha. Eu e o Jorge tamo bem! Não tem problema querer passar a vida com alguém. Ter em quem confiar.

SHIRLEY

E você confia nele? Você?

Nina traga forte.

NINA

Eu tô tentando.

SHIRLEY

Uma hora essa história de tentar cansa.

NINA

Viver sozinha deve cansar bem mais.

Nina apaga o cigarro no cinzeiro. E se vira pra pegar as sacolas no sofá.

NINA (CONT.)

Cansa tanto que depois de velha fica ai falando de macho alheio.

SHIRLEY

Macho bosta, só se for.

NINA (CONT.)

Eu já sou bem crescida, mãe. Ninguém tá me amarrando, me forçando a nada. Tô vivendo minha própria vida.

SHIRLEY

Então tá bem, adulta. Mulher, dona de si. Se eu não te conhecesse eu até acreditava viu, Nina. O ruim é que eu te pari, então não tem uma mentira que você possa me contar.

NINA

Advogada não mente, mãe.

Nina manda um beijo à distância pra mãe e sai do apartamento com as sacolas. Shirley traga o cigarro ao lado da janela.

14 INT. ÔNIBUS - NOITE

Ellie apoia a cabeça na janela do ônibus. Fone no ouvido e sua mochila no colo.

15 EXT. PARANOÁ - NOITE

Ellie caminha entre as ruas semi-iluminadas e as casas de portão aberto. Acena discreta para algumas pessoas no caminho.

Ela chega a uma porta avermelhada. Ela gira a maçaneta, a porta estava destrancada, e entra.

16 INT. CASA DOS PARK JU-SONG - PARANOÁ - NOITE

ELLIE

Alô, cheguei.

MYAZAKI (O.S.)

Tô aqui.

NA SALA,

Myazaki está sentado na sua poltrona de frente a TV consertando um aparelho elétrico. É um rádio antigo, aberto e com as peças ajeitadas na mesinha em frente a poltrona. O controle da TV está sob o sofá, ao lado da poltrona. A TV está ligada, com o jornal no ar.

JORNALISTA (V.O.)

Completam hoje 15 dias desde que o suspeito identificado como THIAGO

RODRIGO segue foragido da polícia pelas matas da chapada. O homem é acusado de assassinar 6 pessoas nos últimos dias, além de acusações de assassinatos e estupro em outros estados.

ELLIE

Tu vai ficar doido assistindo isso aí o dia todo.

Ela pega o controle e troca de canal. Solta a mochila do lado do sofá. Vai pra cozinha, ao lado.

MYAZAKI

Você que vai ficar doida. Não assiste jornal, não sabe o que acontece no país, na cidade.

NA COZINHA,

Ellie investiga a geladeira por pistas de alguma comida específica. Tira *tupperware*, move vasilha pra cá, mexe pra lá.

MYAZAKI (O.S.)

Gaveta de cima.

Ellie olha pra cima e acha seu prêmio. Tira um saquinho transparente cheio de Kani-kamas.

MYAZAKI (O.S.)

Não bate a porta.

Ellie, imediatamente, bate a porta da geladeira, no automático. Alguma coisa que estava grudado na porta da geladeira cai no chão.

ELLIE

Escorregou.

Ela pega um ímã e uma foto do chão. A foto é da família toda em uma das primeiras competições de Ellie, que ainda era criança: Ela, Carol, seu pai e uma mulher: Sua mãe, vestindo a faixa preta que Ellie guarda na bolsa. Ela pendura a foto com o ímã na porta da geladeira.

NA SALA,

Ellie senta no sofá, comendo os Kanis. Ela começa a navegar pelos canais. Myazaki segue focado na sua tarefa de soldar e

remendar os pequenos fios do rádio velho.

MYAZAKI

Tava onde?

ELLIE

Tava no C.O. Tava treinando.

MYAZAKI

Treino? Não competiu hoje?

ELLIE

Treinei leve.

MYAZAKI

Então treinou pra quê?

Ellie nem se dá ao trabalho de responder. Come mais um Kani.

ELLIE

Ta mexendo com o que aí?

MYAZAKI

Tô fazendo uma operação.

Ellie se aproxima. Myazaki segue focado, curvado sobre a mesinha.

ELLIE

É o radinho do vó? Que loucura, isso já tem 293 anos, deixa morrer.

MYAZAKI

Morrer? Esse rádio vai viver mais que nós dois.

ELLIE

Mais do que você com certeza. Esse rádio já tá soltando radiação na sua cara.

Ela se recosta no sofá e volta a atenção para a TV.

ELLIE (CONT.)

Vou te comprar um som bluetooth maneiro pra você desapegar dessa relíquia.

MYAZAKI

Não é apego.

Ele conecta dois fios. Um CHIADO, e então... uma MÚSICA toca na rádio. Um CHORINHO, cavaco e pandeiro.

MYAZAKI (CONT.)

É carinho.

Ele sorri orgulhoso. Ellie também. O volume do CHORINHO aumenta.

17 EXT. PRÉDIO - APARTAMENTO DE NINA - NOITE

O CHORINHO continua. Jorge espera dentro do carro, de frente para a portaria. O porta-malas bate atrás dele. A porta da carona abre e Nina entra.

JORGE

Pronta?

NINA

Faz tempo.

Os dois se beijam. O carro acelera.

18 EXT. CHAPADA DOS VEADEIROS - CENTRO DE PESQUISA - NOITE

Entre morros e vales verdes, um prédio baixo reflete a luz da lua.

Uma comitiva de 3 carros SUV's pretos se enfileiram na entrada do prédio, que, apesar da aparência e localização discreta, é protegido pelo exército brasileiro, com dois militares guardando a entrada do prédio.

De cada um dos 3 SUV's desembarca um segurança de terno e comunicador no ouvido, escaneando a área. Os motoristas abrem as portas dos veículos e 6 homens também de terno, mas muito mais elegantes, desembarcam.

Liderando a comitiva, DEPUTADO IVAN, um homem gordo e careca, 50 anos, de muito papo e nenhuma ética. Usa um broche do Brasil e um dos Estados Unidos no paletó. Ele fala um português/inglês alto e com sotaque carioca, gesticulando como um vendedor de carros. O que se perde na comunicação é recuperado pelo TRADUTOR, um homem branco e magro, 30 anos, que segue o grupo tentando acompanhar a frenética falação do governador. Os outros 3 homens são investidores estadunidenses.

DEPUTADO IVAN

Obrigado por virem até aqui! Pode não parecer muito, pode parecer até meio

simples, mas eu prometo que vocês vão se surpreender com o que a gente tem. É algo que só existe no Brasil. Só existe na Chapada!

NOTA: Tudo que o DEPUTADO IVAN fala para os 3 estadunidenses, em português ou inglês, o TRADUTOR traduz simultaneamente em inglês para eles.

Os seguranças ficam ao lados dos SUV's e os dois militares na entrada do prédio abrem as portas para a comitiva entrar, todos seguem o Dep. Ivan.

19 INT. CENTRO DE PESQUISA - HALL DE ENTRADA - NOITE

Um GUARDA MILITAR, jovem negro, guarda os elevadores ao fim do hall. HELENA, e enfermeira, uma mulher jovem e alta, vestindo máscara, jaleco e luvas, interrompe o grupo a caminho do elevador principal. Ela sai de sua mesinha a alguns metros do elevador e vai até o deputado.

HELENA

Com licença, senhores! Deputado Ivan, é obrigatório que vocês façam um teste rápido pra covid antes de acessarem o laboratório no subsolo.

O deputado ameaça contestar. Mas ela continua, apontando para sua mesinha branca.

HELENA (CONT.)

É crucial pra garantir a segurança de todos no prédio e do trabalho que está sendo realizado lá embaixo.

DEPUTADO IVAN

(Discreto, falando só com a Enfermeira)

Querida, já testamos em poucas horas pelo menos três vezes. Testamos no aeroporto, testamos no palácio -

HELENA

(Interrompendo)

Desculpe senhor, mas preciso insistir! Um acidente seria terrível, por favor.

Dep. Ivan olha pros investidores, que estão distraídos com o tradutor os enchendo de dados aleatórios sobre o prédio. O deputado, contrariado, cede. Ele se vira para os gringos:

DEPUTADO IVAN

Senhores, peço licença, mas nosso projeto exige segurança máxima, pra garantir a integridade do experimento e do investimento dos senhores, é claro. Aqui levamos segurança muito a sério! Podemos fazer um cadastro rápido do DNA de vocês no nosso sistema de última geração?

A enfermeira leva um susto com o papo furado. Os investidores ficam impressionados ao final da fala do tradutor. Todos concordam imediatamente. Ela os direciona para mesa.

Todos têm seus dedos indicadores furados. Suas amostras de sangue são catalogadas e separadas para análise.

HELENA

O resultado não demora mais que 15 minutos, se vocês puderem aguardar antes de -

DEPUTADO IVAN

Não moça, obrigado pelo serviço, quando sair o resultado você manda lá pra gente. (Ele se vira para os gringos) Vamos lá senhores, agora sim, por aqui por favor. Vocês vão ficar impressionados! Vão amar!

O deputado, o tradutor e os 3 estadunidenses entram no elevador, que fecha suas portas.

Helena e o militar se olham e juntos seguram a vontade de falar o que realmente pensam sobre aqueles homens.

20 INT. CENTRO DE PESQUISA - LABORATÓRIO DE TESTES - NOITE

Entre os computadores e equipamentos, três homens e duas mulheres de jalecos brancos se movimentam pela sala branca como ratos em um experimento de laboratório.

O cientista chefe é HERBERT, 55 anos, um homem magro de olheiras marcadas e com a barba por fazer. Claramente estressado e exausto, ele discute com MURILO, seu assistente, 45 anos, um homem igualmente mal tratado e cansado, que está digitando dados no computador.

HERBERT

Quanto marcou no último teste?

MURILO

Não o suficiente... A projeção ainda aponta erro, a gente precisa de mais tempo.

Uma CIENTISTA se aproxima às pressas dos dois.

CIENTISTA

Eles chegaram!

Hebert fica pálido instantaneamente. Engole seco e se vira pra Murilo.

HERBERT

Alinha o pistão e inicia a contagem!

MURILO

Herbert, a gente não sabe se o misturador vai aguentar. Não tem como saber ainda!

HERBERT

A gente não tem escolha, porra! E você sabe disso! Ou a gente entrega esse teste ou acabou a pesquisa! Acabou! É isso que você quer, Murilo?

MURILO

Não! Não, mas... e se -

Eles param de falar ao escutar a VOZ empolgada do deputado vindo do lado de fora da sala. Os dois olham para a porta. Com um aceno, Herbert comanda o assistente a se apressar, e esse o faz. O cientista chefe vai em direção à porta. Existe uma tensão acumulada na sala, todos estão sob uma pressão absurda, os cientistas estão no limite.

A porta se abre:

DEPUTADO IVAN

Doutor Herbert!

Herbert se apresenta, claramente desconfortável enquanto tenta fingir tranquilidade. O deputado passa o braço pelos ombros dele e se vira para os investidores.

DEPUTADO IVAN (CONT.)

Senhores, esse é nosso cérebro por trás da operação. O Dr. Herbert é um dos melhores bioquímicos do mundo, um cientista excepcional, que tem nossa

total confiança! Ele veio coordenar o procedimento hoje pessoalmente pra garantir um show pra gente.

Os investidores acenam impressionados à fala do tradutor, e apertam a mão do cientista, ainda mais desconfortável. O deputado então vira de lado e dá alguns passos ainda com o cientista sob seus braços.

DEPUTADO IVAN (CONT.)
Boa sorte, Herbert. Porque se não rolar... já sabe né?!

O deputado tira seus braços de cima do cientista e se vira de volta para os gringos:

DEPUTADO IVAN (CONT.)
Vocês vão amar! *It's the future of war! The future!*

Herbert volta pro lado do assistente. Toda equipe olha pra ele apreensivamente. Se escutaria um grampo cair no chão, se não fosse pela falação do deputado ao fundo. O cientista respira e anuncia:

HERBERT
Vamos começar!

Todos assumem suas posições. Murilo liga o misturador de prótons.

NO TÉRREO,

Na mesinha de Helena, enquanto ela mexe no celular, o sangue do deputado e do resto da comitiva segue sendo analisado.

NO LABORATÓRIO,

Um ALARME começa a apitar no computador. Bips simples e espaçados. Murilo olha preocupado para Herbert, que olha pro Deputado Ivan. Sem dizer uma palavra, o cientista acena positivamente pro assistente, indicando que o procedimento prossiga. O deputado segue falando animado, vendendo seu produto para os estadunidenses.

DEPUTADO IVAN
Eu duvido que qualquer outro país consiga fazer algo assim. É uma especiaria, entende! (Se vira pro tradutor) Isso, fala pra eles: especiaria.

NO TÉRREO,

Os resultados dos testes vão saindo gradativamente. O do deputado é o último da linha. Por enquanto todos ok!

21 EXT/INT. CARRO - CHAPADA DOS VEADEIROS - NOITE

Um carro branco, com placa do governo, corta a escuridão da rodovia deserta.

Amir fala ao celular com a esposa, sentado no banco de trás do veículo.

ELIS (O.S.)

Eles vão te deixar em casa ou tenho que te buscar amanhã em algum lugar?

AMIR

Não, vão me deixar em casa. Sou importante, bem.

ELIS (O.S.)

Pois é, tô vendo!

AMIR

(Brincando)

Próxima viagem já falaram que vão me levar pra Alemanha.

ELIS (O.S.)

Ah essa você vai dar um jeito de me levar também!

AMIR

Vou pensar no seu caso... as crianças já dormiram?

ELIS (O.S.)

Já, as duas. Deus abençoe a natação, viu. Quer que eu chame as duas?

AMIR

Precisa não! Amanhã falo com elas.

22 INT. CENTRO DE PESQUISA - LABORATÓRIO DE TESTES - NOITE

O ALARME aumenta, em volume e repetições por segundo. Luzes vermelhas começam a piscar por todo teto do laboratório. Os investidores olham pra tudo como se fosse um show. Mas o deputado começa a se incomodar com o estardalhaço.

DEPUTADO IVAN

Ei, Hebert, desliga essa bagunça! O que que é isso?

Herbert nem olha pra ele, encara as medições no computador com arrependimento e medo estampados na cara.

NO TÉRREO,

O último teste termina. Helena pega a amostra de sangue do deputado para conferir o resultado e congela por um instante. Resultado positivo para covid! A enfermeira levanta o teste pro militar, que imediatamente chama o elevador.

NO LABORATÓRIO,

Caos na sala! A luz de serviço do laboratório se apaga, ficam só as luzes de emergência, que piscam alternadas. A sala branca virou vermelha. O ALARME agora é um tom ininterrupto, mais alto do que nunca. Herbert está em choque!

MURILO

O reator vai romper o isolamento!!
Hebert!

A enfermeira e o militar passam às pressas pela porta. Vão direto até o deputado. Ela o puxa pelo braço. Ele se assusta, olha para trás tentando entender o que ela diz em meio ao barulho e a confusão no laboratório.

HELENA

Deputado Ivan, o senhor tem que vir com a gente imediatamente!

DEPUTADO IVAN

É o que?

O militar também pega no braço do deputado.

DEPUTADO IVAN (CONT.)

O que tá acontecendo?

HELENA

O senhor precisa vir com a gente, agora!

DEPUTADO IVAN

O que?

HELENA

O senhor tem que sair -

Mas ele mesmo se cansa dessa trocação inútil, interrompe a enfermeira e a arrasta para fora do laboratório. O guarda militar segue atrás.

NO CORREDOR,

A porta atrás deles se fecha. Os dois discutem, falando um em cima do outro:

DEPUTADO IVAN
Menina, você é imbecil? Você sabe quem eu sou? Eu vou te botar pra fazer teste de covid na puta que pariu!

HELENA
Seu teste sinalizou positivo pra Covid, você tem que sair dessa área imediatamente! É extremamente perigoso!

Até que - BUUUUUUMMMM!! Um ESTRONDO terrível e blackout imediato!

23 EXT/INT. CARRO - CHAPADA DOS VEADEIROS - NOITE

O ESTRONDO reverbera na noite quieta. Amir toma um susto com o barulho. Olha pela janela mas não vê nada.

ELIS (O.S.)
O que foi?

AMIR
Nada, um barulho... Elis, acho que tamo chegando, vou desligar tá.

ELIS (O.S.)
Tá bom, bem. Bom trabalho tá, tamo te esperando de volta amanhã à noite!

AMIR
Mal posso esperar pra ver minhas garotas. Beijos!

A ligação se encerra. Amir olha de novo para a janela e vê uma fumaça densa subindo logo após o vale à frente. Ele pressiona o rosto contra a janela, tentando entender a origem desse acontecimento.

AMIR (CONT.)
(Pra ele mesmo)
Que que isso?

24 INT. CENTRO DE PESQUISA - LABORATÓRIO DE TESTES - CORREDOR - NOITE

Foi o laboratório que explodiu por trás da porta. O corredor,

aos poucos, começa a clarear. Fumaça suspensa no ar. Fogo, paredes e teto destruídos, com fios pendurados. O ALARME segue tocando. As luzes vermelhas de emergência que sobreviveram à explosão piscam desnorteantes.

Helena abre os olhos de repente! Hiperventilando. Ela olha a sua volta. Se apalpa. Ela está suja e com sangue escorrendo na cabeça, mas ela está bem. Normaliza a respiração. Se levanta devagar. Ela acode primeiro o guarda militar. O jovem vai retornando ao sentidos. Seu nariz sangra.

HELENA

Você tá bem?

A enfermeira repete isso algumas vezes, estalando os dedos na frente do guarda até ele entender.

HELENA (CONT.)

Tá me escutando? Você tá bem?

Ele acena que sim com a cabeça, começa a se levantar. Helena busca pelo deputado.

Ele está mais à frente no corredor, já acordado, de quatro, com os joelhos e cotovelos no chão. Tossindo muito, muito mesmo! Se engasgando de tanto tossir. A enfermeira vai até ele devagar, cambaleando.

HELENA (CONT.)

Deputado Ivan... você tá bem? Tenta se virar. Respira devagar.

Ela chega até ele e coloca a mão sobre seu ombro. O puxa pra cima e o deputado se vira pra ela: ele está com os olhos sangrando, pele pálida e ferida. Desesperado, busca por ar, mas não consegue respirar. A enfermeira se assusta com a imagem e solta o deputado. Ela cai sentada para trás.

O deputado Ivan desaba sob seus cotovelos mais uma vez. Ele se contorce inteiro. Do pescoço, passando pela coluna até os pés. Ainda engasgado, ele vomita muito sangue! Até que ele para de vomitar. Para de se contorcer. Fica imóvel, com uma respiração rasa e arranhada... até que o corpo desaba no chão. Morto, com os olhos abertos e frios.

Helena se levanta devagar e vai até o deputado. O guarda, um pouco mais consciente, se junta a ela.

HELENA

Deputado?

Ela leva a mão até o ombro do deputado, mas antes que ela tocasse nele... ele se vira pra ela! Com os olhos esbranquiçados, sem íris ou pupila e com sangue escorrendo deles. A pele muito pálida e com veias saltadas principalmente ao redor dos olhos. A boca espumando e suja de sangue pelo vômito. Ele ROSNA em direção à enfermeira e se projeta em sua direção!

NOTA: A partir desse momento, o DEPUTADO IVAN será conhecido como DEPUTADO ZUMBI.

Por entre a fumaça e o fogo no corredor, só são nítidas as sombras projetadas na parede. E a sombra do deputado zumbi pula em cima da sombra da enfermeira. Ele morde o pescoço dela, arrancando pedaços como um leão faminto. Sangue jorra nas paredes. A sombra do militar saca a arma e ATIRA na sombra do deputado zumbi, que olha para o guarda como se nada tivesse sentido. A sombra do deputado zumbi larga da enfermeira e parte em direção da sombra do militar, que segue ATIRANDO!

25 EXT. CHAPADA DOS VEADEIROS - CENTRO DE PESQUISA - NOITE

Fumaça escapa do prédio. O ALARME soa abafado. TIROS e GRITOS que ecoam de dentro do centro de pesquisa parecem ser insignificantes para a dimensão da Chapada dos Veadeiros.



Vale dos Mortos

Série de ficção | Terror | 8 episódios de 30' | Criado por Layo Stambassi



Logline: No Centro-Oeste brasileiro, um casal em crise e duas irmãs em luto têm de se unir a um grupo improvável para sobreviverem ao apocalipse zumbi.

Sinopse Curta:

Após uma falha em um teste bioquímico governamental, uma variação nefasta do SARS-coV 2 que transforma infectados pela covid 19 em mortos-vivos se alastra pelo ar do cerrado brasileiro. No centro do caos, um casal de namorados em crise e duas irmãs enfrentando o luto da perda da mãe, se unem, ao acaso, a uma família de duas crianças, uma mãe preocupada e um pai abusivo e a um assassino foragido da polícia, para, juntos, tentarem sobreviver a essa nova ameaça no coração do Brasil, viajando entre o DF e a Chapada dos Veadeiros.

Sinopse

Longa:

Em um centro de pesquisas do governo, na Chapada dos Veadeiros, entre Alto Paraíso-GO e a vila de São Jorge-GO, um deputado federal apresenta a investidores estadunidenses uma nova arma bioquímica desenvolvida a partir do SARS-coV-2 pelo governo brasileiro. Durante o teste realizado, os cientistas ignoram os níveis de segurança numa tentativa desesperada de sucesso e o sistema de segurança falha. O misturador rompe e explode o laboratório, disseminando o agente bioquímico no ar do Centro-Oeste brasileiro. O novo vírus mortífero se espalha rapidamente e infecta imediatamente todos que já estavam contaminados pelo novo coronavírus. Elas sofrem uma parada cardiorrespiratória, seus olhos sangram, elas vomitam sangue e morrem. Mas voltam à vida, transformados em mortos-vivos que atacam e se alimentam das pessoas à sua volta, as infectando também com o novo vírus.

No momento da explosão no centro de pesquisas, Nina e Jorge, um casal em crise no seu relacionamento, dirigem de Brasília para o vilarejo de São Jorge em busca de um fim de semana romântico.

No Paranoá-DF, Ellie e seu pai, Myazaki, conversam em casa sobre o rádio antigo dele, enquanto a irmã mais velha, Carol, cumpre seu turno como enfermeira no hospital do Paranoá. A mãe da família faleceu recentemente e desde então as duas irmãs vem enfrentando o luto de maneiras bem diferentes. Ellie perdeu mais uma competição de judô, sofrendo de ansiedade, e Carol se afunda em seu trabalho para não ter de pensar sobre seus sentimentos. E no cerrado da Chapada, perto de Alto Paraíso, Thiago Rodrigo, um homem, acusado de múltiplos assassinatos, foge da polícia há 15 dias pelas matas da região. Pouco tempo depois da explosão ele é atacado por zumbis em uma fazenda na região, mas escapa e segue em direção a São Jorge.

A crise atinge primeiro a cidade de Alto Paraíso, horas após a explosão, e chega na vila de São Jorge no dia seguinte. Jorge e Nina são atacados pelos mortos-vivos dentro da pousada onde se hospedavam. Eles conseguem fugir junto da família Maia - o pai Maicon, a mãe Laura, e duas crianças, Samara e Rick - que haviam conhecido na noite anterior, quando chegaram à pousada. Thiago Rodrigo chega fugido em São Jorge com a pequena vila já imersa no caos e, em meio à confusão, se junta ao casal e à família. Esse grupo improvável escapa na kombi da família Maia, e segue a caminho da saída norte de Brasília.

Sinopse Longa:

No DF, no mesmo dia, Ellie vai buscar Carol no final do turno da enfermeira. As duas percebem uma movimentação suspeita vindo da ala da Covid do hospital e vão investigar. Elas descobrem um pesadelo quando os pacientes de Covid do hospital se infectam com o novo agente bioquímico no ar e entram em colapso. Olhos sangrando, convulsões, vômitos de sangue, paradas cardiorrespiratórias e mortes. O hospital fica aterrorizado, e depois em horror. Os mortos voltam à vida com seus olhos esbranquiçados e vazios e atacam todos ao seu redor. As irmãs escapam do hospital só para perceber que o perigo já invadiu a cidade toda do Paranoá. Elas correm até sua casa, e encontram o pai transformado também em um dos mortos-vivos. Elas são obrigadas a matar o corpo reanimado de Myazaki antes de fugirem da cidade. Na rodovia, elas são encurraladas por zumbis, e antes de serem atacadas, elas são acolhidas pelo grupo da kombi que vinha de São Jorge na esperança de escapar desse drama.

O grupo, agora formado por: Nina, Jorge, Carol, Ellie, Thiago Henrique e a família Maia, se abriga numa pequena chácara que os Maia tem pelas redondezas da saída norte de Brasília. Na manhã seguinte, tentam entender a situação enquanto se conhecem melhor. As diferenças entre os membros do grupo vão ficando cada vez mais evidentes. Intrigas e conflitos crescem junto ao medo, e ao cair da noite eles são surpreendidos por invasores. Não pelos zumbis, mas por um grupo de quatro homens armados. Os invasores sacam suas armas e ameaçam matar o grupo se eles não forem embora. Pelas costas, Thiago Rodrigo, que antes do fim do mundo era um assassino foragido, atira e mata os intrusos. Mas o horror não acaba, e os homens assassinados voltam à vida como os mesmos mortos-vivos que correm por Brasília. O grupo mal consegue se defender dos zumbis, que só são neutralizados permanentemente com a destruição de seus cérebros.

O grupo permanece recluso na chácara por dias, enquanto a epidemia toma conta do país. Com seus recursos acabando, as transmissões de emergência via rádio que atualizavam o grupo sob a situação no resto do país cessam e o grupo fica oficialmente isolado do mundo externo. A esperança parece distante.

A última notícia recebida pela transmissão de emergência é de que helicópteros decolarão em direção ao arquipélago de Fernando de Noronha, de diferentes localizações do país, em exatos 10 dias. Mas as vagas seriam limitadas. Sem perspectivas e com o clima entre os sobreviventes só piorando, o grupo se divide em dois: o time que quer ir até os helicópteros, liderado por Nina, e o time que acha mais seguro ficar na chácara, liderado por Maicon. Mas depois da chácara ser invadida e tomada por zumbis, o grupo é forçado a voltar para a rodovia, e eles decidem partir em direção a um dos pontos de partida dos helicópteros, o mais próximo deles: na Chapada dos Veadeiros.

Durante a viagem o grupo cai em uma emboscada na estrada. Uma gangue armada criou uma barreira na rodovia para saquear outros sobreviventes. Eles exigem que o grupo entregue seus suprimentos e combustível e, contra a vontade de Thiago Rodrigo e de Maicon, o grupo sai da kombi de mãos levantadas. Mas um dos saqueadores se aproveita da situação para exigir mais. Mas à distância, alguém alveja e mata um dos saqueadores. Depois outro, depois outro. Ninguém sabe de onde vêm os tiros, e a gangue abre fogo aleatoriamente, mirando em lugar algum e atirando em todo lugar.

Sinopse Longa:

O barulho atrai alguns zumbis e aumenta o grau de perigo. De onde estavam escondidos, saem um guarda militar que trabalhava no centro de pesquisa no momento da explosão e Amir, um bioquímico que trabalhava com Jorge na Universidade de Brasília e que também estava no centro de pesquisas no momento em que o novo vírus vazou no ar. O grupo e a dupla inesperada aceleram para longe da confusão e encostam na lateral da rodovia a alguns quilômetros. Jorge atualiza Amir sobre o caos já ter tomado Brasília. E Amir o atualiza sobre o vírus ter escapado do centro de pesquisas, ali mesmo na Chapada e sobre como o local é um cemitério para qualquer um que entre, mas que também contém amostras essenciais para estudar o que está causando essa pandemia zumbi. O guarda militar revela que foi mordido durante a confusão da estrada, e deixa claro o que acontecerá com ele se ninguém colocar um fim à sua vida com um tiro na cabeça. Thiago Rodrigo se oferece, mas é Nina quem assume a responsabilidade de acabar com o sofrimento dele.

Amir decide seguir seu caminho sozinho de volta para Brasília na esperança de achar sua família, e Jorge compartilha com o restante do grupo seu plano para garantir as vagas no valioso transporte: eles irão ao epicentro do desastre, o centro de pesquisa, para pegar amostras de materiais bioquímicos que possam ser usados para produzir uma vacina ou antídoto, como moeda de troca para garantir o embarque nos helicópteros.

A expedição ao centro de pesquisas é perigosa e lá dentro eles descobrem horrores e monstros ainda mais assustadores. Carol se acidenta e Ellie salva sua vida em uma investida heroica contra um grupo de zumbis. Maicon Maia é infectado por um dos mortos-vivos, e logo o grupo percebe. Eles entram em conflito e Thiago Rodrigo atira, e mata, Maicon. Logo em seguida ele deixa claro para o grupo que se eles quiserem sobreviver, farão o que ele diz. Mas logo ele terminou sua fala e, pelas costas, foi assassinado, também por um tiro. Jorge atirou. Carol aponta para o tornozelo de Thiago Rodrigo, que também havia sido mordido. O grupo pega as preciosas amostras dentro de uma câmara criogênica às pressas e sai do prédio com dois membros a menos. O plano se mantém o mesmo: ir até os helicópteros e fugir desse continente condenado.





Perfil das Personagens:



Nina Leoni

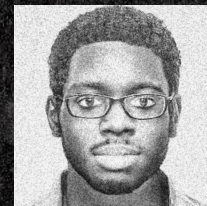
Mulher negra, 30 anos, advogada atuante exclusivamente na área de direito civil e gênero. Ativa, corajosa e decidida, ela é uma líder natural. Se distancia das pessoas e não confia em ninguém. Teve um pai abusivo, e que abandonou ela e sua mãe.

VIVER É POLÍTICO

Homem negro, 30 anos, professor de química e pesquisador em bioquímica na UnB. Bastante religioso, ele compensa a pouca coragem com um coração honesto. Lhe falta gana para conquistar o que ele quer de verdade.

VIVER É UMA PENITÊNCIA

Jorge Romero



Carol Park Ju-Song



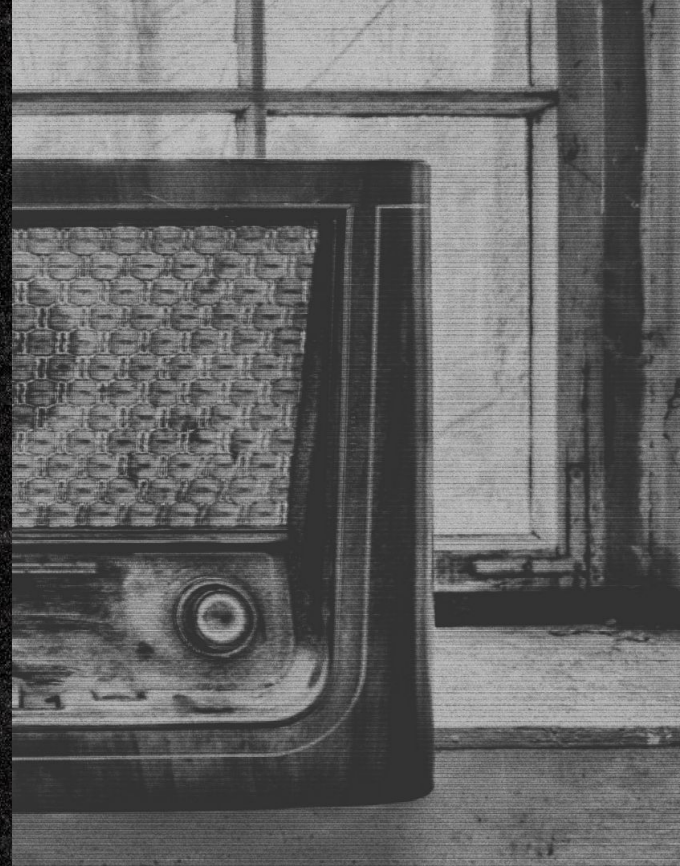
Mulher asiática, 30 anos, enfermeira. Ela tem um olhar doce, e a potência de uma leoa. Carinhosa e responsável, sempre zela por quem ama. Perfeccionista, tem dificuldades em se abrir com outras pessoas, de pedir ajuda. Tem medo de morrer, principalmente depois da morte da mãe.

VIVER É MELHORAR SEMPRE

Jovem adulta asiática, 23 anos, atleta. Prática e compete judô desde criança. Tem pessoas que são descoladas naturalmente, e Ellie é o oposto disso. De coração bom e angustiado, ela é uma nerd genuína e bem mais resiliente do que imagina. Convive com a insegurança e o medo de falhar, principalmente depois da morte da mãe.

VIVER É RESISTIR

Elizabeth "Ellie" Park Ju-Song



Perfil das Personagens:

Perfil das Personagens:

Maicon Maia

Homem branco, 55 anos, servidor público e bolsonarista. Alcoólatra, agressivo e capaz de fazer qualquer coisa para sobreviver. A última pessoa que você deveria confiar.

Laura Maia

Mulher branca, 45 anos, mãe acima de tudo. Odeia conflito e tem receio de expor suas ideias. Não morreria sem lutar e mataria para ver seus filhos vivendo.

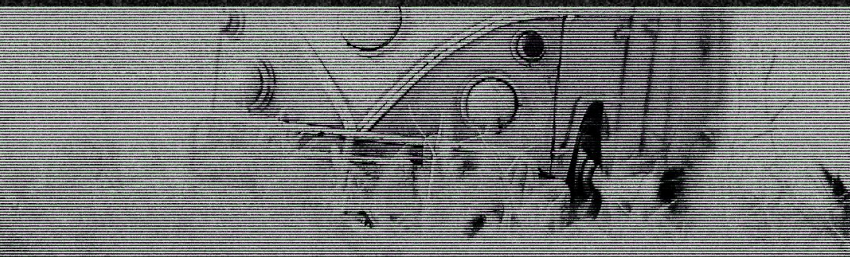
Ricardo "Rick" e Samara Maia

Um menino de 8 e uma menina de 10. A mais velha tem asma. O mais novo tem 6 graus de miopia. Ambos têm medo do pai.



Thiago Rodrigo

Homem, 35/40 anos. Procurado há mais de 16 dias pelas polícias de Brasília e Goiás pelo assassinato de, pelo menos, 6 pessoas na Chapada dos Veadeiros, além de acusações de estupro e cárcere privado. Segue desaparecido nas matas da região. Caçador experiente, sobrevivente por natureza e sem nenhum remorso na mente.



Storyline dos Episódios

01 Parte I

Um casal de namorados em crise, Jorge e Nina, viaja de Brasília-DF para São Jorge-GO para um fim de semana romântico na Chapada dos Veadeiros-GO. Ellie perde mais uma competição de judô desde a morte recente da sua mãe, e Carol, sua irmã mais velha, se afunda no seu trabalho como enfermeira para não ter que pensar sobre isso. Myazaki, o pai das duas, tenta explicar para Ellie o porquê dele sempre consertar o rádio velho da família. A polícia completa 15 dias de busca por Thiago Rodrigo, um assassino foragido nas matas da Chapada. Um novo vírus mortífero invade o ar do Centro-Oeste brasileiro após uma explosão num isolado centro de pesquisas do governo.

02 Parte II

Nina e Jorge chegam em São Jorge durante a noite e encontram a polícia na entrada da cidade, vasculhando veículos atrás do assassino foragido. Eles conhecem a família Maia na pousada onde estão hospedados. O pai da família, Maicon, e Nina discutem após uma fala machista feita por ele. Em Brasília, Carol lida com um conflito profissional no hospital e Ellie sai para consertar o rádio do pai. Nas matas da Chapada, Thiago Rodrigo se depara com zumbis na casa onde entrou procurando refúgio e sai fugido em direção a São Jorge.

Storyline dos Episódios

03

Parte III

Nina e Jorge são atacados em sua pousada pelos zumbis. Eles ajudam as duas crianças de Maicon e sua esposa Laura e o grupo se une para escapar da invasão na kombi da família Maia. Thiago Rodrigo chega em São Jorge já com o vilarejo caótico, e entra correndo na kombi da família, de surpresa. Maicon protesta, mas Thiago Rodrigo permanece na kombi e todos seguem em direção a Brasília.



04

Parte IV

Ellie se encontra com Carol dentro do hospital para buscar a irmã no trabalho, mas o local é tomado por zumbis. As irmãs escapam do hospital só para descobrirem que o caos tomou a cidade inteira. Elas correm para casa e seu pai também se tornou um morto-vivo. As irmãs se defendem do corpo reanimado do pai e fogem da cidade. Na beira da rodovia, são cercadas por zumbis, mas são resgatadas pela kombi do grupo que veio de São Jorge.

Storyline dos Episódios

05

Parte V

O grupo se abriga em uma pequena chácara que a família Maia tem por perto, na Saída Norte do DF. Os sobreviventes se conhecem um pouco mais, e as desavenças entre eles aumentam. Durante a noite, eles começam a beber e quando todos começavam a esquecer os horrores que viram, um grupo de homens armados invade a chácara e ameaça assassinar o grupo se eles não forem embora. Mas Thiago Rodrigo atira nos homens pelas costas, e o grupo fica em choque ao perceber que os homens retornam como mortos-vivos, só sendo neutralizados definitivamente com ataques ao cérebro.

06

Parte VI

Os dias vão passando e as transmissões via rádio que mantinham o grupo conectado com o mundo fora da chácara logo cessam. A última notícia é que alguns helicópteros saíram com sobreviventes para Fernando de Noronha em 10 dias. Nina lidera a parte do grupo que quer ir em direção aos helicópteros e Maicon lidera o grupo que quer ficar na chácara. Mas depois do grupo ser atacado por um grupo de zumbis dentro da chácara, o grupo é obrigado a fugir e decidem em definitivo ir em direção aos helicópteros e escapar do Brasil.

Storyline dos Episódios

07

Parte VII

Durante uma emboscada na estrada, o grupo encontra velhos conhecidos e descobre informações valiosas. Nina tira a vida de alguém pela primeira vez ao sacrificar um aliado mordido por um zumbi. Jorge traça um plano para garantir assentos nesse transporte disputado: eles irão ao epicentro do desastre, o centro de pesquisa, para pegar quaisquer amostras de materiais bioquímicos que possam ser usados para desenvolver uma vacina ou uma cura, para usarem como moeda de troca no embarque aos helicópteros.

08

Parte VIII

A expedição ao centro de pesquisas é perigosa. Lá dentro eles descobrem horrores e monstros ainda mais assustadores. Carol se acidenta e Ellie supera seus medos para investir contra um grupo de zumbis e salvar sua irmã. Maicon não tem ninguém para ajudá-lo e é mordido. Os sintomas começam a aparecer e logo o grupo percebe. Em um conflito entre os sobreviventes, o assassino procurado atira e mata o pai de família e logo em seguida é assassinado pelo professor. O grupo sai às pressas da usina, com algumas amostras preciosas e dois membros a menos. Agora o plano é: ir até o helicóptero e fugir desse continente condenado.

Arco das Temporadas Futuras

Da fatídica expedição ao centro de pesquisas, o grupo agora formado por: Jorge, Nina, Carol, Ellie e Laura e as crianças, Rick e Samara, segue na sua kombi em direção ao ponto de partida dos helicópteros, no interior da Chapada dos Veadeiros. O caminho expõe a luta cruel por gasolina, e logo o grupo está sem veículo, largado na estrada. A jornada até as coordenadas gravadas é dura, principalmente para Nina, que descobre estar grávida. Quando o grupo finalmente chega lá, o local está na vértice de ser invadido por uma horda de zumbis. E no momento final de embarque as defesas de perímetro cedem e o local é invadido. Na confusão, Laura morre, mas Nina salva as crianças. Ela embarca com Rick e Samara no último helicóptero, em seguida Ellie embarca também. A situação se agrava e o piloto do helicóptero é forçado a decolar.



Arco das Temporadas Futuras

Carol e Jorge ficam presos na terra, e o bioquímico é mordido no pulso por um zumbi. Ele e Carol conseguem escapar a pé do centro do caos, e num movimento limpo ela corta o braço de Jorge fora na altura do antebraço.

Nina, Ellie e as crianças desembarcam em Fernando de Noronha. Lá é um centro de sobrevivência, com bastante militares. É um local que tem que se tornar uma comunidade, lidando com o medo e o perigo constante. Ellie salvou as amostras resgatadas do laboratório, e os cientistas no arquipélago começam a pesquisá-las. Nina tenta providenciar uma missão de resgate para Jorge e Carol, mas a regra em Fernando de Noronha é de que o Brasil está morto.

Não se vai até lá ou se aceita o que vem de lá. Carol e Jorge mal sobreviveram ao dia da decolagem, e Jorge está mal de saúde, precisando urgentemente de antibióticos para lidar com a amputação de seu braço. Carol se arrisca sozinha dia e noite garantindo a recuperação de Jorge. Os dois se aproximam como se fossem os últimos sobreviventes da terra. Na ilha as tensões aumentam entre civis e militares, e Nina lidera um movimento de tomada de poder pelos civis. Jorge e Carol chegam ao litoral baiano e conhecem um pescador que concorda em unir-se a eles e irem juntos em seu barco a Fernando de Noronha.

Todos eles vão se reunir finalmente? A comunidade criada em Fernando de Noronha irá prevalecer? Nina terá o bebê? Jorge vai descobrir que é pai? Vão conseguir criar uma vacina? Quem são os novos personagens que participarão da trama? As irmãs se encontrarão novamente?





Inspirado por obras clássicas dos videogames e da cultura zumbi como Resident Evil, Left for Dead e The Last Of Us, nosso universo apresenta diferentes tipos de contaminados. Mortos-vivos diferentes, com características próprias e ameaças únicas. Em nosso mundo inconfundível em criação, existem 3 tipos de infectados (com a possibilidade de novos tipos aparecerem durante futuras temporadas): Infectado SARS-coV-X; Infectado PADRÃO e Infectado ZERO.

Quando o agente bioquímico (Vírus X) escapa do centro de pesquisa, ele infecta progressivamente, pelo ar, todas as pessoas que já estavam infectadas pela covid. Essas pessoas, agora infectadas pelo vírus X, morrem rapidamente e retornam a vida como zumbis do tipo "SARS-coV-X". Esses zumbis atacam (mordem) os humanos, e os infectam também com o vírus X.

Os infectados a partir das mordidas dos zumbis do tipo "SARS-coV-X" apresentam uma série de sintomas e morrem (tempo varia de pessoa para pessoa). Mas logo voltam como zumbis do tipo "padrão". Esse zumbi contamina outras pessoas e as transforma também em zumbis "padrão".

Outra forma de se tornar um zumbi do tipo "padrão" é simplesmente morrer de causas naturais sem ter tido seu cérebro destruído. Todo mundo se expõe ao vírus X pelo ar, mas o vírus X só reage de imediato em organismos que já estejam com o SARS-Cov-2 (ou seja, só as pessoas contaminadas pela covid no momento da exposição ao ar contaminado). Caso você não tenha covid, o vírus X fica dormente no seu organismo. E quando você morre por causas naturais e com o cérebro preservado, o vírus X se ativa e você também retorna como um zumbi do tipo "padrão".

Independente do tipo de zumbi, só existe uma forma de pará-los definitivamente: a destruição do cérebro.

1) Zumbis do tipo “SARS-coV-X” se transformam rapidamente. O SARS-coV-2 entra em mutação dentro do corpo do infectado e o infectado entra em colapso: Seus olhos sangram, têm convulsões, vômitos de sangue, parada cardiorrespiratória e morte. Até que o infectado retorna como um morto-vivo.

Em sua evolução final, o infectado “SARS-coV-X” sofre perda de cabelo, fica com a pele ferida e com muco. Seus olhos esbranquiçados, sem pupila e íris, sangram sem parar. A ponta do nariz apodrece. Sua boca está sempre ensanguentada. Sua respiração é ruim, ofegante, rasgada e alta. Eles estão constantemente se engasgando, tossindo, gemendo.

Seu comportamento é muito agressivo. Eles são mais ágeis e intensos que os infectados do tipo “padrão”, não importando o corpo ou idade do infectado. Esse tipo de zumbi caça, principalmente, à noite e repousa a maior parte do dia (eles ficam em uma espécie de modo stand-by, esperando uma perturbação acordá-los). Não enxergam e nem sentem cheiros. Mas tem uma audição apurada.

Tempo de Contágio - Imediatamente!

Evolução Final - 2 semanas

2) Zumbis do tipo "padrão" são as pessoas que não estavam com a covid, e se infectaram com o novo vírus após serem mordidas por zumbis, tanto do tipo "padrão" quanto do tipo "SARS-coV-X" ou que morreram por morte natural após inalarem o ar contaminado pelo vírus X e não tiveram o cérebro destruído. Quando mordidos, os infectados desenvolvem sintomas com velocidades irregulares, variando de pessoa para pessoa. Mas indiferente de quanto tempo demore, essa pessoa mordida morre e se transforma em zumbis do tipo padrão. Entre os sintomas estão: infecção no local da mordida, febre alta, perda de olfato e paladar e desidratação. O último sintoma é o que mata as vítimas: parada cardiorrespiratória.

Em sua evolução final, o infectado "padrão" sofre perda completa do cabelo, fica com a pele pálida, áspera e seca, quase como a de um calango. Orelhas feridas, ficam com um aspecto de mais pontudas. Olhos esbranquiçados, sem pupila e íris. Boca ferida, com bastante mucosa e sangue. Veias saltadas pelo corpo inteiro.

Esses infectados se movem como um humano gripado, fraco. Conseguem correr, pular, bater, empurrar, mas sem tanta intensidade quanto um humano saudável. Além do mais, esses zumbis estão condicionados aos seus corpos humanos. Um senhor de 60 anos que se tornou um zumbi padrão tem uma força física menor do que um rapaz de 30 anos que também se tornou um zumbi padrão. São atraídos por gatilhos visuais e sonoros.

Tempo de Contágio - Indeterminado

Evolução Final - 1 mês

Universo

3) Zumbis do tipo “zero” são as pessoas que se contaminaram dentro do centro de pesquisas, após a explosão, incluindo o paciente zero, o primeiro zumbi do tipo SARS-coV-X. Por estarem expostas a uma quantidade elevadíssima do novo vírus, sua mutação foi mais agressiva. Esse tipo de zumbi só existe dentro do centro de pesquisas.

Tempo de Contágio - Desconhecido
Evolução Final - Desconhecido



Tom e Estilo

Quando um vírus transforma pessoas em mortos-vivos que se alimentam de carne humana, o que você faria para sobreviver? O que você faria para proteger quem você ama? Em quem você confiaria? Com um estilo e abordagem realista à narrativa, seja nos atos e ações das personagens ou nas consequências e reações a esses atos, o medo é real entre as personagens porque o perigo é real. A narrativa foca nos personagens e suas relações, como cada um vai se relacionar consigo mesmo e com os outros, e que papéis arquétipos cada um assumirá no novo mundo. A série é sobre as pessoas e relações que se adaptam ao fim do mundo, e as que nascem já nesse meio apocalíptico. É sobre a necessidade de confiar e a coragem para decidir. É sobre os desafios de se formar uma comunidade e lutar junto todos os dias. A missão de nossos personagens é sobreviver, mas a qualquer custo? Até onde se pode ir e não perder sua humanidade? A narrativa instiga a fronteira do ser humano no pós mundo, e investiga as escolhas de cada personagem quando levada ao extremo.

A cinematografia propõe câmeras em movimento, no nível da ação e com sequências de takes longos e ininterruptos. Privilegia-se a escolha de óticas mais amplas, que exacerbam as dimensões do espaço paradisíaco da Chapada dos Veadeiros. A vinheta de abertura é uma montagem de notícias, um compilado da mídia brasileira reagindo a um apocalipse zumbi: fake news, discursos antivacina, acusações de conspirações chinesas e /ou comunistas, fuga às pressas do presidente covarde, despreparo do governo para lidar com a crise, burocracia para se salvar do fim do mundo, cantos religiosos. O som é discreto e pontual. A série explora o silêncio assustador que essa situação provocaria no nosso mundo fictício.

A abordagem realista aos eventos da trama exige uma certa fidelidade fisiológica. Por isso, há de haver sangue e tripas e membros decepados, nem mais, nem menos do que cada cena pedir por. As relações das personagens vão se desenvolver em diálogos e situações de perigo, se definindo a cada escolha. A narrativa usa também iscas, pistas narrativas para amarrar pontos futuros da série e fidelizar a audiência.

Show Cross

(Estilo) Black Summer (EUA, Netflix) + **(Tema)** Walking Dead (EUA, AMC) + **(Tom)** Kingdom (COR, Netflix)

Sobre o autor

Graduando em Audiovisual pela Universidade de Brasília, diretor e roteirista do curta metragem *P4*, selecionado para o 15º Festival Taguatinga de Cinema - Mostra Seleção Popular (2020) | 4º Metrô - Festival do Cinema Universitário Brasileiro - Seleção Oficial (2020) | 4º CineFest São Jorge - O Festival de Cinema da Chapada dos Veadeiros - Seleção Oficial Mostra Centro-Oeste (2020) || Premiado pelo Júri Popular como o Filme Mais Curtido do Cinefest São Jorge || 3º Take Único - Festival de Cinema de Uberaba - Seleção Oficial (2020) | 6º Festival Audiovisual FIAM - FAAM - Júri Popular (2020) (circulação).

Curso de Dramaturgia oferecido pelo Teatro Mapati e ministrado por Jonathan Andrade, 2017. Curso de roteiro oferecido pela Ozi - Escola de Audiovisual e ministrado por Mauricio Fonteles, 2018. Curso de Escrita de Argumentos oferecido pela Rodoferrô e ministrado por Elias Guerra, 2020. Curso Dirigindo a Palavra oferecido pela Roteiraria e ministrado por Guilherme Petry, 2020. Curso de formação Master Scenes oferecido pelo Narratologia e ministrado por Béa Góes, 2021. Workshop Online "Criando um Pacote de Venda para Séries", oferecido pelo Série Lab e ministrado por Camila Raffanti, 2021. Curso "Os mandamentos da Bíblia de Série", oferecido pelo Narratologia e ministrado por Béa Góes, 2021.

(61) 99919-1710
layostambassi.fm@gmail.com