

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

A NARRATIVA TRANSMÍDIA NO UNIVERSO FICCIONAL DE THE WALKING DEAD

Renata Andreolla¹ (UPF)

Miguel Rettenmaier² (UPF)

INTRODUÇÃO

A indústria do entretenimento está se tornando cada vez mais heterogênea em razão das múltiplas mídias que são capazes de desdobrar narrativas ficcionais de uma mesma obra. Formas diferentes de contar essas histórias fazem com que o seu público-alvo se torna mais fiel ao produto conectando-se aos nós e nexos dos mais diversos roteiros multilíneares. A narrativa da HQ norte-americana *The Walking Dead* não se limitou apenas ao conteúdo das suas publicações semanais. Livros, jogos, *web séries*, *spin-offs*, seriado e outros produtos lançados nos mais variados suportes midiáticos foram utilizados para expandir a história de alguns personagens e aprofundar a experiência de entretenimento dos fãs com o universo ficcional da série.

1. A NARRATIVA TRANSMÍDIA EM THE WALKING DEAD

Nos últimos anos, a chegada das novas tecnologias de informação e de comunicação (TICs) gerou transformações expressivas no campo dos meios de comunicação social e na relação dos sujeitos entre si, com os meios e com os diversos produtos que circulam nessas novas mídias. Considerando as novas formas de leitura e

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Passo Fundo, Brasil. E-mail: 28466@upf.br

² Doutor em Linguística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil (2002), Universidade de Passo Fundo, Brasil. E-mail: miguel@upf.br

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

de leitores, e em uma época em que velhas e novas mídias se encontram e se cruzam, o autor Henry Jenkins defende que vivemos numa era da cultura de convergência, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisíveis. “Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p.29).

Dessa maneira, a expressão cultura de convergência não se refere apenas à aglomeração de funcionalidades em um mesmo suporte, como por exemplo, um tablete, que pode reproduzir vídeos, músicas, navegar na internet, leitura de livros e até tirar fotos. Assim, a cultura de convergência define as transformações, sejam elas sociais, culturais, tecnológicas ou mercadológicas dependendo sempre de quem é o locutor e quem é o receptor e o modo que eles se relacionam entre si.

A partir desse novo jeito de compreender os encadeamentos entre as mídias, desenrola-se a ideia de que os conteúdos procuram transitar em múltiplas plataformas midiáticas. Então, na situação atual em que se respira novas tecnologias e nossos suportes, o conceito básico apresentado pela cultura de convergência e também, pelas mudanças de consumo das mídias e também da produção desses conteúdos, é propício para que ocorra as narrativas transmidiáticas³.

Uma narrativa transmidial desenvolve-se através de múltiplos suportes de mídia, em que cada texto novo contribui de maneira com cada novo texto contribuindo de maneira específica e relevante para a construção do sentido. “Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história

³A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver a experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p.49)

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

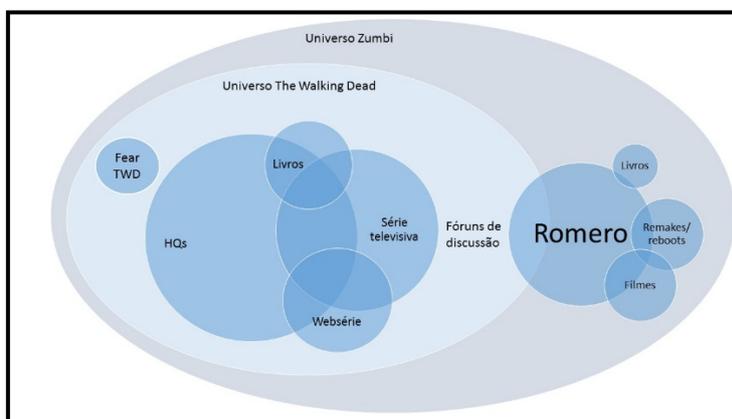
09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, quadrinhos (JENKINS, 2009, p.138)”, como acontece no universo *TWD*, por exemplo.

O que acontece é que essas narrativas transmídia se caracterizam pela expansão de seus universos ficcionais⁴ através das múltiplas plataformas midiáticas, onde cada texto em um determinado suporte contribui de forma variada para a compreensão do todo. Como no caso de *The Walking Dead*. Se analisarmos, todo o universo criado por Kirkman, primeiramente, dialoga com o universo de Romero. É praticamente o mesmo universo sob um outro olhar, um ponto de vista, de certa forma, diferente da visão do cineasta, como defendem Núñez e Garcia (2013, p.76/77) ao dizer que “os seriados e a narração não linear são inerentes a estas novas formas narrativas, as quais, a partir de um tronco inicial, desenvolvem o que já se descreveu como múltiplos itinerários narrativos”, e que incide na geografia, cronologia e personagens de todo o universo.



Na figura, percebe-se que tanto a narrativa transmidial de Kirkman e a narrativa de Romero pertencem ao mesmo universo de história. E, apesar de terem elementos presentes nas duas narrativas, elas não se complementam, apenas dialogam entre si, e

⁴A escrita de sagas disparou como fenômeno editorial, não apenas à raiz dos grandes êxitos derivados de *O Senhor dos Anéis* e outros, senão como fenômeno que envolve intertextos mais amplos, a mitologia, a tradição da literatura fantástica, a literatura propriamente juvenil, etc. as sagas modernas fantásticas põem universos narrativos autoconsistentes em construção. O êxito está nas configurações de um espaço que é habitado pelo receptor dessas ficções, em seus diferentes formatos (filmes, seriados, revistas em quadrinhos, livros, jogos...), que são porosos por natureza, ou seja, permitem transferências de conteúdos e iconologias/iconografias de uma linguagem à outra. (NÚÑEZ; GARCIA, p.75/76)

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

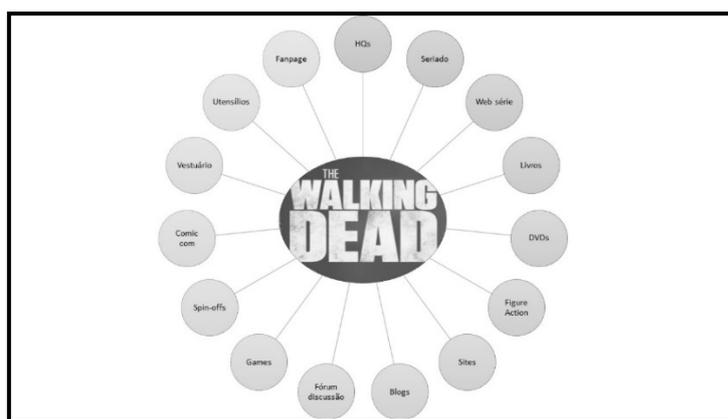
UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

então, o universo ficcional de *The Walking Dead* se apropria de características básicas e importantes do universo de Romero na construção da sua história.

Santaella (2013, p. 266) defende ao dizer que “ o ato de ler passou a não se limitar apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre a palavra e imagem, entre o texto, a foto e a legenda”. E dessa maneira, ao se conectar com diversas plataformas e suportes, em um universo⁵ tão variado e ubíquo como o do *TWD*, o leitor, o fã dessa narrativa, “conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilíneares (SANTAELLA, 2013, p. 271) ”, apto para decidir qual será a ordem primeira de leitura e qual será o suporte em que essa leitura irá ser feita, misturando imagens, palavras e sons.

The Walking Dead faz parte dessa ubiquidade e transmidialidade. A plataforma original da narrativa transmídia é a História em Quadrinhos (HQ). Lançada em 2003 por Robert Kirkman, o universo tomou proporções gigantescas e acabou sendo adaptada em diversas plataformas como, séries de televisão, *games*, *web-séries*, romances, *blogs*, *fanfiction* e diversos outros produtos de consumo, demonstrado na figura abaixo:



E é aqui, nessa transmidialidade que a presença do leitor ubíquo se faz presente, pois, *TWD* é um universo ubíquo, uma vez que consegue estar presente em todos os

⁵Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. (JENKINS, 2009, p.161)

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

meios, todas as plataformas, todos os suportes, pois como defende Santaella (2013, p. 278), “o leitor ubíquo, assim como o movente, tem a capacidade de ler e transitar entre formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos, direções, traços, cores, luzes que se acendem e se apagam, pistas, mapas”, onde a característica básica desse leitor é sua “prontidão cognitiva ímpar para orienta-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado”. (SANTAELLA, 2013, p.278).

É importante saber que o suporte utilizado transforma o conteúdo que será gerado. Sabemos que um conteúdo utilizado em um livro não será o mesmo que o apresentado em um blog, da mesma forma que uma narrativa televisiva, não gera a mesma experiência que se esse mesmo assunto provocaria se apresentado numa *web série*. Para Bona (2013, p.3), “isto mostra que cada meio agrega de si, parte do significado do conteúdo transmitido”, além de que essas diferentes narrativas permitem, como defendem Nuñez e Garcia (2013, p77), “falar não apenas de um receptor massificado, senão de uma nova classe de receptor mais ativo, muito diversificado em seus gostos”, e que, complementam dizendo que, além disso, “não tem uma visão compartimentada das artes, senão que pode passar da leitura de um livro à assistência de um filme ou ao jogo de um game estratégico”. (NÚÑEZ; GARCIA, 2013, p.77)

A narrativa transmídia pode ser desenvolvida em mídias diferentes e também, cada nova narrativa contribui para o todo, assim, como objetos de estudo foram analisados: a primeira edição da HQ de *The Walking Dead*⁶(2003, EUA/ 2006, Brasil), a sua adaptação para a televisão com o mesmo nome (2010) e um episódio, *Torn Apart* (2011), do *The Walking Dead Webisodes* que mostra um elemento importante presente nas outras duas narrativas.

⁶A história em quadrinhos *The Walking Dead* foi criada por Robert Kirkman e lançada em outubro de 2003 nos Estados Unidos, mas somente em 2006, chegou ao Brasil. Os quadrinhos de Kirkman que contam a história do mundo dominado por zumbis e com poucos sobreviventes humanos, deram origem a outros produtos midiáticos como a série de TV, web séries, games, entre outros. Nesse estudo foi analisada a primeira edição do primeiro volume dos quadrinhos de *The Walking Dead*. O primeiro volume da HQ, intitulado *Days Gone Bye*, é ilustrada por Tony Moore e no total conta com seis edições.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

Nesse suporte, a HQ chama a atenção por ser totalmente em preto e branco e apenas a capa ser colorida. É um fator que chama a atenção que, por se tratar de um universo em que o sangue é um elemento presente desde o início, fica difícil conquistar o público ao mostrar cenas grotescas, monstrosos horrorosos e corpos mutilados para todos os lados. Logo de cara, a narrativa começa apresentando o personagem principal, Rick Grimes e seu fiel companheiro de polícia, Shane. Os dois estão em uma perseguição policial e Rick acaba sendo baleado. No virar da página, já somos transportados para outro tempo e espaço: um quarto de hospital. Nota-se que o autor se apropria da literatura por fragmentos, onde a imaginação do leitor torna-se muito importante, pelo menos num primeiro momento, para preencher as lacunas deixadas por seu criador.

Rick então, acorda, o que pode ser considerado, do seu coma e se depara com um hospital vazio, em um primeiro momento. Para sua surpresa, ele percebe que não está sozinho e que o hospital está infestado de pessoas, seres não naturais que, ao invés de darem alguma ajuda ao policial apenas querem o devorar. Ao sair do hospital, e ainda fraco, Rick tenta caminhar até sua casa. No caminho, ele se depara com uma bicicleta infantil ao lado de um corpo deteriorado e então, se depara com o nosso elemento primordial da narrativa transmídia: a famosa zumbi da bicicleta.

Para o estudo, foi considerado o primeiro episódio⁷ da primeira temporada de *The Walking Dead*, o qual recebeu o mesmo nome do primeiro volume dos quadrinhos *Days Gone Bye*. Esse episódio retrata a praticamente a mesma história contada pela primeira edição dos quadrinhos. “A diferença entre as narrativas apresentadas pelas duas plataformas midiáticas fica perceptível no seriado televisivo a partir do detalhamento de alguns acontecimentos, pela extensão de partes da história e pela mudança de pequenos fatos narrados pela HQ. (BONA, R.; SOUZA, M., 2013 p.6) ”.

⁷O seriado televisivo *The Walking Dead* é uma franquia da história em quadrinhos de Robert Kirkman. A série, inicialmente dirigida e produzida pelo cineasta Frank Darabont, teve sua estreia em outubro de 2010, nos Estados Unidos, por meio do canal AMC, chegando ao Brasil um mês após o lançamento oficial e transmitido pelo canal Fox.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

The Walking Dead então, tornou-se um fenômeno mundial. As Histórias em Quadrinhos, antes conhecidas apenas do público americano, foram traduzidas em diversas línguas e o apocalipse zumbi, antes conhecido apenas pelo olhar do cinema, começou a dominar as mais diversas plataformas e suportes: blogs, sites, fóruns de discussão, games, vestuário. Um desses suportes foi o próprio site da emissora americana AMC que disponibilizou *webisodes*⁸ ou web série.

O primeiro *The Walking Dead Webisodes* foi lançado em outubro de 2011, semanas antes da estreia da segunda temporada do seriado como forma de divulgação. A web série analisada é *Torn Apart*. Composta de seis episódios curtos, com duração entre dois a cinco minutos, a narrativa conta a história de Hannah, uma mãe de família que se encontra desesperada para tentar salvar a vida de seus dois filhos, e de como ela se infectou, tornando-se a zumbi da bicicleta do seriado principal e da HQ. Os episódios para a internet foram dirigidos por Greg Nicotero, que também é diretor de efeitos especiais e maquiagem do seriado.

Foram produzidas, ao total três web séries⁹ como forma de divulgação do seriado e cada um deles focaliza em um elemento que está presente, tanto na HQ como na TV, como por exemplo, uma foto de Rick e sua família, abordado no segundo *webisode*; e a famosa frase *Don't open. Dead inside*, escrita na porta do refeitório do hospital que Rick estava – e que se tornou marca do seriado e do box dos livros – porém, a sua aparição não consta na HQ, somente a porta.

É possível perceber que tanto a série de TV quanto a web série, frutos da franquia de *The Walking Dead*, se desenvolveram por meio de fatos secundários apresentados na história em quadrinhos. Ao ler os quadrinhos, e assistir a série de TV, verifica-se que o ponto de ligação

⁸Um dos desenvolvimentos mais recente envolve a web como plataforma, por meio dos chamados “webisodes” uma sequência de “capítulos” que narram a história de como uma pessoa comum se tornou um zumbi que foi “morto pelo protagonista da série de TV. Também fica evidente como a estrutura episódica dos “webisodes” dialoga com a estrutura da narrativa gráfica que lhes deu origem. (HATTNER, 2013, p.102)

⁹ Os eventos dos três websides, *Torn Apart* (2011), *Cold Storage* (2012) e *The Oath* (2013) narram fatos que aconteceram antes da primeira temporada.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

entre estes dois suportes midiáticos, encontra-se na adaptação da HQ.
(BONA, R.; SOUZA, M., 2013 p.9)

No caso da web série, o ponto de ligação desta com os quadrinhos e com a série de TV, está na presença da zumbi da bicicleta, encontrada pelo personagem principal logo que este sai do hospital, a qual tem sua história narrada pela web série.

A primeira aparição dessa personagem, se deu por meio da HQ e focaliza mais no choque de Rick ao encontra-la, além de mostrar em alguns quadros a agonia dela. Na série televisiva, a adaptação realça mais a agonia da zumbi da bicicleta que, mesmo praticamente destruída e sem pernas, parece apresentar sinais de vida e de desespero; assim como a expressão do personagem Rick Grimes ao vê-la. A partir dessas cenas, foi desenvolvida a web série, que se concentra em narrar a trajetória de Hannah até o momento em que ela é atacada por uma horda e renasce como zumbi, culminando na primeira cena da personagem na HQ e na série de TV. Dessa forma,

pode-se afirmar que, a web série é um produto midiático secundário proveniente de uma narrativa maior. Esta relação entre as mídias é o que Souza (2011) discorre ao anunciar os elementos secundários de uma narrativa. O autor diz que os elementos secundários são aqueles que ganham forma a partir de um universo narrativo maior, e que exploram pontos de vista ainda não abordados por ele (BONA, R.; SOUZA, M., 2013 p.10).

Nessa análise, percebe-se que a narrativa transmídia do The Walking Dead, ocorre por meio dos três objetos, nos quais todos colaboram para a efetivação dessa narrativa. A amarração entre os conteúdos transcorre através de extensões das histórias e por suas adaptações. E dessa forma, na narrativa transmídia, cada plataforma “deve contar uma parte significativa da história, concentrando-se naquilo que ela é capaz de fazer melhor. Uma história centrada numa mídia expande-se para outra”. (SANTAELLA, 2013, p. 238) E nesse processo de migração de uma plataforma para outra, que se tem uma experiência integrada e ordenada de entretenimento do mundo ficcional dos zumbis, afinal,

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

a narrativa transmídia expande a experiência prévia de uma história e a maneira de interpretá-la, adaptando a história aos potenciais e limites de cada uma das mídias específicas na qual se encarna. Uma mesma narrativa vai se expandindo por diversas linguagens e mídias, tirando de cada uma delas o seu melhor potencial, seu modo especial de ser. Assim, um complexo mundo ficcional é construído, sustentando “múltiplas inter-relações entre os personagens e suas histórias” (SANTAELLA, 2013, p.238/239)

Por isso que as narrativas transmidiáticas não se restringem a contar a história de apenas um personagem, elas criam um universo, como se percebe nesse caso em que, um suporte tira o foco do personagem principal e centraliza em outro personagem que parece, num primeiro momento, insignificante, mas que se torna primordial para o desenvolvimento narrativo nas mais diversas plataformas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de convergência midiática gerou mudanças nas novas plataformas de conteúdo midiático, e se tornaram referência no processo de produção de conhecimento através de diversos suportes.

Esse artigo buscou analisar o universo ficcional de *The Walking Dead*, que foi envolvido como um mundo transmidial composto de peças distribuídas em mídias distintas, como a HQ, a sua adaptação para a televisão e para a internet. Dessa forma, é fundamental que se faça um embasamento teórico, desenvolvido nas duas seções a fim de contextualizar sobre o universo zumbi, com Hattnher (2013) e Bona (2013); e também sobre a cultura de convergência de Jenkins (2009) e ubiquidade de Santaella (2013), possibilitando assim, a confirmação da transmidialidade de TWD.

Dessarte, perante as estratégias desenvolvidas pelos produtores desse universo com relação às narrativas transmidiáticas, podemos considerar que os desdobramentos produzidos foram satisfatórios. Para que um produto seja considerado como parte de uma narrativa transmídia, é imprescindível que ele tenha a sua história continuada em

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.

diferentes mídias, com novos fatos, personagens e acontecimentos, porém, sempre mantendo a identidade, e de certa forma, seguindo a narrativa principal de forma independente, e respeitando a especificidade de narração em cada meio.

Referências

BONA, Rafael José; SOUZA, Marina Pacheco de. A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de The Walking Dead. *Razón y Palabra*. México, n.82, maio, 2013. Disponível em: < <http://goo.gl/ZI5KUF> >. Acesso em: 23 maio 2016.

HATTNER, Alvaro Luiz. Zumbis e ficção: um passeio pelas entranhas da transmedialidade. RAMOS, Maria Celeste T.; ALVEZ, Maria Claudia R.; HATTNER, Alvaro Luiz (Org.) In.: *Pelas veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso*. 1. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica; São José do Rio Preto, SP: HN, 2013. p. 89-106.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KIRKMAN, Robert. *The walking dead: days gone bye*. v.1. n.1. São Paulo: HQM Editora, 2012.

NÚÑEZ, Eloy M.; GARCIA, Alberto M. Livros de cinema, transmedialidade e literatura nos alvares do século XXI. In.: RÖSING, Tania M.K.; RETTENMAIER, Miguel (Org.). *Questões de ficção contemporânea*. 1. ed. Passo Fundo, RS: Editora UPF, 2013. p. 69-99.

SANTAELLA, Lucia. Hiper e transmídia. In: _____, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013. p. 231-250.

_____, Lucia. O leitor ubíquo. In: _____, Lucia. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013. p. 265-283.

THE WALKING DEAD. *Days gone bye*. Direção: Frank Darabont. Produção: Scott M. Gimple. EUA. AMC, 2010.

THE WALKING DEAD WEBISODES. *Torn apart*. Direção: Greg Nicotero. Produção: Jared Hoffman, Chris e Michael Pollack Petok. EUA, AMC, 2011.

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL
DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016

UPF

Passo Fundo (RS), Brasil.