

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

CASSIANA LOPES MORAES

**O HERÓI E O VILÃO EM THE WALKING DEAD: UM ESTUDO SOBRE A
ADAPTAÇÃO DOS PERSONAGENS DOS QUADRINHOS PARA O AUDIOVISUAL**

**São Borja
2024**

CASSIANA LOPES MORAES

**O HERÓI E O VILÃO EM THE WALKING DEAD: UM ESTUDO SOBRE A
ADAPTAÇÃO DOS PERSONAGENS DOS QUADRINHOS PARA O AUDIOVISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Social habilitação Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em comunicação social habilitação Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Roberta Roos Thier

**São Borja
2024**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

M819h Moraes, Cassiana

O herói e o vilão em The Walking Dead: um estudo sobre os personagens dos quadrinhos para o audiovisual / Cassiana Moraes.

56 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade Federal do Pampa, COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA, 2024.

"Orientação: Roberta Thier".

1. The Walking Dead. 2. histórias em quadrinhos. 3. herói. 4. vilão. 5. série audiovisual. I. Título.

CASSIANA LOPES MORAES

**O HERÓI E O VILÃO EM THE WALKING DEAD: UM ESTUDO SOBRE A
ADAPTAÇÃO DOS PERSONAGENS DOS QUADRINHOS PARA O AUDIOVISUAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de
Comunicação Social habilitação
Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal do Pampa,
como requisito parcial para
obtenção do Título de Bacharel em
Comunicação Social habilitação
Publicidade e Propaganda.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 04/12/2024.

Banca examinadora:

Prof^a. Dr^a. Roberta Roos Thier
Orientadora
UNIPAMPA

Prof. Dr. Marcelo da Silva Rocha
UNIPAMPA

Prof. Dr^a. Denise Aristimunha de Lima
UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **ROBERTA ROOS THIER, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 05/12/2024, às 11:32, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **DENISE ARISTIMUNHA DE LIMA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 05/12/2024, às 15:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MARCELO DA SILVA ROCHA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 05/12/2024, às 19:33, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1617571** e o código CRC **05BEF1DA**.

Dedico este trabalho a todos os fãs de The Walking Dead, que assim como eu são apaixonados por esse universo fictício dos mortos-vivos e também aos meus amados pais, Elusa e Valdemiro, maiores incentivadores e fontes inesgotáveis de apoio, amor e compreensão.

AGRADECIMENTO

Existem famílias de vários formatos e cores, a minha não é diferente. Ela é formada por pessoas de variados lugares e cantos do mundo. Nessa jornada dos meus 4 anos, tive o privilégio de encontrar uma grande família. A família é a base de tudo e ela é muito forte na qual não nos permite desmoronar, evita situações extremas, com amor, compreensão e muita conversa. Acredito que nem em meus sonhos mais distantes não imaginei encontrar algo assim, mas devo dizer que às vezes erramos. A vocês dedico todas as minhas risadas, alegrias e memórias coloridas, vocês foram fundamental para que esse momento chegasse, a cada degrau vocês estiveram ao meu lado e foram suporte em momentos de muito abalo emocional. Não importa o tempo que passe sempre existirá a nossa grande família, estarei sempre torcendo e almejando para o sucesso de cada um.

Edson Leandro, Gabriela Gauze, Vitória Ocampos, Max Balsante, Carla Wu, Matheus Veras, Betina Braz, Rebeca Letícia, Vinicius Santos, Guilherme Leães e todos os meus professores, em especial a minha orientadora Roberta Roos. Obrigada por todo apoio e constante compreensão.

“Não se preocupe com o que deu errado.
Descubra como fazer isso dar certo”.

The Walking Dead

RESUMO:

Este trabalho tem como objetivo analisar as figuras do herói e do vilão na série *The Walking Dead*, com foco nos personagens Rick Grimes e Negan e verificar como essas figuras são retratadas nas HQs e na série audiovisual. Para isso, utiliza-se a metodologia de pesquisa bibliográfica de Gil(2002), para o aprofundamento e elaboração da fundamentação teórica, a análise de conteúdo de Bardin(1977), para coleta e a exploração dos materiais e método comparativo de Fachin(2005). Os resultados e a conclusão esclarecem as diferenças e semelhanças na construção dessas figuras e apresentam como essas representações influenciam a percepção do público sobre os personagens.

Palavras-chave: The Walking Dead, Histórias em quadrinhos, herói, vilão e série audiovisual.

ABSTRACT:

This study aims to analyze the figures of the hero and the villain in the series *The Walking Dead*, focusing on the characters Rick Grimes and Negan, and to examine how these figures are portrayed in the comics and the audiovisual series. To achieve this, the study employs Gil's (2002) bibliographic research methodology for the development and elaboration of the theoretical framework, Bardin's (1977) content analysis for the collection and exploration of materials, and Fachin's (2005) comparative method. The results and conclusion clarify the differences and similarities in the construction of these figures and highlight how these representations influence the audience's perception of the characters.

Keywords: The Walking Dead, Comic Books, Characters, and Series.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cinema mudo	16
Figura 2 – <i>The Television Ghost e Pinwright's Progress/ Serie Britanica</i>	18
Figura 3 – Ilustração do livro <i>Max und Moritz</i>	20
Figura 4 – Filmes de ficção científica.....	24
Figura 5 – Poster da primeira temporada.....	28
Figura 6 – Pôster da segunda temporada.....	29
Figura 7 – Pôster da terceira, quarta e quinta temporada.....	30
Figura 8 – Representações dos heróis nas narrativas.....	31
Figura 9 – Representações dos vilões.....	32
Figura 10 – Rick Grimes e Negan.....	38
Figura 11 – Personagens descritos no texto.....	43
Figura 12 – Representação de Rick Grimes (herói), na série e nas HQs.....	46
Figura 13 – Representação do personagem Negan (vilão), na série e nas HQ.....	48
Figura 14 – Rick e Negan em um confronto pelo fim dos conflitos.....	49
Figura 15 – Representação do lugar onde ocorre o conflito na HQs.....	50
Figura 16 – Ilustração de um dos diálogos entre o herói e o vilão.....	51

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Edições das HQs	27
Tabela 2 - Características dos personagens na narrativas	33
Tabela 3 - Cenas da série e HQs The Walking Dead.....	39

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1.Produção Audiovisual: Série.....	16
2.1.2. A evolução do audiovisual: séries de TV/Streaming.....	17
2.2. Origem das HQs e adaptações para o cinema.....	20
2.2.1. Literatura e o cinema.....	21
2.3. Ficção científica.....	22
2.4. Apocalipse zumbi.....	23
2.5. Série The Walking Dead.....	26
2.6. Protagonistas e antagonista: uma visão geral dos personagens.....	31
3. METODOLOGIA DA PESQUISA.....	34
3.1.Objeto de estudo: The Walking Dead.....	34
3.2.Perspectivas de Análise.....	36
4. ANÁLISE.....	38
4.1.Tratamento dos resultados, interpretação e inferências.....	45
5. Considerações finais.....	52
Referências:.....	53

1. INTRODUÇÃO

A adaptação de histórias em quadrinhos (HQs) para o audiovisual tem se tornado um fenômeno global, com produções que conquistam grande popularidade. Um exemplo disso é *The Walking Dead*, que começou sua trajetória em 8 de outubro de 2003, como um acervo de HQs criada por Robert Kirkman e ilustrada por Tony Moore. Ao longo dos anos, a história ganhou notoriedade internacional, conquistando uma vasta base de fãs ao redor do mundo. Em 2010, *The Walking Dead* foi adaptada para a televisão, estreando no canal Fox Brasil e ampliando ainda mais seu alcance. A trama acompanha um grupo de sobreviventes em um mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis, onde dilemas morais e a luta pela sobrevivência são temas centrais.

Este trabalho busca explorar o processo de adaptação das HQs para o formato audiovisual, com foco na série *The Walking Dead*.

Para conduzir essa análise, foi utilizada uma metodologia de pesquisa bibliográfica, baseada nos estudos de Gil(2002), método comparativo de Fachin(2005) e a técnica de análise de conteúdo de Bardin(1977), que permitirá uma investigação detalhada das etapas de adaptação. A estrutura do trabalho será dividida em três partes principais, abordando cada aspecto essencial para a compreensão do tema. Este estudo, tem como motivação principal a proximidade pessoal da pesquisadora com o objeto de estudo, dado que acompanhou a trajetória da adaptação de *The Walking Dead* desde o início e explorou outros formatos da obra, tornando-se uma fã da trama.

Essa conexão pessoal desperta o interesse em investigar de forma mais aprofundada as mudanças que ocorrem durante o processo de adaptação de HQs para o audiovisual, o que é uma questão de grande importância para os fãs dessas produções. Muitos espectadores buscam entender o motivo das alterações feitas nas suas obras favoritas ao serem adaptadas para o cinema ou televisão, questionando como essas mudanças impactam o desenrolar e a essência da história.

Além disso, o aumento significativo de produções cinematográficas e televisivas baseadas em HQs e livros nos últimos anos reforça a relevância deste estudo. Exemplos notáveis incluem adaptações como *O Poderoso Chefão*, *O*

Senhor dos Anéis e *Superman*, que se tornaram grandes sucessos e abriram caminho para outras obras literárias e gráficas serem adaptadas. No caso de *The Walking Dead*, sua transição das HQs para as telas gerou grande repercussão e impacto cultural, tornando-se um estudo ideal para compreender melhor o processo de adaptação.

Para embasar este trabalho, foi realizada uma pesquisa do estado da arte utilizando as palavras-chave "história em quadrinhos", "cinema", "série audiovisual" e "The Walking Dead" em portais como Google Acadêmico, SciELO, Academia.edu e no repositório da UNIPAMPA. A pesquisa resultou em 81.600 trabalhos relacionados a histórias em quadrinhos, 698.000 sobre séries audiovisuais, 2.010.000 sobre cinema e 2.240.000 especificamente sobre *The Walking Dead*. Após refinamento das palavras-chave para "história em quadrinhos", "adaptações" e "The Walking Dead", foram encontrados aproximadamente 909 trabalhos relevantes.

Dentre os estudos encontrados, destaca-se a obra "**E as Tintas Criaram Vida...: Aspectos da Transposição dos Quadrinhos The Walking Dead para a Série de TV**", de Débora Almeida de Oliveira, que se aprofunda na transposição entre plataformas, porém utilizando uma metodologia distinta da escolhida neste trabalho. Embora o foco e a abordagem sejam diferentes, a pesquisa de Oliveira serve como uma importante referência bibliográfica.

Portanto, este estudo busca analisar como a adaptação da HQ *The Walking Dead* para o formato audiovisual alterou a narrativa original e de que forma essas mudanças são representadas nas duas versões. A pesquisa pretende contribuir para o entendimento das implicações dessas adaptações, tanto no âmbito das histórias em quadrinhos quanto no contexto da produção audiovisual.

O presente trabalho tem como objetivo geral **analisar a transição da figura do herói e do vilão da HQ The Walking Dead para a série televisiva**. Foram também elaborados alguns objetivos específicos a fim de buscar alcançar os resultados desejados: Pesquisar sobre narrativas de ficção científica; Analisar características da figura do herói e do vilão; Analisar de forma comparativa elementos comuns entre HQ e série televisiva e traz como questão pesquisa, **De que forma o herói e o vilão da HQ The Walking Dead foram adaptados para a produção audiovisual?**

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste tópico, foram utilizados alguns embasamentos teóricos para aprofundar o tema proposto. Sendo assim, o presente trabalho traz reflexões sobre a **produção audiovisual: séries**, através de autores como Coutinho, Almeida, Martins e Robert A. Rosenstone; **origem das HQs e adaptações para o cinema**: Campos, Santos, Pereira e Costa; ao falar de **ficção científica**, utilizamos: Roberts, Schinzare e Anderson; **Apocalipse zumbi**: Barclay, Bastos, Soares e Marchetto. Já referente à **Série The Walking Dead**: foram utilizadas referências de sites e canais, além de trabalhos acadêmicos.

2.1. Produção Audiovisual: Série

O cinema surgiu em 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram a primeira projeção de um filme em um café de Paris. Esse evento marcou o início de uma nova era na arte visual. A exibição, composta por imagens em movimento revolucionárias, despertou curiosidade e empolgação no público com suas histórias. Na época, a narrativa era transmitida exclusivamente por meio das imagens, já que as exibições eram silenciosas. Entre os exemplos notáveis desse período estão os filmes *The Kid*, de Charlie Chaplin, *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, e *Tempos Modernos*, também de Chaplin, nos quais o som não acompanhava a narrativa visual.

Figura 1 – Cinema mudo



Fonte: wikipedia

Fonte: wikipedia

Fonte: AdoroCinema

A transição do cinema mudo para o falado ocorreu entre o final da década de 1920 e o início da década de 1930, quando Hollywood incorporou voz e música às produções cinematográficas. Esse marco foi simbolizado pelo lançamento do filme *O Cantor de Jazz*, nos Estados Unidos, em 6 de outubro de 1927. A partir desse momento, iniciou-se a adição de diálogos e trilhas sonoras às imagens, transformando a experiência audiovisual.

Contudo, de acordo com Rosenstone (2010), o cinema não era visto apenas como uma forma de entretenimento. Além de emocionar o público, permitindo que se sentisse representado e torcesse pelo herói contra o vilão, o cinema também representava uma oportunidade econômica e cultural. A indústria cinematográfica buscava lucrar com as produções, explorando o potencial tanto artístico quanto comercial.

2.1.2. A evolução do audiovisual: séries de TV/Streaming

A história do audiovisual está profundamente ligada à história do cinema. A principal diferença entre os dois reside em dois aspectos. O primeiro refere-se ao surgimento do cinema como arte visual, datado de 28 de dezembro de 1895. O segundo diz respeito à transição para o audiovisual, que ocorreu com a adição do componente sonoro às imagens, consolidando-se apenas no final da década de 1920. Coutinho menciona:

A linguagem audiovisual, como a própria palavra expressa, é feita da junção de elementos de duas naturezas: os sonoros e os visuais. Portanto, estamos falando de artefatos da cultura que afetam esses dois sentidos do homem, a visão e a audição (2013, p.36)

Com a circulação das imagens em movimento já consolidada, a adição do som trouxe uma nova dimensão à experiência audiovisual. De acordo com Coutinho (2013), a introdução da linguagem audiovisual transformou a percepção e os sentidos, criando uma nova forma de “visão artificial”. “As imagens que vemos estão em um único plano, seja no papel, na tela de cinema ou de televisão, mas as percebemos em três dimensões: altura, largura e profundidade” (Coutinho, 2013, p. 19).

Esse avanço era notável nos filmes, enquanto as séries de TV ainda estavam em estágio inicial de desenvolvimento. Entre as décadas de 1920 e 1930, quando o

rádio dominava o cenário do entretenimento, a televisão começou a emergir, ainda em fase experimental. Os folhetins, histórias publicadas de forma serializada, eram o formato mais próximo das séries da época, com o público aguardando ansiosamente pelos próximos capítulos (Martins, 2018).

Segundo Martins (2018), a primeira série de TV nos Estados Unidos foi *The Television Ghost* (1931-1933), transmitida por uma estação experimental e considerada uma das precursoras do formato seriado. Já em 1946, com o sistema televisivo mais consolidado, a série britânica *Pinwright's Progress* se destacou como a primeira série de TV de fato, composta por 13 episódios. A trama acompanhava a história de J. Pinwright, interpretado por James Hayter (Martins, 2018).

Figura 2– *The Television Ghost* e *Pinwright's Progress* (Primeira Série)



Fonte: Vimeo



Fonte: Mundo estranho

De acordo com o site *Folha de Pernambuco*, as séries de TV chegaram ao Brasil em 1952, com adaptações de obras literárias de Monteiro Lobato, como *O Sítio do Picapau Amarelo*. A série, transmitida pela TV Tupi, trouxe personagens icônicos como Pedrinho, Narizinho e a boneca Emília. Essas produções tiveram grande impacto no Brasil, representando o público nacional e tornando as séries brasileiras relevantes tanto para os telespectadores quanto para as emissoras.

Com o crescimento do número de produções nacionais, as séries brasileiras passaram a atender melhor às expectativas de um público cada vez mais exigente. Esse aumento na produção e na popularidade das séries é refletido nas ofertas de

produções originais em plataformas de streaming, como a Globoplay, no Brasil, e a Amazon Prime, internacionalmente, tornando o Brasil não apenas um consumidor relevante, mas também um produtor de conteúdo significativo para essas plataformas (Almeida, 2020).

As séries de TV foram e continuam sendo um grande sucesso. Com o tempo, milhares delas foram criadas em diversos gêneros, como ficção científica, sobrenatural, aventura, policial e fantasia. Atualmente, o gênero que mais se destaca é o drama, com 47,8%, seguido pelo gênero ação com 18,3% e comédia com 16%. Segundo uma pesquisa realizada em 2021 pela plataforma de descontos CupomVálido¹, que compilou dados do Statista e do JustWatch² sobre serviços de streaming, essas estatísticas foram divulgadas pelo canal de notícias *Tribuna de Jundiaí*³.

Inicialmente, as séries de TV eram transmitidas em canais abertos, como Globo e SBT. Hoje em dia, ainda são exibidas em alguns desses canais, mas a grande maioria está disponível nas plataformas de streaming⁴. Essas plataformas oferecem assinaturas mensais, anuais e até trimestrais, permitindo que os usuários tenham acesso aos seus conteúdos. Entre as plataformas de streaming mais populares estão Netflix, Amazon Prime, HBO e outros sites pagos na internet. Os catálogos dessas plataformas são extensos e variados, atendendo aos gostos dos usuários e oferecendo conteúdos de todas as partes do mundo.

2.2. Origem das HQs e adaptações para o cinema

As histórias em quadrinhos têm suas raízes na pré-história, quando os homens primitivos se comunicavam por meio de símbolos e desenhos. A pré-história foi o berço das primeiras manifestações abstratas e criativas do ser humano,

¹ CupomVálido: Um site de descontos de compras, acesso: <https://www.cupomvalido.com.br/>

² JustWatch: Um guia de streaming de filmes, séries e desporto, como acessar: <https://www.justwatch.com/>

³ Tribuna de Jundiaí: É um canal de notícias, sobre variados assuntos, como acessar a pesquisa: <https://tribunadejundiai.com.br/entretenimento/series-e-filmes/pesquisa-aponta-que-brasil-e-o-2o-pais-que-mais-assiste-filmes-e-series-online-no-mundo/>

⁴ streaming: são aqueles que possibilitam a transmissão de conteúdos pela internet, sem a necessidade do usuário fazer download para ter acesso ao filme, música ou livro". Fonte: <https://melhorplano.net/streaming>

estabelecendo os pilares para o que hoje conhecemos como a nona arte⁵, ou simplesmente histórias em quadrinhos. Como destaca autor:

O ato de se comunicar de forma oral ou gestual entre indivíduos de uma mesma espécie, não é exclusividade do ser humano, contudo, o homem diferentemente dos demais seres, além de aprimorar tais formas, estabeleceu uma nova maneira de se expressar. Surgiram os primeiros registros pictográficos contidos no âmago das cavernas e formações rochosas, que foram para a humanidade páginas em branco para o aprimoramento da criatividade e abstração humana (Campos, 2013, p. 24)

A história dos quadrinhos modernos começa em 1865, com a obra *Max und Moritz*, criada pelo escritor alemão Wilhelm Busch. O livro apresenta as travessuras de dois garotos travessos e é considerado um marco na evolução do gênero. No Brasil, os quadrinhos se tornaram populares em 1930, quando o empresário e jornalista Adolfo Aizen trouxe as inovações mais recentes dos Estados Unidos, consolidando o formato no cenário nacional. Como destaca Campos:

Um dos principais atores no processo de popularização dos quadrinhos no Brasil, foi Maurício de Sousa. Amante da arte dos desenhos desde a infância publicou as primeiras tiras de quadrinhos, em 1959, em formato de tablóide no jornal Folha da Manhã, com as aventuras de Bidu, um simpático cãozinho azul, e seu dono – Franjinha. Depois disso, surgiram diversos outros personagens com destaque para Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão, Chico Bento, entre diversos outros (2013, p.39).

Figura 3– Ilustração do livro *Max und Moritz*



Fonte: John Dirks

⁵ Nona arte: As HQs, são vistas como nona arte porque manifestam todas as expressões da arte. Acesso:

<https://www.sp-arte.com/editorial/as-historias-em-quadrinhos-como-manifestacao-artistica/#:~:text=De%20forma%2C%20temos%20que%20a,realidade%2C%20a%20nossa%20nona%20arte.>

Com a popularização das histórias em quadrinhos, surgiu a ideia de adaptá-las para filmes e séries de TV, proporcionando aos telespectadores uma nova forma de vivenciar suas histórias favoritas, muitas vezes de maneira mais "realista". Embora muitos considerem que o aumento das adaptações cinematográficas de quadrinhos tenha começado com o filme *Blade*, o verdadeiro marco pode ser atribuído à estreia de *X-Men*, baseado em personagens criados em 1963. Além disso, a relação entre as histórias em quadrinhos de super-heróis e outros gêneros foi se estreitando, aproximando ainda mais o cinema desse universo (Costa, 2013).

2.2.1. Literatura e o cinema

A literatura e o cinema sempre estiveram profundamente conectados, com as narrativas literárias possuindo o poder de envolver e cativar os públicos. Hoje em dia, as adaptações literárias são uma prática cada vez mais comum. Talvez você se pergunte: como grandes empresas de entretenimento conseguem transformar obras literárias extensas, como livros ou quadrinhos, em filmes e séries sem comprometer a essência do material original? Pereira afirma que:

A relação entre literatura e cinema é antiga, e embora percamos as origens imemoriais da literatura na história da humanidade, sabemos que ela antecede historicamente ao cinema. O Cinema está claramente fixado na história cultural da humanidade, no final do século XIX (2009, p.2).

No início do cinema, os quadrinhos serviram como fonte de inspiração para muitos filmes, e, por sua vez, os filmes também influenciaram os quadrinhos. A partir do sucesso de *Superman*, várias adaptações foram criadas no cinema, como *Supergirl* (2015), *Capitão América* (2010) e *Monstro do Pântano* (1982), entre outras. Na maioria das vezes, essas produções eram de baixo orçamento. Costa destaca que:

Logicamente que a grande aceitação que as adaptações de quadrinhos estão tendo de espectadores e da própria indústria se deve ao desempenho nas bilheterias e a produções, em sua maioria, eficientes, com bons roteiros, atores e fidelidade à identidade dos personagens. A questão financeira é de suma importância para a continuidade desses filmes visto que a reprodução do que ocorre nas páginas das HQs para a tela do cinema exige uma quantia altamente relevante de gastos em efeitos visuais (2013, p.3).

O grande número de produções com essa temática trouxe tanto aspectos positivos quanto desafios. O volume elevado resultou em muitas obras de qualidade inferior, que não se destacaram entre as demais. No entanto, o avanço tecnológico desempenhou um papel crucial, com a introdução de efeitos visuais, elencos mais diversos, edições aprimoradas e cenografias inovadoras. Mas criar não era o suficiente; era fundamental que as preferências do público fossem levadas em conta durante o processo de produção cinematográfica. Segundo o site:

Mas o que importa mesmo é o elemento humano. As pessoas responsáveis por esses projetos precisam entender o gênero com o qual estão trabalhando e também a mídia que estão usando para contar a história. Não basta saber fazer cinema; é preciso entender o mundo dos super-heróis e vice-versa para se produzir filmes que continuem a agradar o público e a crítica. E ocasionalmente até surpreender a ambos (Universohq⁶,2017).

2.3. Ficção científica

“A ficção científica é um gênero que em seus níveis mais altos exige muito da inteligência do leitor, e em seus níveis medianos exige muito de sua magnanimidade” (Tavares,2006, p.49).

O termo 'ficção científica', originado do inglês *science fiction*, surgiu como uma nova forma literária nos Estados Unidos, com a primeira publicação relevante na revista *Amazing Stories*, em 1926 (Roberts, 2018). A sigla 'FC' passou a ser usada para descrever narrativas que combinam elementos científicos com uma visão futurista ou antecipatória. Apresentando-se em formatos como contos e novelas, a ficção científica é amplamente procurada por leitores que buscam, além de entretenimento, conhecimento científico ou até mesmo inspiração para novas inovações (Schinzare, 2024). Schinzare destaca que:

A FC é gestada no século XVIII, num cenário pós-Revolução Industrial, mas se estabelece nos séculos XIX e XX, no contexto histórico do desenvolvimento anglo-americano com o advento da indústria, da máquina, da especialização, da técnica e da automação. Também porta valores trazidos pelos ideais positivistas, corrente filosófica que surgiu na França no início do século XIX e defendeu o conhecimento científico como a única forma de conhecimento verdadeiro (2024, p. 42).

⁶ **Universohq**: Informações, podcast e muito mais.

Acesso: <https://universohq.com/chiaroscuro/evolucao-das-adaptacoes-de-quadrinhos/>

Com todos esses avanços no pensamento, surgiu um gênero literário que buscava prever as fases da evolução humana. Esse gênero, denominado ficção científica, imaginava universos e mundos fantásticos, futuros diferentes do presente e marcados por um alto grau de avanço tecnológico do ser humano (Schinzare, 2024). O autor destaca ainda que, “nessa nova literatura, o cientista era colocado como agente do progresso. Ele determinava futuros possíveis, que mostrariam o constante aperfeiçoamento da humanidade” (2024, p. 42).

Em 1930, o termo ganhou divulgação internacional através da revista americana *Wonder Stories*, criada por Hugo Gernsback e publicada sob vários títulos de 1929 a 1955. Hugo Gernsback é considerado o pai da ficção científica, tendo desempenhado um papel significativo na criação, divulgação e popularização do gênero, atuando como escritor, editor e crítico literário (Schinzare, 2024). Conseqüentemente, surgiram as narrativas audiovisuais, com a criação de filmes adaptados das histórias em quadrinhos, que se tornaram sucessos de público e passaram a ser disputados por grandes empresas cinematográficas. Contudo, Schinzare aponta que:

A FC audiovisual na TV é encontrada no final da década de 1940 e inícios de 1950. Surge de forma bem amadorística e passa, na década de 1950 e na de 1960, a formatos genéricos como Science fiction theatre (1955-1957) ou seriados com episódios independentes (2024, p. 52)

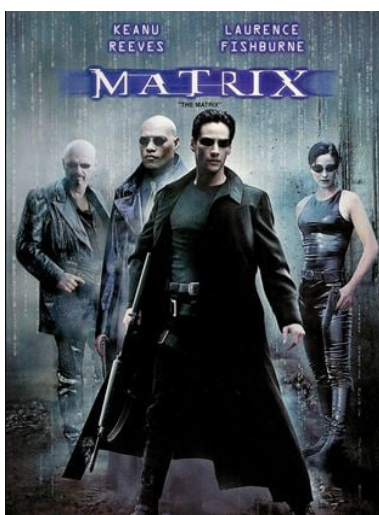
A ficção científica abrange uma ampla gama de temas e subgêneros, tendo a ciência como seu tema central, independentemente do formato narrativo utilizado. Quando considerada de forma ampla, a ciência dentro da ficção científica engloba várias esferas do conhecimento humano, como filosofia, fantasia e outros campos (Schinzare, 2024). Isso permite que a ficção científica atraia um público diversificado, já interessado nesses subgêneros (como fantasia e filosofia), que busca explorar novas perspectivas ao integrar a ciência às suas histórias.

Frequentemente associada a uma literatura escapista, a ficção científica tem se consolidado como uma forma literária capaz de traduzir as ansiedades pós-modernas, com suas narrativas fantásticas que, ao mesmo tempo, fazem referência à falência de antigos paradigmas. Anderson menciona:

[...] a ficção científica se afasta das narrativas de aventura popularizadas pela *Amazing Stories*⁷ (depois chamadas de 'space operas') para concentrar-se em temas mais complexos. A ciência deixa de ser vista como um instrumento que termina em si próprio ou mero artifício imaginativo e passa a servir de base para questões fundamentais sobre a sociedade e a mente (2008, p.17)

A ficção científica serve como base para outras discussões sociais, como a política, religião e como a sociedade é formada e se comporta, usando elementos do gênero para formular uma narrativa com estilo próprio para explorar os anseios humanos sobre destino e futuro. Como destaque, as figuras a seguir, do filme *Matrix*, *Avatar* e *Interstellar*.

Figura 4– Filmes de ficção científica



Fonte: AdoroCinema



Fonte: CNN Brasil



Fonte: Cinema em Cena

2.4. Apocalipse zumbi

Um tema fortemente associado à ficção científica é o apocalipse zumbi, que envolve uma infecção ou doença capaz de trazer os mortos de volta à vida. Esse fenômeno provoca uma transformação gradual no mundo, levando-o à ruína caso não se encontre uma solução. O termo "apocalipse" tem origem nas escrituras bíblicas, onde descreve uma série de eventos que antecedem o fim do mundo, como grandes tragédias, mortes em massa e acontecimentos que antes eram considerados impossíveis na realidade. Destacado pelo autor:

⁷ *Amazing Stories*: a primeira revista (norte-americana), que era totalmente dedicada ao gênero. Ilustração de um site: <https://amazingstories.com/>

Mas para o apocalíptico o mundo estava mais além de toda possibilidade de remendo; estava totalmente entregue ao mal e o dominava o mal. O apocalíptico cria na dissolução deste mundo, não em sua reforma. Não esperava que este mundo fosse re-criado, mas na criação de um novo mundo, quando o mundo velho fosse feito pedaços pela ira vingadora de Deus (Barclay, 1958, p.10)

Dessa forma, as produções utilizaram esse tema para criar histórias, como o apocalipse zumbi. Nessas produções, esses seres estão sempre focados em atacar as pessoas, mordê-las e, como consequência, transformá-las em iguais. O autor destaca que:

A evocação de zumbi traz-nos bandos de mortos-vivos deambulando⁸ em busca de presas que se contagiam e transfiguram em crescente malignidade, híbridos de vampiros e monstros esfarrapados, com sangue a jorrar dos olhos e orelhas, pele a explodir, ramos peçonhentos nascendo do tronco e membros, e outros elementos dos filmes de terror (Bastos, 2020, p.2)

No entanto, fora do imaginário e da ficção científica, a palavra "zumbi" tem origens bem mais antigas, surgindo no Haiti no século XVII. Ela se refere a histórias de pessoas escravizadas que, enfeitiçadas, continuavam vagando e cometendo atos malignos. Acredita-se que o termo "zumbi" possa derivar de *nzambi*, palavra do quicongo, língua antiga falada no Reino do Kongo, que significa "espírito de um morto" (Soares, 2022).

As produções audiovisuais utilizam a temática dos zumbis há anos, mantendo a imagem dos mortos-vivos viva no imaginário popular. Na cultura pop, os zumbis são frequentemente retratados como indivíduos infectados por um vírus ou bactéria que afeta o sistema nervoso do hospedeiro, levando a comportamentos violentos e involuntários (Marchetto, 2022). Essa temática continua a ser amplamente explorada, ganhando grande notoriedade em séries e derivados, como *The Walking Dead* e *All of Us Are Dead*, que abordam a disseminação da doença por meio de um vírus. Já o filme *Zumbilândia* trata a mesma temática de forma mais leve e humorística.

⁸ **Deambulando**: significa, passeando ou perambulando.

2.5. Série The Walking Dead

Segundo o site Walking Dead Fandom⁹, The Walking Dead¹⁰ iniciou em 2003, em formato de história em quadrinhos¹¹ criada por Robert Kirkman e publicada mensalmente nos Estados Unidos pela Image Comics. Teve as primeiras ilustrações feitas pelo desenhista Tony Moore e foi substituído por Charlie Adlard a partir da edição número 07, mas Tony continuou a desenhar as capas até a edição número 24. Os quadrinhos contam a história de um grupo de amigos que tenta sobreviver a um mundo que está sendo destruído por zumbis e que precisam também se preocupar com conflitos internos, lutas sociais e sobrevivência.

A narrativa não se prende só no tema central que é o apocalipse zumbi, ela também explora assuntos sociais e de caráter dos personagens, como o que você faria para se manter, quais escolhas você teria, em quem confiaria para manter perto as pessoas que você mais ama e quer proteger. Busca mostrar o que a situação pode influenciar na vida de uma pessoa que “viveu nos tempos normais”, ou melhor, em um “mundo normal”.

Na página a seguir temos exemplos de algumas edições das histórias em quadrinhos.

⁹ **Walking Dead Fandom**: site de fandom onde você pode encontrar muitas informações sobre a série e o HQ'S, acesso: [https://walkingdead.fandom.com/pt-br/wiki/The_Walking_Dead_\(TV\)](https://walkingdead.fandom.com/pt-br/wiki/The_Walking_Dead_(TV))

¹⁰ **The Walking Dead**: Termo se refere a tradução em português a palavra mortos-vivos ou os mortos-vivos.

¹¹ The walking Dead acesso ao quadrinho digital: Acesso: <https://forum.adrenaline.com.br/threads/the-walking-dead-hq-topico-dedicado.450479/>

Tabela 1 – Edições das HQs



Fonte: Fórum Adrenaline

Foram 193 edições lançadas, desde as histórias principais até as edições especiais dos quadrinhos. O sucesso foi tão grande que os quadrinhos ganharam uma adaptação em série de TV, desenvolvida em 2010 por Frank Darabont, que

passou a ser exibida pelo canal AMC, a partir de outubro do mesmo ano, e que leva o mesmo nome dos quadrinhos The Walking Dead. A série The Walking Dead possui 11 temporadas, a temporada 1, que está distribuída em seis episódios, contextualiza o começo de tudo, conta um pouco da história de um dos personagens principais, Rick Grimes, o herói. Ele é um assistente de xerife de uma cidade pequena chamada Kentucky. Após uma perseguição que o levou a receber um tiro no primeiro episódio, ele é levado a um hospital onde é deixado por dois anos. Ao acordar, tudo já está um caos, e dessa forma começa a luta e descobertas sobre o que aconteceu com o mundo e as pessoas que ele ama. A busca pelos seus familiares começa.

Figura 5– Poster da primeira temporada



Fonte: The Walking Dead Fandom

Na segunda temporada, que possui 13 episódios, Rick já encontra seus amigos e familiares e vai viajar para outro lugar, já que a cidade onde estavam não era mais segura, e também por acabar acontecendo algumas coisas com o grupo. Nessa temporada, a filha da Coral (uma das protagonistas na qual faz parte do grupo de Rick), Sophia, desaparece, o filho de Rick, Carl, leva um tiro

acidentalmente e, com isso, no desespero por ajuda, vão parar em uma fazenda isolada onde encontram a família de Hershel Greene, o dono da fazenda.

Figura 6– Poster da segunda temporada



Fonte: The Walking Dead Fandom

Na terceira, quarta e quinta temporada, o grupo finalmente parece estar se dando bem, encontra um lugar melhor, uma antiga prisão abandonada chamada *West Georgia Correctional Facility*¹², na qual tentam viver, porém o número diminui e algumas pessoas vão ficando para trás, como Shani, que é um dos amigos de Rick. Sophia se perde na floresta e vira um zumbi. Enfim, após encontrar a prisão e parecer que tudo ia dar certo, eles se deparam com o primeiro vilão da série, o governador, um homem doido que acha que pode manter pessoas presas e viver fora do perigo. Ele acaba ficando obcecado pela prisão e decide que quer tomar o lugar de Rick e do grupo que era formado por: Lori, Carol, Beth, Maggie, Carl,

¹² A ***West Georgia Correctional Facility***, era uma grande construção com várias divisões onde existia 5 blocos enormes de celas (blocos A, B, C, D, e E), o que a tornava uma espécie de casa para os sobreviventes.

Fonte: https://walkingdead.fandom.com/pt-br/wiki/West_Georgia_Correctional_Facility#:~:text=6%20Curiosidades-,Descri%C3%A7%C3%A3o,de%20casa%20para%20os%20sobreviventes.

Hershel, Daryl, T-dog e Glenn. No final, eles têm um combate com o governador e alguns de seus amigos acabam sendo mortos. Após vencer o combate, fazem da antiga prisão um grande santuário e trazem muitas pessoas da cidade para viver em segurança.

Figura 7– Pôster da terceira, quarta e quinta temporada



Fonte: The Walking Dead Fandom

A série apresenta a história de maneira detalhista e emocionante, mantendo-se bastante fiel às edições das histórias em quadrinhos, com exceção de alguns detalhes ajustados e adicionados para tornar a trama mais atrativa para o público. São 11 temporadas lançadas, com término em 20 de novembro de 2022. Após 12 anos de existência, foram lançados vários spin-offs¹³ dos personagens principais: *The Walking Dead: Ones Who Live* (com Rick e Michonne), *The Walking Dead: Daryl Dixon* (com participação de Carol), *The Walking Dead: Dead City* (com Negan e Maggie) e outras séries derivadas da "série mãe", como *Fear The Walking Dead*, *The Walking Dead: Um Novo Universo*, e *Tales of The Walking Dead*, entre outras, que seguem histórias semelhantes.

¹³ *Spin-off*: também chamado de **derivagem**, é um termo utilizado para designar aquilo que foi **derivado de algo** já desenvolvido ou pesquisado anteriormente. É utilizado em diversas áreas, como em negócios, na mídia, em tecnologia, etc. Fonte: <https://www.significados.com.br/spin-off/>

Este é um dos universos que mais cresce, com novas e grandes histórias relacionadas ao tema zumbi, fazendo com que o mundo dos mortos-vivos ou pós-apocalipse zumbi pareça não ter fim.

5.6. Protagonistas e antagonista: uma visão geral dos personagens

Buscamos entender um pouco mais sobre heróis e vilões por meio de pesquisas relacionadas às figuras narrativas e às suas características físicas e de personalidade. O protagonista é o personagem central da trama, e é ele quem conduz a ação e a narrativa da produção audiovisual ou das histórias de livros e quadrinhos. Geralmente, o protagonista é alguém com quem o leitor ou consumidor desses materiais vai se identificar, sendo o mesmo (protagonista) quem apresenta crescimento e evolução ao longo da história, sempre buscando lutar para alcançar seus objetivos. Esse personagem possui características positivas; enfrenta desafios externos e internos, buscando sempre superar as adversidades e se relacionando com outros personagens.

O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo. [...] conquista da sabedoria e do poder para servir aos outros. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo (Carraro, 2016 apud Campbell, 1988 p.19-20).

Figura 8- Representação dos heróis nas narrativas



Fonte: Wikipedia



Fonte: Rollington

Já o antagonista é um personagem que se opõe ao protagonista, criando obstáculos e desafios para ele. O leitor geralmente não se identifica com ele. Esse personagem pode apresentar uma evolução mais longa na trama, mas nem sempre isso acontece; seu trabalho ou suas metas dentro da história impedem ou dificultam o alcance dos objetivos do protagonista. O antagonista pode possuir características mais negativas ou ambíguas, representando um desafio externo para o protagonista. Ele pode ser um vilão ou simplesmente um oponente, provocando adversidades e conflitos, e seu relacionamento com outros personagens geralmente é de oposição ao personagem “herói”.

Figura 9- Representação do vilão em algumas narrativas



Fonte: Wikipedia



Fonte: Fandom

Através de um blog chamado *Além do Sol e da Lua*¹⁴, encontramos alguns elementos que a fantasia atribui aos vilões. Consultamos um artigo da revista *Educação Pública*¹⁵, que aborda a perspectiva dos estudantes sobre o que é um herói, um vilão e um anti-herói, e o site *Enciclopédia Humanidades*¹⁶, que menciona as

¹⁴ Blog além do sol e da lua; acesso:

<https://alemdosoledalua.wordpress.com/2013/07/25/elementos-da-fantasia-o-vilao/>

¹⁵ Revista Educação Pública é uma publicação da Diretoria de Extensão da Fundação Cecierj – Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro – voltada para a divulgação de experiências e propostas de docentes para a Educação Básica; acesso: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/31/heroi-anti-heroi-e-vilao-a-percepcao-critica-contextualizada-a-sala-de-aula>

¹⁶ Enciclopédia humanidades e todo seu conteúdo pertencem à Editora Etecé, que é uma produtora de conteúdos educativos que disponibiliza enciclopédias confiáveis, livres e gratuitas para melhorar o aprendizado dos seus usuários e estimular a sua curiosidade; acesso: <https://humanidades.com/br/heroi/>

definições, tipos e características de um herói, que foram mais ilustradas em vilões e heróis passados, mas que ainda é possível ver nos dias atuais. Com base nessas informações, desenvolvemos a tabela abaixo, que se refere aos traços físicos e de personalidade de heróis e vilões, a fim de facilitar a compreensão e o desenvolvimento da análise.

Tabela 2 - Características dos personagens na narrativas:

Herói		Vilão	
Físicas	Personalidade	Físicas	Personalidade
Esteticamente perfeito	corajoso	Cicatrizes	Violento
Alinhado	Prudente	Roupas sinistras (roupas escuras, com acessórios como máscaras)	Obscuro
Homem/ Mulher	Humilde	Feio	Ousado
Habilidades físicas	Honrado	Deformado	Arrogante
	Bom	Rústico	Traidor
	Exemplo a ser seguido	Força Física	Mau
	Inteligente		Inteligente
			Determinação

Há outros elementos utilizados pela narrativa para a diferenciação das duas figuras, bem como a linguagem verbal e a trilha sonora usada nas cenas onde o herói e o vilão se fazem presentes. A trilha sonora é um dos elementos fundamentais para a produção audiovisual, tendo um papel essencial na criação da atmosfera, das emoções e imersão dos telespectadores. Se caracteriza como conjunto de sons que acompanham e atribuem significado a uma obra. É cuidadosamente escolhida e planejada para provocar emoções, destacar cenas importantes e criar uma

atmosfera adequada para cada cena. Ela exerce um papel tão importante quanto a própria narrativa visual, podendo intensificar a tensão, transmitir alegria, criar suspense e despertar diferentes emoções no público (Muxfeldt e Seubert, 2023)¹⁷

As trilhas sonoras são mais tensas, trazendo um clima de suspense, fazendo com que remeta a algo negativo para o telespectador. Os diálogos mais ácidos e convincentes fazem com que os outros personagens apoiem a causa trazida pelo “vilão”, que para seus subordinados parece uma causa justa e afirmações de caráter duvidoso. Já os diálogos e trilhas que são mais voltados ao “herói” são uma linha mais focada no bem de todos e que sempre o colocam como alguém que quer proteger e ajudar, mesmo que para isso precise enfrentar algum risco para a segurança da “comunidade”.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

3.1. Objeto de estudo: The Walking Dead

The Walking Dead é uma série pós-apocalíptica de zumbis que relata como um grupo tenta sobreviver em um mundo destruído e enfrenta as adversidades desse novo cenário. A série é uma adaptação da história em quadrinhos com o mesmo nome. Neste trabalho, buscaremos analisar as semelhanças e diferenças entre a série e a HQ, focando especificamente nos personagens mais emblemáticos, representados por Andrew Lincoln (Rick Grimes) como herói e Jeffrey Dean Morgan (Negan) como vilão.

O presente trabalho usou como metodologia a pesquisa bibliográfica e também o método de análise de conteúdo. Referente à pesquisa bibliográfica, Gil aponta que:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema, também

¹⁷ Muxfeldt e seubert: é um blog sobre informações de diversos tipos ligadas a direitos autorais de trilhas sonoras. Acesso:

<https://muxfeldtseubert.adv.br/blog/o-que-e-trilha-sonora-e-sua-importancia-nas-producoes-audiovisuais/>

costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas (2010, p.44).

A pesquisa bibliográfica possui diversas fontes nas quais o pesquisador pode explorar e elas se classificam como: livros, artigos, publicações periódicas e impressos diversos. Gil destaca:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos (2010, p.45).

Desta forma, o presente trabalho utiliza esse tipo de pesquisa para se aprofundar em assuntos relacionados às histórias em quadrinhos, desde seus primórdios até o audiovisual, passando pela sua relação com o cinema e, por fim, com as séries de TV e seu universo. O trabalho baseia-se em livros e artigos como referência teórica para discutir e detalhar o assunto central: O herói e o vilão em *The Walking Dead*: um estudo sobre a adaptação dos personagens dos quadrinhos para o audiovisual.

Além disso, para o desenvolvimento do trabalho, optou-se pelo método de análise de conteúdo (BARDIN, 2016), que consiste em um conjunto de técnicas de pesquisa com o objetivo de buscar o sentido de um objeto. Porém, no presente estudo, optou-se pela análise dentro dos seguintes elementos: organização do material, categorização e exploração e tratamento dos resultados. Um exemplo clássico e importante da utilização da análise de conteúdo é a interpretação dos artigos da imprensa, sobretudo nos Estados Unidos no início do século XX, onde houve um maior desenvolvimento dessas técnicas, inicialmente para medir o impacto sensacionalista dos artigos, seguindo um rigor quantitativista em relação ao tamanho dos títulos, artigos e número de páginas (Campos, 2024).

Através desta análise, buscaremos examinar as figuras do herói e do vilão representados na história: Rick Grimes, o herói que busca proteger a família, e Negan, o vilão que deseja expandir territórios e explorar as produções e recursos

das outras comunidades. Dessa forma, pretendemos ver como esses dois personagens se relacionam na história em quadrinhos e são interpretados na adaptação. Para analisar o conteúdo, estabelecemos algumas categorias que são vestuários, acessórios utilizados, aparência física e linguagem verbal. Optamos também por examinar alguns aspectos voltados ao cenário em que a cena acontece. A escolha das categorias e demais elementos analisados foi definida pela importância que esses aspectos têm e dão à história e o quanto eles definem a narrativa.

3.2. Perspectivas de Análise

Bardin (2016), menciona que a operação intelectual, o recorte da informação, divisão em categorias segundo o critério da analogia, representação sob forma condensada por indexação, é idêntica à fase de tratamento das mensagens de certas formas de análise de conteúdo. Diante disso, as categorias são estabelecidas através de alguns critérios. A fim de facilitar a análise, optou-se por realizar a análise em três etapas, as quais a autora intitula de polos cronológicos :

- Pré-análise;
- Exploração do material;
- Tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

Na pré-análise, o foco são as escolhas dos materiais que serão submetidos à análise e a organização dos mesmos, a construção de hipóteses e objetivos e a criação de indicadores que afirmam a interpretação final. Todas as fases estão conectadas, podendo sofrer alteração de suas ordens de acontecimento. Com isso, começa a seleção dos documentos, que é importante para a construção do conteúdo, os objetivos devem ser levados em consideração (Bardin, 2016).

No tópico da **pré-análise**, o pesquisador realiza atividades para que possa explorar sistematicamente os documentos e materiais. A autora destaca que são atividades não estruturadas e as divide em:

- a) **A leitura “flutuante”**- é o primeiro contato do pesquisador com os materiais, analisar e conhecimento dos textos, a fase é chamada de leitura flutuante porque faz analogia com a atitude do psicanalista.
- b) **A escolha dos documentos**, com seu universo de documentos demarcado, muitas vezes implica a necessidade da elaboração de um corpus, no qual é o conjunto dos documentos que serão submetidos à análise.

- c) **Formulação de hipóteses e dos objetivos** - em relação às hipóteses, elas são afirmações mutáveis nas quais o pesquisador buscará verificar, através do processo da análise, apenas suposições até que as possa provar. E o objetivo tem como finalidade geral a que propomos, o quadro teórico e/ou pragmático, onde os resultados obtidos serão utilizados.
- d) **Referenciação dos índices e a elaboração de indicadores** - se considerarem os textos uma manifestação que contém índices que a análise explicitará, o trabalho preparatório será o da escolha destes, em função das hipóteses, caso elas estejam determinadas, e sua organização sistemática em indicadores.
- e) **Preparação do material** - antes da análise, o material que foi reunido deve ser preparado. Uma preparação material e, possivelmente, de uma formal.

Após vem a **exploração do material**: que é a separação do que será analisado, de acordo com as categorias estabelecidas. Como exemplo: exploração do material é a aplicação das decisões tomadas na pré-análise de forma sistemática. Compreende a operação de codificação, decomposição ou enumeração em função de regras anteriormente desenvolvidas.

E por fim, será realizado o **tratamento dos resultados obtidos e interpretação**. Nessa etapa, os resultados brutos são tratados para serem significativos e autênticos. Estes resultados são submetidos a provas e a testes de autenticidade.

Juntamente com a análise de conteúdo, utilizaremos o **método comparativo**, realizado em diversas áreas das ciências, especialmente nas ciências sociais.

Ao explicar fenômenos, fatos, objetos etc., o método comparativo permite a análise de dados concretos e, então, a dedução dos elementos constantes, abstratos e gerais. É um método que propicia investigações de caráter indireto (Fachin, 2005, p.41)

Ao utilizar este método, o pesquisador pode compreender todas as semelhanças e diferenças daquele objeto de estudo e suas complexidades, para assim ter uma comparação mais precisa.

4. ANÁLISE

Para facilitar e aprofundar a análise, optou-se por um recorte específico: a temporada 8, capítulo 16, que tem a duração de 48'06" e apresenta os personagens Rick e Negan. O recorte relacionado à HQ corresponde à edição 126 do volume 21: *All Out War – Part Two*¹⁸, lançada em 23 de abril de 2014.

A etapa de pré-análise, proposta por Bardin (2016), aplica-se ao presente trabalho através do processo de seleção do objeto de estudo, o qual é a série *The Walking Dead*, com uma visão relacionada aos personagens na narrativa. Como a pesquisadora já possui conhecimento do objeto por se tratar de uma série que já acompanha há anos, facilitou a primeira atividade, descrita como leitura flutuante por Bardin (2016). Nesta etapa ocorre o primeiro contato do pesquisador com os materiais. Em seguida, selecionamos os recortes do material impresso (a história em quadrinhos) e do material audiovisual (a série). Para a seleção do conteúdo disponibilizado na série e também no quadrinho, pensamos na abordagem específica dos traços do herói e do vilão, conhecidos como Rick Grimes e Negan.

Figura 10 - Rick Grimes e Negan



Fonte:Reddit

A escolha dos personagens Rick Grimes e Negan é baseada na regra da pertinência¹⁹ e também pelo fato de Rick, o protagonista, ser o herói que se destaca como líder do grupo, tendo uma história marcada por lutas e perdas significativas

¹⁸ *All Out War- Part Two*: Guerra total- Parte dois.

¹⁹ Regra da pertinência: os documentos retidos devem ser adequados, enquanto fonte de informação, de modo a corresponderem ao objetivo que suscita a análise. Fonte: Bardin, 1977, p.98

para a narrativa. Já a escolha de Negan como vilão se justifica por ele ser um dos antagonistas mais emblemáticos da trama, segundo o site Tecmundo²⁰, chegando na 6ª temporada e provocando grandes reviravoltas com sua personalidade imprevisível. Nesse sentido, identificamos um trecho da temporada número 8, episódio 16 da série e edição número 126 do quadrinho, como significativo para a análise.

Tabela 3-Cenas escolhidas de Materiais de The Walking Dead

Recorte da cena- Série			
			
			
Recorte da cena- HQs			
			
			

Fonte: canal do Youtube Negan Savior Smith e Histórias em Quadrinhos The Walking Dead

²⁰ Tecmundo: é um site de notícias sobre series; acesso:

<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/254207-the-walking-dead-7-negan-mocinho-serie.htm#:~:text=Negan%20sempre%20foi%20um%20dos,dos%20grandes%20vil%C3%B5es%20da%20trama.>

Após a demarcação ou a escolha dos documentos, vamos para o que Bardin (2016) descreve como a formulação de hipóteses e objetivos. As hipóteses, segundo a autora, são afirmações que podem ser mutáveis e só são suposições até que venham a ser provadas, através da análise. Diante disso, podemos supor algumas hipóteses que podem aparecer no processo de interpretação dos resultados:

- A adaptação é fiel à sua história original, podendo dizer que ambos os materiais são iguais do início ao fim.
- A história original sofre alterações significantes em relação aos personagens do vilão e do herói, mudando as características e discursos de ambos.

Em decorrência da pré-análise, temos a exploração dos materiais, como destacado por Bardin (2016). Nesta etapa ocorre a separação do material e são estabelecidas categorias nas quais irão nortear a análise. No primeiro momento, delimitamos a cena da série e também das HQs na qual será analisada.

Descrição da cena escolhida da série

O recorte da cena escolhida para análise acontece na temporada 8 e episódio 16, após o planejamento de um ataque e a realização do mesmo no refúgio denominado santuário, em que o grupo de Rick é “encurralado” em um campo montanhoso por Negan. Neste lugar será travada a batalha entre as três comunidades (**Alexandria, O reino e Hilltop**) contra o exército de Negan. Quando este grupo se prepara para atacar e matar os “inimigos”, eles são surpreendidos com a sabotagem das armas (realizada por Eudine, um dos integrantes de Alexandria, o qual havia sido levado por Negan). As armas acabam ferindo quem as manipulava, dando uma chance para que o grupo de Rick pudesse se defender.

Desse modo, Negan e Rick vão até um ponto desse lugar e se enfrentam. O vilão tenta se defender de todas as formas e tem sede de vingança contra o herói. Rick, por sua vez, pensa muito sobre as palavras do filho, que antes de morrer pediu que ele pensasse sobre uma possível aliança entre os Negans e o povo do herói. Sendo assim, ele começa a tentar fazer com que o vilão pense a respeito do que Carl (filho do Rick) disse, porém, o vilão não quer se submeter a isso. Então, os dois continuam se enfrentando até que, em uma tentativa de Negan tentar matar Rick, o herói acaba cortando a garganta do vilão, que anuncia já saber dos planos e que

sabia que seria morto, mas o que ninguém esperava acontece. Rick se afasta de Negan e pede para que um médico salve a vida do mesmo, e acaba o combate dizendo que o mundo era de todos e que não deveriam brigar entre eles, mas sim contra os mortos-vivos, para que tivessem uma chance de sobreviver e mudar as coisas com um novo mundo.

Após a descrição da cena escolhida, utilizaremos o método comparativo para analisar os materiais e responder ao objetivo referente à figura do herói e do vilão e como são colocadas nos dois materiais, buscando identificar as semelhanças e diferenças. O método de comparação, segundo Fachin:

Consiste em investigar coisas ou fatos e explicá-los segundo suas semelhanças e suas diferenças. Geralmente, o método comparativo aborda duas séries ou fatos de natureza análoga, tornados de meios sociais ou de outra área do saber, a fim de se detectar o que é comum a ambos (2005, p.40).

A análise do conteúdo será baseada em algumas categorias. Bardin (2016) menciona que as categorias servem para nortear a análise, por isso a escolha foi estabelecida de acordo com a relevância em que envolvem a figura de herói e vilão e possam ser comparadas em ambos os materiais.

Após a listagem desses elementos, realizamos a classificação, na qual Bardin menciona que é feito para procurar ou impor uma organização da mensagem. A classificação é estabelecida por grau de semelhanças e também como os elementos acima são utilizados. Agrupamos os elementos em categorias: vestuário, acessórios, aparência física e linguagem verbal/texto/narrativa.

Elementos que compõem a categoria vestuário:

- Jaqueta de couro, calça jeans, coturno, bota de cowboy, cinto, camisa social, lenço vermelho, camisa branca, tênis.

Elementos que compõem a categoria acessórios:

- Revólver, taco de beisebol, faca, machadinha.

Elementos que compõem a categoria aparência física:

- Rústico, barba por fazer, vulnerável, fraco, forte, cabelos médios, estrutura média, mão amputada.

Elementos que compõem a categoria linguagem verbal/texto/narrativa:

- Discurso persuasivo e discurso dialogal, discurso dominante.

Na categoria vestuário, escolhemos analisar as vestimentas dos personagens e fazer uma comparação das mesmas, nas HQs e na série, além de trazer embasamento dos estilos escolhidos nas narrativas. Em relação ao acessório, apontamos tudo que é utilizado pelos personagens, como armas e o que os caracteriza como herói e vilão. A aparência física é algo que chama bastante atenção e permite ver as fragilidades e também forças de um personagem. Através da linguagem verbal, é possível analisar o discurso dos personagens e realizar a comparação.

Na HQs:

- O herói Rick Grimes **veste** camiseta branca, calça jeans e tênis. Como **acessório**, utiliza uma faca para se proteger. Em relação à **aparência física**, o personagem é representado com cabelos com tamanho médio, barba grande, estatura média, com a mão esquerda amputada, magro, vulnerável e fraco. O **texto/narrativa** de Rick na cena é o seguinte: “Acabou!” “Essa guerra acabou”; “Nós temos um doutor que pode salvar a vida dele!” “Vocês podem apontar um novo líder e voltar para casa”; “Decidam agora antes que ele morra”; “Maníaco!” “Salve a vida dele”.
- O vilão Negan **veste** jaqueta de couro preta, camiseta branca, calça jeans preta e coturno. Como **acessório**, ele usa uma arma. Em relação à **aparência física**, é representado com cabelos curtos, meio raspados, sem barba, estatura média, porte físico forte. O **texto/narrativa** de Negan na cena é: “Me matar?” “Matar...Você!” “Você...” “Vai se ferrar” (palavra substituindo um palavrão).

Figura 11- Personagens descritos no texto

Rick Grimes



Negan



Fonte: Quadrinhos The Walking Dead

Na Série:

- Rick, interpretado por Andrew Lincoln, **veste** camisa cinza, calça jeans, cinto e botas de caubói, usa como **acessório** uma machadinha, um revólver Colt Python 357 62 e uma faca. Relacionado à **aparência física**: o personagem tem cabelos de tamanho médio, barba por fazer, altura mediana, não é vulnerável e não tem nenhuma parte de seu corpo amputada. As **linguagens verbais** usadas pelo herói na cena são: “Foi derrotado, seu pessoal já era”; “Podemos ter um futuro”; “Carl falou que não precisa ter luta nunca mais”; “Não. Ele estava certo”; “Salve-o. Nós precisamos disso; “o que aconteceu, o que fizemos, o que perdemos, tem que ter alguma coisa depois”; “Negan está vivo”. “Mas o jeito dele de fazer as coisas acabou.” “E todos que queiram viver em paz e com justiça.” Que querem um consenso: “O mundo é de você”, “Nós somos a vida”.
- O vilão Negan, interpretado por Jeffrey Dean Morgan, **veste** jaqueta de couro preta, camiseta branca, calça jeans preta, coturno e lenço vermelho ao redor do pescoço. Usa como **acessório** um revólver e também seu taco de beisebol, intitulado Lucille, nome da sua falecida esposa. A **aparência física** do personagem é: cabelos com corte baixo, barba rala, altura média e porte físico mediano. A **linguagem**

verbal usada pelo personagem na cena: “Aquele uni duni te, foi uma mentira, só não queria matar um pai de família na frente do seu filho”; “Mas seria a melhor coisa que eu teria feito”; “Eu vou sair dessa. Eu sempre saio. “Somos só você e eu, Rick. E você está ferido e sou maior, eu sou mais cruel e eu tenho um taco.”; “Olha só o que você fez, o Carl não sabia de b. nenhuma”.

Na história em quadrinhos de *The Walking Dead*, o recorte escolhido é o da edição 126, com a representação da história e características distintas para o herói e o vilão Negan. Nas HQs, é possível ver o quanto Rick deseja ajudar sua família, porém ele é um homem mais “fraco” e “vulnerável”, também pode-se observar que a aparência física é inferior à do vilão e que o herói tem uma das suas mãos amputadas. Em relação à série, pode-se observar que Rick é alguém que faz de tudo pela sua família e que, em alguns momentos, é capaz de qualquer coisa pelos seus. Ele tem uma aparência forte e determinada, e não tem nenhuma parte de seu corpo amputada.

E o vilão, tanto no quadrinho como na série, tem uma aparência maldosa, ele tem um porte físico forte, um estilo mais “revoltado”, “assombroso” e suas ações são todas associadas à maldade. Na série, ele traz a figura do vilão utilizando suas roupas de couro, coturno e também carregando em mãos o bastão de beisebol, o qual intitulou de Lucille em homenagem à sua esposa. É uma figura que transmite temor por sua maneira de agir, que é sempre violenta e exploratória, para obtenção do que deseja. A aparência e porte físico de ambos os personagens na série, conforme observado, é a mesma, não havendo uma discrepância física entre os dois, tendo apenas 10 cm de diferença de altura entre Negan e Rick.

Além das semelhanças e diferenças mencionadas, há outras relacionadas a personagens que se relacionam com o herói, como Tara e Sasha, membros da comunidade de Alexandria, liderada por Rick, e Daryl Dixon. Diferentemente da série, esses personagens não existem nas HQs. Na série, porém, Dixon é um dos melhores amigos de Rick, sendo frequentemente considerado seu irmão ou parceiro. Nos quadrinhos, a parceira romântica do herói é Andrea, mas, na série, ela já faleceu, e Rick desenvolve um relacionamento com Michonne, personagem que acompanha o herói até o fim da trama.

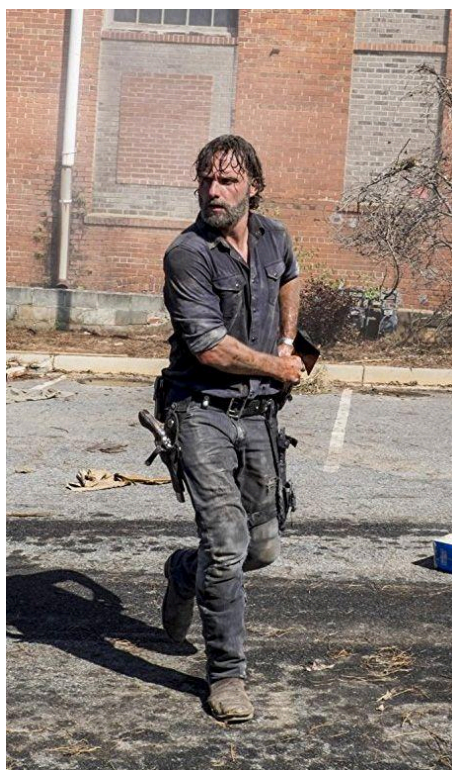
4.1. Tratamento dos resultados, interpretação e inferências

Logo após a primeira fase da análise e da exploração dos materiais, ocorre a parte denominada de **tratamento dos resultados obtidos**, através da exploração, comparação e interpretação. Considerando que o objetivo geral desta pesquisa é analisar a transição da figura do herói e do vilão das HQs para a série televisiva, colocamos à prova os resultados obtidos através da análise e do método comparativo, utilizando algumas pesquisas já existentes para o embasamento.

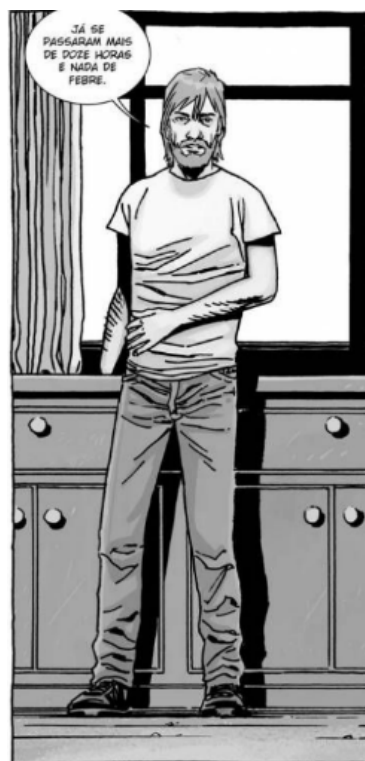
Bardin (1977) recomenda que a interpretação dos resultados seja feita de maneira cuidadosa e rigorosa, levando em conta o contexto e a natureza dos dados analisados, lendo e compreendendo de maneira minuciosa os materiais, contextualizando e fazendo observação das relações entre as categorias. Diante disso, através das categorias estipuladas neste trabalho, foi possível observar alguns pontos importantes relacionados às duas figuras, herói e vilão, são eles: **vestuário dos personagens, acessórios utilizados, aparência física, linguagem verbal**. Através do método comparativo, foi possível observar que os materiais, apesar de terem a mesma história, possuem particularidades, como o vestuário dos personagens, que é algo impactante e que traz uma linguagem mais visual na série.

Diante disso apontamos os pontos importantes, relacionados a cada um dos personagens, começamos pelo herói Rick Grimes, destacando o uso das vestimentas e características ligadas ao protagonista.

Figura 12- Representação de Rick Grimes (herói), na série e na HQs



Fonte: CNN



Fonte: HQs The Walking Dead

Através desta cena, que é de uma das gravações, podemos ver que na série, assim como mencionado no método comparativo, Rick veste camisa cinza, calça preta e botas de cowboy velhas, a roupa que o personagem está utilizando no confronto que ocorreu contra o vilão Negan e seu grupo. A aparência física do herói também é algo diferente trazido na produção audiovisual, já que nas HQs a figura dele é retratada como um homem mais frágil, que teve uma de suas mãos amputadas depois de ser capturado pelo vilão. Para embasamento desta questão, destaca-se que:

Primeiramente, a grande diferença jaz no 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 (Oliveira, 2014, p.7)

Como apresentado por Oliveira (2014), a adaptação de Rick entre os dois formatos sofre uma alteração e aponta uma escolha narrativa diferente que impacta diretamente a representação do personagem como herói, fazendo com que o

mesmo não tenha uma aparência fragilizada. O protagonista não sai do contexto de ação, mantém sua capacidade física e a liderança do herói frente ao grupo.

Com base nestes fatos, observamos que o vestuário usado pelo personagem na série de TV tem um impacto importante na história, já que na produção audiovisual, o personagem adota um estilo de se vestir que é muito influenciado pela sua personalidade e pelo histórico como assistente de xerife. Desde o início, o personagem assume uma estética que lembra um "cowboy moderno", marcada pelo uso de elementos como chapéu, jaquetas de couro e botas robustas, que remetem a uma figura de autoridade e sobrevivência. Este estilo está muito ligado ao pensamento de proteção e também às características carregadas pelo personagem desde que era policial.

Porém, nas HQs, o personagem utiliza um estilo mais casual, com foco na realidade do apocalipse. Então Rick usa roupas mais práticas e adaptadas ao ambiente apocalíptico, estas são mais funcionais e acessíveis ao contexto de mundo destruído. Sendo assim, podemos observar que o personagem é só uma pessoa comum, que como todos os outros tenta sobreviver. O que contribui para que o figurino do personagem na história em quadrinhos seja mais básico, está ligado à preocupação de quem os desenhou. O foco das HQs era mais nas expressões faciais e ação dos personagens, deixando de lado o detalhamento das roupas utilizadas pelos personagens (o desenhista focava mais na ação do quadrinho).

Bardin (2009) aponta que a análise de conteúdo pode ser conduzida a partir das significações que as mensagens e elementos fornecem. Nesse caso, o vestuário das figuras estudadas comunica não apenas aspectos funcionais, mas também valores e características simbólicas. A análise permite identificar tanto o significado explícito quanto os sentidos implícitos transmitidos pelo figurino no contexto da narrativa.

Em seguida, abordamos a figura de Negan, um dos vilões da série, onde percebemos algumas mudanças da sua figura na adaptação. Negan nas HQs é um cara mais robusto e forte. Ao observar os desenhos do personagem, podemos ver que há uma grande diferença estrutural entre ele e o herói Rick. No entanto, na série, notamos que ambos têm porte físico parecido. As diferenças físicas apontadas nos quadrinhos e na série, claramente fazem com que o personagem herói na produção audiovisual tenha alguma "chance" e que ele é forte assim como o vilão.

Figura 13- Representação do personagem Negan (vilão), na série e nas HQs



Fonte: El País



Fonte: HQs The Walking Dead

Ao observarmos o vestuário e o estilo do personagem, percebemos que eles se assemelham, já que em ambos os materiais Negan utiliza um estilo mais bad boy, no qual ele se apresenta como um antagonista implacável. Desse modo, na série, Negan é estilizado com barba por fazer, jaqueta de couro, coturnos e com uma postura confiante, o que é facilmente associado ao estilo bad boy clássico. O personagem é um homem rebelde, perigoso, imprevisível que não segue regras da sociedade, segue suas próprias vontades e as impõe de maneira brutal.

Bardin (2016) afirma que a comunicação não se limita apenas ao que é dito, mas também abrange o contexto que dá sentido às mensagens. Esse princípio pode ser observado claramente na dinâmica entre Rick e Negan, especialmente em cenas chave da série.

Outras diferenças perceptíveis na cena são que Negan vai até lá confrontar Rick e, após algumas discussões, o herói lhe acerta com uma faca e só depois acontece o conflito corpo a corpo. Na série The Walking Dead, Rick e o grupo se distanciam do santuário (refúgio de Negan e seus seguidores) e de Alexandria

(comunidade da qual Rick faz parte), vão até um campo onde o conflito está prestes a acontecer, nesse campo aberto. O conflito entre os dois personagens se dá próximo a uma árvore que tem um vidro de igreja pendurado. E Rick vendo que Negan não vai dar credibilidade ao que está falando e facilmente vai o matar, o herói usa um caco de vidro da vidraça velha como arma para mobilizar Negan, que logo cai ao chão.

Figura 14- Rick e Negan em um confronto pelo fim dos conflitos



Fonte: Fandom The Walking Dead

Figura 15- Representação do lugar onde ocorre o conflito na HQs



Fonte: HQs The Walking Dead

Porém, nas HQs, esse conflito entre os personagens acontece em Alexandria, quando Negan vai confrontar Rick e o herói tenta criar uma aliança para que os conflitos entre os dois grupos terminem. Nas imagens, podemos observar que os ambientes são diferentes. Em relação aos discursos dos personagens, nomeados como linguagem verbal ou narrativa/texto, também há algumas diferenças. Isso ocorre devido ao contexto em que os materiais se apresentam. Nas HQs, quando Negan vai até Alexandria para confrontar Rick, ele utiliza diversos meios ofensivos para forçar o personagem a se submeter, sempre tentando persuadir o herói e fazê-lo acreditar que não há chances contra ele.

O discurso autoritário lembra um circunlóquio: como se alguém falasse para um auditório composto por ele mesmo. É na forma discursiva que o poder mais escancara suas formas de dominação. (Citelli, 2002, pg 41)

Negan utiliza ameaças e violência para se impor como autoridade máxima, evitando que os demais questionem sua soberania. Por outro lado, Rick deseja que as lutas acabem, que a guerra cesse e que ambos os grupos se unam contra os zumbis, algo que se assemelha bastante à série.

Figura 16- Ilustração de um dos diálogos entre o herói e o vilão



Fonte: HQs The Walking Dead

Bardin (2016) argumenta que a análise consiste em uma leitura sistemática e objetiva das mensagens, permitindo revelar indicadores que conduzem a inferências sobre uma realidade não aparente. No contexto de **The Walking Dead**, observamos que o personagem Rick estava atravessando um momento de profundo luto, após a perda de seu filho Carl, a pessoa que mais acreditava na possibilidade de uma solução pacífica para a união dos grupos.

Nesse cenário, Rick recorre à persuasão para tentar deter Negan e evitar que o conflito com o grupo se intensifique. Ele diz: “[...] podemos ter um futuro, apenas me dê 10 segundos para te mostrar como. Apenas me dê 10 segundos, Carl.” Este momento de apelo emocional simboliza a tentativa de Rick de preservar a esperança, mesmo após uma grande perda. Carl, em seu conhecimento, havia afirmado que a violência não era mais necessária, o que fortalece a ideia de que o grupo de Rick acreditava em uma resolução pacífica. E por fim, o vilão é capturado e levado pelo grupo de Rick. Ao contrário de Negan, o grupo do herói acreditava que poderia resolver as coisas sem violência. Assim, resolveram criar uma espécie de prisão para manter Negan até que ele pudesse voltar a viver em sociedade.

5. Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo geral analisar a transição da figura do herói e do vilão da HQ *The Walking Dead* para a série televisiva. Este objetivo foi atingido através do uso do método comparativo e da análise de conteúdo na qual foi possível realizar uma investigação das diferenças e semelhanças encontradas em ambos materiais, explorando os aspectos de adaptação dos personagens nas versões da mídia e os impactos ocasionados na história e na narrativa. Além disso, os objetivos específicos também foram atingidos, através de pesquisas realizadas com foco em entender as narrativas e compreender os diferentes gêneros relacionados à ciência; da observação das figuras representadas nas narrativas, abordando pontos que envolvem vestuário e as mensagens significativas e da análise comparativa dos elementos comuns entre HQ e série televisiva.

Diante disso, é possível concluir que a adaptação dos personagens Rick e Negan sofreu alterações e essas mudanças se dão pela questão do formato e também pelo foco da narrativa na série e nas HQs. Diante do cumprimento dos objetivos apontados no trabalho respondemos a questão problema que é: De que forma o herói e o vilão da HQ *The Walking Dead* foram adaptados para a produção audiovisual? A adaptação audiovisual se distanciou, em alguns momentos, dos quadrinhos em relação ao vestuário do personagem Rick, trazendo na série uma figura de autoridade e segurança representadas através do estilo “cowboy moderno”. Houve um distanciamento da HQs, onde é apresentado como um “homem comum” através de suas roupas que não são tão marcantes. Se difere pelas adições de alguns outros personagens e lugares onde conflitos acontecem, inclusive, essas alterações trouxeram uma nova visão à história, entre outros aspectos.

Isso sugere que a transposição de personagens entre mídias não se limita a uma simples reprodução, mas envolve uma reinterpretação que visa atender às expectativas do público e à linguagem do novo meio. Fica evidente que a natureza das mídias impacta diretamente na construção do herói e do vilão, ampliando as complexidades dos personagens e oferecendo uma nova leitura para os fãs. Os resultados obtidos contribuem para o entendimento das adaptações do herói e do vilão nos diferentes formatos e oferecem novas perspectivas para futuras pesquisas, especialmente no que se refere à produção audiovisual, através das adaptações de produções literárias.

Referências:

- ALMEIDA, Luísa. **A Trajetória Da Produção De Séries Brasileiras Televisivas De Ficção Sob O Impacto Das Novas Tecnologias De Streaming**. 2020. 21. TCC (Especialista em Gestão Cultural) – Universidade de São Paulo, escola de comunicação e artes centro de estudos latino-americanos sobre cultura e comunicação, São Paulo, 2020.
- ANDERSON, Marcia. **A Ficção Científica no Século XX e Narrativas de Construção de Realidade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora, 2008. 20 p. v. 1.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 1.ed. Lisboa: Edição 70, 1977.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 1.ed. São Paulo: Edição 70, 2016.
- BASTO, Cristiana. **Apocalipse zombie, sem efeitos especiais**. Local: Revista ClimaCom, 2020. 2 p.
- BLANCO, Caio. **Histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos como manifestação artística**, 2020. Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/editorial/as-historias-em-quadrinhos-como-manifestacao-artistica/#:~:text=Dessa%20forma%2C%20temos%20que%20a,realidade%2C%20a%20nossa%20nona%20arte>>. Acesso em: 03 nov. 2024.
- CAMPOS, Cláudio. **Quadrinhos e o incentivo à leitura**. 2013. 143. TCC (Bacharel em Biblioteconomia.) – Universidade de Brasília - UnB Faculdade de Ciência da Informação – FCI, Brasília, 2013.
- CARRARO, Fabricio Almeida. **Heróis e vilões: existem critérios objetivos para defini-los?**. 1. ed. Londrina: Editora, 2015. 20 p. v. 1.
- CODESPOTI, Sérgio. **A evolução das adaptações de quadrinhos**. Universo HQ, 2017. Disponível em: <<https://universohq.com/chiaroscuro/evolucao-das-adaptacoes-de-quadrinhos/>>. Acesso em 15 mai. 2024.
- CITELLI, Adilson. **A linguagem da persuasão**. 15. ed. São Paulo: Ática, 2013. 32-33 p. v. 4.
- COSTA, Robson S. **Memória De Gênero E Discurso Nas Adaptações Cinematográficas De Histórias Em Quadrinhos**. in: jornada internacional de história em quadrinho, 2as , São Paulo. Resumo, Universidade de São Paulo, p.7 a 13, 2013.
- COUTINHO, Laura. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. 4.ed. Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso / Rede e-Tec Brasil, 2013.
- Da Literatura Para O Cinema: A Arte Da Adaptação**. Museu da Imagem e do Som, 2021. Disponível em: <<https://mis-sp.org.br/evento/da-literatura-para-o-cinema-a-arte-da-adaptacao-1/#:~:text=A%20primeira%20adapta%C3%A7%C3%A3o%20liter%C3%A1ria%20de,filme%20tornou%2Dse%20uma%20tradi%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em 20 abr. 2024.

FACHIN, Odilia. **Fundamento de Metodologia**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2005. 40 p. v. 1. ISBN 978-85-02-C5532-2.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo. Atlas S.A, 2002.

MARCHETTO, Mateus. **É possível acontecer um apocalipse zumbi de verdade?**. Sociotecnológica, 2022. Disponível em: <<https://sociotecnologica.com.br/um-apocalipse-zumbi-e-possivel/>>. Acesso em: 24 jul. 2024.

MARTINS, Fernando. **Quais foram as primeiras séries de TV?**. Folha de Pernambuco, 2018. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/colunistas/uma-serie-de-coisas/quais-foram-as-primeiras-series-de-tv/17194/>>. Acesso em 15 abr. 2024.

MARCA DE FANTASIA. *Indefinições Críticas*. 2020. Disponível em: <<https://marcadedefantasia.com/livros/veredas/indefinicoescriticas/indefinicoescriticas.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2024.

NADALE, Marcel. **Qual foi a primeira série de TV?**. Estrelada pelo britânico James Hayter, Pinwright's Progress estreou em novembro de 1946 e durou apenas uma temporada, 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-foi-a-primeira-serie-de-tv>>. Acesso em: 22 maio 2024.

OLIVEIRA, Débora Almeida. **E as Tintas Criaram Vida...: Aspectos da Transposição dos Quadrinhos The Walking Dead para a série de TV**. 6. ed. Porto Alegre: Translatio, 2013. 176-177 p. v. 1. ISBN 2236-4013.

REGINA, Rodrigo. **Protagonista e Antagonista Como desenvolver esses personagens**. 1. ed. Maringá: Viseu, 2023. 30 p. v. 1.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes: os filmes na história**. São Paulo. Paz e Terra, 2010.

ROCHA, Gustavo. **Estereótipos da vilania**. British Film Institute decide não apoiar filmes que tragam vilões marcados por cicatrizes ou deformidades severas, 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-foi-a-primeira-serie-de-tv>>. Acesso em: 18 set. 2024.

SCHINZARE, Romy. **Ficção científica: breve panorama histórico**. 140. ed. São Paulo: Revista USP, 2024. 24 p.

SOARES, Denisson Antunes. Zumbis. **qual é a verdadeira origem dos mortos-vivos?**, 2022. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/121682-zumbis-qual-e-a-verdadeira-origem-dos-mortos-vivos.htm>>. Acesso em: 04 out. 2024.

SOUZA, Jaqueline. **Babilônia: Entenda Como Foi A Transição Do Cinema Mudo Para O Falado, Contexto Presente No Novo Filme De Margot Robbie**. Legião dos

Heróis, 2023. Disponível:

<<https://www.legiaodosherois.com.br/2023/babilonia-entenda-transicao-cinema-mudo-falado-contexto-filme-margot-robbie.html>>. Acesso em 12 mai. 2024.

TOCAFUNDO, Ronan Daré; RODRIGUES, Emanuelle Silva. **Herói, anti-herói e vilão: a percepção crítica contextualizada à sala de aula**. Revista Educação Pública, v. 19, nº 31, 26 de novembro de 2019. Disponível em:

<<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/31/heroi-anti-heroi-e-vilao-a-percepcao-critica-contextualizada-a-sala-de-aula>>. Acesso em: 15 agosto 2024.

WALES, Jimmy. **The Walking Dead TV**. Fandom TWD Wiki, 2004. Disponível em:

<<https://www.aicinema.com.br/historia-do-cinema-confira-este-guia-e-se-destaque/#:~:text=At%C3%A9%20os%20filmes%20hoje%2C%20muitos,em%20um%20caf%C3%A9%20em%20Paris>>. Acesso em 25 mai. 2024.

"The Walking Dead" é a série com maior audiência do mundo em 2018.

Panorama Audiovisual, 2019. Disponível em:

<<https://panoramaaudiovisual.com.br/the-walking-dead-e-a-serie-com-maior-audiencia-do-mundo-em-2018/>>. Acesso em 22 mai. 2024.

Pesquisa aponta que Brasil é o 2º país que mais assiste filmes e séries online no mundo. Tribuna, 2021. Disponível:

<<https://tribunadejundiai.com.br/entretenimento/series-e-filmes/pesquisa-aponta-que-brasil-e-o-2o-pais-que-mais-assiste-filmes-e-series-online-no-mundo/>>. Acesso em 10 mai. 2024.

Anexo

NEGAN SAVIOR SMITH. **Rick Vs Negan (Round 3) Rick Slits Negan's Throat & Saves Him ~ The Walking Dead Final 8x16**. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/sJ8CRkcl40g>. Acesso em: 12 mai. 2024.