

## A MÃO DE RICK GRIMES: HIERARQUIA, ADAPTAÇÃO E CÂNONE TRANSMÍDIA

Jhonatan Edi Mervan Carneiro<sup>1</sup>

### RESUMO

A presença de uma mesma narrativa em diferentes mídias não é um fenômeno inédito, mas torna-se cada vez mais frequente no atual contexto da cibercultura. Esse fenômeno intensifica-se em tipos de produção mais específicos: as narrativas transmídia. Diante desse contexto, esse artigo propõe-se a esmiuçar pressupostos da narrativa transmídia, desenvolvidos por Henry Jenkins (2009), e contrapô-los a um recorte paradigmático presente tanto nas histórias em quadrinhos quanto no seriado televisivo *The Walking Dead*. No caso, o recorte em questão trata da amputação da mão do protagonista Rick Grimes, ocorrida na edição 28 das histórias em quadrinhos da franquia (2006). Desse modo, será possível discutir a abrangência do conceito de narrativa transmídia, e a possibilidade de *The Walking Dead* configurar-se como exemplar desse tipo de obra.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia. Cibercultura. Convergência.

### ABSTRACT

The presence of a single narrative in different media is not a new phenomenon, but it becomes more frequent in the current cyberculture context. This phenomenon intensifies in more specific types of products: the transmedia storytelling. Aware of this context, this article proposes to discuss about the assumptions of the transmedia storytelling, developed by Henry Jenkins (2009), and interpose them to a paradigmatic excerpt found in both the comics and the series of *The Walking Dead*. In case, this specific excerpt is related to the amputation of the protagonist Rick Grimes' hand, which happens at the 28<sup>th</sup> edition of the comics series (2006). This way, it will be possible to discuss the scope of the transmedia storytelling concept, and the possibility of *The Walking Dead* to be set up as an example of this type of production.

**Keywords:** Transmedia storytelling. Cyberculture. Convergence.

### INTRODUÇÃO

Desde tempos imemoriais, a humanidade têm criado diferentes maneiras de narrar suas histórias. Por exemplo, as pinturas e gravuras rupestres, encontradas nas paredes de cavernas em várias partes do mundo, que, de maneira rudimentar, relatam as vitoriosas caçadas de comunidades pré-histórias. Ou até mesmo os cantos dos *aedos*, que, acompanhados de seus *phorminx*, transmitiam as narrativas que posteriormente foram transcritas como as clássicas epopeias. Esses são apenas alguns dos exemplos que

---

<sup>1</sup>Mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Maringá. Contato: jhonatan.carneiro@outlook.com

mostram que o ser humano tem sempre utilizado os diferentes suportes comunicacionais para transmitir suas narrativas, que serviam aos mais variados propósitos: da instrução ao entretenimento.

Nesse ínterim, parece ser impossível que a narrativa, em termos gerais, exista sem utilizar-se de ao menos um suporte à transmissão de signos decodificáveis, seja verbal, imagético, fônico, sinestésico ou híbrido. No decorrer do tempo, esses suportes foram combinados de maneiras distintas e específicas, em diferentes mídias criadas pelo ser humano. Consequentemente, a própria narrativa modificou-se e adaptou-se a cada uma dessas mídias, que, de acordo com sua especificidade, exigia que diferentes aspectos da narrativa fossem privilegiados.

Dessa forma, teatro, cinema, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos, séries de TV, a própria literatura e qualquer outra forma passível de abarcar uma narrativa, acabam sempre alterando as próprias categorias básicas da narrativa contidas em si. Por exemplo, se ao pensarmos a respeito da narrativa da literatura, podemos identificar suas cinco categorias básicas: foco narrativo, personagem, enredo, tempo e espaço (JUNIOR, 2009); o mesmo não se aplica à narrativa encontrada em qualquer outra mídia. Por mais que algumas dessas categorias ainda possam estar presentes, como é o caso da personagem, mesmo essas estarão alteradas e serão representadas de maneiras distintas.

Com esse preâmbulo, evidencia-se a complexidade de se pensar a respeito da narrativa em diferentes mídias. Se mesmo as adaptações (da literatura para o cinema por exemplo) mais próximas da obra de partida – fenômeno recorrente na atualidade – já problematizariam a maneira como compreendemos a narrativa literária teórica e criticamente, talvez fenômenos que abrangessem uma quantidade de mídias maior, como as narrativas transmídias, tal qual propostas por Henry Jenkins (2009), possam verter nova luz ao modo como compreendemos as narrativas, de modo geral. Diante desse contexto, esse artigo se propõe a analisar um recorte de narrativa transmídia da franquia *The Walking Dead*, a partir de uma passagem paradigmática dos quadrinhos em contraposição à sua adaptação – ou ausência de adaptação – no seriado de TV, transmitido pela emissora AMC desde 2010. Nesse caso, a passagem em questão trata da amputação da mão do protagonista Rick Grimes, ocorrida na edição 28, presente no

quinto volume das histórias em quadrinhos da franquia (2006). Desse modo, analisar-se-ão os pressupostos da narrativa transmídia em si, e sua aplicabilidade à franquia *The Walking Dead*, tendo em vista essa passagem paradigmática.

## HIPERTEXTO TRANSMÍDIA

Antes mesmo de debruçar-se sobre os pressupostos da narrativa transmídia em si, talvez seja importante destacar brevemente o contexto de “cultura da convergência” que o circunda, e os pressupostos teóricos utilizados por Jenkins para discutir o termo. No caso, Jenkins recorre ao ciber teórico Piérre Levy e seus conceitos de cibercultura e inteligência coletiva (2010a) como base para definir a convergência como um fenômeno relacionado 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. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p. 29)

O fato de a convergência sustentar-se especificamente nesses três pilares: conteúdo, mercado e público, e no modo como eles se mostram maleáveis, modificando-se e adaptando-se uns aos outros, serve de sustentáculo ao próprio conceito de narrativa transmídia, pois reflete muitas das características desse tipo de narrativa, que, como conteúdo de consumo, adapta-se aos diversos mercados e utiliza-se de diferentes mídias para atrair o público em seus pontos de interesse específicos. Contudo, para além de seu status de mero produto mercadológico, a narrativa transmídia opera por meio de relações mais estritas entre o conteúdo e seu público.

Para que um conteúdo possa constituir-se como narrativa transmídia, é necessário não apenas que ele possua uma narrativa em si, mas também que ocorra sua transmidialização. Para tal, não basta simplesmente que o conteúdo de uma determinada mídia seja transposto para outra: ao tornar-se transmídia, o conteúdo passa de adaptação estritamente considerada de uma obra original para uma nova e

diferente instância daquela obra. Dessa forma, a dinâmica transmídia passa a ser mais do que uma reiteração de determinado conteúdo; torna-se um desdobramento, com relevância potencialmente idêntica à da obra lançada inicialmente. Além disso, ambas as instâncias transmídias passam a se retroalimentar. O conteúdo de uma influencia e acrescenta informações ao da outra, e vice-versa. Processo esse que pode ser semelhante ao dos hipertextos, definidos por Lévy como:

[...] um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 2010b, p.33)

Esse conceito mostra-se importante para a compreensão da narrativa transmídia, pois tal processo ocorre quando os mesmos elementos fazem-se presentes em cada uma das instâncias da obra, conectando-as e constituindo um expansivo hipertexto transmídia. Nesse ponto, inclusive, retorna-se a importância do pilar do público para a convergência, pois Lévy afirma que os hipertextos só:

[...] vão se realizar sob o efeito da interação com o usuário. Nenhuma diferença se introduz entre um texto possível da combinatória e um texto real que será lido na tela. [...] O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura. (LÉVY, 2001, p. 40)

Essa virtualização do texto – e sua consequente existência potencial dentro de cada um dos links de uma rede hipertextual – ocorre também nas narrativas transmídia. Quando determinado personagem aparece em uma das mídias de uma dessas narrativas, por exemplo, ele carrega em potência todo o *background* de uma aventura cronologicamente anterior, mostrada em outra mídia, ou mesmo seus feitos futuros, mostradas em uma terceira instância. A rede de interconexões hipertextuais está sempre presente em potência, restando ao público, em seus diferentes níveis de engajamento, explorá-las de modo mais ou menos completo.

## A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Em seu livro *Cultura da Convergência* (2009), Henry Jenkins utiliza *TheMatrix* como narrativa transmídia exemplar. Composto por três filmes – *TheMatrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions*(2003) –, três jogos eletrônicos – *Enterthe Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2005) e *The Matrix: Path ofNeo* (2005) –, uma série animada – *The Animatrix* (2003) –, além de histórias em quadrinhos – *The Matrix Comics* (1999-2003) –, *Matrix* parece suprir perfeitamente a proposta transmídia. Comparando em termos quantitativos, *The Walking Dead* possui série em quadrinhos (2003-atualmente), series televisivas– *The Walking Dead* (2010-atualmente) e *Fear the Walking Dead* (2015-atualmente) –, quatro jogos eletrônicos – *Survival Instinct* (2012), *The Walking Dead: Season One* (2012), *Season Two* (2013-2014) e *Road to Survival* (2015) –, além de quatro livros – *Rise of the Governor* (2011a), *The Road to Woodbury* (2011b), *The Fall of the Governor: Part One* (2013) e *The Fall of the Governor: Part Two* (2014). Assim, caberia o questionamento: isso seria o suficiente para *The Walking Dead* se caracterizar como narrativa transmídia? Para responder adequadamente é importante destacar os elementos característicos da narrativa transmídia, e compará-los ao modo como se comportam em *The Walking Dead*.

Em primeiro lugar, Jenkins conceitua que “uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2009, p. 138). Esse primeiro aspecto da narrativa transmídia parece ser o mais básico, mas é muito importante justamente para distingui-la das adaptações intermídias. Em suma, não basta que as obras sejam transportas *per se*, funcionando como uma atualização em uma mídia diferente. Em certos casos, ainda, pode potencialmente adquirir certo caráter substitutivo em relação à narrativa de partida, seja por uma produção de melhor qualidade, ou por maior aceitação de público.

Esse primeiro aspecto, ainda, problematizaria a franquia *The Walking Dead* como narrativa transmídia. No caso, a série televisiva compreende uma narrativa com praticamente o mesmo núcleo de personagens e premissa básica da série em

quadrinhos. O início da primeira temporada, em 2010, inclusive, possui bastante semelhança com os primeiros capítulos dos quadrinhos, pois se centram no protagonista Rick Grimes, após acordar de um coma, já com o mundo tomado pelo apocalipse zumbi. Contudo, por mais que personagens de arcos narrativos posteriores apareçam na série televisiva, outros personagens inéditos foram acrescentados ao elenco da série de TV, o que ocasionou modificação não apenas no rol de personagens, mas também em diversos acontecimentos no decorrer da trama.

Um momento paradigmático da narrativa de *The Walking Dead*, que exemplifica o grau das diferenças existentes entre as mídias, está no fato de Rick Grimes não sofrer a amputação de sua mão na série de TV. Nas histórias em quadrinhos, o protagonista e alguns de seus companheiros sobreviventes encontram-se com outro grupo, que vivem na cidade de *Woodbury*, liderados por Philip Blake, conhecido pela alcunha de Governador. Durante o capítulo 28, após descobrir que o Governador configura-se como uma ameaça a seus companheiros e negar-se a passar a ele a localização de seus amigos, Rick Grimes tem sua mão amputada pelo líder de *Woodbury*.

Mesmo com a adição de novos personagens à série televisiva, e consequente alteração de pontos específicos da trama, quando comparados à história em quadrinhos, o encontro com o personagem do Governador ainda ocorreu, com suas devidas distinções. Por mais que possa se configurar como ameaça ao grupo de protagonistas, em nenhum momento o Governador da série amputa a mão de Rick Grimes. Esse fato não apenas cria uma distinção física e visual entre o mesmo personagem em cada uma das mídias; também o altera psicologicamente, no sentido em que o trauma da perda do membro o faz mais hostil e modifica a maneira como os demais personagens o enxergam. Rick Grimes, o potencial líder do grupo, torna-se uma pessoa fisicamente menos capaz. O que, paradoxalmente, contribuiu para sua futura reafirmação como líder. Mesmo partindo de uma posição desfavorecida, Rick se mostra fisicamente hábil e psicologicamente inclinado a tomar as decisões – quaisquer que forem – em prol do bem do grupo. A partir dessa distinção entre mídias, a caracterização do personagem se modifica, assim como a percepção do público diante dele.

Por outro lado, é justamente essa diferença entre um único personagem que corrobora a caracterização das histórias em quadrinhos e da série televisiva de *The*

*Walking Dead* como pertencentes a uma única narrativa transmídia. Mesmo partindo do pressuposto de que se tem a adaptação de uma mesma narrativa – com personagens e acontecimentos semelhantes – pequenos detalhes são modificados para tornar cada uma das iterações midiáticas únicas. Dessa forma, tem-se um único tronco narrativo básico, com pequenos galhos bifurcando-se em direções inéditas.

## TRANSMIDIALIZAÇÃO HIERARQUIZADA

Por mais que utilize *The Matrix* como principal exemplo, a conceituação de narrativa transmídia de Jenkins é efetuada a partir de um exercício de abstração teórica, pois pressupõe uma:

[...] forma ideal de narrativa transmídia, [na qual] cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009, p. 138)

O fato de se pensar em uma narrativa transmídia ideal aponta para uma possível dificuldade de se colocar tal proposta em prática, em total plenitude. Pode-se questionar, nesse caso, se mesmo o exemplo utilizado por Jenkins – *The Matrix* – constitui uma narrativa transmídia plena, ao menos desde seu momento inicial de concepção. Isso se dá, pois o primeiro filme da franquia, *The Matrix*, de 1999, antecede praticamente todas as outras iterações midiáticas em no mínimo 3 anos, com exceção aos quadrinhos. Nesse caso, mesmo questões mercadológicas poderiam ter impedido o surgimento de qualquer outra mídia de *The Matrix*, caso o primeiro filme não tivesse atingido sucesso de bilheteria. Além disso, a autonomia de determinadas mídias de *The Matrix* pode ser questionada, pois, por mais que cada uma das obras possam ser apreciadas isoladamente, a narrativa da trilogia cinematográfica configura-se como principal ponto de acesso à franquia: parece ser possível ter uma visão plena da narrativa de *The Matrix* apenas assistindo a trilogia cinematográfica; é difícil dizer o mesmo a respeito dos jogos eletrônicos, quadrinhos e animações. Em *The Matrix* parece existir um núcleo narrativo,

ao redor do qual todas as demais iterações midiáticas orbitam. Há uma hierarquização da narrativa transmídia.

Discussões acerca dessa hierarquização da narrativa transmídia tornam-se ainda mais evidentes quando aplicadas a *The Walking Dead*. Há um espaço de seis anos entre o início da publicação dos quadrinhos e a primeira iteração da franquia em outras mídias, o que deixa claro que *The Walking Dead* não foi inicialmente concebido como narrativa transmídia. Nesse caso, considerando-se a franquia como tal, pode-se pensar em um processo de transmidialização, durante o qual a franquia deixou de conter sua narrativa em uma única mídia, adotando a proposta transmídia, com o passar do tempo. Esse processo, todavia, não pode ser confundido com o conceito de universo expandido, embora contenham elementos semelhantes. No caso, ambos expandem suas narrativas em obras e/ou mídias distintas, perante as quais as narrativas originais exercem determinado grau de hierarquia. No universo expandido, contudo, há uma delimitação objetiva entre narrativas canônicas e não canônicas, efetuadas por uma “voz de autoridade autoral”. Nas narrativas transmídias, por outro lado, toda nova instância midiática é incorporada ao universo narrativo da franquia.

*The Walking Dead*, todavia, possui especificidades a serem analisadas também à luz da ideia de narrativas canônicas dentro de um único universo ficcional. O já citado fato de as histórias em quadrinhos e série televisiva compreenderem arcos narrativos semelhantes, com os mesmos personagens, cria praticamente um paradoxo narrativo. Em determinados aspectos, as duas mídias contam uma mesma história, ao mesmo tempo em que narram enredos distintos. Nesse caso, seria simples considerar a história em quadrinhos como o exemplo de narrativa canônica de *The Walking Dead*, por ser a instância primordial da franquia. A série televisiva, nesse caso, constituir-se-ia como universo expandido, uma reimaginação não canônica e, desse modo, ignorável em relação ao universo ficcional da franquia. Não obstante, ambas as instâncias midiáticas podem coexistir e ser consideradas simultaneamente canônicas, tanto por parte do público – embora, às vezes, por públicos distintos – quanto por parte dos criadores da franquia. De modo análogo ao gato de Schrödinger, é como se Rick Grimes tivesse simultaneamente perdido e não perdido sua mão.

Conseqüentemente, *The Walking Dead* acaba constituindo uma narrativa de natureza transmídia composta por duas narrativas canônicas distintas. O aspecto hierarquizante das instâncias midiáticas mais relevantes de uma narrativa transmídia, inclusive, mantém-se de maneira dupla. Dessa forma, determinadas obras acabam respeitando detalhes específicos da narrativa das histórias em quadrinhos, enquanto outras orbitam o universo ficcional composto pela série televisiva. Mesmo assim, ao mesmo tempo, todas as instâncias midiáticas respeitam pressupostos comuns à proposta transmídia de *The Walking Dead* como um todo.

## CONSUMO TRANSMÍDIA

Mencionou-se anteriormente a possibilidade de *The Matrix* nunca se tornar uma narrativa transmídia caso o primeiro filme da franquia tivesse se revelado um fracasso. *The Walking Dead*, por sua vez, só tornou-se transmídia seis anos após o início da publicação de sua obra original, apenas depois de firmar-se como uma série de histórias em quadrinhos comercialmente bem-sucedida. Esses são apenas dois exemplos de como o consumo do mercado – pois, lembremos, convergência é um fenômeno baseado no tripé: conteúdo, mercado e público – pode ditar a existência e manutenção de narrativas transmídias. Esse, inclusive, configura-se como mais um dos elementos destacados por Jenkins, pois:

A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, p. 138)

A possibilidade de atrair esse grupo de consumidores em potencial de determinadas mídias já muito bem-sucedidas faz com que as propostas de narrativas transmídias configurem-se como atrativo negócio comercial. Esse aspecto, já presente em quaisquer produtos culturais unimídia, disponibilizados em uma rede de consumo – que vão de livros literários a obras cinematográficas – potencializam-se com as iterações

transmídia. Nesse contexto, determinadas obras podem ser alteradas ou expandidas devido aos interesses comerciais, apenas.

Também é importante destacar como ações conscientes por parte dos autores, com o intuito de evitar a redundância em cada uma das instâncias transmídia, podem alterar as narrativas em si, como foi justamente o caso da série televisiva *The Walking Dead*. O autor das histórias em quadrinhos e produtor-executivo da série de TV, Robert Kirkman, discorreu a respeito dos motivos para as diferenciações entre quadrinhos e série no especial *The InkisAlive*, presente no conteúdo em DVD da segunda temporada da série:

There are things that happen in the comic that you absolutely have to put in the show, otherwise you're not doing the comic justice. But maybe we move it up, maybe we move it back, we add different characters into the mix. We just do little adjustments to make it a little more compelling for the audience that is invested in the source material. (KIRKMAN, 2012)

Evidencia-se a existência de um complexo jogo de interesses relacionados à narrativa transmídia em *The Walking Dead*. É difícil delimitar como aspectos comerciais podem modificar elementos mais autorais da obra, mas não se pode negar a possibilidade de existência dessas influências. Todavia, se as palavras de Kirkman refletirem a realidade do contexto composicional da obra, essas influências comerciais não descredibilizam a narrativa de *The Walking Dead*, pois, mesmo na pior das hipóteses, alterações estão sendo efetuadas tendo em vista a aprovação do público, que não deixa de ser importante elemento composicional mesmo em obras mais ambiciosas artisticamente.

## ADAPTAÇÃO TRANSMÍDIA

O último aspecto da narrativa transmídia delimitado por Jenkins, que não deixou de ser brevemente citado em outros momentos, no decorrer dessa análise, está relacionado às adaptações necessárias à transposição para cada uma das mídias:

Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os

mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas - e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (JENKINS, 2009, p. 138-139)

Por si só, o fato de disseminar-se em mídias distintas já exige que a franquia transmídia modifique determinados elementos composicionais. Os personagens da história em quadrinhos *The Walking Dead*, para se utilizar de um exemplo extremamente básico, precisam ser representados por atores e atrizes na série televisiva. Conseqüentemente, por mais semelhança física que os atores e atrizes possam possuir perante os personagens da HQ, a própria substituição do estilo artístico do desenhista Jay Bonansinga para pessoas em carne e osso modifica o tom geral da obra. Isso sem contar as minúcias próprias de cada ator e atriz, que podem ser transpostas aos personagens, modificando também suas características psicológicas.

A necessidade de adaptação também pode estar relacionada às limitações e especificidades técnicas de cada uma das mídias. Determinados ângulos e *closes* são muitas vezes utilizados nos quadrinhos para ocultar um vindouro ataque de zumbis. O mesmo enquadramento de cena pode passar certa inverossimilhança no seriado televisivo, pois deixaria mais evidente o fato de os personagens não terem percebido a presença dos mortos-vivos até o último momento.

A própria alteração da amputação da mão de Rick Grimes pode ter sido impulsionada também pelo conjunto desses fatores técnicos. Em primeiro lugar, devido aos custos de se produzir os efeitos especiais necessários não apenas à cena da amputação, mas também a todos os capítulos posteriores, que exigiriam sempre a utilização de algum método para ocultar a mão do ator Andrew Lincoln. Além disso, as posteriores ações de Rick na série passariam sempre a ser limitadas de alguma maneira por sua nova condição. Se a sequencialidade imagética própria dos quadrinhos permite mostrar o personagem tomando ações fisicamente exigentes, o mesmo talvez não se aplique com exatidão na série televisiva. No final das contas, mesmo a transposição fiel da narrativa exigiria adaptações às especificidades da mídia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fenômeno das narrativas transmídias pode parecer tão complexo quanto diverso. A ausência de exemplos mais definitivos, a expansividade desse tipo de obra e seu relativo grau de novidade faz com que seja difícil delimitar métodos mais específicos e assertivos de análise para esse tipo de narrativa. No caso desse artigo, foi necessário delimitar um recorte bastante pontual de *The Walking Dead* para colocar em questão cada um de seus pressupostos, limitando-se não apenas a uma passagem específica da narrativa, mas também a poucas de suas transposições midiáticas. No caso, apenas a história em quadrinhos e o seriado televisivo.

Não obstante, puderam-se tecer interessantes considerações a respeito de como seu contexto convergencial pode influenciar na iteração da narrativa em cada uma das instâncias midiáticas. Nesse contexto, viu-se que conteúdo, mercado e público influenciam-se de maneira intrínseca, resultando e alterando a narrativa transmídia de acordo com os elementos composicionais de cada uma de suas mídias. Ademais, também foi possível discutir a respeito de como até mesmo os pressupostos cunhados por Jenkins (2009) parecem não abranger em total plenitude todos os possíveis exemplos de narrativa transmídia. Aspectos de hierarquização e a possibilidade de se compreender as narrativas transmídias também como um processo de transmidialização podem subverter o próprio conceito.

A narrativa transmídia de *The Walking Dead*, todavia, expande-se para além das histórias em quadrinhos e série televisiva, de modo que ainda há espaço para futuras análises, que compreendam também suas outras instâncias midiáticas. De todo modo, já foi possível compreender com mais profundidade alguns aspectos específicos da narrativa transmídia e a maneira como eles influenciam as obras narrativas, como um todo.

## REFERÊNCIAS

BONANSINGA, Jay; KIRKMAN, Robert. **The Walking Dead: Rise of the Governor**. New York: St. Martin's Press, 2011a.

\_\_\_\_\_. **The Walking Dead: The Road to Woodbury**. New York: St. Martin's Press, 2011b.

\_\_\_\_\_. **The Walking Dead: The Fall of the Governor – Part One.** New York: St. Martin's Press, 2013.

\_\_\_\_\_. **The Walking Dead: The Fall of the Governor – Part Two.** New York: St. Martin's Press, 2014.

DRAMA, **The Walking Dead**, EUA, AMC, 2010-presente. Programa de TV.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Tradução Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNIOR, Arnaldo Franco. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana. (Org.) **Teoria Literária: Abordagens Históricas e Tendências Contemporâneas.** 2 ed. Maringá: Eduem, 2009. p. 33-58. cap. 2.

KIRKMAN, Robert; ADLARD, Charlie. **The Walking Dead Vol. 5: The Best Defense.** Berkeley: ImageComics, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: 34, 2010a.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: 34, 2001.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática.** Tradução Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: 34, 2010b.

TELLTALE GAMES. **The Walking Dead: Season One.** Disponível nas plataformas: Android, iOS, Kindle Fire HDX, OS X, Microsoft Windows, Ouya, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360 e Xboxe One. 2012. Jogado em 14 de julho de 2015.

*Artigo aceito em dez./2015*