



The Walking Dead: Uma Jornada Por Um Mundo Pós-Apocalíptico – Análise da Primeira Temporada¹

Rinaldo Augusto de MORAIS²

Sandra GARCIA³

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

Resumo

Este trabalho teve como objetivo analisar os elementos e os personagens que compõem a primeira temporada da série *The Walking Dead* (2010). Originalmente criada para os quadrinhos, a história se tornou um produto televisivo em 2010, e é exclusivamente sobre este produto que realizamos este artigo. Buscamos entender o imaginário que é consumido pelo público – sendo este público o maior de todos os tempos e que responde com um feedback veloz e bastante amplo. Para estas análises, utilizou-se principalmente as teorias da Jornada do Herói, de Joseph Campbell (2007).

PALAVRAS-CHAVE: *The Walking Dead*; Jornada do Herói; Narrativa seriada

INTRODUÇÃO

The Walking Dead (TWD) – a palavra inglesa para Os Mortos Errantes – é um seriado dramático estadunidense, que teve a primeira temporada produzida pelo cineasta e roteirista Frank Darabont. A série alcançou os maiores índices de popularidade entre todas as séries dramáticas exibidas na história da televisão.⁴ Ela é uma adaptação dos quadrinhos de mesmo nome desenvolvidos por Robert Kirkman. A história é focada no protagonista Rick Grimes, que sobrevive junto a outras pessoas em um mundo pós-apocalíptico no qual os mortos voltam à vida para sobrepujarem os humanos.

Dentre os personagens principais⁵, os que se mostraram mais presentes na primeira temporada, e que foram explorados melhor ao longo do enredo, estão o policial Rick Grimes (interpretado pelo ator Andrew Lincoln), sua esposa Lori Grimes (Sarah Wayne Callies) e o filho deles Carl Grimes (Chandler Riggs); também há Shane Walsh (Jon Bernthal), o policial companheiro de Rick e também seu melhor amigo; o arqueiro

¹ Trabalho apresentado no IJ 1 – Rádio e TV do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 19 a 21 de junho de 2015.

² Estudante de graduação do 8º. Semestre do Curso de Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo. Email: rinaldo_augusto@hotmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Email: sandragarc@gmail.com

⁴ Disponível em: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/walking-dead-sets-ratings-record-740324> (Acesso em 14/01/2015)

⁵ Disponível em <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead/cast> (Acesso em 08/11/2014)



e caçador Darly Dixon (Norman Reedus), um homem de temperamento explosivo que se torna um protetor fiel; e o entregador de pizzas Glenn Rhee (Steve Yeun), um jovem coreano conhecedor da geografia e dos atalhos de Atlanta.

Essa busca que a série faz por uma construção psicológica dos heróis, em que se explora o desenvolvimento e a progressão interna e externa de tais personagens, faz de *The Walking Dead* uma produção diferente da maioria daquelas do gênero apocalíptico. Todos os indivíduos da trama estão sujeitos não apenas à morte, mas também a qualquer tipo de mudança, física ou não-física. No universo da série, o comportamento dos protagonistas são reflexos de suas crenças, que por sua vez também não são imutáveis. Essa qualidade de construção pode ser considerada rara por se tratar de uma série televisiva: para esse formato [o de seriados], geralmente se estabelece um papel arraigado e de personalidade fixa aos atores – em parte pela razão de não exigir do telespectador que ele assista aos capítulos em ordem linear.

Por estes motivos, percebe-se também que a série *The Walking Dead* considera os monstros errantes como sendo a menor das ameaças do sombrio universo pós-apocalíptico – mesmo que a zumbificação em escala mundial seja, de fato, o evento principal da trama. *The Walking Dead* traz para o público a advertência sobre a crueldade dos vivos, suas condutas más ou sádicas, essas sim são as maiores fontes de destruição e sofrimento, que podem ser utilizadas contra os nossos semelhantes. Em uma entrevista feita durante a divulgação da *Winter Press Tour*, uma associação de críticos de televisão, o produtor executivo e autor Robert Kirkman diz exatamente isso⁶:

Bem, qualquer um que conheça a HQ, sabe que, enquanto os zumbis estão ameaçando e aterrorizando, e realmente são um grande perigo para nossos personagens, nada se compara ao perigo que os humanos podem proporcionar uns aos outros. É um grande tema que nós lidamos nos quadrinhos e agora estamos inserindo na série também. A capacidade dos homens em machucar aos outros é infinita. Enquanto nos aprofundamos nesse mundo e abrimos o cenário pra fora da fazenda nos próximos episódios, veremos que existem grandes ameaças lá fora, e elas são humanas, não zumbis. (KIRKMAN, 2012)

O que podemos entender dessas colocações é que o espectador é convidado a ter uma experiência interna de psicologia, pois sua atenção se volta para questões sobre humanidade versus animalidade, e sobre que tipo de personalidade melhor se adaptaria a um contexto de sobrevivência. Quando a vida é frágil, os valores podem mudar, e a

⁶ Disponível em <http://www.thewalkingdead.com.br/entrevista-kirkman-e-mazzara/> (Acesso em 09/11/2014)



série como um todo se concentra em afirmar que nossas escolhas, reflexos desses valores, moldam um caminho. Por identificação ou oposição, o telespectador é capaz de dar nome a emoções conhecidas, se assim o parecer interessante. Em consequência, TWD investe nas relações, nos diálogos – abrindo mão da ação por alguns momentos – ao montar ou desmontar arquétipos. Em paralelo, o telespectador acaba se imaginando na série.

A história de *The Walking Dead* na verdade, se originou nos quadrinhos produzidos pelo escritor Robert Kirkman, em parceria com o artista Tony Moore. Da mesma forma como acontece no produto televisivo, os quadrinhos também não foram finalizados e se encontram em fase de produção, com 102 edições oficialmente anunciadas. Nota-se que, no entanto, um número maior delas já foi disponibilizado na internet, com cerca de 130 volumes.

Já aqui no Brasil, a série começou a ser exibida na TV por assinatura na FOX, e passou para o canal aberto justamente buscando uma maior audiência que é fiel e também possui grande demanda, e sua estreia aconteceu através da Rede Bandeirantes, em 9 de janeiro de 2013.

A trama de *The Walking Dead* gira em torno de uma fictícia contaminação global que transforma os seres humanos em zumbis reanimados após a sua morte, e estes possuem fome de carne humana e nenhuma consciência. Com as instituições de ordem em crise, devido ao assombroso número de baixas, a sociedade em pouco tempo entra em colapso e os mortos superam os vivos em número. Assim, a população restante entra em um momento de extinção e de luta pela sobrevivência. Embora a crise tenha se mostrado a nível mundial, a série de TV foca em um grupo mais local e limitado, os sobreviventes próximos do personagem Rick Grimes que, inicialmente, está sozinho e procura pela esposa e filhos desaparecidos, na cidade de *King County*, próximo a Atlanta (EUA).

A partir de todas essas questões, o artigo visa explorar a trajetória de Rick Grimes junto a Jornada do Herói de Joseph Campbell. Para tanto, apresentamos a jornada passo a passo numa comparação com a caminhada do personagem principal da série. O artigo faz parte da monografia homônima apresentada no curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFU em fevereiro de 2015.



O gênero terror

The Walking Dead conta a história de um universo sombrio, em decadência, em que a espécie humana passa por um momento de extinção. Apesar de não ser um ambiente exatamente gótico, os centros urbanos e outros cenários em TWD estão tomados por monstros devoradores de carne, com fome insaciável sem nenhuma consciência ou lembrança da sua vida anterior. Essas criaturas já são conhecidas na literatura e outras obras cinematográficas do gênero há um bom tempo como zumbis.

As raízes deste fenômeno encontram-se no folclore afro-caribenho haitiano (MASSAROLO; GOMES, 2012). Eles acreditam que alguns feiticeiros do *Voodoo* sejam capazes de reanimar cadáveres por meio de rituais e poções, mas com o objetivo único de se tornar um servo pessoal para o mago. Essa premissa de viver eternamente como um escravo reflete os temores de uma sociedade que foi oprimida pela herança escravista, e os zumbis, inicialmente, eram mitos que giravam em torno de tal temática. A fome canibal e o impulso de matar foram elementos inseridos somente mais tarde, quando a cultura haitiana chegou aos Estados Unidos.

De forma geral, o gênero terror propriamente dito, diz mais respeito às sensações experimentadas pelos leitores do que aos componentes relacionados à narrativa e ao texto. (FRANÇA, 2008). Ou seja, o medo inspirado no telespectador é o que faz caracterizar, por exemplo, a série *The Walking Dead* como sendo uma produção do gênero. É isso [o medo] o que garante em todas as épocas a autenticidade do relato de horror como gênero literário. (NUNES, 2002).

Jornada do Herói adaptada para o cinema

Rick Grimes é o personagem principal da história contada por *The Walking Dead*. Em um primeiro momento, é apenas através dele que o telespectador acompanha a chegada ao novo mundo tomado pela violência e pela morte. Rick Grimes é o herói que aos poucos assume um papel de líder, tanto de si mesmo quanto daqueles que precisa proteger. Dos 59 episódios produzidos e exibidos pela AMC até o presente momento¹², Rick não esteve presente em somente oito deles. Um total de 51 episódios gravados demonstra, portanto, o protagonismo do personagem interpretado pelo ator Andrew Lincoln.

Rick assume, dessa maneira, as características e as sugestões encontradas no conceito de monomito de Joseph Campbell (2007). Esse conceito é o resultado de suas



pesquisas sobre não apenas uma mitologia, mas um aglomerado de mitologias de diversos povos, ocidentais e orientais. (DUARTE, 2010)

Isso significa que os pontos da trajetória do herói teorizados por Campbell – e por consequência os da jornada de Grimes – revelam um padrão porque são, na verdade, os pontos que já os “antigos” consideravam essenciais na criação de valores de uma pessoa exemplar – um herói (DUARTE, 2010). Através desses mesmos padrões, e de modelos de comportamentos psicossociais, foi possível transformar personagens comuns em ícones extraordinários, cada qual à sua cultura, como acontece com Buda, Moisés ou Jesus. Em seu livro *O Herói de Mil Faces*, Campbell explica:

O propósito deste livro é desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido do antigo se torne patente por si mesmo. Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. Mas é preciso, antes de tudo, aprender a gramática dos símbolos e, como chave para esse mistério, não conheço um instrumento moderno que supere a psicanálise. (CAMPBELL, 2007, p. 11)

Também é interessante notar que esses mesmos ícones e heróis, embora dotados de capacidades magníficas, não raro são objetos de desdém ou carecem de reconhecimento, porque experimentam uma deficiência simbólica – seja interna ou externa ao personagem. Por exemplo, nos contos de fadas essa deficiência pode ser mais branda e insignificante, como a perda de um anel de ouro ou uma pedra preciosa, ao passo que, em uma narrativa apocalíptica, a vida física e espiritual de toda a terra pode estar a ponto de se arruinar. (CAMPBELL, 2007)

THE WALKING DEAD: ANÁLISE DA 1ª. TEMPORADA

Rick Grimes e a Jornada do Herói

O elemento analisado é o próprio personagem principal – Rick Grimes – suas escolhas e padrões de comportamento. Na série, Rick embarca em uma jornada arquetípica através do caminho do herói. Entende-se como herói o homem ou a mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas ou pessoais (CAMPBELL, 2007) e que não só alcançou tais objetivos, mas também foi capaz de olhar para dentro, alcançando mais humanidade para sua alma e a refletindo para os outros ao redor. Aliás, esse crescimento interior é que é a proposta maior do herói. Para Campbell:



É próprio da mitologia, assim como do conto de fadas, revelar os perigos e técnicas específicos do sombrio caminho interior que leva da tragédia à comédia. Por conseguinte, os incidentes são “fantásticos” ou “irreais”: representam os triunfos de natureza psicológica e não de natureza física. Mesmo quando a lenda se refere a uma personagem histórica real, as realidades da vitória são representadas, não em figurações da vida real, mas em figurações oníricas. (CAMPBELL, 2007, p.17)

Assim, essa trajetória, fundamentada por Campbell, é o modelo e a referência para comparar com a trajetória de Rick, de modo a comprovar ou não se os padrões da Jornada do Herói se encontram em TWD. Esses passos do herói foram divididos em três etapas: A Partida, A Iniciação e o Retorno. É importante considerar que o trajeto do herói pode se mostrar por cima, na superfície das aparências, mas será fundamentalmente voltado para dentro, para a superação de uma resistência. É assim que o herói vai encontrar em si mesmo forças esquecidas há muito tempo, mas que serão revitalizadas para algum tipo de tarefa de transfiguração do mundo. (CAMPBELL, 2007)

A partida

O chamado da aventura

Rick ao despertar do coma, automaticamente recebe o convite para um novo tipo de realidade, um convite para uma aventura em um mundo que está de cabeça para baixo. Esse mundo de caráter insuspeito com forças que ainda não são completamente compreendidas (CAMPBELL, 2007), é um indício de que o chamado da aventura está acontecendo. De certa forma, esse convite é um convite forçado, pois Rick é fatalmente arrancado de seu mundo comum e já abre os olhos sem qualquer explicação sobre o novo universo.

Assim, no momento em que Rick levanta da cama, se inicia aos poucos uma ondulação no seu destino, flutuações que prometem desafios ou conflitos que precisam ser solucionados em sua trajetória. Rick dá os seus primeiros passos, bebe água, sai do quarto, caminha pelos destroços, e a partir desse momento vai perceber as manifestações preliminares dos poderes que estão entrando em jogo (CAMPBELL, 2007). Esses indícios da nova realidade são conhecidos por Campbell como ‘arautos’, elementos inseridos para transmitir uma mensagem acerca da aventura que começa:

A mensagem do arauto pode ser viver, [...] ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele



marca a aquilo que se deu nome de “o despertar do eu”.
(CAMPBELL, 2007, p.31)

Rick Grimes dessa forma se depara, em um primeiro momento, com dois arautos significativos. Esses arautos vão lhe indicar que o horizonte familiar da vida foi ultrapassado, que os velhos modelos de ação e emoção não são mais suficientes, e que por isso um primeiro limiar se aproxima, requisitando transposição (CAMPBELL, 2007).

A recusa do chamado

Após o convite inicial – o chamado do destino para que se embarque na Jornada do Herói –, é possível que haja uma relutância inicial por parte do protagonista. Muitas vezes este não vai assumir o seu futuro, nem permitir que os ciclos da destruição e da construção, da morte e da vida, ensinem sua lição. A recusa do chamado se dá quando o herói prefere manter os antigos sistemas de ideias, virtudes e objetivos (CAMPBELL, 2007). Para ele:

Com frequência, na vida real, e não com menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido [...]. (CAMPBELL, 2007, p.35)

Em *The Walking Dead*, Rick Grimes vai demonstrar sua recusa quando revisita sua antiga casa. Logo após sair do hospital, ele vai em busca da mulher e do filho, de tudo aquilo que conhecia como um porto-seguro antes do apocalipse. Ao encontrar a casa vazia e sem nenhuma notícia deles, Rick se desespera. Estende-se no chão em lamentos, e não encontra forças ou objetivos para se apegar. Também é nessa hora que o protagonista se questiona sobre a veracidade de sua experiência: “Isso é real? Eu estou aqui?”. Ou seja, para Grimes ainda é difícil aceitar (ou recusar) de uma vez por todas o mundo que lhe foi ofertado. O personagem também agride a si mesmo, negando a realidade.

É com esse tipo de introversão voluntária (CAMPBELL, 2007) que Rick vai comprovar mais um passo de sua jornada, como na trajetória sugerida por Campbell. Nessa etapa de recusa ao chamado, o protagonista busca energias psíquicas profundas, que, com efeito, poderão vir a se expressar na forma de uma desintegração da



consciência – uma neurose ou uma psicose. É justamente dessa forma que Rick se comporta nesse momento.

A proposta dessas introversões dolorosas não é apenas convencer o protagonista a desistir. Pelo contrário, é a primeira prova de que ele está apto a trilhar a jornada: se o herói for capaz de assumir o teste, de absorver e de integrar as novas forças em seu íntimo, ele será capaz de experimentar formas maiores de autoconsciência e autocontrole (CAMPBELL, 2007).

O auxílio sobrenatural

Como o próprio nome sugere, na próxima etapa da Jornada do Herói algum tipo especial de ajuda vai se apresentar ao protagonista. Ela é uma figura que vai estender a mão para ele no momento de dificuldade:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a se deparar. (CAMPBELL, 2007, p.39)

Podemos assim perceber que Morgan faz o papel dessa primeira personagem que vem em auxílio de Rick. Morgan o ajuda a se recuperar, lhe provê roupas, segurança e alimento, e, não menos importante, é ele quem esclarece ao herói suas maiores dúvidas sobre o universo pós-apocalíptico. Morgan é o sacerdote iniciatório (CAMPBELL, 2007) que compartilha e oferece ajuda, pois tem mais sabedoria ou experiência que o iniciado.

A passagem pelo primeiro limiar

Em seguida ao auxílio sobrenatural, Campbell traz a passagem do herói ao primeiro limiar. Nesse momento o protagonista vai se estender em direção a áreas onde suas forças serão ampliadas (CAMPBELL, 2007), pois agora este se sente guiado e com mais fé no seu destino. Como o título sugere, o limiar é representado, simbolicamente ou não, por algum tipo de defensor que protege as fronteiras da vida do herói. Esse defensor será transposto ou superado pelo herói, que agora avança em rumo ao desconhecido.

Dessa forma, Rick escolhe se lançar para o além de seus limites, para as trevas, para o desconhecido e para o perigo (CAMPBELL, 2007). Mas, antes que faça uso de seus novos poderes e habilidades em Atlanta, Rick precisa encerrar o que começou no condado de *King Count*. Demonstrando que já não tem mais medo como antes, Rick atravessa o limiar: elimina o primeiro zumbi que apareceu no seu caminho, a metade



superior em decomposição que está estendida no parque. Ela é uma representação do primeiro guardião da fronteira, que o herói precisa transpor para seguir rumo ao inexplorado. A incapacidade de se mover do zumbi mostra o tipo de limitação que Rick está superando: a imobilidade frente às ameaças da vida. Isso porque o protagonista está mais consciente, desejando se elevar tal, como a fumaça, acima das paredes do mundo. Ele agora é livre para seguir no mundo, nas quatro direções, em cima e embaixo (CAMPBELL, 2007).

O ventre da baleia

Para a surpresa do herói, transpor os primeiros guardiões do limiar é apenas uma parte pequena de uma jornada que é muito maior. Dessa forma, quando chega em Atlanta, Rick não é capaz de conquistar ou aplacar a força recém descoberta, e é atirado com veemência ao desconhecido, dando a impressão de que morreu (CAMPBELL, 2007).

O ventre da baleia vai fazer referência, assim, à uma nova dimensão do perigo que vai “engolir” o herói, como uma baleia imensa faria com sua presa. É exatamente isso que acontece à Grimes quando ele explora as ruas de Atlanta a cavalo. Rick dá de cara com uma multidão de errantes ameaçadores, que o força a voltar para dentro de si mais uma vez, em uma experiência de quase morte para nascer de novo (CAMPBELL, 2007).

Ao ser encurralado, o xerife cai do cavalo, perde sua bolsa cheia de armas, e sua montaria é devorada viva. Rick está muito próximo da morte, e se refugia embaixo de um tanque de guerra. Esse tanque vai representar um ato de concentração e renovação da vida (CAMPBELL, 2007). Em seu interior, o herói encontra salvação, tal como no ventre da baleia.

A iniciação

O caminho de provas

Na segunda parte da sua jornada, o protagonista vai alcançar um patamar maior de aventuras, no qual ele deve sobreviver a uma sucessão de provas (CAMPBELL, 2007). Portanto, Rick, uma vez que tenha atravessado o primeiro limiar, vai agora ter suas habilidades testadas em diferentes situações.

Através de Glenn, que o resgatou do interior do tanque de guerra, Rick é apresentado a outros integrantes do grupo de sobreviventes. Essa apresentação, no entanto, não é amigável, e o grupo recebe mal o protagonista, o acusando de ser o responsável por trazer a morte para todos eles. Isso porque o prédio da loja de



departamentos onde eles agora se encontram, teve o lado de fora cercado por errantes, que escutam os tiros disparados pelo herói.

Assim, Rick irá enfrentar o tal caminho de provas, a se iniciar pelo conflito com seus novos parceiros. Nessa fase do mito-aventura as provações serão múltiplas (CAMPBELL, 2007) e também o são para Rick Grimes. Em todo o episódio *Guts*, o segundo da primeira temporada, ele deveria cumprir as seguintes tarefas:

- Resgatar a mochila cheia de armas que deixou cair quando montava o cavalo
- Melhorar a relação com o novo grupo, especialmente com Andrea
- Garantir que a horda em torno do prédio não obtivesse sucesso em invadi-lo
- Conter o acesso de violência de Merle contra T-Dog
- Se banhar em sangue e tripas para atravessar a horda de zumbis
- Improvisar um plano de emergência ao ter o “disfarce” estragado pela chuva
- Retornar com os sobreviventes em segurança ao seu acampamento

Nem todas essas tarefas foram cumpridas, e algumas foram apenas parcialmente realizadas pelo protagonista. Mas pode-se comprovar que houve sim múltiplas tarefas destinadas a ele, cumprindo novamente a ordem da Jornada do Herói. Rick precisa demonstrar vontade e responsabilidade para concretizar os trabalhos, antes de prosseguir para o próximo passo da jornada.

O encontro com a deusa e a mulher como tentação

Para a análise dessa etapa, vamos nos ater a uma explicação feita por Campbell. Para ele, “a aventura última, quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento místico (hierógamos) da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do mundo”. (CAMPBELL, 2007, p. 58).

Portanto, esse encontro de Rick com a deusa vai remeter a aproximação com uma figura feminina, figura esta que tem uma importância massiva para o personagem principal e para sua própria trajetória. Nesse momento, verificamos que há um relação nutridora e protetora, entre o herói e os atributos femininos de sua rainha (CAMPBELL, 2007). Essa rainha, em TWD, é representada por Lori Grimes, a esposa de Rick que, até então, estava desaparecida e ausente.

Mas além dessa relação benéfica, em primeira instância, também se percebe que esse (re)encontro com a Deusa revela também, para o herói da jornada, noções desconfortáveis, os aspectos negativos da polaridade feminina:

[A deusa] ela é também a morte de tudo o que morre. Todas as etapas da existência são realizadas sob sua influência, do



nascimento – passando pela adolescência, maturidade e velhice – à morte. Ela é o útero e o túmulo: a porca que come seus próprios leitões. Assim sendo, ela une o "bom" e o "mau", exibindo as duas formas que a mãe lembrada assume, em termos pessoais e universais. Espera-se que o devoto contemple as duas com a mesma equanimidade. Através desse exercício, seu espírito é purgado de toda sentimentalidade e ressentimento, infantis e inadequados, e sua mente é aberta à presença inescrutável, que existe não primariamente como "boa" ou "má" [...], mas sim como lei e imagem da natureza do ser. (CAMPBELL, 2007, p. 65)

É exatamente de tal forma que também ocorre em TWD, com relação ao encontro: para Rick, o retorno de Lori não é apenas uma soma eterna e perfeita, mas, antes, um exercício de crescimento pessoal. Lori vai naturalmente revelar essa natureza dual, de qualidades positivas que alimentam o herói mas, ao mesmo tempo, com um caráter oculto mais sombrio, mais destrutivo, mais “mau”. Na relação com a Deusa, há defeitos e dificuldades dela própria que vão vir de encontro ao protagonista, para lhe ensinar com tais adversidades

A sintonia com o pai

O próximo passo da Jornada do Herói, cujos traços verificaremos se são encontrados em TWD, é o momento da sintonia com o pai. Nesse momento, o herói vai cruzar com elementos que remetam à ignorância do aspecto masculino, ao comportamento ogro do pai, ao desequilíbrio do mundo. Todos esses elementos são, na verdade, reflexos do ego da própria vítima (CAMPBELL, 2007). A lição aqui é alcançar uma visão mais realista e madura do pai, e também do mundo.

Esta é a provação a partir da qual o herói deve derivar esperança e garantia da figura masculina do auxiliar, por intermédio de cuja magia ele é protegido ao longo de todas as assustadoras experiências da iniciação, fragilizadora do ego. Pois, se for impossível confiar na terrível face do pai, nossa fé deve concentrar-se em algum outro lugar; e, com essa confiança necessária ao apoio, suportamos a crise. (CAMPBELL, 2007, p. 72)

Essa etapa também pode vir a ilustrar um momento em que, uma vez que as responsabilidades do iniciado forem tomadas de maneira errada, leviana ou imprópria, o pior pode acontecer e o caos, sobrevir (CAMPBELL, 2007). De fato, essa sintonia com pai é uma metáfora para simbolizar o contato do protagonista com as propostas que envolvem liderança, senso de autoridade, compromisso, ação, responsabilidade e serviço. E, da mesma maneira como anteriormente a mãe representou um lado “bom” e



outro “mau”, também aqui encontraremos essa dualidade (CAMPBELL, 2007). Rick Grimes vai ser testado nessa etapa quanto à sua capacidade de exercer seus poderes, de maneira justa e impessoal. Assim, encontramos em todo o episódio 4, *Vatos*, esse paralelo acerca da utilização das potências masculinas.

Em *Vatos*, pela primeira vez encontramos um grupo antagonista também composto por sobreviventes e não por zumbis. Quando Rick, Daryl, Glenn e T-Dog estão em Atlanta – para resgatar Merle, apanhar as armas, e pegar a ferramenta para Dale –, um grupo de sobreviventes cruza seu caminho.

Vemos então a primeira luta pelo poder entre aqueles que ainda estão vivos, sem considerar qualquer possibilidade de cooperação. O episódio se fecha nos personagens masculinos, líderes de seus grupos e clãs, que, para protegê-los, vão assumir a postura necessária, mesmo que seja uma atitude de violência ou de abuso do poder. Nesse momento, vão ser testados os arquétipos de pai, de provedor, de guerreiro, de modo com que Rick reajuste e repense que tipo de relação emocional ele tem com aquelas imagens que considera parentais (CAMPBELL, 2007). No episódio *Vatos*, se percebe que o protagonista, responsável por sua própria família (o grupo de sobreviventes que o acolheu), vai ficar frente a frente com outro líder que, da mesma forma, também tem um arquétipo de pai a cumprir e zelar.

A apoteose e a última bênção

O penúltimo estágio da segunda fase da Jornada do Herói é conhecido como a Apoteose. Nesse estágio, o protagonista irá atingir um patamar maior de consciência, mais humano, mais heroico, mais iluminado (CAMPBELL, 2007). Ao ultrapassar a ignorância, o iniciado vai, agora, se mostrar mais altruísta, e desejar que esse potencial de não apego ao eu também seja aprendido por aqueles junto a ele. A intenção aqui é que o um se transforme em dois, e o dois se transforme em muitos (CAMPBELL, 2007).

Ou seja, uma vez que tenha aprendido com as duas polaridades universais – o masculino e o feminino –, Rick está mais apto a realmente exercer seu papel de líder de um grupo, de uma forma que seja realmente justa e consciente. Em *The Walking Dead* percebe-se que, nesse momento, Rick de fato caminha para essa posição maior de liderança, de compreensão de sua parte com relação aos outros, àqueles que têm a função de cuidar e proteger, de ser tanto pai quanto mãe. Antes o grupo o menosprezava e até hostilizava, mas, agora, as decisões coletivas vão ser tomadas cada vez mais pelo herói, figura na qual os personagens vão encontrar orientação e preparo.



O retorno

Para Campbell (2007), o retorno é considerado a última fase da Jornada do Herói, a etapa na qual o herói deve retornar ao mundo original para fazer uso dos seus novos poderes.

Apesar disso, na primeira temporada de TWD não há um retorno literal de Rick Grimes, uma vez que a vida agora é nômade e errante. Não há como voltar para uma etapa anterior à do apocalipse mundial, porque no momento o mundo está inevitavelmente destrutivo e caótico. Como Rick já despertou nesse mundo, o retorno seria uma alusão à época dos dias antes dos zumbis – dias esses que não voltam mais.

Assim, no sexto e último episódio da série, não é possível identificar as fases do retorno exatamente como os padrões de Campbell, mas uma reflexão mais ampla e mais simbólica acerca de como voltar atrás e se ainda é mesmo possível fazê-lo. Quais as maneiras de negar a realidade presente? Em um universo apocalipse, quais são os retornos possíveis? O sexto episódio, assim, vai dar duas respostas diferentes a essas questões.

A primeira é continuar se comportando como se nada tivesse acontecido, se apegando a valores e ações que eram próprias do passado; quando Rick e seu grupo finalmente chegam ao CCD, uma realidade paralela se abre para eles: ao invés de doenças, fome e morte, eles encontram instalações modernas, que prometem um pouco do conforto que só havia antes do apocalipse. Os personagens então tomam banho quente, bebem vinho, têm a oportunidade de jantarem juntos em volta de uma mesa, quase da mesma forma como nos dias comuns. Rick dá bebida alcoólica para seu filho e o grupo faz piadas com o coreano Glenn.

Assim, nessa parte da jornada entende-se que houve um falso retorno: o grupo se esquece dos zumbis, dos perigos e da jornada de sobrevivente, para relaxar no ar condicionado, jogar damas, ler livros e orar.

A segunda proposta de retorno é a fuga definitiva dos problemas, o suicídio. O final do sexto episódio vai mostrar outro tipo de retorno ao mundo seguro: quando o personagem decide tirar sua própria vida para não morrer de maneira hedionda no mundo cruel. Andrea é a primeira a tocar no assunto, pois se sente muito desorientada após a morte da irmã.

Dr. Jenner, também, acredita que o mais humano a se fazer – tanto para ele quanto para os outros –, é desistir da vida de maneira limpa e indolor. Ele é mais um que tenta retornar a uma realidade anterior sem os mortos-vivos, pelo método da



autodestruição. Andrea acaba desistindo da ideia porque Dale a chantageia, mas o encerramento do sexto episódio mostra Jenner e Jacqui segurando as mãos e esperando pela purgação do corpo como forma de libertação.

Considerações

Este artigo investigou os significados da primeira temporada da série *The Walking Dead*, a partir da Jornada do Herói (CAMPBELL, 2007). O que se buscou problematizar foram os elementos de toda – e somente da – primeira temporada. Pois acredita-se que tais elementos são propositalmente escolhidos, e refletem um estilo o qual o público segue e/ou aprova. Esses elementos foram observados e descritos ao longo dos seis episódios principalmente por meio dos traços de herói-protagonista do personagem Rick Grimes.

Para isso, foi utilizado o método do estudo de caso. Assim foi possível encontrar alguns simbolismos ocultos, referências a arquétipos e relação com a proposta dos autores escolhidos para a análise, principalmente Joseph Campbell nos passos da Jornada do Herói de Rick Grimes.

Dessa forma, concluímos que o fato de a aventura se passar na cidade, em terreno urbano, tem influência no desenvolvimento psicológico e social das personagens, e também é uma forma de identificação por parte do telespectador. Os produtores da série, assim, demonstram que o cenário é de grande importância na história pós-apocalíptica; concluímos também que Rick Grimes é realmente o herói e o personagem principal da série, e através dele foi possível observar, nos primeiros seis episódios da série, quase todos os passos da Jornada do Herói de Campbell: O momento do seu chamado, depois sua tentativa de recusa dele, seguida pela ajuda sobrenatural oferecida por Morgan. Rick também experimenta a travessia de um primeiro limiar que o fortalece, mas, em seguida, o policial também experimenta uma quase-morte – tal como o ventre da baleia dos mitos. Depois, Rick se encontrou com a deusa (sua mulher Lori) assumindo as polaridades femininas (Yin) e, em seguida, as masculinas (Yang), no instante de sintonia com o pai. Alcançou o seu momento de apoteose, tal como o arquétipo dos heróis, o deus bissexual, e recebeu uma última bênção: cuide daqueles que necessitam de cuidados. Além disso, diferente da jornada completa de Campbell, em TWD, não há retorno para o herói Rick Grimes, e conclui-se que sua missão assim continua: sobreviver ao apocalipse zumbi, defendendo o grupo e a si mesmo.



REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.

DUARTE, Rafael Mendes. **A Jornada do Herói: O monomito na ficção seriada Lost**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/27900/000768072.pdf?...1>. Acesso em 15 de novembro de 2014.

FRANÇA, Júlio. **O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horrível” como uma categoria estética**. XI Congresso Internacional da ABRALIC - Tessituras, Interações, Convergências, 2008. Disponível em: http://www.abralic.org.br/download/anaiseventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/077/JULIO_FRANCA.pdf. Acesso em 10 de novembro de 2014.

KIRKMAN, Robert. **Entrevista reveladora com Robert Kirkman e Glen Mazzara!** Portal Walking Dead Brasil, 2012. Disponível em: <http://www.thewalkingdead.com.br/entrevista-kirkman-e-mazzara/> Acesso em 17 de outubro de 2014.

MASSAROLO, J. C., GOMES, P. **Um estudo sobre construção de mundos no cinema de terror: representação das multidões no filme de zumbi**. Revista Eco-pós, vol. 15, no. 03, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: http://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/issue/view/122/showToc. Acesso em 02 de outubro de 2014.

NUNES, Sandra Regina Chaves. **Confluências Críticas: Murilo Rubião e Jorge Miguel Marinho**. Tese de doutorado, Programa de Comunicação e Semiótica, PUC/SP, 2002.

TEIXEIRA, Marcus do Rio. **Por que será que gostamos tanto dos filmes de zumbis?** Revista Cógito, vol. 14, Salvador, 2013. Disponível em www.circulopsibahia.org.br. Acesso em 05 de outubro de 2014.