

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

PEDRO HENRIQUE LOPES LORENCETTI

DISCURSOS APOCALÍPTICOS
PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO E TRANSMÍDIAS NO SERIADO DE TV *THE*
WALKING DEAD

Goiânia
2013

PEDRO HENRIQUE LOPES LORENCETTI

DISCURSOS APOCALÍPTICOS

PPROCESSOS DE ADAPTAÇÃO E TRANSMÍDIAS NO SERIADO DE TV *THE WALKING DEAD*

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos

Goiânia
2013

PEDRO HENRIQUE LOPES LORENCETTI

DISCURSOS APOCALÍPTICOS

PPROCESSOS DE ADAPTAÇÃO E TRANSMÍDIAS NO SERIADO DE TV *THE WALKING DEAD*

Monografia defendida no curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação e Informação da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel, aprovada em 09 de dezembro de 2013, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos - UFG
Presidente da Banca

Prof. Dr. Magno Medeiros - UFG

Dedico este projeto, às minhas quatro “Mães”, Núbia Lopes, Ruth Lopes, Rubia Lopes e Almeriza Vieira, e ao Benzo, que foram os principais incentivadores para que eu pudesse ser alguém cada dia melhor.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Alexandre Tadeu, que acreditou e deu atenção a todas as minhas considerações, despertando sempre que possível o avivamento para a continuidade de minha pesquisa voltada ao mundo das adaptações e ao mundo das transmídias. Em especial, meu interesse pelo mundo transmidiático partiu de primeira aula que tive sobre o assunto e que foi lecionada por este professor e orientador, algo que foi capaz de mudar minha concepção sobre comunicação e aguçar meu interesse acadêmico ainda mais. Apesar dos grandes imprevistos, foi capaz de continuar a me orientar e acreditar na minha capacidade de criação deste trabalho.

Aos meus amigos Jakelynnne, Luiza, Sofia e Pedro, que foram meus companheiros de todas as horas nestes quase cinco anos. Riram comigo, choraram comigo, verdadeiros companheiros. Ao Benzo, meu amado companheiro sempre ao meu lado para o que der e vier. Seria impossível escrever este artigo sem a ajuda deles, companheiros para a vida toda.

"O conceito de mídia vai além de um suporte que permite comunicação: ela é um conjunto de sistemas culturais e, como parte da cultura, modifica-se, adapta-se, e persiste como camada de um estrato complexo de informação e entretenimento.".

Henry Jenkins

RESUMO

O presente trabalho de estudo tem como objetivo expor dois processos midiáticos presentes em uma mesma produção criativa: *The Walking Dead*. É por meio desta que poderemos analisar as principais características intrínsecas nos processos de adaptação e as principais características presentes nas narrativas transmidiáticas. Por meio do comparativo entre estes dois processos, poderemos chegar a uma conclusão que acarretará na exposição de suas principais semelhanças, diferenças e oportunidades que uma gerará para a outra.

Palavras chave: Narrativa, Adaptação, Transmídia

ABSTRACT

This present study aims to expose two media processes present in the same creative production: The Walking Dead. Through this we can examine the main features inherent in the processes of adaptation and the main features present in transmedia storytelling. Through the comparison between these two processes, we can reach a conclusion that will result in the exposure of their similarities, differences and opportunities that one will generate for another.

Keywords: Narrative, Adaptation, Transmedia

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 01 – Pôster de lançamento da minissérie de TV Os Maias	18
Figura 01 – Cartaz do filme DOM	19
Figura 03 – Personagens principais da novela Ciranda de Pedra	20
Figura 04 – Tabela de modificações da adaptação de Ciranda de Pedra	20-21
Figura 05 – Personagens principais de TWD	24
Figura 06 – Imagem da HQ de TWD: Michonne e o Governador	26
Figura 07 – Imagem da HQ de TWD: Glen e Maggie	26
Figura 08 – Imagem da HQ de “TWD”: Governador	27
Figura 09 – Descrição 01: História em Quadrinhos	29
Figura 10 – Descrição 02: Seriado de TV	30
Figura 11 – Paródia ilustrativa <i>Star Wars</i>	34
Figura 12 – Cartaz de lançamento <i>Despicable Me 2</i>	35
Figura 13 – Cartaz de lançamento de “Matrix Reloaded	36
Figura 14 – Cartaz de lançamento da websérie <i>Torn Apart</i>	38
Figura 15 – Cartaz de lançamento do último websódio de Torn Apart	39
Figura 16 – Figura comparativa entre adaptação e extensão	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
 1 PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO	
1.1 A construção da narrativa de ficção e os processos de adaptação	13
1.2 A adaptação da HQ “The Walking Dead” para televisão	22
1.2.1 As modificações da adaptação televisiva	25
1.2.2 Adaptação textual	28
 2 A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA	
2.1 A narrativa transmidiática	30
2.2 <i>The Walking Dead storytelling: Websérie Torn Apart</i>	37
2.3 Entre adaptar e expandir	41
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
 APÊNDICE A	50

INTRODUÇÃO

“Na televisão, nada se cria, tudo se copia”: é daí que partimos, com esta célebre frase de José Abelardo Barbosa de Medeiros, o eterno “Chacrinha”. Entendemos o que este importante personagem da televisão brasileira quis dizer e este é o ponto de partida para o que pretendemos alcançar. Nada que se cria na televisão existe de algo surgido do nada ou mesmo de propriedade intelectual totalmente autêntica. A televisão é referenciada em produções criativas que há tempos já existem e que serviram de influência para o que se tem hoje. Com uma sociedade acostumada ao visual, o sucesso da televisão foi instantâneo e levou-a ao patamar supremo das mídias, sendo considerada o meio de comunicação mais influente para uma sociedade de massa. Este potencial de influência social levou os produtores de televisão a reinventarem fórmulas de sucesso já existentes em outras propriedades intelectuais, como literatura, artes e teatro, pois dali ela poderia tirar o potencial da obra, criar uma nova linguagem que fosse condizente com a mídia e transpor esta narrativa para um formato televisivo ao qual as pessoas estavam habituadas a ver. Chegamos, então, ao processo de adaptação da TV. Adaptações já tinham sido feitas em outros momentos, mas não com intensidade sequer próxima à que a TV passou a estabelecer.

Com o advento das novas mídias, principalmente a que vamos focar, a internet, seria melhor adaptar para a televisão ou passar a fazer isto diretamente para internet? Na verdade, descobriremos que cada uma tem o seu papel e estes papéis tanto se diferenciam quanto se complementam.

O discurso apocalíptico presente na criação de *The Walking Dead* chega para nos mostrar, de forma clara, que o conteúdo que produzimos pode ser feito tanto para TV quanto para internet e que, apesar de terem objetivos diferentes, são, em essência, o mesmo conteúdo. Ou seja: o que era mero conteúdo adaptado torna-se conteúdo transmidiático e o que se limitava apenas à televisão é capaz de convergir por diversas mídias.

Se a adaptação foi um dos primeiros processos a envolver a transposição de uma mídia para a outra, a narrativa transmidiática aproveita todos os potenciais das novas mídias para criar um novo conteúdo com potencial estratégico e lógico

elevado a partir de um conteúdo já criado. Se o filme é baseado no livro, a narrativa transmídia se baseia no filme para complementá-lo; se a novela se baseia em uma famosa peça de teatro, a peça transmídia se baseia na novela para atrair novos públicos pela internet; neste caso, se os zumbis saem dos quadrinhos e vão para um seriado de televisão, uma nova história é contada através da narrativa transmídia na internet para explicar como uma mera figurante do seriado de TV se tornou a zumbi mais marcante da adaptação.

A adaptação televisiva já faz parte da cultura audiovisual mundial e brasileira, levando pessoas a começarem a acompanhar, por exemplo, as obras literárias originais do autor aqui discutido pelo simples fato de terem se identificado com a produção televisiva. Por outro lado, as criações transmídias, como veremos, ainda são temidas por produtores que preferem continuar apostando nas adaptações e, quando se trata da produção brasileira, os passos são bem lentos e cautelosos.

No caso dos consumidores, o que vemos não é cautela, pois estes estão dispostos a explorar e interagir como nunca com o que a indústria cultural tem para oferecer. Expectadores entram em contato com processos de criação transmidiática a todo momento, mas os confundem com processos de adaptação. Seria esta confusão decorrente do fato de que estamos acostumados a chamar de adaptação tudo que é transposto de uma mídia para outra? Esta é uma das questões que pretendemos elucidar.

Quem diria que em um “apocalipse zumbi” poderíamos encontrar embaraçados tantos conceitos que envolvem a comunicação tradicional e os novos meios? Neste trabalho, o objetivo é deixar claro que as narrativas presentes nas adaptações de TV seguem um contexto diferente das narrativas transmidiáticas criadas para uma cultura de mídias convergentes. Queremos entrar neste mundo de ficção zumbi, que envolveu mundialmente as pessoas e criou uma legião de fãs prontos para a ação, aptos a ver tiros em plantação de milho, o vilão, o herói e o anti-herói prontos para salvar a mocinha, ou mesmo mata-la.

Neste caos fictício, os expectadores estão prontos para começar a acompanhar os quadrinhos que até então não acompanhavam antes do seriado de TV. Estão prontos a esperar, ansiosos, a mesma série que acompanham na TV ser

apresentada com um desdobramento que só acontece na internet, com outro contexto. Enfim, prontos para fazerem suas próprias comparações.

Se Chacrinha um dia disse que nada de novo se cria na TV, podemos complementar da seguinte forma: na TV e na internet nada se cria, tudo se copia, se adapta, se estende e se compartilha.

Esta monografia está dividida em dois capítulos, sendo que no primeiro iremos abordar a construção da narrativa de ficção e posteriormente a análise teórica do processo de adaptação. O segundo capítulo tem a função de nos levar ao mundo transmidiático discorrendo mais sobre a teoria deste novo processo. Em ambos os capítulos iremos abordar primeiramente a teoria e posteriormente a análise de caso da franquia *The Walking Dead* para podermos chegar ao foco do trabalho: Os processos de adaptação de transmídia no seriado de TV do mesmo. Entre a teoria e a análise de caso serão exemplificados outros casos por onde estes dois processos podem ser percebidos e aplicados de formas diferentes.

Os procedimentos para a base teórica utilizados foram: materiais bibliográficos principalmente a obra “Cultura da Convergência”, 2008, de Henry Jenkins, onde há a análise de diversos casos onde as culturas midiáticas tradicionais se fundem com as novas tecnologias e a obra “O discurso ficcional na TV”, 2002, onde a autora Anna Maria Balogh percorre o mundo da narrativa ficcional perpassando os processos de adaptação para a televisão, além da análise dos impressos/HQs, materiais audiovisuais (análise do seriado de TV) e materiais audiovisuais virtuais (análise da websérie).

1. PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO

1.1 – A construção da narrativa de ficção e os processos de adaptação

Entender o processo de adaptação é essencial para podermos chegar ao atual estágio das mídias convergentes, até porque saber separar e diferenciar estes dois processos facilita a compreensão deste novo fenômeno, que tem raízes no processo de interação das pessoas com o conteúdo fictício, uma vez que é neste contexto que as pessoas passam de meros espectadores a possíveis colaboradores, criativos e participativos.

No universo online e televisivo, o que vemos são criações estéticas que surgem como filhas de um processo criado e pensado muito anteriormente. Começamos pelo universo televisivo dos videocliques, filmes, novelas e seriados. Em cada enquadramento vemos a mão das artes plásticas e em cada figurino as descrições minuciosas da obra literária. Se formos para a internet, em cada texto de notícias vemos referencial gráfico idêntico ao dos folhetins e jornais, colunas de texto e parágrafos. Atentando à parte audiovisual, produções referenciadas do cinema e, no caso do formato de vídeos para a internet, da TV. Se seguirmos o raciocínio de parentescos, a internet seria o mais novo membro de um fenômeno de comunicação midiática, se é que se pode se conceituar a internet como uma mera mídia (quando adentrarmos a narrativa transmidiática, poderemos refletir melhor sobre isto). "O que costumamos chamar de forma imprecisa de "linguagem de TV" é na realidade, uma mescla de conquistas prévias no campo da literatura, das artes plásticas, do rádio, do folhetim, do cinema... assimilados de forma simétrica pela "linguagem da TV". (BALOGH, 2002, pág. 24)

Como cita Balogh (2002) em outro trecho da obra, o que diferencia os "primeiros meios dos novos meios", são os dispositivos técnicos, como efeitos de computação e formas de linguagem para dar caráter e ampliação à estas novas possibilidades de exibição que, diferente das tradicionais, se vincularam à tecnologia para alcançar dimensões globais e romper fronteiras estabelecidas por fatores culturais. Nos universos apresentados e representados pela internet e pela TV, temos uma constância de conteúdos exibidos a todo instante, prontos para serem

absorvidos, interpretados, replicados, compartilhados e reaplicados da forma que nos convém.

Voltando aos herdeiros das formas narrativas que “compõem” a linguagem televisiva, temos a literatura como forma prévia mais acentuada nas projeções de ficção televisiva. Isto se dá uma vez que ao falarmos de ficção, temos na literatura a origem, a bagagem cultural e o significado da palavra. No que envolve a abertura e o fechamento de uma obra de ficção, por exemplo, no caso simples de um livro o famoso “Era uma vez...” equivale na TV à abertura suntuosa de uma novela em horário nobre, criando uma cercadura sobre o que seria fazer ficção. Não se pode esquecer que neste processo de ficcionalização, todas as outras formas narrativas primárias das quais, principalmente, a televisão se apropria sofrem interferências em suas características mais marcantes no momento de emoldurar esta forma de se fazer ficção dentro dos limites e possibilidades da nova mídia.

No dia-a-dia contemporâneo, em que há uma demanda constante por conteúdos atualizados e atuais, seguir os moldes da ficção se torna algo cada vez menos poético e cada vez mais eficaz, deixando para uma minoria interessada o papel de manter uma parte da produção (cinematográfica, literária etc) voltada à manutenção da tradição artística, como o exemplo do cinema cult. O restante é produzido e reproduzido para uma população de massa, criando uma espécie de ficção para a massa, o que segundo a crítica italiana chamou-se de “estética da repetição” (BALOGH, 2002, pág. 35), discurso enfatizado pela TV, voltado a uma comunicação mais direta entre emissor e receptor, neste caso tornando o receptor cada vez mais passivo à informação. Mais adiante poderemos ver que no caso da internet há uma reviravolta neste processo de interação do receptor perante o emissor e a informação, fator gerado por uma mudança existente entre a adaptação de um conteúdo fictício e a extensão deste conteúdo fictício para outra mídia, no caso da internet.

Ao mesmo tempo em que vemos uma população de massa pronta para receber passivamente todo um conteúdo televisivo, vemos esta mesma população envolvida com produções predominantemente fictícias, sendo que neste caso há uma referência direta às telenovelas brasileiras. Estas produções retratam o cotidiano dos brasileiros (característico das novelas nacionais) e, por serem desta

forma envolventes, conseguem uma projeção maior. Seus personagens e histórias acabam “caindo na boca do povo” e o real e o ficcional deixam clara sua relação.

Para a criação de um formato de ficção televisiva, sempre valorizou-se bastante a narrativa vinda de “formatos ficcionais consagrados” (literatura, artes plásticas etc). Isto acontece porque a partir do momento em que os meios massivos passaram a dominar o âmbito da comunicação, percebeu-se que o sucesso da narrativa nos meios de massa passou a ser o sucesso dos meios de massa em si. Desde então, a narrativa televisiva passaria a ser uma narrativa aceita, imponente e das mais representativas de todos os tempos. Sobre esta noção que agrega uma reflexão de viés econômico, Anna Maria Balogh cita:

A narrativa na ficção televisiva abriga estruturas antigas, já consagradas em outras artes, que convivem com formas novas e são revitalizadas por novos modos de recepção e veiculação. Os relatos são veículos de modo descontínuo, interrompidos pelos comerciais. A fragmentação representa outra marca própria do mundo contemporâneo, ao qual as estruturas narrativas antigas se adaptam. (BALOGH, 2002, pág. 24)

Neste viés, estruturas fundamentais são criadas para se formar uma narrativa televisiva e é a partir delas que temos uma base fundamental para a reflexão de um estudo de um modelo de execução básico para que um objeto cultural constitua uma narrativa. Aqui citamos o conteúdo resumido deste modelo:

- Toda narrativa necessita de começo, meio e fim, ou seja, precisa ser finita para assim se constituir gradativamente o efeito de sentido.
- A existência de personagens contraditórios (contraditórios seriam no caso o vilão *versus* o mocinho).
- A qualificação destes personagens é essencial para que as ações destes personagens se realizem durante a narrativa. Por exemplo: a cigana misteriosa que aparece durante todo o filme e é capaz de esconder algum segredo o qual o detetive está à procura.
- A ação destes personagens deve ser realizada para que haja um vínculo de relação entre os mesmos, como, por exemplo, no caso da prostituta que se deita com o mocinho desiludido amorosamente e acaba roubando-lhe os pertences de valor. Neste caso, houve um vínculo de relação no momento em que os

personagens se deitam e no momento em que a prostituta acaba por pregar uma peça no mocinho no momento em que ela o rouba.

- É necessário que haja a constatação de “ação e reação”, ou melhor, do tempo em que algo aconteceu e o tempo da consequência deste “algo”. Exemplificando, o assaltante rouba o banco (ação no momento anterior), mas é preso pelo roubo (reação consequente, ou momento posterior).

A relação entre estas características temporais e o conteúdo gerado forma esta grade narrativa, “assim sendo, consideramos narrativa, qualquer objeto que tenha os elementos citados, independentemente de seu suporte ou de sua forma de organização.” (Balogh, 2002, pág 54).

Ao nos aprofundarmos mais no mundo da adaptação, vemos que a literatura é, sem dúvidas, o processo narrativo mais usado em processos de adaptação, seja para a TV, para o cinema ou para o teatro. No caso da TV, veremos mais a fundo como se dá este processo, pois é a TV que desde o seu começo se apropria da literatura para formação de conteúdo e programação, não no intuito de superar a obra literária original, mas sim de transformá-la em audiovisual de forma que este processo de transformação de atores, ações e estados passam ser colocados em uma mídia de grande intensidade, presente na vida contemporânea. Em um patamar de dispositivos técnicos, capacidades e qualificações extremamente altas em sua larga produção, capazes de levar o espectador a uma hiper-realidade desejada (talvez como uma fuga da realidade por meio das mídias), a TV continua a se apropriar de conteúdos literários.

Mas não nos enganemos com a ideia de que o processo de adaptação se dá apenas como forma de transposição de linguagem de um meio para o outro, pois ele pode envolver várias outras formas de modificação para o alcance de um padrão aceitável e conveniente ao espectador. Modificações de história e tempo devem ser feitas. A adaptação de diversas literaturas para o formato infantil, por exemplo, envolve um complexo processo cultural de mudança, levando à análise muito cuidadosa do conteúdo que será transposto e do conteúdo que será gerado.

“O processo da adaptação, portanto, não se esgota na transposição do texto literário para um outro veículo. Ele pode gerar uma cadeia quase infinita de referências a outros textos, constituindo um fenômeno cultural

que envolve processos dinâmicos de transferência e interpretação de significados e valores histórico-culturais.” (GUIMARÃES, 2003, pág. 91)

Se mais atrás discutimos que, de alguma forma, a TV não quer superar e nem substituir a obra literária original da qual foi transposta, por outro vemos uma sociedade capaz de acreditar que isto aconteça, pois ela se baseia no fato de que quanto mais a adaptação for fiel à obra literária adaptada, melhor a adaptação será. Ou seja: se para a adaptação ser perfeita precisamos de uma fidelidade máxima ao texto, então deve existir um padrão neste texto, criando uma suposta leitura considerada “correta” da obra literária. Refletimos que não há embasamento nesta lógica de “adaptação ideal” devido ao fato de que se deixam de lado as reflexões subjetivas de cada um e o potencial de interpretação individual possível e característico do texto literário. Esta ideia do “discurso de fidelidade”, porém, é aceita por uma sociedade de massa capaz de concordar plenamente – após ver uma série de TV ou filme – que a obra literária pode ser substituída pela adaptação.

A noção de intertextualidade também pode ser aplicada no estudo das adaptações, como poderemos ver. Voltando à noção de valores subjetivos intrínsecos no texto literário, podemos considerar, de acordo com a obra “O rumor da língua”, Roland Barthes, 1998, que: “um texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura”. O discurso de fidelidade vem sendo cada vez mais deslocado para fora dos discursos sobre adaptação. O discurso de fidelidade, como citado anteriormente, deixa de lado o valor de significação do texto literário, ao mesmo tempo em que vemos a hierarquização do texto literário perante a televisão. O que temos é: o que é produzido ou adaptado para a TV é de baixa qualidade e o que é literário é de alta qualidade, pondo a literatura em um patamar de poder superior ao que é feito na TV, mas sabemos que em ambos os lados podemos ter produções boas e produções ruins.

Na minissérie de TV *Os Maias*, mais uma vez a TV se utilizou de recursos diversos para se fazer a adaptação referente à obra original de Eça de Queirós. Diferente do que seria mais óbvio de se fazer no processo de adaptação, ou seja, ao invés de “petrificar” o texto original da obra, usou artifícios simbólicos e linguagem imagética e audiovisual que surtiram efeito inovador nesta transposição. Hélio Guimarães (2003) cita o momento de abertura da minissérie *Os Maias*, descrevendo

minuciosamente todo o efeito passado pela a adaptação da TV em relação à obra adaptada.

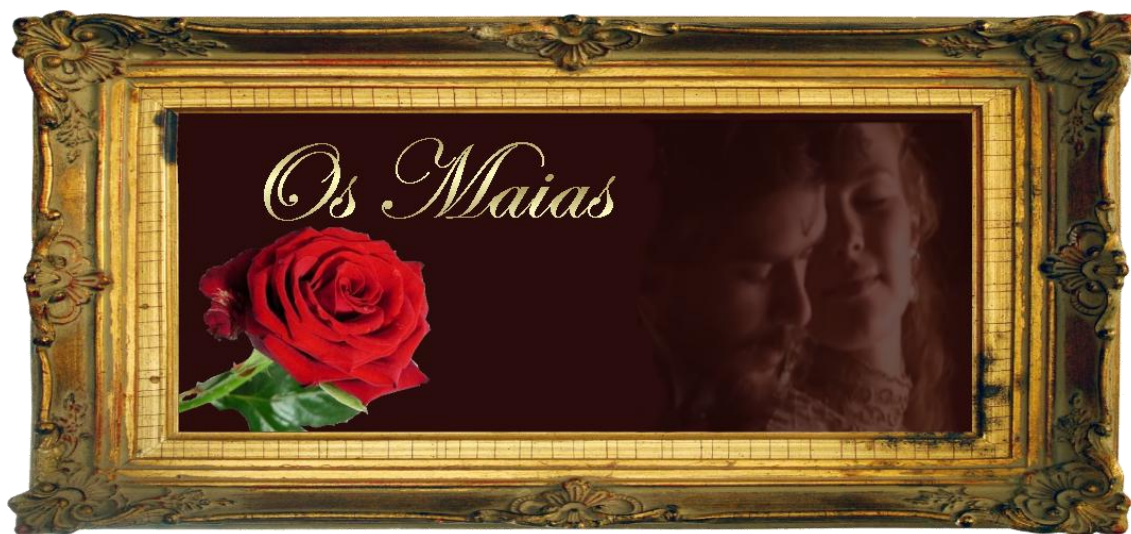


Figura 02 - Pôster de lançamento da minissérie de TV Os Maias

Fonte: <http://osmaias-minisserie.blogspot.com.br/2012/09/oa-maias-parte-4.html> Acesso em 25 de novembro de 2013

Guimarães descreve que não há motivo para a estagnação do texto literário para se fazer uma adaptação de beleza comparável à obra literária original, mesmo porque entendemos que o discurso de fidelidade já citado nos leva a uma limitação da obra literária e da produção de adaptação, como citado anteriormente. O autor cita que em *Os Maias* houve uma grande inovação ao se utilizar de outros meios para se comunicar as sensações descritas no livro. “A narrativa literária foi de fato adaptada a partir da composição minuciosa de cada quadro, em que recursos variados de som, imagem e edição são empregados para recriar a escrita queirosiana, que remete à ideia de pintura com palavras.” (GUIMARÃES, 2003, pág. 101)

Apesar de não se limitar a um número exato de categorias, de uma maneira mais técnica e direta da adaptação, dispõe-se a adaptação da obra literária para a televisão em três categorias: adição, redução e deslocamento. Estas categorias tendem a enfraquecer ainda mais a noção de fidelidade da adaptação.

No processo de adaptação com adição, vemos por parte da produção o objetivo de se criar um número maior de episódios. Desta forma é feita a adição de

personagens que não existem na obra original, há a criação de conflitos em segundo plano e até mesmo extensão narrativa (transmídia), como veremos posteriormente.

No processo de redução, vemos o inverso do processo de adição. Tem-se como objetivo a diminuição de conflitos narrativos e a até a exclusão de alguns personagens e suas histórias, isso para que se encaixe em algum modelo de exibição televisiva.

No deslocamento temos a adaptação com manutenção de uma importante característica da narrativa ficcional: a relação conflituosa entre os personagens. O deslocamento visa manter o conflito principal e os conflitos secundários. Para se adaptarem ao tempo e ao espaço atual, a maioria das adaptações, costuma ser de deslocamento. Um bom exemplo que podemos citar é o filme *Dom* (2003), com direção de Moacyr Góes. Baseado na obra de Machado de Assis, *Dom Casmurro*. de 1899, o filme faz uma adaptação contemporânea, mantendo intactos os conflitos presentes no livro e adaptando alguns aspectos para uma lógica de continuidade, mantendo, talvez com menor precisão, a incerteza da infidelidade da personagem *Capitu*.

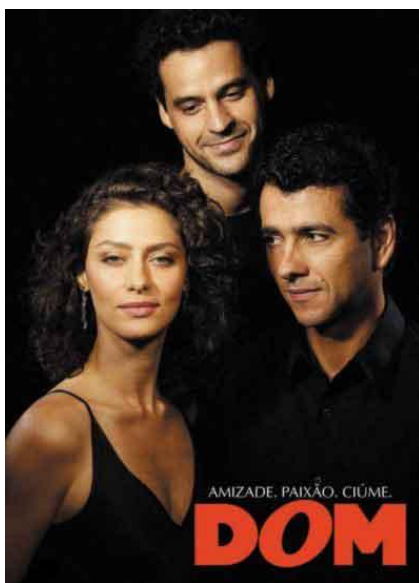


Figura 03 - Cartaz do filme DOM

Fonte: <http://revistamacondo.wordpress.com/2012/04/page/2/> Acesso em 23 de Novembro de 2013

Em relação à estrutura, é comum que no processo de transição ocorram mudanças de adequação de conteúdo para se ajustar ao objetivo de produção ou ao meio e formato em que está sendo inserida a adaptação, como um público alvo

específico, o horário de exibição, entre outros. Se por um lado fazemos a adaptação de algo que era escrito e imaginado, por outro o conteúdo adaptado terá de ser feito para ser visto e ouvido. Sendo assim, a relação entre a mensagem e o receptor também é transformada.



Figura 04 - Personagens principais da novela Ciranda de Pedra

Fonte: <http://www.muambeiros.net/download/trilha-sonora-ciranda-de-pedra-nacional> - Acesso em 23 de Novembro de 2013

Márcia Gomes (2010), em seu artigo *O intertexto midiático: ficção seriada televisiva e adaptação de obras literárias: as ideias no fluxo das mídias*, cita um exemplo de adequação de conteúdo na adaptação de *Ciranda de Pedra* (2008) onde começa citando as diferenças da abertura entre o texto original e telenovela adaptada: “numa, Laura está muito doente, e Daniel muito envolvido e preocupado com a sua sorte; noutra, Laura é descrita como uma pessoa doente, mas tem uma aparência composta e o olhar centrado”. Márcia também descreve a outros ajustes feitos em relação aos acontecimentos vividos pelos personagens, em relação ao texto original, fazendo um comparativo com o texto da telenovela adaptada.

<i>Texto original</i>	<i>Telenovela adaptada</i>
1. Virgínia vive com a mãe, o “tio” Daniel e Luciana, a empregada que toma conta dela e da casa. A mãe está muito doente, e o tio Daniel cuida devotadamente dela.	1. Virgínia vive com Natércio e as irmãs em uma bela casa.
2. Virgínia tem uma vizinha, Margarida, com quem brinca. Os amigos de suas irmãs são Leticia e Conrado, que são irmãos, e Afonso, que vive com sua avó em um sítio.	2. Virgínia se mostra enamorada de Conrado, mas disputa as atenções desse com sua irmã Otávia.
3. Virgínia se confessa, desde o início, apaixonada por Conrado.	3. Laura está internada em uma clínica para doentes mentais.
4. Otávia e Bruna não visitam Laura na casa dela e de Daniel.	4. Otávia e Bruna não visitam Laura na clínica.

5. Virgínia visita as irmãs e Natércio, que ela pensa ser seu pai. Sente-se excluída e fora de lugar na casa e nessa família.	5. Virgínia crê que Natércio é seu pai. Natércio se mostra mais áspero e impositivo com Virgínia do que com Otávia e Bruna.
6. Virgínia se ressentida da pouca atenção que Conrado lhe dedica. Ressente-se, também, da proximidade que a irmã Otávia mantém com ele.	6. Daniel a visita, cuida de Laura, e os dois se mostram enamorados.
7. Virgínia se mostra dividida quanto ao afeto que sente por Daniel: instigada pelas irmãs a odiá-lo, sente dificuldade de expressar alguma estima por ele.	7. Natércio é sócio de Cícero, o pai de Letícia e Conrado.
8. Laura piora sempre mais, e Daniel, então, diz a Virgínia que será melhor que ela vá morar com Natércio e suas irmãs.	8. Natércio retira Laura da clínica e a leva para casa. Ao chegar em casa, Otávia e Bruna a recebem com distância, enquanto Virgínia se mostra afetuosa. Natércio tranca Laura num quarto no sótão.
9. Virgínia se muda para a casa das irmãs.	
10. Morre Laura, e Daniel se suicida.	

Figura 05 – Tabela de modificações da adaptação de Ciranda de Pedra

Fonte: O intertexto midiático: ficção seriada televisiva e adaptação de obras literárias: as ideias no fluxo das mídias, pág. 104

Em um país como o Brasil, onde a TV ainda hoje chega a um patamar quase supremo da mídia, muitas adaptações literárias fizeram e fazem parte da cultura do país, sendo papel importante no entretenimento coletivo daqueles que só têm na TV a válvula de escape do dia-a-dia. Nesta linha de pensamento, pode haver um caminho inverso quando se fala em adaptação, ou melhor, há aqueles que chegam a escolher pelas adaptações televisivas por onde começar a ler a obra literária do autor.

Por mais que existam críticas às estruturas adaptadas em relação à obra original e por piores que sejam as adaptações televisivas, é nelas que podemos ver uma ponte para a democratização das obras literárias. Através da TV pode-se democratizar e criar uma ponte à literatura - ou ao começo do gosto pela leitura - por meio das adaptações de obras literárias, coisa que não acontece tão comumente em outras mídias tão influentes para a comunicação de massa.

Dentre as diversas estruturas narrativas que compõem os estilos de adaptação, neste trabalho iremos focar no seriado e, mais posteriormente, na websérie (representada mais como uma extensão de conteúdo adaptado do que como adaptação em si) *The Walking Dead*.

1.2 A adaptação da HQ *The Walking Dead* para a televisão.

Formadas por uma sequência de quadros de imagem e texto que constituem uma narrativa onde há noção de tempo, velocidade, movimento e deslocamento, as HQ's não foram as primeiras narrativas a usar o método de sequência de imagens para se contar histórias. O método já era usado há milênios pelo homem e as histórias em quadrinhos só surgiam com o advento do jornalismo cômico, mais precisamente em 1895, por *Richard Fenton*, que desenha, pela primeira vez para um jornal, as histórias de um garoto que vive nas ruas da cidade (*Yellow Kid*). Desde então as HQs se tornam parte da cultura de massa e mais posteriormente passam a ser adaptadas para outros formatos.

Há quem questione o fato de as histórias em quadrinhos serem literatura pelo fato de as HQs possuírem estrutura verbal e não verbal ao mesmo tempo. Ou seja, elas são compostas de imagens e textos – a maioria das falas dos personagens ilustrados – que constituem a narrativa da história. Por outro lado, outros questionam o fato de literaturas serem a representação escrita da arte e os “quadrinhos” ilustrações que envolvem arte, mas a discussão é ampla demais para este trabalho, não sendo o foco. O que constata-se é que a estrutura narrativa televisiva adapta muito bem a literatura ou, no caso deste estudo, também os quadrinhos.

Com o surgimento da televisão, as adaptações de obras literárias que até então eram feitas para o rádio, entre outros, passaram a ser feitas também para esta mídia e posteriormente para outros formatos que iam surgindo, como a internet, sofrendo uma operação semiótica de transferência de produções e conteúdos muito maior.

Entre televisão, histórias em quadrinhos e outros formatos, chegamos ao tema central deste trabalho. Em 2003, nos Estados Unidos, a empresa Image Comics começa a lançar mensalmente a HQ intitulada “*The Walking Dead*”, escrita por *Robert Kirkman* e desenhada por *Tony Moore*. Ela conta a história de um grupo de pessoas que tenta viver em um mundo dominado por zumbis após uma grande epidemia se espalhar por todo o planeta. Apesar do tímido público inicial, a HQ se tornou um sucesso, publicação após publicação, angariando fãs por todo o mundo. Em 2010 foi lançada para a Televisão a série *The Walking Dead* baseada nos quadrinhos com o mesmo nome e que até então continua sucesso de audiência no

mundo inteiro. E tanto sucesso não é por acaso: o seriado corresponde à tendência mais marcante de um modelo narrativo atual, envolvendo as “velhas crianças” que imaginavam os HQs de suas épocas agora no modelo de ação do cinema americano, onde os seriados de aventura prosperam.

“O essencial de todos os modelos narrativos é que eles girem em torno das ações dos personagens. As ações executadas pelos personagens para atingir seus objetivos constituem o cerne da narrativa. Para que um personagem execute uma série de ações é necessário que ele tenha um querer (ser rico, conquistar uma mulher, desbravar o Oeste, ser famoso, etc).” (BALOGH, 2002, pág. 61)

... ou mesmo sobreviver entre os diversos temperamentos dos que sobreviveram, tentando nunca morrer ou ser mordido por um zumbi.

Como todo processo de adaptação, os resultados podem ou não manter os conteúdos narrativos da obra original adaptada e, ao mesmo tempo, a estrutura discursiva passa por uma transformação radical. Passando da HQ para uma série de TV, com *The Walking Dead* não foi diferente. O processo segue a transposição em diálogos muitas vezes diferentes dos da HQ e as ações de encenação como gestos, fala, música e outros são elementos adicionados à experiência, criando um novo contexto.

Queremos deixar claro que o mérito por grande parte das observações, que explicitam a diferença entre a HQ e a adaptação para o seriado de TV *The Walking Dead*, foram feitas pelos próprios fãs da série e, é claro, ninguém melhor do que eles para ficar de olho nos mínimos detalhes. Os *Spoilers*, pessoas reunidas em comunidades de inteligência coletiva que acompanham determinada produção midiática no intuito de “desvendar” os possíveis futuros desfechos da história, juntam a vontade individual associada ao conhecimento com outros e o compartilhamento de informações e opiniões, o que resulta em uma comunidade de conhecimento capaz realmente de prever os possíveis desfechos do que poderá acontecer na produção midiática que acompanham. Esses fãs mesmo que para o lado mais obscuro de querer adivinhar o desfecho da história para “acabar com a graça”, são parte do processo criativo transmidiático e, por enquanto, os mencionamos no sentido de reconhecimento a esta *prática de* deixar tão claro como o processo de adaptação pode envolver tantas modificações narrativas. Posteriormente, quando adentrarmos a questão da mídia virtual, veremos que o papel destas pessoas faz

parte de um novo patamar de interação das pessoas com as mídias em tempos contemporâneos.

Lembremos que no seriado, como citado anteriormente, há exatamente um modelo de execução básico do objeto cultural que a série constitui como narrativa televisiva: A série é finita no momento em que o último HQ for lançado e adaptado; temos o “esquema mínimo de personagens (contrários ou contraditórios): o protagonista *versus* antagonista” (BALOGH, 2002, pág. 35) ou, melhor, *Rick Grimes* (o mocinho) e *Merle* (primeiro vilão); temos a qualificação dos personagens, citando novamente *Rick Grimes*, que antes do apocalipse era vice xerife de uma pequena cidade da *Georgia* (EUA), e *Lori Grimes*, a esposa do vice xerife que foge ao achar que o marido - que até então estava internado em estado de coma e só acorda após o apocalipse zumbi - estava morto e foge com o grupo da cidade chefiado pelo melhor amigo de *Rick*, *Shane Walsh*; Shane é parceiro de trabalho de *Rick* e apaixonado pela esposa do amigo, o que também representa em uma narrativa a necessidade que os personagens realizem ações e mostrem relação entre eles e a temporalização perceptível, onde, por exemplo, *Lori Grimes*, ao achar que o marido está morto (“momento anterior”), se envolve amorosamente com o melhor amigo do companheiro (“momento posterior”).



Figura 06 - Personagens principais de TWD

Fonte: <http://walkingdeadfans.blogspot.com.br/p/characters.html> - Acesso em 23 de Novembro de 2013

1.2.1 As modificações da adaptação televisiva

Vimos que no seriado *The Walking Dead* a obra original parte dos quadrinhos, em forma de texto e ilustração. Ou seja: para a adaptação da TV, as referências também partem das ilustrações feitas nas Histórias em Quadrinhos. Os enquadramentos televisivos têm uma base em que se inspirar e o potencial de interpretação inserido na literatura é reforçado neste *mix* entre desenho e texto, de leitura da imagem e da escrita. Não que a adaptação feita da História em quadrinho para a TV seja mais fácil, o objetivo aqui é refletir sobre este tipo de adaptação, pois até então, na teoria, pudemos ver exemplos de adaptações de texto ou obra literária para a televisão sem a adição de qualquer outro referencial que não a imagem criativa dentro da cabeça de cada um e uma eventual arte de capa dos livros.

Em relação à questão da fidelidade, o caso desta adaptação envolve menos subjetividade porque quando tem-se imagem (ilustração) e texto ao mesmo tempo a ilustração funciona como tradutor daquilo que provavelmente imaginaríamos posteriormente se só houvesse texto. Ao mesmo tempo, não devemos esquecer da imagem como índice – Philippe Dubois (1994) –, que muitas vezes não acompanha o texto nos quadrinhos e acaba gerando seu próprio potencial de interpretação, ou “Imagem como potencial”. Aqui a noção de fidelidade perde um pouco a importância de discussão devido ao fato de que muito da produção de imagem da TV ou do seriado de TV vem de forma espontânea, através de uma produção original que já envolvia imagem e texto, no caso da História em Quadrinhos, não sendo necessário discutir fidelidade, uma vez que os fatores que caracterizam a adaptação e suas marcantes características para os formatos adaptados, pelo senso comum, só enfraqueceria o formato seriado feito para a TV.

Na transposição dos quadrinhos para a TV vemos as três características comuns da adaptação citadas anteriormente: Adição, redução e deslocamento. Casos em que personagens que não existiam nos quadrinhos foram inseridos no seriado da TV; em que personagens e situações que existiam nos quadrinhos não existem na TV; e o processo de deslocamento, principalmente, que altera, para a adequação eficaz ao público que acompanha o formato seriado de TV, alguns contextos e relações entre personagens, deixando intacta a trama principal. A seguir

a descrição de algumas destas modificações. Todas são referentes até a metade da terceira temporada. Citamos as cinco principais que envolvem estes processos:



Figura 07 - Imagem da HQ de "TWD": Michonne e o Governador

Fonte: <http://mundoestranho.abril.com.br/blogs/turma-do-fundao/files/2013/04/governador.jpg>

Acesso em 23 de Novembro de 2013

- Nos Quadrinhos, o personagem *Governador* se mostra mais cruel do que na adaptação, mostrando sadismo ao torturar e estuprar repetidamente a personagem *Michonne*, enquanto na série ele se mostra muito moderado e se preocupa em manter a imagem. Além disso, nos quadrinhos, tempos depois, ela se vinga torturando o Governador e arrancando seu olho e seu braço enquanto na TV vemos apenas *Michonne* arrancando o olho do vilão.

- *Daryl* é um dos personagens mais queridos da série, não só por matar zumbis como por ser muito dinâmico, mudando seu jeito de pensar e agir e interagindo muito bem com os outros. O personagem não existe na História em Quadrinhos e nem seu irmão, *Merle*. *Dr. Stevens* é apenas citado na TV e *Sophia*, filha de *Carol*, não desaparece do grupo.



Figura 08 - Imagem da HQ de "TWD": Glen e Maggie

Fonte: <http://mundoestranho.abril.com.br/blogs/turma-do-fundao/tdf-explica-5-diferencas-entre-a-hq-e-a-serie-de-the-walking-dead/> Acesso em 23 de Novembro de 2013

- A personagem *Lori*, considerada “chata” pelos fãs na adaptação para TV, é ainda mais irritada nos quadrinhos, enquanto *Andrea*, após a morte de *Amy*, não fica tão abalada e introspectiva nas HQs. Ao invés disso, surpreende como uma ótima atiradora e costureira. *Michonne*, silenciosa e fria no seriado, é bem mais falante nas HQs, não tem problemas em paquerar *Tyreese* em busca de um colo “amigo”. Para a alegria dos fãs adolescentes, *Maggie* passa a maior parte do tempo transando com *Glen* na História em Quadrinhos.

- Nos quadrinhos, os personagens e a forma como morrem são diferentes. *Carol*, por exemplo, está cada vez mais forte na série enquanto nas HQs, devido à traição de *Tyreese* com *Michonne*, se suicida indo de encontro a um zumbi. *Shane*, nos Quadrinhos, sobrevive apenas até a sexta edição, sendo morto por *Carl* e não *Rick*. *Dale* sobrevive por bastante tempo – é ele quem tem a perna decepada, não *Hershel*. *Judith*, filha de *Rick* e *Lori*, morre junto com a mãe durante um ataque do Governador à prisão. A história de *Shane* e *Otis* invadindo a escola não acontece nas HQs, onde *Otis* fica um tempo sozinho na fazenda e depois se junta aos outros na prisão, onde ainda permanece vivo por um bom tempo.

- No final da terceira temporada na TV há um confronto entre *Woodbury* e as pessoas da prisão. Nos Quadrinhos, o grupo de *Rick* já está enfraquecido quando o Governador invade o terreno com suas tropas. *Dale*, *Andrea*, *Glen*, *Maggie* e as crianças fogem, mas há muitas mortes dos dois lados, inclusive as de *Lori* e *Hershel*. Em menor número, o grupo de *Rick* é massacrado. Na HQ, o Governador vence, mas é morto por *Lilly*, revoltada ao descobrir que matou uma mãe e seu bebê (*Lori* e *Judith*) durante a invasão.



Figura 09 - Imagem da HQ de “TWD”: Governador

Fonte: <http://mundoestranho.abril.com.br/blogs/turma-do-fundao/files/2013/04/governador2.jpg> -

Acesso em 23 de Novembro de 2013

1.2.2 Adaptação textual

Se neste processo de adaptação das HQs para a TV houveram mudanças características intrínsecas por conta da adaptação, não podemos esquecer da estrutura da adaptação que, no caso deste seriado, apesar de já haver uma referência ilustrativa presente nos quadrinhos, ocorre explicitamente no texto comparando os dois formatos: a adaptação e o que foi adaptado.

“A transposição dos gêneros literários para a televisão ou cinema, por exemplo, deve salvaguardar especificidades que fazem parte da história dos campos em questão. Ainda que os gêneros mantenham suas características basicamente universalizantes, neste processo de reapropriação algumas alterações podem demandar outras classificações, de maneira a permitir que modelos sejam dinamicamente recriados”. (BORELLI, 1994, pág. 131).

Temos, da mesma forma que foi citado no caso da adaptação do livro de Lygia Fagundes Telles (1954), “Ciranda de Pedra”, um processo de transição e de adequação de conteúdo para o formato seriado de TV.

Observamos fato semelhante nos cinco casos citados previamente. Citaremos como reforço o primeiro diálogo onde há a transposição do texto do quadrinho para o texto adaptado do seriado televisivo: o sub-xerife Rick e seu melhor amigo, o sub-xerife Shane, estão fazendo patrulha e conversam sobre assuntos aleatórios. Trata-se de um texto de adição para este processo de transição, comum na TV, quando ouvem uma chamada pelo rádio. Um carro é perseguido por outras três patrulhas e vai em direção à barreira feita pelo carro policial de Rick e Shane, que já esperam armados. Os policiais atiram no pneu do carro perseguido, que capota e cai no meio de uma plantação (nos quadrinhos o carro para no asfalto). É a partir daí que o a História em Quadrinhos começa, a cena em que Rick e Shane estão esperando com as armas apontadas para o carro que vem em direção a eles, mas capota, sem a necessidade de uma introdução como no formato adaptado para a TV.

<i>Texto Original</i>	<i>Adaptação para o seriado de TV</i>

1. Sub-xerifes esperam atrás do carro policial. Shane diz: "Isso não é bom!"	1. Sub-xerifes esperam atrás do carro policial. Shane diz: "Minha nossa!"
2. Há apenas um carro de polícia. O carro que capota é uma caminhonete.	2. Há quatro carros policiais, contando com o carro dos sub-xerifes. O carro que capota é um sedan.
3. Um homem sai do carro capotado e diz: "Eu não vou voltar, eu morro antes disso".	3. Um homem sai do carro atirando, enquanto todos os policiais atiram contra o homem. O Homem atinge Rick.
4. Shane e Rick comentam sobre o reforço policial estar a 10 milhas de distância deles. Rick é atingido. Há somente um homem na caminhonete.	4. Os policiais conseguem matar o homem. Havia outro homem no sedan, que também é morto pelos policiais.
5. Não é mostrado o assassinato de nenhum dos integrantes da caminhonete.	5. Rick se levanta e diz que estava tudo bem, devido ao colete a prova de balas, quando de repente somos surpreendidos por um terceiro integrante, que atira em Rick pelas costas.
6. Rick acorda do coma, em uma cama de hospital.	6. Shane aparece no hospital onde Rick está internado e, com flores na mão tenta conversar com Rick, inconsciente.
7. Ao tentar se levantar, Rick cai e logo chama a enfermeira, que não o atende.	7. Rick conversa com Shane, mas logo percebe que está só e interagindo com a lembrança da última visita de Shane. Chama a enfermeira, que não o atende.
8. Rick sai do quarto, ainda sentindo dores, vestindo camisa e calça. Percebemos que não há ninguém no hospital	8. Rick sai do quarto sentindo muitas dores. Ele está com a roupa médica e um short por baixo. Não há ninguém no hospital.
9. Rick vai em direção ao elevador, mas ao abrir das portas, Rick se depara com um morto dentro do elevador.	9. Rick vai em direção ao telefone da recepção, mas percebe que está sem sinal. Ao continuar andando, se depara com um cadáver no corredor.



Figura 10 - Descrição 1: História em Quadrinhos

Fonte: http://walkingdeadbr.com/hqonline/displayimage.php?album=1&pid=51#top_display_media -

Acessado em 12 de novembro de 2013-



Figura 11 - Descrição 2: Seriado de TV

Fonte: Congelamento de tela seriado de TV *The Walking Dead*, Temporada 01, Episódio 01. – Disponibilizado pelo autor deste trabalho.

A adição de conteúdo foi uma das principais e mais marcantes características, como vimos neste último diálogo descrito, e essencial para o aumento no número de episódios do seriado na televisão. E é com este claro exemplo que podemos perceber como acontece a narrativa e sua adaptação em uma transposição televisiva. Entre as diversas características citadas, esta análise da adaptação da História em Quadrinhos para o seriado de televisão teve como objetivo deixar clara a criação de uma narrativa ficcional e expor de maneira mais clara os processos de adaptação em geral, os processos de adaptação para televisão e suas características mais marcantes.

2 – A CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

2.1 A narrativa transmidiática

Após adentrarmos o mundo da ficção televisiva e seriada, partiremos por um caminho mais interativo, recente e inovador. Ao invés de adaptar uma narrativa, esta nova abordagem propõe a criação de um novo tipo de narrativa capaz de estender o conteúdo criativo a mídias mais interessantes ao expectador contemporâneo. Neste caso, estender o conteúdo a uma grande, crescente e impactante mídia: a internet.

A esta nova forma narrativa denominamos Narrativa Transmidiática, meio no qual a comunicação social se comporta de forma migratória e constante com o objetivo de ser alcançada da forma mais eficaz.

A narrativa transmidiática, *transmedia storytelling* ou simplesmente “transmídias”, é um termo desenvolvido por Henry Jenkins (2006) para denominar o desenrolar de qualquer ação ou conceito criativo – universo de ficção seriada no caso deste trabalho – por meio de múltiplas frentes midiáticas, sendo que em cada mídia a contribuição deve se dar de forma diferente para uma mesma narrativa. O termo transmídias vem sendo inserido cada vez mais nas discussões sobre mídias uma vez que os conteúdos transmidiáticos surgem como uma nova forma de interatividade, desafiando os velhos métodos de uso dos conteúdos e criando novas estratégias para atingir o espectador.

“Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”. (JENKINS, 2006, p. 32).

Os novos meios de mídia, principalmente a internet, criam desafios constantes e relações novas com os meios tradicionais, propondo e materializando novos formatos de linguagem e absorção de conhecimento. Ao mesmo tempo que tem sinergia, desafia os velhos métodos. Quando falamos das referências da narrativa televisiva ou das referências do cinema, resgatamos características estéticas e funcionais para se formatar a mensagem a ser passada. McLuhan (XXXX) dizia que “o conteúdo de um novo meio é sempre um velho meio”, ou seja, ao observarmos, por exemplo, a revista *Istoé* on-line disponibilizada na forma de aplicativo para tablets, vemos a distribuição das notícias e matérias guiada por um planejamento gráfico (colunas, linhas, espaçamentos) idêntico ao observado na revista impressa. Observamos que os meios de reprodução e distribuição social mudam, mas a interface mantém-se, na maioria das vezes, intacta.

Ao envolver a sociedade e seus segmentos, como tecnologia e mercado, percebe-se a dimensão alcançada pela convergência no cotidiano das empresas, da comunicação social e, principalmente, das pessoas, pois é nas mesmas que há um estímulo para a procura de novas informações e conteúdos de mídias, nos mais

diversos meios. Talvez daí que parta a noção de que “cultura” e “convergência” devam andar de mãos dadas, pois neste momento as pessoas, até então meros expectadores, passam a ser consumidores ativos de mídias, modificando consequentemente os outros segmentos sociais.

O que a convergência traz de novo é uma transformação cultural que ocorre não na tecnologia – é claro que a tecnologia, tanto como a indústria midiática, entre outros, também faz parte deste processo –, mas sim na cabeça das pessoas, em suas interações sociais e na circulação de conteúdos. E ao falarmos em consumidores ativos ressalta-se, novamente, que é neste momento que se pode ver expectadores até então passivos ocupando o mesmo papel de produtores midiáticos, como participantes. Em meio ao grande desafio de se compreender as práticas da comunicação contemporânea, vemos um universo situado em um processo coletivo que contribui ativamente em uma situação de experimentação de conteúdos dado por uma nova vertente que podemos nomear de “cultura participativa”. Carlos Alberto Scolare (2003) cita em seu texto *A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo*: “As narrativas transmidiáticas podem ser representadas como um processo centrífugo: a partir de um texto inicial se produz uma espécie de *big bang* narrativo de onde vão se gerando novos textos até chegar aos conteúdos produzidos pelos usuários.” Em relação à citação de Scolare, percebemos a capacidade que os meios transmidiáticos têm de explorar diversas narrativas que partem de um único conteúdo. Como exemplo vemos a repercussão do último filme da série Harry Potter, que gerou uma espécie de auto-capacitação dos fãs, que passaram a sugerir e re(criar) supostos finais para a série com uma narrativa pessoal e própria, dando origem a diversas finalizações, diversos “the end” para o mesmo filme (mas sabemos que oficialmente a única versão produzida cinematograficamente é a relativa ao livro original da série).

Entramos, então, em outro aspecto que sugere a inserção da transmídia: o aspecto da participação, interação entre produtor e expectador. Como citamos no exemplo anterior, em um espaço de mídia convergente o expectador deixa de ser mero receptor e passar a fazer parte do processo de construção de conteúdos. Observamos que entre a extensão de conteúdos e a participação do expectador, direta ou indiretamente, neste processo narrativo pode-se transmitir de forma mais

eficaz qualquer tipo de informação, tornando-a mais eficiente e, conseqüentemente, algo que não escapa às mãos da indústria cultural e seus segmentos.

Saber interagir com diversas mídias é saber atrair tribos e nichos diversos, pois determinadas mídias atraem determinados públicos melhor que outras. Filmes e jornais têm públicos diferentes daqueles que consomem jogos ou aplicativos e existe ainda um outro público que consome de tudo. Um conteúdo criativo que consegue utilizar a narrativa transmidiática de forma correta, atraindo diferentes expectadores de diferentes nichos para um conteúdo estendido capaz de oferecer novas experiências a estes expectadores, configura-se como um claro case de sucesso, que gera grandes ganhos ao produtor. Como podemos observar, porém, a narrativa transmidiática ainda não alcançou seu potencial de uso total, sendo aplicada, por exemplo, no Brasil de forma muito tímida pelas produtoras e emissoras, não havendo ainda o uso de todo o seu potencial. “Os produtores de mídia estão ainda encontrando o caminho e mais do que dispostos a deixar que outros corram o risco.” (JENKINS, 2006, pág. 139)

A experiência transmidiática passa a ser essencial em um mundo onde os consumidores desejam ter seus conteúdos favoritos estendidos e “reinventados” em uma quantidade maior de plataformas que não sejam apenas aquelas que deram origem ao conteúdo. Fãs da franquia Star Wars desejam mais, muito mais do que apenas os capítulos de poucas horas lançados esporadicamente nos cinemas. Estes fãs têm o desejo de poder ver a continuação daquilo que anseiam de alguma outra forma. Star Wars por exemplo, é uma franquia de muitíssimo sucesso que coleciona em seu portfólio o lançamento de vários outros conteúdos, como adaptação para livros, brinquedos, desenhos, revistas e jogos. Motivados pelo sucesso dos filmes, que conseqüentemente geraria lucro comercial para a produtora, e, é claro, pela força de vontade do fãs, co-criações desta grande franquia foram feitas e fortemente aceitas pelo público. Neste viés, o papel do fã faz toda a diferença e representa uma das maiores, se não a maior, representação desta participação em uma cultura de convergência. Eles querem ser ouvidos, respeitados e estimulados a fazer parte dos processos que envolvem a produção daquilo de que são fãs. Inovadores e ativos, costumam trabalhar em comunidades de conhecimento gerando diversos conteúdos produtivos, principalmente as *fan fictions*.

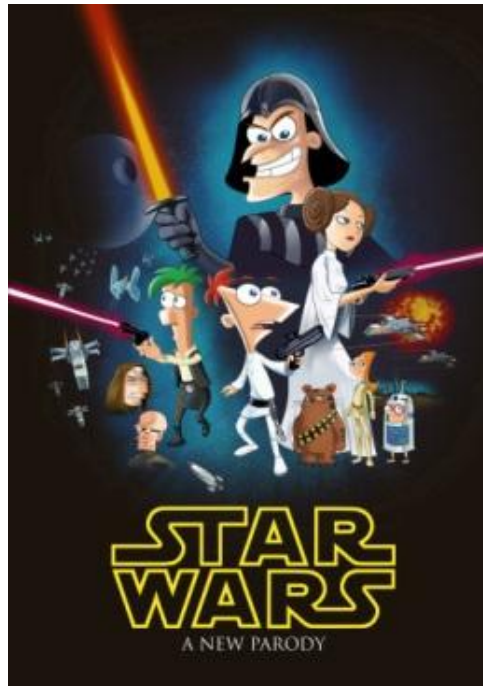


Figura 12 – Paródia ilustrativa *Star Wars*

Fonte: <http://www.mubis.es/comunidad/hawks/fotos/star-wars-y-phineas-ferb> Acesso em 23 de Novembro de 2013

Em termos de narrativa, ao observarmos os elementos que constituem um case de entretenimento de sucesso, o que vemos são universos, ou melhor, contextos criativos e cativantes, incapazes de se manter em apenas uma única mídia. Isso se deve também à pressão dos fãs, que se tornam cada vez mais exigente e prontos a especular o que há de novo sobre o assunto que lhes importa. Com o advento das franquias, sejam séries de TV ou filmes de sucesso, a criação da história deixou de ser a parte mais importante do processo, dando lugar à criação de um personagem, que no caso seria capaz de manter não apenas o sucesso de um filme, mas sim de sua trilogia, por exemplo. Neste raciocínio, a criação de um universo narrativo tornou-se um desafio ainda maior no advento de novas tecnologias e mídias, sendo que hoje é desejável elaborar um universo, porque um universo pode manter diversos personagens e múltiplas histórias em variadas mídias.

O mercado tem forte influência no processo desta “construção de universos”, sendo capaz de gerar produtos sobre todos os elementos presentes em um filme, mesmo que sejam elementos secundários, ou melhor, personagens secundários. Na animação *Despicable Me* (Meu malvado favorito), os personagens *Minions* são

pequenos seres amarelados funcionários da casa de *Gru*, que até antes de adotar suas filhinhas é um grande vilão que sonha em roubar a lua. No segundo filme da franquia, *Despicable Me 2* (*Meu malvado favorito 2*), os *Minions* ganham bem mais destaque e começam a fazer parte mais ativamente da narrativa, tanto que recentemente foi anunciado o lançamento de um filme exclusivo para os *Minions*.

A que podemos atribuir este sucesso dos *Minions*? Como citamos no começo do parágrafo, o mercado trabalha ativamente na construção dos personagens. Após o lançamento do primeiro filme houve o lançamento de brinquedos e *games* exclusivos dos *Minions*. Percebeu-se o potencial que estes personagens tinham de cativar o público em geral, houve uma inversão de protagonistas, que passaram a ser os *Minions*, antes personagens que compunham o universo estético e criativo do filme e que foram postos em destaque. “À medida que a arte da criação de universos avança, a direção de arte assume um papel mais central na concepção de franquias.” (JENKINS, 2006, pág. 32)

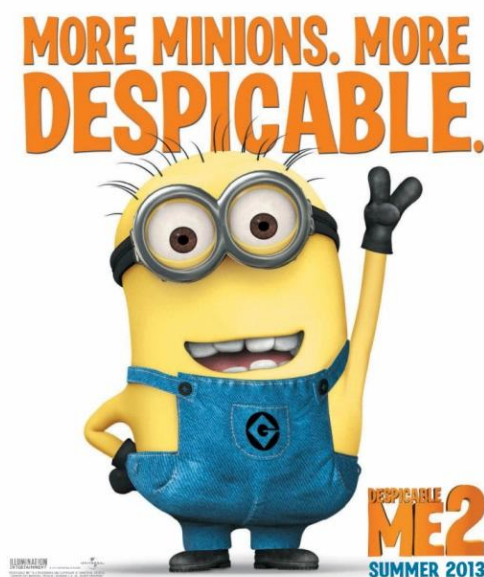


Figura 13 – Cartaz de lançamento *Despicable Me 2*

Fonte: <http://wallchips.com/more-minions-minion-despicable-me-2-full-hd.html> Acesso em 23 de Novembro de 2013

A narrativa tem papel fundamental na arte de contar histórias. é da natureza humana este ato, pois é a partir dele que podemos compartilhar com os outros experiências similares. Enquanto os desafios vão surgindo para a “digestão” destes

novos fenômenos, vemos a narrativa tradicional caminhando para um lado cheio de possibilidades na exploração dos conteúdos, estando cada vez menos ligada àquela estrutura baseada em começo, meio e fim. Expectadores vão atrás de explorar tudo sobre a unidade lançada, vão atrás do nome dos verdadeiros personagens se as histórias forem baseadas em fatos verídicos, vão atrás das referências usadas no caso de filmes que retratam épocas antigas ou mesmo histórias que foram usadas de referência para gerar a narrativa. Os expectadores querem continuar se esbaldando no entretenimento gerado por essas narrativas e expandi-las a um universo, no caso, com começo e meio, mas onde não há fim determinado. Este passa a ser o objetivo.



Figura 14 – Cartaz de lançamento de “Matrix Reloaded

Fonte: <http://www.martialartsactionmovies.com/wp-content/uploads/2012/11/Matrix-Reloaded-Movie-Poster.jpg> Acesso em 23 de Novembro de 2013

No caso citado por Henry Jenkins no livro “Cultura da convergência”, o filme *Matrix*, dos irmãos *Wachowski*, adquire potencial transmidiático e, por meio de diversas plataformas de mídia, vemo-lo sendo quase expandido por meio de games, revistas e continuações ao universo dos instigados fãs e expectadores. O que chama a atenção é que por meio deste processo de expansão vimos um *big bang* de teorias e conspirações que envolviam os verdadeiros significados inseridos no filme e, próprio de uma geração em mudança constante, a subjetividade predominou e um rio de interpretações, das mais diversas, surgiu. Explorar um universo *transmídia* é explorar a capacidade das pessoas de inserir valor na propriedade criativa, enquanto o autor está lá no papel de instigar este processo de valorização.

“...se aceitarmos a ideia de que valor surge a partir do processo de busca de sentido (e a elaboração da história pelo público), e não a partir da

intencionalidade dos irmãos Wachowski. O que os irmãos Wachowski fizeram foi desencadear uma busca de sentido; eles não determinaram onde o público iria encontrar as respostas”. (JENKINS, 2006, p. 176).

Ao tentarmos refletir o real papel da narrativa transmidiática na atualidade, percebemos que além de uma estratégia que envolve economia e mercado, inovação e expansão, novas mídias e tecnologia, a transmídia está aqui para representar um novo fenômeno de estrutura social, onde passará a interagir com uma nova forma de comunicação em um mundo onde a informação é intensamente inserida na vida das pessoas, que podem ser únicas ou, pelo menos, exclusivas na informação que detêm. A *transmídia* envolve cultura participativa, quando não, envolve uma instigação capaz de continuar mantendo vivos certos conteúdos que os expectadores querem que continuem a existir. É um processo capaz de fragmentar a informação sobre um conteúdo de diversas formas em diversas mídias, possibilitando a cada pessoa, a oportunidade de ter sua própria “compreensão adicional” (JENKINS, 2006, pág. XX) sobre determinada propriedade criativa. Por exemplo: ser o único de um grupo de amigos a saber uma informação diferente sobre aquilo que todos comentam e assim criar uma nova fórmula de vínculo social não apenas voltada ao interesse gratuito sobre determinado conteúdo, mas sim voltado a oferecer a sensação de capacitação e exclusividade aos expectadores.

2.2 *The Walking Dead* storytelling: Websérie “Torn Apart”

No primeiro capítulo deste trabalho, deixamos claras as origens e referências do seriado *The Walking Dead*, levando em conta, principalmente, a adaptação das Histórias em Quadrinhos para a TV, as narrativas televisivas e as diferenças que estas adaptações podem gerar. Após discutirmos o foco do trabalho, que é explicitar como o processo de adaptação e da expansão de conteúdos pode ser diferente no caso da análise do seriado *The Walking Dead*, chegamos ao momento em que analisaremos o encontro de conteúdos trazidos para a TV e inseridos no meio online deste seriado. Bem vindos ao mundo transmidiático de *The Walking Dead*.

Entre a primeira temporada e o lançamento da segunda temporada de *The Walking Dead* houve o lançamento de uma websérie chamada *Torn Apart* (APÊNDICE A). Produzida em seis episódios, a websérie conta a história de uma

personagem chamada *Hannah* - que, na verdade, passa a ser personagem da série apenas na websérie – e que é morta por Rick no primeiro episódio da série de TV. Já com o corpo totalmente transformado pela “zumbificação”, *Hannah* é encontrada por Rick se arrastando em um gramado apenas com a parte superior do corpo. Ao encontrá-la, Rick saca sua arma e a mata.



Figura 16 –Cartaz de lançamento da websérie *Torn Apart*

Fonte: <http://www.dia-z.com/2013/09/the-walking-dead-torn-apart-web-serie.html> Acesso em 23 de Novembro de 2013

Em um roteiro que carrega os acontecimentos da série original de TV, os seis episódios são criados para explicar como *Hannah* se tornou um zumbi e são feitos em uma montagem não cronológica de acontecimentos anteriores ao início do primeiro episódio do seriado de TV. Mostram o início do apocalipse zumbi, explicando que a doença se espalha por meio de um vírus.

Entramos no potencial mundo da narrativa transmidiática presente na web série *Torn Apart*. No seriado *The Walking Dead*, a narrativa transmidiática se deu por meio de alguns fatores e o primeiro deles é o que diz respeito à extensão da história do seriado de TV para a internet (web série) na medida em que uma nova história foi criada na estratégia de apaziguar a angustiante espera dos fãs entre uma temporada e outra. Ao contar a história de um personagem que até então era mero figurante, dando uma narrativa que complementa o seriado mas que não é algo

referente a um conteúdo já criado no quadrinho ou na TV, vemos como uma “história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2006, pág. XX). Desta forma, percebe-se que também há a potencial estratégia de complementar a história por outros meios que não o seriado em si.

Enquanto o lançamento da segunda temporada de *The Walking Dead* não chegava, a inovadora emissora de conteúdos online AMC – responsável pelo reforço e divulgação de diversos conteúdos que envolvem *The Walking Dead*, inclusive um *talk show* (*The talking dead*) onde os atores do seriado de TV comentam os episódios e respondem as perguntas da plateia –, lançava cartazes de divulgação como uma espécie de chamariz para que as pessoas pudessem acompanhar a divulgação dos websódios pelo site. Fica claro, então, que a internet não serve apenas para hospedar conteúdos produzidos para a TV, mas também para os conteúdos produzidos para ela própria. Conteúdo, no caso, fruto de uma extensão.



Figura 16 – Cartaz de lançamento do último websódio de *Torn Apart*

Fonte: http://static4.wikia.nocookie.net/_cb20120418161852/walkingdead/images/0/03/Everything_dies.jpg Acesso em 23 de Novembro de 2013

Os conteúdos transmidiáticos estão preparados para receber consumidores de todas as mídias, por mais diferentes que elas sejam, e as empresas de produção midiática já estão dando importantes passos para que a convergência destas mídias se dê no intuito de alcançar um *target* cada vez maior, tornando suas estratégias de divulgação cada vez mais eficientes. Como cita Henry Jenkins, o papel de consumo é fundamental para que se dê a narrativa transmidiática. Conteúdos consumidos em diversas plataformas por meio do interesse do público levam a transmídia a um

patamar onde a convergência se dá mais pelo expectador do que pelo dispositivo pelo qual interage.

Comparando os consumidores em outros casos de cultura, notamos que na na websérie *Torn Apart* não há uma cultura participativa de forma tão direta quanto podemos notar em outros casos de narrativa transmidiática, como notamos em *Matrix* onde o expectador interagiu em um *game*, por exemplo, para captar informações que seriam essenciais para entender certas partes do filme. No caso da websérie do seriado *The Walking Dead*, o consumidor é, de certa forma, passivo frente ao lançamento da websérie, mas, por outro lado, o fato de ter sido estendida para a internet gerou e facilitou especulações de todos os lados por parte de grupos, blogs e fóruns alimentados por fãs do seriado. Desta forma, podemos refletir que houve um processo de participação, mas de forma mais indireta.

Mas por que estender este conteúdo do seriado de TV na internet? Analisando o atual contexto midiático veremos que é fácil refletir, mas devemos primeiramente ressaltar um ponto: é importante lembrar que a produção do seriado *The Walking Dead* explorou várias outras formas de narrativa transmidiática, como *social games*, jogos de tabuleiro e o atual lançamento do livro com partes inéditas, todos complementares da ficção seriada, mas focar apenas no caso de transmídia representado pela websérie *Torn Apart* nos trás um entendimento satisfatório sobre o que poderia envolver novas mídias, internautas e convergências de conteúdos tradicionais com novos conteúdos.

Voltando à questão anterior, no que envolve a escolha da internet para a expansão do conteúdo do seriado, temos nesta mídia todos os artifícios de interação disponíveis ao grande público. Lá temos a opção de abrir e fechar abas, voltar e parar conteúdos audiovisuais, editar, comentar e compartilhar, tudo isso no momento que nos convém. Desta forma, as webséries surgem de uma necessidade de se explorar a internet como meio de divulgação de conteúdos criados por produtores e expectadores que aproveitam as vantagens democráticas que esta mídia pode trazer. Testando novas interações com o público, a linguagem e a narrativa da websérie mantêm, quase que especificamente, as características da linguagem da TV, mas o ponto de diferença entre os seriados de TV e as webséries é simples de destacar: interação entre produção e espectador, algo que mesmo com

a TV digital – que pessoalmente acredito que não está aqui para competir com a internet, mas sim para complementá-la – não consegue acompanhar com os mesmos recursos.

Os episódios da websérie *Torn Apart*, foram gravados em apenas um dia, o que levam muitos a criticarem – mais uma vez, graças ao poder da participação na internet – as falhas técnicas presentes. Não seria aí que poderíamos questionar o que seria mais viável economicamente? Que a websérie conseguiu interação (mesmo que indireta) com o consumidor e sucesso entre os fãs, isto é fato e pode aguçar a vontade de se tentar produzir cada vez mais narrativas transmidiáticas, pois nela temos a grande flexibilidade de produzir e impulsionar o mercado.

Mas talvez tenhamos que admitir que os produtores, em geral, ainda não sabem fazer transmídias no sentido de ousar nos potenciais transmidiáticos. pois admitirem que é algo novo e ainda acreditam que as pessoas por mais que estejam passando por um processo midiático de mudança gigantesco, ainda têm certo afastamento, por falta de conhecimento, às ideias transmidiáticas, sendo que, por conta disso, preferem viabilizar seus orçamentos na adaptação de outras mídias, ou melhor, ou nas estratégias de venda de entretenimento tradicionais, como propaganda, promoção de venda e marketing de ataque. Outro aspecto de grande importância para o sucesso da transmídia é cooperação entre os produtores. A cooperação entre o que escreve o quadrinho e o que produz para a TV, entre o que produz para a TV e aquele que produz para o Vídeo Game e essa cooperação gera um processo de criação transmidiático muito mais forte pois é onde podemos ver os mais qualificados em suas áreas trabalhando juntos para a criação de um conteúdo expansível de qualidade. Nesta questão de cooperação para a produção, as indústrias fazem exatamente o contrário, sendo que ao invés de cooperarem entre si para a criação de um conteúdo transmidiático estratégico e benéfico para ambas, competem agressivamente entre estas unidades de criação de conteúdo, estacando ainda mais o processo expansão de conteúdo que poderia explorar e desenvolver um modelo de sucesso.

2.3 Entre adaptar e expandir



Figura 17 - Comparativa entre adaptação e extensão

Fonte: Imagem disponível em: <http://migre.me/gLSDZ> - Acessado em 19 de novembro de 2013

Montagem feita pelo autor da monografia

“uma coisa é a adaptação, ou seja, a tradução intersemiótica de um sistema a outro, e outra diferente é a expansão do relato através de vários meios” (SCOLARI, 2009, pág. 129)

Chegamos ao ponto em que poderemos diferenciar e relacionar as características existentes entre o que é adaptação e o que é transmídia, ponto marcante para elucidar uma confusão que já vem sendo feita há muito tempo e que vamos elucidar estudando o caso do seriado *The Walking Dead* para esclarecer estas diferenciações. Além de ser um seriado em que há, explicitamente, um processo de adaptação e casos de narrativa transmidiática, ele representa visualmente muito bem o ponto em que queremos chegar.

Expandir não é apenas adaptar, expandir representa um universo onde as co-criações caminham juntas no processo criativo e não ocorre apenas a transposição da linguagem da narrativa para o formato no qual se pretende adaptar. Um conteúdo não passa a ser transmidiático apenas porque o *game* é construído a partir da ficção cinematográfica, obedecendo a história em forma de níveis que o jogador deve ultrapassar. Devemos lembrar que este processo é mais estratégico do que

consequente, ou seja, na conjuntura transmidiática o planejamento segue em cima do conteúdo principal sendo pensado no mesmo momento em que planejamos a expansão deste conteúdo. É fato que não ouvimos falar, e provavelmente nem iremos ouvir, sobre casos de “transmídia espontânea” se deixarmos de lado a convergência alternativa e pormos em foco a convergência corporativa. Não que eu esteja dizendo que não exista, a questão é que não é de conhecimento até então, de acordo com as bibliografias pesquisadas neste trabalho, casos onde a transmídia aconteceu pela expansão involuntária de uma mídia ou formato para outro.

Na narrativa televisiva temos uma estrutura narrativa tradicional e no caso da websérie *Torn Apart* não é diferente. Enquadramentos, objeto ficcional, personagens e relação entre estes personagens constroem esta websérie de forma parecida com a construção da série. A narrativa televisiva é um fator de formação presente na adaptação do seriado para a televisão e isso também acontece nos websódios produzidos para a extensão do conteúdo do seriado.

Mas será que neste caso em específico temos características de adaptação tanto dos quadrinhos para a TV quanto da TV para a internet? Características explícitas da adaptação dos quadrinhos para a televisão já deixamos claras, mas poderíamos analisar o conteúdo estendido como uma certa forma de adaptação? Quando falamos em transmídias, percebemos que, pelo fato de envolver múltiplas mídias para seu desenvolvimento, em um primeiro momento pode ser muito facilmente confundido com adaptação. Isso se dá porque todo conteúdo para ser adaptado envolve mais de um tipo de interação comunicacional como, por exemplo, um livro que gera adaptações para cinema, teatro e TV. Neste caso, o conteúdo é mantido até certo ponto, como vimos anteriormente, sofrendo modificações para a mídia ao qual foi adaptado. No caso da transmídia, este conteúdo não seria apenas transposto de formato ou mídia, mas sim estendido a uma forma mais voltada à criação de um conteúdo que se relacione ao original, no intuito de criar uma nova situação diferente daquela que já existia a fim de captar diferentes usuários de diferentes mídias.

No caso de *The Walking Dead*, teríamos, então, uma adaptação dos quadrinhos para o seriado de televisão e um processo de narrativa transmidiática da televisão para a internet. No caso desta análise, percebemos que houve uma

narrativa transmidiática proveniente de um processo de adaptação. Ou seja, *Torn Apart* vem para estender o conteúdo do seriado de TV *The Walking Dead* que, por sua vez, veio como processo de adaptação da História em Quadrinhos *The Walking Dead*.

Em um sentido mais amplo de extensão, poderíamos fazer um comparativo entre o conteúdo adaptado e a categoria de adição presente no processo de adaptação da obra literária para a televisão. Como vimos, o processo de adição vem para complementar o conteúdo televisivo, criando novos personagens e conflitos para que se complete um número maior de episódios. No caso, se adicionar engloba o fator de extensão de conteúdo, então no caso de *The Walking Dead* poderíamos considerar que a narrativa transmidiática criada na websérie *Torn Apart*, faz parte do processo de adição presente no processo de adaptação. Neste caso *Torn Apart* é a adição de um conteúdo que envolve o conteúdo do seriado e que complementa a narrativa do seriado entre a primeira e a segunda temporada.

Apesar de podermos, no caso deste estudo, observar a relação de interação que houve entre adaptação e transmídias, no sentido de esclarecer a disposição de um processo adaptativo e a disposição de uma narrativa transmidiática, podemos dizer que, no sentido do papel que desempenham, ambas têm objetivos diferentes. Se na adaptação temos como objetivo a criação de um conteúdo baseado em algo já criado, na transmídia vemos um fator estratégico muito mais explícito e impulsionador para a produção de conteúdos. No caso de *The Walking Dead*, em uma análise crítica, percebemos que em como toda grande produção seriada para a TV a adaptação envolveu seus interesses econômicos e é claramente feita não apenas em prol do entretenimento. Por outro lado, ao pensarmos em *Torn Apart* encontramos uma websérie criada exclusivamente como fator estratégico, desde o seu planejamento até seu lançamento, para fechar a brecha existente entre uma temporada e outra. Se pensarmos no fã que espera ansiosamente o lançamento da temporada seguinte de uma série, veremos que uma websérie seria ideal para acalmar os ânimos e criar um processo de interação entre os expectadores.

A interação é outro grande ponto que podemos relacionar entre adaptação e transmídias. Nos processos adaptativos feitos para a televisão ou para o cinema, aquelas de maior repercussão, vemos uma interação maior do expectador com o

conteúdo produzido, como no caso já citado das novelas brasileiras (não que todas sejam adaptações). Estas, por retratarem um cotidiano social, projetam situações no imaginário popular aos quais as pessoas podem se identificar. Antigamente este processo se dava apenas pelo “boca-a-boca”, pessoas comentando dentro do ônibus ou metrô, os possíveis “mundos possíveis” ou acontecimentos da novela, mas que com o advento da internet migrou para blogs e redes sociais.

A interação em processo transmidiático envolve algo mais profundo e complexo. Se uma novela faz com que os expectadores interajam entre eles mesmo, em diversas mídias, na transmídia a novela interagiria diretamente com o expectador. Caso se expandisse o conteúdo trazendo um personagem fictício à realidade, por meio de um blog pessoal do personagem, que os produtores da novela alimentariam enquanto houvesse este processo de interação com o consumidor desta novela, por exemplo. Fazer parte de um processo não quer dizer relacionar-se com este processo. A relação que os expectadores têm com tudo que envolve *The Walking Dead* é um caso interessante de se analisar. Há um processo participativo que vai dos quadrinhos até a websérie. O papel das novas mídias é fundamental neste sistema, pois uma mídia interativa exerce um papel de influência de interação muito maior sobre o expectador.

Talvez seja isso que nos leve a acreditar que a internet não esteja aqui para substituir a televisão, mas sim para complementá-la. Pessoas assistem, interagem, criam fóruns de discussão, blogs e sites para falar e compartilhar sobre *The Walking Dead*. Enquanto alguns discutem o processo de mudanças ocorrido entre os quadrinhos e a TV, *Spoilers* tentam adivinhar as possíveis relações entre a websérie e o seriado de TV ou mesmo especular sobre o que pode haver de importante para o seriado de TV, que só a próxima websérie irá revelar.

Com uma audiência que não aceita mais ser passiva, a narrativa transmidiática passa a ser uma grande oportunidade para as novas adaptações. Um conteúdo expandido reforçaria a oportunidade de que consumidores de mídias diversas pudessem estar acompanhando a mesma narrativa no veículo que os convém. A transmídia funciona como um reforço do conteúdo da ficção, que é cada vez mais absorvido quando expandido. O caso que aqui analisamos é a prova mais aberta disto. Da adaptação da História em Quadrinhos de *The Walking Dead* para o

seriado de TV até a extensão deste conteúdo por meio da narrativa transmidiática, vemos as diferenças e semelhanças presentes nisto, mas é fato que em um contexto social de total disseminação de novas mídias e tecnologias a narrativa de ficção da adaptação se fortalecerá com a ampliação de suas ideias para outras mídias e plataformas.

Podemos entender que o fator de interação e participação presente nas transmídias é importante não só para indústria cultural, mas também para os consumidores destes conteúdos, cada vez mais críticos e presentes. Se por um lado deixamos clara a diferença entre estender um conteúdo e adaptá-lo, poderemos perceber que a relação entre estes dois aspectos geraria uma produção muito mais rica em sua essência e capaz de satisfazer estes espectadores de forma mais efetiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Investigar a representatividade e o papel dos processos de adaptação e das narrativas transmidiáticas nos processos que envolvem *The Walking Dead* fez com que desconstruíssemos determinados paradigmas existentes no que diz respeito às intenções destas narrativas com a comunicação social. O papel das adaptações exige novas plataformas para que continuem alcançando o sucesso popular, sendo que se não houver esta ruptura com os meios tradicionais ou mesmo uma abertura aos novos meios a adaptação televisiva passará por um processo de estagnação e falta de inovação, que é o que os novos usuários menos prezam em suas escolhas. Todavia, se as adaptações passarem a fazer parte de um processo de mudança midiático ao qual os usuários passam a fazer parte, suas narrativas serão complementadas e reforçadas, tornando-se cada vez mais interessantes à medida que as mídias forem convergindo.

Se analisarmos a narrativa presente nas adaptações e nas transmídias, principalmente quando focamos no papel destas narrativas, podemos concluir que ambas buscam objetivos diferentes economicamente e midiaticamente. Enquanto uma pretende transpor um conteúdo de um meio a outro, a outra pretende estender este conteúdo de uma mídia para outra no intuito de poder englobar o maior público consumidor e participativo possível. Dessa forma, enquanto os processos adaptativos são feitos para se apresentarem em mídias de maior alcance de massa, como TV e cinema, a transmídia aposta na expansão deste conteúdo por meio das novas mídias como fator de capacidade de inovação, captando aqueles que não se prendem apenas na passividade contida “atrás das telas”.

As diferenças citadas entre os processos de adaptação e as narrativas transmidiáticas não descredenciam a comparação entre estes dois processos, pois ambos envolvem públicos consumidores de conteúdos prontos para se entreter. Se em algum momento a adaptação foi recebida de forma negativa por alguns defensores do “discurso de fidelidade”, logo o mesmo discurso cai por terra perante os valores subjetivos intrínsecos na obra literária e seu potencial de interpretação, assim como o fator de adaptação da linguagem que deve ser feito de um meio para o outro no objetivo de deixar a adaptação cada vez mais clara ao meio em que está

sendo inserida. Se por um lado a narrativa transmidiática foi criticada por confundir o expectador sobre o que realmente uma narrativa pode significar, ou mesmo até onde esta narrativa alcança, por outro passou a movimentar o imaginário de um público consumidor de conteúdo, atento e ansioso a entrar neste mundo de interação e movimentação de conteúdos.

O envolvimento do público foi citado a todo momento nesta pesquisa e é de valor fundamental para que tais processos narrativos pudessem acontecer, chegando ao patamar de serem estudados e analisados por aqueles que mantêm interesses nesta área. Qualquer adaptação carrega características peculiares e comuns a todas as outras adaptações, da mesma forma que todos os casos de transmídia citados neste trabalho envolvem características que envolviam os fatores *sui generis* a este processo.

Por meio da análise de *The Walking Dead* (da História em quadrinhos, do seriado de TV e da websérie) pudemos explicitar estas características comuns tanto nos processos de adaptação quanto nas narrativas transmidiáticas. Perpassando estas características, foi possível evidenciar o que há de mais distinto e de mais semelhante entre os processos que iam dos Quadrinhos para a TV e da TV para a internet.

Dos processos adaptativos tiramos características que esclareceram os fatores fundamentais para a criação de uma adaptação e das narrativas transmidiáticas seus interesses e ambições em um mundo em total convergência de mídias. Por meio de uma história de ficção de repercussão midiática mundial, foi possível esclarecer que transpor conteúdos em diversas mídias por mais diferentes que estas mídias sejam, não é expandir este conteúdo, pois diferente da transposição que modifica apenas os processos de linguagem para o meio em que irá ser adaptado a expansão do conteúdo envolve fatores estratégicos e de interação do expectador e não envolve a lealdade ao conteúdo original, pelo contrário, o intuito é estender para complementar a narrativa original, estender para alcançar novos públicos e novas mídias.

Desta forma, chegamos à conclusão de que se o papel das transmídias seria complementar um conteúdo para alcançar novos objetivos comunicacionais, porque não fazer isto com os tradicionais processos de adaptação? *The Walking Dead*

expõe de forma clara as diferenças entre estes processos midiáticos e nos deu a noção de que quando trabalhados juntos eles serão sempre complementares um do outro, podendo alcançar do público tradicional ao público de novas mídias, levando a mídia a um novo patamar onde deixa de ser apenas um dispositivo e passa a ser um processo cultural, “complexo de informação e entretenimento” (Jenkins).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, Anna Maria. O discurso ficcional na TV. São Paulo: Edusp, 2002.

BARBOSA, Fernando da Silva. Produção de conteúdos para internet (webséries) e televisão: Potenciais transmidiáticos e novas formas de consumo. São Paulo. Programa de TV Digital da UNESP. 2012.

BORELLI, Silvia H. Gêneros ficcionais: matrizes culturais no continente. In: BORELLI, Silvia (Org.). Gêneros ficcionais, produção e cotidiano na cultura popular de massa. São Paulo: Intercom, 1994.

FERREIRA, Murilo Luiz. A Arte da Narrativa: um estudo da adaptação entre literatura e televisão. Goiânia. Intercom, 2010

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria, 1ª edição). São Paulo; Aleph, 2008.

PELLEGRINI, T., JOHNSON, R., XAVIER I., GUIMARÃES, H., AGUIAR, F. Literatura, Cinema e Televisão. São Paulo: Editora Senac, 2003.

ROCHA, Thiago da. Além dos quadrinhos: Apocalipse zumbi transmídia. Novo Hamburgo. FEEVALE, 2011.

Disponível

em:

http://www.guiadosquadrinhos.com/monografiaview.aspx?cod_mono=60

Acesso em: 28 de Outubro de 2013.

SCOLARI, Carlos Alberto. A construção de mundos possíveis de tornou um processo coletivo. São Paulo. MATRIZES, Ano 4 – nº 2 jan./jun. 2011.

APÊNDICE A – Descrição dos Episódios da websérie *Torn Apart*

Série criada exclusivamente para a web e dirigida por Greg Nicotero, conta a história de um dos mais conhecidos mortos-vivos de *The Walking Dead*.

• **TORN APART (PARTE 1 DE 6) - *A New Day***

Descrição: Neste primeiro episódio, Hannah desperta de um violento acidente de carro e descobre que seus filhos desapareceram.

• **TORN APART (PARTE 2 DE 6) - *Family Matters***

Descrição: Após um encontro emocionante com seus filhos, Hannah busca abrigo na casa de seu ex-marido Andrew. Enquanto cuidam de seus ferimentos, Hannah e Andrew tentam entender o caótico novo mundo que surge à sua volta.

• **TORN APART (PARTE 3 DE 6) - *Domestic Violence***

Descrição: Os esforços de Judy para salvar um estranho terminam em um encontro fatal com Andrew.

• **TORN APART (PARTE 4 DE 6) - *Neighborly Advice***

Descrição: Andrew vai até o porão da casa de seu vizinho em busca de armas e provisões. Ao chegar lá, os dois tem uma conversa de homem para homem e finalmente chegam a um consenso.

• **TORN APART (PARTE 5 DE 6) - *Step-Mother***

Descrição: Hannah e Judy brigam pela guarda das crianças.

• **TORN APART (PARTE 6 DE 6) - *Everything Dies***

Descrição: A família parte para uma tentativa desesperada de fuga no meio de uma crescente onda de zumbis. O Zumbi morde a mão de Hannah então ela pede que os filhos partam sem ela. Finalmente entendemos como Hannah se tornou o monstro que chocou Rick.