

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

JÉSSICA SANTANA

UM PASSEIO COM OS MORTOS:
THE WALKING DEAD E A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Goiânia

2013

JÉSSICA SANTANA

UM PASSEIO COM OS MORTOS:
THE WALKING DEAD E A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

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. Daniel Christino.

Goiânia
2013

JÉSSICA SANTANA

UM PASSEIO COM OS MORTOS:
THE WALKING DEAD E A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

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

Prof. Dr. Daniel Christino - UFG

Prof. Dr. Alexandre Tadeu dos Santos - UFG

À minha mãe que sempre acreditou mais em mim do que eu mesma. Ao meu pai, o maior entusiasta que eu já conheci. E à minha madrinha, que mesmo ausente continua me inspirando a aprender.

AGRADECIMENTOS

Agradeço com carinho aos meus pais e avó por sempre terem me dado condições de obter uma boa educação. Pelo tempo e dinheiro gastos em investimentos para o meu futuro. Em especial à minha mãe por sempre ter mantido TV a cabo em casa, proporcionando a mim um vasto universo audiovisual de narrativas que alimentou o meu amor pelo meio e suas possibilidades. Ao meu pai por ter me transmitido o gosto por coisas estranhas tais como zumbis e filmes de ação, que nunca foram características do universo feminino.

Um agradecimento muito especial e indispensável ao meu namorado senhor Yuri Manzi Giani por ter-se feito presente e essencial desde a inspiração pelo tema até os problemas técnicos de escrita deste projeto. Agradeço a ele ainda, por ter suportado todas as minhas crises e ligações desesperadas e pessimistas com relação à minha própria inteligência e capacidade e, dessa forma, ter me dado o apoio psicológico sem o qual eu jamais teria conseguido finalizar a monografia.

Ao meu grande amigo e projeto de gênio Frederico Duarte, por ser inteligente como é e nunca ter imposto nenhum tipo de dificuldade nos momentos em que eu pedi ajuda.

A mais um amigo importante na minha pesquisa, Marcus. Por ter me emprestado a maioria dos livros que eu precisei para por no papel o que eu tinha em mente.

Agradeço ao meu orientador que, mesmo quando já não podia mais, aceitou me guiar em um projeto que, para mim, era novo e ousado.

A *The Walking Dead* por ser uma das melhores e mais geniais séries de todos os tempos e me tornar fã o suficiente para que eu tivesse a vontade de dedicar meu mais importante trabalho da graduação aos seus mistérios.

“Só se pode alcançar um grande êxito quando nos mantemos fiéis a nós mesmos.”

Friedrich Nietzsche.

RESUMO

Este trabalho consiste na análise das narrativas ficcionais dentro do contexto da cultura da convergência, mais especificamente abordando a narrativa transmídia e os elementos que a caracterizam como tal. Baseando-se em Henry Jenkins (2009), entende-se por narrativa transmídia toda aquela que além de se fazer presente em mais de um tipo de mídia, se propõe, para cada um, expandir-se quanto história independente. De acordo com Yves Reuter (2011), as narrativas tomam conta de um espaço considerável na nossa cultura, portanto, adotando uma abordagem narratológica, estudam-se aqui princípios básicos considerados comuns a todo tipo de narrativa e, através destes, é comprovado o potencial transmidiático da história de Robert Kirkman (2003) *The Walking Dead* tanto em seu formato midiático original – História Em Quadrinho – quanto em sua transposição para a televisão em uma série do canal AMC. A contextualização a respeito de ambos os tipos de mídia aqui pesquisados e as técnicas que os tornaram possíveis, chega-se à conclusão desejada, que é apresentar e justificar a escolha dos elementos específicos que tornam a história transmidiática por definição e como Kirkman (2003) foi bem sucedido em seu objetivo.

Palavras-chave: Narrativas; Transmídia, Elementos Transmidiáticos; Mídias; *The Walking Dead*.

ABSTRACT

This paper consists in the analysis of the fictional narratives in the context of the convergence of culture, in a more specific way addressing the transmedia narrative and its elements. Based on Henry Jenkins (2009), by transmedia narrative it is understood every one that make itself present in more than one vehicle and in each one of them is expanded as an independent story. According to Yves Reuter (2011), the narratives own an important space in our culture, therefore, adopting a narratological perspective, basic principles considered mutual to all kinds of narratives are studied here and through them it is proved the transmediatic potential of Robert Kirkman's story (2003) *The Walking Dead* in its original support and in TV. The study about the both kinds of media searched and the techniques that made them possible, it reaches the wanted conclusion that is to present and explain the choice of the specific elements that turn the story a transmedia by definition e how Kirkman (2003) was successful in his objective.

Keywords: Narratives; Transmedia; Transmediatic elements; Medias; *The Walking Dead*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capas do primeiro arco Dias Passados de <i>The Walking Dead</i>	31
Figura 2: Zumbi de <i>The Walking Dead</i>	33
Figura 3: Personagem Rick Grimes matando o seu primeiro zumbi.....	36
Figura 4: Imagem de divulgação da série televisiva.....	61
Figura 5: Personagem Rick Grimes no hospital na HQ e na série de TV.....	64
Figura 6: Primeiro zumbi que o personagem Rick Grimes mata.....	65
Figura 7: Personagem Daryl Dixon.....	68

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. SOBRE AS NARRATIVAS.....	13
2.1. A HISTÓRIA EM QUADRINHO.....	21
2.1.1. <i>THE WALKING DEAD</i>	31
3. UM POUCO SOBRE A CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	42
3.1. NARRATIVA TRANSMÍDIA.....	45
4. A NARRATIVA NO MEIO AUDIOVISUAL.....	48
5. A TRANSMIDIAÇÃO EM <i>THE WALKING DEAD</i>.....	61
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	75
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78

1. INTRODUÇÃO

Para que se dê início a qualquer fundamentação teórica de fato, é importante pontuar, ainda que de forma abrangente, os objetivos básicos que a monografia presente propõe pesquisar e esclarecer.

O foco é captar, no processo de transposição que aqui será estudado, as minúcias narrativas que inevitavelmente se transfiguram no mesmo, entendendo que, para que isso ocorra, alguns conceitos básicos se farão essenciais como bases de referência. Tais como entender o processo narrativo que a obra percorre, tanto em seu formato original quanto em sua expansão para a TV, e a análise das conseqüências da chamada convergência como processo cultural contemporâneo. É importante ter em mente que, para que tal estudo seja possível, as diferentes mídias em questão terão de ser observadas em particular anteriormente e compreendidas como tais, para que por fim alcance-se uma conclusão própria.

Sobre o processo de construção narrativa na ficção, Reuter (2011) propõe quatro eixos básicos sob os quais as histórias dessa classificação são basicamente estruturadas e sem os quais não se fazem possíveis: a histórias, as personagens, o espaço e o tempo. Apresenta, ainda, o que é considerado o modelo mais conhecido e mais divulgado chamado *esquema quinário*, onde a narrativa é entendida como uma transformação de um estado inicial em um estado final; transformação a qual é constituída, basicamente, pelos seguintes elementos: complicação, dinâmica e resolução. Ainda sobre esse modelo, ele diz:

É necessário manejar o modelo com prudência e de modo relativo. Em geral, as narrativas e os romances combinam várias narrativas mínimas analisáveis segundo esse modelo, que se encadeiam e se combinam. “Montá-las” sobre a totalidade de um romance é sem dúvida uma comodidade que pode tornar mais fácil uma visão de conjunto. (REUTER, 2002, p. 37)

Sobre tal conceito se fundamentarão as análises das construções narrativas da obra *The Walking Dead* de Robert Kirkman e do desenhista Tony Moore (posteriormente substituído por Cahrlie Adlard), começando por sua origem de fato: as histórias em quadrinho. Scott McCloud (2005), como em um dicionário define: “Histórias em quadrinhos *s. pl.*, usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (p. 9).

Will Eisner, de forma menos técnica já havia abordado a tão complexa conceituação dos quadrinhos em **Quadrinhos e Arte Seqüencial**:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Seqüencial. (EISNER, 2001, p. 8).

Será cruzando tais ideias que o trabalho discorrerá sobre a HQ como estrutura de arte e linguagem. Suas limitações serão apontadas e investigadas de modo a servirem de “deixa estratégica” para a rica apropriação por parte da narrativa transmídia. Enxergar o público como ativo e participativo é o passo inicial e essencial para compreender onde começa a expansão das narrativas e como isso se relaciona diretamente com a transformação e o aumento considerável das mídias e seu caráter migratório. Será acompanhado, essencialmente como uma tentativa conclusiva da monografia em questão, o apanhado seguinte de Henry Jenkins quanto ao termo:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida para televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138).

Tendo sob conhecimento tal abordagem, pode-se concluir que uma narrativa destinada ao universo transmidiático deve ser, desde seu princípio, construída de tal maneira a atrair tipos diversos de público com material suficiente para que seja explorada pelo máximo de mídias e plataformas ao mesmo tempo em que é expandida como história. “No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia”. (JENKINS, 2009, p.29).

Para justificar, ainda, o uso do fenômeno transmidiático, tendo como qual um processo onde alterações e expansões narratológicas se fazem necessárias para que haja tal definição, não se pode deixar de parafrasear McLuhan na sábia afirmação de que o meio é a mensagem, nos trazendo a conclusão por fim, de que se o meio muda a mensagem também o fará.

De acordo com os objetivos e objeto em questão, através de uma pesquisa qualitativa, se fará necessário um estudo do meio, onde, em um primeiro momento, haverá um delineamento das teorias sobre narrativas, seguido da pesquisa bibliográfica a cerca da origem e estruturação dos quadrinhos como uma linguagem literária e artística. Desta maneira, entende-se que os quadrinhos serão analisados como uma estrutura narrativa específica e delimitada por seu meio e forma de mídia.

Em seguida, a série de TV será objeto de uma análise fílmica para que se compreenda seu contexto e sua adaptação ao meio como forma de conhecer suas possibilidades quanto expansão da história original. Entre as definições a respeito dos quadrinhos e a análise da série televisiva, será feita uma abordagem dialética das teorias que envolvem os dois núcleos para que se alcance o esclarecimento devido dos elementos transmidiáticos presentes na construção de *The Walking Dead*.

Por fim, um estudo de narrativa transmídia, aplicando o todo até então estudado no trabalho no contexto da cultura da convergência, assim como apontar tantos quantos foram possíveis os elementos indispensáveis para tal composição.

2. SOBRE AS NARRATIVAS

A palavra narrativa vem do latim que quer dizer conhecer, transmitir informações. Baseando-se nesse primeiro e breve conceito a respeito, pode-se perceber que a narrativa nos cerca, das mais variadas formas desde o início do processo de fala do ser humano, uma vez que se propõe a ser usada como ferramenta para transmitir ensinamentos e aprendê-los, claro. Usamos da estrutura narrativa para contar a respeito do que nos ocorre, ou de situações que apenas presenciamos ou assistimos, ou até mesmo para reproduzir o que nos é contado por terceiros, enfim, a utilizamos de fato como recurso para nos comunicarmos e nos entendermos.

Tendo início no século XX, através do estruturalismo, surge uma nova tendência de análise narrativa sob uma perspectiva semiótica, onde pretende-se encontrar uma gramática da narrativa observando em detalhes sua estrutura técnica. Tal vertente foi encabeçada por Roland Barthes que afirma que:

A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, começa com a própria história da humanidade. (...) é fruto do gênio do narrador ou possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise. (BARTHES, 2009, p.19).

Yves Reuter (2011) elucida bem esse processo da construção narrativa no que tange p texto, a ficção e a narração. Ainda assim, é possível extrair a seguinte afirmação a respeito da narrativa como conceito geral: “Toda narrativa está contida em um ato de comunicação, um discurso ou uma enunciação, que comportam alvos, intenções, efeitos almejados.” (REUTER, 2011, p.131).

Tendo em mãos tais ideias a respeito da atividade narrativa, enxerga-se mais uma vez que trata-se de um processo comunicacional o qual, ainda que sem consciência do mesmo, faz-se uso com frequência e constância significativas em nossas vidas.

Para delimitar melhor e aprofundar os estudos, faz-se necessário um breve apanhado do que seriam os elementos essenciais a uma narrativa para a mesma ser caracterizada como tal. Para Reuter (2011), é indispensável que seja colocada em ordem uma sequência de princípios que irão se interligar e tornar possível o almejado. Estes princípios seriam em primeiro lugar distinguir o texto e o “não-texto” em níveis de análise para que, tanto o autor quanto o leitor da história, encontrem seus papéis e possibilidades dentro da história de forma

a explorá-los em sua plenitude, para que dessa forma perca-se o mínimo possível do conteúdo ou do sentido intencionado a princípio. Em um segundo momento seriam a compreensão e o estudo da ficção como contêiner da história com suas ações, sequências e intrigas, dos personagens, do espaço e do tempo. Em seguida a narração, tendo como base da mesma as perspectivas narrativas e o tempo da narração e, por fim, a montagem do texto em si, onde serão abarcadas questões de escolhas retóricas, estilísticas e lexicais no momento de sua construção.

Para explicar, por exemplo, as causas da diversidade textual das narrativas, Reuter (2011) destaca que toda narrativa se estrutura sobre um universo inventado específico e tenta torná-lo crível para os receptores. Por isso o narrador e os personagens se articulam de modo a situarem esse mundo e viverem humanamente dentro dele, entendendo por humanamente atitudes semelhantes ou condizentes com o que se tem sob conhecimento a respeito da vida e rotina humanas. O passar do tempo, o desgaste físico, o ambiente, as mudanças físicas nos personagens decorrentes da passagem de tempo, os abalos psicológicos, e tudo aquilo que torna a história o mais realista possível dentro do próprio universo da ficção.

A cultura contemporânea de um modo geral gira em torno de narrativas, sendo estas tomadas do ponto de vista do “contar” histórias, explicar ou descrever fatos, à própria forma como encara-se o que acontece, levando em consideração suas conseqüências e desdobramentos nas vidas das pessoas.

Este trabalho, seguindo essencialmente a obra **A Análise da Narrativa – O texto, a ficção e a narração** de Yves Reuter (2011), propõe uma análise da narrativa através de uma abordagem narratológica detentora de duas características principais:

A primeira consiste em interessar-se pelas narrativas como objetos lingüísticos, fechados em si, independentemente de sua produção e sua recepção. A segunda característica reside no postulado segundo o qual, para além da sua aparente diversidade, as narrativas apresentam formas de base e princípios de composição comuns. (p.10).

Tendo em vista o conceito de narrativa e a perspectiva de análise dados por Reuter (2011) e que serão considerados por este trabalho, traz-se neste momento um pouco a respeito da definição de mídia seguida de uma breve contextualização acerca do termo narrativa transmídia, que será abordado com maior dedicação e riqueza de detalhes em capítulos posteriores.

Sobre o contexto contemporâneo da comunicação e, logo, o da narrativa, observa-se que mesmo que o meio oral seja muito recorrente, as narrativas geralmente se apóiam em

suportes para se fazerem possíveis e, mais ainda, para expandirem-se como possibilidade dentro das exigências de um público moderno e participativo. Para esse suporte, dá-se o nome de mídia.

Na produção de formas simbólicas e na sua transmissão para os outros, os indivíduos geralmente empregam um meio técnico. O meio técnico é o substrato material das formas simbólicas, isto é, o elemento material com que, ou por meio do qual, a informação ou o conteúdo simbólico é fixado e transmitido do produtor para o receptor. (THOMPSON, 2012, p. 44).

Mídia, nesse caso, nada mais seria do que o meio de comunicação escolhido para a transmissão de determinada mensagem, através do qual busca-se uma conexão ideal entre produtor e receptor. Pierre Levy (2011) afirma que "a mídia é o suporte ou veículo da mensagem." (p. 64).

Para Henry Jenkins (2009), narrativas transmídia consistem em histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, sendo que em cada uma dessas plataformas a história deverá contribuir para a compreensão do universo como um todo, porém devendo ser capazes de se fazerem entender de maneira independente. Seria uma abordagem de determinada franquia sendo feita de forma integrada, sem que o modelo básico de adaptação de obras seja seguido à risca. É um desdobramento de histórias onde haverá expansão das mesmas em cada uma das mídias em que estas estiverem sendo desenvolvidas.

Levando em consideração as dadas abordagens sobre narrativa, ao falar mais especificamente sobre ficção, como é o caso do objeto escolhido para análise neste trabalho, contamos com quatro elementos indispensáveis para que determinado universo ficcional seja criado e desenvolvido dentro de uma progressão lógica e coerente de fatos: história, personagens, espaço e tempo.

Segundo Reuter (2011), o elemento história é composto, por sua vez, por ações, sequências e intriga. Com relação às ações, é dito que na medida em que crescem em quantidade e quanto mais demonstrarem desenvolver-se para o exterior, mais chances existirão de estar-se falando sobre narrativas de ação ou romances de aventura. Tendo que a situação oposta comporia o que conhecemos por narrativas psicológicas, entra aqui o objeto foco deste estudo.

Por mais que, se tomada de maneira estereotipada, *The Walking Dead* possa vir a ser caracterizada como uma narrativa de ação, o caso é que, segundo o próprio autor Robert Kirkman (2003), a intenção da história centraliza-se em discorrer sobre as relações humanas e suas conseqüências no momento em que as pessoas deparam-se com situações extremas onde,

de certa forma, a moralidade conhecida pelas mesmas até então é desconstruída e radicalmente reformulada. Dadas tais circunstâncias, ainda que impossível tomar toda uma história como um só tipo de narrativa, se a proposta neste momento fosse essa, *The Walking Dead* seria classificada como uma narrativa psicológica.

A respeito da intriga, entra em questão a estrutura global da história. Para entendermos sua organização, é possível agrupar com uma relativa precisão as ações em esquemas ou subconjuntos mais ou menos homogêneos. Reuter (2011) sugere o esquema quinário, possuidor de tal nome devido às cinco etapas que considera. O esquema consiste em organizar as ações narrativas em um estado inicial que, por sua vez, sofrerá uma complicação ou força perturbadora, em seguida passará por uma dinâmica seguida então de uma possível resolução ou força equilibradora e, por fim, obteremos seu estado final.

É importante frisar que na narrativa em foco, por se desdobrar em duas plataformas midiáticas sendo estas a história em quadrinhos e a série de TV, encontra-se na fase intermediária sugerida pelo esquema quinário: a dinâmica, onde o encadeamento das ações de dá, ou seja, o elemento resolução e o estado final não foram, ainda, explorados em nenhum dos dois suportes. Porém, sem grandes dificuldades, é completamente possível prever que tais passos serão dados tanto pelos artistas da HQ quando pela equipe diretora da série, uma vez que, mesmo com alterações e adaptações, as narrativas acabam seguindo esse curso em seus enredos.

Há dois modelos principais de sequências segundo Reuter (2011). O primeiro e mais rígido que considera que há sequência em qualquer unidade de narrativa que manifeste, ainda que minimamente ou de forma elíptica, o sistema quinário, e o segundo, que aceita a existência de uma sequência se for possível isolar uma unidade de espaço-tempo, ação ou personagens.

Ao falar de uma narrativa contemporânea como a de Kirkman, principalmente tendo-se em vista a série de TV, ainda mais atual tendo sido iniciada no ano de 2010, é arriscado considerar a presença de sequências segundo o primeiro modelo acima citado, mesmo tratando-se de uma história serializada, onde um capítulo depende do anterior para fazer sentido e assim por diante.

Tendo sido finalizada uma primeira análise do elemento história e voltando ao conceito de Jenkins (2009) a respeito de narrativa transmídia, faze-se necessário questionar o aspecto transmidiático desse primeiro elemento narrativo dado por Reuter (2011) para que o objetivo final seja alcançado ao final desta pesquisa.

A primeira consideração a ser feita é de que a história é um dos elementos transmidiáticos principais nessa transposição narrativa. Ainda que uma mesma ideia base permeie as duas mídias suporte fazendo com que, por exemplo, uma suposta sinopse de ambas fosse basicamente a mesma, devido a aspectos bastante específicos que serão delimitados no último capítulo deste trabalho, as histórias seguem caminhos muito diferentes e igualmente relevantes para cada uma das narrativas as quais servem.

Algumas ações são comuns às duas, porém, acontecem, eventualmente, em momentos e velocidades de narração completamente diversos. Bem como ações se desenvolvem na série sem que nada semelhante tenha ocorrido anteriormente na HQ, reforçando a quebra com o esquema tradicional de adaptação e provando o potencial transmidiático de ambas as narrativas.

A intriga segue uma relativa semelhança nas duas obras ficcionais no que diz respeito ao modelo e estilo uma vez que em ambas, o suspense, o terror, e a densidade emocional que cada novo episódio ou capítulo carrega são essencialmente os mesmos e se dão de maneiras parecidas. Porém, em função do formato e do tipo de público que cada um dos meios agrega a si próprio, a série de TV tende a prolongar e adiar os momentos de clímax e de maior tensão da história, já que ainda não se sabe de quantos episódios a trama será constituída e até que ponto ela continuará seguindo e propondo acontecimentos que já foram trabalhados nas revistas.

O meio audiovisual tem a tendência de seguir esse tipo de técnica para que seu público se torne fiel em consequência de querer satisfazer as curiosidades com relação aos acontecimentos, personagens, cenas, cenários, atores, direção e produção. A HQ, por possuir um tipo de público relativamente mais refinado e específico, não alcançando massas tal como faz a TV, se dá a liberdade de carregar cada episódio com os acontecimentos que couberem aos artistas trazerem naquele momento, pois é sabido por eles que seus leitores muito provavelmente seguirão o curso daquela história até o fim.

É justamente nesse momento de escolha dos momentos mais tensos e esperados de cada uma das narrativas que se prova mais uma vez a história transmídia que se tem em mãos. Uma vez que o tempo em que os acontecimentos se dão muda tão drasticamente como é o caso, obtêm-se facilmente duas histórias independentes nas quais os caminhos e escolhas feitas em cada etapa das mesmas serão formulados e pensados com intenções diferentes e, por vezes, até opostas.

Com relação às sequências, o paralelo mais adequado a ser feito é o dos arcos das histórias em quadrinhos e das temporadas da série de televisão. Ao isolar cada um desses

conjuntos de história, tanto um arco específico quanto uma temporada específica, será possível aplicar o esquema quinário com sucesso e de forma cíclica. Ainda que os arcos e temporadas subsequentes dependam dos que já existem, fases diferentes das histórias são vividas em cada um, de forma que os próximos iniciarão um tipo de nova era, ou novo objetivo para os personagens.

Quando postos em comparação, por exemplo, o primeiro arco da HQ e a primeira temporada da série, é possível observar que cada um possui um final muito diferente do outro, encerrando, dessa forma, fases muito diferentes bem como dando início a momentos e objetivos também distantes. Essa diferença entre as sequências caracteriza mais uma vez o elemento história como foi proposto, concluindo-se que a história é transmidiática, perdendo em intensidade e importância apenas para o próximo item narrativo: as personagens.

É verdadeiro que as personagens são essenciais para toda e qualquer narrativa uma vez que a organização de suas histórias geralmente acontece em torno delas com mais ou menos destaque ou dependência, porém, fatalmente contam com elas para que se desenvolvam e possuam sentido de existir. Pode-se dizer que “toda história é história de personagens”. (REUTER, 2011, p.41).

É através das personagens que leitores, espectadores e o público receptor em geral, se projetam nas histórias com as quais têm contato, pois é através delas que se faz possível a identificação ou falta dela, compondo, desta maneira, os personagens heróis, vilões, bons, maus, e daí por diante. Cada vez mais, as personagens são, na verdade, representações dos seres humanos e suas particularidades e complexidades, para que o processo inverso, ou seja, a identificação das pessoas com as personagens aconteça de maneira natural.

Especificamente em *The Walking Dead*, a psicologia dos personagens é trabalhada de forma intensa e profunda, para que o autor alcance, em cada etapa de sua história, o que almejou antes mesmo de concretizá-la, que é supor, analisar e entender as atitudes humanas em meio a situações inusitadas. As personagens desta narrativa são caracterizadas física, psicológica e socialmente de maneiras diferentes em nível de profundidade e detalhamento tendo sob comparação as duas mídias em questão.

Ainda que, como já foi mencionado, a subjetividade seja explorada em ambas as narrativas, na série de TV há um elemento crucial para esta composição que é ausente na HQ: a atuação. A capacidade de atuar dos atores juntamente com toda a encenação carregam cada cena e conseqüentemente cada episódio e cada temporada da série de informações expressivas mais significativas e numerosas do que a revista consegue fazer em um pouco mais de vinte páginas por capítulo.

A estratégia de aparição de cada personagem na história de Robert Kirkman (2003) é repensada e reorganizada no momento de sua transposição para a televisão. O protagonista (Rick Grimes) sendo o mesmo nas duas narrativas é aquele que impõe, em quantidade e qualidade, sua presença de forma predominante. Porém, neste quesito, surge o principal elemento transmidiático de *The Walking Dead*, o personagem da série de TV Daryl.

Daryl é inserido na narrativa televisiva e ganha importância crescente ao longo dos episódios e temporadas, fazendo com que sua presença e atitudes, completamente ausentes no primeiro arco da história em quadrinho, sejam de extrema importância e dependência para o desenvolvimento das ações, decisões e relações da história como um todo. Ele tem o poder de direcionar de maneira específica a linha narrativa, tornando a série uma história completamente nova em relação à pré-existente nas revistas.

A inserção de personagens novos faz com que tudo se desenvolva de forma própria e característica àquele contexto onde o personagem existe ou não. Nesse caso específico trazido à tona, pode-se dizer que, de certa forma, todos os acontecimentos, ainda que semelhantes ou por vezes idênticos aos propostos pela HQ, se desenvolveram como foi feito graças a essa escolha de elementos narrativos.

Ainda sobre personagens, a série ousou em manter uma delas por mais tempo que a HQ o fez, agregando à sua narrativa maior valor psicológico devido às tensões provocadas pela presença e personalidade de tal personagem e, principalmente, a maneira como ele é, finalmente, “retirado” da história. Shane na HQ representa apenas a diferença entre matar zumbis e matar pessoas no contexto do apocalipse, enquanto que na série ele funciona como um anti-herói, abastecendo, então, uma tensão interpessoal com Rick devido às diferenças de caráter e a uma espécie de triângulo amoroso alimentado entre os dois e a mulher de Rick. Esta personagem tem função essencial na série, de maneira que vem a justificar algumas das ações do protagonista, enquanto que na HQ sua existência é precocemente descartada, dando um clima muito diferente aos momentos que seguem sem sua presença.

Essas escolhas estratégicas feitas ao longo do desenvolvimento de cada uma das narrativas com relação aos personagens são as mais importantes para que se alcance o objetivo inicial do autor e, tanto na HQ quanto na televisão, é possível observar que a exploração das relações humanas é feita de forma intensa e satisfatória, ainda que por caminhos muito diversos as tornando, mais uma vez, fortes e independentes entre si e para com o seu público.

Há quatro eixos fundamentais pelos quais Reuter (2011) propõe que analise-se o elemento espaço: as categorias de lugares convocados, o número de lugares convocados, o

modo de construção dos lugares e a importância funcional dos lugares. Sob tais eixos, pode-se dizer que *The Walking Dead* segue mais ou menos o mesmo conjunto de acontecimentos e situações.

A função do espaço nesta obra é claramente a mesma em ambas as mídias nas quais são produzidas: complicar a vida das personagens. A busca por um local seguro, a constante fuga e peregrinação das personagens, sua dificuldade em lutar pela própria sobrevivência, tudo se dá devido ao espaço que vem como o agente limitador e complicador de toda a trama. Neste contexto vale ressaltar que o zumbi funciona como agente espacial, já que é a sua presença física em abundância que impossibilita a liberdade das pessoas de estarem onde quiserem e andarem em segurança por onde quiserem.

É interessante analisar um pouco o papel do zumbi não só em TWD como nas narrativas que o abordam de forma geral. Ele representa a anti-moralidade humana. O contexto do apocalipse zumbi é intrigante como é devido ao fato de que ele propõe ao ser humano que abandone seus valores e princípios morais, faz o ser humano questionar até que ponto tais aspectos de si mesmo, que antes eram essenciais para que vivesse em harmonia na sociedade, são ainda válidos no “fim do mundo”.

Dessa maneira, conclui-se facilmente que o espaço não faz parte dos elementos da transmídia postos sob análise por este trabalho, fazendo com que a pesquisa passe então para o próximo e último elemento narrativo da ficção segundo Reuter (2011); o tempo.

Assim como o espaço, há alguns eixos principais de análise do tempo na construção narrativa, sendo esses as categorias temporais convocadas, o modo de construção do tempo e a importância funcional do tempo. Novamente, em ambas as narrativas as categorias convocadas são as mesmas em relação à sua natureza e à forma com a qual é aplicada às personagens, bem como o modo de construção do tempo é explícito e identificável, ainda que não muito detalhado, e por fim, tem função importante a ponto de não ser apenas uma moldura.

A principal função do tempo e também do espaço na história de Kirkman é a de produzir o efeito do real seguindo o que o público conhece de seu cotidiano, ou seja, o tempo na história passa de forma idêntica ao da realidade do público, em horas, dias, semanas, meses, etc. E assim também o faz o espaço, que traz para os públicos da HQ e da série locações físicas reconhecíveis, como estradas, casas, hospitais, prisões, matas dentre tantas outras.

Tendo cada elemento sido analisado, o potencial da narrativa de *The Walking Dead* como transmídia encontra-se primordialmente na história e ainda mais intensamente nos

personagens, enquanto que tempo e espaço seguem linhas funcionais bastante semelhantes tanto em um quanto em outro suporte midiático em questão. A história e as personagens expandem as duas narrativas bem como as tornam poderosas por si próprias as atribuindo grande poder de sucesso narrativo, sendo suficientes então, para caracterizar TWD como uma narrativa transmídia de sucesso, até então.

Narrar trata-se de contar ou mostrar uma história e, para que o mesmo seja feito da melhor e mais clara forma possível, é importante seguir os passos anteriormente citados e compreendê-los para que sejam usados no intuito de ajudar na absorção da mensagem.

Como já foi dito, as narrativas estão presentes na vida dos seres humanos desde sua existência, o que nos leva diretamente à pré-história onde ainda se fazia uso das pinturas rupestres, por exemplo, para deixar nas paredes das cavernas as histórias sobre as caças e rotina daqueles primeiros homens. Isso, é claro, até que a capacidade de falar foi alcançada e o processo foi agilizado e facilitado levando-se ao que se conhece hoje, enfim.

Os livros são considerados os primeiros meios de comunicação de massa da história, principalmente os didáticos. Foram seguidos pelo rádio e o cinema, percorrendo o curso natural dado pelos avanços tecnológicos. Hoje, dentre tantos os meios existentes, tantos suportes dos mais variados níveis tecnológicos e utilidades, temos o quadrinho, um dos objetos de foco do estudo deste trabalho que será detalhado como tal a seguir.

2.1. A HISTÓRIA EM QUADRINHO

É difícil precisar um momento específico da história para falar sobre quando histórias começaram a ser narradas em sequência de quadros tal como se conhece os quadrinhos hoje. Scott McCloud (2005) atreve-se a dizer que começamos a ver manifestações semelhantes ao que entendemos por HQ nos manuscritos egípcios em imagem, através dos hieróglifos. Porém, as primeiras revistas de quadrinhos de fato publicadas na história, nasceram por volta de 1934, contexto no qual ainda eram compostas por uma coleção curta e aleatória de obras.

McCloud (2005), como em um dicionário define: “Histórias em quadrinhos *s. pl.*, usado com um verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. (MCLOUD, 2005, p. 9). Tal conceito, ainda que técnico sob determinado ponto de vista, se assemelha bastante ao que utilizamos mais acima de Reuter (2011) a respeito da narrativa e seus objetivos, onde a ideia de comportar alvos e efeitos almejados seja similar à de provocar

uma resposta no espectador, e onde a transmissão de informação seja parte de um processo comunicacional.

Will Eisner, de forma menos técnica já havia abordado a tão complexa conceituação dos quadrinhos em *Quadrinhos e Arte Sequencial*:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (EISNER, 2001, p. 8).

Através dessa linguagem, a história em quadrinho se dá sobre um acordo entre autor e leitor a respeito da experiência visual que será proposta nas páginas da revista, por exemplo.

O grande potencial do veículo em questão, está na inteligente junção de palavras e imagens como dispositivos de comunicação. Estes podem complementar-se, completar-se, interligar-se, interdepende-se, ou apenas ilustrar e/ou acompanhar o outro, contanto que formem e transmitam uma mensagem comunicando narrador com narratário.

Cabe aqui abrir um parêntese para diferir autor de narrador e leitor de narratário, de acordo com Reuter (2011) para que haja maior compreensão do conteúdo. Autor refere-se ao ser humano, situado no “não-texto” que conta a história que será transmitida enquanto que o narrador existe apenas e exclusivamente mediante o texto, o guiando e apresentando os fatos conforme é conveniente para o desenvolvimento narrativo. Do mesmo modo, quando falamos em leitor, nos dirigimos ao ser individual que faz a leitura da obra em mãos, também situado no “não-texto” enquanto que o narratário, é aquele que também só existe mediante a história e tem como função ser quem, dentro do texto, lê, escuta ou assiste o que está sendo contado.

Voltando ao foco, pode-se destacar a importância do papel da imagem que, agiria então, como agente comunicador em uma narrativa dessa natureza. Porém, a compreensão de uma imagem não é tão simples quanto parece, uma vez que, para se tornar possível, o autor deverá ter alguma noção sobre a experiência de vida do leitor. Essa interação deve ocorrer, pois, no momento da escrita tanto quanto no da leitura imagens serão evocadas das memórias de ambos.

Enfim, para que a linguagem sequencial se faça na prática, construindo então a narrativa da HQ, é preciso usar de um vocabulário específico para o meio: o ícone. Usaremos “ícone” sob a definição de McCloud (2005), sendo então qualquer imagem que represente algo, alguém ou alguma ideia. O que, muitas vezes, definimos como símbolos, são na verdade uma categoria de ícone, que representam, em sua maioria, ideias e conceitos.

Os ícones, por sua vez, acabam por simplificar imagens e ideias mais complexas, chegando aos cartuns, que mesmo sendo vistos sob uma perspectiva depreciativa pelo fato de produzirem imagens simples, têm uma força muito grande no mundo dos quadrinhos e de desenhos em geral. Isso ocorre, principalmente devido à universalidade do cartum, já que, quanto mais simples, mais pessoas são capazes de descrever e reconhecer algo através de sua descrição. Isso acaba tornando os meios que fazem uso dessa técnica, bastante populares.

As imagens são elementos narrativos tão fortes, que podem contar uma história sem o auxílio das palavras sem que haja grande dificuldade ou perda do sentido desejado. E quanto mais determinadas imagens forem capazes de tal feito, melhor o autor terá conseguido compartilhar de experiências comuns aos leitores, fazendo delas autônomas e altamente expressivas.

Na verdade, por mais “primitivo” que possa parecer o uso das imagens isoladas, tal processo exige certo refinamento por parte do leitor, já que serão necessárias interpretações mais profundas e complexas acerca do que lhe for confrontado visualmente.

Em uma revista de história em quadrinho, por exemplo, o mais comum é encontrar uma alternância nesse esquema da composição das “cenas” dentro de cada quadro, ou seja, normalmente o visível serão quadros carregados de escrita, estando dentro de balões de fala ou pensamento, seguidos, vez ou outra, por quadros puramente imagéticos. Usar dessa alternância de forma adequada ajudará, também, a garantir o sucesso objetivado pela narrativa.

Vale trazer à tona um recurso muito particular desse tipo de narrativa visual conhecido como conclusão. Esse fenômeno diz respeito ao processo pelo qual passamos, não só ao ler uma HQ como em situações recorrentes no nosso dia a dia, de observar partes de algo e perceber, concluir o todo, a presença do “restante”, ainda que não tocante à nossa visão naquele momento.

Essa “capacidade” é exigida a todo o momento no quadrinho, de forma que sem ela não seria possível que dois quadros consecutivos fossem compreendidos, já que no meio em questão não é possível que se acompanhe todo o movimento por completo de um personagem, por exemplo, por mais detalhista que o autor faça questão de ser.

Isso ocorre porque nossa visão do mundo pode ser bastante fragmentada e incompleta devido às limitações impostas pelos cinco sentidos. O que acontece, então, é que ao longo dos anos a nossa percepção “amadurece” e passa a ser baseada em um mero ato de fé a respeito da existência das coisas, apoiado nos pequenos fragmentos que captamos com experiência sensorial ao longo da vida.

O fato é que os desenhos produzidos pelos artistas dos quadrinhos exigem dos leitores que completem as figuras expostas no sentido mais literal da palavra. O desenvolvimento desse processo se dar de maneira tão automática e involuntária vem da nossa experiência de vida desde o momento em que nascemos, como já foi dito. Então, se por vezes o artista precisa enfatizar uma expressão facial de um personagem de sua história, por exemplo, ele poderá contar com o fenômeno da conclusão para que possa fazer uma espécie de close enquanto o leitor parte do princípio de que há o restante do corpo do mesmo naquela realidade, apenas oculto pelo enquadramento dado.

Com isso pode-se afirmar que todos os tipos de mídia fazem uso da conclusão para transmitir mensagem. O grande diferencial do quadrinho é fazer com que o leitor passe por esse processo de maneira consciente e voluntária ao contrário da televisão. Para a HQ, a conclusão se apresenta como agente de mudança, tempo e movimento, usando da imaginação do leitor para que tais efeitos possam ser produzidos de um quadro para o outro.

A sarjeta é o espaço entre quadros responsável pela magia do quadrinho em sua capacidade de nos fazer exercer tão fortemente essa “suposição” de momentos e movimentos não visualmente disponíveis. Ou seja, dentro dos quadros usa-se, basicamente, o sentido da visão, enquanto que na sarjeta necessita-se de todos eles para construir compreensão e atribuir sentido ao que se está lendo. Ressaltando que o quadrinho é um meio monossensorial e que elementos tais como os balões de fala são apenas uma representação de som exclusivamente visual, como pode, então, um meio tão aparentemente limitado por nossos sentidos conseguir agregar e, por conseguinte, transmitir a idéia de tempo?

“Assim como as figuras e os intervalos entre elas criam a ilusão de tempo através da conclusão, as palavras introduzem o tempo representando aquilo que só pode existir no tempo – o som.” (MCCLOUD, 2005, p.95). Baseando-se em tal afirmação de McCloud, pode-se partir do princípio de que, em primeiro lugar, a ideia de tempo entre os quadros é ditada pela conclusão e que, não só a sarjeta age nesse processo como também as próprias palavras, fazendo alusão o que tem-se na memória como o som correspondente a elas.

O quadro ou moldura é o ícone mais importante dos quadrinhos e a ideia de tempo que se é capaz de abstrair das HQ's está intimamente ligada a ele. Nesse contexto, o quadro age como um indicador de que o tempo está sendo dividido, segmentado. A duração desse tempo, porém, é mais definida através do que ocorre dentro do espaço da moldura do que por ela própria. O ato de enquadrar determinada ação vai além de apenas definir um perímetro para a mesma, ele posiciona o leitor diante da cena e aponta quanto tempo determinado

momento irá durar, ou seja, quando há a mudança para um novo quadro enxerga-se a o início de uma nova situação, ainda que totalmente ligada e seguida da anterior.

Tudo o que é inserido dentro de um quadro faz parte do vocabulário usado na criação dos quadrinhos. Através de signos reconhecíveis desse vocabulário é que entende-se e expressa-se o tempo nas tiras. A arte, nesse caso, vai além da simples decoração e valoração estética, ela deseja na verdade, representar a realidade através de uma sequência de eventos subseqüentes para que consiga cativar seu público e ganhar a confiança do leitor.

Nesse contexto, a abordagem do tempo nos quadrinhos tem uma função primordial para a narrativa (também primordial em outras categorias), que é a de fazer referência ao mundo através do realismo, que para Reuter (2011) “Trata-se de um efeito de semelhança construído pelo texto e pela leitura entre duas realidades heterogêneas: o mundo lingüístico do texto e o universo do não-texto, lingüístico ou não.” (p.156).

O quadrinho e o balão, quando cercam os supostos fenômenos naturais tratados nas histórias, são elementos de total apoio ao reconhecimento do tempo. O que também surpreendentemente contribui para essa ritmização da passagem do tempo é o próprio formato desses quadros, bem como sua quantidade e tamanho. Se colocarmos uma quantidade grande de quadrinhos para representar determinada ação, a mesma se fará mais segmentada, comprimindo o tempo, ao contrário do que ocorre em grandes e convencionais quadrinhos.

Quando fala-se sobre uma regularidade de ações e atividades, o uso dos quadrados perfeitos todos do mesmo tamanho transmite bem essa noção. Um quadro único e longo pode atribuir à ação que contém um tom de suspense ou mistério desejado pelo autor.

É interessante notar a ligação forte que há entre tempo, espaço e movimento dentro dos quadrinhos. Conhece-se o movimento dentro do quadrinho, hoje, na forma do quadro-a-quadro, mas de muitas formas esse conceito foi explorado para que se alcançasse essa proposição. Por volta de 1880, quando o cinema estava prestes a surgir, muitos estudavam maneiras de capturar o movimento através da ciência. Só, contudo, na ascensão do cinema de fato, é que os pintores surgiram com a idéia de representar o movimento em uma única imagem estática.

Com o desenrolar desse pensamento foi que o quadrinho surgiu, tentando, até os dias de hoje, lidar com esse desafio de representar o movimento em um meio estático. McCloud (2005) afirma que a chamada linha de movimento dos quadrinhos se encontra entre a dinamicidade futurista e a utilização de uma linha única para representar o “mover”.

Há, no mercado, certa variação de formas escolhidas para causar não só a sensação como a aparência em si de movimento. As linhas são um dos elementos mais fortes e

praticamente onipresentes em toda produção. Mais sofisticadas ou não, mais carregadas de traços e curvas ou não, mais grossas ou finas, sejam quais forem os detalhes no momento do desenho em si, elas quase sempre cercam os personagens e objetos a se movimentar dentro de um quadro.

Outra maneira muito inteligente que vale a pena citar é o uso de um mesmo cenário estático e contínuo ao longo de uma sequência de quadros interligados por uma figura em movimento, onde cada mudança de posição da figura pode ser entendida como uma fotografia tirada enquanto ela percorre o curso determinado a ela. Técnica, inclusive, originária do cinema e da imagem em movimento como se conhece hoje.

Na verdade, segundo Eisner (2001), o filme é uma extensão das tiras de quadrinho com a diferença de que no segundo caso o artista conta completa e totalmente com a cooperação do leitor à medida que o mesmo, ao contrário do espectador do cinema, tem liberdade sobre a ordem e velocidade com as quais fará sua leitura. Esse acordo voluntário entre o artista e seu público é o que faz das histórias em quadrinho uma maneira tão exclusiva de tratar das narrativas e é o que fazia até pouco tempo, ser um meio mais seletivo e refinado tratando-se do público alcançado.

Há um percurso pré-determinado (na cultura ocidental) para a leitura das páginas sem si: da esquerda para a direita e de cima para baixo, e é baseada nesse curso que a disposição dos quadrinhos é feita. Como na prática, esse modo regrado nem sempre é seguido devido ao que mencionamos anteriormente sobre a autonomia do leitor, quanto mais se consegue com que ele acompanhe esse passo a passo para chegar ao final da maneira como intencionou o autor, melhor o último soube usar dos recursos que lhes foram dispostos.

Um desses recursos que pode render à composição montagens criativas e diferenciadas no modo como se alcança o público, é a transcendência do uso do quadro no seu princípio mais básico, do contêiner para algo como um auxiliar na transmissão de emoções e sensações. A maneira pela qual se faz opção de usar o quadro (ou até mesmo a ausência dele) pode mudar completamente a interpretação dada a determinado trecho narrativo. O bom artista saberá usar dessa manobra para enriquecer a experiência do seu leitor.

Falando de emoções e sensações, levanta-se a questão do modo pelo qual desenhos e sua união ocasional com as palavras são capazes de transmitir ambas visualmente. Como sentimentos são colocados no papel para que sejam visíveis àqueles que experimentam determinada história? O que pode ser adiantado é que a utilização desses elementos é imprescindível para que haja um contato significativo com o leitor no mínimo de

profundidade. A não ser que estejamos falando de quadrinhos meramente ilustrativos, explicativos, a emoção é a grande chave para a conquista em qualquer história.

Todas as linhas e traços carregam em si um potencial expressivo. Até a mais inexpressiva das linhas tem o potencial de lhe serem atribuídos determinados sentidos, características, como um tipo de personalidade. Dispostas de uma maneira ou de outra, linhas semelhantes podem simbolizar coisas totalmente diferentes, tudo dependendo apenas do contexto imagético no qual estarão inseridas e da capacidade do artista de ilustração. A linguagem aqui tem os símbolos como base principal.

O desenho no quadrinho, sendo ele formado justamente por linhas e traços combinados, pode e assume na maioria das vezes um significado mais rico e completo quando associado às palavras, que é, basicamente, o que as revistas de histórias em quadrinhos modernas fazem hoje em dia. Essa união costumava ser considerada viável e interessante apenas às massas, como se o fato de haver um tipo de ilustração ou representação em forma de imagem empobrecesse a narrativa e assumisse leitores menos capazes intelectualmente.

Em quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais, embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis. No entanto, quando cada parceiro conhece seu papel e se apóiam mutuamente, os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte da qual extrai seu potencial. (MCCLOUD, 2005, p156).

Para McCloud (2005) o quadrinho é uma forma, em todas as suas possíveis definições, de arte e lida com suas problemáticas e virtudes bem como os outros tipos lidam, como por exemplo, o questionamento sobre seu valor prático. O importante aqui, então, é tratar da forma de arte que é a HQ como produto direcionado ao entretenimento e também como modo de se produzir cultura, o que conseqüentemente nos leva a quebrar barreiras conservadoras a respeito e conhecer um pouco mais sobre o que move o público desse meio.

Eisner (2001) também faz essa relação de palavras e imagens no sentido de uma busca pelo produto ideal. É levantada por ele, inclusive, a possibilidade de um fracasso narrativo no caso de se potencializar muito um dos elementos se esquecendo do outro. O foco na imagem poderia, por exemplo, produzir um belo resultado artístico, porém, daria origem a uma história fraca, ou até mesmo fazer o leitor se deparar com história alguma.

Essa dificuldade no encontro de um equilíbrio na HQ se dê, talvez, um pouco ao fato de tudo partir, geralmente, de um único indivíduo. “Diferentemente do teatro (e do cinema),

cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo.” (EISNER, 2001, p.123). Porém, é o trabalho de arte que prende a atenção do leitor, inicialmente. Por isso uma concentração tão grande da atenção a esse aspecto.

A HQ tem uma forma bem particular, inclusive, de atrair e manter a atenção e dedicação do seu público em longo prazo. Quando o requadro foge à sua forma convencional de existir dentro da história em quadrinho, ele pode passar a fazer parte de forma prática da linguagem da arte seqüencial, incrementando a narrativa e envolvendo mais e melhor o leitor. O requadro tradicional, sem grandes movimentos de ousadia, muitas das vezes mantém o leitor distante da história, mais espectador de fato do que participante e integrante crucial para a trama, o que é mais interessante para o futuro da produção.

A primeira página de uma revista é como um trampolim para a narrativa, então deve haver um investimento criativo nela. Em sequência, a própria mudança de páginas representa importância na medida em que é uma oportunidade que o autor tem de controlar o foco do leitor.

No momento da composição de um quadrinho, parte-se do princípio que se fará dele um centro de interesse, dentro do qual uma ação vai ocorrer em foco e, elementos secundários da narrativa serão inseridos sob determinada perspectiva. A perspectiva, no caso, vai ser adotada de tal forma a buscar o máximo possível de alinhamento do olhar do leitor com o plano narrativo do autor. Sobre perspectiva, Reuter (2011) diz:

A questão das perspectivas é de fato muito importante para a análise das narrativas, pois o leitor percebe a história segundo um prisma, uma visão, uma consciência que determina a natureza e a quantidade das informações: podemos, com efeito, saber mais ou menos sobre o universo e os seres, podemos continuar fora dos seres ou penetrar em sua interioridade. A perspectiva – convém ainda identificá-la com exatidão, pois o termo é enganoso – pode passar não apenas pela visão (caso mais freqüente), mas também pela audição, pelo olfato (...), pelo paladar e pelo tato. (p.73).

Einsler (2001) divide as aplicações da arte seqüencial em duas funções básicas, a de instruir e a de entreter. Coube e ainda caberá ao presente trabalho discorrer sobre o que tange o entretenimento dentro das histórias em quadrinho. Apesar de que, assume-se aqui, que, ainda que de forma sutil e pouco profunda, haja instrução agregada às narrativas contidas nessa segunda função.

Quando fala-se sobre divertir, voltamos novamente à questão do desafio que é para o autor desse tipo de quadrinho, lidar com as abstrações. Cada leitor possui sua individualidade

e sua carga subjetiva e levará, sem exceções, a mesma no momento em da leitura. Ainda que lembre-se sobre a definição dada por Reuter (2011) a respeito do leitor ideal, definido como narratário, não se pode subestimar a complexidade do processo de levar em consideração e em seguida relevar através de escolhas, algumas particularidades cruciais sobre cada indivíduo.

Essa tarefa exigirá, então, uma demonstração de habilidade e criatividade do artista bastante avançadas, uma vez que, não podendo levar em conta cada pessoa que terá contato com a história, deverá variar dentro do próprio estilo e carregar sua criação daquilo que ele deseja que ela represente como produto final. De qualquer forma, confrontar o psicológico do leitor representa um risco que o autor pode dispor-se a correr ou simplesmente evitar ao máximo temas que fujam aos clichês das histórias em quadrinhos, onde ele sabe que não há grande chance de erro.

Analisando sob um aspecto mais técnico, qual seria o papel da cor para a mídia em questão? Acessa, com certeza, o lúdico do receptor, uma vez que, por tradição ou não, a multiplicidade de cores é fortemente relacionada à infância e à fantasia que se vive nela através dos brinquedos e até mesmo da prática do “colorir”. De fato, as cores desempenham função icônica na mente do leitor.

Colorir uma figura auxilia na distinção da mesma. Através desse processo, o artista é capaz de enfatizar determinados aspectos daquilo que desenha, nos conscientizando melhor de um aspecto dele ou de outro. Porém, por ser um recurso muito caro, ainda hoje em dia, o preto e branco ainda prevalece. McCloud (2005) defende que nesse caso o significado tende a se sobrepor à forma, o que é interessante quando se tem uma boa história em mãos. Mas talvez, não necessariamente as formas assumam mais significância quando postas em cores; a ideia de um suposto equilíbrio pode até ser aproximada, mas a atribuição de significado, aqui, dependerá muito mais da habilidade do autor de unir e interligar as qualidades da narrativa e da arte.

No caso dos quadrinhos, o que se vê acontecer é um caminho sendo percorrido pelo pensamento do autor até ser, em certo nível, concretizado nas páginas de uma revista, por exemplo. A ideia sai da mente do artista, vai para a mão, da mão para o papel, do papel para o olho e do olho, novamente para a mente, dessa vez do leitor. Uma mídia é o meio que possibilita essa concretização, ainda que não completamente fiel, de passar uma mensagem, transmitir uma ideia, dividir um pensamento. O domínio do criador sobre o seu meio é que determinará o quão aproximado o produto final de seu trabalho será do que mentalizou antes de submeter sua ideia a todo esse processo.

“Todas as mídias são um subproduto de nossa incapacidade de comunicação mente a mente.” (MCCLLOUD, 2005, p. 194). Tendo como base tal afirmação, ele diz ainda que para que se compreendam os quadrinhos, deve-se, antes de qualquer coisa, desapegar-se de qualquer conceituação e definição dada a eles. De certa forma, nos quadrinhos a responsabilidade de se transmitir uma mensagem é aliviada devido a todo o processo tal como ele é, onde parte-se “do nada” e cria-se, mesmo assim, uma sociedade entre criador e leitor.

As *graphic novels* têm sido a nova tendência do mundo da arte seqüencial. Ela surge num movimento contra corrente ao quadrinho tradicional no sentido de serializar uma determinada narrativa e fazer daquela história uma longa trama sobre determinado assunto ou personagem, contando, portando, com supostos leitores fiéis, e tendo mais do que nunca, que transpor barreiras da criatividade de forma inteligente para que o sucesso seja possível a tão longo prazo como o almejado nesse caso.

Há muitos anos atrás, quando Will Eisner escreveu **Quadrinhos e Arte Seqüencial** ele falava de um público ingênuo e pouco preparado para essa tendência. Com isso, ele foi capaz de profetizar a respeito do que vemos acontecendo hoje: a aplicação da arte seqüencial entrelaçando palavras e figuras de maneira a oferecer uma contribuição real para a literatura. As HQ's hoje se preocupam em observar, analisar e tentar reproduzir a experiência humana. Dentro das limitações do próprio veículo, vê-se uma quase completude na missão de equilibrar palavras e imagens a fim de produzir arte de qualidade para a realidade atual.

Histórias mais “humanas” deixaram de ser tendência e são acontecimento, são realidade no mundo dos quadrinhos contemporâneos. A fantasia, a ficção e o fantástico caminharão sempre não só junto a essa mídia como a todas as outras, inevitavelmente. O que se vê sendo feito com maestria por muitos autores é a união das duas vertentes de tal forma a produzir obras tão geniais a ponto de se tornarem detentoras de atenção e sucesso antes inimagináveis dentro das temáticas abordadas.

Esses mesmos autores têm sido capazes de reinventar o estilo de suas criações muito inteligentemente. Reapropriam sentidos, temas, e os transformam de tal forma que conseguem revalidar noções muito antigas e repetidas ao longo do tempo, tornando assuntos muito recorrentes atuais dentro do contexto e da abordagem dada por eles. Enxergar o que está acontecendo no mundo pode ser simples. Observar e estudar os fenômenos da contemporaneidade são pré-requisitos tanto para criar no atual contexto midiático quanto para falar sobre o mesmo, contudo, conseguir produzir com sucesso sobre e dentro de tal realidade é um desafio. Felizmente esse desafio tem sido ao menos, foco de tentativas de superação.

A narrativa escolhida como objeto de estudo e aplicação de conhecimento para essa monografia ilustra bem os princípios básicos aqui estudados a respeito do mundo dos quadrinhos e de sua abordagem do mesmo nos dias de hoje. A história e os elementos que a compõem, serão aqui analisados e exemplificarão muito da teoria até então explicitada.

2.1.1. *THE WALKING DEAD*

The Walking Dead foi criada e escrita por Robert Kirkman e o desenhista Tony Moore, mais tarde substituído por Charlie Adlard, e foi publicada pela primeira vez nos Estados Unidos em 2003 pela *Image Comics*.

A história narra a saga de Rick Grimes e um grupo de pessoas na luta por sobrevivência em um mundo pós apocalíptico, onde a causa de sua dizimação foram zumbis. Rick, antes do desastre, era um oficial de polícia da pequena cidade de Chynthiana no estado de Kentucky, e é através disso que muito se explica ao longo da história sobre como ele e o amigo Shane (também policial) conseguem, por muito tempo, liderar e guiar o grupo pelas mais diversas e complicadas situações.

Sob esta análise específica, para este trabalho, no intuito de conseguir com que o estudo seja feito de forma mais completa e direcionada, estarão apenas os primeiros seis capítulos da revista de histórias em quadrinhos, que irão corresponder à primeira temporada da série televisiva, que será mais tarde abordada também nessa pesquisa.



Figura 1: Capas das seis edições do primeiro arco de histórias lançado pela Image Comics nos Estados Unidos.

A narrativa começa com Rick e Shane participando de uma perseguição seguida de tiroteio, envolvendo um fugitivo da cadeia onde Rick acaba sendo atingido gravemente por um tiro. Isso tudo é contado de forma resumida sem grandes destaques ou prolongamentos de diálogo, de forma a apenas situar o leitor. Dessa forma, já conhecemos o protagonista, seu grande amigo Shane e suas profissões, bem como, de forma sutil, um pouco da personalidade

de cada um, já que é Rick que se prontifica a tentar se aproximar do alvo pedindo pela cobertura do amigo.

A HQ em questão não faz uso de cores com exceção das capas das revistas. No seu interior, há a presença quase sempre intercalada de tipos de quadrinhos diferentes, variando de uma sequência mais ou menos regular de quadros regulares e simétricos à páginas inteiras usadas como um quadrinho só, o que ocorre quando percebe-se a necessidade do autor de dar destaque a determinada imagem ou situação como um todo.

Porém, primeiramente, vale analisar um pouco a junção de palavras e imagens nas HQ's de *The Walking Dead*. Fica claro que, para Kirkman, essa união é completamente necessária para transmitir o que ele deseja com esse arco de histórias. Na primeira revista, por exemplo, já é possível notar uma variação do uso de tal união de forma a demonstrar de diversas maneiras, como, ao longo de todo o percurso narrativo, esse recurso será aplicado objetivando efeitos diferentes. Vemos diálogo entre Rick e Shane e, logo em seguida, após Rick acordar de um coma em uma cama de hospital, vemos as palavras agindo como auxiliares na demonstração de espanto e confusão do protagonista, ou seja, menos presentes, porém carregadas de emoção e significado. O mesmo ocorre ao aparecerem como consequência de uma espécie de monólogo do policial.

As palavras são usadas também para nos apresentar o que seriam os primeiros sons com os quais Grimes teve contato, oriundos dos zumbis, elemento esse, que mais uma vez, nos contextualiza sobre como estes seres serão retratados ao longo da história, como seres que não possuem falas estruturadas sendo capazes apenas de emitir sons não identificáveis e, portanto, já excluindo, de certa forma, uma possibilidade de característica humana dos mesmos.

Ainda na mesma revista, Rick se encontra com Morgan Jones e seu filho Duane, onde, então, inicia-se um diálogo intenso, onde as palavras serão responsáveis por explicar ao personagem principal tudo o que aconteceu desde que o mesmo levou um tiro e esteve em coma no hospital. Neste momento, podemos identificar na narrativa, o fato de que somos colocados na perspectiva de Rick, ou seja, até agora, a forma pela qual o leitor descobriu sobre tudo e entendeu o que o cercava, foi a mesma pela qual Rick o fez.

As duas últimas páginas da revista de número um, são essenciais para nos apresentar um Rick agora mais forte, estando ciente do desastre no qual se encontra e disposto, enfim, a encontrar sua família e lutar pela sobrevivência junto com ela. Estas duas páginas, porém, são carregadas de imagens, fazendo uso das palavras em apenas dois momentos: quando o oficial se reencontra com o primeiro ser que teve contato de fato como um zumbi (o aterrorizando

em um momento anterior da história, se arrastando pela metade seguindo seu instinto), e em sequência desse momento, quando ele atira na cabeça desse ser, tendo a palavra aqui o papel de representar um som, evocando nossa audição através da visão.

A partir da segunda revista, a utilização das palavras e sua união com as imagens seguem através dessa alternância de objetivos, apenas com o acréscimo de que, já na segunda, Rick se encontra com Glenn, e os diálogos então passam a ser mais frequentes e recorrentes, até mesmo quando o objetivo é apenas nos guiar através das emoções dos personagens. As palavras aqui, nos ajudarão mais uma vez a reconhecer características próprias de um novo personagem, e a nos fazer conhecer melhor o protagonista, que agora se encontra em uma situação de mais perigo e risco ao lado de Glenn, e através dos momentos que os dois passam juntos, vemos como cada um lida com a presença do outro.

Tendo as próximas revistas seguido essa mesma tendência, cabe falar um pouco sobre a imagem em si usada na HQ de *The Walking Dead*. Tony Moore é um excelente desenhista, e lança mão de imagens ricas em detalhes, principalmente no que toca às expressões faciais dos personagens ao longo da narrativa. Dada a situação como a conhecemos, as expressões faciais aqui ganham muita importância, já que serão elas que na maioria das vezes serão capazes de nos situar psicologicamente e emocionalmente com relação ao terror sobre o qual a história de Kirkman discorre. Quadros inteiros são utilizados várias vezes para closes aproximados dos rostos com expressões de terror, tristeza, medo, alívio, tensão dentre outros sentimentos, e Moore consegue com destreza o envolvimento intenso do leitor.



Figura 2: Primeiro quadro da página 17 da terceira edição do primeiro arco **Dias Passados**.

Tendo em vista que a própria página pode ser considerada um quadrinho dentro do qual outros quadrinhos se dispõem de forma a compor as limitações de um ambiente, de um cenário onde a história contada através da produção conjunta de escritor e artista, nesse caso específico, será contada, observamos que a obra escolhida aqui aproveita bem desse conceito. Em muitos momentos e, repetidamente em praticamente todas as edições das revistas, Kirkman e Moore usam da página/quadrinho sendo também um local onde a ação narrativa se dá, ocasionalmente. Ou seja, o que há, na verdade, são sangramentos de quadrinhos, causando, por vezes, a sensação de atemporalidade dentro da página que por sua vez envolve outros quadrinhos no caso de *The Walking Dead*.

Como já foi dito antes a respeito do processo de conclusão dentro dos quadrinhos, é ele que torna o leitor capaz de entender e ligar um quadrinho a outro mesmo que não consiga ver detalhadamente a mudança de movimento e tempo de um para outro. Para especificar e explicar melhor de forma aplicada, temos na obra de Robert a predominância da conclusão tema-para-tema, segundo McCloud (2005), havendo, porém, uma alternância significativa com a conclusão tipo ação-para-ação.

Explicando melhor, na conclusão tema-para-tema, é quando de um quadro para outro, observamos que o leitor é mantido dentro de uma mesma cena ou ideia, exigindo um pouco mais de envolvimento do que é pedido dele em conclusões quadro-a-quadro do tipo momento-a-momento, onde quase nenhuma conclusão é necessária, pois há um detalhamento intenso da ação de um quadrinho para o outro, e do que a própria conclusão ação-para-ação, onde o tema é apresentado em progressão distinta, demonstrando porém uma maior continuidade do que a tema-para-tema, mais recorrente no caso aqui estudado. Ou seja, podemos afirmar, que o uso da sarjeta aqui é moderado. Busca-se então, um equilíbrio entre enredo e arte, há um investimento em ambas, uma parceria produtiva do escritor e do artista.

Com relação ao formato dos quadros e dos balões dentro dos quadros, há uma aplicação mais básica e regular. Ainda que dentro de uma mesma página encontramos uma variação de tamanho de quadro e o uso dos balões para conter falar ou produzir sons onomatopéicos, essa mesma variação é recorrente ao longo de muitas revistas subsequentes, o que faz desse uso diversificado dos recursos do meio um certo tipo de padrão da obra como um todo. *The Walking Dead* faz uso desses recursos para incrementar a narrativa, mas, sua regularidade e acesso freqüente podem ser vistos como modos pelos quais Kirkman consegue produzir uma ideia de “estilo” para a sua HQ.

Não predomina, porém, em muitos momentos há a opção por páginas seguidas apenas de imagens, o que já vimos que de fato, acaba exigindo mais do público do que quando

acompanhadas de palavras, pois é o momento no qual a experiência do leitor e a do autor se entrelaçam de forma a formarem sentido sem que precisem se conhecer para compartilhá-las explicá-las um para o outro.

A arte seqüencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de uma certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa seqüência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado. (EISNER, 2001, p24).

Com base nessa afirmação de Eisner (2011), confirmamos novamente que a habilidade do artista é essencial para a compreensão de cada seqüência de quadros proposta em cada página. Mais especificamente falando, a ideia de movimento e seqüência dentro da HQ tem que ser bem disposta para o sucesso narrativo da mesma.

McCloud (2005) vem falar, então, justamente sobre essa habilidade do artista em retratar o elemento com o qual mais nos deparamos dentro de uma história em quadrinhos contemporânea, a forma mais universal e recorrente com a qual o artista lida dentro da HQ: a forma humana. Quanto mais fiel o artista for capaz de ser sendo capaz de representar com excelência aquilo a que se propôs, aqui no caso o ser humano, ele ativará no seu leitor a lembrança que o mesmo possui daquilo que está sendo representado, provocando nele um forte reconhecimento e logo maior envolvimento e ligação entre ele e aqueles ali retratados. Isso ocorre com ainda maior freqüência e intensidade do meio audiovisual, por exemplo, já que se faz uso de pessoas reais sendo gravadas.

A leitura do corpo juntamente com a sua postura e gestos é uma habilidade que o leitor possui e que fará com que o artista utilize de uma espécie de dicionário gestual para que essa leitura ocorra o máximo possível dentro do esperado. Portanto, quando uma imagem é retratada de forma habilidosa, ela acessa no cérebro humano uma memória que evoca diretamente o processo de reconhecimento e os efeitos conseqüentes da emoção interligada àquele produto imagético. Ou seja, aqui o autor, claramente, usa a memória comum de experiência entre ele e o leitor para alcançar seus objetivos.

Bem como Kirkman (2003) encara sua própria obra na seguinte descrição: “Com os MORTOS-VIVOS, quero explicar como as pessoas lidam com situações extremas e como esses eventos as MUDAM.”, *The Walking Dead* trata-se de um drama sobre as relações humanas. Isso deve ser posto em destaque para que seja possível extrairmos um dicionário de

gestos, como antes mencionado. A intenção do autor, aqui indubitavelmente, rege todo o estilo das ilustrações.

Expressar emoções através de seus desenhos é, com certeza, um desafio à habilidade do artista de quadrinhos. Quando se tem em mãos um drama intenso e carregado das mesmas, o nível de dificuldade se eleva significativamente. Ambientados em, nada mais, nada menos do que o fim do mundo, os personagens dessa história estão a todo o momento sofrendo situações inusitadas e, muitas das vezes, nunca antes vividas por eles, nem ao menos de forma semelhante. Logo, ao mesmo tempo em que o fato de serem emoções “novas” dê ao desenhista certa liberdade criativa para expressá-las fisicamente nos personagens, é um grande obstáculo fazê-lo de forma convincente.

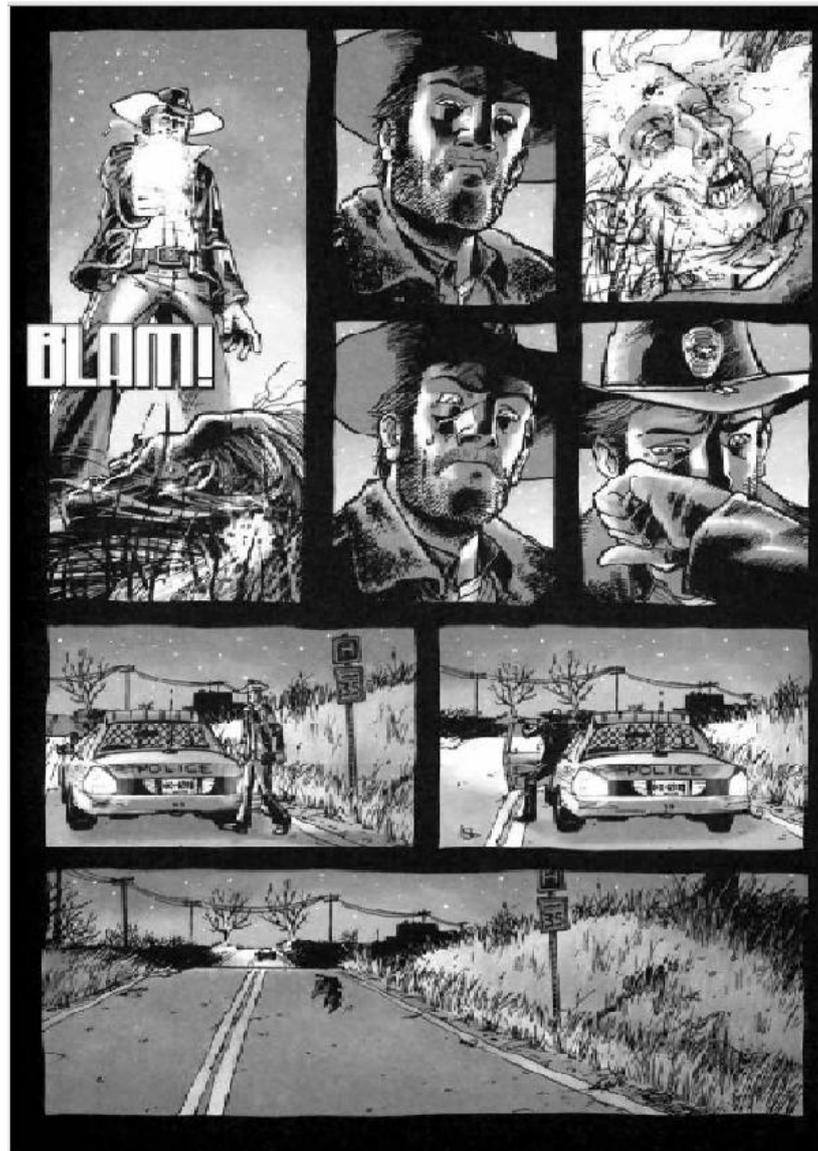


Figura 3: Página 26 da edição número 1 do primeiro arco de histórias **Dias passados**.

Além das últimas considerações, acrescenta-se, ainda, a reelaboração de um personagem importante e elemento agravador dos problemas vividos por Rick e seus companheiros: o zumbi. Desenhar um morto-vivo, depois de tantas caracterizações ao longo do tempo no mundo das narrativas de ficção, e, ainda causar espanto e admiração com as figuras criadas, é uma característica na HQ em foco.

De acordo com o microdicionário de gestos proposto por Eisner (2001), Tony Moore abre mão primordialmente dos gestos relativos ao medo, à surpresa, à raiva e à ameaça. Estes, é claro, em primeiro planos, sendo seguidos por todos os outros em momentos eventuais da trama. “Estas abstrações bem simples lidam com indicadores externos de sensações internas. Também mostram a enorme série de símbolos que construímos a partir da nossa experiência.” (EISNER, 2011, p.102).

É de extrema importância lembrar que, em *The Walking Dead* tratam-se de dois eixos de criação, ou seja, foge do padrão criativo do quadrinho onde tudo (arte e escrita) tem origem no mesmo indivíduo. Nas páginas iniciais de apresentação, Robert Kirkman (2003) relata um pouco sobre sua admiração e afinidade com Tony Moore, o que nos faz, de início, depositar confiança nessa parceria.

O corpo, com suas posturas e gestos, acaba exercendo predominância sobre as palavras, na HQ, já que, a um mesmo balão de falas, por exemplo, pode-se atribuir significados completamente diferentes quiçá opostos se figuras com expressões igualmente opostas forem alternadas sob ele. O que observamos então, é uma contribuição e dedicação totais de Moore ao planejado por Kirkman, já que, na maioria dos quadros, observando um a um, nota-se sintonia e sincronia da mensagem e seu significado.

Os detalhes de TWD são claramente mais trabalhados em momentos de recorte, de closes dos rostos, num primeiro momento principalmente no de Rick enquanto passa por uma fase de adaptação para compreender, por fim, o que aconteceu. Mais uma vez percebe-se a evidência dada ao que acontece internamente aos personagens, ou seja, capta-se no externo o que acontece no interno, e, para isso, as imagens aproximadas contam com verdadeiras “atuações” dos desenhos de Moore.

Se, como anteriormente comentado, as cores têm o poder de definir melhor, especificar, salientar e identificar as formas e o que elas propõem dentro das ações que as contém, fica claro que a obra apocalíptica aqui exige um público mais refinado e capaz de construir as próprias abstrações. De fato, o que se espera do leitor de *The Walking Dead* é que ele carregue consigo uma carga pesada de abstrações e deixe, sem restrições, sua subjetividade interferir na compreensão da obra.

Kirkman (2003), deixa claro que deseja que sejamos capazes de enxergar em cada um dos personagens amigos, familiares, pessoas que conhecemos, de forma que podemos concluir que ele agrega a eles características tão amplas e, ao mesmo tempo, tão específicas que Shane, Carl, Lori, Glenn, Andrea, dentre tantos outros, não passarão, ao nosso ver, de pessoas comuns, seres humanos, gente com a qual, em algum momento de nossas vidas, tivemos ou teremos contato.

O desenho de Moore, os traços por ele escolhidos transparecem essa ideia. Nenhum dos personagens parece possuir características físicas exóticas ou diferentes o suficiente para criamos imaginariamente, figuras únicas e exclusivas daquela narrativa em particular. Todos são feitos de forma “perfeita” a nível de representação de um ser humano, porém genérica, a ponto de nos permitir fantasiar qualquer um de nosso conhecimento pessoal.

Normalmente, para que seja possível o que conhecemos como o contato que o leitor tem com os quadrinhos em um primeiro momento, é feita uma seleção dos mesmos, ou seja, para que o leitor se depare com um quadrinho específico no momento da leitura, ele (o quadrinho), certamente é resultado de uma escolha do artista. Este quadrinho provavelmente é consequência de uma série de outros criados e desenhados pelo artista, e, a postura congelada em um quadro específico é capaz de dar informações sobre o antes e o depois daquele evento em particular.

A não ser por motivo de determinado efeito almejado pelo autor, os quadrinhos como os conhecemos terão passado por esse processo, e, para isso, sua escolha deve ser feita com cautela. Às vezes, são produzidas dez imagens, posturas congeladas, para retratar uma ação, porém, apenas três ou quatro delas são escolhidas e de fato veiculadas no meio impresso, como no caso, a revista de HQ.

Como já foi explicado antes, as revistas de *The Walking Dead* recorrem, em sua maioria, à conclusões quadro-a-quadro de tema-para-tema, o que podemos relacionar diretamente à afirmação de que essa escolha de quadros específicos provavelmente é feita com grande frequência no momento da produção das HQ's. Vale dizer também, obviamente, que em outros vários momentos, através de uma conclusão quadro-a-quadro de momento-a-momento, essa seleção foi menos rigorosa, ou, acabou adotando a maioria das imagens criadas para representar uma sequência de acontecimentos que constituem uma ação, nesse caso, brevemente concluída se levado em conta o tempo da narrativa interna.

Segundo Eisner (2001), os desenhos nas histórias em quadrinhos são visuais, na medida em que podem substituir o texto o que, portanto, caracterizaria o termo “ilustração” apenas como uma repetição das palavras no intuito de auxiliar em sua compreensão, sendo

mais usado então para a referência a livros didáticos, por exemplo. Porém, o desenho na HQ pode, facilmente, ser visto em muitos momentos como ilustrações de textos internalizados pelo artista em seus quadros. Quando encontramos a presença de um narrador de forma explícita, o que ele diz dentro de balões nos quadros, normalmente é acompanhado de ilustrações para que o leitor visualize concretamente o que foi descrito.

O que vemos acontecer dentro dessas primeiras edições aqui escolhidas, são desenhos meramente visuais, pois não há a presença de um narrador externo nos mostrando os caminhos da narrativa, nos fazendo acessar a história pela perspectiva do personagem principal e trazendo os fatos e intrigas à nossa compreensão através de diálogos que complementam as ações visualmente disponíveis.

O quadrinho como meio sofreu, ao longo tempo, muito preconceito sobre sua forma de produzir arte, estando sob esse preconceito inclusive a dúvida sobre esta definição do que ele tem como produto. O fato é que, *The Walking Dead* é, indiscutivelmente, um sucesso da cultura pop e ainda não tem um fim previsto. Como diria o próprio Kirkman (2003), é como se fosse um filme sobre zumbis que não tem fim, portanto, podemos concluir que será uma longa série de arcos sobre a história de Rick Grimes.

Kirkman objetiva, através de sua série de quadrinhos, acabar com sua frustração em relação a outras produções que abarcam a mesma temática. Ele deseja mostrar a transformação de Rick e como as relações humanas se modificam através do tempo em situações extremas transformando, por fim, as próprias pessoas. Seus quadrinhos conseguem transmitir isso.

Embora a tecnologia de reprodução tenha se aprimorado, oferecendo hoje possibilidades mais amplas, os quadrinhos continuam sendo basicamente uma forma artística a traço. O desenho a traço tem uma vivacidade que se presta muito bem ao emprego das imagens como linguagem. Até onde nos é dado enxergar, o artista de quadrinhos deverá continuar utilizando o traço na realização de sua arte. (EISNER, 2001, p152).

Trata-se do bom uso da linguagem dos quadrinhos. A boa união entre ideia e traço, concretizada em, até hoje, mais de 100 edições de revistas.

Apesar de a perspectiva de Rick ser adotada para nos guiar através dos fatos, o que percebemos na verdade, devido a alguns momentos em que apresentam-se fatos a nós desconhecidos, até o momento da narração, por Grimes, é que podemos falar na presença de um narrador homodiegético com perspectiva passando pelo personagem, que Reuter (2011) define como uma combinação na qual:

[...] o narrador conta o que acontece no momento em que acontece (e não de maneira retrospectiva). Ele narra no presente o que dá a impressão de simultaneidade entre o que ele percebe e o que ele diz [...] (p.83).

Ou seja, é como se estivéssemos muito próximos ao personagem, sendo apresentados aos fatos gradativamente, junto com o próprio. Porém, vale lembrar que as instâncias narrativas, dentro de histórias longas e complexas principalmente, como é o caso aqui, se alternam e combinam-se de tal forma, que torna-se difícil identificá-las e distingui-las corretamente.

Poderíamos encontrar, sem maiores dificuldades, duas além desta: a do narrador heterodiegético com perspectiva passando pelo narrador, e a do narrador heterodiegético com perspectiva passando pelo personagem. Respectivamente, estas duas últimas instâncias seriam: uma combinação onde o narrador é onisciente, ou seja, é detentor de todo o saber e pode, se quiser, dizê-lo ao narratário e uma combinação onde o narrador não pode, normalmente, perceber e transmitir o que sabe sobre o personagem pelo qual passa essa perspectiva.

Essa diversidade de instâncias traz à narrativa uma riqueza de interpretações, já que, nesses momentos de variação de perspectiva, o próprio autor permite ao leitor visões diferentes de um mesmo ocorrido, ou até, direciona esse olhar para determinada ação da forma como ele gostaria que seu público a entendesse.

Os quadrinhos dão forma a um meio democrático de se contar e ler histórias. Pelo próprio suporte em si através do papel impresso, o artista tem uma liberdade de criação muito maior sobre as formas escolhidas a serem dadas às figuras, objetos e personagens.

The Walking Dead surgiu do desejo de um homem frustrado com os enredos dados a uma de suas temáticas favoritas nas mídias mais convencionais, como o cinema e a TV, e a partir disso usou da infinidade de possibilidades que a HQ dá ao artista não só no que se refere ao próprio traço como também a esse universo de interpretações possíveis dentro da revista. McCloud (2005) se faz eficiente no que este trabalho se propõe a analisar dentro da narrativa escolhida:

Compreender os quadrinhos é um negócio sério. Hoje, eles são uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda tem chance de ser ouvidas. Aquele que se mete no negócio de quadrinhos tem muitos obstáculos pra superar que não são nada comparados ao que um diretor de cinema ou dramaturgo precisa enfrentar. Os quadrinhos dão as boas-vindas a qualquer criador que entre em seu mundo, um mundo tão próximo quanto uma caneta, lápis ou papel. O muro da ignorância que

impede tantos de se verem com clareza só pode ser atravessado pela comunicação. (p.197,198).

Dentro dessa perspectiva comunicacional do meio e do que ele transmite, o próximo capítulo se dedicará a contextualizar a obra aqui em questão na chamada cultura da convergência e seu desdobramento para uma tendência já usada em *The Walking Dead* conhecida como narrativa transmídia.

3. UM POUCO SOBRE A CULTURA DA CONVERGÊNCIA

É primordial que se faça, inicialmente, uma contextualização do consumidor nos tempos atuais de criação e reelaboração de mídias e conteúdos para as mesmas. Não se pode mais falar em um consumidor passivo e pouco interessado que apenas ouve/lê/absorve tudo o que lhe é confrontado de maneira inerte. O perfil desse consumidor foi moldado e exigido de tal forma que passa a ser ele próprio o novo pólo exigente dessa relação conteúdo/público.

A partir disso, pode-se trazer um pouco do conceito traçado por Henry Jenkins (2009) acerca da convergência, entendida no âmbito cultural como uma transformação, tendo em mente justamente a ânsia por novas relações e conexões em meio a tantos níveis midiáticos, tanto de plataformas quanto do que vai ser transmitido por elas, por parte das pessoas que fazem uso de todo esse acervo. Ou seja, podemos nos referir a este fenômeno como interno aos indivíduos que o colocam à prova através de suas relações sociais. Com as palavras do próprio Jenkins (2009):

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. (p.29).

Estamos vivendo em um momento de forte transição, onde antigas regras se abrem à reestruturações e empresas se vêem obrigadas a renegociar e repensar o papel do consumidor em etapas que, antes, pertenciam somente a elas. Cabe, neste momento, ao público, julgar-se apto, e, a partir daí, propor-se a encarar essa nova função ativa na produção e gestão de conteúdo, ou conformar-se com seu papel mais silencioso vivido até então.

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)

Para que se entenda melhor sobre os meios de comunicação em si, é conveniente trazer o que Lisa Gitelman (GITELMAN *apud* JENKINS, 2009, p. 41) tem em mente a respeito do que ela chama de meio. Ela propõe dois níveis de análise relacionados à ele; um seria o fato de ser apenas uma tecnologia em si, por meio da qual transmitimos e fazemos uso da maneira que bem entendermos dentro dos nossos limites de compreensão do mesmo. Em

um outro nível, um meio seria um conjunto de protocolos e/ou práticas sociais e culturais que cresceram e se desenvolveram em torno da tecnologia, graças e juntamente a ela.

Com este último ponto, podemos relacionar a ideia mais acima citada de Jenkins a respeito de entendermos o fenômeno da convergência como interno aos indivíduos e confirmar que, de fato, as relações sociais humanas, de uma forma ou de outra, acabam regendo o direcionamento que os meios de comunicação tomam e suas conseqüências para a sociedade como um todo.

Produtores e consumidores de mídia mais conservadores agem como se o papel desses meios de comunicação continuasse o mesmo após tantas alterações e inovações tecnológicas. Infelizmente, vê-se, ainda, essa convergência de mídias como uma ameaça ao invés de tomá-la como oportunidade impulsionadora para relações mais bem sucedidas entre público e produto, seja de nível simplesmente material ou cultural e abstrato. Presta-se mais atenção no perigo da manipulação do que na busca por soluções inteligentes e produtivas dentro de uma cultura participativa se manifestando através das próprias mídias.

Considerado por Jenkins o profeta da convergência, o cientista político do MIT Ithiel de Sola Pool já em 1983 entendia que haveria um período de transição dotado de competição e colaboração dos sistemas de mídia na busca por um suposto equilíbrio.

Convergência não significa perfeita estabilidade ou unidade. Ela opera como uma força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação... Não existe uma lei imutável da convergência crescente; o processo de transformação é mais complicado do que isso. (POOL *apud* JENKINS, 2009, p. 39).

O olhar sobre o consumo na era da convergência obterá como resultado um processo coletivo, o que Jenkins (2009) entende por inteligência coletiva, expressão criada por Pierre Levy. “Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades.” (JENKINS, 2009, p.30).

Sob essa perspectiva da inteligência coletiva, enxerga-se aí um tipo de poder midiático que faz forte referência ao contexto da cultura da convergência, onde esse mesmo poder é “redistribuído” entre consumidores e produtores. Jenkins (2009) entende que a utilização coletiva desse poder ainda tem sido usada apenas para fins recreativos, mas que em breve seremos capazes de vê-lo em ação com objetivos mais sérios.

Telefones celulares com múltiplas funções não são mais um luxo para uma classe beneficiada da população; são uma conseqüência da exigência do próprio mercado e seu

andamento na tentativa de acompanhar as mudanças não só tecnológicas como sociais e intelectuais daqueles que consomem através da mídia. O poder de ter “tudo” em mãos, em um só objeto, convergindo em um único aparelho tido até pouco tempo como um simples meio de comunicação funções como as de um computador, uma agenda e uma máquina fotográfica, é a transparência perfeita e materialização do fenômeno que ocorre em todo o mundo em níveis muito mais complexos e abrangentes.

Ao contrário do que se interpretava com a revolução digital, na era da convergência falamos em mídias antigas e novas interagindo e se complementando a favor dos seus usuários. Acompanhamos então, a resignificação das plataformas de forma a sustentar uma exigência contemporânea de novas experiências. Há a necessidade de expandir as narrativas devido ao caráter migratório dos consumidores.

Citando o exemplo dos videogames, percebe-se uma postura renovada no processo de criação de novos jogos por parte de quem está por trás dessa organização, onde os responsáveis pela grande indústria do cinema começam a enxergar no game uma oportunidade de expandir experiências narrativas ao invés de apenas ceder o nome à máquina, ao produto simplesmente. Há a possibilidade de usar dessa diferente plataforma para acrescentar horas a mais de história ao invés de reproduzi-la ou apenas aproveitar de elementos pictóricos.

Certamente isso tiraria o tradicional consumidor de games da sua zona de conforto o estimulando a se dedicar mais à narrativa proposta por determinada franquia, tendo ele próprio que construir elos e pontes para concluir tanto um jogo quanto compreendê-lo e compreender o filme, livro, história em quadrinho ou qualquer que seja a outra concretização midiática de partes complementares daquela história.

Ao mesmo tempo em que há ousadia nesse tipo de movimento no mercado, há apenas o reflexo da necessidade do grupo de consumidores que foi citado anteriormente neste trabalho, portanto, significa atender expectativas e pedidos e, com isso, garantir a longa vida da produção.

Essa ideia de expansão de narrativas juntamente com a convergência de mídias e a cultura participativa baseada na inteligência coletiva e seus desdobramentos nos coloca diante do conceito trazido por Jenkins (2009), que é essencial a esta pesquisa para a análise e aplicação do objeto escolhido: narrativa transmídia.

3.1. NARRATIVA TRANSMÍDIA

Uma narrativa transmídia se caracteriza primeiramente pela possibilidade de migração para várias plataformas, mas não apenas isso. Conta também com a expansão da história em questão, ou seja, cada plataforma midiática deve conter em si uma narrativa independente, mas que complete e contribua para a franquia como um todo. E, claro, para existir como tal, uma narrativa transmídia deve contar com o que Jenkins chama de cultura participativa de forma intensa e empenhada em seus objetivos. “A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo”. (JENKINS, 2009, p. 49). Fica claro, então, o potencial que a convergência abre para a exploração da transmídia em qualquer narrativa que seja bolada no auge da realidade que vivemos hoje.

As narrativas estão cada vez mais ampliando e intensificando sua capacidade de criar universos no sentido de que seus criadores, sejam eles da área criativa a qual pertencerem, arquitetam suas invenções de maneira tão complexa que se torna impossível que aquela produção seja completamente e devidamente explorada em uma única mídia através de uma mesma e única gama de recursos predeterminados.

Para Pierre Levy, (LEVY *apud* JENKINS, 2009, p. 138) o desafio, e, portanto, o caminho para o sucesso, é criar obras grandes e profundas o suficiente para justificar um investimento em larga escala, ou seja, fazer com que as possibilidades da mesma sejam dificilmente exauridas. Entendemos, portanto, que uma narrativa tende a ser transmidiática por si só desde o seu nascimento na mente do artista.

The Walking Dead possui um enredo, uma história base ultrapassada nos quesitos originalidade e quantidade de abordagens feitas ao longo do tempo dentro da ficção, porém, um dos fatores básicos para se manter forte como narrativa de sucesso está, por exemplo, no fato de negar o que Yves Reuter (2011) chama de “autolimitações” contemporâneas, como seria o caso de personificar e animar coisas que não tem essa característica, ou se utilizar de metáforas e comparações não muito habituais e até mesmo tomar imagens, sejam quais forem, ao pé da letra. Lembrando, é claro, que tais recursos são viáveis quando se trata de ficção e/ou contos fantásticos, por exemplo, mas, essa negação torna a história em questão muito mais crível e aproximada de uma suposta realidade.

É muito importante salientar a questão do universo ficcional que foi criado no caso de *The Walking Dead* e, apesar do alto nível de “fantasia” observado, perceber o sucesso da narrativa como um todo, tanto nos quadrinhos como na TV.

Serializar uma história, um “roteiro” é interessante principalmente quando nos apoiamos na distinção frequentemente feita pelos profissionais da indústria midiática trazida por Jenkins (2009) entre zapeadores, casuais e fiéis. É visto que esse procedimento quando adotado compensa o empenho dos fiéis, no caso. Isso ocorre porque estes, não só assistem ou lêem determinada construção narrativa porque gostam, mas porque precisam acompanhar passo a passo da história para compreender o encadeamento e desdobramento de longo prazo proposto por cada “peça” da fragmentação daquele enredo.

Analizadas de acordo com critérios ultrapassados, as produções hodiernas consequentes da “necessidade transmídia”, podem parecer fragmentadas. Mas, esses fragmentos existem para que os consumidores façam suas próprias conexões e deem seu próprio ritmo à história.

Ao ler qualquer tipo de HQ, fica claro que o tempo é livre, a ordem, o ritmo, e até mesmo o significado está, relativamente, aberto a novas interpretações de maneira bem mais clara do que ocorre em produções audiovisuais, por exemplo. Neste momento, evidencia-se o potencial transmidiático que a HQ possui, tanto como origem quanto como desdobramento de uma franquia.

Os meios audiovisuais fazem uso de técnicas pouco democráticas para transmitirem as mensagens intencionadas. Tudo acontece de forma involuntária, contínua e praticamente imperceptível. A televisão, por ser um meio bem mais popular, vem sendo feita de palco para muitas tentativas dentro desse processo. Por ser um meio audiovisual, já carrega em si, também, esse potencial intenso de criação e produção de universos prontos para serem explorados.

É importante frisar que o poder da mídia alternativa seria a diversificação de conteúdo, enquanto o poder da mídia radiodifusora é de amplificar. Portanto, expandir o potencial participativo significa maior espaço e oportunidade para a própria diversidade cultural.

Desta forma, ambienta-se nosso foco narrativo: *The Walking Dead*, no que tange sua transposição para a TV em forma de série. Há, também, outros desdobramentos por entre as plataformas disponíveis, como a *websérie* e o *game*, porém, no momento, apenas essa “transposição” será analisada na tentativa de identificar e justificar alguns elementos transmidiáticos.

Para que se faça possível essa análise mais detalhada, antes, um estudo deve ser feito sobre as técnicas recorrentes das quais os meios audiovisuais fazem uso para tornar uma produção, em seus termos, possível. Alguns desses recursos serão citados e explicados com o

objetivo de se traçar um paralelo comparativo entre a TV e a HQ para que se torne aplicável à *The Walking Dead* quando tomada em ambas as plataformas.

4. A NARRATIVA NO MEIO AUDIOVISUAL

Para dar início a essa análise cabe aqui uma definição dada por Bordwell (2008) em sua obra *Figuras traçadas na luz – A encenação no cinema* sobre a imagem em movimento:

A imagem em movimento, seja ligada ao mundo fenomenal, pintada em animação ou rodada em um programa de computador, produz traços que ativam o olhar e a mente. Deixa rastros e compõe trajetórias que os espectadores seguem, guiados pelo desenho, pelo contexto e pela busca de sentido. (p. 305).

A primeira situação que deve ser destacada quando falamos sobre o audiovisual especificamente neste caso, onde será analisada, em certo nível, uma transposição narrativa do quadrinho para a TV, é o fato de que toda produção do tipo conta com atores, ou seja, pessoas que interpretarão os personagens pensados por quem criou a história que dá origem ao roteiro.

Quando um roteiro é criado em primeira mão para a TV ou cinema, provavelmente, com a ajuda do diretor, o autor (quando é uma pessoa diferente de quem dirige) já tem em mente a gama de atores que caberão em determinado papel, ou podem ser realizados testes no caso de incerteza quanto ao quesito. Porém, no caso de uma narrativa onde os personagens foram primeiramente idealizados em forma de desenho, com o qual, como é o caso, muitos espectadores já tinham tido acesso, este processo é mais trabalhoso.

Quando se trata de uma mera adaptação, a fidelidade às características físicas, descritas ou desenhadas, como acontece nas HQ's, é priorizada e mantida sob importância, mesmo que, em momentos na história das adaptações, isso tenha sido ignorado, talvez onde foram levadas em conta as habilidades do ator, por exemplo. Porém, quando se trata de uma expansão, ou seja, quando a história base é apenas um degrau para o desenvolvimento do que virá a ser um complemento para a narrativa como um todo, essa semelhança não é tão colocada em foco.

Tendo em mãos, por fim, esses atores, haverá a construção dos personagens e com isso a montagem das cenas, parte por parte, em detalhes. Para compô-la são necessários inúmeros e indispensáveis elementos tais como, além das pessoas, o cenário, a própria atuação em si, uma certa coreografia entre os atores para que se enquadrem no espaço cênico determinado, iluminação, maquiagem, direção de arte em geral, direção apenas, sintonia entre os atores e dos atores com os objetos cênicos, dentre outros vários que, em sua combinação final devem resultar em algo compreensível e reproduzível.

Vale então, trazer à tona o significado do tão utilizado termo *mise-en-scène*. Do francês, o termo significa “colocado em cena”, dando abertura também a tudo que faz parte da encenação teatral ou cinematográfica. Ou seja, *mise-en-scène* faz referência à tudo aquilo que compõe a cena; a montagem, a encenação, um conjunto de técnicas para a composição do todo teatral ou cinematográfico. Estudar a *mise-en-scène* é entender como tornar possível uma ideia sair do papel e ir para os palcos e para as telas, sejam elas de cinema ou de televisão.

O papel do diretor é encontrar soluções práticas para a montagem das cenas sendo o mais fiel possível ao que está no roteiro, ao que está pré-determinado. Seu papel se assemelha aqui, ao do quadrista, no que tange à ideia de direcionar o olhar do espectador e fazê-lo compreender a história, levando em conta todos os ruídos possíveis nesse caminho.

Com relação aos filmes, quando passaram a se desenvolver para maiores extensões cinematográficas, dentro desse próprio processo se fazia necessária a construção de tramas mais complexas. Então, os diretores, sabiamente, criavam e entremeavam histórias umas dentro das outras, e aumentavam as ações como um todo acrescentando desvios e complicações no enredo, para que por fim, obtivessem também personagens mais elaborados. Com tudo isso, uma preocupação era também a de desenvolver técnicas para que a atenção do espectador fosse mantida em níveis suficientes.

Algumas soluções foram então apresentadas, como escolher os detalhes mais pertinentes por meio da montagem, jogar com a espera e o suspense, uma encenação mais complexa, esta última envolvendo fortemente seu público no âmbito emocional. Toda essa teia de acontecimentos e conclusões pode ser claramente apontada em uma produção como *The Walking Dead* na série para TV.

A história acompanhada pelo espectador é intensamente profunda e complicada, com muitos e diferentes níveis de interpretação e valoração quanto às atitudes e posicionamentos adotados pelos personagens que vão de encontro com a moralidade da sociedade como um todo e com a de cada espectador em particular. Muito disso, provavelmente, deve variar absurdamente se levada em conta a bagagem cultural de cada indivíduo que tem contato com o a história.

Começando a falar sobre o princípio da continuidade da filmagem clássica, encontramos dois esquemas principais possíveis: o dos planos únicos e o dos vários planos, que por sua vez caracteriza o cinema sonoro, logo, suas variações audiovisuais. Na montagem de produções audiovisuais contemporâneas é mais freqüente a utilização de uma variedade maior de planos que podem se subdividir em plano geral, plano sequência, plano médio, plano americano, plano próximo, plano detalhe, dentre outros.

Exemplificando, um plano geral pode ser usado em um momento onde se deseja dar destaque a toda uma situação, que provavelmente um plano próximo estilo close-up não conseguiria captar devido ao enquadramento excessivamente limitado desse modo. As escolhas de planos, vão então, de acordo com o que o diretor tem em mente como resultado de cena.

Por resultado de cena, entende-se o seu sucesso composto por elementos físicos, cenográficos e também pela junção destes com a encenação e a carga emocional ambicionada quando a cena foi construída na mente do roteirista e do diretor.

A câmera móvel é hoje, sem dúvidas, uma tendência e é através dela que, em maioria, os diretores montam a ideia de movimento dentro das cenas, quando poderiam optar, por exemplo, pela simples montagem da edição pós-filmagem. Este estilo é o predonimante em Hollywood hoje e conseqüentemente, a tendência que rege o mundo audiovisual com predominância.

David Bordwell (2008) sugere o que ele chama de solução “anda e fala” para dar mais dinamicidade e movimento à cena, ainda que essa mesma ideia pode ser dada através da solução “levanta e fala”. Ambas, por fim, contam com a movimentação dos atores dentro do espaço cênico sendo guiados pelo diretor.

A montagem das cenas através de planos únicos, segundo Bordwell (2008), teria dificultado a ponto de uma completa eliminação de pequenas variações de gestos e signos corporais em geral que caracterizam, essencialmente, a interação humana, como em uma conversa, por exemplo.

Qualquer conversa, sendo dois a dois ou com um grupo maior de pessoas, implica em uma série de situações tanto físicas quanto emocionais, mas que são expressas através do corpo humano e, para que isso ocorra, faz-se necessário um plano sequência que possa acompanhar o melhor possível tais variações e movimentos, ainda que sutis.

Quando colocada a uma distância média, a câmera produz um plano sequência capaz de captar algo como uma gradação de ênfase, “uma escala de tons dramáticos que reverbera com a ação principal da cena”. (BORDWELL, 2008, p. 28). Ou seja, desse modo, é possível compor uma cena com toda a tensão que envolve a filmagem da mesma juntamente com a atuação que transmitirá determinada mensagem ao espectador sem que detalhes importantes sejam perdidos, o fazendo acompanhar como aquele momento se desenrola ao longo de cada segundo de ação.

A arte cinematográfica passou, por muito tempo, despercebida pelos espectadores e, na verdade, ainda o faz, com a diferença de que estudos a respeito foram feitos ao longo do

tempo e estão disponíveis àquele que se interessar. O espectador acaba se interessando mais, por uma série de motivos justificáveis, pelas expressões faciais, corporais em geral, o que é dito e feito.

A cada momento, em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos. (BORDWELL, 2008, p.28).

Todo o bastidor da encenação é, de maneira calculada, trabalhado para que todos os efeitos alcançados o sejam, de fato. A tela do cinema ou da TV é como um quadro, no qual o diretor e sua equipe terão a oportunidade de pintar como bem desejarem as imagens com as quais o espectador terá, posteriormente, de lidar.

O diretor da série da AMC (canal da TV americana), de acordo com o que acredita o crítico e teórico André Bazin (BAZIN *apud* BORDWELL, 2008), seria um diretor que atribui maior confiança na realidade do que na imagem, ainda que este último esteja também presente em muitos momentos. É notavelmente grande a importância que é dada à realidade e a continuidade dos acontecimentos, que seguem, à sua maneira, uma linearidade temporal e espacial particulares e indispensáveis para a interpretação e assimilação do conteúdo, sob perspectiva estética sensorial e também emocional.

O plano-sequência domina o contexto atual da produção audiovisual, portanto, Bordwell (2008) acredita que os cortes representam um recurso de extrema importância, onde a montagem será usada para reger as relações espaciais ao longo do tempo cenográfico.

Na ausência da possibilidade de montagem, o limite do que alcança a câmera pode ser uma vantagem, ao passo de que trabalhar uma boa coreografia dentro de cena pode ser inteligente e bastante proveitoso para atribuir a ênfase necessária aos acontecimentos regidos ali. Uma câmera parada pode abrir caminhos na narrativa os quais, através de movimentos como *travelings* ou outro tipo de composição de planos qualquer, o espectador talvez não fosse capaz de trilhar por conta própria.

Steven Spielberg (1991) fala um pouco sobre o seu pensamento acerca dos recursos recorrentes da encenação cinematográfica e em como acredita que os mesmos afetam a obra e comprometem a experiência do espectador:

Gostaria que os diretores esquecessem um pouco o *close-up*. Adoraria que os diretores confiassem no espectador para editar o filme com os olhos, como se faz, às vezes, no teatro, onde o espectador seleciona quem olhar no

decorrer de uma cena que tem dois personagens, quatro personagens, seis personagens. Há tanto corte e tanto close-up sendo filmado hoje... É bem fácil para os diretores. É muito fácil colocar alguém em frente de uma parede e filmar em primeiro plano, e ele diz sua fala e você passa para a tomada seguinte. (p. 72-73).

A confiança no espectador que sugerida acima tem muito a ver com a capacidade do diretor de compor as cenas inteligentemente. Ou seja, para que um passo como tal seja dado dentro do cinema, o que também vale para a TV, deve-se trabalhar o roteiro com paciência. O que o famoso diretor hollywoodiano coloca é a necessidade que enxerga de a direção ousar mais para criar, aos poucos, um espectador mais crítico e, portanto, merecedor de seus desafios.

Hoje, é visto muito frequentemente a estratégia já mencionada do “levanta-e-fala” que, pressupõe justamente uma quantidade enorme de montagem e cortes posteriores para dinamizar um diálogo entre duas personagens calculadamente posicionadas dentro de cena. A velocidade e a tensão nesse caso, serão criadas num momento pós-gravação, contando então com a tecnologia disponível ao invés de uma boa encenação incluindo, obviamente, boa atuação e movimentação no espaço disponível. Bordwell (2008) chama esse estilo de continuidade intensificada.

O princípio da continuidade foi reforçado pela adoção por parte dos cineastas de planos mais aproximados, como close-ups e, planos únicos. Essa montagem contemporânea fundada na lógica da continuidade adota claramente uma compreensão sobre a ideia de dinamicidade baseada na captação de rostos, principalmente olhos e bocas, que seriam as partes mais expressivas do autor.

Como temos um contexto do mundo audiovisual que segue, em sua maioria, as tendências do cinema hollywoodiano, é possível concluir que uma posição radical seria adotada se uma câmera fosse depositada sobre um tripé e fosse permitido que a cena apenas se desenvolvesse, sem intervenções.

Como há um certo tipo de banalização das técnicas disponíveis, os cineastas e produtores do meio como um todo, tem hoje um desafio muito grande no momento de elevar o tom em suas obras. Os momentos de clímax têm de ser trabalhados com um certo tipo de exagero de recursos tecnológicos e de filmagem para continuarem conseguindo ganhar o destaque desejado. Câmera lenta, acordes diferenciados, efeitos visuais exóticos, todos acabam tendo que ser lançados em momentos mais complexos da trama para superar o feito em todo o restante do material.

Os estilos com a câmera móvel, o movimento e a montagem rápida de um filme como *Finian's rainbow* – uma das melhores grandes produções – parecem um comercial de TV, um disfarce para material estático, que não expressa mais do que a necessidade de impedir que você fique entediado e vá embora. Os diretores agora estão começando as carreiras trabalhando em publicidade – o que, se pararmos para pensar, pode ser quase o resumo, em uma frase, do futuro do cinema americano. (KAEL, 1994, p. 205-206).

Na fala de Pauline Kael (1994) vemos uma espécie de profecia que está concretizada na maioria das produções cinematográficas, hoje, onde por vezes há a sobreposição do “como” ao “o quê”. Os efeitos especiais e a tecnologia do meio frequentemente submetem a história às realizações de efeitos visuais possíveis.

Para Bordwell (2008) o efeito do filme interessa porque só absorvemos o que vemos, entendemos e gostamos ou não daquilo através justamente das técnicas escolhidas e utilizadas. Interpretação, enquadramento, iluminação, comprimento de lente, composição, corte, diálogo, trilha sonora, todos esses elementos e, de forma não menos importante, sua união são essenciais para que sejamos capazes de apreender a história como ela é contada.

Em filmes narrativos ou produções audiovisuais, sejam quais forem, também narrativas, o estilo é mais do que simplesmente decoração na medida em que contribui para a história como um todo através de uma produção de padrões estilísticos. O estilo pode ser determinante no que tange a experiência do público com uma produção específica.

Como antes mencionado, a composição da cena, a montagem cinematográfica, ou seja, o estilo, e o estudo do mesmo, podem ser muito reveladores quanto ao que entendemos e sentimos através de determinada cena. Bordwell (2008) exemplifica com excelência essa realidade:

Entrecortar o movimento de câmera, movendo-a em direção de dois personagens parados, pode ser, ao mesmo tempo, denotativo (ressalta as reações faciais), expressivo (sinaliza uma tensão crescente na cena) e ligeiramente decorativo (cria uma repetição paralela de um dispositivo estilístico). Um trecho de montagem rápida pode informar-nos que os perseguidores estão encurralando o herói e simultaneamente expressa a excitação do momento. (p.61).

Esse pequeno trecho expressa exatamente o que o espectador sente sem perceber ao assistir uma cena com determinada escolha de movimentação de câmera e as múltiplas funções que a mesma admite ao ser aplicada. A desvalorização da maneira pela qual se alcançam determinados objetivos dentro de uma cena acontece justamente por essa pouca notoriedade aos detalhes que é intrínseca ao meio.

Acompanha-se a história de um filme, ou um episódio de série, através do caminho pré-traçado pelos autores, diretores e equipe. Essa elaboração de atalhos específicos é feita justamente pelos padrões estilísticos existentes. Isso não significa, por exemplo, que todo movimento de câmera ou direcionamento de luz manifestem algum tipo de abstração ou subjetividade.

As técnicas, que são diversas, podem ser reunidas sob princípios básicos e gerais da narrativa, como talvez o mais importante que é o de direcionar a atenção do espectador.

Assim como na fotografia, a câmera no meio audiovisual exclui muito mais do que inclui dentro do seu quadro de apresentação, por isso o que estará lá dentro o composito é pensado com base em técnicas específicas para que as qualidades mais pertinentes à trama estejam presentes.

Muitos sinais não verbais, como gestos expressivos, acabam tendo mais destaque do que conversas, do que palavras em qualquer tipo de manifestação, porque os primeiros são mais difíceis de serem ignorados e carregam consigo uma forte ideia de espontaneidade e inevitabilidade que o revestem de realidade e, conseqüentemente, credibilidade. O rosto é o foco da expressão em um filme, e pode-se afirmar a partir disso, em uma série televisiva, pois é capaz de transmitir inúmeros sentimentos e emoções que as palavras nem sempre conseguem ainda que no auge de suas possibilidades e arranjos gramaticais.

Apoiar-se em expressões faciais é algo muito próprio da TV e do cinema, que em um meio como o quadrinho, por exemplo, não se faz possível de forma tão eficiente já que os personagens são representados em desenhos estáticos, onde a expressão pode ser captada, porém nunca com a veracidade e riqueza de detalhes que uma pessoa em carne e osso é capaz de fazer.

Se forem selecionadas várias produções, de filmes a séries de TV, o foco é quase sempre o ser humano e sua complexidade. Esse é, inclusive, o claro desejo de Robert Kirkman com *The Walking Dead*. Para que isso seja possível, lança-se mão de algumas manobras tais como planos médios e close-ups para que os rostos estejam em foco, uma vez que já foi demonstrado que os rostos são os melhores “meios” de demonstração de emoções e, portando, do que caracteriza o ser humano como tal.

É possível perceber que os atores se olham muito mais do que acontece na vida real no momento da gravação de um diálogo tenso e carregado de emoção, por exemplo. Isso porque a necessidade de enfatizar o que o autor almeja que seja expresso ali cresce à medida que cresce também a importância de determinada ação para o todo da trama. Até mesmo sem

os tão próximos close-ups é possível captar emoções dos personagens através de suas posturas e comportamentos físicos e gestuais ao longo de cada cena.

O minidicionário de gestos mencionado por Eisner (2001) é uma boa referência nesse caso, com a diferença de que, quando filmadas, as pessoas têm uma liberdade maior até mesmo na criação de expressões corporais pouco usuais. Porém, de uma maneira ou de outra, todas essas expressões por mais originais que pareçam ser, acessam o subjetivo dos indivíduos de tal forma, que buscam as experiências básicas de sentimentos diversos que todos nós temos ao longo da vida e, tornam reconhecíveis todos os gestos conseqüentes de qualquer elemento de atuação elaborado ou improvisado.

O foco do cinema narrativo é, como em outros tipos de narrativa também, conduzir a atenção. Essa condução é muito própria do meio audiovisual pois em outros tipos de plataforma a imposição de imagens subseqüentes não consegue ser feita de modo tão impositivo e involuntário como é no caso da TV ou do cinema. Há um bombardeio de informações e situações novas em uma velocidade tão alta que é praticamente impossível que os espectadores sejam capazes de notar singularidades que diferenciem muito bruscamente as interpretações acerca daquilo que assistem.

O ser humano é capaz de explorar o ambiente apenas com os olhos. O processo de observação se dá através da movimentação dos olhos no intuito de permitirem que a fóvea, que é a parte do olho que possui foco crítico, capte o que a interessa. No momento da leitura, essa percepção é maior, pois o leitor tem tempo para fazê-la repetidamente e na velocidade que julgar conveniente.

Ao assistir determinado filme, capítulo de novela, episódio de série, dentre outros tipos de manifestações dos meios audiovisuais, a continuidade intensificada direciona o olhar do espectador de forma brusca, o que o impede de ditar o ritmo que deseja à sequência de acontecimentos com os quais se depara. A mídia eletrônica tem por princípio esse tipo de transmissão de conteúdo.

O diretor, provavelmente, já contando com essa força da conclusão involuntária e imperceptível própria do meio, guiará o espectador pelo o que julgará mais importante para o todo da obra. Para cada meio diferente (cinema, TV, internet), técnicas específicas são acessadas e usadas para administrar a busca visual do indivíduo. Bordwell (2008) chama esse processo de proporcionar uma linha de menor resistência, que pelas pressões características de cada meio, levará a maioria.

Podemos falar em um ganho, ao longo do tempo, de um gosto pelas imagens rápidas como elas são transmitidas hoje, porém, não é muito possível que tenhamos sido capazes de

adquirir algum tipo de nova habilidade no momento de assimilação das mesmas; isso, ainda, é algo não superado.

As modalidades estilísticas devem ser vistas como formas de solucionar problemas, impasses no momento da filmagem. Muitos problemas, em produções narrativas, são encontrados quando, nessa linha, deseja-se contar determinada história de uma maneira específica e, o diretor, encontra à sua disposição um repertório de esquemas e guias que o colocaram à frente dos melhores modos pelos quais se darão momentos específicos da narrativa.

Uma opção para a gradação de ênfase em uma conversa pode ser o uso de planos-sequência seguidos de planos na altura dos ombros seguidos, por sua vez, por planos únicos. Essa opção faz parte de uma gama de esquemas que se demonstraram confiáveis ao longo dos anos dentro daquilo que almejam, mas não é, necessariamente, a única maneira de passar a mesma ideia.

A originalidade do diretor está em alcançar os mesmos fins através de meios inusitados e diferentes dos tradicionais, ainda que os últimos sejam sempre uma alternativa viável. Resolver problemas significa entender que uma mesma questão pode ser respondida de formas diferentes e, por essa lógica, temos que quanto mais respostas iguais ou semelhantes para uma mesma questão existirem, mais clichê e, portanto menos original é aquela opção.

Por volta de 1917, os americanos consolidaram uma estratégia para contar histórias no cinema, que seria, basicamente, montar uma cena através de várias tomadas. Um plano geral inicial serviria para ambientar os espectadores na situação dada por determinada posição de personagens e cenário. A seguir, a ação seria filmada sob a perspectiva de vários planos diferentes tais como plano médio e close-ups que, por sua vez, seriam compostos por ângulos distintos, tudo no intuito de que a mensagem seja passada de forma clara ao público. Ou seja, toda essa montagem de cena serviria para que o diretor fosse capaz de ajudar o espectador, o mostrando explicitamente cada momento relevante para o desenvolvimento da trama.

Uma montagem de cenas conservadora seria apoiar-se na inserção feita do mesmo ângulo que seu anterior, já que dessa maneira o público não despenderia de grandes esforços para compreender. Trata-se de tornar o mais cômodo possível para quem assiste, o que foi, e ainda é até hoje em muitos momentos, tido como a melhor maneira de se produzir algo para as mídias eletrônicas.

A todo o momento, o diretor deixa dicas pictóricas para guiar o espectador pelo labirinto de sua narrativa, dicas estas que nos ajudarão a enxergar elementos que podem não estar no enfoque do nosso olhar naquele determinado momento. O protagonista, por exemplo,

pode olhar para um lado nos fazendo observar a entrada de outro personagem na cena. Dessa forma, dicas pictóricas podem também funcionar como um elemento de gradação de ênfase.

Uma forma óbvia, porém eficaz de dar destaque a algo é centralizando-o no quadro, recurso este utilizado inclusive em mídias impressas como as revistas de histórias em quadrinhos. Por vezes esse recurso será propositalmente abandonado ou ignorado para se obter determinado tipo de efeito na narrativa, mas ele nunca deixará de funcionar para este propósito.

Na encenação cinematográfica a arte do “cobrir e expor” a zona que for conveniente é lançada mão com frequência. Em tese, ela trabalha com um espaço piramidal o qual produz um campo de visibilidade estreito, porém bastante profundo. Mas, na prática a área de uma cena efetiva é trapezoidal, onde se usa como ferramenta de trabalho a chamada linha de frente. Nesse caso, então, uma simples coreografia de corpos pode criar uma inteligente apresentação da ação em determinada cena.

Depois de 1915, a decupagem americana torna a encenação subordinada à edição. Através disso, é fácil concluir que muita preocupação foi deixada de lado a respeito do momento da filmagem, criando “erros” e “defeitos” que seriam compensados em um futuro breve.

Algo interessante a se falar sobre o filme e sua evolução ao longo dos anos é sobre como desde o princípio ele tinha a tendência de se estender. A multiplicação de tomadas, de rolos, até se tornar um longa-metragem, tudo isso respondendo à demanda cultural da população que consumia essas produções.

À medida que se tornavam mais logos, os filmes tinham de contar histórias mais complicadas. Então, os diretores encadeavam episódios, entremeavam histórias dentro d histórias, multiplicavam as linhas de ação, acrescentavam desvios e complicações e, por fim, elaboravam personagens mais complexos. (BORDWELL, 2008, p.114).

Quanto mais longo o filme, maior a necessidade de tramas e personagens mais complexos, tal como a de encontrar maneiras de manter o envolvimento emocional do espectador.

Isso explica bastante sobre como mais tarde, surgiriam as séries como as conhecemos hoje. Podemos enxergá-las como o resultado de uma busca por maior complexidade de situações, ações e personagens que os filmes não são capazes de explorar tanto quanto esse formato específico.

Kenji Mizoguchi (MIZOGUCHI *apud* BORDWELL, 2008) usa de técnicas originais e pouco convencionais para atrair e guiar a atenção do espectador. Em *Oharu, a vida de uma cortesã* ele esconde a protagonista em um momento crucial e de crise da mesma e nos guia apenas por sons, filmando à distância. É capaz de criar, ainda, uma expectativa ao posicionar outra personagem de frente para a porta, ainda que nada aconteça.

Esse mesmo diretor tinha o hábito de trabalhar o plano como uma pintura, explorando sua composição. Dessa forma, dentro da “moldura” teremos imagem em movimento, ou seja, uma expansão da possibilidade de expressão daquilo que foi intencionado.

Mizoguchi produzia tomadas prolongadas acrescentando nelas reviravoltas e deixava, então, a cena se desenrolar. Ele acreditava em algo que chamava de poder hipnótico do plano-sequência, que está intensamente presente em *The Walking Dead*, por exemplo.

Uma boa montagem de cena se dá quando o espectador se, se perder em clareza, ganha em poesia, pois a imagem estará trabalhada de modo suficiente para ampará-lo em qualquer momento de desvio. E é justamente em nome dessa poesia imagética que, as próprias movimentações de câmera podem ser meramente simbólicas representando um sentimento, ou mesmo fazendo parte de toda a construção da subjetividade de um personagem.

Bordwell (2008) tira cinco lições principais do diretor japonês. Estas começariam com o fato de que o que for realmente importante chegará até o público sem grandes esforços. Por conseguinte que o elemento dramático mais importante pode ser escondido completa ou parcialmente; que acontece de destaque nos primeiros momentos da trama deixará, fatalmente, seus traços e vestígios para serem reativados em momentos futuros da mesma; que o movimento de *travelling* da câmera pode ser uma brilhante ideia para agregar movimento à cena; e, por fim, que uma imagem é capaz de captar atenção pela boa composição, pelo poder de transmitir o drama em foco e pela tensão emocional que é capaz de transparecer.

Um recurso usado de maneira praticamente banal nas produções, hoje, é a adoção de *flahsbacks* para explicar alguns acontecimentos e situações específicas da trama. Eles impõem ao filme ou à produção que seja, uma cronologia entrecortada que é usada para mesclar o tempo e mudar o ponto de vista.

Utiliza-se deste elemento em muitos momentos, porém, principalmente em narrativas que não pretendem seguir uma ordem cronológica crescente e normal, por assim dizer, dos fatos apresentados. Dessa forma, os *flashbacks* são acessados com fim de justificar o que se acompanha na narração “presente”.

Na narrativa audiovisual são necessárias, assim como em todas as narrativas de modo geral aquilo que Reuter (2011) chamou de referências ao mundo, e assim como ele próprio descreve algumas das técnicas para a composição textual, há, sugeridas por Bordwell, técnicas específicas do meio. Tais técnicas seriam mais como sugestões do que regras a serem seguidas, já que, como em quase todo meio, é possível sempre escolher uma linha mais conservadora e básica de construir um objetivo.

Bordwell (2008) fala, por exemplo, sobre os tipos de filmagens feitos com a câmera na mão, que associam de maneira enfática o que se vê diante das telas ao cinema-verdade, por isso, resultam em produtos mais realistas.

Quando um gênero específico de produção é posto sob análise, como é o caso do drama, muitas vezes acompanhado de suspense e terror, que é o caso da narrativa em foco deste trabalho, também se fala em alguns efeitos cinematográficos próprios a ele. O enfoque nas emoções fortes é indispensável, porém, para ligar o suspense ao realismo da vida cotidiana, muitas vezes uma espécie de anticlímax deve ser criada.

A desdramatização toma, então, duas formas principais que seriam, primeiramente, lançar as emoções na cena de forma contida, disfarçada, como acontece de fato na maioria das vezes na vida real e, incluir momentos supostamente descartáveis. Além disso, um plano prolongado pode “forçar” os espectadores a prestarem mais atenção aos intervalos vazios dentro da cena, o que, sem dúvidas, acentua o potencial característico do gênero em si.

O suspense pode ser gerado, também, pela abordagem da diagonal/retirada da diagonal, mencionada por Bordwell (2008). Um personagem olha para algo em um espaço com o qual o espectador não tem contato ainda, e dessa forma, a câmera acompanha esse personagem em panorâmica, à medida em que ele anda de encontro ao que estava observando até o momento da descoberta onde se obtém, por fim, o clímax visual.

Sobre o plano-sequência, alguns ganhos indubitáveis podem ser explicitados:

[...] a simultaneidade de uma variedade de elementos no campo visual, exigindo do espectador uma busca por aspectos reveladores; a gradação da ênfase que ativa os elementos secundários com uma vitalidade muito particular; a sustentação do ritmo por meio de movimento e imobilidade das figuras e sua coordenação com a câmera em movimento. (BORDWELL, 2008, p. 211).

O plano-sequência, mesmo sem movimento de câmera, se desenvolveu por meio do preenchimento de uma abertura na narrativa.

Bordwell (2008) é contrário à ideia de que o estilo é influenciado pela cultura. Ele acredita que a cultura é algo muito amplo e genérico para explicar uma ação tão partícua e “detalhista” do indivíduo e que, a modernidade é só uma pré-condição para que as coisas se desenvolvam nesse âmbito.

O processo estilístico da montagem de um filme não se baseia apenas no paradigma problema/solução; efeitos inesperados e oportunos podem surgir desse esquema. A liberdade do diretor audiovisual é grande, porém, finita. No caso do quadrinho, por se manifestar como um meio mais fantasioso por si próprio, essa liberdade é maior; então, em uma transposição narratológica, enxerga-se uma abertura para mudanças e adaptações de roteiro para uma história complementar diferente.

A capacidade de improvisação do meio audiovisual, os atores, as falas, os movimentos, tudo pode simplesmente fluir se for da vontade do diretor, como também algo inesperado pode acontecer e ser mantido se for agradável. Nos quadrinhos, apenas o artista tem esse poder de decisão sobre o que vai acontecer, por mais que ele veja novas possibilidades ou mude de ideia várias vezes, a responsabilidade sobre o resultado com o qual o leitor terá contato é apenas dele.

Talvez por isso também, a facilidade de, em um momento de transposição entre mídias, inserir mais personagens, por exemplo, assim como novas informações e fatos em geral, é confiar na liberdade e habilidade do ator para dar vida e força ao que é contado sob uma nova perspectiva oriunda da expansão da narrativa original.

O diretor cria, dentro do que lhe é disponibilizado em questão de normas e regras básicas que normalmente são seguidas no ambiente cinematográfico contando com as possibilidades que as mídias pelas quais sua história vai percorrer o permitem. Se as produções audiovisuais tendem a representar o mundo através de imagens em movimento, elas certamente fazem de apoio padrões transculturais do sistema de percepção humano.

O cinema, graças à fotografia e à ilusão de movimento, pode captar certas regularidades na realidade perceptual com grande exatidão e vigor. Consequentemente tornou-se um poderoso meio de comunicação visual transcultural. Membros de culturas sem imagem reconhecem as pessoas, os lugares e as coisas retratadas nos filmes. (BORDWELL, 2008, p. 330).

Com isso dito, conclui-se essa parte do trabalho dedicada a este meio, fazendo referência sempre ao televisivo, que é o foco do mesmo. Muitas convenções do cinema, bem como da televisão, servem para estilizar, enfatizar, e tornar experiências cotidianas visuais mais puras e simples a respeito das interações sociais.

5. A TRANSMIDIAÇÃO EM *THE WALKING DEAD*

Como já foi explicado, *The Walking Dead* fala sobre as aventuras e dificuldades vividas por Rick Grimes no que se reconhece por um apocalipse zumbi. Portanto, em um primeiro momento já notamos um universo rico, ainda que recorrente ao longo da história da ficção, narratologicamente falando, completamente capaz de render possibilidades diversas e surpreendentes de enredo.



Figura 4: Imagem de divulgação da primeira temporada da série televisiva com o grupo de sobreviventes liderado por Rick e suas respectivas representações na HQ.

Em narrativas onde o seu curso é pré-determinado e há um começo, meio e fim no que vamos chamar aqui de um curto espaço de tempo, como em um livro ou um filme (onde essa linearidade da história ocorre em uma ordem única e velocidade relativamente alta), é fácil submeter o que é contado ao que Reuter (2011) apresenta como sistema quinário da narrativa, onde se tem um conflito inicial, a dinâmica, onde se dará a descoberta de como solucioná-lo e, por fim, a solução do mesmo, o desfecho.

Em histórias em quadrinhos ou em uma série televisiva, deve-se tomar o cuidado e ter a atenção para o fato de que, como é o caso do drama aqui em foco, pode-se não saber, ainda, o desfecho, ou seja, a resolução do conflito e, seu formato consiste em falar e descrever determinada situação em determinado universo de forma fragmentada, lenta e gradual. Mais especificamente ainda, *The Walking Dead*, tratando-se de uma série de TV, tem em seus episódios, normalmente, deixas e brechas para a sua continuação no seguinte.

O consumidor, no caso o leitor e/ou espectador, por ter autonomia e ser exigente no atual contexto midiático, quer ser impressionado e cobra isso de forma direta, ainda que, ao mesmo tempo, não facilite tal processo. Se tomarmos a narrativa *de The Walking Dead* como

um “produto a ser vendido” em plena era da convergência, poderemos comprovar que ele é eficaz no sentido de que possui os elementos necessários, principalmente no primeiro contato com o enredo por parte do “consumidor”, para o sucesso de sua “venda”. E, nesse âmbito, vale introduzir o fato da produção aqui em foco ter sido bem elaborada o suficiente para funcionar como uma narrativa transmídia, que vem sendo bastante difundida no contexto atual de cultura participativa no qual estamos submersos no que tange à produção de narrativas.

Podemos provar a transmidiação no momento de análise da primeira temporada da série televisiva com os quadrinhos respectivos (ou quase) ao redor da história contada através dos seguintes elementos: apresentar ou não conteúdo inédito, compreender ou não a narrativa se tomada isoladamente, contribuir ou não para a narrativa como um todo. Para todas essas questões a resposta seria positiva para ambas as formas aqui focalizadas.

Antes de qualquer detalhamento, deve-se entender a emoção como um recurso ilimitado e necessário, além de o mais efetivo no momento da venda de um produto ou divulgação de uma marca. Enxergando a série como a marca a ser construída e consolidada em questão, percebemos como ela faz uso desse recurso de maneira complexa e densa. A partir disso, fica novamente evidente o potencial transmidiático da história.

Lembremos que a televisão começou como um meio de mão única, onde se transmitia no sentido produtores de conteúdo para consumidores do mesmo, e hoje a encontramos em um contexto renovado. Podemos dizer que a TV está se tornando uma rua de mão dupla, num mundo que um homem que tem sob seu domínio uma TV e um computador, por exemplo, já passa a fazer parte de uma comunidade e não apenas ser tomado como isolado.

A série de TV é produzida através de fatos que, na HQ, não são tão bem desenvolvidos, o que caracteriza a expansão da narrativa. Logo no primeiro episódio da série é possível notar algumas diferenças entre as narrativas a partir do detalhamento de acontecimentos, expansão de determinadas partes da história e algumas pequenas mudanças nos fatos anteriormente contados pela HQ.

Para que nenhum detalhe seja perdido, um paralelo será feito no padrão série versus quadrinho de episódio em episódio, os correspondendo às edições das revistas. Dessa maneira, cada mudança será justificada no objetivo, que é o total deste trabalho, de enxergar *The Walking Dead* como a narrativa transmídia que é e como, a cada número extra da HQ assim como a cada temporada da série da AMC, ela cresce dentro desse mesmo potencial. De forma secundária, como consequência desse processo, entenderemos um pouco do porquê de cada escolha narrativa para ambas as plataformas.

Para que fique claro, mesmo que cronologicamente as HQ's tenham vindo antes da série de TV, o arco de tempo tomado de base será o da série, já que, é justamente por vir posteriormente que é na TV que as mudanças acontecem no que seria o roteiro original da história. Lembrando que a comparação será feita entre o primeiro arco dos quadrinhos e a primeira temporada da série.

O primeiro quadrinho e o primeiro episódio da série começam de formas diferentes, porém com acontecimentos que ambas trabalham. A opção pelo momento diferente da inserção dos mesmos deve-se a uma questão puramente estilística no ponto em que, na TV, o uso de um *flashforward*, como é o caso, é interessante para aguçar a curiosidade do público, enquanto que a HQ conta com um posicionamento diferenciado de leitores que já esperam um determinado tipo de modo narrativo, pois, provavelmente, serão leitores que já acompanham outros tipos de história em quadrinho e são familiarizados com o estilo.

O fato que importa aqui tido como o primeiro elemento de expansão da história, acontece antes ainda, da série se “unir” à HQ na linha narrativa dos acontecimentos. A série mostra uma conversa entre os dois amigos já citados, dentro do carro a respeito do casamento de Rick. Essa conversa é crucial para que se contextualize um pouco da tensão que será apresentada em episódios seguintes entre o protagonista e Lori, sua mulher. Porém, essa conversa não acontece nos quadrinhos, o que nos deixa, então, sem saber em um primeiro momento sobre o casamento do personagem e como estaria a relação íntima entre ele e sua cônjuge.

Fica clara a proposta de posicionar o espectador sentimentalmente dentro da história de forma que, mais tarde, ele sentirá mais facilmente, o que Rick sente ao se deparar com uma série de situações indesejadas. Houve a expansão da narrativa, porque, por ser um meio audiovisual e, exatamente por isso, ser muito apelativo, pode e usa de seus méritos para envolver o público da forma mais intensa que lhe for possível, pensando desde já, na fidelização a longo prazo do mesmo.

Nos quadrinhos, os autores contam com uma perspicácia particular de seu público para que a tensão seja percebida sem esse momento, já que, pela própria limitação do meio, a história segue de maneira mais ritmada, e algumas percepções ocorrem de forma quase inconsciente no leitor, que virá a compreendê-las sem que perceba ter passado por um momento específico dedicado a isso.

Por um bom tempo depois disso, a história segue mais ou menos o mesmo curso em ambas as mídias. Os dois personagens participam de um tiroteio onde, com algumas pequenas mudanças não muito importantes, Rick é baleado e, em coma, internado em um hospital. O

próximo elemento que merece destaque dentro do que propõe-se aqui, é o fato de que na HQ o oficial simplesmente acorda no hospital, com tudo já tendo acontecido e, na série, faz-se questão de mostrar Shane o visitando em alguns momentos, ficando evidente um forte laço de amizade.

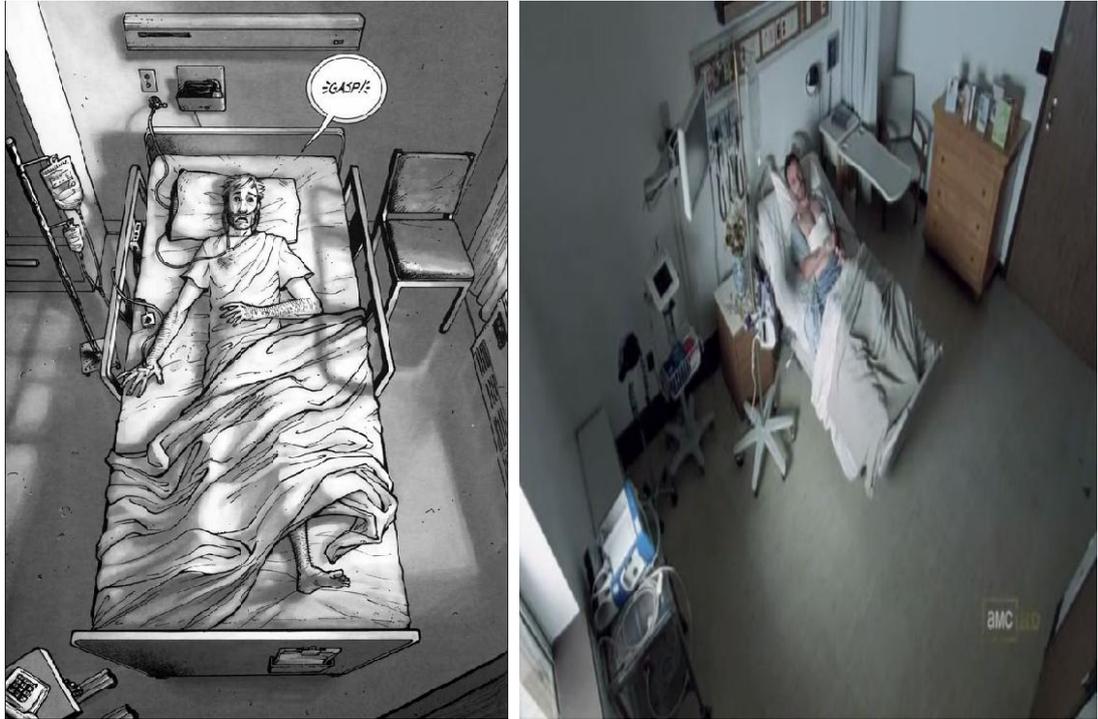


Figura 5: Comparação da página 4 da edição número 1 do primeiro arco de histórias **Dias passados** com um frame do primeiro episódio da primeira temporada da série de TV.

Na TV, essas visitas do amigo nos são apresentadas do ponto de vista físico literal de Rick. Vemos Shane conversar com Rick como se estivéssemos em seu corpo, o que, claramente demonstra o desejo de nos colocar ao lado de Grimes no que tange à compreensão do que o acontece e como.

Até o momento em que Rick dá o seu primeiro passo para fora do hospital, tudo se dá de forma semelhante novamente entre quadrinhos e TV. O policial percebe que algo de muito errado aconteceu e que está sozinho no hospital, exceto pelos seres que ele ainda não consegue identificar ou explicar, mas que sabemos que se tratam dos zumbis.

Na série, para efeito de espanto e choque, muitos corpos de pessoas mortas são postos no chão do lado de fora do hospital, todos deitados de forma organizada, enrolados em lençóis, o que passa a ideia de que houve ali algum tipo de execução, colocando nosso protagonista em uma tensão emocional crescente, e mais uma vez, nos posicionando ao seu lado nesse quesito. A trilha sonora, obviamente ausente na HQ, de maneira praticamente

inconsciente ao espectador, colabora para o processo de envolvimento emocional e suspense ditado pela série até então.

Rick encontra uma bicicleta ao lado de um zumbi que usará para chegar a sua antiga casa. Esse encontro é representado de formas diferentes nas duas mídias, sendo a maneira escolhida pelo quadrinho muito mais carregada de emoção do que no episódio para TV, o que nos leva a reflexão de que o Rick da série, já nesse momento fazendo uma diferenciação de personalidades de um mesmo personagem, está mais confuso e perdido do que o do quadrinho, o fazendo agir de forma automatizada pelo choque.

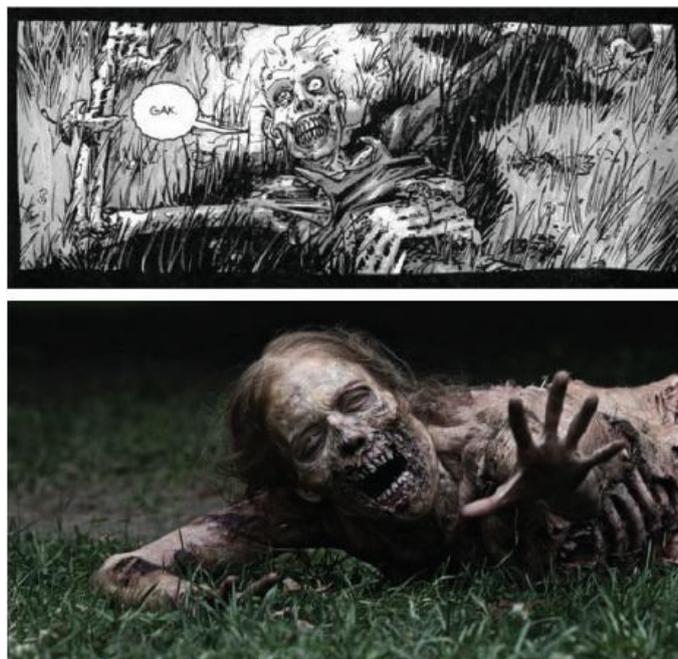


Figura 6: Comparação do zumbi ao lado da bicicleta no último quadro da página 25 da edição número 1 do primeiro arco de histórias Dias passados com o mesmo zumbi retratado na série.

Grimes chega em casa e a explora suficientemente para perceber que ninguém se encontra e, é nesse momento, que mais um elemento importante se insere: seu encontro com Morgan e seu filho Duane que, na série, é mais amplamente explorado, já que, neste meio, a velocidade e o apelo do audiovisual possibilitaram uma riqueza maior de detalhes para conectar o espectador através da emoção.

O fato adicional mais importante com relação a esses dois novos personagens, caracterizando mais uma vez *The Walking Dead* como produto transmidiático da cultura da convergência, é a presença narrativa da mulher de Morgan e mãe de Duane como um zumbi. Isso fará dos dois, personagens muito mais carregados de sentimentos do que os seus

respectivos na HQ, e o episódio explorará essa ligação entre eles e a mulher de forma intensa e pesada.

A duração da história é a mesma em ambos os desdobramentos da narrativa aqui em foco, porém a duração da narração, não. Por isso, um episódio da série consegue detalhar sentimentos, expressões, emoções muito mais do que a revista consegue em uma edição; porque alonga muito mais o tempo da sucessão de fatos.

A história da primeira revista acaba quando, depois de ser ajudado e ajudar Morgan e seu filho e os amparar com armas e maior proteção, Rick deixa a cidade para ir à Atlanta, onde acredita que Lori e seu filho Carl estarão em segurança, enquanto que, na série, são dedicados cerca de vinte minutos extras que alcançam as primeiras quinze páginas da segunda edição do arco **Dias Passados**.

A partir disso, contextualiza-se o espectador da série sobre o acampamento onde se encontram Shane, Lori, Carl, e outros personagens que serão melhor trabalhados em um momento posterior, através das tentativas de Rick de algum contato através do rádio do carro da delegacia que está usando para ir à Atlanta. Como esse contato não é bem sucedido, percebemos essa inserção de situações com a função de prender a atenção do público dando uma pequena mostra do que aguarda o xerife se ele for capaz de passar pelos desafios que o esperam. Até que por fim, as narrativas se encontram novamente.

É justamente nesse momento de encontro narrativo, que surge um novo momento muito marcante para a série que foi acrescentado na transposição para a TV, ou seja, ausente na HQ, que é quando Rick se salva ao entrar em um tanque de guerra no meio de uma avenida em Atlanta. O acréscimo desse momento incrementa a narrativa no sentido de atribuir a ela um tipo de alívio momentâneo da complicação vivida nessa nova fase do personagem principal desde que o mesmo chega à cidade. Recuperar o fôlego é uma boa analogia para a situação.

Nos quadrinhos, Glenn encontra Rick no meio da rua e o ajuda escapar, provocando com isso uma sequência intensa de momentos de ação e adrenalina com os quais o leitor mais assíduo de HQ's acompanha com mais facilidade do que o faria o telespectador, que, por sua vez, torna interessante o encaixe de um momento de quebra de expectativas com relação às emoções devido à alta possibilidade de aumento de seu interesse.

O segundo episódio começa com o acampamento já mencionado pela série, mas ainda desconhecido pelo leitor da HQ, que só o verá na última página da segunda revista, juntamente com Rick. Essa aparição do acampamento no início do episódio serve para ambientar o espectador sobre o funcionamento do mesmo e, principalmente, para dar

importância a algo que não é feito com a mesma intensidade nos quadrinhos: o romance de Lori e Shane, porém, diferente do que acontece nos quadrinhos Rick ainda não chegou ao acampamento.

A ambientação necessária ao receptor é então mantida de forma semelhante apesar da diferença do momento nos quais é proposta. No quadrinho, passamos aqui para o terceiro capítulo. Pelo fato de essa mídia em particular acompanhar muito mais fielmente a perspectiva de Rick dos acontecimentos, essa ambientação é feita de forma sucinta comparada ao que ocorre na TV.

Ainda em Atlanta, Rick e Glenn se encontram com mais personagens, que na HQ só virão a parecer quando Rick chega ao acampamento. Na série, conhecemos Merle, que é deixado para trás por Glenn e os outros devido a uma complicação causada pela personalidade do próprio, acontecimento adicional e também essencial para o que acontece depois na TV que não vemos acontecer nas revistas.

É quando Rick é levado por Glenn e os outros para o lugar onde estão temporariamente vivendo que as narrativas se cruzam novamente. Na série, isso só acontece no terceiro episódio, enquanto que esse primeiro contato acontece ainda no segundo capítulo das revistas de histórias em quadrinho. Os dois eixos seguem uma trama mais ou menos parecida, de forma que nada com relevância o suficiente mude para falarmos em transmídia, exceto, talvez, pelo fato de que Kirkman (2003) dedica pouco mais uma página para que Lori demonstre amor e identificação com Rick, o que não acontece de forma alguma, na série.

O terceiro capítulo da HQ acaba quando o grupo de acampados lida com a presença de um zumbi nas redondezas e uma tensão é, pela primeira vez nessa mídia, mostrada pelo personagem Shane. O mesmo se desenrola no terceiro episódio quando este alcança sua metade.

Nesse momento, na série, vem à tona um dos principais elementos transmidiáticos de *The Walking Dead*, por isso, merece destaque na análise. O personagem Daryl, ainda inexistente na HQ, é inserido na narrativa. Daryl é irmão mais novo de Merle e, desde o seu primeiro momento, promete trazer à trama mais tensão e ações ousadas dado o contexto.



Figura 7: Personagem da série de TV Daryl Dixon interpretado pelo ator Norman Reedus.

Mais tarde, Daryl se torna o personagem mais popular da série, o que faz da mesma, uma narrativa completamente independente da que se dá nas páginas de Robert Kirkman e Tony Moore. Daryl vai se solidificando como um personagem que representa uma boa pessoa, porém com comportamento duvidoso, uma espécie de herói fora dos padrões, definição que caberia melhor a Rick, que, por enquanto, até onde acompanhamos aqui, explicita características clássicas de um “mocinho”.

Após a aparição de Daryl, HQ e TV voltam a unir suas narrativas no momento em que Rick decide voltar para Atlanta, motivado, em cada uma, por objetivos diferentes. Aqui, no entanto, Kirkman já se transferiu para o quarto capítulo da história em quadrinhos.

É de extrema importância demarcar esse momento específico como o grande momento de ruptura de ambas as narrativas que, por mais que continuem a seguir caminhos parecidos, passam a tomar sentidos e propósitos completamente desiguais já que a presença de Daryl acaba ditando, em muitas ocasiões, determinado destino para as mesmas ou não.

Enquanto a quarta edição do primeiro arco das revistas se dispõe a mostrar o que acontece com Rick e Glenn juntamente com Daryl e outro personagem T-Dog, em seu retorno

para Atlanta, o terceiro episódio da série dedica mais alguns minutos para mostrar mais uma vez a relação de Shane e Lori, agora abalada com a volta de Rick. Essa quarta revista termina com quatro quadrinhos longos alternando entre Lori e Shane em foco, contando, pela primeira vez nesta mídia, que houve algo entre eles.

O episódio de número três se ocupa em alternar entre Rick, Glenn, Daryl e T-Dog em Atlanta e apresentações de nível psicológico de alguns personagens do acampamento. Acaba com a surpreendente cena da mão cortada de Merle, frustrando Daryl e parte dos motivos da volta de Rick e Glenn à cidade, e claro, deixando em aberto e com fortes possibilidades de um futuro desdobramento de tais acontecimentos, o destino de Merle.

Quinto capítulo da HQ e quarto episódio começam em linhas que se afastam completamente em eixo narrativo, provando o que havia sido enfatizado sobre o marco que a inserção de Daryl na narrativa causaria.

Na HQ, é dada a impressão que algum tempo se passou e Rick já está entrosado com o esquema e o pessoal do acampamento. Dá-se início a esse número da revista com uma espécie de treinamento para atirar onde o próprio Rick já autoriza, desde já, seu filho Carl a carregar consigo uma arma, contrariando imensamente Lori. Enquanto isso na TV, nos deparamos com um episódio independente da história original de Kirkman, onde mais uma vez parece que o objetivo é traçar perfis em torno dos personagens do acampamento, não permitindo que todo o foco da atenção caia somente sobre o personagem principal, além de continuar mostrando a situação dos três que voltaram à Atlanta.

Uma quantidade significativa de tempo do episódio é dedicada à alternância de cenas em Atlanta e de cenas dos que ficaram no acampamento. As cenas em Atlanta são encabeçadas e tem sempre como foco da ação Daryl, que passa a procurar seu irmão tentando seguir os rastros que ele deixou quando fugiu. Nada mais exemplifica melhor os rumos diferentes que as narrativas tomaram com esse personagem que, não é só um personagem que não existe na HQ como se torna um dos principais na maior parte dos momentos posteriores da série.

No estilo hollywoodiano de filmagem, essa alternância anteriormente citada entre as duas locações é possível devido à montagem e a edição pós-gravação tão recorrente na mídia eletrônica contemporânea. É um recurso, que, ainda que possível em certo nível através de outros modos mais simplistas, no quadrinho não se reconhece nada com o mesmo efeito. Essa possibilidade do meio audiovisual permitiu que a história se expandisse dentro do mesmo sem que se perdesse em tempo de narração, por exemplo.

Ainda dentro dos mesmos recortes da HQ e da série, percebemos na primeira a tensão que cresce entre Rick e Shane, dada, principalmente, pelas reações e comportamento agressivo do segundo as iniciativas de liderança tomadas por Rick, ocasionalmente, acrescentando, claro, o que já se sabe a respeito da relação com Lori, ainda desconhecida pelo personagem principal. Esse conflito foi propositalmente adiado pela série, que justificará mais a frente, o mantimento do personagem Shane.

Por fim, as narrativas se encontram novamente quando um ataque zumbi inesperado no acampamento mata Amy, irmã da personagem Adrea, ambas existentes nas duas mídias, e vários outros que não receberam destaque. O penúltimo episódio da primeira temporada da série termina com esse desastre bem como o quinto capítulo da história em quadrinho, ambos dando foco a um personagem em comum, Jim, em momentos diferentes.

Na TV, fica claro em diversos momentos que o envolvimento emocional do espectador é ainda mais importante do que é para o leitor da HQ. Por perfis já traçados neste trabalho, vê-se que o público dos quadrinhos é mais interessado da história, nos fatos, no que vai acontecer depois, enfim, na sucessão de situações em si e que fim terão do que o telespectador. Este, por sua vez, se não se conectar sentimentalmente com os personagens, provavelmente abandonará a franquia sem grandes dificuldades.

Tendo isso dito, vale falar sobre um momento do episódio da série em que Jim, depois de ser impedido pelos outros de continuar cavando buracos nas redondezas do acampamento, alega ter tido um sonho do qual não se lembra exatamente, e era esse sonho que o levou a começar a cavar tais buracos. O episódio termina com ele se lembrando do sonho ao se deparar com a quantidade de mortos depois que o grupo consegue eliminar todos os zumbis que os atacaram.

Essa situação, ausente nos quadrinhos, fará toda a diferença para que a iminente morte de Jim seja sentida com mais intensidade pelo público da TV. O foco dado a esse personagem no final da revista de número cinco é justamente a mordida no braço que ele levou durante o ataque. Um quadrinho inteiro cobrindo toda a extensão horizontal inferior da última página é dedicado ao braço de Jim, causando tensão e curiosidade para o próximo capítulo, último deste primeiro arco.

A última parte do primeiro arco **Dias passados** conta, basicamente, sobre como cuidam de Jim durante sua febre, alguns com a esperança de que ele não se transforme devido à extensão de horas durante as quais permanece vivo depois da mordida. Por fim, a pedido do próprio, o deixam sob uma árvore para morrer, para que, segundo ele, possa encontrar sua família, levada por zumbis no início de tudo. Tudo isso relacionado a ele também acontece na

série, apenas com um certo “atraso” se comparada a velocidade com a da mesma série de acontecimentos dos quadrinhos.

No episódio de número cinco, Jim tenta esconder que foi mordido, por isso a situação, quando descoberta, é tratada com mais hostilidade pelos outros membros do grupo e, contando com isso, são usados elementos como a trilha sonora e um breve momento de câmera a mão, acompanhando a visão de Jim, para que a sensação de pânico seja compartilhada com os telespectadores. Depois disso, os cuidados com ele, a febre e a decisão de deixá-lo prosseguem, acompanhando a HQ.

O acontecimento final da última revista do primeiro arco de histórias em quadrinho é adiado pela série fazendo com que, mais uma vez, uma grande ruptura aconteça entre as duas linhas narrativas. Carl atira em Shane porque presencia uma cena em que o último ameaça Rick com uma arma. Em seus últimos momentos, Shane diz coisas que fazem com que Rick entenda um pouco sobre os possíveis sentimentos que o amigo vinha nutrindo por Lori.

A morte precoce de Shane nos quadrinhos impede os leitores de acompanharem o que na série segue como um dos principais elementos de conflito até parte da segunda temporada, que é justamente esse contraponto entre os dois ex-policiais. O Shane da TV é mais ricamente explorado e aproveitado do que o dos quadrinhos, que de fato, só morre para lembrar que matar os vivos não é a mesma coisa que matar os zumbis.

Shane, na série, serve como um anti-Rick já que, nas situações que seguem depois da saída do grupo do acampamento, ele será sempre uma espécie de vilão com quem Rick se vê obrigado a lidar para a segurança de todos.

Voltando ao quinto episódio, quase a metade do mesmo é dedicada a acompanhar o sofrimento de Andrea ao lado do corpo de Amy até que ela se transforme e Andrea a “mate”. Depois disso, mais longos minutos cobrem a situação de Jim antes que ele seja deixado pelo grupo, e momentos de tensão entre Rick e Shane.

O mais importante elemento a ser destacado nesse episódio, é que pela primeira vez tem-se contato com o centro médico. Os minutos finais se resumem em mostrar o interior do centro bem como o único médico vivo que continua trabalhando em busca de algum tipo de cura dentro do local.

Nesses momentos finais, um recurso muito próprio do meio audiovisual é introduzido. Mostrando algumas cenas do doutor e seus experimentos, nos deparamos com o que parece ser um hábito diário para ele dentro do centro médico. Ele grava vídeos com relatórios dos possíveis avanços que possa ter feito ou o que deu errado no laboratório.

Em estado claro de depressão e embriaguez ele conversa com um possível espectador do vídeo o fazendo perguntas e é aí que a nossa perspectiva da cena passa a ser a de quem, supostamente, estaria assistindo aos relatos do médico do outro lado da tela. O som, os defeitos visuais, falhas na imagem, tudo isso é colocado de forma que passamos a assistir ao doutor como se fôssemos nós participantes da história em si.

Faltando cerca de três minutos para o fim do episódio, Rick e o restante do grupo que optou por seguir junto com ele e a família, chegam ao centro médico se deparando com o exterior aterrorizante tomado por zumbis e pessoas mortas. Falhando na tentativa de adentrar ao local, são encurralados por zumbis e, enquanto isso, o médico assiste a tudo pelas câmeras de vídeo responsáveis por mostrar o que acontece do lado de fora. Depois de, desesperadamente, tentar convencer alguém que Rick acredita estar do lado de dentro daquelas paredes, ele consegue e as portas se abrem, dando fim, portanto, ao penúltimo episódio da primeira temporada.

Todos esses ocorridos finais, depois do momento em que deixam Jim na estrada, são opções da série para o seu primeiro momento. Dada a extensão de cada episódio e as possibilidades que o tipo de filmagem permite, a encenação, mas, sob entendimento deste trabalho, principalmente a habilidade dos atores e o que compõem como atuação, é que tais escolhas foram feitas para serem transmitidas nessa mídia dessa forma. Usar da apelação própria que TV possui, estrutural e emocionalmente falando, para estender um pouco os acontecimentos do que seria o equivalente ao primeiro arco dos quadrinhos é uma opção viável e não em vão colocada em prática aqui.

O último episódio, antes de mostrar como o grupo é recebido por Jenner, a série utiliza *flashbacks* para mostrar como foi tomada a decisão por Shane de abandonar Rick no hospital quando as coisas começaram a se complicar. De certa forma, essas cenas acabam “inocentando” Shane em partes, pois nos é mostrado que tirar Rick de lá poderia tê-lo matado e que, de certa forma, o amigo o tentou proteger como podia antes de partir.

Mais uma vez um recurso como o *flashback* possibilitou uma dinamicidade ao episódio e ao mesmo tempo uma explicação mais detalhada dos fatos. Esse sentimento de compaixão por Shane criado através desse momento do episódio cria uma quebra nos sentimentos do espectador, de forma que ele se vê a questionar o que vinha unindo para compor a personalidade do policial.

O episódio segue com a recepção do grupo no centro médico e com momentos de alegria, cobrindo, tanto personagens quanto público, de esperança quanto à possibilidade de um futuro seguro. Todo um ambiente é apresentado e descrito pelas imagens como um lugar

confortável e próprio para se viver naquele contexto. Esse momento de estabilidade é utilizado para, mais uma vez, dentre outras coisas, evidenciar a situação passada existente entre Lori e Shane e o fato da não ciência do mesmo por Rick.

A partir do momento em que a escolha de manter Shane na série foi feita, esse tipo de situação citada acima é justificável e compreensível. Percebe-se a intenção de aumentar e carregar esse conflito até o seu clímax, seu limite, e com isso, causar do espectador uma surpresa, independente daquilo que aconteça, pois nada parecerá satisfatório dado um determinado desenvolvimento da intriga.

Uma função igualmente importante é dada a esses últimos minutos de temporada, que é a de, através de uma sequência de perguntas feitas pelo grupo e respostas dadas por Jenner, conhecer um pouco melhor a situação da “doença”, de como adquiri-la e de como o meio médico e científico do mundo se portou diante disso. Essa preocupação, não existe, pelo menos num primeiro momento que foi o arco analisado aqui, nas HQ’s. Toda essa explicação e satisfação dada aos personagens, mas que, na verdade, é uma forma de dá-las de fato ao espectador, implica em um episódio mais estável e calmo perto da ação assistida até então.

Como já foi estudado aqui, a ação, por mais que seja o foco da temática da narrativa em questão, precisa ser seguida de momentos de estabilidade para que mais uma vez possa ser imposta na linha temporal da história. Esses momentos dentro do centro com Jenner trazem, temporariamente, uma calma e uma racionalidade sobre todos os acontecimentos vividos até ali; é o momento no qual a ingenuidade será deixada de lado para criar um grupo (com aqueles que restarem) mais consciente e maduro diante do que será enfrentado.

Pouco depois da metade do episódio, os personagens são confrontados com a realidade e se encontram em um momento de poucas esperanças, já que Jenner não consegue os garantir a origem de tudo aquilo que está acontecendo no mundo e muito menos se em algum lugar alguém saberia dizer. Isso coloca os personagens e o público em uma espécie de ponto cego novamente, implantando pânico em ambos.

O clímax é quando descobrem que, dentro de menos em uma hora, na duração da história, todo o lugar vai explodir e dependem de encontrar uma forma de sair para se salvarem. Novamente algumas descobertas são feitas, e um discurso fatalista é dado pelo doutor Jenner no intuito de convencer o grupo que morrer de forma rápida e indolor é a melhor opção, enquanto Rick, Shane, Daryl e alguns outros tentam convencê-lo de os deixarem tentar enquanto podem.

Quando, finalmente, Jenner abre as portas, apenas Jackie, uma das personagens mulheres e Andrea decidem ficar. Andrea, porém, é coagida por Dale a sair e os dois, tal

como todos os outros com exceção de Jackie conseguem se salvar. O episódio, juntamente com a primeira temporada, composta por apenas seis partes, acaba aí.

Tendo fim a análise detalhada dos acontecimentos referentes a esses primeiros momentos da história em cada uma das mídias propostas pelo trabalho, vale fazer um breve resumo dos elementos transmidiáticos presentes nessa transposição tal como tirar algumas conclusões acerca da narrativa transmídia que é *The Walking Dead*.

Tudo sobre o qual este trabalho discorreu acerca da história é importante em níveis de convergência de mídias, de comportamento do consumidor e claro, conseqüentemente, da narrativa transmídia como um produto inteligente desse contexto.

Uma lista sucinta de elementos principais e mais relevantes, porém, pode ser feita com base no que foi delineado aqui. O primeiro item da lista seria a conversa de Rick e Shane no carro antes do tiroteio. O segundo item seria Morgan, Duane e a presença da figura da mulher/mãe. O terceiro item seria Merle; o quarto item seria Daryl. O quinto e último principal item da lista seria a morte precoce de Shane os quadrinhos, ou seja, a escolha por sua manutenção na série da AMC.

Todos esses itens foram responsáveis por provar que, tanto HQ, quanto série são capazes de apresentar conteúdo inédito, de fazerem suas narrativas serem compreendidas as tomando isoladamente de outros produtos da franquia, e de serem contribuintes para a narrativa como um todo. Ou seja, cumpre todos os elementos sob os quais o trabalho se propôs a analisar a relação narrativa transmídia e *The Walking Dead*.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com foco na narrativa *The Walking Dead* a presente monografia buscou compreender e analisar dentro do contexto da cultura da convergência os elementos transmidiáticos presentes da transposição da história original para sua expansão no meio televisivo.

Para que tal objetivo fosse alcançado com sucesso, fez-se inicialmente uma exposição e análise daqueles que foram considerados, para esta pesquisa, os elementos essenciais componentes das estruturas narrativas, mais especificamente, das ficções. Baseado essencialmente em Reuter (2011) o trabalho prestou-se a identificar em quatro pontos fundamentais da narrativa escolhida, sendo esses a história, as personagens, o espaço e o tempo, o potencial transmidiático de cada um deles para que, mais adiante, a justificativa de tais afirmações fosse feita através de uma análise detalhada da obra.

Dadas tais análises iniciais, a etapa seguinte do trabalho consistiu em especificar o meio narrativo para aquele em que a história de Robert Kirkman (2003) teve início para que fosse possível entender a sua composição técnica e diferenciá-la do segundo meio no qual TWD se desdobra. Dessa forma, estudando as histórias em quadrinho através de Scott McCould (2005) e Will Eisner (2001), esmiuçou-se o processo de construção narrativa da mídia original da história, concluindo-se algumas intenções dos artistas responsáveis bem como compreendendo-se algumas escolhas ao considerar o público da HQ.

Através da linguagem dos quadrinhos, onde usam-se símbolos reconhecíveis em uma determinada sequência para que mensagens sejam captadas por seus leitores causando neles uma reação àquilo, foi possível observar que a conexão entre produtor e receptor de conteúdo neste caso é mais íntima e conta com uma participação mais intensa do que no meio audiovisual, por exemplo, onde, de certa forma, as mensagens são entregues mais completas ao espectador. Sendo assim, concluiu-se que a habilidade do artista, bem como a clareza das sequências pictóricas são essenciais para que se comunique algo através desse suporte.

Ainda dentro das HQ's, discorreu-se a respeito da HQ de *The Walking Dead* em específico. O foco nessa parte do trabalho foi entender como os objetivos do autor foram ilustrados em sua obra e como justamente eles foram os propulsores de possíveis expansões narrativas como ocorreu na série para a TV. Viu-se que ao falar sobre as relações humanas e suas complicações em situações extremas como a de um suposto apocalipse zumbi implica em atribuir um contexto psicológico profundo à franquia fazendo com que as páginas das revistas se dediquem à bons e detalhados desenhos das expressões faciais das personagens, assim

como as cenas dos episódios da série contem fortemente com a atuação das pessoas que dão vida a essas personagens.

Em seguida, através dos conceitos dados por Henry Jenkins (2009) acerca da cultura da convergência, foi feita uma contextualização desse fenômeno entendido como uma revolução do conhecimento, onde antigas e novas mídias interagem em prol do consumidor e da experiência buscada pelo mesmo no atual molde dado pelas empresas de entretenimento.

Falou-se um pouco sobre como se encontra o atual consumidor de mídias e como ele faz uso das mesmas no intuito de aproveitar o máximo dentro das possibilidades experienciais possíveis. Entende-se por convergência uma mão dupla de interações no sentido de que representa não apenas uma movimentação do mercado com relação aos consumidores como também é consequência justamente das necessidades dos mesmos em participar e viver de forma mais literal aquilo que consomem.

Dentro dessa análise foi explicado então o conceito de narrativa transmídia como opção e tendência no contexto da convergência, principalmente para o mercado do entretenimento, onde o uso das narrativas de forma geral é abundante e recorrente. Para atender as necessidades desse novo público cria-se esse novo tipo de narrativa, onde ao invés de uma história ser criada para um livro, ou cinema, ou TV, ou quadrinhos, o interessante é desenvolver um universo tão vasto e complexo que se torne impossível que o mesmo seja explorado em apenas um suporte midiático.

Essa necessidade de expansão midiática implica que para cada mídia escolhida, sejam construídas histórias completamente novas e independentes entre si, de modo que a compreensão de cada uma delas não se prejudique pela falta ou presença da outra mas que, ao mesmo tempo, completem-se se unidas.

Na sequência viu-se a necessidade de explicar em detalhes como funciona a narrativa dentro do meio audiovisual já que é nele que se concentra a análise deste trabalho para que os elementos transmidiáticos sejam encontrados e justificados.

Dentro da encenação audiovisual alguns elementos que se fazem presentes são importantes no processo de esclarecimento de algumas escolhas específicas feitas para este meio que não estiveram presentes na HQ, tendo em vista que a transposição para a TV foi feita cerca de sete anos mais tarde que a primeira história correspondente nas revistas.

Movimento de câmera, cortes, edições, falas, expressões corporais, cenário, direção, maquiagem, ângulos, closes, improvisação e atuação são alguns dos principais elementos na produção cinematográfica com os quais não se pode contar na criação das histórias em quadrinhos que influenciam direta e completamente nas escolhas feitas pela produção da série

ao inserir, alongar, retirar e modificar vários dos acontecimentos e situações vividas pelas personagens de *The Walking Dead*.

E é exatamente nesse momento que a monografia encaminhou-se para sua análise final onde a HQ e a série são detalhadamente expostas etapa à etapa no intuito de esclarecer as semelhanças e as diferenças de ambas as narrativas e, através delas, apontar os elementos transmidiáticos presentes na transposição de acordo com sua importância e relevância para a franquia e seu sucesso como tal para seu público.

Viu-se que as personagens são de fato o que constitui a narrativa como transmídia uma vez que é através de sua presença ou ausência que as histórias foram capazes de seguir caminhos muito distantes e igualmente importantes para as duas linhas que pretenderam seguir no primeiro arco de histórias para a HQ e na primeira temporada para a série. A atuação foi o elemento audiovisual que possibilitou a expansão psicológica da história tal como foi feita dando às personagens o poder de independência e força que adquiriram.

Conclui-se que o almejado pela pesquisa foi alcançado, uma vez que foi delineado e explicado cada um dos elementos presentes nos momentos iniciais das duas histórias que fizeram de *The Walking Dead* a narrativa transmídia que é hoje, baseando-se em conceitos de autores referência para cada linha de análise proposta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **O meio é a mensagem**. São Paulo: Editora Record, 1969.

REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa**. O Texto, a ficção e a narração. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. A encenação no cinema. Campinas: Papyrus, 2008.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland (org.). **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009. P. 19-62.

KIRKMAN, Robert. **The Walking Dead**. Image Comics, 2003.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1999.