

E as Tintas Criaram Vida...: Aspectos da Transposição dos Quadrinhos *The Walking Dead* para a série de TV.

Débora Almeida de Oliveira *

Resumo:

A presente comunicação tem por objetivo lançar um olhar sobre a adaptação dos quadrinhos *The Walking Dead* (*Os Mortos-Vivos*) para a série de TV de mesmo título. Os pressupostos teóricos que embasam essa apresentação consistem nas teorias da cultura de convergência, uma vez que, para lidar com os fenômenos de adaptação, tais teorias mostram-se pertinentes e eficazes.

Palavras-Chaves: *The Walking Dead*, Quadrinhos, TV, Convergência.

Introdução

São bastante complexos os processos que envolvem as transposições midiáticas das obras que visam o público leitor para obras que visam o público espectador. Tal processo se torna ainda mais complexo quando esse leitor é o leitor de quadrinhos, produto que além da palavra escrita traz conjuntos de imagens que possuem todo um modo específico de produção. No entanto, muitas são as adaptações de quadrinhos para a mídia televisiva, seja em forma de filmes, desenhos, séries e, até mesmo, videogames, sem contar a imensa variedade de produtos relacionados ao nome ou a marca em questão, como camisetas, *action figures* (bonecos para colecionadores), copos, canetas, etc. Esse fenômeno, chamado de convergência por Jenkins, retrata a interação ativa do leitor/espectador com o universo do qual é fã, indo buscar informações em várias modalidades de apresentação.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, 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. (...) No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. (JENKIS, p. 29, 2008)

Os quadrinhos *The Walking Dead* encaixam-se bem no que Jenkins explica, pois a marca já se encontra em diversos suportes de mídia e seus fãs participam ativamente de fóruns e lista de discussões a respeito desse universo, além de participarem dos chamados *cosplays* (da expressão *costume plays*- encontros e concursos em que os fãs fantasiavam-se de personagens da história e discutem os rumos dos acontecimentos). Como o autor continua:

A Cultura da convergência descreve um momento em que os fãs são o centro para o modo como a cultura opera. O conceito de audiência ativa, tão controverso há duas décadas, é hoje reconhecido por qualquer um envolvido na indústria de mídia. Novas tecnologias permitem que o consumidor comum archive,

* Doutoranda em Literatura de Língua Inglesa pela UFRGS

anote, aproprie-se e faça circular conteúdos de mídia. (JENKIS, p. 01, 2006)

Até agora faz-se menção ao fã dos quadrinhos e da série *The Walking Dead*. Cabe ressaltar que, para os fins desse artigo, utiliza-se a expressão quadrinhos de forma genérica, como diz Will Eisner (p. 05, 2005) “(...) quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens (...) moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade.” Entretanto, é preciso informar que *The Walking Dead* situa-se dentro de um gênero específico de quadrinhos, o Romance Gráfico (*Graphic Novel*). Tal gênero possui características marcantes que o definem, como acabamento gráfico mais realista, histórias seriadas mais longas, enredos mais complexos e priorização do público alvo adulto. Todavia como essa distinção entre os termos ainda é muito polêmica entre a crítica especializada, para fins de melhor entendimento nessa comunicação optou-se por utilizar apenas o termo quadrinhos.

- **O fim do mundo... e os zumbis.**

Figura 01: Imagem Promocional – Personagens do HQ e da Série.

Vivencia-se na atualidade um grande fascínio pelo universo do zumbi. Muitas são as produções cinematográficas e literárias que envolvem esse tema, o que reflete, inclusive, na própria academia, que já possui estudos sérios a esse respeito. Geralmente as histórias que versam sobre o tema do zumbi possuem a seguinte linha em comum, que serve de base para diversos desenvolvimentos de enredo:

O fim do mundo é raramente o fim, pelo menos na cultura popular. Ao contrário, é o início de um novo mundo, um mundo desprovido de um governo central resistente e instituições sociais tradicionais, e é povoado por sobreviventes mais fortes que rocha. E, claro, por zumbis. (YUEN, p. 09, 2012)

Baseado nesse cenário pós-apocalíptico em que os mortos retornam à vida (geralmente por causa de algum vírus mutante) para amedrontar os vivos (que via de regra são fonte de alimento para os mortos), o escritor Norte-Americano Robert Kirkman criou, em 2003, a história em quadrinhos *The Walking Dead*, lançado nos Estados Unidos pela editora *Image Comics*, *The Walking Dead* foi transformado em série televisiva em 2010 pela *American Movie Classics (AMC)*, tendo Kirkman como produtor executivo. Atualmente, ambas as produções estão em andamento, sendo que os quadrinhos contam, até esse momento, com 115 edições regulares (sem contar as edições especiais) e a série em sua quarta temporada. *The Walking Dead* alcançou um grande sucesso mundial, tanto os quadrinhos quanto a série.

The Walking Dead é filosoficamente excitante, pois ao contrário de um filme de zumbis, nós realmente conseguimos explorar o que significa viver em um mundo invadido por zumbis. Como

devemos tratar uns aos outros? Como devemos dividir o trabalho? Sem o suporte de coisas como governo, aplicação da lei e correção política, somos todos de fato iguais? (...) O mundo será “sórdido, brutal e breve” ou será simplesmente diferente do nosso, com seus próprios problemas e dificuldades, juntamente com suas alegrias e triunfos? (YUEN, p. 10, 2012)

Em linhas gerais, o enredo gira em torno do personagem/herói principal Rick Grimes, policial de uma pequena cidade do interior do Estados Unidos. Baleado em um tiroteio com bandidos, ele entra em coma. A ação começa quando Rick acorda e percebe que não há ninguém no hospital, apenas inúmeros seres deformados que tentam atacá-lo. Ao fugir para sua casa, Rick encontra Morgan e seu pequeno filho Duane, que lhe contam sobre o dia em que as pessoas começaram a se transformar em zumbis. A partir de então, Rick sai em busca de sua esposa Lori e de seu filho Carl, encontrando-os com um pequeno grupo de sobreviventes acampados perto da cidade de Atlanta. Logo Rick torna-se o líder do grupo e com o passar do tempo descobre-se que todos os seres humanos estão infectados por algum tipo de vírus que se torna ativo no momento da morte das pessoas, fazendo com que elas retornem como zumbis, independentemente de serem mordidas ou arranhadas pelos *walkers*, chamados na tradução brasileira de andarilhos ou errantes. Dessa forma, *The Walking Dead* está entre

As séries centradas na sociedade: aquelas nas quais a questão central da intriga não é somente o destino individual, mas, e prioritariamente, a sociedade, seu funcionamento (*Prision break* e o complô político) ou sua sobrevivência (*24 horas*, *Heroes*). (JOST, p. 48, 2012).”

Para se entender um pouco mais da história é preciso compreender a natureza do zumbi em *The Walking Dead*. Há milhares de formas de descrever o mito do zumbi. Existem histórias em que o zumbi possui a agilidade de um atleta de olimpíadas, sendo capaz de escalar altos muros em questão de segundos e existem aqueles que são capazes, até mesmo, de desenvolver traços de raciocínio e pensamento lógico, montando armadilhas e se agrupando de forma racional para atacar os humanos. Nesses casos, os grupos de sobreviventes são menores e a luta pela sobrevivência mais árdua, na medida em que os zumbis se apresentam como ameaça muito mais perigosa.

Em *The Walking Dead*, porém, o mito do zumbi é descrito de modo mais próximo às lendas tradicionais. Aqui o zumbi é um ser sem nenhum resquício de memória ou consciência de si mesmo ou dos fenômenos que o rodeiam. Seus movimentos físicos naturais são lentos e mecanizados, sendo que o que os atrai são barulhos e, possivelmente, odores diferentes dos seus. Quando andam na mesma direção, atraem outros zumbis que os acompanham e, quando muitos se unem, formam as chamadas hordas, capazes de derrubar cercas, casas e outros obstáculos. A única forma de mata-los é danificando o cérebro com tiro ou outro ferimento profundo, como facadas e flechadas. Apesar de possuir um enredo geral extremamente simples, *The Walking Dead* prima por explorar situações que provocam grandes questionamentos filosóficos, políticos e sociais. Via de regra, a problemática com os zumbis parece ser a última preocupação dos sobreviventes, que se deparam com grandes dificuldades devido ao convívio com outros seres humanos. Assassinos, psicopatas, estupradores e pessoas com desvios de comportamento acabam se tornando mais ameaçadores do que os próprios mortos-vivos.

- **Dos Quadrinhos para a TV: um universo convergente.**

Figura 02: Elenco Principal

As adaptações de histórias em quadrinhos, especialmente as famosas, para o formato de séries de televisão, sempre geram grandes controvérsias entre os fãs. Discussões sobre semelhanças e diferenças até a má/boa escolha do elenco de atores ganham proporções épicas nas redes sociais.

Quando é produzido, por exemplo, um filme sobre um super-herói das histórias em quadrinhos (...), alguns diretores decidem ignorar a fidelidade ao texto exigida por eles, reinterpretando-o da maneira que parece mais provável de alcançar o sucesso de público. Porém, outros preferem considerar a opinião dos fãs e levar em conta a repercussão entre eles (...). A tensão entre fãs e produtores de suas séries favoritas também se constrói através da sensação de que não estão tendo seus desejos atendidos (um par romântico que não se concretiza, a resolução de um mistério que se estende por tempo demais etc.). (...) Quando uma série assume um rumo que não é o desejado pelos seus fãs, algumas das consequências são mobilizações contra a emissora e uma concentração na criação de seus próprios textos ou artes, desdobrando o enredo do seriado da maneira que consideram a ideal, (...). (BANDEIRA, p. 05-06, 2008)

De fato, muitos fãs exigem fidelidade ao texto original. No entanto, o que se deveria levar em consideração é que um produto adaptado de uma mídia para outra jamais é o produto original, pois, como diferentes suportes midiáticos possuem características específicas e regras de funcionamento próprios, obviamente, o produto vinculado a essas mídias assume as qualidades inerentes à mídia que o exhibe. Cada mídia oferece informações novas que complementam o universo fictício do produto, e cabe ao consumidor (leitor/espectador) procurar as informações que lhe são oferecidas. Como Jenkins (p. 30, 2008) observa “consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.”

The Walking Dead segue essa premissa da cultura de convergência de forma bastante clara. O produto original, no caso os quadrinhos, gerou uma série de TV que mantém a essência do produto original, porém, com adaptações tão profundas em termos de desenvolvimento de enredo e caracterização de personagens, que ambos acabam sendo obras paralelas. Quem lê os quadrinhos *The Walking Dead* percebe, na série, que os produtores optam por manter elementos-chaves, como, por exemplo, a manutenção do enredo básico (Rick acorda de um coma em um mundo dominado por zumbis), a presença de locais importantes (a fazenda de Hershel, a prisão, a comunidade Woodbury), o triângulo amoroso entre Rick, sua esposa Lori e seu amigo policial Shane). No entanto, há diferenças gerais marcantes, personagens inventados somente para a série, mudança na psicologia e no comportamento de personagens e alteração nas sequências de tempo e de ação do enredo. A presente comunicação pretende focar nas seguintes diferenças mais pontuais entre as obras:

- **A Presença Infantil**

Figura 03: Carl, vol. 14, ed. 87, p. 20

A presença de crianças é bem mais visível nos quadrinhos do que na série. O modo como são afetadas física, emocional e psicologicamente é um dos pontos fortes explorados nos quadrinhos. Em contrapartida, a série atenua os terrores e a violência vivenciada pela figura da criança, seja essa violência cometida contra ou por ela. Na série, embora haja cenas em que a criança é morta por zumbis, o processo não é mostrado. Até o momento, somente duas aparições ganharam destaque na série: 1. No primeiro episódio da primeira temporada, Rick vê uma menina transformada em zumbi, no que seria a revelação dos zumbis para Rick. 2. Na segunda temporada, a menina Sophia, parte do grupo de Rick, foge para o mato e quando é encontrada ela já está transformada em zumbi. Além disso, na quarta temporada, quando zumbis acabam tomando conta da prisão em que os sobreviventes estão abrigados, nota-se a preocupação do personagem Hershel, o veterinário que atua como médico no grupo de Rick, em não matar na frente das crianças.

Os quadrinhos não poupam o figura infantil da violência. As cenas mais fortes são mostradas explicitamente (mas são retiradas da série de TV). É o caso do tiro acidental que o filho de Rick leva no olho durante uma confusão com os zumbis. Ainda sobre Carl, há várias cenas de violência retiradas da série e presentes nos quadrinhos. Um exemplo é a cena em que bandidos ameaçam estuprar Carl mas são mortos por Rick. (vol 10, ed. 57, p. 17). Há também a violência cometida por Carl, e não só contra ele. Primeiramente, Carl mata Shane, amigo de seu pai, com um tiro, para evitar que Shane matasse Rick (vol. 01, ed. 06, p. 22). Depois desse incidente, no grupo de sobreviventes há dois irmãos pequenos que perderam os pais, Bem e Billy. Sofrendo com desvios de comportamento próximos da psicopatia, Bem mata Billy a facadas, mas não danifica o cérebro para possibilitar o retorno do irmão como zumbi. Enquanto os adultos horrorizadas discutem o que medidas tomar (incluindo a execução de Ben), Carl entra escondido na van em que o menino estava e o mata. Obviamente, tais violências cometidas por crianças não são mostradas na TV.

Outra cena ícone do quadrinhos envolvendo dessa vez um bebê diz respeito ao destino de Lori, mãe de Carl. Durante a invasão da prisão em que o grupo de Rick se refugiava tanto dos zumbis quanto do vilão, o psicopata que se auto proclama O Governador, muitos do grupo de Rick são exterminados. Durante a fuga, enquanto correm Carl, Rick e Lori (carregando sua recém nascida Judith), Lori leva um tiro nas costas, que a atinge e mata, ao mesmo tempo, mãe e filha (vol. 08. ed. 48, p. 12). Obviamente, a violência na TV contra a criança é atenuada porque existem modos legais do governos e da sociedade de impedirem esse tipo de situação, como, por exemplo, ao organização norte-americana PTC (*Parents Television Council*), ou seja, o Conselho Norte Americano de Pais para o controle sobre o que os filhos assistem na TV. Apesar de atenuada a violência contra a criança, todavia, é importante salientar que a série é considerada violenta, e, nos Estados Unidos, sua classificação é para maiores de 14 anos, classificação essa que a PTC já vem tentando mudar para acima de 18.

- **A Violência Doméstica**

Figura 04: Jesse conta a Rick sobre violência doméstica, Vol. 13, ed. 75, p. 14.

É Fato que tanto os quadrinhos quanto a série abusam de cenas chocantes, entre

elas assassinatos de zumbis e não zumbis, com requintes de sangue que exigem muito da equipe dos efeitos especiais na TV. Existe, também, a violência psicológica, mostrada através de brigas e xingamentos com palavreado rude (sendo que nos quadrinhos há o abuso de palavrões e referência sexuais explícitas). A violência doméstica está entre o tipo de violência filtrada pela televisão. Na TV, a única referência de violência doméstica (entenda-se a cometida pelo membro da família, em geral pai contra filho ou marido contra esposa). está nas constantes falas de Carol ao marido Ed. Na primeira temporada da série, Carol e sua filha Sophia mostram-se sempre acuadas diante do pai e marido Ed, que é rude e, em determinado momento, esbofeteia Andrea, uma personagem membro do grupo de Rick. No entanto, no mesmo momento ele apanha de Shane por isso e logo ele é morto por um zumbi. Todas as referências a sua violência doméstica passarão, a partir de então, a ser mencionadas por Carol durante conversas esporádicas com o resto do grupo.

Nos quadrinhos a situação é mais extrema. Apesar de Carol já surgir viúva, apenas mencionando a violência de Ed, existe outro personagem que encena o papel de abusador. Jesse, Ron e Pete Anderson são mãe, filho e marido que estão em outro grupo de sobreviventes que Rick encontra. Morando em uma comunidade de mais de 70 pessoas, Pete é o segundo dos dois médicos presentes no bairro cercado por muros. Pela importância de sua profissão para a comunidade, todos fazem acreditar nas desculpas para os frequentes machucados de Jesse e Ron. Rick, porém, confronta Pete, que, em um ímpeto de raiva, mata outra pessoa e acaba sendo morto a tiros. (Vol. 13, ed. 77, p. 22) Nos quadrinhos, fica claro que a violência também vem de dentro da família, e não somente de fora.

- **O Herói**

Figura 05: O Protagonista Rick em Quadrinhos e na TV.

É interessante notar como a ligação entre o leitor/telespectador com os quadrinhos/TV se dá, entre outros fatores, através da empatia com a imagem do herói. Em *The Walking Dead*, a representação do herói pode ser percebida no protagonista Rick Grimes. Rick é um assistente de xerife de uma pequena cidade norte-americana que leva uma vida pacata ao lado da esposa e do filho de oito anos. Quando ele é, repentinamente, jogado em um mundo pós-apocalíptico, ele se torna o líder de um pequeno grupo de sobreviventes que tenta, desesperadamente, combater dois flagelos: os zumbis e os bandidos psicopatas que surgem no meio do caminho. Com o passar do tempo e com a experiência adquirida, Rick deixa, aos poucos, de se importar com todo e qualquer ser humano que apareça pedindo ajuda. Afinal de contas, de início Rick acredita poder salvar a todos agregando-os em seu grupo para que, juntos, todos possam se ajudar e se proteger. No entanto, após sofrer ataques por parte daqueles que foram ajudados e, consequentemente, perder membros de seu grupo por causa disso, Rick tenta se preocupar somente com seu pequeno grupo, o que lhe causa enormes conflitos internos. Essa intensa dicotomia interna que ora lhe diz para ajudar quem necessita e ora lhe faz abandonar quem não seja de seu grupo, é a principal característica psicológica do personagem, que acaba sendo mantida em ambas as obras. Rick não se apresenta como um super-homem com poderes especiais, e nem é de todo bondade, o que possibilita uma maior identificação com a audiência. Do contrário, Rick poderia ser assim descrito:

Todo grande personagem é uma união de contrários: ele é o alto cuja grandeza está na baixa, ou é o alto que cai e readquire grandeza na queda, ou então é o

I baixo que se eleva e se mostra grandioso apesar dos pesares.
Quanto maior a sua desgraça, tanto maior a sua grandeza.
(KOTHE, p. 13, 2000)

Se a psicologia do protagonista é muito semelhante entre os quadrinhos e a série de TV, o mesmo não se pode dizer dos acontecimentos diretamente relacionados a ele. Primeiramente, a grande diferença jaz não fato de que Rick é capturado pelo vilão da história e tem sua mão decepada (vol. 05, ed. 28, p. 08). A partir de então, Rick tem um longo período de recuperação e adaptação a essa nova dificuldade que lhe é imposta e lhe faz perder muito de sua fé no ser humano. Já na série de TV, até o momento (7º episódio da quarta temporada), Rick tem sua mão intacta. A perda da mão fica por conta do personagem Merle, criado somente para a TV. Com sérios problemas de comportamento violento, Merle é algemado por Rick em um cano no topo de um prédio (1ª temporada). Para se livrar, Merle corta a própria mão e começa a nutrir rancor pelo grupo de Rick.

Outro ponto que merece destaque em relação a Rick e seu comportamento diz respeito a grande tragédia familiar que o cerca. Nos quadrinhos, sua esposa Lori engravida mas não se sabe se a criança é de Rick ou de seu amigo Shane. Mesmo assim, Rick a perdoa e assume a criança. Quando Lori morre com a menina nos braços, Rick é obrigado a fugir com o filho Carl durante a invasão da prisão pelo governador. Esse acontecimento faz com que Rick beire a loucura, falando com o suposto espírito de Lori em um telefone residencial que ele carrega consigo (vol. 09, ed. 51, p. 18). Na série, o triângulo amoroso entre Rick, Lori e Shane também gera uma filha que cuja paternidade é questionada, mas assumida por Rick. No entanto, Lori morre na prisão ao dar à luz e a menina sobrevive. falta de lucidez de Rick, então, se dá através de aparições do espírito de Lori, que sempre surge à distância. Diferentemente dos quadrinhos, Rick arrisca sua vida e a de seu grupo ao sair perseguindo suas visões de Lori e deixando seus companheiros sozinhos na prisão.

Apesar de Rick centralizar a figura do herói, é importante lembrar que nesse tipo de série, a centrada na sociedade, geralmente, o herói não é único. Em outras palavras, Rick, como protagonista, está no foco da ação, porém, alguns de seus companheiros igualmente agem como heróis. Nas palavras de Jost (p. 36, 2011) essa é a representação do “herói coletivo”, em que um grupo luta para desvendar mistérios (caso das séries de investigação criminal) ou para sobreviver (caso de *The Walking Dead*).

• O Vilão

Figura 05: O Governador em Quadrinhos e na TV.

Assim como o herói é importante para criar empatia com o público, igualmente importante é a figura do vilão. Em *The Walking Dead* há dois grandes vilões que se encarregam das cenas de maior violência humano contra humano da trama. Primeiramente há o psicopata que age como governador de um bairro murado liderando um grupo consideravelmente grande de sobreviventes, entre homens, mulheres e crianças. Nos quadrinhos há o segundo vilão, Negan, também um psicopata, que surge após terminar os conflitos com o grupo do governador. No entanto, como a série, até o momento, ainda explora a figura do governador e não há previsão de quando ou se Negan irá surgir na televisão, o presente artigo enfoca somente o governador.

A diferença mais notada entre o personagem dos quadrinhos e o personagem da série jaz no tipo físico. A princípio esta pode parecer uma diferença irrelevante, afinal, seria muito difícil encontrar pessoas que se pareçam exatamente como os desenhos dos

quadrinhos. No caso do governador, porém, essa diferença traz implicações subentendidas. Nos quadrinhos o personagem é fisicamente moreno, atarracado e com feições que demonstram agressividade e violência desde a primeira vista. Sendo assim, já no primeiro encontro com o personagem se percebe que ele possui sérios desvios de personalidade doentia e violenta. Na série de Tv, todavia, ele é loiro, dono de traços mais delicados e aparenta gentileza. Obviamente, essa diferença muda o rumo da história. Se nos quadrinhos o governador já surge como uma ameaça, decependo a mão de Rick; na TV sua primeira aparição se dá quando as personagens Andrea e Michonne chegam em Woodbury, comunidade liderada pelo governador. Aparentando modos gentis e usando palavreado suave (até mesmo confessando que seu nome é Philip), o personagem esconde suas intenções e torna-se amante de Andrea, que, por acreditar em muitas de suas palavras, não consegue perceber sua personalidade doentia e acaba morrendo no início da quarta temporada.

Outro ponto fundamental é a violência que ele comete e que é cometida por ele. Nos quadrinhos, o governador violenta Michonne após decepar a mão de Rick. (vol. 05, ed. 28, p. 20). Na TV, a cena de um quase abuso é cometida contra a personagem Maggie, e não fica claro, pelo jogo de cena e de cortes de imagem, se o estupro realmente aconteceu. Mesmo após o fato, Maggie nega que tenha sido violentada, afirmando apenas que ele roçou em seu corpo nu da cintura para cima.

O governador de *The Walking Dead* possui uma característica que é essencial e, por isso, mantida na série. Sua filha pequena foi transformada em zumbi e, mesmo assim, o personagem a mantém cativa em um quarto onde a alimenta com restos de seres humanos e cuida dela como se ela fosse uma criança normal. Em ambas as obras, Michonne mata a menina e fere o olho do governador (motivo de seu tapa-olho). Por causa desse fatos (aliado ao fato de que nos quadrinhos Michonne se vinga e tortura o governador) Michonne é perseguida por ele, tanto no quadrinhos quanto na série.

Para finalizar, na série o governador tenta invadir a prisão e, no confronto, ele é ferido por Michonne, mas morto por uma namorada que se revolta contra ele devido à morte de sua filha por um zumbi. Já nos quadrinhos as cenas são mais dramáticas. Ele é atirado aos zumbis por seus próprios companheiros, que se revoltam ao descobrir que mataram pessoas inocentes e não bandidos armados.

Conclusões

As diferenças entre os quadrinhos e a série *The Walking Dead* se fazem necessárias devido as diferentes regras de funcionamento dessas mídias. Os quadrinhos, como qualquer obra escrita, proporciona ao leitor a chance de explorar mais detalhadamente os comportamentos dos personagens e as situações exploradas pelo autor em maior profundidade. É preciso ter em mente que as obras em questão não foram feitas para que uma seja cópia da outra, mas que se completem, princípio fundamental das teorias da cultura de convergência, ao postular que um produto pode se ramificar em várias mídias (TV, cinema, quadrinhos, livros, etc.) e formar um universo em que o consumidor irá escolher onde e quando buscar as informações que lhe aprazem. São muitas as diferenças entre as duas obras, mas o presente artigo buscou enfocar a questão da presença infantil da violência doméstica, do herói e do vilão como temas a serem discutidos, visto que esses aspectos permitiriam uma análise um pouco mais abrangente do que as diferenças muito pontuais.

Referências

BANDEIRA, Ana Paula. *Os fãs de seriados televisivos norte-americanos e suas práticas*. III Mostra de Pesquisa da Pós-Graduação – PUCRS, 2008. Comunicação.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

JENKINS, Henry. *Fans, Bloggers and Gamers: exploring participatory culture*. New York: University Press, 2006.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo, Aleph, 2008.

JOST, François. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Sulina, 2012.

KOTHE, Flávio R. *O Herói*. São Paulo: Ática, 2000.

YUEN, Wayne. *The Walking Dead and Philosophy: Zombie Apocalypse Now*. US: Carus Publishing, 2012.

Imagens Referenciadas

Figura 01: Disponível em: <<http://hanamishi10.wordpress.com/2013/07/30/os-mortos-vivos-the-walking-dead/>>

Figura 02: Disponível em: <<http://www.legiaodosherois.com.br/wp-content/uploads/2013/01/walking-dead-elenco.jpg>>

Figura 03: Disponível em: <<http://bloody-disgusting.com/news/3250594/the-top-ten-moments-in-the-walking-dead/>>

Figura 04: Disponível em: <<http://www.thewalkingdead-online.com/displayimage.php?album=75> HYPERLINK "<http://www.thewalkingdead-online.com/displayimage.php?album=75&pid=1907>"& HYPERLINK "<http://www.thewalkingdead-online.com/displayimage.php?album=75&pid=1907>"pid=1907#top_display_media>

Figura 05: Disponível em: <<http://www.cinelogin.com.br/series/the-walking-dead-diferencas-entre-os-quadrinhos-e-a-serie>>

Figura 06: Disponível em: <<http://www.cinelogin.com.br/series/the-walking-dead-diferencas-entre-os-quadrinhos-e-a-serie>>