

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO

TÚLIO DANIEL DOS SANTOS

**A TRANSMIDIALIDADE NO UNIVERSO DE *THE WALKING DEAD*:
UMA RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA E EXPERIÊNCIA**

UBERLÂNDIA

2022

TÚLIO DANIEL DOS SANTOS

**A TRANSMIDIALIDADE NO UNIVERSO DE *THE WALKING DEAD*:
UMA RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA E EXPERIÊNCIA**

Monografia apresentada ao Curso de
Jornalismo da Universidade Federal de
Uberlândia como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Nuno Manna

UBERLÂNDIA

2022

TÚLIO DANIEL DOS SANTOS

**A TRANSMIDIALIDADE NO UNIVERSO DE *THE WALKING DEAD*:
UMA RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA E EXPERIÊNCIA**

Monografia apresentada no curso de
Jornalismo como requisito parcial para a
obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Nuno Manna

Uberlândia, 16 de agosto de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Nuno Manna – UFU
Orientador

Prof. Dr. João Damasio da Silva Neto – UFU
Examinador

Ma. Emmanuelle Dias – UFMG
Examinadora

Dedico este trabalho a todos os fãs do universo de *The Walking Dead*, que, assim como eu, se apaixonaram pela história de Robert Kirkman, pelos personagens criados, pelas derivações, e que acompanharam a saga, por anos, dessa jornada épica de drama e sobrevivência.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço, da forma mais profunda e sincera, ao meu orientador Nuno Manna, que se mostrou presente ao longo da minha graduação nas mais diferentes orientações: na elaboração do jornal impresso laboratório do curso, o Senso Incomum; na disciplina de Projeto Experimental, auxiliando na criação do livro Esperas; sendo meu orientador nos dois estágios que realizei; e, agora, também orientador desta monografia.

Agradeço também a todos meus colegas e amigos de curso que se apoiaram uns aos outros nos trabalhos em grupo para enfrentarmos juntos o período pandêmico causado pela covid-19. Se chegamos juntos ao fim do curso em meio a tanta tragédia, foi graças ao companheirismo e força dados uns aos outros. Em especial, agradeço à Betina Scaramussa e Ítana Santos, minhas amigas e companheiras.

Agradeço ao privilégio de poder pesquisar, dentro do curso de Jornalismo, uma área da comunicação que são as narrativas transmídias, mas ligada a um conteúdo que gosto e sou fã. Isso tornou o trabalho mais leve e fluido de ser construído.

Por fim, agradeço a todos que passaram por mim e me apoiaram ao longo desses quatro anos e meio de curso, seja de forma direta ou indireta, acreditando no meu potencial e se orgulhando, junto a mim, de ser o primeiro da família a se formar em uma universidade pública.

*“É tão fácil fazer a coisa errada nesse mundo.
Por isso, se uma coisa lhe parece errada, não
a faça. Se lhe parecer fácil, não a faça. Não
deixe o mundo te engolir” - The Walking
Dead*

SANTOS, Túlio Daniel dos. **A transmidialidade no universo de *The Walking Dead*: uma relação entre narrativa e experiência.** 83 p. Monografia (curso: Jornalismo). Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2022.

RESUMO

O presente trabalho busca analisar a relação entre experiência e narrativa, em especial a narrativa transmídia, no universo de *The Walking Dead*. Para essa pesquisa, são levados em conta todos os produtos e mídias que compõem o universo, como as histórias em quadrinhos, livros, jogos, séries de TV e internet, e elementos que não fazem parte da narrativa, como programa de televisão e parque temático. Além disso, o conceito de narrativa transmídia aparece articulado à experiência do público e associado aos *Sete Princípios da Narrativa Transmídia*, dados por Henry Jenkins, e que auxiliam na compreensão da forma que a transmídia compõe todo o universo. A partir disso, é analisado como o universo se divide em dois mundos narrativos, originados em duas plataformas principais: os quadrinhos e a série de TV, e são analisados alguns vetores presentes nos dois mundos e que fazem a transmidialidade, buscando não só exemplificá-la, mas também traçar um panorama, através deles, da influência desse tipo de narrativa para a experiência do público.

Palavras-Chave: Narrativa Transmídia. Experiência. Mundos Narrativos. Universo. The Walking Dead.

SANTOS, Túlio Daniel dos. **A transmidialidade no universo de The Walking Dead: uma relação entre narrativa e experiência.** 83 p. Monografia (curso: Jornalismo). Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2022.

ABSTRACT

The present work seeks to analyze the relationship between experience and narrative, especially transmedia narrative, in the universe of *The Walking Dead*. For this research, all the products and media that make up the universe are taken into account, such as comics, books, games, TV and internet series, and elements that are not part of the narrative, such as television shows and theme park. In addition, the concept of transmedia storytelling appears articulated to the audience's experience and associated with the *Seven Principles of Transmedia Storytelling*, given by Henry Jenkins, which helps to understand the way that transmedia makes up the entire universe. From this, it is analyzed how the universe is divided into two narrative worlds, originated in two main platforms: the comics and the TV series, and some vectors present in both worlds and that make the transmediality are chosen, seeking not only to exemplify them, but also to draw an overview, through them, of the influence of this type of narrative on the audience's experience.

Keywords: Transmedia Storytelling. Experience. Narrative Worlds. Universe. The Walking Dead.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADROS

Quadro 1 –	Histórias em Quadrinhos do Universo de <i>The Walking Dead</i>	21
Quadro 2 –	Produtos Audiovisuais do Universo de <i>The Walking Dead</i>	25
Quadro 3 –	Livros do Universo de <i>The Walking Dead</i>	29
Quadro 4 –	Jogos do Universo de <i>The Walking Dead</i>	32
Quadro 5 –	Eventos das <i>mid-season finale</i> e <i>season finale</i> de cada temporada de <i>TWDTV</i>	69

FIGURAS

Figura 1 –	Comparação da morte dos personagens Hershel (TV) e Tyreese (HQ). Montagem feita pelo autor	48
Figura 2 –	O universo de <i>The Walking Dead</i>	49
Figura 3 –	Comparação do personagem Phillip, no arco narrativo <i>A Queda do Governador</i> , presente nas HQs, livro e série de TV. Montagem feita pelo autor	54
Figura 4 –	Comparação da personagem Clementine nos jogos, HQ e livro. Montagem feita pelo autor	56
Figura 5 –	Primeiro episódio em que Morgan aparece em <i>TWDTV</i> e em <i>FTWD</i> . Montagem feita pelo autor	57
Figura 6 –	Anne recebendo o helicóptero da <i>CRM</i> para resgatá-la junto a Rick	61
Figura 7 –	Rick encontrando Hannah zumbificada no primeiro	63
Figura 8 –	Captura de tela da página <i>Discuss</i> do site <i>The Walking Dead Wiki</i>	64
Figura 9 –	Exemplo de Continuidade e Multiplicidade no universo de <i>The Walking Dead</i>	65
Figura 10 –	Comparação da série de TV com a <i>The Walking Dead Experience</i> . Montagem feita pelo autor	66
Figura 11 –	Protagonistas são escolhidos na sorte para serem mortos por Negan	70

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CRM – Civic Republic Military

FTWD – Fear The Walking Dead

HQ – Histórias em Quadrinhos

PDF – Portable Document Format

MIT – Massachusetts Institute of Technology

TWD – The Walking Dead

TWDHQ – The Walking Dead (Histórias em Quadrinhos)

TWDJ – The Walking Dead (Jogos de Videogame)

TWDTV – The Walking Dead (Série de Televisão)

TWDWB – The Walking Dead World Beyond

TV – Televisão

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	O UNIVERSO DE <i>THE WALKING DEAD</i>	18
2.1	História em Quadrinhos	18
2.2	Audiovisual	22
2.3	Livros e Revista	28
2.4	Jogos	31
2.5	Imersão e interação	33
3	NARRATIVAS	35
3.1	Narrativa transmídia	36
3.1.1	Sete princípios da narrativa transmídia	38
3.2	Narrativas seriadas	41
3.3	Narrativas de zumbi	43
4	A NARRATIVA TRANSMÍDIA NO UNIVERSO DE <i>THE WALKING DEAD</i>	45
4.1	Operadores analíticos	45
4.1.1	Os mundos narrativos do universo de <i>The Walking Dead</i>	46
4.1.2	Vetores transmidiáticos	49
4.2	A narrativa transmídia nos mundos de <i>The Walking Dead</i> por meio de vetores	51
4.2.1	Governador	51
4.2.2	Clementine	54
4.2.3	Morgan	56
4.2.4	<i>CRM</i>	59
4.2.5	Hannah	61
4.3	Os Sete Princípios da Narrativa Transmídia aplicados ao universo de <i>The Walking Dead</i>	63
4.4	A experiência do público de <i>The Walking Dead</i>	72

4.4.1	Relato de Experiência	75
5	CONCLUSÃO	77
	REFERÊNCIAS	79
	GLOSSÁRIO	81

1 INTRODUÇÃO

The Walking Dead é uma história ficcional que conta a trama de um mundo pós-apocalíptico que foi dominado por zumbis infectados por um vírus misterioso que traz os mortos de volta à vida e que se alimentam de seres vivos. O enredo original foi criado pelo escritor de histórias em quadrinhos, Robert Kirkman, e publicado em 2003, nos Estados Unidos.

Ao longo dos anos, a história de Kirkman foi adaptada e ganhou continuações derivadas, como histórias em quadrinhos em edições especiais que focam em personagens específicos ou apresentam novos personagens. Mas, para além dos quadrinhos, *The Walking Dead* também dominou outras plataformas, como romances em livros, série de jogos de videogame e celular, e uma adaptação em formato de série de televisão.

Com diferentes adaptações, formatos e continuações, a história de *The Walking Dead* se configura como uma narrativa transmídia. Esse tipo de narrativa é feita através de diferentes canais e mídias, em que a história é contada de diferentes formas e todas contribuem na sua compreensão. Ao olhar para as produções de *The Walking Dead*, suas adaptações e fios narrativos, surge uma questão: quais as relações entre narrativa e experiência estabelecidas a partir da transmidialidade no universo de *The Walking Dead*?

Essa questão surge porque as adaptações da história construíram dois mundos narrativos diferentes dentro do mesmo universo, originados a partir de duas mídias principais: as histórias em quadrinhos e a série de televisão. Ou seja, além da própria narrativa transmídia afetar a experiência do público, ela se constrói por dois mundos diferentes que influenciam ainda mais na experiência.

Para além dos mundos narrativos, que compreenderemos melhor neste trabalho, *The Walking Dead* possui produtos em seu universo que não fazem parte diretamente das narrativas, mas que também têm ligação direta com a experiência do público, oferecendo interação e imersão, como é o caso do parque temático e do programa de televisão *Talking Dead*.

Vale destacar que a narrativa é uma forma do ser humano mediar sua experiência com o mundo, podendo ser explorada de diferentes formas buscando entender a configuração de uma história. Para compreender uma experiência, não necessariamente é preciso acessar o consumo do público, mas sim compreender a produção de sentido, inteligibilidade e afetação. Dessa forma, o presente trabalho foi desenvolvido através de uma análise de textos narrativos, que no universo de *The Walking Dead*, são os diferentes produtos que o compõem.

Levando em conta outros trabalhos produzidos com a mesma temática, estes já se mostram antigos, visto que o universo se expandiu e surgiram novas mídias em que a narrativa percorre, mídias essas que não foram anteriormente analisadas.

Além disso, os estudos existentes sobre o universo não fizeram um comparativo também com sites e demais ações que fazem contato com o público e que também podem contribuir para a experiência deste, o que mostra como o universo ainda tem muito a ser explorado.

As narrativas transmídias têm se mostrado um potencial comunicativo e têm sido usadas cada vez mais, principalmente com o advento de novas tecnologias. Diversas produções atuais têm usado da estratégia, como séries, filmes, jogos e livros, tornando cada vez mais importante buscar entender porque o campo da comunicação utiliza dessa característica, aproveitando de diferentes plataformas.

Esse tipo de narrativa não é utilizada apenas em produções voltadas ao entretenimento ou cultura, como as já citadas. Diversas marcas utilizam a transmídia como estratégia de marketing para poderem vender e cativar ainda mais seu público. Além disso, a comunicação também tem se adaptado e utilizado da estratégia para desenvolver seu papel social, perpassando por diversas mídias, como televisão, rádio, sites online e redes sociais. Logo, ao utilizar de uma análise de uma produção transmidiática como a do universo de *The Walking Dead* e entender como ela estabelece condições para a experiência, é possível também tentar utilizar da mesma estratégia para outros meios comunicacionais.

Num campo social, é importante ver como esse tipo de narrativa interfere nas possibilidades de entendimento, oferecendo-se à experiência do público consumidor daquele produto. Ou seja, em um universo tão grande quanto o de *The Walking Dead*, há diversas adaptações e fios narrativos pelos quais a experiência da série se dá e diferentes possibilidades de vagar por esse universo.

Assim, este trabalho é baseado em uma abordagem qualitativa e, quando se refere aos objetos, descritiva, pois busca caracterizar e compreender um fenômeno. De acordo com Gerhardt e Silveira (2009, p.33), os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, através da hierarquização, compreensão e descrição das ações. Isso se trata justamente dos objetivos deste trabalho, que busca entender as relações entre narrativa e experiência estabelecidas a partir da transmidialidade no universo de *The Walking Dead*.

Ao se pensar nos procedimentos utilizados, esse trabalho é bibliográfico, pois se baseia, primordialmente, nas teorias de Jenkins (2015) e Santaella (2013). Tal classificação

vai ao encontro com o que Fonseca (2002, p. 32, apud GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 39) define como pesquisa bibliográfica, que se trata “do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites”.

Por fim, a metodologia de análise utilizada também é em formato de estudo de caso. De acordo com Ventura (2007, p. 384), “com este procedimento se supõe que se pode adquirir conhecimento do fenômeno estudado a partir da exploração intensa de um único caso”. Logo, o universo de *The Walking Dead* será utilizado como forma de estudo e exemplificação da narrativa transmídia, mas vale destacar que não se trata apenas disso. Esse universo ficcional também é uma forma de compreender, aprofundar, tensionar e atualizar o conceito de transmídia.

No primeiro capítulo, o trabalho apresenta o mapa midiático que compõe o universo de *The Walking Dead*. O intuito é poder não apenas apresentar, mas também contextualizar as diferentes mídias e trazer, de uma forma compreensível, como as histórias em quadrinhos originais se desdobraram em edições especiais, adaptações e derivações. Desse modo, os subcapítulos são divididos de acordo com cada plataforma ou formato de publicação: “Histórias em Quadrinhos”, “Audiovisual”, “Livros e Revista” e “Jogos”.

Em cada um desses subcapítulos há um quadro informativo que busca deixar mais claro e visível como o universo é dividido. Em “Imersão e interação” é apresentada formas de interação do público de *The Walking Dead* com os conteúdos do universo, como aplicativos e sites. Mesmo não fazendo parte diretamente da narrativa, são mídias que também proporcionam formas diferentes de experiência.

O conteúdo teórico e bibliográfico é trabalhado no segundo capítulo. Buscamos entender os conceitos de narrativa transmídia, seriada e de zumbi, e como elas configuram condições para experiências de textos verbo-audiovisuais, mapeando e compreendendo o conjunto de obras do universo de *The Walking Dead* no contexto midiático contemporâneo.

Para isso, primeiramente, foi feita uma revisão bibliográfica de autores que estudam tanto o âmbito das narrativas aqui trabalhadas quanto o próprio universo de *The Walking Dead*. Desse modo, nos baseamos, primordialmente, nas ideias de Jenkins (2015), sobre convergência, e de Santaella (2013), sobre ubiquidade, para compreender como a narrativa transmídia se dá e a forma como é constituído o público que consome esse tipo de conteúdo. Além disso, nos debruçamos sobre os *Sete Princípios da Narrativa Transmídia*, também de Henry Jenkins, como uma forma de compreender características constituintes das narrativas transmídias.

Para além da transmidialidade, o universo de *The Walking Dead* também é constituído de forma seriada e utiliza do elemento zumbi, logo, se torna também necessário discutir essas duas formas de se contar uma história. Para isso, há uma breve retomada histórica da prática das narrativas seriadas e de zumbis, utilizando, para além de exemplos, também autores que trabalham esses conceitos.

Após compreender a parte teórica em que se baseia este estudo, foi analisado então como a narrativa transmídia se constitui no universo de *The Walking Dead* e como isso se dá na experiência do público. Para isso, duas formas de análise são utilizadas no quarto capítulo, uma por meio de vetores e outra por meio dos princípios de Jenkins e os aspectos de *The Walking Dead* que a caracteriza como uma transmídia.

Foi necessário compreender que o universo de *The Walking Dead*, sob o ponto de vista da narrativa, possui dois mundos que contam a história de maneira diferente. Isso se dá pelo fato da adaptação para TV ter modificado aspectos da narrativa, fazendo com que determinadas mídias se conectassem com as HQs e outras com a série de TV, mas mesmo assim pertencentes ao mesmo universo. E essa divisão de mundos também é algo que contribui para a experiência do público, que veremos neste trabalho que é algo particular devido a reticularidade da transmídia.

Com isso, foram levantados e analisados pontos das histórias de *The Walking Dead*, aqui chamados de vetores, que marcam o processo de transmidialidade. Esse vetores foram escolhidos tendo como base elementos de suas histórias que fazem a conectividade de cada mundo e que pode, através de um recorte, fazer um exercício de imersão no universo. Assim, os personagens Clementine, Morgan, Governador, Hannah, e o grupo CRM, foram escolhidos para essa análise, tentando abranger o máximo de mídias possíveis dentro dos limites do trabalho.

Os *Sete Princípios da Narrativa Transmídia*, que Jenkins apresenta em seu blog, também foram destrinchados no capítulo de análise. Posto que eles foram apresentados anteriormente, aqui são levantados exemplos específicos do universo de *The Walking Dead* e se busca compreender como ele se forma enquanto uma transmídia. Desse modo, as sete características dadas pelo autor: “Espalhabilidade vs. Perfurabilidade”, “Continuidade vs. Multiplicidade”, “Imersão vs. Extratibilidade”, “Construção de Mundos”, “Serialidade”, “Subjetividade” e “Desempenho”, são melhor detalhadas e analisadas sob a ótica da experiência do público.

O subcapítulo “A experiência do público de *The Walking Dead*” traz, ao fim do capítulo, reflexões gerais sobre essa experiência e como a narrativa transmídia contribui para

ela. Além disso, como fã do universo e também pertencente a esse público, o autor traz um relato de como essa experiência se dá para ele sob a ótica de consumidor, trazendo uma visão mais próxima de quem consome e navega pelas mídias.

Por fim, as considerações finais apresentam os principais resultados obtidos, fazendo uma recapitulação das reflexões e análises realizadas ao longo do trabalho. Além disso, apresenta as contribuições da pesquisa para o campo da comunicação, em específico, ao estudo das narrativas transmídias, dos mundos narrativos e da influência destes na experiência do público. Além disso, ainda abre espaço para uma continuação da pesquisa, dado a complexidade e tamanho do universo de *The Walking Dead*.

2 O UNIVERSO DE *THE WALKING DEAD*

O universo ficcional de *The Walking Dead* se passa em uma trama pós-apocalíptica, na qual o mundo foi dominado por um vírus que transforma os mortos em zumbis e sobreviver não somente aos mortos, mas também aos vivos, torna-se uma luta diária em busca da reconstrução da vida e da sociedade.

A história original foi criada por Robert Kirkman em formato de quadrinhos e publicada entre os anos de 2003 e 2019. Ela conta a jornada de Rick Grimes, um xerife que, após um coma, acorda em meio ao apocalipse zumbi com o único objetivo de encontrar sua esposa e filho.

A partir das publicações de Kirkman, a história de *The Walking Dead* foi recebida pelo público e o universo começou a se expandir, ganhando adaptações em formatos diversos, como livros, séries de televisão, webséries, e jogos, tanto para videogame quanto para celular.

Para além da expansão de cunho narrativo, *The Walking Dead* ganhou ainda outras atrações para se conectar com os fãs do universo, como um programa de televisão exclusivo para debater os episódios das séries de TV, um parque temático, aplicativo de tempo real e sites tanto oficiais quanto criados por fãs.

Desse modo, este primeiro capítulo busca fazer um mapeamento do universo de *The Walking Dead*, apresentando as mídias e plataformas que o compõem e que formam a narrativa transmídia.

2.1 História em Quadrinhos

*The Walking Dead (TWDHQ)*¹ originalmente é uma série de histórias em quadrinhos publicada nos Estados Unidos de 8 de junho de 2003 a 3 de julho de 2019, pela Image Comics². No Brasil, a série chegou apenas no ano de 2006 e foi publicada pela HQM Editora³ com o título *Os Mortos-Vivos*. Posteriormente, o título foi adquirido pela Panini Brasil⁴ e começou a ser comercializado no país pelo nome original, principalmente pela grande audiência que o nome carregava por causa da série de TV.

¹ Como a maioria dos produtos do universo possuem o mesmo nome, nesta monografia utilizaremos de abreviações não oficiais para facilitar o entendimento ao longo do estudo. Dessa forma, *TWDHQ* se refere à história em quadrinhos, *TWDTV* à série de televisão e *TWDJ* aos jogos de videogame.

² Image Comics é uma editora de história em quadrinhos estadunidense fundada em 1992.

³ “HQM Editora lança Os Mortos-Vivos: Dias Passados”. Disponível em: <https://bit.ly/3BIzgOa>. Acesso em: 29 mai 2022.

⁴ Panini Brasil é uma editora fundada em 1988, pertencente à italiana Panini Group.

A história foi criada e escrita por Robert Kirkman, com desenhos de Tony Moore e Charlie Adlard. Seu enredo foca em um grupo de sobreviventes tentando se adaptar à vida pós-apocalíptica, enfrentando não apenas os mortos-vivos, mas vilões e grupos antagonistas que fazem de tudo para sobreviver.

Ao todo, as publicações contaram com 32 volumes e 193 edições. O fim da série, em 2019, foi uma surpresa tanto para os fãs quanto para a mídia no geral. No final da maioria das edições, existia uma seção chamada de *Letter Hacks*, que dava algumas explicações das produções e respondia questões enviadas pelos fãs. Foi através da *Letter Hack* da última edição que o público ficou sabendo que a história havia chegado ao fim, com uma carta de Robert Kirkman explicando o porquê da finalização.

De acordo com o autor (THE WALKING DEAD, 2019), ele temia não ter material suficiente para continuar a série em várias outras edições e o arco narrativo final que ele havia idealizado chegou mais rápido que o esperado. Para driblar os fãs e evitar o vazamento do fim da série, capas falsas das edições 194 e 195 foram desenhadas e até mesmo divulgadas. A série em quadrinhos teve uma boa recepção e, com o passar dos anos, começou a ser consumida por um grande público. Em 2010, recebeu o Prêmio Eisner⁵ de Melhor Série Continuada.

Para além da história original, foram publicados ainda alguns *spin-offs*⁶ dos quadrinhos, incluindo histórias não-canônicas (quando não utilizam das mesmas características do universo) ou derivadas. Ao longo dos 16 anos de publicação das HQs de *TWD*, algumas edições especiais foram produzidas paralelamente. A série *The Walking Dead: Especial Dia dos Quadrinhos Gratuito*⁷ é um volume independente lançado em 4 de maio de 2013 e apresenta quatro histórias focadas em personagens de *TWDHQ*, sendo eles Michonne, Tyresse, Morgan e Governador.

The Walking Dead: Alien é uma breve história com 32 páginas lançada em 20 de abril de 2016 e apresenta personagens inéditos, em Barcelona, na Espanha. Essa foi a primeira vez que *TWDHQ* se expandiu para além dos Estados Unidos, com o autor confirmando que ela se passa no mesmo universo original. No mesmo mês, foi lançado o volume *Aqui está Negan*⁸, contendo 16 capítulos que aprofundam a história do personagem

⁵ Com o nome original de *Eisner Award*, a premiação foi criada em 1988 nos Estados Unidos e reconhece os grandes feitos das histórias em quadrinhos.

⁶ *Spin-off* é uma expressão em inglês utilizada para designar produções que são derivadas de algo que já foi produzido anteriormente.

⁷ *The Walking Dead: Free Comic Book Day Special*, no original.

⁸ *Here's Negan*, no original.

Negan, um dos principais vilões, conhecido pelo seu taco de beisebol envolto em arame farpado apelidado de Lucille.

Em julho de 2020, Negan ganhou um segundo especial. A *Negan Vive*⁹ é uma edição composta por 36 páginas, também focada no personagem, seguindo os acontecimentos a partir da edição 176 da HQ original.

Em 2021, a Skybound Entertainment, empresa criada por Robert Kirkman e responsável pela produção de *TWDHQ* junto a Image Comics, completou 10 anos. Em comemoração, a empresa lançou a *Skybound X*, uma série limitada de cinco edições semanais que apresentou antologias, novas histórias e histórias paralelas aos seus maiores sucessos publicados.

Dentre as histórias, foi publicada a não-canônica *Rick Grimes 2000*. Na edição 75 de *TWDHQ*, o protagonista Rick Grimes leva uma pancada na cabeça e fica paranoico. Dentre as alucinações, Rick é abduzido por alienígenas, consegue uma roupa com super poderes e volta para a Terra, onde testemunha uma invasão alienígena acontecendo junto ao apocalipse zumbi. *Rick Grimes 2000* aprofunda essa história derivada, através de cinco capítulos.

Junto com *Rick Grimes 2000* também foi lançado *Clementine Vive*¹⁰. A história apresenta a personagem Clementine do jogo de vídeo-game *The Walking Dead: A Telltale Games Series (TWDJ)*, da Telltale Games¹¹, fazendo sua estreia nos quadrinhos. A história serve como uma ponte entre a série de videogames e a série de livros *Clementine* que começou a ser lançada em 2022. Ou seja, através da personagem, haverá um *crossover*¹² entre o jogo de videogame, os quadrinhos e uma nova série de livros. A seguir e nos próximos tópicos, quadro para síntese e visualização do mapa de *TWD*.



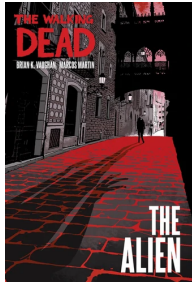
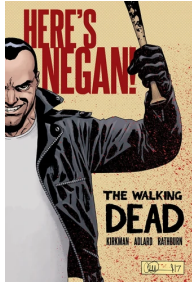
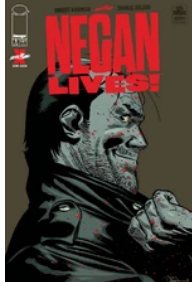
⁹ *Negan Lives*, no original.


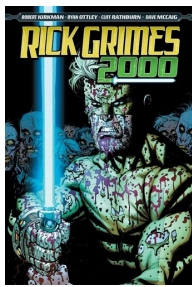
¹⁰ *Clementine Lives*, no original.

¹¹ Telltale Games é uma empresa estadunidense de jogos eletrônicos fundada em 2004.

¹² *Crossover* é um termo utilizado para personagens ou elementos de uma ficção que aparecem em mais de uma história. Neste caso, seria um mesmo personagem aparecendo em diferentes produtos, conectando de fato o universo.

Quadro 1 – Histórias em Quadrinhos do Universo de *The Walking Dead*

Tipo	Título Original	Ano de Publicação	Partes	Capas
Principal	<i>The Walking Dead</i>	2003 à 2019	32 volumes com 193 edições atualmente.	 <p>Fonte: Image Comic</p>
Especial	<i>The Walking Dead: Free Comic Book Day Special</i>	2013	Uma edição	 <p>Fonte: Image Comic</p>
	<i>The Walking Dead: The Alien</i>	2016	Uma edição	 <p>Fonte: Image Comic</p>
	<i>Here's Negan</i>	2016	Um volume com 16 edições	 <p>Fonte: Image Comic</p>
	<i>Negan Live</i>	2020	Uma edição	 <p>Fonte: Image Comic</p>

Derivado	<i>Clementine Live</i>	2021	Uma edição	 <p>Fonte: Image Comic</p>
	<i>Rick Grimes 2000</i>	2021	Cinco capítulos	 <p>Fonte: Image Comic</p>

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa documental

2.2 Audiovisual

Em 2010 a história de *TWDHQ* foi adaptada como série de televisão pela AMC¹³. Atualmente, a série, que carrega o mesmo nome, conta com 11 temporadas e está prevista para se encerrar em 2022. Ela foi desenvolvida por Frank Darabont, sempre com Robert Kirkman na produção e com um elenco protagonizado por Andrew Lincoln (Rick Grimes), Danai Gurira (Michonne), Norman Reedus (Daryl) e Melissa McBride (Carol). No Brasil, a série é transmitida pela Star Channel¹⁴ e já foi exibida pelo canal Band¹⁵.

Por se tratar de uma adaptação, ela segue a mesma história original dos quadrinhos, mas com diversas alterações. Geralmente, os escritores da série adaptam a história de um personagem dos quadrinhos para outro da série, mas sempre mantendo os mesmos arcos narrativos. Alguns exemplos são: o personagem Hershel, que é decapitado na série de TV enquanto nos quadrinhos quem sofre o assassinato é o personagem Tyresse; a personagem Carol, que morre nas primeiras edições das HQs mas ainda vive nas temporadas atuais da série; e o personagem Daryl, que existe apenas na TV.

¹³ AMC é um canal de televisão por assinatura estadunidense fundado em 1984.

¹⁴ Star Channel é um canal de televisão por assinatura estadunidense, anteriormente chamado de Fox Brasil e lançado em 1993. Em 2021 teve seu nome alterado na América Latina para acompanhar o lançamento do serviço de *streaming* da Disney, Start+.

¹⁵ Rede Bandeirantes, conhecida como Band, é uma rede de televisão aberta brasileira fundada em 1967.

A série se tornou um verdadeiro fenômeno mundial. A estreia da quinta temporada em 2014 quebrou o recorde¹⁶ de programa de televisão a cabo mais assistido de todos os tempos. Ao todo foram 17,3 milhões de telespectadores. Dentre as principais premiações de televisão, a série foi indicada ao Globo de Ouro¹⁷ em 2011 e venceu o *Emmy Awards*¹⁸, no mesmo ano, na categoria de Melhor Maquiagem, além do *People's Choice Awards*¹⁹ de 2014, como Melhor Drama de TV a Cabo.

Com o encerramento dos quadrinhos em 2019 e o atraso temporal de produção da série de TV, esta também se encerrará no mesmo arco narrativo que o original. Todavia, a série mãe não foi a única produzida. A partir dela, surgiram duas séries *spin-offs* que se passam no mesmo mundo narrativo e que mantêm conexão através de *crossovers*, com personagens migrando de uma série para outra.

A primeira delas, *Fear The Walking Dead (FTWD)*, foi lançada em 2015 e atualmente continua no com sete temporadas. O intuito da série é apresentar novos personagens e histórias que não existem nos quadrinhos, mas que fazem parte do mundo narrativo de *TWDTV*. O diferencial da série é que ela mostra o início do apocalipse zumbi, ainda sem revelar as causas, e parte dela é ambientada no México. A partir da quarta temporada, os eventos da série ocorrem simultaneamente à original, com o personagem Morgan saindo de *TWDTV* e indo para *FTWD*.

Já *The Walking Dead: World Beyond (TWDWB)* foi lançada em 2020 e contou apenas com duas temporadas, sendo finalizada em 2021. Diferentemente de *FTWD* que apresentou o início do apocalipse, *TWDWB* tem a premissa de apresentar uma geração de adolescentes que cresceu em meio ao apocalipse. Desse modo, ela é ambientada 10 anos após o início do surto, também simultaneamente temporal à série original, e também possui um *crossover* que a conecta com *TWDTV*. A personagem Anne deixa a série mãe na nona temporada e entra em *TWDWB* na segunda temporada. Além disso, a comunidade *CRM* está presente nas três séries de televisão, conectando ainda mais o universo.

Além das duas séries derivadas, a AMC já confirmou que o universo criado para a TV continuará mesmo após a finalização da série principal em 2022. Estão previstas para serem lançadas mais três séries *spin-offs* com foco específico em determinados personagens.

¹⁶ 'The Walking Dead' Season 5 Premiere Breaks Ratings Record As The Most Watched Cable Show Of All Time. Disponível em: <https://bit.ly/3BYsLXJ>. Acesso em: 31 mai. 2022

¹⁷ *Golden Globe Awards*, no original, é uma premiação estadunidense que reconhece os melhores profissionais do cinema e da televisão desde 1944.

¹⁸ *Emmy Awards* é outra premiação estadunidense que reconhece os melhores programas de televisão desde 1949.

¹⁹ *People's Choice Awards* é uma premiação estadunidense que reconhece pessoas do entretenimento, votadas online pelo público geral.

*Tales The Walking Dead*²⁰ será uma série antológica, ou seja, cada episódio contará uma história diferente, que será focada em novos personagens e personagens que já existem no universo da TV, semelhante às edições especiais das HQs.

Já *Isle of the Dead*²¹ está prevista para ser lançada em 2023 e contará a história dos personagens Negan e Maggie após a finalização da série original. Essa não será a única série derivada que continuará a contar as histórias de personagens de *TWDTV* após o seu fim, já que um terceiro lançamento está previsto para 2023, uma série²² focada no personagem Daryl e que ainda não possui título definido.

Os *spin-offs* de *TWDTV* não se limitaram às séries de TV. Produções seriadas para a *web* também foram desenvolvidas ao longo do tempo, através do site da AMC, e fazem parte do mesmo mundo narrativo. *The Walking Dead Webisodes: Torn Apart* possui seis episódios, foi lançado em 2011 e conta a história de Hannah, a “zumbi da bicicleta” que aparece no primeiro episódio de *TWDTV*. *The Walking Dead Webisodes: Cold Storage* foi lançado em 2012 e mostra novos personagens nos primeiros dias do apocalipse. *The Walking Dead Webisodes: The Oath* foi lançada em 2013 e, com três episódios, também apresenta novos personagens no início do surto. Por fim, *The Walking Dead Webisodes: Red Manchet* foi lançada em 2017 e, através de seis episódios, conta a história do facão utilizado por Rick Grimes na quinta temporada de *TWDTV*.

Fear The Walking Dead também ganhou suas webséries derivadas. *Fear The Walking Dead: Flight 462* estreou em 2015 com 16 episódios e conta a história de um grupo de sobreviventes em um avião nos primeiros momentos do apocalipse. *Fear The Walking Dead: Passage* foi lançada no ano seguinte acompanhando novos personagens na busca de um abrigo. *The Althea Tapes* foi lançado em 2019 e, através de seis episódios, traz a personagem Althea de *FTWD* entrevistando outros personagens. Já *Fear The Walking Dead: Dead in the Water* foi lançada em 2022 e apresenta a história do submarino que aparece na sexta temporada de *FTWD*.

Ainda expandindo o universo televisivo de *TWD*, em 2019, durante a San Diego Comic-Con, uma convenção anual de entretenimento nos Estados Unidos, a AMC anunciou uma trilogia de filmes²³, sem data prevista de lançamento, que contaria o que aconteceu com

²⁰ ‘Walking Dead’ Anthology Series ‘Tales of the Walking Dead’ Ordered at AMC. Disponível em: <https://bit.ly/3d6UAmf>. Acesso: 31 mai. 2022.

²¹ ‘Isle of the Dead’: Negan e Maggie vão lutar contra zumbis em Nova York em série DERIVADA de ‘The Walking Dead’. Disponível em: <https://bit.ly/3d0Vh09>. Acesso: 31 mai 2022.

²² The Walking Dead: Spin-off de Carol e Daryl não terá Melissa McBride; entenda como fica o projeto. Disponível em: <https://bit.ly/3BEuNfn>. Acesso: 31 mai 2022

²³ The Walking Dead: Filme de Rick Grimes ainda vai acontecer? Robert Kirkman responde. Disponível em: <https://bit.ly/3zATWoo>. Acesso em: 31 mai. 2022.

o personagem Rick Grimes após os eventos da nona temporada de *TWDTV*. Essa seria a estreia do universo nas telas de cinema. Todavia, durante o mesmo evento, mas na edição de 2022, após três anos de silêncio, a emissora trouxe os atores Andrew Lincoln e Danai Gurira, que interpretam os personagens Rick e Michonne, respectivamente, e ambos fora das produções, para anunciar o cancelamento dos filmes e a criação de mais uma série derivada.

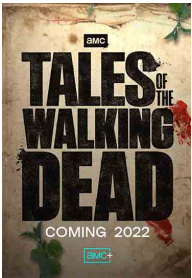
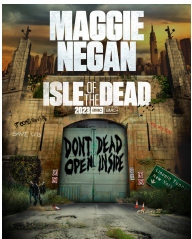



Agora, ao longo de seis capítulos, o público descobrirá o que aconteceu com os dois protagonistas. Vale lembrar ainda que, em 2010, antes do lançamento da série de TV, a AMC lançou a *The Walking Dead: Motion Comic*, uma animação da primeira edição das HQs.



Em 16 de outubro de 2011, a AMC criou o programa de televisão *Talking Dead*, um *talk show* do gênero *aftershow*. Esse é um formato de programa em que um apresentador recebe convidados junto à uma plateia para comentar e discutir sobre diferentes temáticas, logo após a exibição de um programa anterior. Apresentado por Chris Hardwick, *Talking Dead* recebe o elenco, produção e fãs do universo televisivo de *TWD*, incluindo a série original e suas derivadas, desde a estreia da segunda temporada de *TWDTV*. O sucesso do programa fez com que o canal criasse, em 2013, o *Talking Bad*, seguindo o mesmo formato, mas destinado a comentar os episódios da quinta temporada de *Breaking Bad*²⁴.

Quadro 2 – Produtos Audiovisuais do Universo de *The Walking Dead*

Plataforma	Título	Ano	Partes	Capas
Séries de Televisão	<i>The Walking Dead</i>	2010 - atualmente.	11 temporadas com 169 episódios atualmente.	 Fonte: AMC
	<i>Fear The Walking Dead</i>	2015 - atualmente.	Sete temporadas com 101 episódios atualmente.	 Fonte: AMC
	<i>The Walking Dead: World Beyond</i>	2020 - 2021	Duas temporadas com 20 episódios	 Fonte: AMC

²⁴ *Breaking Bad* foi uma série de televisão estadunidense, também do canal AMC, exibida entre 2008 e 2013 que apresentava a história de um químico que, após a descoberta de um câncer, começa uma vida de crimes para pagar suas dívidas hospitalares.

	<i>Tales The Walking Dead</i>	Estreia prevista para 2022	Seis episódios previstos.	 <p>Fonte: AMC</p>
	<i>Isle Of The Dead</i>	Estreia prevista para 2023	Seis episódios previstos.	 <p>Fonte: AMC</p>
	<i>Série sem título sobre o personagem Daryl</i>	Sem data prevista	Sem previsão	-
	<i>Série sem título sobre os personagens Rick e Michonne</i>	Estreia prevista para 2023	Seis episódios previstos	 <p>Fonte: AMC</p>
Webséries	<i>The Walking Dead Webisodes: Torn Apart</i>	2011	Seis episódios	 <p>Fonte: AMC</p>
	<i>The Walking Dead Webisodes: Cold Storage</i>	2012	Quatro episódios	 <p>Fonte: AMC</p>
	<i>The Walking Dead Webisodes: The Oath</i>	2013	Três episódios	 <p>Fonte: AMC</p>

	<i>Fear the Walking Dead: Flight 462</i>	2015 - 2016	16 partes	 Fonte: AMC
	<i>Fear the Walking Dead: Passage</i>	2016 - 2017	16 partes	 Fonte: AMC
	<i>The Walking Dead Webisodes: Red Machete</i>	2017 - 2018	Seis episódios	 Fonte: AMC
	<i>The Althea Tapes</i>	2019	Seis episódios	 Fonte: AMC
	<i>Fear The Walking Dead: Dead in the Water</i>	2022	6 episódios	 Fonte: AMC
Animação	<i>The Walking Dead: Motion Comic</i>	2010	-	 Fonte: Image Comics
Programa de Televisão	<i>Talking Dead</i>	2011 - atualmente.	11 temporadas com 220 episódios atualmente.	 Fonte: AMC

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa documental

2.3 Livros e Revista

A adaptação audiovisual não foi a única realizada. Em 2010, Robert Kirkman publicou o conto em prosa *Alone, Together*, que traz como protagonista Timothy Stinnot. O conto se passa no mesmo universo das HQs, sendo que os personagens da edição 57, incluindo Michonne, são citados no conto.

Todavia, a série de romances que mais se destacou no mercado foi a escrita por Jay Bonansiga em parceria²⁵ com Robert Kirkman. Ela foi lançada de 2011 a 2017 e conta com oito livros focados na trajetória dos personagens Governador e Lilly das histórias em quadrinhos. Em ordem cronológica, os títulos²⁶ dos romances são: *The Walking Dead: A Ascensão do Governador*; *The Walking Dead: O Caminho Para Woodbury*; *The Walking Dead: A Queda do Governador (Parte 1 e Parte 2)*; *The Walking Dead: Declínio*; *The Walking Dead: Invasão*; *The Walking Dead: Busca e Destruição*; e *The Walking Dead: Retorno para Woodbury*. Juntos, Bonansiga e Kirkman ainda lançaram um pequeno romance na *The Walking Dead: The Official Magazine* (apresentada a seguir) ligado diretamente à série de livros. Chamado *Just Another Day at the Office*, ele conta os passos do Governador após os eventos do *The Walking Dead: A Ascensão do Governador*.

O autor Wesley Chu também publicou um romance. *The Walking Dead: Tufão*²⁷ foi lançado em 2019 e segue um grupo de sobreviventes na China. Por se passar no mesmo universo dos quadrinhos, é a segunda história que ocorre fora dos Estados Unidos, sendo que a primeira é a já citada HQ *The Walking Dead: The Alien*. Já o livro *Clementine*, de Tillie Walden, é o primeiro de uma trilogia que será lançada e continua a contar a história da protagonista dos jogos de videogame, que também ganhou uma história em quadrinhos que serve de ponte entre os jogos e o livro.

Já *The Walking Dead: The Official Magazine* foi uma revista trimestral sobre todo o universo de *The Walking Dead*, incluindo os livros, séries de TV, jogos e outros. Ela foi publicada pela Titan Publisher²⁸ entre 2012 e 2014 e contou ao todo com 10 edições.

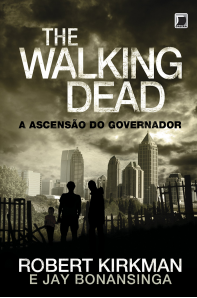
²⁵ Robert Kirkman esteve na co-autoria de apenas seis volumes.

²⁶ Títulos originais: *The Walking Dead: Rise of the Governor*; *The Walking Dead: The Road to Woodbury*; *The Walking Dead: The Fall of the Governor (Parts 1 & 2)*; *The Walking Dead: Descent*; *The Walking Dead: Invasion*; *The Walking Dead: Search and Destroy*; e *The Walking Dead: Return to Woodbury*.

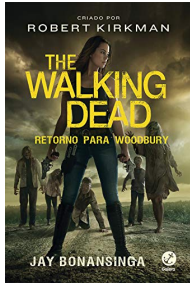
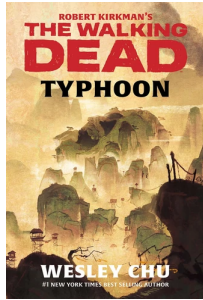

²⁷ *The Walking Dead: Typhoon*, no original.

²⁸ Titan Publisher Group é uma divisão editorial criada em 1981 no Reino Unido, com foco em adaptações de filmes e quadrinhos.

Quadro 3 – Livros do Universo de *The Walking Dead*

Autor	Título	Ano	Capas
Robert Kirkman	<i>Alone, Together</i>	2010	 <p>Fonte: Night Shade Books</p>
Robert Kirkman e Jay Bonansinga	<i>The Walking Dead: A Ascensão do Governador</i>	2011	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<i>Just Another Day at the Office</i>	2012	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<i>The Walking Dead: O Caminho Para Woodbury</i>	2012	 <p>Fonte: Editora Galera</p>

	<p><i>The Walking Dead: A Queda do Governador - Parte 1</i></p>	2013	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<p><i>The Walking Dead: A Queda do Governador - Parte 2</i></p>	2014	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<p><i>The Walking Dead: Declínio</i></p>	2014	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<p><i>The Walking Dead: Invasão</i></p>	2015	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
	<p><i>The Walking Dead: Busca e Destruição</i></p>	2016	 <p>Fonte: Editora Galera</p>

	<i>The Walking Dead: Retorno para Woodbury</i>	2017	 <p>Fonte: Editora Galera</p>
Wesley Chu	<i>The Walking Dead: Tufão</i>	2019	 <p>Fonte: Simon & Schuster Audio</p>
Tillie Walden	<i>Clementine Book One</i>	2022	 <p>Fonte: Image Comics</p>

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa documental

2.4 Jogos

Para além das séries de TV e de livros, o universo de *TWD* também se expandiu para o mundo dos jogos. O primeiro e principal jogo de videogame foi o *The Walking Dead: A Telltale Games Series*, que se passa dentro do universo da série de quadrinhos. O jogo foi desenvolvido pela Telltale Games e lançado entre 2012 e 2019. A história foca na personagem Clementine, que recentemente foi introduzida nos quadrinhos, como apresentado anteriormente. A série de jogos contou com quatro temporadas, além de uma minissérie especial focada na personagem Michonne e seu enredo entre as edições 126 e 129 das HQs.



Overkill's The Walking Dead foi outro jogo de videogame desenvolvido no mesmo universo dos quadrinhos, ocorrendo paralelamente à edição 36. Ele contou com duas temporadas e foi lançado pela Overkill Studios²⁹ entre os anos de 2018 e 2019.

Já o intitulado *The Walking Dead: Survival Instinct* foi lançado em 2013 e, diferente dos anteriormente citados que se ligavam aos quadrinhos, este é conectado à série de TV. Ele foi desenvolvido pela Terminal Reality³⁰ e lançado em 19 de março de 2013. O enredo conta a história dos personagens Daryl e Merle antes dos eventos da primeira temporada de *TWDTV*.

Os jogos não se limitaram às plataformas de videogame. *The Walking Dead: Dead Reckoning* foi lançado para celular em 2012. Desenvolvido pela AMC, ele também faz parte do universo de *TWDTV* e, protagonizado pelo personagem Shane, ocorre no intervalo entre a internação de Rick e seu despertar no primeiro episódio da série de TV.




Vale destacar que vários outros jogos para celular, até jogos de tabuleiro, foram desenvolvidos carregando a marca *The Walking Dead*. Todavia, diferente dos aqui citados, eles não fazem parte das narrativas do universo, ou seja, não interferem nas histórias do universo, existem à parte da narrativa e apenas dão experiências para o telespectador, como jogos de tiro contra zumbi, jogos de sobrevivência ou a possibilidade de ser um dos personagens.

Quadro 4 – Jogos do Universo de *The Walking Dead*

Plataforma	Título	Ano	Partes	Capas
Videogame	<i>The Walking Dead: A Telltale Games Series</i>	2012 - 2019	Quatro temporadas	 Fonte: Telltale Games
	<i>The Walking Dead: Michonne</i>	2016	Três episódios	 Fonte: Telltale Games

²⁹ Overkill Software é uma desenvolvedora sueca de videogames fundada em 2009.

³⁰ Terminal Reality é uma desenvolvedora estadunidense de videogames fundada em 1994.

	<i>Overkill's The Walking Dead</i>	2018 - 2019	Duas temporadas	 <p>Fonte: Starbreeze Studios</p>
Celular	<i>The Walking Dead: Dead Reckoning</i>	2012	Sete episódios	 <p>Fonte: AMC</p>
	<i>The Walking Dead: Survival Instinct</i>	2013	-	 <p>Fonte: Terminal Reality</p>

Fonte: Elaborado pelo autor com base na pesquisa documental

2.5 Imersão e interação

Os fãs do universo de *The Walking Dead* sempre tiveram a possibilidade de imergir e interagir com as produções. Além do já citado programa de TV, *Talking Dead*, a AMC lançou em 2013 o aplicativo *Story Sync*. Ele foi um recurso usado durante as estreias dos episódios de *TWDTV* e *FTWD*, e enviava aos usuários curiosidades, pesquisas, vídeos exclusivos e fotos durante a transmissão, possibilitando interação entre os fãs. Ele ficou no ar até o lançamento da sétima temporada de *TWDTV* e da terceira temporada de *FTWD*.

Em 2016, um parque temático inspirado na série de televisão foi inaugurado na Universal Studios Hollywood³¹, com o nome *The Walking Dead Attraction*. Ele combinava robôs animatrônicos e atores vestidos de zumbi para dar a experiência para os visitantes escaparem dos mortos-vivos. A atração terminou em 2020.

Com o intuito de informar os fãs sobre notícias e informações do universo de *TWD*, além dos sites e redes sociais oficiais, no Brasil, foram criados endereços eletrônicos específicos, que além de notícias, trazem resumos, fotos e trailers. Os mais conhecidos são o

³¹ Universal Studios Hollywood é um estúdio de filmes parque temático inaugurado em 1964 nos Estados Unidos.

*The Walking Dead BR*³², e o *The Walking Dead Brasil*³³, dentro do site Geek Dama³⁴. Juntos, os dois sites se tornaram as principais fontes nacionais do universo, realizando sorteios e inclusive entrevistas com atores e produtores das séries. Existe ainda uma enciclopédia³⁵ de todo o universo de *The Walking Dead* hospedada no site *Fandom*³⁶. Criada por fãs, é o site com mais informações de *TWD* que existe na atualidade, disponível em diversas línguas, inclusive no português.

Tendo em vista o vasto conteúdo do universo de *The Walking Dead*, espalhado por diversas plataformas, utilizaremos eles para entendermos como a narrativa transmídia é construída aqui e como as diversas mídias interferem na experiência do público. No capítulo seguinte, iremos compreender alguns conceitos essenciais para a realização da análise proposta para este trabalho.

³² The Walking Dead BR. Disponível em: walkingdeadbr.com. Acesso em: 01 jun. 2022.

³³ The Walking Dead Brasil. Disponível em: geekdama.com.br/thewalkingdead. Acesso em: 01 jun. 2022.

³⁴ Geekdama é um site criado em 2010 como portal The Walking Dead Brasil, que posteriormente começou a abranger outros conteúdos. É o mais antigo site não oficial sobre a franquia *The Walking Dead* no Brasil e já trabalhou em parceria com empresas como a Fox Brasil e Paris Filmes.

³⁵ The Walking Dead Wiki: <https://bit.ly/3OU1b2Y>. Acesso em: 01 jun. 2022.

³⁶ Fandom é um serviço de hospedagem de várias enciclopédias de entretenimento.

3 NARRATIVAS

As narrativas sempre estiveram presentes na nossa sociedade, desde o passado, quando histórias eram contadas de gerações a gerações, até os atuais tipos de narrativas que estão intrinsecamente conectadas com as antigas e novas tecnologias, e associadas à cultura, como aquelas presentes em livros, filmes, novelas, séries e jogos. Vale destacar também que, no campo da comunicação, as narrativas se mostram cada vez mais presentes para além do entretenimento, desde sua utilização em notícias e reportagens do meio jornalístico à sua aplicação em formato de *storytelling*³⁷ nas estratégias de marketing.

Tendo isso em vista, é necessário entender o que são essas narrativas e como elas são mediações na nossa experiência, principalmente em relação ao tempo. Ao se construir, observar, assistir ou escutar uma narrativa, estamos diante de uma história que, inevitavelmente, acontece ao longo do tempo, o que faz com que a narrativa seja sempre uma questão temporal, ligada às nossas experiências, ou seja, nossas condições de compreender e agir no mundo, de produzir e partilhar sentidos comunicacionalmente. A sua atuação no campo comunicacional e cultural faz com que se torne importante estudá-la, pois, de acordo com Manna (2020, p. 39), “as narrativas se reconfiguram enquanto tema de investigação, não apenas porque são historicamente específicas, mas pela abrangência e pela gravidade que os fenômenos da narração nos parece adquirir na nossa atual cultura.”

Pelo fato de estarem muito atreladas à cultura e expostas, muitas das vezes, em elementos ficcionais, as narrativas acabam por serem compreendidas de uma maneira frágil, o que Manna (2020, p. 42) diz ser uma compreensão resumida simplesmente ao campo semântico da invenção, o que faria com que elas sempre fossem fraudulentas, e não como uma dinâmica que se utiliza tanto da fabulação quanto das estruturas simbólicas da vida cotidiana e de suas temporalidades. Basta olharmos para os campos comunicacionais já exemplificados. O jornalismo e o marketing também utilizam das narrativas em suas construções e elas são de suma importância para os fins destes. Logo, se aqui elas são vistas como fundamentais, não deveriam ser banalizadas quando associadas aos meios culturais, como o estudado neste trabalho.

Esse fato só mostra, ainda mais, a importância do estudo das narrativas, já que frequentemente não são vistas como processos comunicacionais complexos. É importante

³⁷ De acordo com o site Resultados Digitais (STORYTELLING, 2020), *Storytelling* é uma forma de se contar histórias utilizando de narrativas envolventes, utilizando de técnicas e formas capazes de conectar o público com a mensagem que está sendo passada.

ressaltar também, que a narrativa não é resumida apenas numa modalidade textual. Devemos “compreendê-la como dimensão constitutiva das possibilidades dos processos de elaboração e comunicação humanos”. (MANNA, 2020, p. 46). Tendo isso em vista, a mediação dela não é feita de forma totalmente linear ao tempo, há diversos ordenamentos e tipos que a fazem ser complexa e que afetam a forma de comunicação e, logo, a experiência que nela se constitui, como na que conhecemos como transmídias.

3.1 Narrativa transmídia

As narrativas transmídias são um caso específico de narrativas, dado que elas não começam ou terminam naquele produto em que são feitas, seja em uma obra, texto, série ou até mesmo jogo. Ela perpassa e se desdobra pelas diversas mídias e plataformas de forma que uma completa a outra, mas sendo possível também que uma seja assistida/lida individualmente, sem perdas na compreensão narrativa. Com isso, a mediação da experiência de tempo da narrativa transmídia é dada através de temporalidades reticulares, ou seja, em formatos de rede.

Esse conceito de narrativa transmídia é muito bem trabalhado por Henry Jenkins (2015) em sua obra *Cultura da Convergência*. Nela, o autor explica como a convergência vai bem além de uma evolução tecnológica, apesar de ser influenciada por ela, mas que se trata de uma transformação cultural, em que as pessoas começam a fazer conexões de um conteúdo em diferentes mídias. Desse modo, de acordo com o autor

A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2015, p.41).

Se esse modo de narrar traz um papel fundamental ao consumidor da mídia, como afirma Jenkins, e afeta diretamente sua experiência, já que esse deve se atentar às diferentes plataformas, a transmídia passa a ter também uma forte relação na forma de se fazer entretenimento e de comercializá-lo. Esse tipo de narrativa torna-se então uma das formas que dominam o entretenimento por meio das mídias, principalmente num ambiente digital, em que a indústria e o comércio passam a ser reforçados (FREEMAN; GAMBARATO, 2019).

Isso está integralmente relacionado ainda ao que Jenkins chama de cultura participativa e que liga o público ao conteúdo: “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.” (JENKINS, 2015, p. 31).

Atualmente, o consumidor possui uma participação muito mais interativa, o que faz com que as indústrias tenham que direcionar e adaptar seus produtos para atingir todos os públicos. De acordo com Jenkins (2015, p. 30), a convergência se trata então

[...] do fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

Ou seja, na era da convergência, uma história, através de sua narrativa, irá se desdobrar e ser publicada através de diferentes plataformas e mídias, tornando-se então essa narrativa transmídia que, não necessariamente, possui começo, meio e fim, como dito anteriormente. Todavia, essa convergência nem sempre é sinônimo de algo positivo, visto que nem todo público é igual e possui condições ou vontades de acompanhar algo transmidiático.

A narrativa transmídia dá-se ainda de uma forma multilinear e ubíqua, termos abordados por Santaella (2013) e que nos ajuda a compreender como se faz a leitura e comunicação multilinear na contemporaneidade. Além disso, o pensamento da autora também ajuda a compreender o tipo de leitor, ou no caso de uma série, de telespectador, que um criador de conteúdo - seja ele escrito ou visual - trabalha atualmente. Para Santaella (2013), o leitor ubíquo seria aquele capaz de navegar pelas diversas plataformas, circulando nas diversas formas, passando por volumes, massas e interações, o que acaba acontecendo com os fãs do universo de *The Walking Dead* e que afeta justamente na experiência deles.

Esse leitor ubíquo torna-se então o principal consumidor das narrativas transmídias. Se ele é capaz de navegar pelas diferentes mídias, logo ele consegue captar as principais informações da história que estão espalhadas pelos diferentes produtos, característica essa que Gambarato (2013) utiliza para explicar esse tipo de narrativa:

Embora a definição seja flexível, na maioria das vezes as narrativas transmídia incluem informações-chave da história em uma variedade de plataformas, cada uma

usada para o que faz de melhor; vários pontos de entrada no mundo da história; e a oportunidade de ação coletiva em vez de consumo passivo. (GAMBARATO, 2013, p.84, tradução nossa³⁸).

Mesmo tendo em vista que a narrativa transmídia perpassa por diferentes plataformas que levam o público a acessá-las, elas são bem mais complexas que isso. Nesse sentido, Jenkins criou então sete princípios para auxiliar nas discussões e possíveis análises desse tipo de narrativa.

3.1.1 Sete princípios da narrativa transmídia

Os princípios da narrativa transmídia foram publicados em 2009 no blog de Jenkins e foram elaborados a partir de uma palestra realizada pelo autor no Instituto de Tecnologia do Massachusetts³⁹ (MIT). Como o próprio autor comenta no início da publicação, os princípios ainda foram construídos ao longo de um semestre em sua aula de Transmídia *Storytelling* e Entretenimento⁴⁰, na Universidade do Sul da Califórnia⁴¹ (JENKINS, 2009a). Os sete princípios são Espalhabilidade vs. Perfurabilidade; Continuidade vs. Multiplicidade; Imersão vs. Extratibilidade; Construção de Mundos; Serialidade; Subjetividade; e Desempenho⁴².

O primeiro deles, o de Espalhabilidade, diz respeito “[...] à capacidade do público de se engajar ativamente na circulação do conteúdo midiático através das redes sociais e, nesse processo, expandir seu valor econômico e cultural” (JENKINS, 2009a, s/p, tradução nossa⁴³). O termo “versus” utilizado pelo autor neste e em mais dois princípios, traz um sentido mais relacionado à complementação do que oposição. Desse modo, Jenkins, baseado nas discussões de Mitell, explica em seu blog que bem mais do que espalhar, o público perfura e se aprofunda.

Assim, bem mais do que compartilhar e disseminar, o público, ao ter um apreço por aquele conteúdo, irá se aprofundar cada vez mais, pelas diferentes plataformas em que a

³⁸ “While the definition is flexible, most often transmedia narratives include key story information over a variety of platforms, each used for what it does best; multiple entry points into the storyworld; and the opportunity for collective action rather than passive consumption.”

³⁹ Massachusetts Institute of Technology, no original.

⁴⁰ Transmedia Storytelling and Entertainment, no original.

⁴¹ University of Southern California, no original.

⁴² *Spreadability vs. Drillability; Continuity vs. Multiplicity; Immersion vs. Extractability; Worldbuilding; Seriality; Subjectivity; e Performance*, no inglês.

⁴³ “[...] the capacity of the public to engage actively in the circulation of media content through social networks and in the process expand its economic value and cultural worth.”

narrativa transmídia perpassa, em busca de novos assuntos relacionados ao tema central para poder consumi-los.

Ao se pensar no segundo princípio, o de Continuidade, ele aparece quase como uma recompensa para o consumidor. Uma obra original faz tanto sucesso e é tão bem recebida pelo público, que ambos os agentes (produtores e consumidores) acabam percebendo a necessidade de continuar, tanto pelo retorno financeiro quanto pela vontade do público de consumir mais. Porém, a continuidade pode se dar de uma forma múltipla, seja através de conteúdos derivados ou adaptações. Jenkins (2009a) usa de exemplo o herói Homem-Aranha, da Marvel⁴⁴. Para além dos quadrinhos originais aos quais ele pertence, ainda existe a continuidade paralela, seja pela franquia *Ultimate Spider-Man* ou pela série de quadrinhos *Spider-Man Loves Mary Jane*.

Dessa forma, a continuidade é um fator importante para a manutenção da narrativa transmídia, mas, bem além disso, as múltiplas formas de se continuar uma história é o que dá o “corpo” para esse tipo de narrativa.

O terceiro princípio, de Imersão vs. Extratibilidade, é um complemento direto do primeiro princípio dado pelo autor. Após disseminar e aprofundar na narrativa, o público agora tem a capacidade de imergir, interagindo com o conteúdo e indo além, extraíndo aquilo para o seu cotidiano. Basta pensar, como exemplo, em uma franquia de jogos que utilizam algumas das tecnologias mais avançadas, como o *Just Dance*⁴⁵, da Ubisoft. Além da interação e imersão, por você controlar os passos de dança, há a possibilidade de extração, como por exemplo, a partir do jogo, você passar a consumir as músicas presentes nele.

O conceito de extratibilidade está presente não só nas narrativas transmídias. Hoje, principalmente pela questão mercadológica, séries, livros e franquias possuem produtos à parte, como bonecos, camisetas, pôsteres, entre outros, em que o público consegue ter para si algo relacionado à história. Dessa forma, Jenkins (2009b, s/p, tradução nossa⁴⁶), explica que “na imersão, então, o consumidor entra no mundo da história, enquanto na extratibilidade, o fã leva consigo aspectos da história como recursos que eles empregam nos espaços de sua vida cotidiana.”

O quarto princípio, o de Construção de Mundos, é mais uma forma de imersão do público, mas se mostra como o ápice de uma história. Ela cresceu tanto, possui tantos

⁴⁴ Marvel Comics é uma editora norte-americana fundada em 1939 e considerada a maior editora de histórias em quadrinhos do mundo.

⁴⁵ *Just Dance* é uma série de jogos de ritmo e dança. O jogo original foi lançado para Nintendo Wii em 2009.

⁴⁶ “In immersion, then, the consumer enters into the world of the story, while in extractability, the fan takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life.”

personagens e arcos, que se é necessário criar e existir todo um universo. O exemplo mais claro de construção de mundos que temos é o das histórias de J. K. Rowling, em *Harry Potter*⁴⁷. A Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, a escolha de vassouras e varinhas, a espera pela carta de aceite, a plataforma 934, tudo compõe este universo. O público está tão inserido nesse mundo, que começa a se comparar com os personagens e dizer a qual casa pertence, seja Sonserina ou Grifinória, por exemplo, que só existem naquele universo.

Já a Serialidade, quinto princípio, está ligada diretamente ao princípio da Continuidade vs. Multiplicidade. A forma em que uma história é dividida em parcelas, podendo estar em diferentes plataformas, compõem ainda mais a narrativa transmídia. A serialidade se tornou tão frequente e consumida pelo público, que agora, além de filmes que têm continuidade, ou quadrinhos divididos em volumes, existem as próprias Séries de TV, ou Seriados. Jenkins (2009b, s/p, tradução nossa⁴⁸), explica que "um seriado, então, cria pedaços de história significativos e atraentes e, em seguida, dispersa a história completa em várias parcelas."

Para além de "segurar" e manter o público, a narrativa seriada, discutida mais à frente, aparece como uma forma de produzir e aprofundar histórias que são mais complexas e precisam de espaços maiores para serem elaboradas.

O sexto princípio levantado por Jenkins é o da Subjetividade e ele diz respeito às narrativas transmídias e continuadas que exploram personagens secundários ou pontos da história que não podem ser aprofundados na obra original, muitas vezes por falta de espaço e "fôlego" narrativo. Um dos exemplos dados por Jenkins (2009b) é a série de televisão *Ghost Whisperer*⁴⁹, que fala sobre uma mulher humana que conversa com fantasmas. Posteriormente, foi lançada uma série de episódios para a web, nomeada de *The Other Side*, que compartilha a perspectiva de fantasmas que falam com mulheres humanas.

O último princípio dado pelo autor é o de Desempenho. Ele diz respeito à forma de participação do público, seja por conta própria ou influenciado pelos produtores, e como isso pode contribuir para a formação da narrativa. Algo que mexe muito com o público são os ganchos e teorias que surgem ao longo de uma história. Isso faz com que o público interaja entre si de formas diferentes tentando interpretar o que os produtores estão trazendo para a histórias e ficam à espera para saber se estavam certos ou não.

⁴⁷ *Harry Potter* é uma série de livros lançada em 1998, por J. K. Rowling, que conta a história de um garoto que se descobre bruxo aos 11 anos de idade. A história foi adaptada em 2001 para uma série de filmes.

⁴⁸ "A serial, then, creates meaningful and compelling story chunks and then disperses the full story across multiple installments."

⁴⁹ *Ghost Whisperer* é uma série de televisão lançada em 2005 pelo canal CBS que conta a história de uma mulher capaz de se comunicar com espíritos.

Esses princípios dados por Jenkins ajudam a compreender e interpretar uma narrativa transmídia. A aplicação deles em franquias, até mesmo as exemplificadas pelo autor, mostram como esse tipo de narrativa está cada vez mais ligada ao entretenimento. Buscaremos, no capítulo seguinte, aplicá-los também no objeto de estudo deste trabalho, a fim de auxiliar na sua interpretação e tentar compreender como a narrativa transmídia, por meio de seus princípios, se relacionam à experiência do público do universo de *The Walking Dead*.

3.2 Narrativas seriadas

As narrativas seriadas ganharam espaço na forma de se contar histórias ao longo dos anos. Por mais que o modelo pareça ser novo e atual, devido à explosão de séries de TV promovidas pelas plataformas de *streaming*⁵⁰, a ideia não é nova e vem muito antes até mesmo do cinema. Barbosa (2013) em sua dissertação de mestrado *A Produção Independente de Webséries pela Perspectiva Multiplataforma da Televisão Digital e Internet* destaca algumas narrativas seriadas que veio do hábito de contar histórias, como *As mil e uma noites*, uma coleção de contos populares originados no Oriente Médio por volta do século IX.

Na história, Sherazade se casa com o rei Pérsia Shariar, conhecido por matar suas esposas na manhã seguinte após o casamento. Para contornar o problema, a jovem moça passa mil e uma noites contando histórias intermináveis que eram interrompidas em momentos de suspense. Com isso, o sultão ficava curioso e a poupava da morte para saber o desfecho das histórias.

Essa é a base que continua até hoje nas narrativas seriadas: fazer uma quebra na história, principalmente em momentos de ápice, o que leva o consumidor a adquirir a sequência para saber o restante da história. De acordo com Moraes (2016), essa forma de narrar surgiu por volta do século XVIII, nos folhetins periódicos de revistas e jornais, com a principal função de impulsionar as vendas das publicações. Como o preço do jornal era bem baixo em relação a um livro, por exemplo, isso proporcionou que a leitura se alastresse por todas as camadas sociais.

Os folhetins tinham então como principal característica as histórias fragmentadas em pontos importantes do enredo. “Esses cortes, comumente chamados de ‘ganchos’ e tratados como ‘continua amanhã’, tinham o intuito de fidelizar o leitor através da curiosidade,

⁵⁰ De acordo com Lima (2022), “*Streaming* é a transmissão de dados de áudio ou vídeo em tempo real de um servidor para um aparelho como smart TV, smartphone, tablet, computador ou notebook. O servidor funciona como um computador que armazena todo conteúdo de um site, um sistema, aplicativo ou serviço digital.”

o encorajando a continuar comprando as edições para acompanhar a história” (MORAES, 2016, p.3).

O que Moraes (2016) destaca e que faz com que as narrativas transmídias e seriadas possuam um ponto em comum, são fatores que fazem com que o público consiga se fidelizar à história sem ter acompanhado ela do início ou conhecer previamente o enredo. Nas narrativas seriadas, isso acontece através de sonhos, lembranças e diálogos dos personagens, que servem inclusive para refrescar a memória do público que já acompanha a narrativa. Já na transmídia, esse aspecto é possível graças a independência que cada conteúdo tem.

A serialidade passou para o audiovisual no século XX, quando surgiram os primeiros filmes seriados. Esses são mantidos até hoje, mas comumente chamados de continuação e em sua maioria são nomeados com numerações e subtítulos, como por exemplo, a franquia de filmes de terror *Atividade Paranormal*⁵¹, que é composta pelos filmes⁵²: *Atividade Paranormal*, *Atividade Paranormal 2*, *Atividade Paranormal: Tóquio*, *Atividade Paranormal 3*, *Atividade Paranormal 4*, *Atividade Paranormal: Marcados Pelo Mal*, *Atividade Paranormal: Dimensão Fantasma* e *Atividade Paranormal: Ente Próximo*.

No Brasil, a narrativa seriada ganhou espaço nas novelas, amplamente abraçadas pelas “donas de casa”. O formato que começou no rádio e ganhou espaço na televisão, fez sucesso devido à suas tramas que traziam histórias cotidianas. O formato seriado das novelas se estende e é um dos maiores, em números de capítulos, que existem. Isso se dá, pois, diferente dos filmes, as novelas se aprofundam em histórias de personagens secundários e arcos que acontecem simultaneamente. A maior telenovela já exibida foi *Redenção*, pela TV Excelsior⁵³, entre 1966 e 1968, com 596 capítulos.

A extensão de capítulos e episódios também vai para os desenhos animados. Atualmente, *Sazae-san*, anime japonês, ganha o título de animação mais duradoura da história. Estreado em 1969 pela Fuji TV⁵⁴, o anime continua sendo exibido atualmente e já ultrapassou a marca de 7 mil episódios produzidos.

⁵¹ *Atividade Paranormal* é uma franquia de filmes de terror no estilo *found footage*, quando os próprios personagens gravam as cenas em um estilo parecido com documentário. O primeiro filme foi lançado em 2009 nos Estados Unidos e distribuído pela Paramount Pictures. É considerado o filme mais rentável da história do cinema com base no retorno sobre o investimento. Foram investidos cerca de 15 mil dólares na produção e a venda de 193 milhões de dólares em bilheterias.

⁵² *Paranormal Activity*, *Paranormal Activity 2*, *Paranormal Activity: Tokyo Night*, *Paranormal Activity 3*, *Paranormal Activity 4*, *Paranormal Activity: The Marked Ones*, *Paranormal Activity: The Ghost Dimension* e *Paranormal Activity: Next of Kin*, no original.

⁵³ TV Excelsior foi uma rede aberta de televisão brasileira fundada em 1960 e extinta em 1970.

⁵⁴ Fuji Television é uma rede de televisão japonesa fundada em 1957.

Já as famosas séries de TV começaram a ganhar espaço através dos canais por assinatura e se popularizaram ainda mais nos últimos 20 anos com a ascensão das plataformas de *streaming*. Atualmente, diferentes tipos de séries estão no mercado, como aquelas em que a história é contada ao longo das temporadas, ou as conhecidas séries antológicas, em que cada episódio conta uma história diferente.

Independente do formato, esse tipo de narrativa é um suporte que caminha lado a lado com as narrativas transmídias. Até mesmo pelo fato de ser um dos princípios dados por Jenkins (2009b) para entender o conceito de transmidialidade.

3.3 Narrativas de zumbi

Assim como as narrativas seriadas, as narrativas de zumbi não são novas, mas são atuais, e esse elemento faz parte de uma diferente gama do gênero terror. Ao longo da história cultural, diversos seres do horror foram introduzidos, como vampiros, fantasmas, alienígenas e lobisomens.

O zumbi surgiu dos mitos haitianos e estavam associados à escravidão. Durante o período colonial a região foi dominada pelo vodu. De acordo com Gomes (2014), os haitianos acreditam que os corpos são formados por dois espíritos, que teriam a capacidade de sair do corpo em certas ocasiões. Alguns feiticeiros teriam a capacidade de capturar esses espíritos e os corpos “vazios” seriam chamados de zumbis.

No cinema, as interpretações sobre o “ser zumbi” foram mudando ao longo do tempo. O clássico *Zumbi Branco*⁵⁵, um dos filmes de zumbi mais antigos, ainda utiliza a premissa do vodu para reanimar um corpo morto.

Todavia, quem revoluciona as narrativas de zumbi e traz a característica pós-apocalíptica, semelhante à *The Walking Dead*, é George Romero com a franquia que tem início com *A Noite dos Mortos-Vivos*⁵⁶, de 1968. De acordo com Melo (2022, p.36), o medo dos mortos-vivos na atualidade já não se associa mais ao sobrenatural, como as lendas haitianas, e sim à causas científicas:

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

⁵⁵ *White Zombie*, no original, é um filme de terror estadunidense dirigido por Victor Halperin e lançado em 1932.

⁵⁶ *Night of the Living Dead*, no original, também é um filme de terror estadunidense. Dirigido por George Romero, foi lançado em 1968 e é o primeiro de cinco filmes dirigidos pelo autor.

doença, uma pandemia. Um vírus de alcance globalizado que resulta no apocalipse. O fim da vida no mundo contemporâneo.

Os zumbis então se tornaram um dos monstros do terror mais próximos de se tornarem reais. Com a pandemia de covid-19, quarentenas e uso de máscaras, a ficção ficou lado a lado com a realidade. Essa mudança no “estilo zumbi” se deu nas mais diferentes formas. Enquanto em *The Walking Dead* os zumbis são lentos e flácidos, em *Guerra Mundial Z*⁵⁷ são ágeis e espertos. Já em *Resident Evil*⁵⁸, existem zumbis mutantes e com poderes tóxicos e em *Eu sou a Lenda*⁵⁹ os zumbis não conseguem sair no sol.

Esses exemplos só mostram que não existe uma “receita zumbi”, e o aqui estudado aponta ainda que não necessariamente o zumbi está associado ao terror. *The Walking Dead* é uma trama classificada pelos produtores como gênero drama, em que o apocalipse é apenas o plano de fundo, enquanto as relações sociais e humanas ganham à frente do enredo.

Tendo em vista os três tipos de narrativa aqui apresentados, a transmídia, a seriada e a de zumbi, todas as quais *The Walking Dead* faz parte, agora analisaremos a experiência do universo de Robert Kirkman a partir de uma apreensão de suas narrativas, tendo em vista sua transmidialidade.

⁵⁷ *World War Z*, no original, é um filme estadunidense lançado em 2013 pela Paramount Pictures e conta a história de Gerry Lane, que faz parte das Nações Unidas e procura sobreviventes no apocalipse zumbi.

⁵⁸ *Resident Evil* é uma série de filmes lançada pela Sony Pictures baseada na franquia de jogos eletrônicos homônima. Na história, o apocalipse zumbi foi causado por uma companhia farmacêutica de bioengenharia que produz armas biológicas.

⁵⁹ *I Am Legend*, no original, é um filme estadunidense lançado em 2007 pela Warner Bros. Pictures, baseado no livro homônimo. Ele conta a história de Robert Neville, que vive com sua cadela num mundo pós-apocalíptico enquanto trabalha para criar uma cura.

4 A NARRATIVA TRANSMÍDIA NO UNIVERSO DE *THE WALKING DEAD*

Utilizando o universo de *The Walking Dead* como objeto de estudo dessa forma de se contar e consumir histórias, que são as narrativas transmídias, temos perfeitamente exemplificado o que Jenkins trás logo no início de seu debate sobre convergência: “Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis.” (JENKINS, 2015, p. 30).

Atualmente, a obra de Robert Kirkman contempla exatamente o que estamos entendendo como a era da convergência. Inicialmente criada em forma de quadrinhos (“velha mídia”), a obra foi adaptada e transformada em diferentes plataformas, como série de jogos de videogame (“novas mídias”), tornando-se uma das séries mais assistidas da televisão⁶⁰ (poder do produtor de mídia) e levando o conteúdo inclusive ao formato de *talk show* (consumidor interagindo de forma imprevisível).

Antes de passarmos para uma análise da narrativa transmídia no universo de *The Walking Dead* e a relação dela com o público, é necessário entendermos quais aspectos metodológicos serão utilizados nesta etapa da monografia.

4.1 Operadores analíticos

É importante ressaltar que o universo de *The Walking Dead* é uma forma de compreender, aprofundar, tensionar e atualizar o conceito de transmídia. Oliveira (2013, p. 19) explica que “é preciso levar em conta que nenhuma das obras, numa narrativa transmidiática ‘ideal’, reproduz todos os elementos do que foi apresentado em outra mídia, mas oferece pontos onde as narrativas se aproximam, ou elementos de identificação.”

Tendo isso em vista, utilizaremos esses elementos, que aqui denominamos de “vetores”, para traçar um percurso interpretativo nas/entre as narrativas de *The Walking Dead*. Esses vetores nos guiarão pela conectividade de uma mídia à outra e nos auxiliarão a perceber como o universo de *The Walking Dead* cria condições para sua leitura e compreensão por meio de uma dinâmica transmidiática. Para além deles, a análise se dá também por meio de princípios que denominam o que é uma narrativa transmídia.

⁶⁰ “The Walking Dead bate Game of Thrones e é a série mais vista de 2017”. Disponível em: <https://bit.ly/3BIchTp>. Acesso em: 3 jul. 2022

Antes de explicarmos quais os vetores selecionados e os motivos das escolhas, é necessário entender que dentro do grande e expansivo universo de *The Walking Dead* existem dois “mundos narrativos” diferentes que conectam as mídias, mas que são paralelos entre si. Ou seja, determinadas mídias contam a história de uma forma e são conectadas entre si em uma mesma diegese⁶¹ e outras contam a história de uma outra forma, conectando outras mídias em outra diegese. Porém, os dois mundos possuem a transmídia como característica central e estão dentro do universo de *The Walking Dead*, que vai bem além dos mundos narrativos e possui outros elementos, como aqueles já citados que interagem com o público (sites e *talk show*), por exemplo .

Dessa forma, os mundos narrativos também serão utilizados para a compreensão da experiência do público, assim como iremos interpretar esse universo tendo em vista os *Sete Princípios da Narrativa Transmídia*, de Jenkins, para entendermos como o universo se configura na transmidialidade e como esse também é um componente que constitui a sua experiência.

4.1.1 Os mundos narrativos do universo de *The Walking Dead*

Como apresentado no segundo capítulo deste trabalho, o universo de *The Walking Dead* possui dezenas de produtos e mídias que o compõem. Porém, ao se pensar na narrativa em si, existem dois mundos que contam a história de formas diferentes e que possuem transmídia com plataformas próprias entre si, que constroem a diegese de cada um, ou seja, a dimensão ficcional de cada mundo.

Os termos *história* e *narrativa* se diferem. *História*, de acordo com Silva e Baseio (2019, p.161), seria um conjunto de elementos que integram a narrativa, ou seja, lugares, personagens, ações, entre outros, e a *narrativa* seria então a forma de se contar essa história. A *história*, então, se passa no interior de uma diegese, em um mundo narrativo que possui suas características próprias e que são narrados, no caso da transmídia, por diferentes plataformas.

O conceito de história, na narratologia cognitiva, foi reconhecido com a ideia de um mundo narrativo, que reúne vários componentes: personagens e objetos, espaços de localização, valores e regras sociais, eventos, causas físicas e leis mentais, uma

⁶¹ De acordo com Ceia (2009, s/p), diegese é um conjunto de ações e características que formam uma história em determinada dimensão espaço-temporal.

ecología no que o receptor entra a partir de suas experiências e respostas cognitivas.” (SILVA; BASEIO, 2019, p.162, tradução nossa⁶²).

O universo de *TWD* se conecta de uma forma ampla, mas efetivamente, em termos de mundo diegético, ou narrativo, possui dois agrupamentos. É possível, dentro de cada mundo, atravessar de uma narrativa para outra sem quebra de regularidade das regras diegéticas, que articulam juntas a narrativa, o que não acontece de um mundo para o outro. Assim, é possível que um mesmo personagem exista nos dois mundos, mas ao analisar e observar sua interação com a narrativa diegética, ele se torna dois personagens diferentes.

Ambos os mundos surgiram a partir de dois produtos principais: as histórias em quadrinho e a série de TV. Por mais que eles estejam no mesmo universo, eles não narram a história de uma forma conectada; logo, o que acontece nos quadrinhos, na série de TV acontece de uma forma modificada, minimamente ou radicalmente, e que são diferenças importantes. Exemplos claros disso são os já apresentados no segundo capítulo deste trabalho: o personagem Hershel, que é decapitado na série de TV enquanto nos quadrinhos quem morre é o personagem Tyreese; a personagem Carol, que morre nas primeiras edições das HQs mas ainda vive nas temporadas atuais da série; e o personagem Daryl, que existe apenas na TV.

Por mais que o personagem Hershel seja um senhor de 60 anos, fazendeiro e veterinário, e está inserido em um apocalipse zumbi em ambos os mundos, é inconsistente afirmar que se trata do mesmo personagem, já que características que constroem o mundo e a narrativa que o envolve acontecem de formas diferentes em cada um.

⁶² “El concepto de historia, en narratología cognitivista, fue reconocido con la idea de mundo narrativo, que congrega varios componentes: personajes y objetos, espacios de localización, valores y reglas sociales, acontecimientos, causas físicas, y leyes mentales, una ecología en la que el receptor se adentra a partir de sus experiencias y respuestas cognitivas.”

Figura 1 - Comparação da morte dos personagens Hershel (TV) e Tyreese (HQ). Montagem feita pelo autor

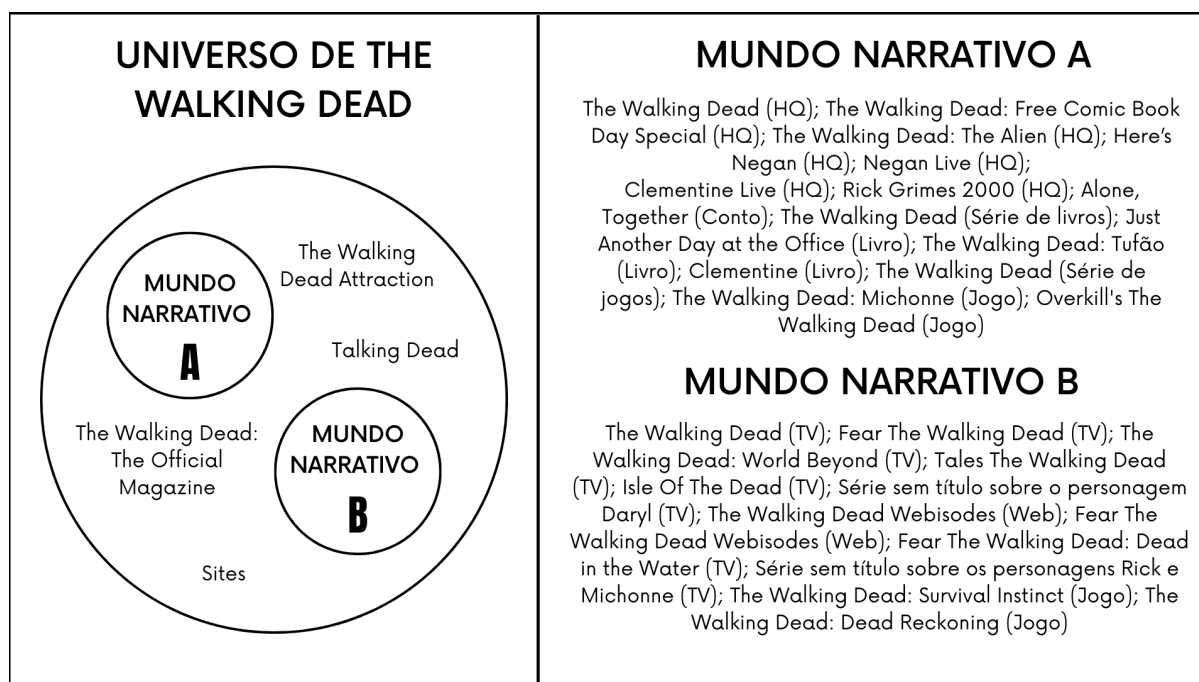


Fonte: AMC (2014) e Image Comics (2008)

Para nosso estudo, denominaremos como Mundo Narrativo A e Mundo Narrativo B os mundos que surgiram a partir dos quadrinhos e da série de TV, respectivamente. O Mundo Narrativo A é composto pelas histórias em quadrinhos criadas por Robert Kirkman, além das edições especiais e derivadas, pelos livros e conto, pela série de jogos de videogame da Telltale Games e pelo jogo *Overkill's The Walking Dead*.

Essas mídias fazem parte desse mesmo mundo porque são ambientadas nas narrativas da história em quadrinhos, logo, as mídias que vão além das HQs principais apresentam personagens novos, contam histórias de personagens específicos de forma mais aprofundada ou fazem *crossover* de personagens, tudo no mesmo mundo narrativo.

Já o Mundo Narrativo B é composto pelas séries de TV e Web, e pelos jogos *Survival Instinct* e *Dead Reckoning*. Vale lembrar que existem outras mídias que fazem parte do universo de *TWD*, mas que não estão inseridas nos mundos porque não possuem participação na narrativa de cada um, sendo plataformas gerais de interação do público ou sobre o universo todo, como explicitado na figura a seguir.

Figura 2 - O universo de *The Walking Dead*

Fonte: Elaborada pelo autor com base na pesquisa documental

Tendo em vista os dois mundos narrativos, foram analisados então vetores de cada mundo, para tentarmos compreender como se dá a transmídia dentro de cada um e como, para além da transmídia, a própria criação de dois mundo também afeta a experiência de quem consome os conteúdos do universo de *TWD*.

4.1.2 Vetores transmidiáticos

Para nosso estudo, foram utilizados cinco principais vetores que definimos a partir do universo diegético de *The Walking Dead*, sendo dois vetores do Mundo Narrativo A e três vetores do Mundo Narrativo B. São cinco elementos das suas histórias que se fazem presentes em mais de uma das narrativas destes mundos e que definimos, preliminarmente, como pontos de contato a serem explorados na análise. Pensando em uma mesma linha de análise, os vetores selecionados são personagens que aparecem em mais de um produto do mundo estudado e que fazem a transmídia desta narrativa. A escolha via personagens (ou um coletivo deles) se dá compreendendo a centralidade deles como componentes de qualquer narrativa e o modo como podem se oferecer como elementos conectores entre diferentes narrativas.

Estes vetores foram selecionados devido a suas presenças na maioria dos produtos de *The Walking Dead*. Assim, através de, relativamente, pouco vetores, conseguiremos fazer uma análise que perpassa pelos principais produtos. A quantidade foi um número possível dentro dos limites do trabalho, mas que permite, satisfatoriamente, fazer um exercício de imersão no universo de *TWD*.

No Mundo Narrativo A, o primeiro vetor escolhido foi o personagem Governador. Ele é um dos vilões presentes na história em quadrinhos. Em 2011, Robert Kirkman, em parceria com Jay Bonansinga, escreveu a franquia de livros, apresentada no segundo capítulo deste trabalho, que narra a trajetória deste personagem desde o início do apocalipse zumbi. Além disso, existe a adaptação do arco narrativo dele para a série de televisão, ou seja, o personagem existe paralelamente no Mundo Narrativo B.

O segundo vetor analisado do Mundo Narrativo A é a personagem Clementine. Ela é a protagonista da série de jogos de videogame da Telltale Games e em 2021 estreou na história em quadrinhos *Clementine Lives*. A história serve como uma ponte entre a série de videogames e a série de livros *Clementine* lançada em 2022. Ou seja, através da personagem, há um *crossover* entre o jogo de videogame, os quadrinhos e uma nova série de livros.

No Mundo Narrativo B, que é predominantemente audiovisual, o primeiro vetor a ser analisado é o personagem Morgan. Ele foi o primeiro *crossover* a acontecer entre as séries de televisão e devido a isso, torna-se importante analisá-lo. Não apenas por ser o pioneiro, mas porque ele deixa de ser um personagem secundário na 8ª temporada de *The Walking Dead* e torna-se o protagonista de *Fear The Walking Dead* ao chegar na série em sua 4ª temporada, o que afetou diretamente a narrativa da derivada. Além disso, ele é uma adaptação do mesmo personagem dos quadrinhos, ou seja, também é um personagem que existe paralelamente no Mundo Narrativo A.

O segundo vetor não é um personagem específico, mas que agrega alguns e que conecta as séries de televisão através deles. A chamada República Cívica Militar, conhecida pela abreviatura *CRM*, é uma organização que serve como força militar e policial dentro da República Cívica, uma civilização avançada e autoritária. Eles foram apresentados pela primeira vez na 8ª temporada da série *The Walking Dead*, apareceram na 5ª, 6ª e 7ª temporada da série *Fear The Walking Dead*, e também aparecem na série *The Walking Dead: World Beyond*.

A força possui vários helicópteros que são usados como transporte para coletar novos sobreviventes e buscar suprimentos, e é um dos elementos que conectam as três adaptações para TV, além da probabilidade de aparição na futura série sobre os personagens

Rick e Michonne. Dentro desse vetor, utilizaremos, principalmente, dos personagens Anne (*The Walking Dead* e *The Walking Dead: World Beyond*) e Isabelle (*Fear The Walking Dead*).

O terceiro e último vetor do Mundo Narrativo B é a personagem Hannah, da websérie *The Walking Dead: Torn Apart*. Ela conta a história de origem do que ficou conhecido como “zumbi da bicicleta”, que Rick Grimes matou no primeiro episódio da série de televisão.

Com esses vetores, conseguimos ter uma dimensão de como o universo está conectado nas principais mídias: quadrinhos, livros e jogos de videogame, no Mundo Narrativo A, e séries de televisão e webséries no Mundo Narrativo B. Vale ressaltar que esta análise não tem pretensão de esgotar o universo e nem de estudar todas as conexões entre os produtos. Na verdade, ela desenha um conjunto de entradas específico, em formato de recorte, que emerge com nossa análise e auxilia a compreender a dinâmica da transmidialidade de modo particular em relação aos pontos elegidos.

4.2 A narrativa transmídia nos mundos de *The Walking Dead* por meio de vetores

Os vetores selecionados para análise dos mundos narrativos de *The Walking Dead* buscam compreender como, além dos princípios das narrativas transmídia, personagens e características de cada mundo também constituem a experiência do público e como eles perpassam e conectam as diferentes mídias. Os aqui escolhidos são apenas alguns, dos vários vetores existentes no universo, mas que servem como um recorte que dá luz frente às diferentes análises que ainda podem ser feitas para além deste trabalho.

4.2.1 Governador

Brian Blake, conhecido na cidade de Woodbury, do Mundo Narrativo A, como Philip Blake, e predominantemente, como Governador, é um dos antagonistas principais das histórias em quadrinhos de *The Walking Dead*. Ele é o primeiro grande vilão que aparece na história e é responsável por mudar grandes rumos da narrativa.

Brian resolveu, ao longo de sua trajetória, assumir o nome e personalidade de seu irmão, Philip, por acreditar que a nova sociedade, pós-apocalíptica, só daria certo com pessoas que tivessem características frias, como a de seu irmão. O pseudônimo Governador se popularizou entre os moradores de Woodbury, uma cidade rodeada por muros na Geórgia, após Brian chegar com um grupo e assumir o poder. A primeira aparição do personagem é na

edição 27 dos quadrinhos e o enredo principal se dá entre ele e os protagonistas de *TWD*, que neste arco narrativo, estavam seguros habitando uma prisão abandonada.

O Governador foi responsável por matar importantes personagens das HQs, como Lori e Tyreese, mas além disso, de fazer grandes atrocidades, como arrancar a mão de Rick Grimes e estuprar Michonne, ambos também protagonistas. Após esses eventos, Michonne se vingou, o que gerou um ataque à prisão em que eles moravam e mudando os destinos dos personagens que precisaram procurar outro refúgio.

Robert Kirkman, criador das histórias, apresenta então a trajetória desse personagem de uma forma mais aprofundada, como ele chegou a Woodbury e como se tornou uma pessoa tão fria. Isso é o que Jenkins (2009b) aponta como o princípio da Subjetividade, de aprofundar histórias de personagens secundários. Foi então criada a série de livros que traz o Governador como um dos protagonistas.

Diferente do que veremos na seção 4.2.3, sobre o personagem Morgan, que migrou de uma série para outra, aqui, não temos uma continuidade do personagem, mas sim uma apresentação de eventos que precederam aos já conhecidos nas HQs. Logo, o público já possui um pré-julgamento a respeito do personagem e, diferente da experiência lá apresentada, em que ele, supostamente, terá a curiosidade de saber a continuidade do personagem, aqui ele é levado a compreender o que levou aquele personagem a ser o que o público conhece dele.

No livro *The Walking Dead: A Ascensão do Governador*, iniciamos a jornada de Phillip como um homem normal ao início do apocalipse, um pai e irmão, buscando um suposto refúgio na cidade de Atlanta. Ao longo do percurso, o público consegue compreender que o trajeto do, agora vilão, se assemelha ao dos protagonistas das HQs e é, de certa forma, compreensível ele ter se tornado o que é nas histórias em quadrinhos.

Em sua trajetória, Phillip se junta a diversos grupos e é obrigado a enfrentar diversos vilões antes mesmo dele se tornar um. Mas, para além disso, é interessante perceber como, através dos livros, os autores conseguem transformar o Governador de um protagonista para um antagonista e como o papel de personagem principal vai passando aos poucos para a personagem Lilly. Ou seja, o público consegue ter a sensação de uma aproximação com o antagonista, mas que é mudada ao longo da narrativa e se aproxima da sensação sentida das HQs, a de um vilão.

Mas, para além dessa “passagem de bastão”, o espectador tem a experiência de ver eventos centrais e importantes das histórias em quadrinhos sobre uma outra perspectiva, sem que eles sejam a centralidade, especificamente. Ou seja, enquanto aquilo acontecia nas

HQs, uma outra história acontecia ali, junto, ao mesmo tempo, sem que o público não soubesse disso até ter contato com os livros. Em *A Queda do Governador*, outros personagens das HQs fazem *crossover*, como Rick e Michonne, e ações que influenciam diretamente na história também são vistos aqui, mas por uma outra angulação, como o estupro de Michonne nas HQs que levou ela a arancar um olho do Governador, por exemplo. Porém, aqui, o *crossover* não acontece como uma sequência ou continuação e sim como uma forma paralela retratada sob a perspectiva de outros personagens.

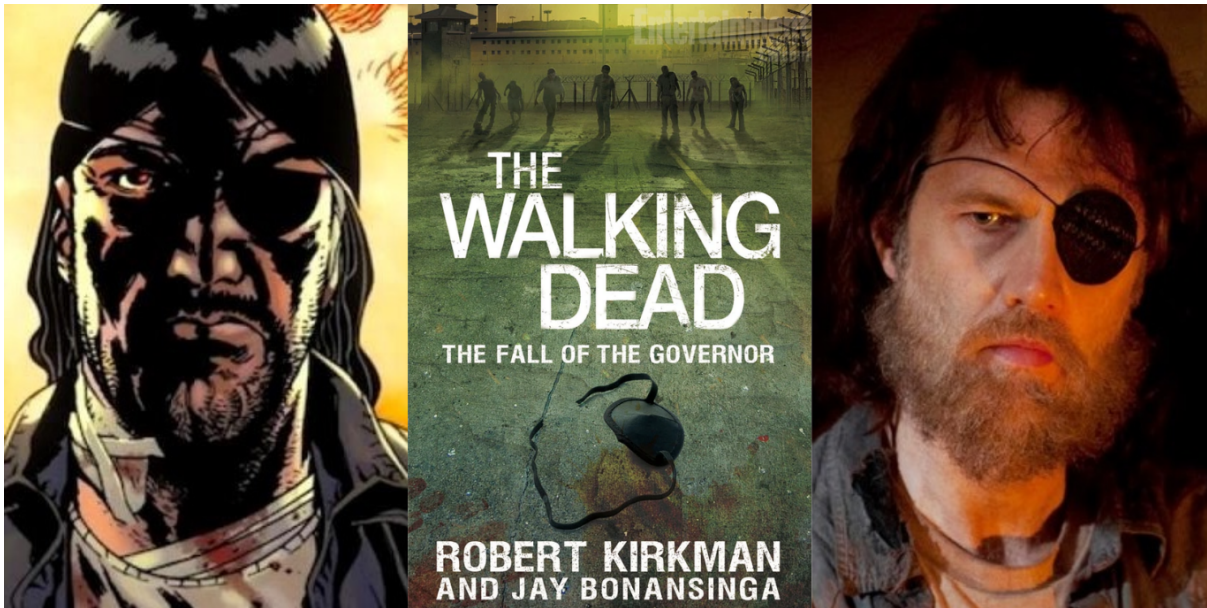
Com a morte do Governador, vista tanto nas HQs quanto no livro, os autores continuam a contar a saga da personagem Lilly em mais outros quatro romances. Ou seja, a partir de uma produção derivada, uma personagem se tornou protagonista e continuou a produção.

Pensando em possibilidades de pontos de entrada e saída das narrativas transmídias e na experiência que isso causa, o público começa a ter cada vez mais escolhas de navegação pelo mundo narrativo. Por exemplo, ao acabar o arco do Governador nas HQs, a pessoa pode recorrer aos primeiros livros para entender a história do personagem e acompanhar o mesmo arco sob outra perspectiva, com a opção de interromper a leitura dos romances após a morte do personagem, sem que essa interrupção interfira necessariamente no entendimento da continuação da narrativa de *TWD* pelas HQs. Mas, também, ele tem a opção de continuar acompanhando os livros para saber o que aconteceu com a nova protagonista dos romances.

Ainda pensando na experiência do público, é interessante observar também como Kirkman conseguiu casar duas mídias impressas diferente e de uma forma inovadora. O autor poderia simplesmente ter adaptado a história de *The Walking Dead* para os livros, como a AMC fez para TV, mas ele preferiu trazer a história de um dos principais vilões vista de uma nova forma.

Vale lembrar que o personagem Governador também existe no Mundo Narrativo B, da série de televisão, e esse paralelo de personagens adaptados também influenciam na experiência, mas aparecem como novas possibilidades. Por exemplo, uma pessoa que assistiu apenas a série de TV, ao descobrir que existe um livro sobre o Governador, pode pensar que é sobre o Governador da TV, enquanto na verdade é o das HQs. Mesmo parecendo algo confuso, essa pessoa ainda sim pode ler os livros e entender que, mesmo se tratando de “Governadores” diferentes, que o enredo presente no livro também influencia o Governador da TV, já que ele é uma adaptação do personagem dos quadrinhos e livros.

Figura 3 - Comparação do personagem Phillip, no arco narrativo *A Queda do Governador*, presente nas HQs, livro e série de TV. Montagem feita pelo autor



Fonte: Image Comics (2008), Thomas Dunne Books (2013) e AMC (2014)

4.2.2 Clementine

Clementine é a personagem principal da série de jogos para videogame da Telltale Games. O diferencial da personagem é que ela tem apenas 8 anos de idade e se mostra relativamente mais madura que as demais crianças por causa do apocalipse zumbi e o que ela passou no início da contaminação. Ao pensarmos no princípio da Interação, de Jenkins, é interessante vermos como o público de *TWD* consegue interagir com o Mundo Narrativo B, da série de televisão, através do parque temático e do *talk show*, mas também com o Mundo Narrativo A, dos quadrinhos, através de Clementine, já que ela está no mesmo mundo narrativo das HQs e é controlada pelo público por estar inserida em um jogo de videogame.

Ter trazido uma personagem nova para os jogos ao invés de se fazer uma adaptação, como para TV, foi mais uma forma de inovar o universo de *TWD*. As HQs poderiam ter se multiplicado, fazendo adaptações para TV, livros e jogos, mas ao invés disso, foram criados os *spin-offs* do Governador e de Clementine justamente como uma forma diferente de expansão. Assim, agora o público consegue experienciar o mundo pós-apocalíptico controlando a personagem.

Para além de “simplesmente” fazer parte do mesmo mundo narrativo dos quadrinhos, o gancho e a forma como Clementine faz sua migração de plataformas aparece como uma forma surpreendente para o público e fãs da personagem. Ao final da quarta e última temporada dos jogos, Clementine é mordida na perna por um zumbi e a morte se torna seu destino final. Porém, em 2020, quando os quadrinhos especiais de *Negan Lives* foram lançados, na carta final que Robert Kirkman sempre deixa aos leitores, ele encerra com uma pequena dica: “PS Clementine Lives” (“Observação: Clementine vive”, em tradução livre).

Para os fãs da personagem, aquilo trouxe grandes esperanças que foram confirmadas no ano seguinte, quando foi lançada a primeira aparição de Clementine nos quadrinhos, através da edição especial *Clementine Lives*. No retorno da personagem, ela aparece viva e com a perna que foi mordida amputada. A edição serviu como uma ponte para a continuação da história da garota agora em uma trilogia de livros desenvolvida por Tillie Walden, tendo a primeira parte lançada em junho de 2022.

Para a experiência do público, a migração afeta totalmente a narração, já que ela inicia no jogo, passa por uma edição especial dos quadrinhos e continua nos livros, seguindo a ordem cronológica. Para além disso, continua uma história que começou em plataforma interativa em 2012 e que hoje está em um formato de leitura. Também vale destacar a transformação titular das obras. Hoje, o universo de *TWD* cresceu muito e possui diferentes mídias que carregam o nome original. A história de Clementine começou em uma obra que se chamava *The Walking Dead* e hoje continua em uma obra que carrega seu próprio nome como título.

Para quem experimenta a narrativa, ver mais uma trilogia sendo lançada com o nome *The Walking Dead* pode parecer como algo já esgotado em termos de conteúdo ou pouco atraente, devido às dezenas de obras que já carregam esse título. Mas, ao chegar no mercado com o nome de uma personagem, surge como uma novidade que se difere das demais e atrai diretamente àqueles que já acompanhavam a personagem pelos jogos.

Figura 4 - Comparação da personagem Clementine nos jogos, HQ e livro. Montagem feita pelo autor



Fonte: Telltale Games (2012), Image Comics (2021) e Image Comics (2022)

O mais interessante da série de jogos de Clementine é justamente a imersão e participação do público, já que os produtores oferecem escolhas que serão determinantes e influenciarão as próximas cenas da narrativa, como por exemplo, ter a opção de qual personagem salvar ou de qual diálogo acontecerá. Essa é mais uma forma que possibilita diferentes narrativas, já que, após encerrar o jogo, o jogador pode retornar do início tentando vagar através das escolhas para construir uma “nova” história dentro dessa mesma história.

Para além disso, também é importante perceber como essa possibilidade impacta na construção de sentidos do público, já que, independente da escolha, o destino da protagonista passa a ser o mesmo, já que ela é inserida nos quadrinhos, que é uma plataforma “fixa”. Isso não dá as mesmas possibilidades de um jogo interativo, o que pode causar até mesmo desinteresse por parte do público de querer continuar acompanhando essa história ou de tentar outras possibilidades, já que o final acabará sendo o mesmo.

4.2.3 Morgan

O primeiro vetor a ser analisado do Mundo Narrativo B é o personagem Morgan Jones. Ele é um dos principais personagens iniciais da série de TV e de grande importância logo no começo do enredo. No primeiro episódio, quando o protagonista Rick acorda do

coma e percebe que o mundo foi devastado por um apocalipse, é Morgan e seu filho Duane quem encontram Rick, o acolhe e explica o que está acontecendo. Além do próprio protagonista, o público também entende a diegese de *TWD* através de Morgan, pois ele quem conta o que está acontecendo, a forma como os zumbis reagem, como se esconder e sobreviver.

Morgan é ainda um personagem que traz a essência do drama que *TWD* carrega, é um personagem que traz para o público a experiência confusa e psicológica que o apocalipse causou nos personagens. O primeiro impasse relacionado à ele acontece logo nos primeiros episódios, pois sua esposa se transformou em zumbi e fica caminhando pelos quarteirões de sua casa. Isso assombra Morgan, que ainda não tem a frieza do apocalipse de conseguir matar, mais uma vez, sua esposa zumbificada e sofre, junto à seu filho, vendo ela perambular pelas ruas.

Ainda na primeira temporada, Rick deixa Morgan e Duane para trás para ir em busca de sua família. Morgan vai retornar na série apenas na terceira temporada. Nesse tempo de ausência, Duane foi mordido pela própria mãe, o que faz com que Morgan perca ainda mais a sanidade. Após reencontrar com Rick e perceber que ele e seu grupo estão se preparando para uma guerra, Morgan resolve ficar mais uma vez para trás.

O personagem retorna para a série efetivamente e como recorrente apenas na quinta temporada, quando reencontra o grupo pela segunda vez. Em um episódio totalmente dedicado à ele (seguindo o princípio da Subjetividade, de Jenkins), a série explica que nesse tempo fora das telas, Morgan teve um encontro com um sobrevivente pacífico, conseguiu recuperar sua sanidade mental e levou para a vida o código de não matar mais seres humanos. Esse novo princípio afeta diretamente a narrativa da série, pois diferente de Morgan, o grupo de Rick encontrou, ao longo do tempo, diversos vilões e precisaram matar diversas pessoas para sobreviver.

Morgan tenta aplicar seus princípios na comunidade, como criar uma prisão ao invés de matar os antagonistas e impedir que seus amigos se tornem assassinos “involuntários”. Porém, o grande arco narrativo da guerra que acontece na 8ª temporada faz com que Morgan seja forçado a matar pessoas novamente para não ver seus amigos morrerem e isso influencia diretamente na narrativa da série derivada *Fear The Walking Dead*.

Quando *The Walking Dead* estava na sua quinta temporada, a AMC lançou a primeira série de TV derivada que se passa no mesmo mundo narrativo. *FTWD* inovou, trazendo novos personagens no apocalipse e em outra região dos Estados Unidos, na fronteira com o México. Após a guerra que acontece na 8ª temporada de *TWDTV*, Morgan decide de

vez se afastar do grupo para seguir sua jornada e é nesse ponto que ele deixa a série e faz o primeiro *crossover* do Mundo Narrativo B, chegando em *Fear The Walking Dead* na 4ª temporada e se juntando ao grupo principal da série derivada.

Até então, por mais que as séries existissem no mesmo mundo narrativo, elas nunca haviam se cruzado e esse era um momento muito aguardado pelos fãs. Isso fez com que o público desse uma atenção maior para o *spin-off* e, para além disso, afetou diretamente a experiência de quem assiste *FTWD*, porque o personagem Morgan deixa de ser um personagem secundário em *TWDTV* e se torna um dos protagonistas de *FTWD*, mudando os rumos da narrativa.

O exemplo de Morgan ainda se assemelha ao do Governador porque Morgan também existe nas HQs. Lá, ele também foi responsável por acolher Rick no início e explicar o apocalipse. Porém, a história de *FTWD* não existe nos quadrinhos e isso se torna mais um exemplo de como personagens que existem nos dois mundos são diferentes entre si, pois, na TV Morgan continua vivo e seu núcleo principal interage com personagens que nem sequer existem no Mundo Narrativo A, enquanto nos quadrinhos o personagem morreu na edição 83.

Figura 5 - Primeiro episódio em que Morgan aparece em *TWDTV* e em *FTWD*. Montagem feita pelo autor



Fonte: AMC (2010) e AMC (2018)

Para além disso, é interessante analisar como essa é uma terceira forma diferente de *crossover* existente no universo. O primeiro, do Governador, é um *crossover* paralelo, que narra a mesma história (no caso, envolvendo o grupo de Rick) sob uma outra perspectiva. Já o *crossover* de Clementine, apesar de ser no formato de continuação, ele acompanha, especificamente, a história dela própria, o que não acontece no *crossover* de Morgan.

Aqui, existe uma outra história acontecendo, a de *FTWD*, e ele é apenas inserido nela, mas o foco não é no personagem, já que o enredo tinha sido escrito e produzido há quatro anos, com foco em outros personagens

4.2.4 CRM

A República Cívica Militar, *CRM*, é um importante vetor, que agrega alguns personagens, porque ele perpassa pelas três séries de TV, *The Walking Dead*, *Fear The Walking Dead* e *The Walking Dead: World Beyond*, provavelmente pela futura série sobre os personagens Rick e Michonne que será lançada, e porque mexeu com o imaginário dos fãs do Mundo Narrativo B criando uma mitologia nas séries.

A *CRM* é uma organização que serve como força militar e policial dentro da República Cívica. Ela foi introduzida pela primeira vez na 8ª temporada de *TWDTV*. Alguns elementos já vinham sendo introduzidos na série principal, como as siglas “A” e “B”, helicópteros que eram vistos de forma recorrente e um símbolo formado por três círculos. Essas “pistas” criaram um imaginário nos fãs que começaram a teorizar o que se tratava e qual grande comunidade seria essa que estava começando a ser inserida no mundo narrativo.

Esse tipo de teoria dos fãs é o que Jenkins (2009b) traz como o princípio narrativo do Desempenho, em que o público começa a participar do conteúdo, nesse caso, de forma influenciada pelos produtores. Desse modo, os fãs começaram a vasculhar o universo em busca de respostas para a mitologia criada.

Através da personagem Anne, que usa o codinome Jadis, descobrimos que a força possui diversos helicópteros que são usados para buscar suprimentos e sobreviventes para seus experimentos. No início do apocalipse, essa grande comunidade foi criada e se uniu a outras duas, formando uma aliança caracterizada pelo símbolo dos três círculos. Unindo à cientistas, a organização começou a fazer testes em busca de um tratamento para a zumbificação e, para isso, eles precisavam de dois tipos de pessoas, um “A”, com capacidade de liderança e pronto para lutar, e um “B”, que seriam os incapazes.

Eles então encontram o grupo de Anne, que habita um lixão, e fazem o acordo de entregar suprimentos em troca de pessoas “A” e “B” capturadas por ela. Isso causa um impacto gigantesco na narrativa da série principal, pois, ao final da 9ª temporada, Anne foge em um helicóptero da *CRM* levando o protagonista da série, Rick, desmaiado com ela. Depois do acontecimento, o personagem nunca mais apareceu na série e Anne fez *crossover* para *The Walking Dead: World Beyond*.

Para além disso, na 10ª temporada da série principal, a também protagonista Michonne encontra pistas de um possível paradeiro de Rick, o qual ela mantém um relacionamento e possuem um filho juntos. Até então, todos acreditavam que o personagem estava morto. Com a pista, Michonne também deixa a série para ir em busca de Rick e nunca mais aparece.

Ao analisar a experiência do público frente à essa decisão dos produtores, ela foi diretamente impactada, pois mesmo sem os protagonistas, o enredo continuou e a série já está na 11ª temporada. Uma comparação hipotética que possibilita exemplificar a experiência causada seria os personagens Harry Potter e Hermione deixarem a série de filmes de J. K. Rowling e a sequência continuar apenas tendo Ron como protagonista. Eles não morrem, não têm fim, simplesmente desaparecem e a sequência continua por mais cinco filmes sem nunca mais mostrarem o que aconteceu com os bruxos.

Esse foi o sentimento causado pela transmidialidade escolhida pelos produtores de *TWDTV*. Na época, foi declarado que o futuro de Rick Grimes seria contado em uma trilogia de filmes e só após três anos, a trilogia foi cancelada e foi anunciada mais uma série derivada que irá apresentar o que ocorreu com os protagonistas.

CRM apareceu ainda em muitos episódios de *Fear The Walking Dead*, onde a personagem Al acabou conhecendo e se apaixonando por Isabelle, integrante da força, e que apresentou mais pistas sobre a misteriosa comunidade. Em *The Walking Dead: World Beyond*, a organização é melhor trabalhada, sendo os antagonistas principais e é onde Anne retorna depois de desaparecer na série principal, mas sem Rick.

Por mais que o mundo das séries de TV fique conectado com essa comunidade e transmidialidade, o telespectador ainda vive com a frustração de desconhecer o que aconteceu, efetivamente, com os personagens principais da série original mesmo após seis anos desde que a *CRM* foi introduzida no universo. Além disso, essa é uma forma dos produtores “obrigarem” o público a consumir uma outra mídia, afinal, os protagonistas desapareceram e, para um possível entendimento e curiosidade do público devido a relevância dos personagens, será necessário aguardar e consumir a continuação, através de mais uma série derivada, dentre várias recentemente anunciadas.

Isso aparece até como um questionamento e crítica. Até que ponto a finalização da série principal e a criação de derivadas se torna atraente para o público? Afinal, a série está se encerrando efetivamente ou apenas se adaptando e se desdobrando em outras três, já que teremos uma focada nos personagens Maggie e Negan, uma focada no personagem Daryl, e uma focada nos personagens Rick e Michonne?

Em um mercado cada vez mais competitivo e, após 12 anos no ar, talvez o encerramento de *TWDTV* e a criação de produções menores consiga ainda segurar o público e os fãs de *TWD*, mas também, para a experiência de fãs mais fiéis, pode aparecer como um saturamento e apenas mais uma forma de esticar a história sem dar a ela um final efetivo e digno.

Figura 6 - Anne recebendo o helicóptero da *CRM* para resgatá-la junto à Rick



Fonte: AMC (2018)

4.2.5 Hannah

O último vetor a ser analisado é a personagem Hannah. Ela se tornou um ícone dentro do mundo das séries de TV por ter sido a primeira zumbi a aparecer, sendo encontrada por Rick assim que ele sai do coma no primeiro episódio da série principal. Buscando fazer mais *spin-offs* e desbravar mais plataformas, os produtores criaram os episódios para web, com histórias que se passam no mesmo universo, e *Torn Apart* conta a história de como Hannah se tornou zumbi.

O formato online, na era globalizada, se popularizou bastante e trazer para a internet uma transmídia audiovisual de um personagem totalmente secundário, mas um ícone, foi uma boa ideia dos produtores. Com isso, o expansivo universo de *The Walking Dead*

atingiu diversos formatos: quadrinhos, livros, jogos para videogame, jogos para celular, série para TV, série para internet e futuros filmes.

Além de amarrar o mundo televisivo ao da web, Hannah ainda traz a ideia para o telespectador de que, os zumbis, que são eliminados em quase todos os episódios, também possuem uma história. É importante destacar a diferença na duração de um websódio para um episódio de série normal, já que aqui, cada um possui cerca de três minutos de duração, algo bem curto que, se não estivesse também no formato seriado, não conseguiria aprofundar, minimamente, a história da personagem, mas que combina com o formato *web*.

Mas, para além da duração, também é importante analisar aqui o contexto da publicação da websérie. Ela foi disponibilizada entre o lançamento da primeira e da segunda temporada da série de TV. Assim, foi uma forma de “aquecer” o público num momento em que *TWD* ainda estava nascendo no Mundo Narrativo B e que todo conteúdo novo, que fosse derivado, surgia como algo novo e atraente, sem que houvesse algum tipo de saturação.

Naquela época, a experiência passada de navegação por plataformas e exploração do universo através de mais de uma mídia chegou de uma forma mais fluida para o público do que atualmente, ainda que fosse algo novo. É inevitável afirmar que um conteúdo não continue prendendo o público de uma forma agradável após 12 anos de produção e dezenas de derivações.

No contexto e momento de criação, explorar a personagem, ainda que brevemente, foi algo importante para dar o pontapé inicial na expansão do universo, que, se fosse feita hoje, talvez não teria o mesmo impacto e não traria a mesma construção de sentido para o público consumidor.

Figura 7 - Rick encontrando Hannah zumbificada no primeiro episódio da série de TV



Fonte: AMC (2010)

Após a análise por meio de vetores, é hora de analisarmos o universo de *TWD* tendo em vista *Os Sete Princípios da Narrativa Transmídia*.

4.3 Os Sete Princípios da Narrativa Transmídia aplicados ao universo de The Walking Dead

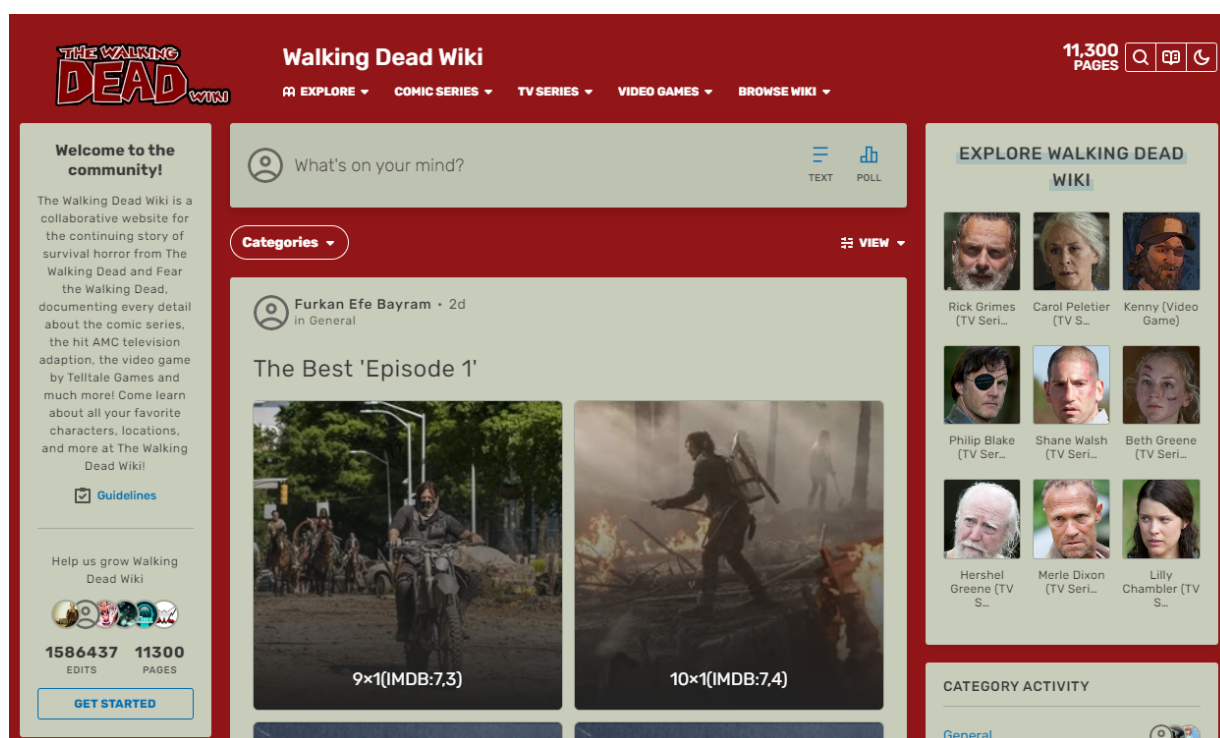
Por mais que esteja claro que as histórias de *The Walking Dead* perpassam mais de uma mídia, uma das características básicas que a coloca como narrativa transmídia, é importante vermos como outros princípios classificam efetivamente o universo aqui analisado como algo transmidiático. Para isso, é importante interpretarmos este universo tendo em vista os *Sete Princípios da Narrativa Transmídia* dados por Jenkins (2009a, 2009b).

O primeiro princípio da Espalhabilidade vs. Perfurabilidade diz respeito à forma como o público engaja na circulação do conteúdo e ainda vai além, tendo um apreço e se aprofundando pelas diferentes mídias. O site *The Walking Dead Wiki* faz exatamente isso. A verdadeira enciclopédia do universo de *TWD*, criada pelos próprios fãs de forma colaborativa, apresenta, pelas suas 11.300 páginas em 17 línguas diferentes, diversos artigos que vão desde resumos de cada mídia (o que são as HQs, as séries, etc) até biografias de personagens, linkando em quais mídias ele apareceu, quando morreu ou teve um marco importante, dentre

outras características. Essa é a forma mais profunda que o público vai em um conteúdo, pois qualquer dúvida em relação ao universo pode ser acessada em alguns cliques.

Além disso, no site existe a parte de blogs, onde é possível usuários fazerem publicações e interagirem, como uma verdadeira rede social “walker”. Com essa enciclopédia, mesmo sendo uma pessoa que não conhece o universo, ela consegue saber até os mínimos detalhes de cada narrativa.

Figura 8 - Captura de tela da página *Discuss* do site *The Walking Dead Wiki*



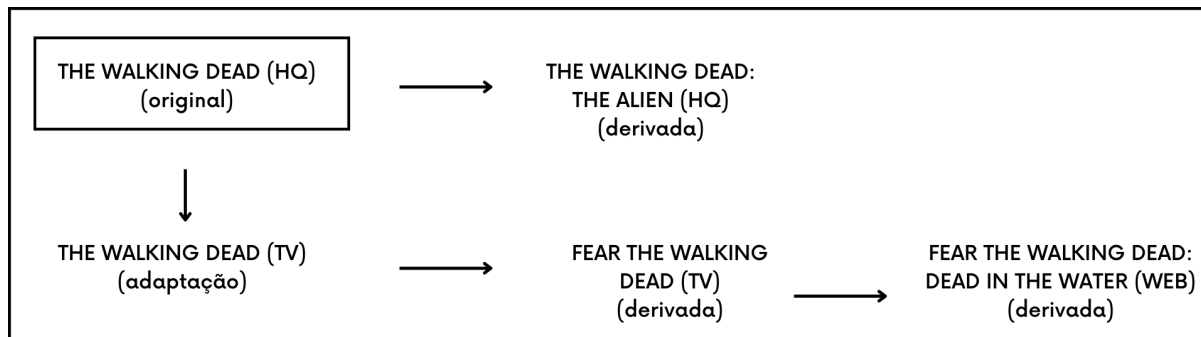
Fonte: Captura de tela - The Walking Dead Wiki (2022)

O segundo princípio apresentado por Jenkins (2009a) é o de Continuidade vs. Multiplicidade. Como o próprio autor explica, um conteúdo pode ser continuado de forma direta ou de forma múltipla, como em conteúdos derivados ou adaptados. *The Walking Dead* começou como uma história em quadrinhos e se derivou através de edições especiais e jogos de videogame. Para além disso, foi adaptado para TV e sua adaptação ganhou conteúdos derivados, como a série *Fear The Walking Dead* e as webséries.

Este segundo princípio está tão presente no universo de *TWD*, que até os conteúdos derivados possuem seus próprios conteúdos derivados. É o caso da série de TV *Fear The Walking Dead: Dead in the Water*, que é um *spin-off* de *Fear The Walking Dead*.

Em sua natureza, *FTWD* já é um *spin-off* de *TWDTV*, que é uma adaptação dos quadrinhos. Um verdadeiro emaranhado de continuidades e multiplicidades.

Figura 9 - Exemplo de Continuidade e Multiplicidade no universo de *The Walking Dead*



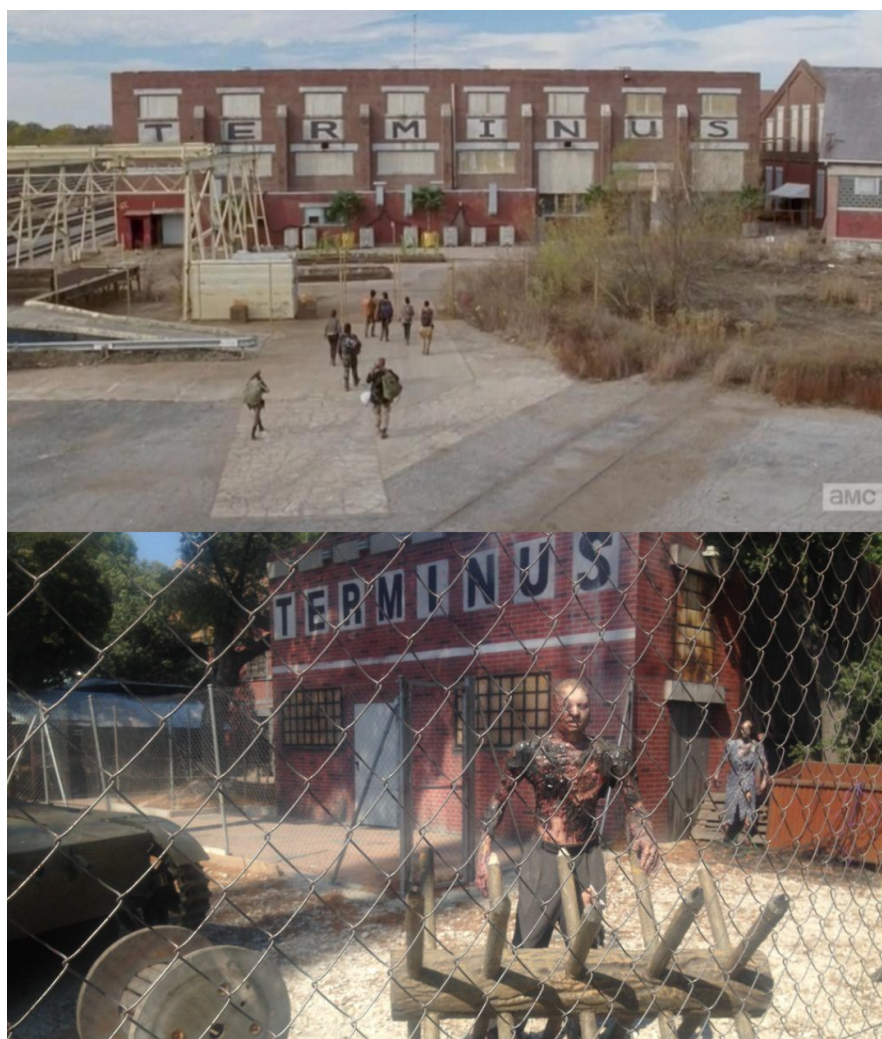
Fonte: Elaborada pelo autor com base na pesquisa documental

O terceiro princípio, Imersão vs. Extratibilidade, está conectado diretamente com o primeiro princípio apresentado. O interessante desse princípio é como ele se conecta ao universo de *The Walking Dead* para além dos mundos narrativos. Na Figura 2, quando apresentamos o universo, alguns elementos ficaram de fora dos mundos narrativos porque ou são complementos ou são formas de imersão e participação do público com o universo.

A atração *The Walking Dead Experience* busca exatamente imergir o público no Mundo Narrativo B de *TWD*, trazendo cenários e zumbis semelhantes aos da série de TV. É uma forma de colocar o público dentro do mundo. Na Figura 5, é possível compararmos Terminus, local que foi arco da 5ª temporada da série de TV, com sua réplica na *The Walking Dead Experience*.

Um dos objetivos deste estudo é tentar compreender a experiência do público de *The Walking Dead* e a atração é um dos pontos cruciais para visualizarmos como a transmídia feita pelos criadores e produtores do universo, que vai além da narrativa, consegue levar o público para a imersão que Jenkins explica em suas teorias.

Figura 10 - Comparação da série de TV com a *The Walking Dead Experience*. Montagem feita pelo autor



Fonte: AMC (2014) e Ocio Terror (2017)

Neste princípio ainda, a ideia de Extratibilidade é o público trazer para si algo relacionado àquela história (JENKINS, 2009b). Hoje, diversos produtos de *The Walking Dead* são comercializados, como bonecos, pôsteres e chaveiros, principalmente relacionados à itens que os personagens da série usam: Daryl e sua besta⁶³, Michonne e sua catana⁶⁴, Negan e o taco de beisebol, Rick e seu chapéu de xerife, Carol e o soco-inglês.

Já o quarto princípio apresentado por Jenkins (2009b), Construção de Mundos, se encontra com uns dos aspectos metodológicos desta monografia: a necessidade de dividirmos o universo de *The Walking Dead* em dois mundos narrativos diferentes. Como explicitado no

⁶³ Besta é uma espécie de arco e flecha com um gatilho acoplado para lançamento da flecha.

⁶⁴ Katana, no original, é uma tradicional espada japonesa usada por samurais.

tópico 4.1.1, o mundo narrativo é toda a construção da história, com os personagens, arcos, lugares e interações. O expansivo universo de *TWD* acabou se dividindo em dois mundos narrativos, inclusive por causa dos aspectos presentes no princípio da Continuidade, de Jenkins (2009a). A adaptação das HQs para TV cresceu tanto que se desdobrou em formas diferentes de se narrar as ideias de Robert Kirkman.

Em *TWD*, temos então um mundo pós-apocalíptico em que um vírus traz de volta pessoas mortas em forma de zumbi e que se alimentam de carne humana, guiadas pelo som e pelo cheiro. É interessante como este princípio dá a característica para o universo. Como apresentado no subcapítulo de “Narrativas de zumbi”, não existe uma “receita zumbi”. O que difere o mundo (ou os mundos) de *TWD* com outra obra de zumbi, como *A Noite dos Mortos Vivos*, por exemplo, vai muito além dos personagens, épocas e lugares serem outros entre as histórias. Há aqui características próprias que constroem os mundos de *TWD*.

No universo aqui estudado, as causas do vírus são desconhecidas e todas as pessoas estão infectadas, sejam elas vivas ou mortas, por causa da transmissão aérea. Ou seja, diferente de outros mundos que também têm zumbis, aqui se você morrer por outras causas que não sejam um ataque zumbi, você também retornará dos mortos, já que o vírus que faz a transformação é ativado quando não há mais atividade cerebral. Já em *Resident Evil*, por exemplo, o vírus é causado por uma empresa farmacêutica e existem diferentes tipos de zumbi, algo que não acontece em *TWD*. Cada mundo é construído da sua própria maneira.

A experiência do público em relação à construção do universo de *TWD* é tão complexa, que ele tem que consumir e interagir com dois mundos diferentes, mas que contam a “mesma” história e em sua maioria possui os “mesmos” personagens. Vale lembrar que, conforme as reflexões sobre os mundos narrativos de *TWD*, compreendemos que, verdadeiramente, não se trata da mesma história e nem dos mesmos personagens, mas sim da história contada de formas diferentes, o que faz com que os personagens se diferem de um mundo para outro devido às especificidade de cada diegese.

A Serialidade, quinto princípio das narrativas transmídias, aparece explícita no universo. Essa é uma das formas de se dar continuidade e que está presente na maioria dos produtos de *The Walking Dead*, isso porque é um meio de se contar uma história muito grande e de também segurar o público à narrativa. Hoje, por exemplo, os quadrinhos possuem 193 edições, a série de TV principal mais de 169 episódios, a franquia de jogos da Telltale Games quatro temporadas, assim como outros produtos que também são seriados.

Em termos de expansão da narrativa, a serialidade possibilita um maior desdobramento das produções no formato de sequência e um aprofundamento nas narrativas,

não só como um todo, mas as individuais de cada personagem e contexto. Ou seja, permite uma experiência mais aprofundada nos detalhes que a história busca contar.

No universo de *TWD*, para além de segurar o público, que pode também abandonar as produções por causa da extensão, a narrativa, por meio de séries, expande e abre possibilidades de um conhecimento mais profundo dos mundos narrativos. Por exemplo, quando um personagem desaparece e volta, a serialidade permite dedicar episódios apenas para contar o que aconteceu naquele tempo fora de tela. Ou, ao apresentar novos lugares e personagens, há a possibilidade de dedicar tempos maiores para contextualizar a apresentação. Formatos mais curtos e sem sequenciamento, como por exemplo um filme, não possibilitaria isso por causa da menor duração frente a todo o contexto que é possível ser contado mais detalhadamente num formato seriado.

Para o público, através das séries, os arcos narrativos podem ser melhor desenvolvidos e trazem a sensação de uma micro história dentro da história geral, com início, meio e “fim”, e que trará consequências para a narrativa após o final do arco. Por exemplo, os Sussurradores são arco narrativo nas HQs dos volumes 22 ao 27. Ou seja, por cerca de 35 edições, os vilões que se escondem atrás de peles humanas e vivem em meio aos zumbis são apresentados, causam impactos diretos na história e finalizam o embate em uma guerra final. A mesma coisa acontece na série de TV, em que o arco dos vilões toma parte da 9ª e 10ª temporada.

Desse modo, com a serialidade é possível trazer mais elementos para o público, como por exemplo os vilões. Na série de TV existe um arco narrativo para os antagonistas Governador, que ocupa duas temporadas, e para Negan, que ocupa três temporadas, fora os Sussurradores já citados. Se *TWD* fosse um filme sem sequência, provavelmente apenas um arco narrativo seria adaptado por causa do formato e tempo, e um grande conteúdo narrativo seria perdido.

Também é importante analisar como a utilização de hiatos no formato seriado, que nas produções televisivas são pausas na produção e distribuição do conteúdo, aqui em *The Walking Dead* trouxe diferentes experiências para quem acompanha a série de TV quando ela é lançada e para quem acompanha o conteúdo disponível em sua totalidade, como nas plataformas de *streaming*.

TWDTV criou o costume de dividir suas temporadas em duas partes e, ao final de cada uma (*mid-season finale*, meio de temporada; e *season finale*, final de temporada) acontecer um grande evento, seja morte de personagens principais ou finalização de arcos

narrativos. Isso já causa uma expectativa grande no público que só é possível em um conteúdo seriado.

A seguir, um quadro⁶⁵ exemplificativo dos principais eventos que ocorreram na série de TV antes dos hiatos.

Quadro 5 - Eventos das *mid-season finale* e *season finale* de cada temporada de *TWDTV*

Temporada	Eventos da <i>mid-season finale</i>	Eventos da <i>season finale</i>
1ª temporada	-	Episódio 6: Explicações sobre os zumbis e destruição do Centro de Controle de Doenças.
2ª temporada	Episódio 7: Encontro da personagem Sophia zumbificada.	Episódio 13: Destruição da fazenda de Hershel.
3ª temporada	Episódio 8: Michonne fura o olho do Governador	Episódio 16: Morte da personagem Andrea.
4ª temporada	Episódio 8: Morte dos personagens Hershel e Governador.	Episódio 16: Chegada à Terminus e reencontro do grupo.
5ª temporada	Episódio 8: Morte da personagem Beth.	Episódio 16: Morte do personagem Pete.
6ª temporada	Episódio 8: Invasão de Alexandria por zumbis.	Episódio 16: Morte de dois personagens principais.
7ª temporada	Episódio 8: Morte da personagem Olivia.	Episódio 16: Morte da personagem Sasha.
8ª temporada	Episódio 8: Personagem Carl revela ter sido mordido por um zumbi.	Episódio 16: Guerra Final, com vitória do grupo de Rick.
9ª temporada	Episódio 8: Grupo de Rick descobre os Sussurradores.	Episódio 16: Queda do Reino.
10ª temporada	Episódio 8: O grupo é encurralado pelos Sussurradores em uma caverna.	Episódio 16: Retorno da personagem Maggie e morte do personagem Beta.
11ª temporada	Episódio 8: Ataque em Meridian.	Episódio 16: Morte da personagem Leah e domínio de Commonwealth

Fonte: Elaborado pelo autor

⁶⁵ Vale destacar que a 1ª temporada é a única que não possui *mid-season finale* e que o episódio 16 da 11ª temporada na verdade é um *mid-season finale*, já que outros oito episódios serão lançados, pois esta será a última temporada e terá um número maior de episódios.

Inclusive, o formato seriado com hiatos possibilita a construção de *cliffhangers*, que são situações limites dos personagens e que se torna uma forma de segurar a audiência. Em *TWDTV*, o maior exemplo acontece no episódio 16 da 6ª temporada. Quando finalmente os protagonistas encontram o vilão Negan, eles são ajoelhados em roda e com um bastão, o antagonista faz “uni-duni-tê” para escolher quem vai matar. O episódio acaba com ele escolhendo um protagonista e esmagando a cabeça dele, mas sem revelar qual foi.

Isso levou o público a esperar um hiato de seis meses para descobrir a resposta. Nesse tempo, as teorias foram criadas e, por causa da transmídia, os fãs começaram a comparar o mesmo arco que é adaptado das HQs. Lá, quem morre é o personagem Glenn, e matá-lo na série de TV não faria muito sentido por causa de todo o suspense gerado. Ao retornar, na 7ª temporada, é revelado que Negan matou não apenas o personagem Glenn, mas também o personagem Abraham.

Figura 11 - Protagonistas são escolhidos na sorte para serem mortos por Negan



Fonte: AMC (2016)

O sexto princípio, Subjetividade, diz respeito à forma como personagens secundários ganham espaços na narrativa transmídia e é possível conhecê-los por outro olhar. Tanto o Mundo Narrativo A quanto o B de *TWD* trabalham bem esse princípio. As HQs

possuem duas edições especiais focadas no vilão Negan; a série de livros traz o personagem Governador, que era secundário nas HQs, como protagonista; as webséries apresentam histórias de personagens ou itens que passaram pela série de TV principal; inclusive a nova série de TV à estreiar, *Tales The Walking Dead*, é totalmente baseada neste princípio. Com episódios antológicos, conheceremos a cada lançamento a história de um personagem do Mundo Narrativo B, seja ele já apresentado em uma das mídias ou um personagem novo.

Por mais que a Subjetividade possa parecer interessante, por apresentar novas características que não são possíveis de serem aprofundadas no conteúdo original por falta de espaço, ela também pode aparecer como algo negativo ao consumidor. Cada público possui uma experiência diferente e se aproxima de um personagem de forma diferente, seja por aspectos pessoais ou por causa do arco narrativo. A série de TV, por exemplo, tem o costume de focar episódios aleatórios no meio das temporadas em personagens secundários. Se um público tem afinidade com o personagem, ele terá um tipo de experiência, agora, se ele não se aproxima do personagem ou é um personagem irrelevante para ele, ele já terá outra experiência.

Esse princípio então pode aparecer como algo positivo e ser visto como um bom complemento, ou de forma negativa, como se os produtores estivessem com falta de conteúdo ou buscando estender demais o produto, o que pode, dependendo da experiência do público, causar um esgotamento.

Por fim, o último princípio é o de Desempenho. Esse princípio se relaciona com a participação do público, seja de forma voluntária ou influenciada. Em 2011, o canal de TV AMC, que produz as séries de televisão do universo de *The Walking Dead*, criou o programa *Talking Dead*, um programa ao vivo que vai ao ar após a estreia dos episódios das séries de televisão para comentar sobre os lançamentos. Essa foi uma forma que os produtores encontraram de participação do público com o elenco e produção das séries.

Com esse tipo de participação, o público possui uma experiência completa, pois consegue se inserir no mundo narrativo, através do parque temático apresentado anteriormente, e também nos bastidores e produção, através do *talk show*.

Todavia, os produtores aproveitaram desse Desempenho para também promoverem as séries de TV. Bojalad (2017), em seu texto *The Walking Dead: Como a AMC Aproveitou o Poder do Fandom*⁶⁶, discute como a repercussão da série agrupou um número grande de fãs em comunidades e como a emissora se aproveitou disso. Atualmente, a

⁶⁶ *The Walking Dead: How AMC Harnessed the Power of Fandom*, no original.

comunidade de fãs de *TWD* no Reddit⁶⁷ tem mais de 1,5 milhões de pessoas inscritas, a partir daí, surgiu o *Talking Dead*. “Com um enorme sucesso em suas mãos, a AMC procurou fazer um segundo show que transformaria a discussão sobre sua vaca leiteira em um produto. Digite *The Talking Dead*” (BOJALAD, 2017, s/p, grifo do autor, tradução nossa⁶⁸).

E isso faz com que a participação do público acabe ocorrendo por influência dos produtores, pois, mais um programa do universo no ar que comenta sobre os episódios, faz com que os fãs promovam a série em outras plataformas, como as redes sociais, comentando e repercutindo, já que no *talk show* o apresentador convida os fãs à responderem enquetes e enviarem comentários ao vivo.

Todavia, os fãs conseguiram também participar de outras maneiras com a produção, o que afetou inclusive o roteiro da série de TV. Um exemplo disso é a personagem Carol. Na história dos quadrinhos, ela morre logo nas primeiras edições, enquanto em sua adaptação para a série de TV, devido sua evolução e apreço do público pelo arco narrativo, os produtores resolveram mantê-la⁶⁹ até a última temporada como uma das protagonistas. Outro exemplo foi a queda de audiência na sétima temporada da série de TV. Após reclamações do público, a equipe prometeu⁷⁰ mudar algumas características na produção da série.

Tendo em vista os *Sete Princípios da Narrativa Transmídia* aplicados ao universo de *TWD*, podemos compreender, de forma mais aprofundada, como as características transmidiáticas estão presentes no cerne das produções e são determinantes, de diferentes formas, para as experiências do público.

4.4 A experiência do público de *The Walking Dead*

A forma em que determinado conteúdo transmidiático é feito interfere na experiência da narrativa. E isso também acontece no universo de *The Walking Dead*, já que a história está presente em tecnologias dispersas, como livro e videogame, por exemplo. Logo, aquele que jogar não terá a mesma experiência narrativa daquele que ler a história. Essa conclusão já foi adiantada na pesquisa de Andreolla e Rettenmaier (2017, p.5) ao estudarem a narrativa transmídia no universo de *The Walking Dead*:

⁶⁷ Reddit é um site agregador de notícias e de comunidades de discussões.

⁶⁸ “With a massive hit on its hands, AMC sought to make a second show that would turn discussion about their cash cow into a product. Enter *The Talking Dead*.”

⁶⁹ “The Walking Dead: Carol iria morrer na série, afirma showrunner”. Disponível em: <https://bit.ly/3dayoHB>. Acesso em: 13 jul. 2022.

⁷⁰ “‘The Walking Dead’ Is Toning Down Its Violence After Season 7 Complaints”. Disponível em: <https://bit.ly/3dakdT5>. Acesso em: 13 jul. 2022.

É importante saber que o suporte utilizado transforma o conteúdo que será gerado. Sabemos que um conteúdo utilizado em um livro não será o mesmo que o apresentado em um blog, da mesma forma que uma narrativa televisiva, não gera a mesma experiência que se esse mesmo assunto provocaria se apresentado numa web série.

Essa chamada “experiência narrativa” se difere de uma pessoa para outra na transmídia justamente pelo fato da entrada no conteúdo ser feita de forma particular. Logo, presumir um olhar universal e totalizante sobre a rede transmidiática não é certo, pois o caráter reticular cria diferentes condições para experiências, de forma múltipla e aberta.

Além disso, essa característica pode atrair ou distanciar o consumidor do conteúdo de acordo com a entrada dele no universo. Se uma pessoa conheceu *TWD* por meio do jogo de videogame, ela pode despertar vontade ou curiosidade de conhecer mais sobre o que originou a história e ir atrás dos quadrinhos. A mesma coisa acontece com a adaptação, o formato em rede e a diferenciação de mundos narrativos permite que o público possa buscar como um personagem é explorado na TV e ao mesmo tempo nos livros e o que mudou de uma narrativa para a outra.

Em seu artigo, Andreolla e Rettenmaier discutem como a chegada de novas tecnologias de informação e comunicação trouxeram transformações na comunicação social e nas produções feitas, o que afetou inclusive a ficção de *The Walking Dead*. Dessa forma, os autores discorrem diversos pontos do que, aqui chamamos, de universo de *The Walking Dead*, até a data estudada por eles, comprovando que realmente se trata de uma narrativa transmídia, que foi corroborado aqui, tendo em vista os sete princípios narrativos de Jenkins.

Como foi percebido, a utilização de mundos diferentes, a disseminação e derivação por diferentes plataformas, as adaptações e aplicações de uma mesma história impactam de diferentes formas na experiência do público. Não apenas isso, a escolha dos produtores nos vetores para fazerem as transmídias e os arcos narrativos também, podendo aparecer como algo positivo ou negativo, de acordo com as vivências e gostos de cada um.

Por fim, é importante destacar também que o fato do tipo de narrativa mudar a cada mídia faz com que o público se interesse por determinados tipos de plataformas, buscando as demais mídias que fazem parte do contexto apenas caso ele tenha interesse em buscar referências ou continuar consumindo aquele conteúdo. Isso só acontece graças ao poder da narrativa transmídia de se conectar, mas também poder se manter isolada em cada plataforma sem prejuízo no entendimento. Oliveira (2013, p. 42) exemplifica exatamente isso

aplicado ao universo de *The Walking Dead*. De acordo com ela, um usuário pode apenas querer ler os livros ou assistir às séries, por exemplo, pois mesmo que façam parte do mesmo contexto, cada um possui começo, meio e fim, sendo autoexplicativos.

Porém, a transmídia, por ser reticular, permite diferentes formas de vagar, neste caso, pelo universo de *TWD*, mesmo cada mídia tendo seu começo, meio e fim próprios. Esse modo de vagar é particular, inerente e traz diferentes possibilidades, inclusive, de experiências para além do clássico modo, consumindo uma mídia por inteiro, depois outra, e assim por diante.

Uma das formas de vagar é possível através de personagens específicos, que aqui chamamos de vetores. Se é criada uma afinidade com determinado personagem, o público pode acompanhá-lo pela transmidialidade sem necessariamente consumir todos os conteúdos. Por exemplo, o personagem Morgan, aqui estudado, sai da série de TV na oitava temporada e entra em *Fear The Walking Dead* na quarta temporada. É possível que o público passe a assistir *FTWD* a partir do ponto de entrada do personagem, sem necessariamente ter que assistir a série desde o início.

Desse modo, assim como a ambientação, personagens e histórias são apresentadas pela primeira vez ao personagem quando ele é inserido na mídia, elas também são apresentadas para quem escolhe essa forma de consumo do conteúdo, sem que, necessariamente, haja perdas significativas da história. E, caso haja, ainda possibilita uma outra forma de navegação dentro da própria mídia. Se a pessoa não estiver entendendo o que está acontecendo no enredo ou tenha curiosidade de saber mais, ela pode navegar para pontos específicos da história para se contextualizar sem que seja algo cronológico ou rígido.

É interessante refletir também como a navegação pode ser construída das mais variadas formas e interligada não só por personagens. Seguindo a mesma lógica de ir a certo ponto da mesma mídia para se contextualizar, o consumidor pode fazer a mesma coisa, mas indo em outra mídia, o que já causa uma outra experiência e cria sentidos novos na narrativa.

Por exemplo, a já estudada personagem Clementine perde sua perna ao final do jogo de videogame. Quem comprar o livro sobre ela sem ter jogado, vai adentrar o universo pela aquela plataforma, mas caso tenha interesse, pode recorrer aos capítulos finais do jogo para entender o que aconteceu com a perna na personagem. A mesma coisa para objetos, *The Walking Dead: Red Machete* é a websérie que conta o percurso do facão vermelho que Rick usou como uma arma para matar Gareth, o líder de Terminus, na série de TV. Ao assistir o embate final, o público pode recorrer à websérie para saber mais sobre a história do facão.

Deste modo, a experiência do público é construída de forma particular e possibilita acontecer da forma em que ele próprio queira consumir. Ele pode, inclusive, optar por ter mais de uma forma de vagar pelo universo, consumindo as mídias A e B através da ordem cronológica, as C e D por meio de personagens, as E e F por ordem de lançamento, e assim por diante.

4.4.1 Relato de Experiência

Como fã e consumidor do universo de *The Walking Dead*, é inevitável que as análises aqui realizadas, por mais que busquem apresentar parâmetros do público em geral, também reflitam na minha experiência própria enquanto consumidor. É interessante também analisarmos o quão particular é a experiência de cada pessoa e como ela pode se alterar até mesmo pela forma como o conteúdo midiático é apresentado e o formato que cada pessoa o consome.

Adentrei no universo de *The Walking Dead* pela primeira vez em 2013, através da série de televisão. Naquela época, já haviam sido lançadas três temporadas e o que aqui quero analisar é como uma mesma pessoa pode ter tido uma experiência diferente da minha mesmo tendo entrado no universo pelo mesmo ponto que entrei, devido à distribuição.

Até então, plataformas de *streaming* ainda não tinham se popularizado como nos dias atuais, e, principalmente no Brasil, canais de televisão abertos eram os mais comuns. Conheci *TWD* pelo canal Band, em que cada episódio era reproduzido apenas uma vez por semana. Uma pessoa que está acessando um catálogo de *streaming* hoje, ao se deparar com uma série de 11 temporadas e mais de 160 episódios (sem levar em conta as derivações), não terá a mesma experiência de quem foi acompanhando os personagens semana a semana, ano após ano, aguardando cada lançamento para saber o desfecho final.

A mesma coisa se dá com o consumo das HQs, que para mim foi inverso ao da série de televisão. Minha navegação pela transmídia do universo se deu pela primeira vez pela curiosidade de saber o que originou a adaptação da televisão. Para isso, o consumo das histórias em quadrinhos foi feito por meio de PDFs por causa da praticidade. Essa foi uma experiência diferente de quem adentrou o universo pelas histórias em quadrinhos e, em 2010, ia nas bancas mensalmente para comprar cada lançamento.

Ou seja, para além da narrativa, a forma de distribuição, o momento em que o público está consumindo e as particularidades de cada pessoa, seja aspectos financeiros, culturais ou do próprio interesse, também possibilitam diferentes experiências. Quando os

produtores resolvem expandir a narrativa de forma transmidiática, é importante refletir que, nem todo o público possui condições de acompanhar o conteúdo pelas várias plataformas e há a possibilidade de abandono de algumas produções, mas ao mesmo tempo, públicos específicos de cada plataforma podem conhecer o universo ali e adentrar nele devido à expansão.

Do meu ponto de vista enquanto fã, a transmidialidade aparece como algo positivo, afinal, para quem consome, é muito interessante saber que existem mídias que focam em personagens específicos. Os livros do Governador, por exemplo, foram os últimos que consumi, e fiz a transmidialidade mais por fidelidade ao universo do que por um interesse efetivo ao personagem.

Porém, mesmo como fã, o número de séries de TV derivadas anunciadas no último ano causa fortemente a sensação de saturamento. Estamos há 12 anos acompanhando a série principal e há oitos anos *Fear The Walking Dead*. Quanto mais esticada fica a história, maior é o medo de não haver um final satisfatório, o que causa uma primeira repressão a cada anúncio feito pelos produtores.

Ao construir esse trabalho, grande parte dos produtos descritos no primeiro capítulo, que busca apresentar o mapa de *The Walking Dead*, eram desconhecidos. E esse é um risco (ou um acerto, dependendo da objetivação) ao expandir um universo de uma forma tão grande, ao ponto do próprio público desconhecer todas as produções ou se perder em meio à reticularidade da transmídia.

5 CONCLUSÃO

Ao longo dos capítulos, a pesquisa buscou compreender a relação entre experiência e narrativa, especificamente, as narrativas transmídias do universo de *The Walking Dead*. Para isso, foi necessário retomar alguns conceitos fundamentais que auxiliaram na compreensão do estudo, como narrativas; narrativas transmídias, seriadas e de zumbi; convergência e ubiquidade.

Dessa forma, perpassando pelos princípios de Jenkins, a narrativa transmídia foi destrinchada e foi possível compreender como ela está presente em diversas produções, sejam ficcionais ou não, construindo sentidos e experiências na narração de histórias.

Para além disso, foi trabalhado o conceito de mundo narrativo e através dele foi possível perceber que um mesmo universo pode ter diferentes mundos com uma rede narrativa individual para cada, mas ainda sim conectados por causa da universalidade. Ora, a ideia é contar uma mesma história, mas mostrando a capacidade dela de se adaptar, evoluir e continuar, de acordo com cada plataforma, com cada diegese e com cada pessoa que a produz e a consome.

Com isso, foi possível a escolha de diferentes vetores analíticos que conectam as narrativas transmídias e que as exemplificam. Ainda afundo, foi possível não apenas exemplificar como a história de *The Walking Dead* é narrada, composta e modificada, mas também como todo o universo trás experiências diferentes para cada consumidor de acordo com seus gostos, interesses e até mesmo escolha de qual mídia do universo acompanhar e interagir, além de um relato da própria experiência do autor sobre a sua experiência enquanto público de *TWD*.

Para além disso, não apenas a narrativa transmídia apresenta experiências diferentes para cada pessoa, experiência essa que é particular e inerente de cada um. A diferença de mundos narrativos, a quantidade de produtos, a forma de distribuição e aspectos pessoais formarão também sentidos diferentes.

Por ser reticular, a narrativa transmídia possibilita diferentes formas de entrada, saída e navegação pelas mídias, levando em conta diferentes modos, como, seguir personagens específicos, a ordem cronológica, a de lançamento, ou várias formas ao mesmo tempo, sem que haja necessariamente uma perda na compreensão da narrativa, mas sim uma construção diferente.

Por conseguinte, a presente pesquisa não teve como objetivo esgotar toda a produção, muito menos analisar todos os pontos transmidiáticos. Pelo contrário, buscou

selecionar vetores chaves que exemplificam e perpassam pela maioria das mídias e representam um bom recorte para estudo.

Essa foi uma das principais dificuldades na produção: a escolha dos vetores e o fôlego de aprofundar nas análises no tempo de produção disponível para a pesquisa. Por ser um universo muito grande, fazer um recorte que abarcasse o máximo de possibilidades de análise pelas mídias foi algo desafiador.

A partir deste trabalho, compreende-se que o caso estudado mostra como as narrativas transmídias abrem espaço para diferentes formas de experiências que também são influenciadas por outros aspectos que são consequências da transmidialidade. Em um cenário midiático contemporâneo em que novas plataformas surgem e antigas se adaptam, fazer essa expansão de um conteúdo torna-se algo quase que essencial, mas que trás consequências diretas, e particulares, para a experiência de cada um.

Como experiência individual enquanto espectador e fã, o estudo possibilitou um olhar diferente e exterior sobre o universo. Além disso, mostrou que, enquanto fã, é possível vagar e consumir o conteúdo do universo de formas que até então não eram pensadas. Para além disso, desenvolveu um senso crítico e sóbrio sobre as produções e mostrou como nem sempre a escolha pela transmídia pode aparecer como algo positivo, o que um fã muitas vezes não perceberia sem ter um estudo e análise como os aqui desenvolvidos. Graças à pesquisa, cria-se um senso crítico maior e possibilita o exercício de desmembrar a *persona* fã da *persona* pesquisadora.

Para o campo dos estudos em comunicação, o trabalho mostrou como há diferentes formas de se fazer uma narrativa e como determinadas teorias da comunicação também são aplicadas aqui e que faz com que o comunicador reflita sua posição e escolhas. Pois, assim como o meio interfere na mensagem, por exemplo, percebemos que diferentes aspectos para além da narrativa transmídia também interferem na experiência do público.

Como contribuição, o trabalho abre portas para um estudo não só das narrativas transmídias, mas também de mundos narrativos e como a comunicação se adapta de uma plataforma para outra, seja por interesses dos criadores ou do público. Além disso, mostra diferentes formas de se analisar um conteúdo transmidiático, que nesse caso, foi feito por meio de vetores e também de princípios.

O universo de *The Walking Dead*, mesmo que se aproxime de sua segunda década de criação, ainda está em expansão e por diferentes plataformas. Desse modo, ainda tem muito a ser estudado e muito a contribuir para o entendimento da relação entre experiência e narrativa. Desse modo, o trabalho possibilita ainda que haja novos estudos sobre o universo a

partir de outras formas de análise que não foram utilizadas aqui e, como algo em expansão, que um futuro estudo sobre as novas adaptações e variações contribuam para deixar este trabalho atual frente às narrativas transmídias e a experiência do público.

REFERÊNCIAS

- ANDREOLLA, Renata; RETTENMAIER, Miguel. A narrativa transmídia no universo de The Walking Dead. **Simpósio Internacional: literatura e internet: arte digital, escola experimental**, Passo Fundo, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3BOtUB3>. Acesso em: 15 fev. 2022.
- BARBOSA, Fernando da Silva. **A produção independente de webséries pela perspectiva multiplataforma da televisão digital e internet**. 2013. 107 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3QnYjKg>. Acesso em: 27 jun. 2022.
- BOJALAD, Alec. The Walking Dead: how AMC harnessed the power of fandom. *In: Den of Geek*. Ohio, 10 dez. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3SvHyyT>. Acesso em: 13 jul. 2022.
- CEIA, Carlos. Diegese. *In: CEIA, Carlos. E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*. [S. l.], 30 dez. 2009. Disponível em: <https://bit.ly/3SxgYWa>. Acesso em: 12 jul. 2022.
- FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. Introduction: transmedia studies - where now? *In: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Nova York: Routledge, 2019. p.37-52. Disponível em: <https://bit.ly/3oWg3AR>. Acesso em: 22 jun. 2022.
- GAMBARATO, Renira Rampazzo. Transmedia Project Design: theoretical and analytical considerations. **Baltic Screen Media Review**, v. 1, p. 80-100, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3zZH0Kn>. Acesso em: 24 jun. 2022.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Ufrgs Editora, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/3zZHb8v>. Acesso em: 3 jul. 2022.
- GOMES, Paula. **Terra dos mortos: o espaço narrativo nos filmes de zumbis**. Orientadora: Flávia Cesariano Costa. 2014. 212 p. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3pfG2nb>. Acesso em: 27 jun. 2022.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015. Tradução de: Susana Alexandria. Disponível em: <https://bit.ly/3BK919Z>. Acesso em: 11 fev. 2022.
- JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: seven principles of transmedia storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009a. Disponível em: <https://bit.ly/3SsC5Zy>. Acesso em: 27 jun. 2022.
- JENKINS, Henry. The revenge of the origami unicorn: the remaining seven principles of transmedia storytelling. **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009b. Disponível em: <https://bit.ly/3oWvwAX>. Acesso em: 27 jun. 2022.
- LIMA, Fabiana. **O que é streaming? Entenda como funciona e para que serve**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3JuRrJ3>. Acesso em: 27 jun. 2022.
- MANNA, Nuno. Narrativa e a experiência do tempo histórico: uma perspectiva contextual e conceitual para análise de processos comunicacionais. **Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia: Temporalidades e Interdisciplina en Contexto de Aislamiento Social**, Provincia de Córdoba, Argentina, ano 2, n. 2, p. 37-52, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3QjLyjY>. Acesso em: 11 fev. 2022.

MELO, Layo Stambassi Ferreira de. **Vale dos Mortos**: um projeto de série aterrorizante de mortos-vivos no Brasil. Orientadora: Mariana Souto. 2022. 212 p. Memorial Descritivo do Produto (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.) - Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

MORAES, Rafael Ribeiro de Castro. Narrativa Seriada na Televisão e Suas Origens nos Meios de Comunicação. **Comunicação e consumo: periodizações e perspectivas históricas**, São Paulo, 2016. 2º Encontro de GTs de Graduação - Comunicon, realizado dia 14 de outubro de 2016. Disponível em: <https://bit.ly/3QksstT>. Acesso em: 27 jun. 2022.

OLIVEIRA, Vitória Barros de. **A construção transmidiática do universo de The Walking Dead**. Orientadora: Geane Carvalho Alzamora. 2013. 76 p. Monografia (Bacharel em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3OWUqLb>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Ensino Superior**, [S. l.], 4 abr. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/3bA96lY>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SILVA, Lourdes Ana Pereira; BASEIO, Maria Auxiliadora Fontana. Narrativa(s) como estratégia(s) de comunicabilidade. In: JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela; WOTTRICH, Laura. **Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural**: diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero. 1ª. ed. Quito: Ciespal, 2019. p. 161-185. ISBN 978-9978-55-187-5.

STORYTELLING: o que é e como aplicá-lo no dia a dia da sua agência. **Resultados Digitais**, [S. l.], 4 jun. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3oUiNyL>. Acesso em: 13 mar. 2022.

THE WALKING DEAD. Portland: Image Comics, n.193, jul. 2019.

VENTURA, Magda Maria. O Estudo de Caso como Modalidade de Pesquisa. **Revista da Socerj**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 5, p.383-386, nov. 2007. Disponível em: <https://bit.ly/3BHujv8>. Acesso em: 3 jul. 2022.

GLOSSÁRIO

ANTOLOGIA: Coleção de trabalhos mais curtos. Em séries de televisão antológicas, por exemplo, cada episódio conta uma história diferente

ARCO NARRATIVO: Caminho que uma história toma, tendo começo, meio e fim.

BESTA: Espécie de arco e flecha com um gatilho acoplado para lançamento da flecha.

CATANA: Tradicional espada japonesa usada por samurais.

CLIFFHANGER: Situações limite de um personagem.

CROSSOVER: Termo em inglês utilizado para personagens ou elementos de uma ficção que aparecem em mais de uma história.

DIEGESE: Conjunto de ações e características que formam uma história em determinada dimensão espaço-temporal.

HIATO: Na televisão, são pausas na produção e distribuição do conteúdo, que retornam depois de determinado tempo.

HISTÓRIA NÃO-CANÔNICA: Aquela que é uma adaptação ou derivação e que não utiliza as mesmas características do universo narrativo original.

LETTER HACKS: Coluna de cartas de Robert Kirkman no final da maioria das edições das histórias em quadrinhos de *The Walking Dead*. Nelas, perguntas são respondidas ou há uma nota para os leitores.

MID-SEASON FINALE: Na série de TV de *The Walking Dead*, o último episódio da metade da temporada, antes da série entrar em hiato.

PDF: Sigla inglesa para Portable Document Format (Formato Portátil de Documento, em tradução livre). É um formato de arquivo criado pela empresa Adobe Systems para que qualquer documento seja visualizado, independente de qual tenha sido o programa que o originou.

SEASON FINALE: Na série de TV de *The Walking Dead*, o último episódio da temporada.

SPIN-OFF: Expressão em inglês utilizada para designar produções que são derivadas de algo que já foi produzido anteriormente.

STREAMING: Distribuição digital de conteúdos por meio de plataformas.

STORYTELLING: Forma de se contar histórias utilizando de narrativas envolventes, utilizando de técnicas e formas capazes de conectar o público com a mensagem que está sendo passada.

TALKSHOW: Gênero de programa televisivo ou radialístico em que pessoas discutem vários tópicos que são sugeridos pelo apresentador, em sua maioria, no formato de entrevista e com plateia presente. No formato *aftershow*, ele acontece logo após a exibição de um programa anterior e discute sobre o que acabou de ser exibido.

TRAILER: Videoclipe criado para anunciar um filme, série, jogo ou outra publicação.