

O universo transmidiático de *The Walking Dead*¹

The transmedia universe of The Walking Dead

Fabília GUEDES²

Resumo

A instauração da cibercultura e a coexistência entre as mídias massivas e pós-massivas fortalecem a convergência midiática favorecendo o aparecimento de novas plataformas e novos processos comunicacionais. Presenciamos um público ativo e participante que busca interagir com o conteúdo que lhe interessa, assim, vemos mudanças na produção e consumo desses produtos. Nesse contexto surge a narrativa transmídia, onde um produto de entretenimento é difundido em vários eixos midiáticos. Neste artigo, a partir da análise do universo transmidiático da franquia norte-americana *The Walking Dead*, buscamos compreender as reconfigurações que ocorrem na lógica mercadológica que rege a produção e consumo do conteúdo de entretenimento na cibercultura, bem como nas práticas socioculturais.

Palavras-Chave: Narrativa Transmídia. Convergência. *The Walking Dead*.

Abstract

The establishment of cyberculture and the coexistence between the mass media and post-mass media strengthen media convergence favoring the emergence of new platforms and new communication processes. We have an active and participant audience that wants to interact with the content that interests you, then, we see changes in production and consumption of these products. In this context emerges the transmedia storytelling, where an entertainment product is distributed in various media platforms. In this article, based on an analysis of the transmedia universe of American franchise *The Walking Dead*, we seek to understand the reconfigurations that occur in the market logic governing the production and consumption of entertainment content in cyberspace, as well as in socio-cultural practices.

Keywords: Transmedia Storytelling. Convergence. *The Walking Dead*.

¹ Artigo derivado do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado para obtenção do título de Bacharel em Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em 2014, com o título "A reconfiguração do conteúdo de entretenimento na cibercultura: a série transmidiática *The Walking Dead*".

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – PPGC/UFPB. Pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas - Gmid/PPGC. E-mail: fabriciakguedes@gmail.com

Introdução

A comunicação em rede potencializa a interação entre usuários, o surgimento de novas tecnologias, a convergência midiática, entre outros fatores e fenômenos que surgem com a internet e as mídias digitais. Os seriados de TV norte-americanos foram um dos primeiros produtos do mercado de entretenimento a investir na convergência midiática - conceito abordado por Henry Jenkins (2009) como mídias que coexistem e alteram a relação entre tecnologias, indústrias, mercados, gênero e públicos - através da narrativa transmídia - termo também abordado por Jenkins (2009) como o processo onde uma história é contada a partir de diversas mídias, onde cada plataforma proporciona uma experiência diferente, trazendo a sua contribuição para o desenrolar da história. As séries norte-americanas *Lost* (2004) e *Heroes* (2006) são umas das pioneiras e um marco nesse mercado de entretenimento.

Com as mudanças que ocorrem nos processos de produção e consumo de informações, observamos que os produtos de entretenimento reconfiguram-se perante a cibercultura objetivando explorar diferentes mídias, adequando-se, assim, a diferentes públicos. Hoje um mesmo produto de entretenimento é difundido e distribuído por diversos canais midiáticos. Podemos encontrar um mesmo produto em plataformas diferentes, o que vemos na TV pode ser levado para os quadrinhos, cinema, games, redes sociais etc. Em meio a essa era da convergência midiática surge o nosso objeto de investigação, o universo transmidiático da série norte-americana *The Walking Dead* (TWD³).

A franquia TWD é introduzida nos novos processos de construção de conteúdo da indústria de entretenimento apropriando-se de suportes diferentes para explorar o seu universo ficcional. Entre os quadrinhos, séries de TV, livros, jogos eletrônicos, e episódios para web, a história desenrola-se afim de fazer com que o público contemple a narrativa de maneira seccionada, podendo, assim, vislumbrar pontos de vista diferentes, expandir seu entendimento sobre a história. A narrativa transmídia convida o espectador a mergulhar e imergir em seu universo ficcional.

³ Sigla da franquia *The Walking Dead* adota pela autora.

Diante dessa explanação, realizamos um estudo acerca do universo transmidiático de TWD objetivando compreender como a franquia utiliza a narrativa transmídia explorando diferentes suportes midiáticos e públicos segmentados. O trabalho está estruturado em um análise que expõe os seguimentos midiáticos explorados pela série até o junho de 2015.

Convergência midiática e narrativa transmídia

A cibercultura redefine, suscita e potencializa diversos fenômenos comunicacionais, tanto na perspectiva dos agentes produtores de conteúdos quanto nas relações entre os agentes receptores desses produtos. Como Shirky (2011) ressalta, as novas ferramentas midiáticas possibilitam a oportunidade de criar culturas de compartilhamento, e vemos surgir a construção de um conhecimento colaborativo em rede, o que Lévy (2010) chama de inteligência coletiva. A indústria de entretenimento insere-se e desenvolve-se na rede em concomitância com o desenvolvimento do ciberespaço e das mídias digitais.

Com as mídias pós-massivas, comunicar não é mais um processo linear, a sinuosidade em informar e transmitir é definitiva na cibercultura. As plataformas de comunicação não são mais totalitárias, elas precisam convergir para alcançar e atender o público em grande escala. André Lemos (2007), em seus estudos sobre mobilidade social e formas comunicacionais, define as mídias massivas como centralizadas que dirigem para a massa, ou seja, pessoas que não se conhecem e têm poucas possibilidades de interagir. Já as mídias pós-massivas funcionam a partir de redes telemáticas onde qualquer um pode produzir informação, construindo produtos personalizáveis que permitem conversação e participação.

Hoje as mídias desempenham papéis massivos e pós-massivos estabelecendo, assim, uma reconfiguração desses sistemas comunicacionais, a internet é um grande exemplo disso. A internet integra mídias massivas e pós-massivas e seu crescimento tomou grandes proporções. Lemos aponta que: "[...] temos hoje um enriquecimento da paisagem comunicacional pela oferta de mais opções de acesso, de emissão livre e de circulação em redes planetária" (LEMOS, 2007, p. 125).

Henry Jenkins (2009) coloca que vivemos na era da cultura da convergência.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembre-se: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final (JENKINS, 2009, p. 43).

Em meio ao processo de convergência midiática, presenciamos um consumidor que tem participação ativa, que estabelece conexões com os produtos que o interessa. A produção do conteúdo explora esse consumidor participante e reconfigura o seu produto diante dessa nova perspectiva. "Estar no mesmo patamar midiático que os indivíduos/leitores tende a tornar o envolvimento mais imersivo no universo do fato narrado" (MASCARENHAS; FRANÇA; NICOLAU, 2012, p. 132). Os novos produtos de entretenimento emergem no processo de convergência midiática, explorando suas narrativas em diferentes mídias. Surgindo assim a narrativa transmídia.

Mascarenhas, França e Nicolau (2012) caracterizam as transmídiações como consequências da reconfiguração das mídias diante da cultura do digital. Ao tratar dessa reconfiguração Lemos (2007, p. 127) ressalta que "vários analistas mostram que hoje há uma crise no modelo produtivo e econômico da indústria cultural massiva, embora isso não signifique necessariamente sua aniquilação". O que está acontecendo é uma reconfiguração não apenas nas mídias, mas também nas práticas socioculturais.

A narrativa transmídia é o processo onde uma história é contada a partir de diversas mídias (convergências de mídias), cada plataforma proporciona uma experiência diferente, trazendo a sua contribuição para o desenrolar da história. Cada mídia constrói uma autonomia narrativa (cada uma conta sua "parte" da história), e partir do processo de convergência entre os meios, o entendimento da narrativa geral é estabelecido. Uma espécie de fusão entre narrativas acontece, e cada mídia adiciona e contribui para a história. Se o público acompanhar a história através de apenas uma mídia, ele não será prejudicado, porém se ele permutar por todas as mídias que estão ligadas a essa história, a narrativa é compreendida em âmbito geral, como se vários pedaços da história fossem unidos em uma narrativa maior.

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 o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

A narrativa transmídia permite a exploração simultânea entre inteligência coletiva (referente à interação e tecnologia) e cultura participativa (referente a participação e cultura). Mascarenhas (2013, p.16) considera como o texto de uma narrativa transmidiática "toda sua conjuntura audiovisual, impressa ou sensorial que contribuam de forma coerente e relevante com a complementação da história contada".

A franquia The Walking Dead

The Walking Dead começou com uma série de quadrinhos criada por Robert Kirkman em 2003 e publicada pela Image Comics. A primeira edição da HQ, intitulada "Days Gone Bye", chegou aos Estados Unidos em outubro de 2003. A história mostra o planeta Terra em um cenário pós-apocalíptico, invadido por zumbis. A trama tem início quando o protagonista, o policial Rick Grimes, acorda do coma em um hospital em meio ao apocalipse zumbi, sozinho e sem saber o que aconteceu. Rick tenta encontrar sua família. A partir dessa premissa a franquia TWD desenrola sua narrativa através de diversas plataformas.

Em 2010 os quadrinhos foram adaptados para um seriado televisivo no canal a cabo norte-americano AMC. A trama desenvolvida pelos produtores de TV segue o mesmo universo narrativo da HQ, tendo uma certa autonomia narrativa, como modificar a personalidade dos personagens, criar personagens não existentes nos quadrinhos, bem como não adaptar alguns personagens que existem na HQ para TV, além de barganhar outros eixos narrativos para televisão.

Um fator interessante na trama de TWD, que difere a franquia de tantas outras histórias sobre mortos vivos, é que a história não tem em seu foco principal o apocalipse zumbi, mas sim os conflitos entre os personagens. Em TWD o confronto com os zumbis fica em segundo plano, diante de uma narrativa que se preocupa em mostrar as

divergências entre os personagens e sua luta por sobrevivência. O apocalipse zumbi funciona como cenário para o desdobramento de diversos eixos narrativos diante de um mesmo universo ficcional, a partir disto, a história permuta e adapta-se a plataformas midiáticas diferentes. Um dos jogos da franquia, *The Walking Dead - The Game*, por exemplo, difere-se da maioria dos jogos de zumbis - que em sua maioria seguem uma lógica de "atira e mata". O game tem uma arquitetura visual parecida com uma HQ, além disso é repleto de diálogos em uma trama onde esses diálogos e a interação entre os personagens podem decidir o destino dos mesmos.

A franquia TWD é, indiscutivelmente, um produto transmidiático, mas ao analisar cada eixo narrativo nos deparamos com o fenômeno crossmídia:

Crossmídia, que do inglês significa cruzar a mídia, acontece quando uma mensagem é passada através de diferentes mídias, porém a mensagem não é alterada, o seu conteúdo é o mesmo em todos os meios que é transmitido. A ideia é que um mesmo conteúdo possa ser acessado através de diversos meios. Os telejornais e as campanhas publicitárias são os principais meios crossmídia. Nos telejornais, por exemplo, existe o programa na TV, os portais online (sites), as redes sociais (twitter, facebook), todos noticiando o mesmo conteúdo. No meio online desses telejornais teremos vídeos adicionais, notícias comentadas entre outros, mas essas plataformas sempre estarão transmitindo a mesma notícia (SANTOS, 2014, p. 21-22).

Henry Jenkins (2009) articula que em uma narrativa transmídia, nosso objeto de estudo, cada mídia contribui de forma única para o universo narrativo do produto, ou seja, existe um desdobramento narrativo. Partindo desse pressuposto verificamos que a transição da HQ para o seriado é um processo crossmídia, pois a série de TV é uma adaptação e não um desdobramento dos quadrinhos. Como já colocamos, a série possui uma autonomia narrativa em relação a HQ, porém as modificações que são feitas não poderiam ser consideradas desdobramentos e sim adaptações, que podem ser feitas por diversas razões, como apropriação ao meio de veiculação e ao público desse meio por exemplo. Contudo, identificamos que é partir do processo crossmídia que TWD dá início a transmídiação da franquia.

A partir do processo crossmídia, TWD começou a traçar o seu caminho transmidiático explorando o universo ficcional da HQ e da série de TV em desdobramentos narrativos. Os *webisodes*, os livros, os games e a recém lançada série

*spin-off*⁴ "Fear The Walking Dead" - derivada da série de TV original - trazem histórias não abordadas pela HQ ou pelo seriado da franquia TWD.

Abaixo vamos explicar sobre cada eixo narrativo explorados pela transmediação da franquia TWD.

Webisodes

Os *webisodes* são mini-episódios, de tramas dentro do universo ficcional da série de TV, produzidos e disponibilizados no site da própria AMC. O primeiro *webisode*, intitulado "Torn Apart", foi disponibilizado online dias antes da estreia da segunda temporada da série, em outubro de 2011, o segundo *webisode*, "Cold Storage", foi lançado em outubro de 2012 também dias antes da estreia da terceira temporada da série. O terceiro *webisode*, "The Oath", foi lançado em outubro de 2013, antes da estreia da quarta temporada do seriado. Em 2014, antes da estreia da quinta temporada da série, não foi lançado nenhum *webisode* e os produtores da franquia não se pronunciaram sobre isso.

No site *WDBR*, comunidade virtual coordenada por fãs da franquia, os fãs questionaram a ausência dos *webisodes*, ainda em 2014, e elencaram possíveis motivos para o ocorrido, um dos motivos seria que com o lançamento de um *spin-off* da série de TV em 2015 os produtores não estariam dispostos a manter os gastos com os *webisodes*⁵. No dia 4 de outubro de 2015, mesmo dia da exibição do último episódio da primeira temporada do *spin-off* Fear The Walking Dead, foi ao ar "Flight 462", que possui 16 mini-episódios com acontecimentos ligados a Fear The Walking Dead.

Livros

A franquia TWD lançou uma série de livros sobre o personagem Governador, que existe tanto na HQ quanto no seriado de TV. O primeiro livro "A ascensão do Governador", chegou ao mercado americano em outubro de 2011 e foi escrito por Robert Kirkman, autor dos quadrinhos de TWD, e Jay Bonansinga, em 2012 lançaram

⁴ Nos meios de comunicação, um *spin-off* é um programa de rádio, programa de televisão, vídeo game ou qualquer obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes.

⁵ <http://walkingdeadbr.com/the-walking-dead-5-temporada-webisodes/>

"O caminho para Woodbury", em 2013 "A queda do Governador - Parte I" e em 2014 "A queda do Governador - Parte II". "Declínio" é o quinto livro da franquia, inspirado em outro personagem Lilly Caul, e chegou ao Brasil em 2015.

Games

A franquia TWD possui diversos jogos desenvolvidos por diferentes produtoras, alguns produzidos pela própria AMC. Na monografia, da qual este artigo deriva, trazemos o game desenvolvido pela empresa Telltale Games, *The Walking Dead The Game Season 1*, lançado em 2012, o mesmo foi escolhido como objeto de análise por ter sido o primeiro jogo eletrônico da franquia.

The Walking Dead The Game Season 1 é diferente da maioria dos jogos sobre apocalipse zumbi, recheado de diálogos interativos, o jogo permite que o jogador escolha o que dizer em conversas com outros personagens, e esses diálogos têm um papel importante para o desenvolvimento do jogo. O game além de ter sua direção de arte parecida com a HQ, tem uma estrutura narrativa que aproxima-se bastante do seriado televisivo.

"Fear The Walking Dead"

Fear The Walking Dead é um *spin-off* da série TWD. A trama é ambientada na cidade de Los Angeles e a partir do drama de uma família mostra os primeiros dias do apocalipse zumbi. A série tem novos personagens, novas narrativas que desenvolvem-se no mesmo universo ficcional que os demais produtos da franquia TWD. *Fear The Walking Dead* estreou no dia 23 agosto de 2015, e também é transmitida pelo canal AMC, a segunda temporada da série tem previsão de estreia para o segundo trimestre de 2016.

Considerações sobre a franquia TWD

Nosso objetivo ao analisar a franquia TWD é entender como os produtos de entretenimento estão se reconfigurando diante dos novos processos comunicacionais

advindos da cibercultura. Em nossa análise acerca do universo transmidiático de TWD conseguimos enxergar essa reconfiguração perante a ascensão cada vez mais rápida de novas plataformas comunicacionais. O primeiro passo da franquia TWD é buscar explorar a convergência midiática através da adaptação de seu produto original, a HQ, para a televisão, estabelecendo assim um processo crossmídia.

A nossa análise nos ajuda a entender como TWD passa de um processo crossmídia para transmídia. A franquia vai se moldando aos novos processos comunicacionais que surgem. Podemos inferir que a transmidiação da franquia é dada através do alcance da série televisa em 2010, visto que a partir da exibição da mesma outros produtos da franquia foram e continuam surgindo. Assim, podemos induzir que um produto de entretenimento na cibercultura pode ser pensado desde o início como transmidiático, como é o caso das séries *Lost* e *Heroes* ou pode se tornar transmidiático e ir reconfigurando-se perante esses processos, como é o caso da franquia TWD.

Considerações finais

A forma de produzir e pensar o conteúdo de entretenimento, e relacionar-se com o mesmo, muda com a chegada da rede de computadores, com a internet e com as mídias digitais. Jenkins (2009) aponta a inteligência coletiva, a convergência midiática e cultura participativa como fatores responsáveis por essas mudanças. Diante desses fatores, as produções de entretenimento exploram o espectador, que agora é um consumidor participante, e reconfiguram o seu produto diante da perspectiva desse público participante. Como Lemos (2007) aponta, o que está acontecendo é uma reconfiguração, não apenas nas mídias, nos produtos ou na tecnologia, é uma mudança que ocorre também nas práticas sociais.

Na cultura participativa e na convergência midiática, os produtores de entretenimento, notadamente nesse caso as séries, buscam não apenas um telespectador, eles querem um público participativo e assíduo que procura se aventurar em todo universo midiático de seus produtos. O número de séries que se apropriam da convergência midiática é cada vez maior, visto que além proporcionar uma experiência diferente ao telespectador, os produtores buscam gerar mais lucro a partir das mídias distintas. Porém podemos encontrar transmidiações em diversos eixos de

entretenimento como novelas, cinema, jornais, música, entre outros. Esses investimentos em convergência midiática e transmídia vêm modificando a forma como o telespectador se relaciona com essa indústria e vice e versa.

A utilização da narrativa transmídia nos produtos de entretenimento provocam significativas mudanças na lógica comercial e de produção dessa indústria. A série *The Walking Dead* é uma sintomática dessas reconfigurações que ocorrem na contemporaneidade. A transmidiação explorada por TWD encaixa-se na conceituação defendida por Jenkins (2009) de que em uma narrativa transmídia cada meio contribui de maneira individual para o resultado. TWD explora desdobramentos de seu universo narrativo onde cada mídia têm a sua autonomia narrativa, fazendo com que o telespectador possa acompanhar cada plataforma individualmente e não ter dificuldade de entendê-la. A lógica mercadológica é que esse telespectador sintá-se motivado a se aventurar por todo universo narrativo da franquia, acompanhando cada parte da história através das diversas mídias.

O estudo acerca da narrativa transmídia, abordado neste trabalho, nos permitiu questionar as maneiras distintas como o assunto é tratado. O conceito definido por Henry Jenkins (2009) é o que nos baseamos para a abordagem do nosso estudo de caso, a franquia TWD. A narrativa transmídia pode ser analisada através de conceituações diferentes, tendo em consideração que ela é explorada de maneira distintas, ela pode ser compreendida além de seu vínculo narrativo, visto que esta é uma maneira de fazer transmídia dentre outras formas existentes. Muitas são as empresas que empregam a transmidiação em seus produtos de maneiras distintas, que não caberiam no conceito daquele ou doutro autor, mas isso não pode aniquilá-los do processo transmídia, que vem desenvolvendo diversas vertentes e ainda está emergindo perante a cibercultura.

Diante desse contexto, de transformações nos processos de comunicação, julgamos importante a elaboração de estudos visando a compreensão desses processos e o impacto que eles estabelecem em nossa sociedade, ampliando assim as discussões acerca de narrativa transmídia. O presente estudo busca ser contributivo para esse campo de pesquisa. A partir da análise realizada objetivamos contribuir para futuras reflexões sobre as mudanças que surgem e desenvolvem-se na indústria de entretenimento em meio à cibercultura.

Referências

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

LEMOS, André. **Cidade e mobilidade**. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. MATRIZES. - Vol. 1. Nº 1 - Outubro de 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

MASCARENHAS, Alan Mangabeira; FRANÇA, Andrea Ferreira de Andrade Poshar; NICOLAU, Marcos Antonio. **A morte transmidiática de Osama bin Laden: remediação em jornalismo na cibercultura**. Estudos em Jornalismo e Mídia - Vol. 9 Nº 1 – Janeiro a Junho de 2012.

SANTOS, Fabrícia Kelly Guedes dos. **A reconfiguração do conteúdo de entretenimento na cibercultura: a série transmidiática The Walking Dead**. 50f, 2014. Monografia. (Graduação em Comunicação em Mídias Digitais). Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

Sites

<http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>

<http://www.thewalkingdead.com.br/>

<http://walkingdeadbr.com/>