



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

TAINÃ FRANCO DOMINGUES

***The Walking Dead*: como o episódio 7x1 afetou a audiência da série**

Pelotas/RS

2023

TAINÃ FRANCO DOMINGUES

The Walking Dead: como o episódio 7x1 afetou a audiência da série

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas .

Orientador(a): Prof^a. Dr^a Ivonete Pinto

Pelotas
2023

TAINÃ DOMINGUES

THE WALKING DEAD: COMO O EPISÓDIO 7X1 AFETOU A AUDIÊNCIA DA SÉRIE

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 16 de Maio de 2023.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a Ivonete Pinto

Prof. Dr Alexandre Severo Masotti

Prof. Dr Ricardo Fernando Ferreira Lessa Filho

Agradecimentos

Agradeço à banca e à minha orientadora Ivonete, por me guiar e por toda paciência durante o processo.

À comunidade de The Walking Dead, por tanta paixão pelo seriado e pela colaboração em minhas pesquisas.

À Robert Kirkman e George A. Romero, pois sem eles e suas mentes criativas, nada disso seria possível.

Aos meus camaradas de RPG ao longo desses anos, por me ajudar a manter a escrita em dia e a minha imaginação sempre fértil.

Aos meus amigos Leonardo, Nataniele e Felipe pelas conversas, debates e companheirismo.

Aos meus avós Mario, Maria e Eloisa, que mesmo não estando mais neste plano, me auxiliaram de diversas formas para chegar até aqui.

À minha mãe, Mônica, por todo o seu amor e dedicação na minha criação. E também por aquele aparelho de DVD que há quase 20 anos me trouxe o interesse por filmes, cinema e pelo seu desenvolvimento.

À Luana, meu amor e minha companheira de vida, pelo incentivo, esforço e por acreditar em mim quando nem eu mesmo conseguia.

Ao meu filho, Erick, que nasceu em meio ao caos da pandemia e trouxe a esperança e a motivação que eu precisava para seguir em frente.

RESUMO

Este artigo tem como principal objetivo analisar o primeiro episódio da sétima temporada de *The Walking Dead* (série do gênero zumbi com o maior número de espectadores registrados) e relacionar os eventos do episódio em questão com a queda de audiência. Ainda nesse sentido, busca traçar uma linha entre a narrativa da série de TV e outras produções que a precederam, abordando conceitos fundamentais do gênero zumbi.

Palavras-chave: Série; *The Walking Dead*; narrativa, audiência

Abstract

This article aims to analyze the first episode of the seventh season of *The Walking Dead* (zombie genre series with the highest number of registered viewers) and relate the events of the episode in question to the decline in audience. In this sense, it also seeks to draw a line between the TV series narrative and other productions that preceded it, addressing fundamental concepts of the zombie genre.

Key-words: Series; *The Walking Dead*, narrative, audience

LISTA DE GRÁFICOS E FIGURAS

Gráfico 1.....	30
Gráfico 2.....	31
Gráfico 3.....	32
Gráfico 4.....	32
Gráfico 5.....	33
Gráfico 6.....	34
Gráfico 7.....	35
Figura 1	36
Gráfico 8.....	37

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. George A. Romero e o legado dos Mortos-Vivos.....	10
3. Os zumbis e o canibalismo.....	12
4. O começo e a ascensão de The Walking Dead.....	14
5. O universo além da série principal.....	16
6. Andarilhos, confrontos e o drama humano.....	17
7. Comparação com outros seriados.....	18
8. Desenvolvimento e declínio.....	19
9. O Episódio 7x1 - <i>The Day Will Come When You Won't Be</i>.....	20
10. Amostragem de audiência.....	29
11. Considerações finais.....	38
12. Referências Bibliográficas.....	40
13. Anexos.....	43

1. Introdução

A série *The Walking Dead*, produzida pela AMC Studios em associação com a Skybound Entertainment e a Valhalla Entertainment que foi ao ar pelo canal AMC, apresentou sua audiência acima dos padrões de séries. Apesar das redes de streaming não divulgarem dados de audiência, os sites da Variety, Forbes e Deadline informam que em seu ápice, foram mais de 17 milhões de espectadores simultâneos. Um fenômeno que por si só merece ser analisado, inclusive porque gerou espaço para as séries derivadas *Fear The Walking Dead*, *The Walking Dead World Beyond*, *Tales of The Walking Dead*, *The Walking Dead: Dead City* e outras duas séries em produção, mas ainda sem nomes definidos, além de Webséries e outros produtos.

Nesta investigação, também será considerado o apego aos personagens por parte dos fãs/espectadores, demonstrado na mídia e em redes sociais. Igualmente, buscaremos identificar e entender os motivos do “dropar/abandono” do público, mesmo após um dos episódios mais bem avaliados.

Em termos metodológicos, a pesquisa parte de uma aproximação com a fenomenologia, pois o autor/pesquisador é espectador da série objeto deste trabalho. Ou seja, estuda-se aqui um fenômeno, no caso a série *The Walking Dead* e o episódio 7X1, e tem-se a hipótese de que ele foi um dos fatores que resultou na queda de audiência. O pesquisador opera, neste sentido, como observador-participante, enquanto parte da audiência. Toda a relação empírica com a obra, no entanto, é mediada pela teoria do gênero. O artigo ainda conta com uma análise de opinião (com entrevistas estruturadas), realizada nas redes sociais através de formulário eletrônico, especialmente em grupos dedicados para a série de *The Walking Dead* em plataformas como Facebook, Telegram e WhatsApp, utilizando o formato de entrevista estruturada.

Além do gênero fantástico (zumbi), serão consideradas as reflexões específicas sobre a série, através de pesquisa exploratória. Para tanto, serão utilizados artigos da imprensa especializada, especialmente norte-americana, bem como entrevistas com os autores da série. Em algumas bases da internet como IMDB, também serão buscadas opiniões de espectadores que, na medida de sua pertinência, serão confrontadas com a opinião deste pesquisador.

2. George A. Romero e o legado dos Mortos-Vivos

Os mortos-vivos, popularmente conhecidos como zumbis, fazem parte de um subgênero bastante aclamado entre os fãs de filmes de terror. As produções tendem a explorar um grupo de pessoas tentando sobreviver em um mundo ou localidade onde grande parte da população se transformou em zumbis famintos por cérebros ou carne humana.

Embora existam registros de produções anteriores com zumbis, como é o caso do precursor *White Zombie* (1932), foi no final da década de 1960 que esse subgênero de filmes se estabeleceu como o conhecemos hoje. O longa-metragem *A noite dos Mortos-Vivos*, dirigido em 1968 pelo considerado “pai dos zumbis” George A Romero, foi o responsável por esse pontapé inicial.

No filme, Romero acrescentou novas camadas sociais à temática dos mortos vivos abordando tópicos importantes como o conflito entre gerações, no qual os personagens mais velhos se recusam a aceitar e se opõem às estratégias dos mais jovens. Além disso, trouxe questões raciais, pouco abordadas na época, em situações como a discriminação que o protagonista Ben — um homem negro sobrevivendo ao lado de um grupo de pessoas brancas — sofre ao ser confundido com um zumbi e amarrado. Durante todo o filme, Ben é frequentemente ignorado, confrontado com preconceitos e subestimado por aqueles que têm dificuldade em aceitar sua habilidade de liderança.

Romero também fez críticas, mesmo que de forma velada, à falta de capacidade de políticos e das forças armadas dos EUA em conter situações de calamidade em tempos de crise, cabendo à população resolver o problema. Outro ponto interessante levantado pelo diretor foi como o medo e a paranóia podem se espalhar facilmente.

Além disso, o conceito de zumbis como monstros canibais, também foi introduzido por George A Romero em *A noite dos Mortos-Vivos* e seguido durante toda a sua “Sextalogia dos Mortos-Vivos (No inglês, Dead Series”:
Despertar dos Mortos (Dawn of the Dead, 1978), *Dia dos Mortos (Day of the Dead, 1985)*, *Terra dos Mortos (Land of the Dead, 2005)*, *Diário dos Mortos (Diary of the Dead, 2007)*, *A ilha dos Mortos (Survival of the Dead, 2009)* e também em seus remakes. A saga do diretor despertou a imaginação popular sobre a ressurreição dos mortos e a concepção do fim dos tempos, como na frase proferida por este personagem: “*Quando não houver mais espaço no inferno, os mortos caminharão sobre a terra.*” — Peter em *Despertar dos Mortos (1978)*, dir. George A Romero.

A popularização da obra de George Romero inspirou muitos escritores e diretores a explorar em suas criações esse conceito de grupos ou famílias de sobreviventes versus zumbis comedores de carne, não se limitando apenas a produtos audiovisuais, mas também quadrinhos, jogos de videogame, livros, dentre outros. Algumas das produções mais conhecidas do subgênero são: O livro e o filme de *Guerra Mundial Z (World War Z, 2006 e 2013)*; *Extermínio 1 e 2 (28 Days Later de 2002 e 28 Weeks Later de 2007)*; *Invasão Zumbi (Train to Busan, 2016)*; *Zumbilândia e Zumbilândia: Atire duas vezes (Zombieland, 2009 e Zombieland: Double Tap 2019)*; *Todo mundo quase morto (Shaun of the Dead, 2004)*; *Planeta Terror (Planet Terror, 2007)*; *Fome Animal (Braindead, 1992)*; *Fido - O Mascote (Fido, 2006)*; a quadrilogia de *[REC]* (2007-2014); *Zumbis na Neve 1 e 2 (Dead Snow e Dead Snow 2, 2009 e 2014)* os dois jogos de *The Last of Us* (2013 e 2020) e sua recém lançada série de TV de 2023; Os jogos, livros e filmes da renomada franquia de *Resident Evil*, e é claro, o objeto de pesquisa deste artigo: *The Walking Dead*.

Se com **Hitchcock** o assassino pode morar ao lado, com **Romero**, os mortos-vivos são nossos vizinhos, amigos, e nossa família. Os zumbis deixam as conotações místicas do vodu e passam a se ambientar no nosso

mundo. O que antes era tranquilo e seguro, torna-se um verdadeiro pandemônio. (Quintilio. Bel. História dos zumbis. Blog Canto do Gárgula 202)

3. Os zumbis e o canibalismo

A palavra “canibalismo”, segundo o dicionário¹, é uma característica, particularidade ou condição de canibal; que tem como hábito alimentar ou ritual a ingestão de carne humana; antropofagia. Ou ainda a ação praticada pelo animal que se alimenta ou devora outro(s) da mesma espécie.

Em uma sociedade moderna e civilizada, o canibalismo (sobretudo realizado por humanos) é visto como uma ação deplorável e quase inconcebível, praticada por povos de regiões pouco visitadas ou inexploradas, ou ainda o ato maquiavélico de indivíduos lunáticos/fora de si que recebem, vez ou outra, espaço nos holofotes, seja na mídia ou na superfície/profundezas da internet.

De acordo com Carvalho (2008) referências a práticas de canibalismo sempre existiram nas mais diversas épocas e sociedades. Desde a chamada pré-história – como fato comprovado ou através de mitos ou relatos – o canibalismo está, ou esteve, presente na Grécia, em Roma, na Alemanha, na África, na França, no Brasil, como regras sociais ou exceções a essas. No entanto, as circunstâncias, motivações, e valores envolvidos permitem traçar uma distinção mesmo quanto à forma como são nomeadas.

Incidentes reais, além de servir como inspiração para produções cinematográficas, documentais e literárias, como é o caso dos Americanos Ed Gein e Jeffrey Dahmer; do Canadense Luka Magnotta; do japonês Issei Sagawa e dos brasileiros Jorge Negromonte, Isabel Cristina e Bruna da Silva, também tem a capacidade de instaurar o medo, alertar a população e instigar a curiosidade das pessoas sobre o canibalismo, mostrando que apesar de se

¹In: dicio.com.br

tratar de “episódios isolados”, a antropofagia ainda existe e pode estar presente em qualquer lugar. Uma situação de canibalismo muito semelhante ao que seria um ataque zumbi, ocorreu em 2012, quando um homem chamado Rudy Eugene — sob efeito de uma droga conhecida “sais de banho” — atacou e comeu o rosto de um morador de rua em um viaduto em Miami, e pouco depois foi executado por policiais com pelo menos 6 tiros.

No cinema, a antropofagia foi explorada em uma série de obras audiovisuais, principalmente em filmes de terror de baixo orçamento (também conhecidos como filmes B) como *Holocausto Cannibal* (1980), *O Massacre da Serra Elétrica* (1974) e *Raw* (2016); em filmes Trash (de qualidade de produção ruim ou questionável) como *Zombie Holocaust* (1980) e *Flesh Eating Mothers* (1988); em alguns casos no cinema mainstream como *Sweeney Todd* (2007), recentemente em *Fresh* (2022), *The Menu* (2022), *Bones and All* (2022); em produções brasileiras como *O clube dos Canibais* (2018) e *Estômago* (2007); e provavelmente um de seus exemplos mais populares se dá com o filme *O Silêncio dos inocentes* (1991) que trouxe o famoso canibal e serial killer Hannibal Lecter para as telonas, tendo inclusive recebido continuações e uma série de televisão.

As produções de zumbis, dentre elas *The Walking Dead*, conseguem captar bem a essência do canibalismo como sinônimo da representação do horror e da repulsa. Para DE SÁ (2014), a ideia de hibridização entre o zumbi e o canibal inaugura uma nova fase da figura do zumbi dentro da cultura popular norte-americana, baseada em imagens de feitiçaria, antropofagia e terror. A partir de Romero, as características do zumbi têm se modificado de modo expressivo, com ênfase no gore (derramamento de sangue ou “sangue e tripas”) e na decomposição do corpo humano, ressaltando os aspectos mais grotescos da morte.

4. O Começo e a ascensão de *The Walking Dead*

O seriado *The Walking Dead* é baseado em uma série de quadrinhos homônimos, criados e roteirizados por Robert Kirkman e ilustrados por Tony Moore e Charlie Adlard, produzidos de 2003 a 2019 e distribuídos mensalmente pela Image Comics, com um total de 193 edições de em média 22 páginas.

Em entrevista ao podcast *The Nerdist* em 2011, Robert Kirkman revelou que sempre se perguntou o que aconteceria com os personagens dos filmes de zumbi após o fim da história, quando o sol se põe e tudo fica escuro. Foi então que ele teve a ideia de criar uma narrativa que explorasse essa premissa, o que acabou se tornando a base para *The Walking Dead*.

Segundo CONTE (2022,apud CRONIN, 2017) os quadrinhos de *The Walking Dead* tinham muitas semelhanças com *A noite dos mortos vivos* e originalmente teria sido um spin-off do filme de 1968, porém a editora e os idealizadores preferiram uma abordagem mais original.

O enredo de *The Walking Dead* gira em torno de Rick Grimes, o vice-xerife de uma pequena cidade localizada no interior do Estado da Geórgia nos EUA. Após acordar do coma em um hospital, meses depois de ter sido baleado em uma troca de tiros com criminosos, Rick percebe que o mundo não é mais o mesmo. Ele se depara com uma sociedade em ruínas, repleta de criaturas raivosas que um dia foram pessoas, mas que agora possuem uma fome insaciável e se alimentam de carne e vísceras humanas, transformando suas presas também em mortos-vivos.

Rick parte em busca de sua esposa, Lori e de seu filho, Carl, unindo-se a um grupo de sobreviventes e juntos passam a lutar para sobreviver em meio ao apocalipse. Contudo, o que Rick não esperava, era que os mortos-vivos seriam o menor de seus problemas.

Embora *The Walking Dead* tenha os mortos-vivos como um de seus principais elementos, as criaturas trôpegas são apenas um pano de fundo para os verdadeiros inimigos da trama — os seres humanos. A narrativa ilustra que a ameaça representada pelos humanos é muito maior que a dos zumbis, já que os infectados são governados por seus instintos primários, enquanto a crueldade humana transcende a necessidade de saciar suas necessidades básicas, trazendo o poder, o controle e a vingança como pilares dos resquícios desta sociedade .

No universo de *The Walking Dead*, ao contrário do nosso mundo e de centenas de produções, o termo "zumbi" nunca foi utilizado para definir os mortos-vivos (embora isso tenha se perdido na tradução), uma vez que o folclore dos zumbis simplesmente não existe. Por essa razão, a cultura popular que conhecemos não se aplica nesse cenário apocalíptico e cada pessoa ou grupo de sobreviventes é responsável por atribuir uma denominação própria às criaturas, como é o caso de: Errantes (Roamers); Mordedores (Biter's); Podres (Rotters); Aberrações (Lurker's) e o termo mais evidente no decorrer da narrativa, o "Andarilho (Walker)", e que será usado no texto a partir de agora ao referenciar os mortos-vivos de *The Walking Dead*.

No ano de 2010, os quadrinhos foram finalmente adaptados para o formato de live action por seu criador Robert Kirkman, e pelo cineasta, diretor e também produtor, Frank Darabont. Darabont adquiriu os direitos da história e passou cinco anos trabalhando na adaptação antes de finalmente conseguir um canal de TV para produzi-la, a rede de televisão por assinatura, AMC. A série *The Walking Dead* recebeu uma encomenda de 6 episódios para sua primeira temporada e estreou no dia 31 de outubro de 2010, no Halloween americano.

Como vemos através de números mais adiante, durante anos, *The Walking Dead* conquistou milhares de fãs ao redor do mundo e se tornou um dos grandes fenômenos da televisão americana e mundial. A série principal

teve uma longa trajetória de sucesso, com 177 episódios distribuídos em 11 temporadas que foram exibidas até novembro de 2022.

5. O universo além da série principal

A popularidade de *The Walking Dead* aumentou muito com o passar dos anos, gerando narrativas e produtos multimídia e transmidiáticos tão bem avaliados quanto o seriado principal: séries derivadas, jogos eletrônicos, boardgames, uma coleção de livros e até um jogo de RPG de mesa (Role Playing Game) previsto para 2023.

As séries derivadas se passam no mesmo universo, mas em períodos anteriores, simultâneos ou posteriores à trama principal. Cada uma possui suas próprias características e procura levar seus personagens para localidades geograficamente distantes ou lugares pelos quais a série original passou. Além disso, buscam expandir a mitologia deste mundo devastado pelo apocalipse, mostrando nuances e pontos de vista que na maioria das vezes não foram abordados, ou que não tiveram ou teriam muito espaço na "nave mãe".

Por ordem de lançamento, temos: *Fear The Walking Dead* (2015-2023); *The Walking Dead World Beyond* (2020-2021); *Tales of The Walking Dead* (2022- Presente); *The Walking Dead: Dead City* (prevista para junho de 2023) e outros 2 spin-offs focados em personagens sobreviventes ou desaparecidos ao fim do seriado principal, ambos em processo de gravação, mas ainda sem nome e datas de estreia definidas. Além disso, foram lançadas algumas webséries, conhecidas como "Webisodes" com duração de 2 à 9 min e que eram lançadas exclusivamente no site da AMC antes da estreia de uma nova temporada. São quatro referentes a série principal: *Torn Apart* (2011), *Cold Storage* (2012), *The Oath* (2013) e *Red Machete* (2017). *Fear The Walking Dead* também recebeu a websérie *Flight 462* (2015) e *Dead in the Water* (2022).

6. Andarilhos, confrontos e o drama humano

Mas de onde vem essa fixação do público por histórias de terror e de zumbis? Braga e Okamoto (2018) questionam por que esse mórbido interesse por uma terra arrasada dominada por seres mortos-vivos, no qual um punhado de humanos em franca minoria tenta sobreviver, escapar, não morrer, aterrorizado por ex-humanos que voltaram da morte física. A resposta talvez não seja tão simples e falando de *The Walking Dead* é possível que envolva diversos fatores.

Apesar dos Andarilhos e de todo o terror presente em sua narrativa, *The Walking Dead* é descrita por seus produtores como um drama familiar. Esse aspecto se desdobra desde o início da obra, com Rick partindo em busca dos seus e ao mesmo tempo formando uma nova família com as pessoas que ele conhece pelo caminho. Indivíduos que ele sequer teria encontrado ou se conectado de forma tão intensa se a praga não tivesse se alastrado. São pais, filhos, irmãos e amigos vivendo seu próprio luto e enfrentando sua própria moralidade. São crianças, na maioria das vezes órfãs, crescendo em um mundo cruel, devastado pelo apocalipse e sem lembranças ou chances de viver uma infância normal, de crescer em um mundo seguro. São seres humanos entrando em conflitos por suprimentos, por um lugar seguro e para não serem dilacerados pelos Andarilhos enquanto dormem ao relento. São pessoas lutando por amor, por ódio ou por vingança.

O drama humano e familiar são os responsáveis pela identificação e apego do espectador com esses personagens. É o que faz com que quem os acompanha franza o cenho, cerre os punhos e se coloque no lugar daquele sujeito diante das situações difíceis, onde um único movimento em falso, uma única atitude precipitada, pode ser o catalisador da sobrevivência ou extermínio de uma família ou comunidade inteira.

Esses aspectos se tornam tão ou mais importantes do que simplesmente a matança desenfreada de zumbis. As relações entre essas pessoas são o que fazem a série se destacar em meio a tantas outras produções. E é disso que se trata, *The Walking Dead* é sobre se conectar. É sobre impedir que a humanidade sucumba em meio a ganância humana e as hordas de Mortos-Vivos.

7. Comparação com outros seriados

A ficção científica, hoje, revela uma série de catástrofes e perigos de toda ordem como possibilidade de destruição da terra. As lições provenientes dos filmes mostram nosso comportamento diante do perigo de extinção. A série televisiva de maior audiência sobre o apocalipse zumbi é *The Walking Dead*. (Pontes 2019).

Segundo a revista Forbes (2014), a estreia da quinta temporada em outubro de 2014, atraiu mais de 17 milhões de espectadores simultâneos só nos Estados Unidos, estabelecendo um recorde para o seriado. A 5ª temporada teve uma média geral de 14.38 milhões. É importante ressaltar que esses números da emissora vêm de uma era na qual os serviços de streaming ainda não eram tão populares e seu canal de exibição, a AMC, por ser um canal de TV à cabo, não era acessível a todos.

Em comparação, usando o mesmo método de análise de *The Walking Dead* (excluindo streaming e serviços ilegais de pirataria), outras produções amadas pelo público como *Breaking Bad* (2008-2013), também produzida pela AMC, teve sua maior audiência em seu episódio final, o 5x16, intitulado “Felina”, que foi assistido por um total de 10.3 milhões de pessoas; *Game of Thrones* da HBO, por sua vez, chegou a marca de 13.16 milhões de espectadores simultâneos em seu episódio “The Iron Throne”, o series finale, batendo o recorde anterior da casa de 13.4 milhões que antes pertencia a *The Sopranos* (1997-2007).

Cada uma dessas séries possui temáticas muito diferentes do objeto de pesquisa, tendo somente os altos índices de audiência, o drama e “mortes chocantes” como material em comum.

8. Desenvolvimento e declínio

Uma das maiores motivações que fez a série cair no agrado do público, além dos fatores citados anteriormente durante o texto, se dá por conta de seu elenco de atores de peso e de seus personagens carismáticos, que segundo SOARES (2017, apud Field 2001) descreve, o personagem é o coração, a alma e o sistema nervoso da história. E como consequência disso, também se estende para seus intérpretes.

Andrew Lincoln (Rick), Norman Reedus (Daryl Dixon), Jeffrey Dean Morgan (Negan), Danai Gurira (Michonne), Steven Yeun (Glenn), Chandler Riggs (Carl), Melissa McBride (Carol), Lauren Cohan (Maggie), Michael Cudlitz (Abraham), Lennie James (Morgan), Tom Payne (Jesus) e Jon Bernthal (Shane) estão entre alguns dos favoritos dos fãs. Em determinados casos, seus personagens chegam a ultrapassar a popularidade e são considerados melhor desenvolvidos que suas versões em quadrinhos.

A série não agraciou apenas ao público, como também trouxe à vista de Hollywood diversos nomes que antes não eram tão conhecidos, mas que atualmente fazem parte de grandes franquias ou de filmes premiados, como é o caso de Steven Yeun e Danai Gurira que além de participar da série, fizeram grandes projetos como *Minari* (2020) e *Pantera Negra* (2018) e *Pantera Negra: Wakanda para sempre* (2022), respectivamente. Jon Bernthal e Christian Serratos (Rosita) também receberam papéis de destaque como protagonistas na série *Justiceiro* (2017-2019) e na série *Selena: A série* (2020), ambas produções da Netflix.

As mortes chocantes também foram um dos principais fatores de atração do público. A imprevisibilidade de não saber se o seu personagem favorito sobreviveria ou não ao próximo episódio, mesmo tendo os quadrinhos como material base (que na maioria das vezes não era seguido à risca), trazia ao espectador um sentimento de perigo iminente, como reforça Dunker:

Nosso fascínio pelas narrativas de terror e boa parte de sua benéfica ação psicológica decorre do exercício da própria fantasia, da tensão entre o que não se deve saber e o que não se pode acreditar. O filme de terror pede para que coloquemos as mãos em frente aos olhos, tentando controlar a limiar entre excitação transgressiva e horror traumático, como que a negociar a presença de um estranho fragmento de verdade sobre o nosso próprio desejo e o horror despertado por este grão de real, que é o objeto de nossa angústia. (Dunker, 2018, p. 22)

No entanto, o que seria uma das principais qualidades do show, também viria a ser sua ruína. Com um grande número de personagens se despedindo ao decorrer das temporadas, a série viu sua audiência decair aos poucos. Os recordes impressionantes dos episódios 5x1 “*No Sanctuary*” (17.30 milhões de espectadores) e 7x1 “*The Day Will Come When You Won't Be*” (17.3 milhões) deram espaço a números que, embora consideráveis em relação a outras séries de TV, passam longe do que poderia ser considerada “A era de ouro de *The Walking Dead*”. O episódio 11x24 “*Rest in Peace*”, o último da série, exibido em 20 de novembro de 2022, foi assistido por 2.27 milhões de pessoas. Uma queda de 87% se comparado aos episódios de estreia da quinta e da sétima temporada.

9. O Episódio 7x1 - *The Day Will Come When You Won't Be*

A centésima edição dos quadrinhos de *The Walking Dead* trouxe em menos de 30 páginas um dos ápices da narrativa de Robert Kirkman. A chegada de uma facção inimiga na calada da noite enquanto o grupo de Rick descansava na estrada de uma longa viagem de busca por suprimentos.

Em sua contraparte televisiva, no primeiro episódio da sétima temporada, os sobreviventes da comunidade de Alexandria estavam se deslocando às pressas para levar Maggie ao médico de Hilltop, devido a problemas em sua gravidez. No entanto, apesar de algumas diferenças, ambas convergem para o mesmo desdobramento: A revelação de Negan, líder dos Salvadores (Saviors), seu bastão de baseball “adornado” com arame farpado e um dos momentos mais brutais e viscerais da história de *The Walking Dead*, e provavelmente da televisão.

O personagem Negan faz sua primeira aparição e recebe destaque enquanto subjuga o grupo de Alexandrinos após um jogo de gato e rato, encurralando-os em uma clareira com seus soldados em maior número e melhor armados. A milícia os coloca ajoelhados em um semicírculo, iluminado apenas pelos faróis de suas caminhonetes. O breu da floresta ao redor dos dois grupos intensifica ainda mais o clima de tensão, a incerteza e o horror que estão prestes a presenciar: o uni-duni-tê macabro do vilão para escolher um dos integrantes do grupo de protagonistas que será a vítima de “Lucille” (como Negan chama seu taco de baseball). Essa pessoa servirá de exemplo para que Rick entenda que está em um nível de poder inferior e trabalhe forçadamente para os Salvadores, fornecendo suprimentos e metade de tudo o que encontrar, caso contrário, outros membros de sua família apocalíptica irão enfrentar o mesmo destino do “sorteado”.

Na versão em quadrinhos esse sorteio só acontece porque o grupo de Rick tem uma grande variedade étnica e de gênero, e Negan não quer ser “mal compreendido” e taxado de racista e misógino ao escolher por conta própria um asiático, um homem ou uma mulher (ambos negros), ou até mesmo uma criança como sua vítima. Esse aspecto se encaixa perfeitamente com os dilemas sociais que George A Romero aborda em sua filmografia, principalmente em *A noite dos Mortos-Vivos* (1968) onde é possível observar os problemas e tensões raciais envolvidas, a princípio implícitas, e que segundo DOTSON (2006, apud STETTLER, 2022), mesmo que o

personagem Harry não use gírias raciais contra Ben, é um homem branco, de “família” em conflito com um jovem negro viajando sozinho, um personagem geralmente visto como suspeito em filmes estadunidenses. E como já citado anteriormente, Robert Kirkman, assim como diversos outros criadores de produtos audiovisuais do gênero zumbi “Pós-Romero”, apropriam-se ou se baseiam em aspectos sociais de suas obras. E quando Negan tenta tirar essa “impressão racista e misógina” de suas costas, na situação de extrema impotência em que se encontram os personagens ajoelhados, é justamente aí que entra essa contradição. Porém, o episódio televisivo não entrega essa faceta de Negan, ao menos não a põe em palavras como em sua contraparte, deixando a sensação de que parece apenas uma “brincadeira” de muito mau gosto.

O episódio também não cede logo de cara a cereja do bolo, mas sim passa a jogar com o imaginário do espectador enquanto faz “viagens no tempo”, intercalando cenas de minutos antes, durante e de horas depois do ocorrido.

Contudo, o final do último episódio da sexta temporada — o 6x16, intitulado “O último dia na Terra” —, também já havia precedido e se desenrolado até o instante em que Negan seleciona seu alvo e o espanca até a morte. Entretanto, a série opta por uma escolha narrativa inusitada, deixando a identidade do escolhido em aberto até a temporada seguinte, permitindo que o espectador enxergue a cena apenas através de sua visão em POV (Point of View) e comece a criar teorias sobre quem seria a possível vítima. Este acontecimento gerou diversas discussões em sites, fóruns, canais de youtube e principalmente em páginas sobre a série, levando os fãs ao extremo da empolgação ou da decepção. Para BISSON (2017, o Cliffhanger é uma característica fundamental dos melodramas seriados e é o que garante que o espectador se interesse em acompanhar toda a história, episódio por episódio. Ela ainda afirma que:

O cliffhanger pode ser definido como uma estratégia para se manter o suspense da série. Ao criar um ponto de tensão no final do episódio deixa-se no ar a conclusão de fatos narrativos, levando assim o público a continuar consumindo a obra até seu último episódio (Bisson, 2017, p. 412).

No total, onze personagens se encontravam enfileirados diante do vilão: O líder de Alexandria Rick e seu filho Carl; Daryl (considerado o braço direito e “irmão” de Rick); Michonne (a espadachim e nova companheira do ex-xerife); Glenn (um dos principais batedores do grupo, que salvou Rick no começo do apocalipse) e sua esposa Maggie (uma filha de fazendeiro hábil e destemida, enfraquecida por problemas na sua gravidez); Aaron (recrutador de sobreviventes que levou o grupo para a Comunidade de Alexandria); Sasha (a melhor atiradora do grupo e atual namorada de Abraham); Abraham (ex-sargento do exército e um excelente lutador e estrategista); Rosita (uma ótima combatente, com treinamento militar e ex-namorada de Abraham) e Eugene (um antigo professor de ciências, medroso e covarde, mas muito inteligente e de conhecimentos úteis).

O grupo de Alexandria, em absoluta desvantagem numérica, é obrigado a participar do jogo sádico do líder dos Salvadores. Negan é o juiz, o júri e o executor.

O episódio “The Day Will Come When You Won't Be” recebeu este título remetendo a uma fala do Dr Edwin Jenner para Rick. Jenner era cientista e um dos mais renomados patologistas do CDC (traduzindo: Centro de Controle de Doenças) que o grupo encontrou no final da primeira temporada de *The Walking Dead*. Jenner foi o responsável por contar para Rick que todos estavam infectados e que independente da mordida dos “Andarilhos” e da forma como morressem, todos iriam se transformar caso não houvesse uma lesão cerebral. Jenner, ao ver em suas pesquisas que não havia uma cura para o vírus, decide se suicidar e destruir o CDC no processo, colocando uma contagem regressiva antes mesmo da chegada dos sobreviventes pedindo por refúgio. No fim, quando o grupo fica sabendo e

decide fugir, o cientista tenta convencê-los que não há nada para se viver lá fora, mas com a insistência de Rick e dos outros ele os deixa ir. Rick se diz grato por isso, mas Jenner replica: Chegará o dia em que você não estará. E no fim das contas, pelo menos em partes, o homem estava certo.

O episódio 7x1, roteirizado por Scott Gimple e dirigido por Greg Nicotero, inicia com um *close* em Rick Grimes e seu rosto todo sujo de sangue, suor e lágrimas, perplexo pelo que acabou de presenciar. Negan provoca o grupo e é então que Rick promete matá-lo, não naquele momento, mas ainda assim afirma que irá cumprir sua promessa algum dia. Negan resolve levá-lo para dentro de um trailer e logo em seguida para uma expedição, onde pretende testar o líder de Alexandria e dominá-lo por completo.

Em uma parada, Negan pega a machadinha de Rick e diz que agora a arma pertence a ele, assim como o próprio xerife e o resto de seu povo. Ele joga o machado para fora do veículo, em um local repleto por uma densa neblina e de Andarilhos, fazendo com que Rick, completamente desarmado e com visão limitada, busque o item de volta.

Se o líder de Alexandria pensava que os Andarilhos seriam o seu único problema naquele instante, além de lidar com isso, ele deve passar por todo o terror psicológico do vilão, que o faz lembrar de seus companheiros e do que acontecerá com cada um caso não o obedeça. Na cena, são mostrados flashbacks em preto e branco de momentos importantes dos dez personagens que ficaram para trás, ao mesmo tempo em que Rick luta contra os Andarilhos em busca da machadinha. Quando o homem finalmente consegue alcançá-la depois de muito esforço, liberar o caminho entre a horda de mortos-vivos e subir no teto do trailer, Rick se depara com um homem enforcado e agora transformado, que os capangas de Negan haviam jogado de um viaduto para assustá-los enquanto faziam a emboscada. A figura do indivíduo e a fala de Negan o fazem desabar e rever o fatídico momento que presenciou pouco tempo atrás.

A cena é mostrada através do mesmo recurso utilizado no final do episódio 6x16, em POV, só que agora pelos olhos de Rick. Temos a visão de um líder ajoelhado enquanto tudo o que pode fazer é observar o medo de seu filho e de seus amigos. O momento do *uni-duni-tê* de Negan é angustiante e interminável. A experiência de assistir a cena pela perspectiva do protagonista torna tudo tão cruel e visceral, quase como se o espectador estivesse presente naquele semicírculo, prostrado e sem poder mover um único dedo para ajudá-los. Não há um Deus ex machina aqui. Não há o surgimento de uma figura misteriosa ou conhecida capaz de salvá-los no último instante. Tudo ocorre como provavelmente seria na vida real. E na aleatoriedade da “brincadeira” sádica de Negan, Abraham é o escolhido.

Abraham Ford foi um Sargento das forças armadas que perdeu a mulher e os dois filhos devorados no início do apocalipse. Ele estava prestes a se matar quando viu e salvou Eugene, que dizia ter uma importante missão relacionada a cura para o vírus. Isso lhe deu um propósito de vida, mesmo que por um curto período, já que se tratava de uma mentira de Eugene para obter proteção.

O Sargento se despede de sua atual companheira, Sasha, antes de tomar o primeiro golpe. Logo após ser atingido, provoca o vilão, já aceitando o seu destino. Negan reconhece a coragem de Abraham, mas não cessa até que o crânio do homem esteja completamente destruído. O personagem estava na série desde a quarta temporada, quando ele, Eugene e Rosita, sua namorada na época, encontraram e uniram forças com Glenn — que estava atrás de sua esposa Maggie — e Tara (Alana Masterson) na estrada. Abraham era um personagem querido por muitos fãs devido a sua personalidade forte, talentos de combate e senso de humor, característica que ele preservou até seu último momento.

Depois de matar Abraham, Negan balança o bastão de baseball e o sangue espirra no rosto de Rick, remetendo ao primeiro momento em que o vemos com a face suja de sangue no início do episódio. O antagonista está

assustadoramente satisfeito e aproveita para provocar Rosita ao perceber seu abalo e supor que os dois tinham algo. Ele ordena que Rosita olhe para seu ex-namorado, com Lucille, seu bastão todo ensanguentado, diante do rosto da mulher. Em um momento de fúria, vendo pelo que sua amiga está passando, Daryl levanta e desfere um soco na cara de Negan que cai no chão. Porém, a situação logo é contida pelos homens de Negan, que impede que Daryl seja morto, mas que ainda assim decide mostrar que não estava de brincadeira.

Em uma reviravolta inesperada, durante o seu discurso, Negan escolhe fazer mais uma vítima e atinge Glenn em cheio, com uma poderosa pancada. O olho esquerdo do rapaz salta para fora, enquanto o vemos unindo suas últimas forças para dizer a Maggie, sua esposa grávida, que iria encontrá-la. A cena é extremamente chocante, com o gore exposto diante do espectador e de uma carga dramática sem tamanho para o fã de longa data. O golpe foi tão forte que provavelmente danificou o cérebro de Glenn e o levou a outro momento, quando ele e Maggie estavam separados após a queda da prisão na quarta temporada e ele fez de tudo para encontrá-la. Glenn era um dos personagens mais queridos pelos fãs, presente na série desde o primeiro episódio, quando ouvimos sua voz vindo de um rádio, enquanto Rick estava se escondendo de Andarilhos dentro de um tanque de guerra no centro de Atlanta. É ele quem guia o policial para fora em segurança, devido ao seu conhecimento da cidade, de antes do apocalipse quando trabalhava como entregador de pizzas e o ajudou a encontrar sua família.

Glenn conheceu Maggie algum tempo depois, na segunda temporada, quando o grupo se refugiou na fazenda do pai da jovem, Hershel (Scott Wilson) e então os dois se envolveram. Desde então, Glenn e Maggie fizeram de tudo para se manter juntos e seguros, e após a descoberta da gravidez pretendiam mudar para Hilltop (uma comunidade aliada de Alexandria) por considerá-la um local mais tranquilo para que o filho deles pudesse crescer. Porém, o destino do casal foi completamente destruído, e como se não fosse o suficiente, Negan ainda o faz agonizar diante de todos, zombando e

demorando minutos antes de finalmente acabar com o seu sofrimento. O evento traumatiza tanto os membros de seu grupo e sua família, quanto o espectador. Glenn era o personagem mais compassivo do grupo, frequentemente colocando a segurança e integridade dos outros antes da sua. O que faz sua morte ser ainda mais triste e impactante. O jogo de luzes e sombras, a neblina da clareira e a trilha sonora tornam a cena sufocante.

Após revisitar a morte de Abraham e Glenn, vemos um Rick completamente arrasado, deitado sobre o trailer ao lado do machado. Negan vocifera, mandando-o trazer a arma e com a falta de resposta de Rick, ele atira no teto da RV e o líder de Alexandria levanta e corre, saltando e se pendurando no corpo do Andarilho enforcado, segundos antes de ser atingido pelos disparos. Rick se vê diante de uma situação desesperadora enquanto segura no corpo do Morto-Vivo que tenta mordê-lo e vê seus pés sendo puxados por uma dezena de criaturas logo abaixo. Para piorar as coisas, o pescoço do monstro pendurado está cedendo devido ao peso do policial, deixando-o prestes a cair para a morte. No entanto, ele é salvo por Negan, que revela que o tempo está passando e diz para que ele pense no que ainda pode acontecer.

Rick encontra e pega o machado, abrindo espaço entre o corredor de mortos enquanto visualiza cada um dos sobreviventes da clareira sendo golpeados por Negan e Lucille. Ao entrar no veículo e entregar o machado, o antagonista tem uma conversa com ele, na qual comenta sobre a liderança de Rick e evidencia que ele não está mais no comando. Negan limpa a arma com álcool e um pano, antes de devolvê-la para o Xerife e dizer que tem um pressentimento de que ele irá precisar do item muito em breve.

De volta ao local dos assassinatos, Rick é arrastado como um cão por Negan, sendo arremessado diante de sua família apocalíptica. Negan não gosta de como Rick continua olhando para ele e decide fazer uma última prova para testar sua lealdade. Os Salvadores apontam suas armas para os membros de Alexandria ainda ajoelhados e Negan chama Carl, marcando-o

com uma caneta, fazendo um torniquete e mandando Rick amputar o braço do próprio filho, caso contrário, todos iriam morrer. Rick se desestabiliza e se oferece no lugar, tendo seu pedido negado de antemão. E é nesse instante que o vilão consegue finalmente quebrar Rick.

Quando uma contagem regressiva se inicia e Carl manda o pai ir em frente, Negan faz com que ele pare a ação e diz que a partir de agora Rick obedece e trabalha para ele, evidenciando ao restante do grupo como as coisas vão ser daqui pra frente. Rick, extremamente abalado, concorda com as condições.

Os Salvadores vão embora, levando Daryl com eles e com a promessa de retornar em uma semana para receber a primeira leva de suprimentos. Os personagens são deixados ali, completamente humilhados e submersos na perda de seus entes queridos. Após a partida, Maggie é a primeira a se levantar e vai até o corpo do marido, querendo carregá-lo e resolver o problema com os Salvadores sozinha. Os outros insistem em ajudá-la e quando Rick diz que Glenn também era a família deles, ela finalmente cede. Eles reúnem forças e juntos levam os corpos de Abraham e Glenn para o veículo deixado por Negan.

O episódio termina com Rick entrando no RV e tendo um devaneio do que Negan disse a ele enquanto pegava o machado. Ele vê uma enorme mesa, com todos reunidos e felizes durante um almoço. Glenn está presente, com o filho no colo e Abraham ao seu lado. Logo em seguida, o homem é engolido pela realidade ao ver um Andarilho se esgueirando para a clareira e se alimentando do que restou dos miolos de Glenn. O sonho de Rick nunca irá se realizar.

The Day Will Come When You Won't Be acabou se tornando um dos episódios mais memoráveis de toda a série e trouxe consequências e motivações que perduraram pelos 93 episódios seguintes até a sua conclusão, impactando significativamente os personagens sobreviventes, principalmente Maggie, seu filho Hershel Jr e o próprio Negan. Nos

quadrinhos que inspiraram a série de televisão, Glenn é o único personagem que morre para Negan nesta parte da narrativa, porém, a versão televisiva optou por contar com duas mortes, consagrando Negan como um dos grandes antagonistas de *The Walking Dead*.

Ele também foi um dos maiores divisores de *The Walking Dead*. Enquanto muitos fãs o declaram como o melhor ou um dos melhores episódios da série, outros simplesmente abominam a sua existência devido a brutalidade de suas cenas, mortes de personagens queridos e a própria introdução de Negan. Para uma parcela dos espectadores, o personagem interpretado pelo ator Jeffrey Dean Morgan é odioso e caricato, no entanto, muitos fãs da série passaram a ter Negan como um de seus favoritos, principalmente após seu “arco de redenção”, mas também devido ao seu charme e senso de humor.

No IMDB (Internet Movie Database), um dos maiores bancos de dados sobre Cinema e Televisão, o episódio 7x1 recebeu uma nota 9,2/10, com um total de 42 mil votos, empatando com outros 7 episódios em sua pontuação e ficando na 13^a colocação de melhores episódios da série até a publicação deste artigo.

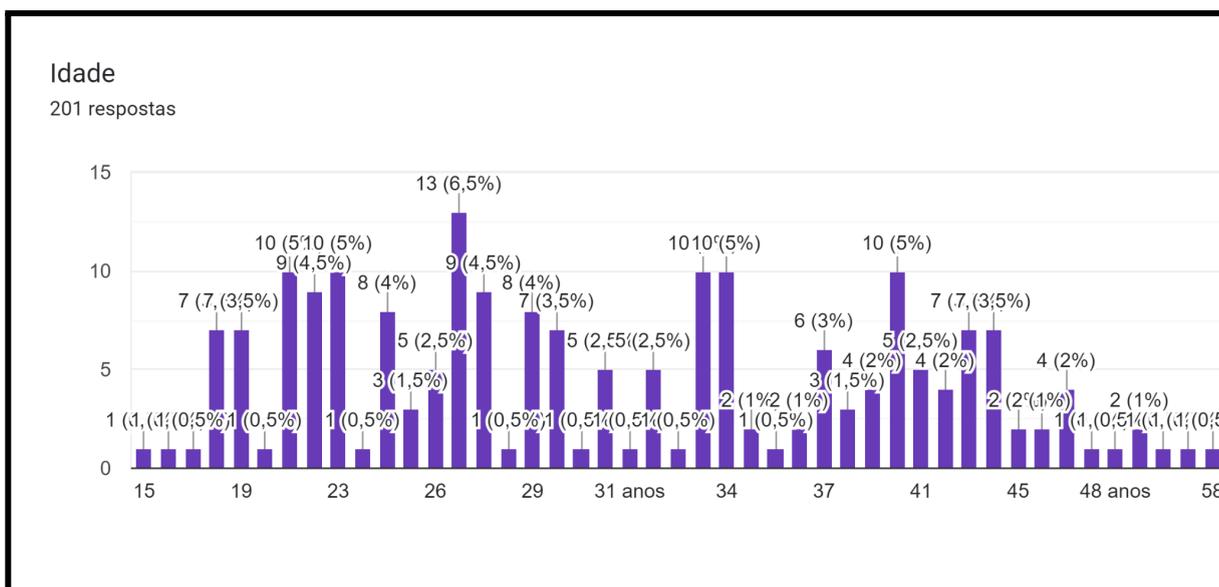
10. Amostragem de audiência

Para auxiliar na análise e no entendimento sobre quais foram os motivos determinantes para o espectador continuar ou não assistindo ao seriado de *The Walking Dead*, foi criada uma amostragem com o uso de formulário eletrônico em forma de entrevista estruturada. A pesquisa — realizada em grupos do Facebook, Telegram e WhatsApp relacionados ao programa de TV — coletou informações pessoais dos participantes como: nome, idade e gênero para ajudar a traçar seu perfil. Além disso, foram desenvolvidas cinco questões de múltipla escolha e uma pergunta discursiva,

a fim de levantar e examinar opiniões e experiências de uma parcela de seu público.

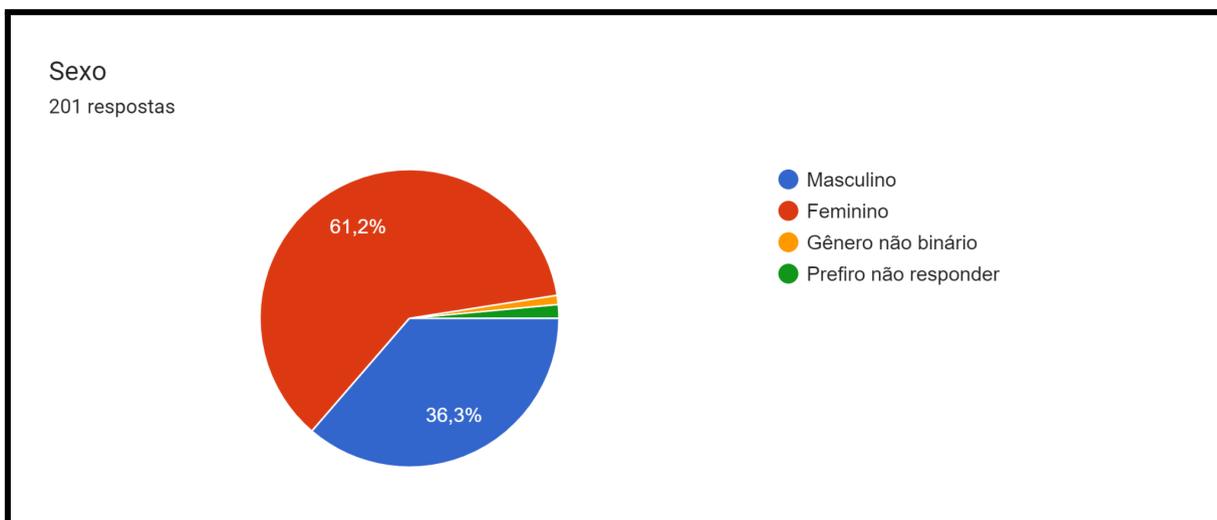
O questionário ficou por cerca de uma semana recebendo respostas e foi encerrado assim que ultrapassou a meta de 200 feedbacks. Como é possível analisar através do Gráfico (1), os participantes possuem idades entre 15 e 58 anos, tendo maior incidência entre os 21 e 40 anos.

Gráfico 1 - Idade dos participantes



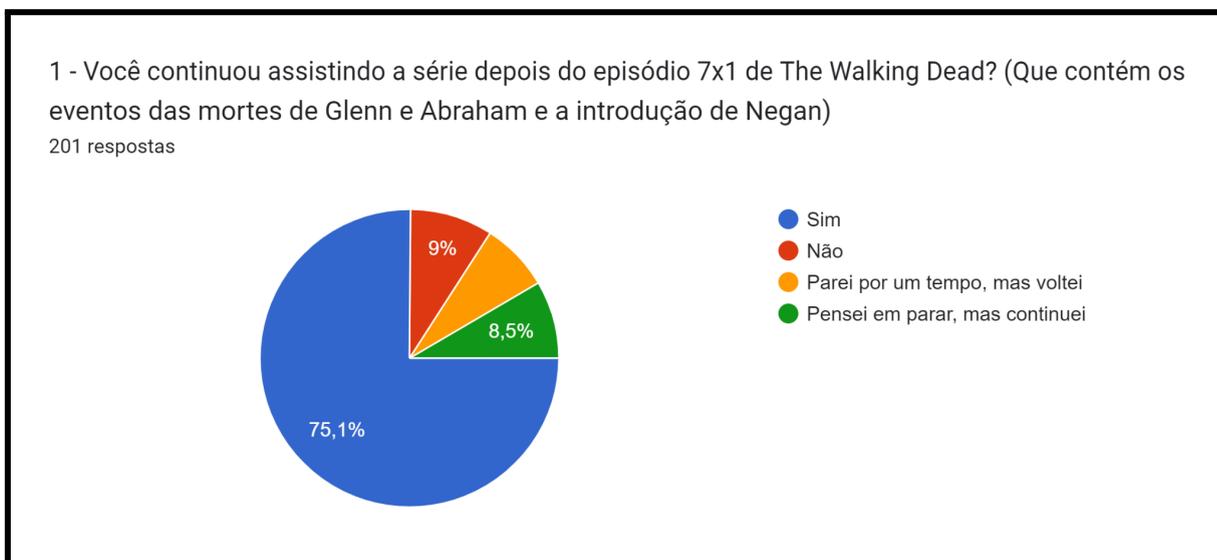
No Gráfico (2) podemos ver que a grande maioria desse público 61,2% (123 pessoas) são do sexo feminino, enquanto 36,3% são homens (73) e 2,5% preferiu não responder ou se identifica como gênero não binário.

Gráfico 2 - Sexo dos participantes



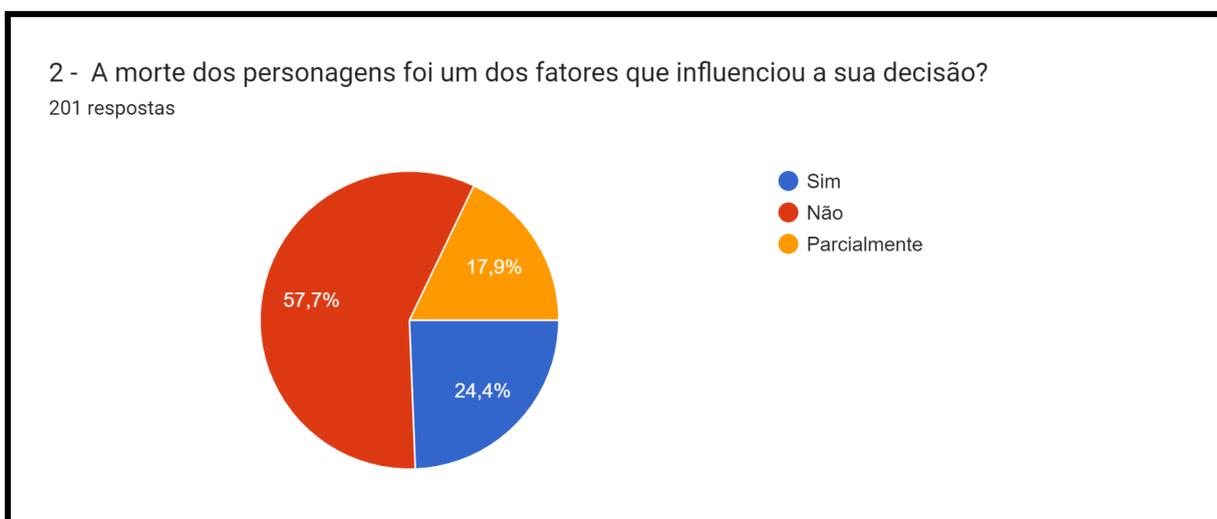
Quando finalmente adentramos nas perguntas do questionário, como é possível observar no Gráfico (3), vemos que 83,6% (168 pessoas) permaneceram assistindo a *The Walking Dead* mesmo após os eventos do episódio 7x1, embora 8,5% desses indivíduos (17) tenham pensado se deveriam ou não continuar. Para 15 pessoas (7,5%) os acontecimentos tiveram algum tipo de impacto que os fez deixar de acompanhar a série por um período de tempo, enquanto para outras 18 pessoas (9%), o episódio em questão foi um dos momentos cruciais para sua decisão de abandonar de vez o seriado.

Gráfico 3 - Questão 1



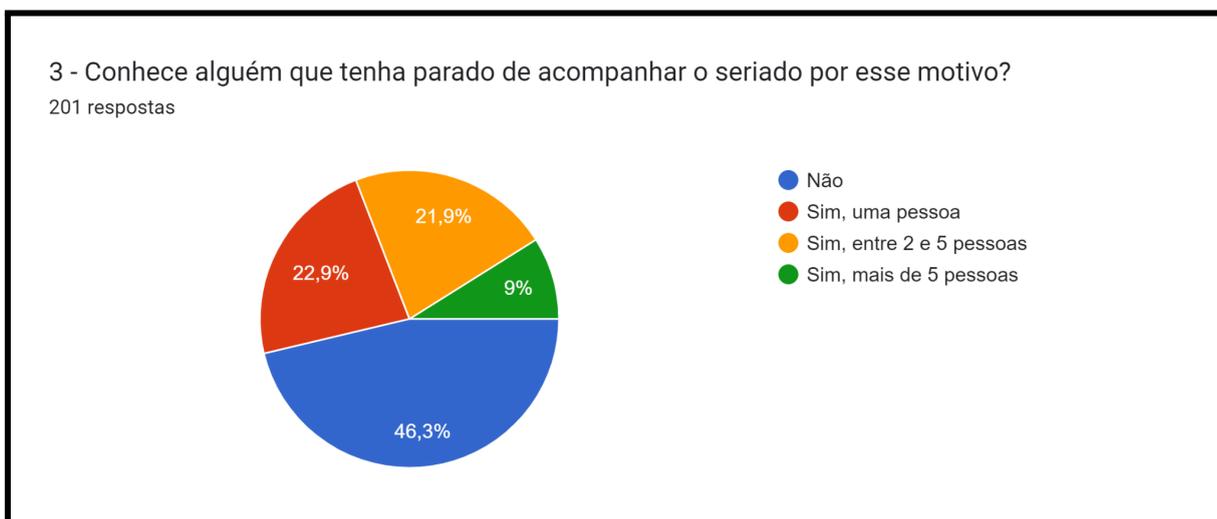
Seguindo esta mesma lógica, como mostra o Gráfico (4) referente à segunda pergunta, 57,7% (116) responderam que a morte dos personagens não foi um dos motivos que influenciou essa decisão, enquanto 24,4% (36) dizem que sim e 17,9% (49) sentem que o episódio teve uma certa influência em sua permanência ou desistência.

Gráfico 4 - Segunda questão



Quando questionados se conheciam alguém que tivesse parado de acompanhar o seriado de televisão devido às mortes de Glenn e Abraham, como demonstrado no Gráfico (5), 46,3% (93), afirmaram que não. Ao mesmo tempo, 22,9% (46) conhecem pelo menos uma pessoa que parou de assistir por este motivo, 21,9% (44) conhecem entre 2 e 5 pessoas e 9% (18) sabem de mais de 5 pessoas que encerraram sua trajetória com *The Walking Dead* após o episódio 7x1.

Gráfico 5 - Terceira questão



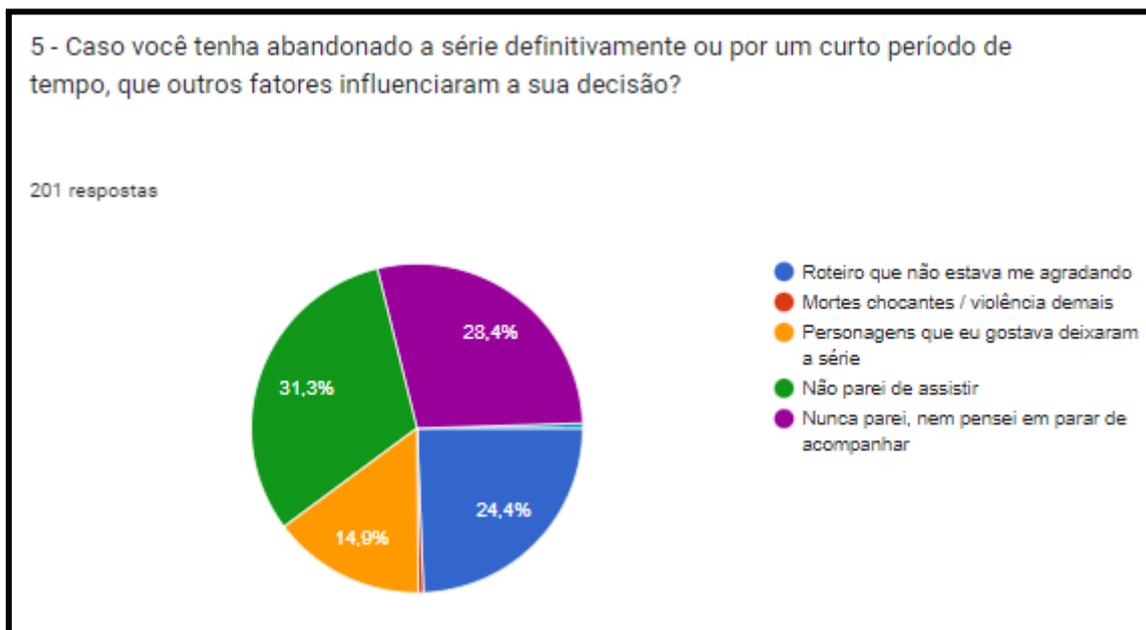
Na quarta questão, referente ao Gráfico (6), quando perguntados se pensam que as mortes de personagens importantes e carismáticos influenciam em sua decisão de parar de assistir um programa de televisão como *The Walking Dead*, 47,8% (96) declaram que não. Enquanto isso, 29,4% (59) alegam que esse tipo de situação já os fez pensar se deveriam ou não continuar acompanhando e 22,9% (46) afirmam que as mortes possuem influência em seu veredito.

Gráfico 6 - Quarta questão



Na penúltima questão do Gráfico (7) foram abordados os demais motivos que fizeram os espectadores abandonar o seriado, mesmo que brevemente. A maior parcela dos respondentes, 60,2% (121) afirmam que nunca deixaram de assistir *The Walking Dead* e nem pensaram em parar. Enquanto isso, 24,4% (49) relatam que a causa da desistência se deu devido a uma queda na qualidade do roteiro, que não estava agradando. Outros 14,9% (30) informam que “droparam” pela saída de personagens que gostavam, seja por mortes ou por desistência/demissão dos atores. Uma única pessoa (0,5%) respondeu que o que a fez largar o seriado foram as mortes chocantes ou a violência excessiva.

Gráfico 7 - Quinta questão



Na única questão discursiva e que encerra o questionário, foi perguntado aos participantes se eles já haviam deixado de assistir algum seriado permanentemente ou temporariamente devido a morte de algum personagem que gostavam ou se conheciam alguém que tenha feito isso. Como evidenciado na Figura (1) e posteriormente no anexo que pode ser conferido da amostragem na íntegra, embora *The Walking Dead* tenha sido muito debatida, não foi o único programa de TV mencionado.

Enquanto boa dos participantes afirma que nunca parou de assistir a nenhum seriado devido a mortes de personagens ou que não conhece ninguém que tenha feito, uma parcela ainda cita que acha que são essas mortes que tornam esses programas tão interessantes. Outros mencionam que o motivo que os faz desistir de uma série é o roteiro que se tornou desinteressante ou ainda a demora do lançamento entre uma temporada e outra, que pode levar meses ou até mesmo anos.

Em relação a morte/saída de personagens, são registradas além das mortes de Glenn, Abraham, Carl e o desligamento temporário de Rick em The

Walking Dead, baixas de diversos seriados famosos como: *Vikings*, *Game of Thrones*, *Grey's Anatomy*, *The Good Doctor*, *The Blacklist*, *The 100*, *Orange Is The New Black*, *One Tree Hill*, *Teen Wolf*, *The Vampire Diaries*, *Skins*, *Peaky Blinders*, *Euphoria*, *Dexter* e várias outras produções como fatores que levaram alguns participantes, seus familiares ou amigos a abandonar ou pensar em deixar de assistir a esses programas de televisão.

Figura 1 - Sexta questão

6 - Você já parou de assistir algum seriado permanentemente ou temporariamente devido a morte de um personagem que gostava? Ou conhece alguém que tenha feito isso? Descreva o nome da série, qual personagem e mais algum detalhe caso ache pertinente

201 respostas

TWD foi a primeira e única série que depois da morte dupla de personagens queridos eu não quis mais ver pois não fazia mais sentido. Grey's Anatomy também deixei de ver por questões de saturação do enredo é constante partida de personagens legais.

Conheço vários amigos que deixaram de assistir TWD após a morte do Glenn, talvez por eles terem uma conexão com o personagem desde o início, e matá-lo pode ter quebrado esse laço deles com a série.

Já pensei em parar vários devido a saída ou morte de personagens. Mas alguns consigo colocar na cabeça que é apenas história e que faz parte e sigo acompanhando, mas já teve alguns que não consegui dar continuidade. TWD foi um que depois da saída do Rick e tantas mortes não quis mais acompanhar.

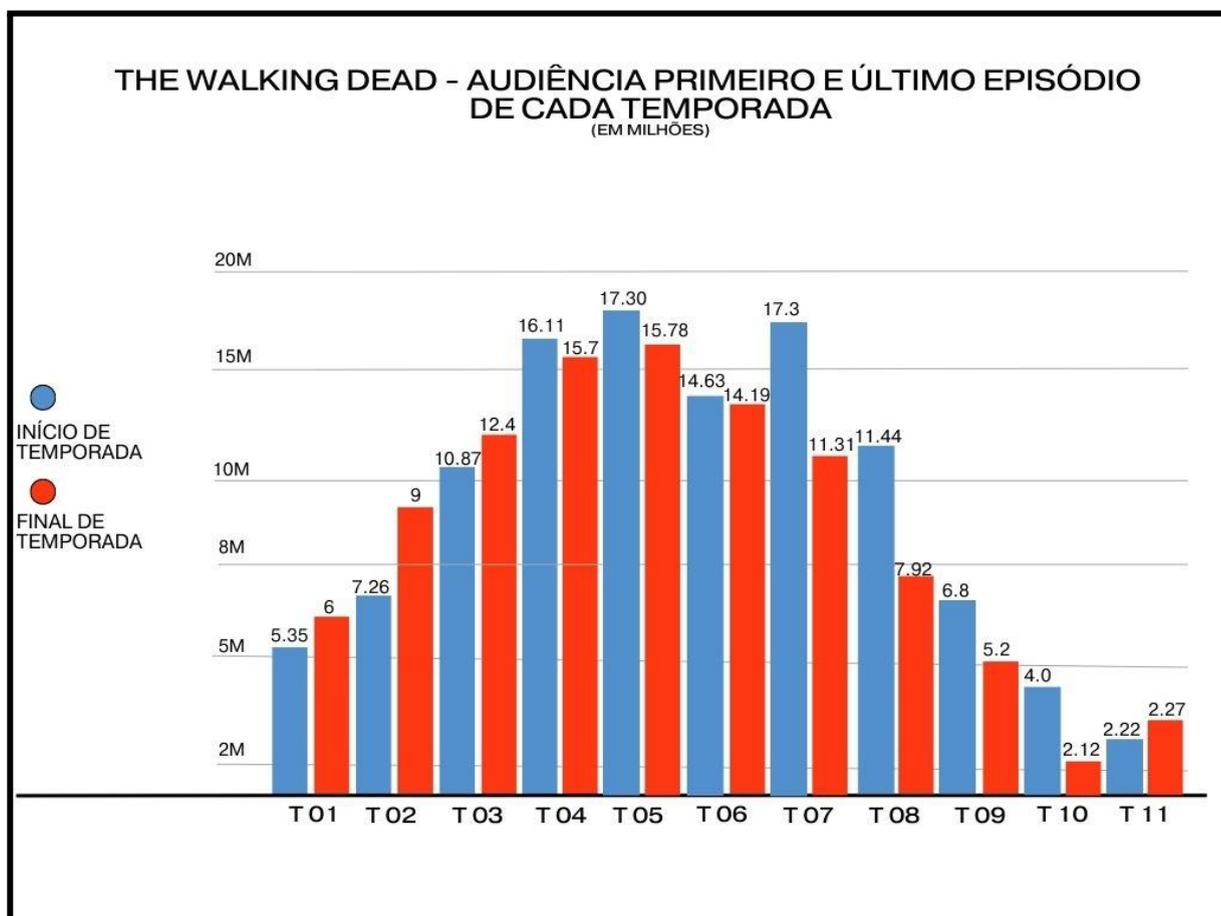
Não paro de assistir. Acho até mais interessante em continuar assistindo, pois a morte de personagens principais surpreende e é isso que me faz ter mais interesse na série.

Nunca parei e também não conheço ninguém que tenha parado por esse motivo, inclusive acho que é um dos motivos que tenha tornado séries como The Walking Dead e Game of Thrones tão populares, essas reviravoltas chocantes envolvendo personagens importantes da trama. O problema é quando o roteiro acaba assumindo isso como artifício principal igual TWD, talvez a trama tenha ficado repetitiva ao longo das temporadas e as mortes deixaram de surtir o efeito sobre o público (se todos personagens vão morrer, porque eu vou continuar assistindo isso?)

Ainda assim, é importante salientar que a amostragem se concentra em apenas uma pequena fração do público (201 pessoas), não podendo ser equiparada com os efeitos em escala global, mas que, como indicam os números de audiência no Gráfico (8), esse episódio foi um dos pontos mais

altos do seriado e ao mesmo tempo, subsequente a sua exibição, houve uma queda nos índices, que jamais voltaram a ser os mesmos.

Gráfico 8 - Audiência primeiro e último episódio de cada temporada de The Walking Dead



O Gráfico (8) foi desenvolvido através de uma análise comparativa, com o uso de informações presentes em plataformas digitais como Internet Movie Database (IMDB), tvseriesfinale.com (que contém os números de audiência de todos os episódios de diversos programas de televisão), Cinepop, Statista e de outras mídias, devido a carência de dados atualizados disponíveis na internet que possam evidenciar de forma visual o número de espectadores de The Walking Dead.

11. Considerações Finais

The Walking Dead tornou-se um fenômeno mundial e conseguiu alcançar números de audiência jamais vistos por uma série televisiva de zumbis até o presente momento. Estudar os motivos de sua ascensão e declínio torna-se uma importante forma de reforçar e compreender um gênero de produções audiovisuais ainda muito relevante. Gênero este que em menos de dez anos estará completando um século de surgimento — desde o precursor *White Zombie* —, e que atualmente já passa dos 50 anos desde sua reestruturação através da obra de George A. Romero. O grande cineasta, além do terror e do canibalismo visto na superfície da tela, trouxe novas camadas, críticas e reflexões que serão perpetuadas ao longo da história do cinema, não apenas por meio de suas produções, mas também através de seus herdeiros artísticos — como Robert Kirkman de *The Walking Dead* —, dos críticos e de seus admiradores.

Entender a magnitude de *The Walking Dead*, desde seus acertos e erros, e também sobre as obras que inspiraram seus autores, auxilia novos aspirantes deste gênero fantástico e estudiosos a identificar todo o contexto que faz com que o público se prenda ou abandone este tipo de narrativa, responsável por envolver o drama, o horror, as reflexões sociais e o imaginário em um só lugar.

Com a pesquisa realizada através do questionário, foi possível notar que embora a hipótese inicial de que o episódio “The Day Will Come When You Won’t Be” não tenha sido o principal motivo de abandono de acordo com os respondentes — tendo em vista que muitos continuaram assistindo ou pararam por fatores posteriores como roteiro, cansaço ou saída de outros personagens e atores —, ela se confirma em parte, pois uma fração dos participantes desistiu ou conhece uma ou mais pessoas que simplesmente deixaram de acompanhar o seriado após as mortes de Glenn e Abraham, o que evidencia o apego aos personagens como uma das razões da queda de audiência.

O episódio 7x1 do seriado, seus desdobramentos nos capítulos seguintes e afeto dos fãs por certos personagens, assuntos tão debatidos durante este artigo, podem ser um bom ponto de análise para quem realmente se interessa por esta temática ou pela produção de conteúdos com zumbis. Seguindo o exemplo de George A. Romero, de Robert Kirkman e de seus contemporâneos e sucessores, bem como aprender a evitar seus erros, é uma poderosa ferramenta para manter um gênero que, embora em passos lentos e trôpegos como os próprios Mortos-Vivos, está em constante evolução e ressignificação.

Referências Bibliográficas

ADORO CINEMA. “Fear the Walking Dead: Série derivada de The Walking Dead ganha data de estreia no Brasil”. **Adoro Cinema**, São Paulo, 25 ago. 2015.

Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-125300/>.

Acesso em: 17 mar. 2023.

BISSON, Camila Brandão. **A serialidade como estratégia narrativa em jogos eletrônicos: analisando o caso “Game of Thrones”**. Paraná, Universidade Federal de São Carlos, 2017. Acesso em: 27 abril 2023

CARVALHO, Eliane Knorr de. “Canibalismo: a lógica do comer humano entre os índios brasileiros”. **Povos Indígenas no Brasil, Instituto Socioambiental**, São Paulo, 2006.

CINEHORROR. “Canibalismo no Cinema”. Disponível em:

<https://www.cinehorror.com.br/materias/canibalismo-no-cinema?id=347>. Acesso em:

02 maio 2023.

CINEPOP. The Walking Dead: Saiba em qual momento a audiência da série despencou. Disponível em:

<https://cinepop.com.br/the-walking-dead-saiba-em-qual-momento-a-audiencia-da-serie-despencou-231210/#:~:text=1%C2%AA%20temporada%20%E2%80%93%205.35%20milh%C3%B5es,4%C2%AA%20temporada%20%E2%80%93%2016.11%20milh%C3%B5es>. Acesso em: 25 abril 2023.

CONTE, Thiago. **A imensidão de mortos: uma análise de trailers que antecederam as maiores audiências da série The Walking Dead**. Rio Grande do Sul, Universidade de Caxias do Sul, 2022. Acesso em: 22 abril 2023.

DE SÁ, Daniel Serravalle. “Memento mori: o zumbi no Gótico americano”. **Solettras**, n. 27, p. 207-219, 2014. Rio de Janeiro.

DUCA, Sérgio Lion. **Canibalismo no Cinema**. Disponível em: <https://medium.com/@ducaslion/canibalismo-no-cinema-27c5a5fe49fb>. Acesso em: 02 maio 2023.

FORBES. 'The Walking Dead' Season 5 Premiere Breaks Ratings Record With 17.3 Million Viewers. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/dorothypomerantz/2014/10/13/the-walking-dead-season-5-premiere-breaks-ratings-record-with-17-3-million-viewers/>. Acesso em: 01 mar. 2023.

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDB). Most Popular TV Series Released 2010-01-01 to 2019-12-31. IMDB, 2023. Disponível em: https://www.imdb.com/search/title/?series=tt1520211&view=simple&count=250&sort=user_rating.desc. Último acesso em: 19 mar. 2023.

JORNALISMO JUNIOR. **Quando os vivos estavam mais mortos do que os próprios zumbis**. Disponível em: <http://jornalismojunior.com.br/quando-os-vivos-estavam-mais-mortos-do-que-os-proprios-zumbis/>. Acesso em: 07 mar. 2023.

JOVEM NERD. "The Walking Dead | Final tem melhor audiência em dois anos". Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/the-walking-dead-final-melhor-audiencia/>. Acesso em: 08 mar. 2023.

KIRKMAN, R. Robert Kirkman [Audio podcast]. Nerdist, 2011. Disponível em: <https://nerdist.com/podcast/robert-kirkman/>. Acesso em: 04 mar. 2023.

KIRKMAN, Robert. Robert Kirkman. Disponível em: <https://www.skybound.com/robert-kirkman>. Acesso em: 01 mar. 2023.

LIGADO EM SÉRIE. Episódio final de Breaking Bad foi o mais assistido de toda a série. Disponível em:

<https://ligadoemserie.com.br/2013/09/episodio-final-de-breaking-bad-foi-o-mais-assistido-de-toda-a-serie/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

PONTES, Carlos Gildemar. The Walking Dead: A Morte da Subjetividade e a Ascensão do Corpo Zumbi. Revista Linguagens & Letramentos, v. 3, n. 2, p. 48-59, 2019.

QUINTANILIO, Bel. História dos zumbis. Blog Canto do Gárgula, 29 nov. 2021. Disponível em: <https://cantodogargula.com.br/2021/12/29/a-historia-dos-zumbis/>. Acesso em: 02 mar. 2023.

SCREENRANT. Why People Still Watch The Walking Dead. Disponível em: <https://screenrant.com/why-people-still-watch-walking-dead/>. Acesso em: 25 abril 2023.

STETTLER, Stefany Sohn. White Zombie, White Gaze: zumbis e a subversão do olhar branco. **Sociologias Plurais**, v. 8, n. 1, 2022. Acesso em 22 de Abril.

TVSERIESFINALE. TV Show Ratings for 2023-05-08. Disponível em: <https://tvseriesfinale.com/tv-show-ratings/>. Acesso em: 04 maio 2023.

VARIETY. 'The Walking Dead' Ratings Fall to All-Time Low in Season 10 Finale. Disponível em: <https://variety.com/2020/tv/news/the-walking-dead-ratings-fall-finale-season-10-coronavirus-1234581619/>. Acesso em: 01 mar. 2023.

VEJA. Game of Thrones: episódio final foi o mais assistido da história da HBO. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/game-of-thrones-episodio-final-foi-o-mais-assistido-da-historia-da-hbo/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

WALKING DEAD WIKI. The Walking Dead Webisodes. Walking Dead Wiki, [S.l.]. Disponível em: https://walkingdead.fandom.com/pt-br/wiki/The_Walking_Dead_Webisodes. Acesso em: 22 mar. 2023.

Anexos

+ Anexo questionário The Walking Dead (respostas)