



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

QUADRINHOS E LITERATURA: ADAPTAÇÃO DE LINGUAGENS EM *THE WALKING DEAD*

Marcela de Oliveira Ramos

Rio de Janeiro/ UFRJ
2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

QUADRINHOS E LITERATURA: ADAPTAÇÃO DE LINGUAGENS EM *THE WALKING DEAD*

Marcela de Oliveira Ramos

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Produção Editorial.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim

Rio de Janeiro/ UFRJ
2013

**QUADRINHOS E LITERATURA: ADAPTÇÃO DE LINGUAGENS EM THE
WALKING DEAD**

Marcela de Oliveira Ramos

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Produção Editorial.

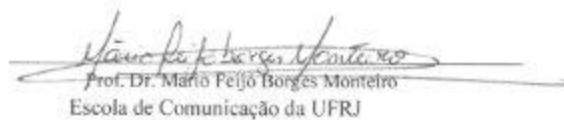
Aprovado por



Prof. Dr. Fernando Souza Oerheim – Orientador
Escola de Comunicação da UFRJ



Prof. Dr. Amaury Fernandes da Silva Junior
Escola de Comunicação da UFRJ



Prof. Dr. Mário Peixoto Borges Monteiro
Escola de Comunicação da UFRJ

Aprovada em: 23/12/2013

Grau: **10**

R175	<p>Ramos, Marcela de Oliveira Quadrinhos e literatura: adaptação de linguagens em The Walking Dead / Marcela de Oliveira Ramos. 2013. 74 f.</p> <p>Orientador: Profº Drº. Fernando Souza Gerheim.</p> <p>Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Habilitação Produção Editorial, 2013.</p> <p>1. História em quadrinhos. 2. Literatura. 3. Adaptação. I. Gerheim, Fernando Souza. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. III. Título.</p>
	CDD: 741.5

À minha mãe, por estar ao meu lado em todos os momentos.

AGRADECIMENTO

Dedico este trabalho à minha mãe, que tornou tudo possível. Agradeço por ter estado ao meu lado em todos os segundos, por ser minha força e minha alegria; por me dedicar todo o seu carinho, amor e generosidade e por ser o maior exemplo de força, coragem e independência que eu tenho.

Ao meu pai, por todo amor e carinho; por ter me transmitido um pouco de sua maneira gentil, humilde e sensível de ver a vida e por ter sido a primeira pessoa a estimular meu amor pela arte.

Ao Fabio, por ser um irmão mais velho completo, com direito a implicâncias, amor e cuidado; por acompanhar toda esta jornada, sempre me apoiando e disposto a ajudar; por ter sido fundamental neste trabalho; por compartilhar comigo a paixão pelos livros e por ter me dado os primeiros volumes de *Harry Potter*, mudando minha vida para sempre.

Aos meus tios e tias, que me ajudaram a chegar até aqui. Ao tio Zé, por me tratar como uma filha, pelo carinho e amor, pelas brincadeiras e alegrias e por ter contribuído para a minha educação. À tia Jane, por ter cuidado de mim durante todos esses anos. Ao tio Julio, por todo apoio. E à tia Vivi, pela amizade, amor, carinho e puxões de orelha.

Às minhas primas, pela amizade.

À vó Maria (*in memoriam*), pelo amor e carinho de vó.

Ao André, por ser tão presente, dedicado, amoroso e paciente; por me emprestar seus pensamentos; por ler cada frase que escrevo e por ter me ajudado neste trabalho; por me apresentar ao mundo dos quadrinhos e aos filmes de zumbi; por responder a todas as perguntas e me fazer enxergar o mundo de uma forma diferente.

Ao mestre e orientador Fernando Gerheim, por ter aceitado participar deste momento tão importante para mim; pela dedicação, pelas ideias e pela generosidade durante todo este processo e pelas aulas inspiradoras.

Ao mestre Mário Feijó, por me apresentar ao mundo da Produção Editorial e por ser um dos responsáveis pela minha paixão por essa profissão; pelas aulas incríveis e pela generosidade que sempre dedica a seus alunos.

Ao mestre Amaury Fernandes, por ter me apresentado ao processo de produção dos livros, que tanto me encantou logo no começo desta jornada; pela generosidade e carinho com que trata seus alunos e pela paixão com que dá suas aulas.

Aos amigos que participaram desta etapa e me deram forças em muitos momentos, em especial, Mairlon Melo, Helena Freire, Igor Soares, Suelen Lopes, Renata Rodriguez, Giu Alonso, Ulisses Teixeira e Társio Abranches. E aos amigos da UFF, sem os quais eu também não estaria aqui.

*I don't understand about
diamonds and why men buy them
What's so impressive about a diamond except the mining?*

Fiona Apple, “Red red red”

RAMOS, Marcela de Oliveira. **Quadrinhos e literatura: adaptação de linguagens em *The Walking Dead*.** Fernando Souza Gerheim. Rio de Janeiro, 2013. Monografia (Graduação em Produção Editorial) – Escola de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 74 f.

RESUMO

Este trabalho busca analisar a relação de adaptação entre as linguagens dos quadrinhos e literária utilizando como objeto de estudo a obra *The Walking Dead*. A obra escolhida apresenta como importante característica a narrativa transmídia, na qual seu conteúdo é expandido por meio de diversos formatos, sem que uma mídia exclua a outra, mas contribua para a obra como um todo. Dessa forma, história em quadrinhos e literatura dialogam entre si criando narrativas que são ao mesmo tempo fiéis às suas respectivas linguagens e à essência da obra. Pretende-se desenvolver esta pesquisa com base na contextualização histórica dos quadrinhos como um produto da cultura de massa e do surgimento da literatura popular neste mesmo contexto, bem como na análise isolada das linguagens narrativas dos quadrinhos e literária, que compõem a obra.

Palavras-chaves: quadrinhos, literatura, adaptação

ABSTRACT

The present study aims to analyse the relation between comic book and literature adaptation using the work *The Walking Dead* as its object of study. The chosen title presents as an important feature the transmedia storytelling, in which its content is expanded through various formats, with no media excluding the other, but contributing for the title as a whole. Thereby, comic book and literature dialogue creating narratives that are true to their respective languages and to the work's essence at the same time. Hereby is intended to develop a research topic based upon historical contextualization of comic books as a mass media product and the rise of popular literature, as well as the isolated analysis of narrative languages from the comic books and literature that compose the work.

Key words: comic book, literature, adaptation

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – All dead do not enter.....	32
Ilustração 2 – Tirinha <i>Peanuts</i>	36
Ilustração 3 – Capa <i>Tintim e os pícaros</i>	37
Ilustração 4 – <i>Retalhos</i> de Craig Thompson.....	40
Ilustração 5 – <i>Habib</i> de Craig Thompson.....	40
Ilustração 6 – Chegada ao refeitório parte 1.....	57
Ilustração 7 – Chegada ao refeitório parte 2.....	58
Ilustração 8 – Zumbis e onomatopeias.....	61
Ilustração 9 – Confronto com zumbis	63
Ilustração 10 - Capas da edição brasileira da Galera Record.....	64
Ilustração 11 – Sequência 1 confronto com o Governador.....	66
Ilustração 12 – Sequência 2 confronto com o Governador.....	67
Ilustração 13 – Sequência 3 confronto com o Governador.....	68

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. Literatura, quadrinhos e cultura de massa.....	14
1.1 Cultura de massa.....	15
1.2 A literatura popular e suas origens.....	18
1.3 Breve história das histórias em quadrinhos.....	21
2. A construção da narrativa transmídia através dos quadrinhos e da literatura.....	27
2.1 A narrativa transmídia.....	27
2.2 A linguagem das histórias em quadrinhos.....	33
2.2.1 A imagem.....	34
2.2.2 O enquadramento.....	38
2.2.3 O texto.....	41
2.3 Elementos da narrativa literária.....	44
3. Entrando no universo <i>The Walking Dead</i>: análise da adaptação de linguagens na obra.....	48
3.1 <i>The Walking Dead</i> , uma história de zumbi?.....	48
3.2 A ascensão do Governador e a estrutura do romance popular.....	50
3.3 A relação entre as linguagens.....	53
3.3.1 O Governador entre as mídias.....	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	70
REFERÊNCIAS.....	72

INTRODUÇÃO

The Walking Dead é uma série de quadrinhos americana criada por Robert Kirkman e publicada em 2003 pela Image Comics. A história se passa em um Estados Unidos pós-apocalíptico, devastado por uma praga de zumbis de origem desconhecida. Os mortos-vivos tomaram conta das cidades e se alimentam de qualquer ser vivo; a praga se alastrá com rapidez, os seres humanos que são mordidos se contaminam, e os poucos que sobraram tentam sobreviver diante da insanidade desses novos dias.

A história começa um pouco antes da infestação, com o policial Rick Grimes sendo baleado em um confronto com um bandido. Ele entra em coma e, quando acorda, se vê sozinho em um hospital abandonado. Confuso e atordoado, sai à procura de pessoas e se choca com a nova realidade apocalíptica: o lugar está destruído e com seres humanos em estado de decomposição espalhados por todos os lados, tentando devorá-lo.

O policial retorna a sua casa e no caminho encontra outros sobreviventes que explicam o ocorrido. A cidade de Kentucky, onde morava com a família, foi evacuada, e seus habitantes, supostamente levados para um abrigo em Atlanta. Rick então resolve sair em busca de sua esposa, Lori, e de seu filho, Carl. Chegando à cidade, descobre um grupo de refugiados; entre eles sua família e seu antigo companheiro de profissão, Shane. A partir daí, Rick acaba se tornando o líder do grupo, e se inicia uma jornada de luta por sobrevivência em mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis e seres humanos ensandecidos.

Este é o enredo do primeiro volume da série, que continua sendo lançada mensalmente ao longo de 10 anos. No documentário *The Walkind Dead: A Decade of Dead*,¹ Robert Kirkman afirma que se inspirou nos filmes que amava de George Romero, o pai dos zumbis, para criar sua própria história. O roteiro ganhou traços de Tony Moore no primeiro arco, e a partir da sétima revista Charlie Adlard assume as ilustrações.

Em 2011, foi publicado o livro *A ascensão do Governador*, de co-autoria de Robert Kirkman e Jay Bonansinga. O romance conta a origem de um vilão muito popular, que surgiu no quinto arco da série em quadrinhos: o Governador.

A narrativa literária começa poucas semanas após o apocalipse, com um grupo de sobreviventes formado por Philip Blake, seu irmão Brian, sua filha Penny e dois amigos, atravessando cidades em busca de um local seguro.

¹ Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=MvN9f1Wk7jo>>. Acesso em 09 Nov. 2013.

Nos quadrinhos, o Governador é um personagem muito emblemático, uma figura cruel, imbatível e sem muitos traços de humanidade. No livro, é possível descobrir sua história, por que e como ele se tornou o psicopata sádico que governa a cidade de Woodbury. *A Ascensão do Governador* ganhou uma sequência em 2012, *O caminho para Woodbury*, e mais dois livros são esperados para 2014, o que dá origem, portanto, a uma nova série envolvendo *The Walking Dead*.

Além de HQ e livro, nos últimos anos *The Walking Dead* deu origem também a uma série de TV, vídeo games e a uma websérie, podendo, portanto, ser considerado uma franquia.

A partir desta peculiaridade de uma obra tão interessante e popular entre jovens e adultos, o presente trabalho busca analisar as questões relativas a adaptação de linguagens, dando foco à obra literária e aos quadrinhos e se utilizando do conceito de narrativa transmídia para analisar sua estrutura. Chamaremos de “adaptação de linguagens” como uma forma de diferenciá-la da forma de adaptação que “transpõe” uma mesma história de um meio para outro, como estamos habituados a ver no cinema, na literatura e nos quadrinhos. Nesse caso, não se trata de adaptar o conteúdo para uma nova linguagem, mas sim de adaptar linguagens diferentes para contar partes de uma mesma história que se encaixam e agregam conteúdo a um universo ficcional.

A escolha de trabalhar os quadrinhos e a literatura nesse contexto foi feita com base no fato de que ambos, como veremos, têm uma longa relação com a indústria cultural e com as transformações geradas por ela. Por muito tempo, a literatura foi considerada um gênero culto, da elite, mas sua popularização no século XVIII gerou modificações em seu lugar social e em sua estrutura, despertando o interesse de um novo público. Os quadrinhos, por outro lado, nasceram no contexto da cultura de massa, diante do surgimento da imprensa. Portanto, de uma forma ou de outra, quadrinhos e literatura se tornaram veículos populares que conquistam leitores no mundo todo.

Para essa análise, o trabalho foi dividido em três capítulos. No primeiro, faremos uma contextualização histórica, discutindo como o surgimento da indústria cultural transformou o homem moderno, as relações sociais e os hábitos de leituras, dando origem aos quadrinhos e transformando a natureza da literatura.

No segundo capítulo abordaremos as características da narrativa transmídia, que está presente em *The Walking Dead*, desdobrando a análise para o estudo isolado das linguagens narrativas da literatura popular e a dos quadrinhos, que são o foco deste trabalho.

No terceiro, finalmente, entraremos a fundo no universo de *The Walking Dead*, a fim de analisar como as duas linguagens conseguiram dialogar entre si, construindo narrativas que contribuem para o imaginário de uma obra, preservando sua essência.

É importante ressaltar que a obra se tornou um grande universo de diversas mídias e muitos significados. Não pretendemos esgotá-la neste trabalho. Para sermos bem precisos analisaremos o primeiro livro da série literária e a obra em quadrinhos até o quinto capítulo – ou arco –, ou seja, nossa análise gira em torno principalmente do personagem Governador, que é o vilão apresentado no quinto arco dos quadrinhos e o protagonista do primeiro livro.

1. LITERATURA, QUADRINHOS E CULTURA DE MASSA

Em um rápido histórico sobre a produção do livro, podemos observar como ela se transformou ao longo dos anos. A produção medieval dependia do trabalho artesanal, dos profissionais copistas que estavam encarregados de transcrever o texto; processo demorado e que demandava um investimento muito grande. Ao longo dos anos, o acesso restrito às obras passou a não mais atender as demandas informacionais com o surgimento das universidades e o processo de urbanização europeia (BRAGANÇA, 2002).

Foi Gutenberg que, com a invenção da tipografia por caracteres móveis de metal, revolucionou a forma de fazer livros. A prensa de Gutenberg possibilitou múltiplas cópias idênticas de um mesmo original, barateando o custo e, com isso, deslocando o lugar social do livro. A nova forma de produção descentralizou o controle do saber da era medieval europeia na medida em que a difusão do livro não dependia mais da reprodução dos manuscritos controlados pelos monges e pelas universidades escolásticas, e de suas estruturas hierárquicas e conservadoras, que dominavam e cerceavam a expansão do conhecimento (BRAGANÇA, 2002). Conforme Bragança explica, a prensa de Gutenberg possibilitou que os saberes da produção do livro chegassem à burguesia:

Surgida no meio dos ofícios artesanais dos ourives – que dominavam, com os seus saberes práticos, as misturas e ligas metálicas –, dos das tintas e dos papéis, e dos prensadores, à margem do poder medieval, com apoio e financiamento dos banqueiros ávidos de lucros, no novo mundo burguês que emergia no século XV europeu, a tipografia de Gutenberg possibilitou a paulatina transferência do controle dos saberes relativos ao processo de fazer livros para mãos e mentalidades burguesas, desejosas de cada vez mais editar e vender, para obter lucros e, ao mesmo tempo, realizar o seu Eros pedagógico, educar e transformar, voltado para um público anônimo e disperso (BRAGANÇA, 2002).

Diante desse cenário surgia o trabalho do editor, que também desempenhava a função de livreiro. Contudo, com o desenvolvimento do mercado e as novas condições técnicas e sociais, seu trabalho foi ganhando dimensões culturais e autonomia estética para a produção em relação aos livros medievais. O aperfeiçoamento da tipografia desencadeou novas possibilidades de produção do livro: criação de novas tipologias, formatos, ilustrações xilográficas, papéis de impressão e acabamentos (BRAGANÇA, 2002).

Se o livro antes era restrito a uma elite intelectual, graças a essas transformações foi possível que ele passasse a ser produzido e distribuído em maior escala, em formatos portáteis

e com preços mais acessíveis aos gráficos e aos leitores. Além disso, aumentou a variedade de temas publicados, desde textos de cultura pagã, escritos na antiguidade clássica, e textos árabes e hebraicos até obras filosóficas, científicas, crônicas, poesias etc. (BRAGANÇA, 2002) Outra mudança importante nessa passagem do mundo medieval para o moderno está na questão do “direito do autor” e da ideia de esforço intelectual individual ligado ao livro como um produto econômico, que só foram possíveis com o surgimento da imprensa. A produção, portanto, chega aos moldes industriais, aproximando-se cada vez mais da nova lógica capitalista da Revolução Industrial, conforme McLuhan afirma:

A invenção da imprensa eliminou o anonimato, fomentando ideias de fama literária e o hábito de considerar o esforço intelectual como propriedade privada. A multiplicação mecânica do mesmo texto criou um público – o público leitor. A cultura emergente, orientada para o consumo, tornou-se preocupada com os rótulos de autenticidade e proteção contra o roubo e a pirataria. A ideia do copyright, direito de reprodução – “o direito exclusivo de reproduzir, publicar e vender o conteúdo e a forma de um trabalho artístico ou literário” – nascia então (MCLUHAN, 1969, p. 150).

Pode-se perceber que essas transformações sociais e econômicas provocarão uma série de mudanças na vida urbana e no homem, como veremos a seguir.

1.1 Cultura de massa

Para começarmos a analisar o papel da literatura e dos quadrinhos neste trabalho, utilizaremos um conceito que Walter Benjamin (2012, p. 36,37) vai desenvolver em *A obra de arte na época de sua reproducibilidade técnica*, que consiste em “apresentar a história da arte como um confronto de duas polaridades no interior da própria obra de arte e distinguir a história de seu curso nos deslocamentos alternados do peso de um para outro polo”. Esses dois polos são seu valor de culto e seu valor de exposição.

Benjamin (2012, p. 31, 32) defende que o caráter único e a aura da obra de arte estão relacionados à sua tradição; sua aura intrínseca jamais se destaca completamente de sua função ritual. Segundo ele, “a maneira originária de inserção da obra de arte no contexto da tradição encontrava sua expressão no culto”; as obras mais antigas serviam à magia e depois à religião. Assim como as imagens cultuadas nos templos, eram, por exemplo, os textos sagrados da Igreja; eles não precisavam ser vistos ou lidos, bastava apenas existirem, estarem em seu lugar. “O valor de culto enquanto tal como que obriga manter a obra de arte oculta.” (BENJAMIN, 2012, p. 37)

De acordo com essa noção podemos incluir a literatura do mundo antigo no valor de culto. O ato de recitar um poema ou narrar uma história estão relacionados ao texto em si, ao aqui e agora, isto é, à ideia de ritual. É inclusive em relação a esse aspecto que Benjamin (2012, p. 35) afirma que a reproduzibilidade técnica da obra de arte “a emancipa, pela primeira vez na história universal, de sua existência no ritual”. E ainda segundo ele: “Com a emancipação das práticas artísticas individuais do seio do ritual, crescem as oportunidades de exposição de seu produto.” (BENJAMIN, 2012, p. 37)

A reprodução da obra literária está ligada a sua difusão, mas não é fundamental a sua produção. A partir de sua reproduzibilidade a literatura poderá atingir o grande público. Já no caso das histórias em quadrinhos, podemos observar que a reproduzibilidade é intrínseca à técnica de produção e não apenas à difusão. As histórias em quadrinhos são obras coletivas que não se sustentam na individualidade, por isso precisam ser reproduzidas e divulgadas. Assim como um filme, uma HQ não pode ser produzida e vendida para apenas uma pessoa. Porém, Benjamin (2012, p. 39) destaca que, com os diferentes métodos de reprodução técnica da obra, sua exponibilidade cresceu em escala tão poderosa que o deslocamento quantitativo entre os polos reverteu-se em uma mudança qualitativa de sua natureza. Por muito tempo foi valorizado o valor de culto da obra, e por isso ela existia apenas em função da magia, e não era reconhecida como arte. No entanto, hoje se deposita um peso cada vez maior no valor de exposição, e a obra ganha novas funções, entre elas a artística. Assim como no caso da fotografia, podemos ressaltar o valor de exposição das histórias em quadrinhos.

Walter Benjamin (2012, p. 13) afirma que “[a] obra de arte sempre foi, por princípio, reproduzível.” Nesta proposição se enquadra toda produção artística humana: as artes plásticas, o cinema, a literatura, a fotografia e as histórias em quadrinhos. E nesse contexto vão se desenvolver todas as mudanças sobre as quais falamos neste capítulo, e principalmente se consolidará as bases da indústria cultural.

Edgar Morin (1997) define a cultura de massa como:

[...] produzida segundo as normas maciças da fabricação industrial; propagada pelas técnicas de difusão maciça (que um estranho neologismo anglo-latino chama de *mass media*); destinando-se a uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedades (classes, famílias etc) (MORIN, 1997, p. 14)

Diante disso, é interessante ressaltar o ponto de vista de Umberto Eco. Segundo ele alguns julgam o mecanismo e os efeitos do *mass media* com base em um modelo de homem renascentista, que já não existe mais.

É evidente, no entanto, que será preciso discutir os vários problemas partindo da assunção, a um tempo histórica e antropológica-cultural, de que, a um advento da era industrial e o acesso das classes subalternas ao controle da vida associada, estabeleceu-se, na história contemporânea, uma civilização dos *mass media*, cujos sistemas de valores deverão ser discutidos, e em relação à qual será mister elaborar novos modelos ético-pedagógicos.” (ECO, 2011, p. 35)

A cultura de massa normalmente é produzida por grupos de poder econômico, com fins lucrativos, e portanto fica submetida a todas as leis econômicas que regulam a fabricação e o consumo dos outros produtos industriais. O produto deve agradar o cliente, que, por sua vez, deve desejar o produto. Pode ocorrer também que a difusão da cultura de massa permaneça nas mãos de grupos de poder político em vez de econômico, e que esses empreguem os mesmos meios para fins de persuasão e domínio. O que também só prova que “a cultura de massa é um fato industrial e, como tal, é submetida às mesmas condições típicas de qualquer atividade industrial.” (ECO, 2011, p. 49)

Umberto Eco (2011, p. 49) assume uma postura equilibrada a respeito da cultura de massa, apontando as falhas no pensamento dos que são absolutamente contra ela e dos que são cegamente a favor (segundo sua teoria, os apocalípticos e os integrados). Para ele, o grande erro consiste em problematizar a cultura de massa como: “é bom ou mau que exista a cultura de massa?”, quando na verdade a questão é: “do momento em que a presente situação de uma sociedade industrial torna ineliminável aquele tipo de relação comunicativa conhecido como conjunto dos meios de massa, qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses meios de massa possam veicular valores culturais?” (ECO, 2011, p. 50)

É possível que a intervenção cultural possa alterar a natureza desse gênero. Como é o caso, por exemplo, da indústria editorial. Para Eco, a produção de livros também se tornou industrial, submetida a todas as regras da produção e do consumo, e consequentemente gerando uma série de fenômenos negativos, como o “consumo provocado artificialmente e o mercado sustentado com a criação publicitária de valores fictícios”. No entanto, a indústria editorial também consegue inserir a produção que visa não somente o lucro, mas também a difusão do livro (ECO, 2011, p. 50).

Dessa forma, podemos afirmar que o valor de culto da literatura se modifica nesse novo contexto de mundo moderno.

1.2 A literatura popular e suas origens

A Revolução Industrial trouxe complexos desdobramentos econômicos, culturais, políticos e, principalmente sociais, sendo considerada um marco do início da modernidade. (HARVEY, 2004; NICOLACIDA-COSTA, 2002 apud ARANHA; BATISTA, 2009) Essa nova lógica transformou as relações sociais; tudo passou a ser voltado para o consumo e tratado como mercadoria. O valor do tempo também se modifica. O homem moderno não vê mais no tempo um divisor de águas entre a vida e a morte (KLAWA; COHEN, 1977, p. 105). O tempo se torna sinônimo de sucesso ou fracasso nas operações econômicas, por exemplo. Torna-se um objeto: “[o] homem planeja o seu tempo: ele é dividido, planejado, coisificado” (KLAWA; COHEN, 1977, p.105). A percepção do homem moderno se transformou, passou a fazer parte de sua experiência a simultaneidade de acontecimentos (KLAWA; COHEN, 1977, p. 105).

Essa transformação na percepção do homem moderno vai exercer influencia direta no hábito da leitura. A página do jornal deixa de ser ocupada por um único texto e passa a ser subdividida entre pequenos blocos, cada um com uma notícia completamente independente da outra. As informações precisam atender a demanda de venda, rapidez e fluidez do consumo e a mudança de percepção do homem. Passa-se a utilizar recursos que conhecemos até hoje como a palavra-chave – que designa o termo que desperta a curiosidade do leitor e o induz ao consumo. Portanto, a palavra também acaba se tornando uma mercadoria. (KLAWA; COHEN, 1977, 105)

Diante disso, a natureza da literatura também se modifica. Transformação essa que vinha ocorrendo aos poucos havia muito tempo. O surgimento do romance no século XVIII rompeu com os moldes de ficção antigos. De acordo com Umberto Eco, o romance inglês setecentista nasce para uma burguesia formada em maior parte por mulheres e que busca neste gênero a substituição de valores religiosos, aristocráticos e populares, e “ativação do sentimento em lugar da fé, da imaginação exercida sobre o real possível e não da consciência exercida sobre o sobrenatural não-experimental” (ECO, 1991, p. 27). Em resumo, os historiadores consideraram o “realismo” a característica mais marcante que diferenciava o romance das obras anteriores, segundo a qual procura-se retratar todo tipo de experiência humana e não só as que se prestam a determinada perspectiva literária. O novo gênero colocaria ainda uma questão “de modo muito mais agudo que qualquer outra forma literária: o problema da correspondência entre a obra e a realidade que ela imita”. (WATT, 2010, p. 10)

O romance moderno recusa as convenções tradicionais dos gêneros antigos, como a escolha do enredo e a predileção por temas clássicos retirados da mitologia e da história (WATT, 2010, p. 14), além de valorizar a centralização nas questões do indivíduo em vez de tipos de personagens clássicos (WATT, 2010, p. 22).

Como Benjamin (1987) destaca sobre o rompimento do romance com a forma clássica da narrativa e a tradição oral do mundo antigo:

O primeiro indício da evolução que vai culminar na morte da narrativa é o surgimento do romance no início do período moderno. O que separa o romance da narrativa (e da epopeia no sentido estrito) é que ele está essencialmente vinculado ao livro. A difusão do romance só se torna possível com a invenção da imprensa. A tradição oral, patrimônio da poesia épica, tem uma natureza fundamentalmente distinta da que caracteriza o romance. O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa – contos de fada, lendas e mesmo novelas – é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segraga-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los (BENJAMIN, 1987, p. 201).

Ainda segundo Watt (2010, p. 37), a Inglaterra do século XVIII assistiu ao surgimento do romance, e um dos fatores que proporcionou isso foi uma transformação no público literário e o crescimento gradual da classe leitora. Muitos fatores tendiam a restringir o público leitor na Inglaterra setecentista e entre os principais estavam o baixo nível de escolaridade e alto índice de analfabetismo nas cidades e nas regiões rurais, (WATT, 2010, p. 40, 41) além do baixo nível econômico da população (WATT, 2010, p. 42).

Conforme explica Mario Feijó (1997, p. 13), na segunda metade do século XIX, a literatura popular foi marcada pela produção de folhetins; histórias que eram publicadas por capítulos diariamente nos jornais e revistas. Tinham a intenção de ajudar a vender o veículo no qual eram publicados e apresentavam tramas abertas, conduzidas de acordo com a resposta do público. Apesar de serem desprezados pela crítica por serem produzidos dentro de uma lógica industrial, os romances faziam muito sucesso entre o grande público. Feijó (1997, 14) destaca que os romances de maior sucesso podiam ser reunidos em um único volume, como no caso de *Os três mosqueteiros* e *O conde de Monte Cristo*. Alexandre Dumas, autor destas duas obras, foi um dos grandes e consagrados escritores de folhetim. Sua produção era

intensa, e como os roteiristas de hoje, Dumas contava com uma equipe de escritores e pesquisadores para construir suas histórias.

Sobre o folhetim, Laonte Klawa e Haron Cohen vão acrescentar:

O romance de folhetim, isto é, o romance publicado em capítulos, institui um tempo narrativo novo. Cada capítulo é uma unidade que deve criar condições e expectativas para o capítulo seguinte; é um comprimido que diariamente deve fazer efeito sem, contudo, resolver a trama que descreve. Fundamentalmente é o esquema que ainda hoje encontramos nas novelas de televisão. Esse sistema nasce a serviço de um interesse econômico, o que não impede que seja criativamente utilizado por homens como Dickens e Balzac (KLAWA; COHEN, 1977, 106).

Como ressaltam Gláucio Aranha e Fernanda Batista (2009, p. 124), com o desenvolvimento da tecnologia, o operariado precisou se especializar, e a modernização das cidades e o processo de alfabetização da população – tudo isso impulsionado pela Revolução Industrial – fez com que a classe de trabalhadores na Europa formasse um novo nicho de consumidores de cultura letrada. Paralelamente a isso, como vimos anteriormente, os novos meios de produção do livro e de materiais impressos, baratearam os custos. Alfabetização e preços acessíveis levaram a literatura a essa nova camada da sociedade. O folhetim, portanto, se tornou um sucesso de vendas entre o operariado, e sua produção era voltada a esse público. Havia uma linguagem específica, com uso de termos do cotidiano, gramática simples, frases curtas e temas apropriados, que buscavam identificação com as experiências de vida do público.

O folhetim foi tão bem-sucedido que por muito tempo dominou a produção literária voltada para o consumo de massa (ARANHA; BATISTA, 2009, p. 124) e influenciou o mercado até os dias de hoje. Podemos observar que essa estrutura originou o que atualmente chamamos de best-sellers, obras extremamente populares que se legitimam pelo número de exemplares vendidos, e nas quais muitas vezes a estrutura fragmentada do folhetim ainda está presente. Ainda que as obras sejam publicadas em um único volume, é possível identificar capítulos curtos, articulados de forma a manter sempre um gancho entre eles, estimulando o leitor a prosseguir. Podemos observar também que o investimento primordial do best-seller está mais no enredo do que na linguagem; e ainda, como herança do folhetim, há o uso intenso de diálogos e o famoso “final feliz”. (ARANHA; BATISTA, 2009, p. 126, 127)

1.3 Breve história das histórias em quadrinhos

A respeito da transformação que a indústria cultural provoca no homem e, mais especificamente, em seus hábitos de leitura, Klawa e Cohen observam que as histórias em quadrinhos são um produto típico da cultura de massa e da jornalística. O estabelecimento da sociedade de consumo tornou as condições favoráveis para o surgimento do jornal, do cinema e da história em quadrinhos (KLAWA; COHEN, 1977, p. 108).

Ainda do ponto de vista de Klawa e Cohen (1977, p.106), a importância da imagem no jornal cresceu cada vez mais nesse momento de transição. A princípio era apenas uma forma de preencher espaços na página, contudo, conforme a demanda por informações rápidas foi aumentando, a fotografia passou a ter um papel fundamental na reportagem. Com a objetividade da vida do homem urbano, já não bastava mais a narração abstrata dos fatos; era necessário que a notícia trouxesse imagens, rostos e detalhes que buscavam aproximação e identificação com o leitor.

A caricatura é um tipo de arte oriunda do jornalismo; ela não tem intenção ilustrativa, mas sim de criticar e ridicularizar personagens e fatos reais. O cartum é a ilustração, sozinha ou acompanhada de texto, que retrata costumes e classes sociais, também com intenção crítica, embora não tão direta quanto a caricatura. (COHEN; KLAWA, 1977, p.108) Essas práticas utilizadas pelo jornal seriam exemplos de imagem e texto interagindo de forma complementares e independentes entre si. Mas elas contam suas histórias em apenas uma imagem, sem apresentar continuidade. Podemos identificar alguns elementos em comum com a linguagem dos quadrinhos, mas a principal diferença é que este apresenta uma narrativa (FEIJÓ, 1997, p. 13).

Will Eisner (1999, p.7), um dos maiores estudiosos dos quadrinhos, vai utilizar o termo “arte sequencial” para definir as tirinhas e as revistas em quadrinhos. Conforme Mário Feijó ressalta, essa forma de arte já era utilizada na Antiguidade, em tapeçarias, frisos, painéis, e pela igreja na Idade Média, em vitrais e pinturas. Graças a ela, era possível narrar, registrar histórias e preservar crenças e mitos, transmitindo-os para a parte da população que não podia ler frases e palavras – o que era privilégio de poucos. O cinema surgiu no mesmo ano que a primeira história em quadrinho e é também uma forma de arte sequencial. Seja o cinema mudo ou o sonoro, ambos podem ser considerados narrativas que envolvem imagens em movimento e em sequencia. (FEIJÓ, 1997, 14)

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São partes do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. (EINSER, 1999, p. 38)

Algumas iniciativas marcaram o surgimento dos quadrinhos. Na primeira metade do século XIX, o professor suíço Rudolph Töpffer produziu o que ele batizou como “literatura em estampas” e Goethe, seu grande admirador, chamou de “romances caricaturados” (FEIJÓ, 2010, 137). McCloud o considera o “pai dos quadrinhos modernos”, pois suas histórias com imagens satíricas empregavam caricaturas, requadros e a primeira relação interdependente de palavras e figuras na Europa (MCLOUD, 1995, p. 17). Rudolph foi influenciado ainda na juventude pelas estampas inglesas, especialmente pela *Harlot's Progress*, publicada em 1731, uma série de seis imagens, de William Hogarth, que conta a história de uma moça que vai do interior para Londres e acaba se tornando uma prostituta. Sobre esta imagem Töpffer observou que “num discurso em que se vê a fisionomia e os gestos, estes importam mais do que o que é falado” (MOYA, 1986, p. 12). Como McCloud (1995, p. 16) também ressalta, em poucos quadros, as figuras de Hogarth contam uma história rica em detalhes e motivada por fortes preocupações sociais.

Mas a primeira história em quadrinhos a ser publicada, da forma como a conhecemos hoje, foi *The Yellow Kid*, de Richard Outcault, em 1895. Anteriormente, o artista publicava lâminas semanais, que eram semelhantes às charges e contavam cenas cotidianas com uma dose de humor, no jornal *New York World*. (FEIJÓ, 1997, p. 17)

Outcault trazia em suas lâminas, chamadas *Down Hogan's Alley*, sátiras da vida cotidiana. Nessa data em 1895, a cena mostrava crianças de um gueto nova-iorquino, entre eles, um garoto vestindo um camisolão. Esse personagem começou a se destacar entre o público e a se tornar o astro das lâminas. A série acabou passando de imagens únicas para sequências narrativas de imagens, produzidas de forma contínua, com personagens fixos, e gradualmente o autor foi inserindo o balão de falas. A tirinha atingiu um vasto público e a popularidade do personagem repercutiu até mesmo fora de seu contexto, foi inclusive o público que lhe deu o nome *The Yellow Kid*, que o autor jamais escolheu (FEIJÓ, 1997, p.17). Foi neste mesmo período que a imprensa americana começou a publicar suplementos coloridos, acompanhando os jornais (MOYA, 1977, p. 35, 36).

Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens (EINSER, 1999, p. 7).

Pelo fato de as histórias em quadrinhos serem de fácil leitura, vêm sendo associadas a uma parcela da população de baixo nível cultural e de capacidade intelectual limitada (EISNER, 2013, p.7). Em 1929, contudo, esta ideia de “baixo nível cultural” começa a se modificar quando *Krazy Kat*, tiras criadas por George Herriman e publicadas no *New York Journal American* entre 1913 e 1944², foi elogiada publicamente pelo escritor Gilbert Seldes, que defendeu as virtudes artísticas e intelectuais da obra (FEIJÓ, 1997, p. 23). Essa história em quadrinhos influenciou o surgimento de *Gato Félix*, de Pat Sullivan, de 1923 (que também se tornou desenho animado), e dos personagens animais da Disney (MOYA, 1977, p. 40). Maurice Horn, inclusive, afirma que *Krazy Kat*, *Gato Félix* e o gato underground *Fritz*, de Robert Crumb, são algumas das grandes criações do gênero (Moya, 1986, p. 59).

Com a crise econômica norte-americana, no início do século XX, os jovens careciam de algo que lhes desse esperança de dias melhores e que os fizesse esquecer os problemas. Foi neste contexto que surgiu um novo herói, o primeiro dos quadrinhos, popular até os dias atuais: *Tarzan*. Ele nasceu na literatura, quando em 1912, o escritor Edgar Rice Burroughs publicou sua história em uma revista popular, e depois, em 1924, em livro, que se tornou um best-seller. Não havia quadrinhos de aventura quando este foi o primeiro livro a ser adaptado para o formato, mediante autorização de Burroughs. *Tarzan*, portanto, inaugurou um gênero e marcou um importante momento de ruptura dos quadrinhos (FEIJÓ, 1997, 26). O papel do ilustrador Hal Foster se destacou e foi fundamental para essa ruptura. Sobre essa questão, Mário Feijó explica:

As tiras diárias de aventura significaram o retorno ao espírito do folhetim. Cada tira ou página passava a ser um breve capítulo de uma longa narrativa. A emoção e o suspense continuavam sempre no dia seguinte, ou na semana seguinte no caso das páginas. Dessa maneira, o leitor deixava de rir da piada em forma de passagens ligeiras (em que cada passagem tinha suas situações típicas) para acompanhar as longas histórias protagonizadas por seus personagens favoritos. Cabe aqui lembrar que *Tarzan* marcou a ruptura com o tradicional estilo caricatural dos quadrinhos. A série exigia um artista capaz de desenhar de forma realista a anatomia humana, os animais e as exuberantes selvas da África (FEIJÓ, 1997, p. 27).

² As tiras chegaram a ser publicadas no Brasil na revista O Tico Tico. Por aqui foram conhecidas como O Gato Maluco.

No mesmo contexto do sucesso de *Tarzan*, também em 1929, surge mais uma história em quadrinhos de um herói que teve origem na literatura; era o piloto da Primeira Grande Guerra que conquista o espaço: *Buck Rogers* (MOYA, 1986, p. 76). Sua primeira aparição foi na novela *Armageddon 2419*, publicada na revista de ficção científica *Amazing Stories*, e ao ser publicado em quadrinhos, inaugurou a nova onda de ficção científica desse mercado. Essa onda, posteriormente, dará origem a outro famoso herói, *Flash Gordon*. (FEIJÓ, 1997, p. 28)

Após esses primeiros fenômenos, passando também pelas histórias de detetive, que trazem o ilustre *Dick Tracy*, os quadrinhos popularizaram muitos heróis. Na Europa, o mercado também nascia para esse estilo com o surgimento de *Tintim*, também em 1929. Em 1936, com o *Fantasma*, inaugura-se o conceito do herói mascarado que tem missões a cumprir (FEIJÓ, 1997, p. 31). Considera-se que *Tarzan*, *Buck Rogers* e *Dick Tracy* foram responsáveis por uma reviravolta na história dos quadrinhos, iniciando a chamada era dourada, na década de 30 (MOYA, 1977, p. 43).

Alguns anos depois viria o mais inovador e revolucionário dos super-heróis. O Super-Homem fez sua primeira aparição na *Action Comics* em 1938, popularizando também o formato das revistas em quadrinhos, que surgiram nos anos 1920 nos Estados Unidos, mas só fizeram sucesso ao longo dos anos 1930. A primeira revista no mundo a publicar histórias completas foi a brasileira *O Tico-tico*, de 1905, mas ela também publicava outros tipos de entretenimento e informações. No Japão as revistas exclusivamente de quadrinhos (conhecidas como mangás) surgiram nos anos 1920 (FEIJÓ, 1997, p. 34-36). O Super-Homem foi também responsável por inaugurar a interminável era dos super-heróis. Em maio de 1939, surge também o Batman (MOYA, 1977, p. 66). Muitos deles são populares até hoje na TV, nos cinemas e nos quadrinhos.

É interessante observar como as HQs participaram da história política dos Estados Unidos e do mundo. Percebendo-se que as culturas de massa poderiam ser utilizadas para propaganda política; não só o rádio, como também as histórias em quadrinhos foram intensamente exploradas com essa função. Os super-heróis se tornaram instrumentos de propaganda antinazista na Segunda Guerra Mundial, por exemplo (FEIJÓ, 1997, p. 39). O Capitão América, lançado em outubro de 1941, foi arma ideológica junto à juventude norte-americana e à dos países aliados (FEIJÓ, 1997, p. 41).

Segundo Eisner, entre 1965 e 1990, começou o movimento underground dos quadrinhos, com artistas e escritores procurando um meio de distribuição própria. Em seguida surgiram as lojas especializadas que facilitaram o acesso ao público. Neste contexto, os quadrinhistas começaram a procurar um conteúdo literário, retratando assuntos que até então

eram território da literatura: autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos etc (EISNER, 1997, p. 8).

Na década de 1970, conforme destaca Felipe Muanis³, com a publicação de *Um contrato com Deus*, Will Eisner foi responsável por inaugurar um novo formato de história longa: o *graphic novel*. Com isso, aproximou ainda mais os quadrinhos do romance e da literatura. Segundo o próprio Eisner, as *graphic novels* traziam temas mais adultos, e a idade média dos leitores aumentou (EISNER, 1997, p. 8). O surgimento dessa nova forma de quadrinhos completos colocou em foco os parâmetros de sua estrutura (EISNER, 1999, p. 7).

Também vimos com especial clareza no movimento underground do fim dos anos 60 e início dos 70 que mesmo quando não havia mercado estabelecido para um tipo de trabalho, artistas com algo a dizer encontravam um meio de se expressar! Nos últimos vinte anos, observei fascinado como a sensibilidade underground, as ambições formais e a polinização cruzada internacional revigoraram os quadrinhos americanos e nos últimos quinze vi novos artistas brotando bem debaixo do meu nariz e alimentando uma revolução ainda muito nova e muito recente para a classificarmos. Nem sempre compensava ser um pioneiro nos quadrinhos, e alguns de nossos maiores inovadores labutaram na obscuridade por anos, embora o grande mercado usualmente acabe se tocando e tomado nota. (MCLOUD, 2006, p. 16,17).

As histórias em quadrinhos surgiram num contexto de comunicação de massa, ao lado de outras mídias como o cinema, o jornal e a TV. E a adaptação foi um recurso explorado desde o princípio da indústria cultural. O *Gato Félix*, que citamos anteriormente, e *Popeye*, de E. C. Segar, são exemplos de tirinhas que ficaram muito populares em desenhos animados. A tira *Thimble Theatre* já era sucesso quando, em 1929, o marinheiro surgiu e a popularizou ainda mais. A obra deu origem a livros e artefatos, inclusive à lanchonete Wimpy, que pegou o nome do amigo de Popeye que comia sanduíches. A tirinha também virou uma série de desenhos animados curtos da Paramount, que imortalizou os personagens. (MOYA, 1986, p. 70). *Tarzan* e *Buck Rogers* são exemplos de obras literárias adaptadas para os quadrinhos, prática que se tornou bastante comum nos dias de hoje. E como não lembrar os super-heróis das grandes editoras Marvel e DC que são levados cada vez com mais frequência ao cinema, teatro e televisão.

O caso de Popeye é um exemplo ideal de um personagem ou série se tornando uma “franquia”, ou seja o produto cultural também tratado como uma marca, e seus direitos de uso

³ Disponível em <http://www.eca.usp.br/caligrama/n_4/05_FelipeMuanis.pdf> Acesso em 01 Dez de 2013.

sendo cedidos para exploração comercial em outras áreas – nesse caso incluindo até o ramo alimentício. Essa exploração comercial é uma característica marcante da cultura de massa, constantemente vinculada à tecnologia, à divulgação e sempre baseada no respaldo do público. Conforme Mário Feijó afirma:

A cultura de massa surge como cultura de lazer, de entretenimento, que busca o lucro e que depende de certas tecnologias para existir e poder alcançar o seu público. A relação pessoal é substituída por um meio técnico de comunicação a distância, impessoal e aberto, capaz de atingir milhares, ou milhões, de pessoas. Sua forma e conteúdo, no entanto, devem ser acessíveis a esses consumidores. (FEIJÓ, 1997, p. 12)

A adaptação, contudo, não tem apenas função comercial, como veremos melhor no capítulo três. Adaptar uma obra literária muitas vezes servia como uma forma de popularizá-la e torná-la mais acessível às crianças (no caso dos clássicos) ou ao grande público (no caso do cinema, por exemplo). Contudo, em *The Walking Dead*, assistimos a uma inversão dessa lógica. A HQ dá origem a uma obra literária também de caráter popular. Podemos perceber, portanto, que certa literatura passa a se enquadrar no que Benjamin definiu como valor de exposição. Nos próximos capítulos discutiremos como a linguagem da literatura popular pode se relacionar com a linguagem das histórias em quadrinhos, aumentando as possibilidades de narrativa.

2. A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA ATRAVÉS DOS QUADRINHOS E DA LITERATURA

De acordo com o capítulo anterior, podemos perceber que, no contexto da indústria cultural, houve um esforço para aumentar as possibilidades de exploração comercial e popularizar produtos da cultura de massa. Esse esforço muitas vezes incluía transpor ou adaptar uma obra de sua mídia de origem para outra, e consequentemente, assistimos a uma relação cada vez mais estreita entre essas mídias, possibilitando não só a venda e a divulgação como também o diálogo e as influências mútuas entre linguagens.

O mercado do entretenimento continua se modificando, e nos últimos anos, observamos um desdobramento da lógica da adaptação de acordo com os novos paradigmas da comunicação. Surge o conceito de narrativa transmídia, que consiste na criação de universos ficcionais conectados ao leitor através de diversas mídias e é uma característica marcante em *The Walking Dead*. Dedicaremos este capítulo, portanto, a discutir a narrativa transmídia e suas influências na obra, e para isso, vamos analisar também as linguagens narrativas dos quadrinhos e literárias isoladamente, pois são as formas que compõem a narrativa transmídia em *The Walking Dead* e o foco deste trabalho.

2.1 A narrativa transmídia

Para entendermos a história de *The Walking Dead*, é preciso levar em consideração que todos os conteúdos se unem através da narrativa transmídia. Hoje, dez anos após o primeiro quadrinho ser publicado, a HQ ganhou grandes proporções no mercado do entretenimento, e sua história virou um universo de conteúdo, expandido por diversas mídias diferentes.

O conceito de narrativa transmídia está inserido em um novo paradigma da sociedade, apontado por Henry Jenkins, um dos maiores pensadores sobre o assunto, como convergência das mídias.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas midiáticas, 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 do que desejam.⁴(JENKINS, 2006, p. 2) (tradução nossa)

Essas transformações causadas pela revolução midiática, as quais Jenkins se refere, fazem parte de uma indústria do entretenimento que começaria a se estabelecer no contexto da Revolução Industrial e anos depois continuaria em transformação; de tempos em tempos os mercados midiáticos passam por mudanças de paradigmas, e este momento configura mais uma mudança (JENKINS, 2006, p. 5). Diante da revolução digital, presumia-se que as novas mídias substituiriam as antigas, porém o que observa-se atualmente que novas e antigas mídias interagem de formas cada vez mais complexas (JENKINS, 2006, p. 6).

A formação de um público mais conectado aos meios de comunicação estimula os conglomerados de mídias a produzir novas formas de acesso a seu conteúdo. (TELLES, 2013, p. 1). Os consumidores estão cada vez menos passivos e mais ativos (JENKINS, 2006, p. 18).

A narrativa transmídia (*transmedia storytelling*), portanto, é definida como uma narrativa que abrange múltiplas mídias, cada texto contribuindo de forma significativa para o todo. A história pode se desdobrar para o cinema, para as histórias em quadrinhos, televisão e livros, explorando o que cada linguagem tem a oferecer para a obra como um todo. Desse modo, cada mídia deve ser independente e autônoma, e o leitor deve ser capaz de compreender a história sem, para isso, ser obrigado a consumir outras mídias. Uma vez que a experiência da narrativa transmídia deve instigar o consumo, se o conteúdo das diferentes mídias se repetir e não acrescentar nada novo ao leitor, ele pode não despertar seu interesse. A diversidade das mídias é responsável por fidelizar o leitor e alcançar nichos diferenciados de consumidores, popularizando ainda mais a obra (JENKINS, 2006, p. 96).

The Walking Dead se encaixa perfeitamente nesse conceito. A franquia sempre foi bem-sucedida no mercado dos quadrinhos, visto que é publicada há dez anos, e desde 2010, quando começou a ser adaptada para outras mídias, está em seu momento de glória. No Brasil, as vendas da HQ aumentaram e reanimaram o mercado, conforme reportagem de junho de 2013 de O Globo, seção cultura, segundo a qual os 30 mil exemplares da edição brasileira, lançados mensalmente, evaporam das bancas.⁵ Em 2010, a HQ foi premiada com o

⁴ “By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want.”

⁵ Disponível em <<http://oglobo.globo.com/cultura/sucesso-do-gibi-the-walking-dead-nas-bancas-reanima-mercado-de-hqs-no-pais-consagra-nova-editora-de-sao-paulo-8790612>>. Acesso em 18 Nov. 2013.

Eisner Awards de Melhor série.⁶ E em 31 de outubro – Halloween – do mesmo ano estreou nos Estados Unidos, pelo canal AMC, a série de TV homônima baseada nos quadrinhos, batendo o recorde de estreias de séries de 5,3 milhões de espectadores.⁷ No Brasil, a série chegou poucos dias depois, em 2 de novembro, pelo canal pago FOX.

Já em 2011, o livro *A ascensão do Governador* foi publicado pela editora St. Martin's Griffin, se tornando uma série com a publicação do segundo volume em 2012 – e mais dois programados para 2014. Em 2012 estreou a websérie *Torn Apart*, veiculada pelo site do canal AMC.⁸ Em 2012, a série chega aos videogames com *The Walking Dead: The Game – Episode I*, também sucesso de vendas e de críticas, recebendo o prêmio de Jogo do Ano do Vídeo Game Awards.⁹

Robert Kirkman assinou a produção-executiva, consultoria e fez parte da equipe de roteiristas da produção televisiva. Sobre a adaptação em si, o autor é constantemente questionado se a série de TV será fiel aos quadrinhos, ao que sempre responde que não é sua intenção. Na época em que o piloto da série ainda estava sendo escrito, Kirkman comentou sobre essa questão em entrevista ao Newsarama:¹⁰

Será 110% fiel ao tom da série, mas em relação a seguir a ordem dos quadrinhos, contando exatamente o que eles já contaram... Não quero mesmo que eles façam isso. Acho os filmes *Watchmen* e *Sin City*... realmente divertidos... mas posso ler os quadrinhos. Não preciso que os quadrinhos sejam encenados diante de mim por um grupo de atores. Eu gostei de Homem de Ferro, no qual pegaram as melhores partes de diversos quadrinhos diferentes e estruturaram isso em uma nova história, então o resultado é como se tivessem pegado o melhor de cada coisa e juntado.¹¹
(tradução nossa)

⁶ Disponível em <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/conheca-os-vencedores-do-eisner-awards-2010/#.Un5g_lQE3V>. Acesso em 09 Nov. 2013.

⁷ Informações retiradas do site Omelete. Disponível em <<http://omelete.uol.com.br/series-e-tv/walking-deadestreia-com-recorde-nos-estados-unidos/#.Un5kBflQE3U>>. Acesso em 09 Nov. 2013.

⁸ Disponível em <<http://omelete.uol.com.br/walking-dead/series-e-tv/walking-dead-webserie-torn-apart-estreia-hoje/#.UpIf68RQE3U>>. Acesso em 24 Nov. 2013

⁹ Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/12/walking-dead-e-eleito-o-melhor-jogo-do-ano-em-premiação.html>>. Acesso em 18 Nov. 2013.

¹⁰ Disponível em <<http://www.newsarama.com/3934-updated-kirkman-gives-first-bites-of-walking-deadtv.html>>. Acesso em 09 Nov. 2013.

¹¹ It will be 110% faithful to the series in tone, but as far as following the comic book in order, telling you exactly what the comic book told you... I really don't want them to do that. I think "Watchmen" and the "Sin City" movie... those [films] are really entertaining... but I can read the comic. I don't need to have the comic acted out in front of me by a bunch of actors. I like things like "Iron Man", where they take the best parts about a lot of different comics and spin it into a new story, and it gets kind of the best parts of everything put together.

A história da série de TV, portanto, gira em torno do mesmo enredo dos quadrinhos, porém cada mídia segue seu próprio caminho, como afirmou Kirkman. Alguns personagens foram acrescentados e alguns desfechos são diferentes.

Já no caso do livro, a narrativa começa poucas semanas após o apocalipse, recontando-o sob a perspectiva de novos personagens. Ele se relaciona de forma totalmente paralela aos quadrinhos; funciona como um *flashback* à trama “principal”, visto que seus acontecimentos são cronologicamente anteriores ao primeiro arco da HQ. Dessa forma, é possível ler ambas as mídias como histórias independentes; uma não altera a outra, apenas acrescenta.

Como disse Kirkman, em entrevista veiculada no blog *Arts Beat*¹² do New York Times: “Fomos bastante cuidadosos em fazer deste simplesmente um volume único bacana, que começa de determinado ponto e conta uma história completa.” (tradução nossa)¹³

Jenkins vai ressaltar, a respeito da narrativa transmídia, a possibilidade de construção de um universo ficcional que não seria totalmente explorado ou esgotado em uma única mídia (JENKINS, 2006, p. 95).

Uma de suas características é deixar lacunas em sua história que são preenchidas pelos diversos meios em que a narrativa se expande. Cabe ao espectador mais curioso percorrer as diferentes mídias em busca de informações que irão enriquecer a história central e tornarão completa a experiência de se consumir uma narrativa transmídia. Por todas as diversas manifestações da narrativa há elementos recorrentes que identificam e tornam coeso o universo. Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar elementos suficientes para que o espectador reconheça, facilmente, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional (TELLES, 2013, p. 6).¹⁴

Essas lacunas às quais o trecho citado se refere tornam a experiência transmídia muito interessante para o leitor; e isso se encaixa no perfil desse novo público, que é ativo, migra com facilidade de uma mídia para a outra, sempre em busca de enriquecer sua experiência. Analisaremos a obra *The Walking Dead* no próximo capítulo, mas é preciso destacar que há muitas dessas lacunas ao longo da série. Uma delas ocorre no momento em que os personagens do livro se abrigam em um condomínio fechado chamado Whiltshire Estate, logo descobrindo que o lugar está tomado por zumbis e decidindo partir. Antes de ir embora,

¹² Disponível em <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2011/10/14/for-walking-dead-creator-it-takes-a-novel-to-explain-what-spawned-the-governor/?_r=0>. Acesso em 12 Nov. 2013.

¹³ “We were very mindful just making this a nice stand-alone novel that starts at a certain place and tells a complete story”

¹⁴ “O lugar do protagonista na narrativa transmídia”, disponível em <<http://portalintercom.org.br/anais/centroeste2013/resumos/R36-0542-1.pdf>> . Acesso em 18 Nov. 2013.

Brian, o protagonista, deixa uma placa com um aviso no local. Como o livro descreve: *cinco palavras simples em letras maiúsculas, grandes o suficiente para serem vistas por qualquer carro que passe por ali*¹⁵. – perceba que essa frase atribui certo destaque à placa. Essas cinco palavras são: “Estão todos mortos. Não entrem.” E, aproximadamente dez anos antes – mas cronologicamente meses depois – o grupo de Rick, o protagonista dos quadrinhos, encontra a mesma placa. Como vemos na figura a seguir.

¹⁵ Todos os trechos do livro *A ascensão do Governador* aqui citados foram retirados da edição brasileira da Editora Galera Record, 2012.

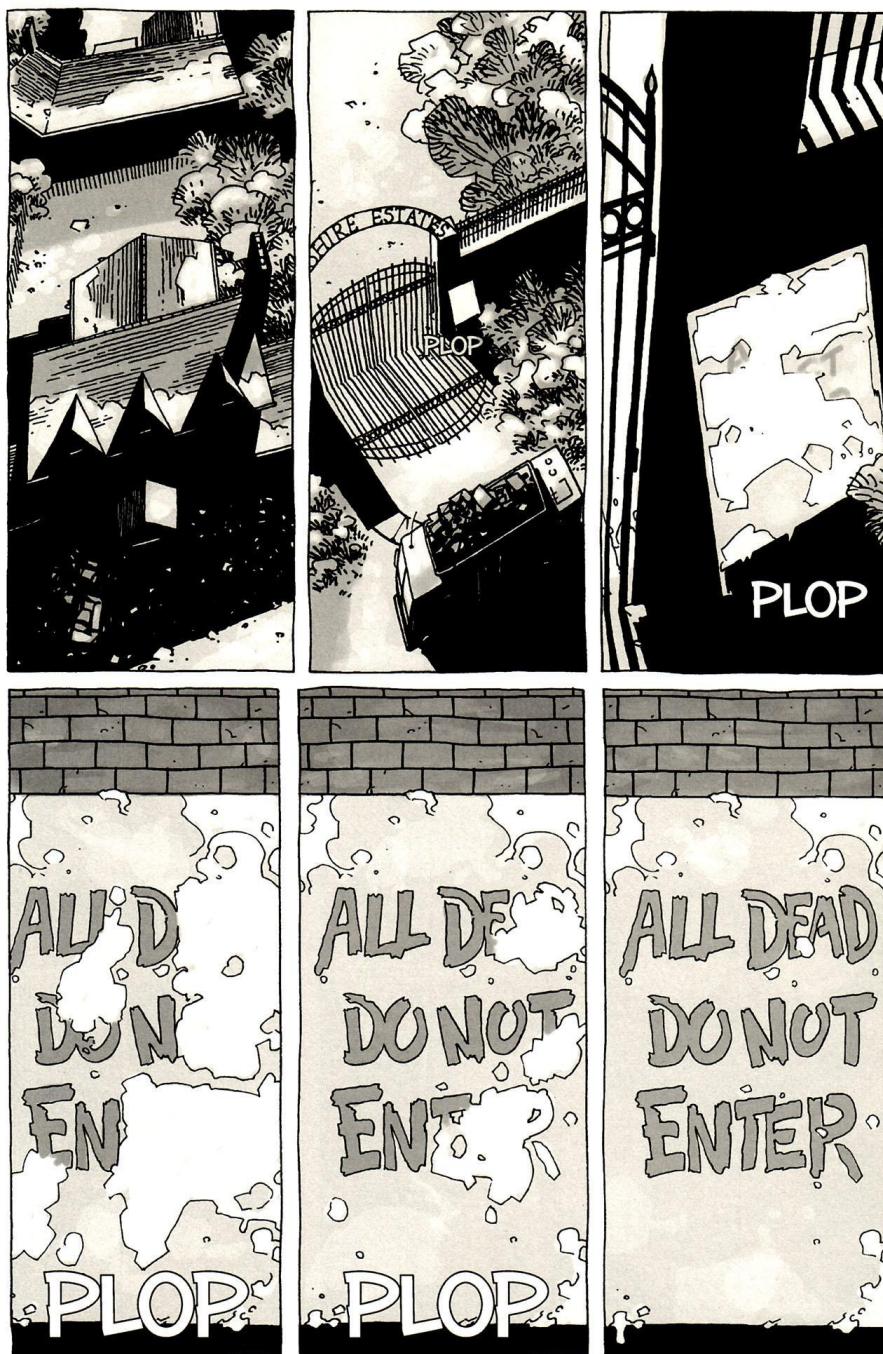


Ilustração 1 – *All Dead do not enter*, sequência retirada de *The Walking Dead Compendium One – Chapter Two: Miles Behind Us*

A cena dos quadrinhos também acrescenta certo destaque dramático à placa. Embora a descrição no livro reforce o fato de que as letras são bem grandes e que, por isso, qualquer pessoa que passe por ali seja capaz de vê-la, o carro passa direto porque a placa está coberta de neve – o que obviamente ocasionará em futuros problemas.

Ao se expandir o universo de uma história para diferentes mídias, não há razão para se manter um personagem central fixo, isso limitaria a narrativa. Portanto, com a transmídia, surge a possibilidade de explorar personagens secundários, transformando-os em

protagonistas em uma segunda narrativa e assim enriquecendo a obra principal (TELLES, 2013, p. 7). Normalmente isso ocorre com personagens que de alguma forma se destacam e conquistam o público. Sendo assim, cada obra derivada de *The Walking Dead* tem um protagonista diferente, o que acrescenta ponto de vista e ritmo de narrativa diferentes às histórias. Analisaremos o papel do Governador no capítulo 3.

Uma vez que conhecemos a natureza principal da narrativa que *The Walking Dead* adquiriu nos últimos anos, cabe agora analisar isoladamente as características narrativas da literatura e dos quadrinhos, para entendermos como, nessa relação transmídia, se dará a adaptação de linguagens em *The Walking Dead*.

2.2 A linguagem das histórias em quadrinhos

Vimos no capítulo 1 como a história da cultura de massa esteve relacionada, sobretudo, à evolução da forma de seus produtos. As narrativas dos quadrinhos e da literatura, e consequentemente a forma como elas se relacionam com o público e com o mercado, foram influenciadas ao longo dos anos por seus meios de produção. Como diria McLuhan: “As sociedades sempre foram moldadas, mais pela natureza dos meios que os homens usam para comunicar-se que pelo conteúdo da comunicação” (MCLUHAN, 1969, p. 36).

Portanto, vamos analisar a forma como os quadrinhos transmitem seus conteúdos. Will Eisner os classificou como arte sequencial (EISNER, 1999, p. 7), porque apresentam uma sequência de acontecimentos visuais e, portanto, constituem uma narrativa – que pode ou não usar textos – ao contrário, por exemplo, da charge, que conta sua história em apenas uma imagem (FEIJÓ, 1997, p. 13).

As histórias em quadrinhos podem ser chamadas de “leitura” num sentido mais amplo que o normalmente aplicado ao termo (EISNER, 1999, p. 7). Eisner remete à seguinte consideração de Tom Wolfe para discutir essa questão:

Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler palavras... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando objeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura das palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações... Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais geral – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais...” (WOLFE, 1977, apud EISNER, 1999, p. 8).

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens (EISNER, 1999, p. 13). Ao longo dos anos, os artistas vêm desenvolvendo a interação entre esses dois elementos de forma que, segundo a opinião de Eisner, alcançaram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa (EISNER, 1999, p. 8). Os processos psicológicos de leitura de imagens e palavras são análogos e, portanto, as estruturas narrativas de imagem e prosa são similares (EISNER, 1999, p. 8).

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens; os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, elas vão além da conversão e da velocidade, e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem (EISNER, 2013, p. 9).

Ao examinarmos uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos assume o papel de linguagem. Essa linguagem se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. De acordo com Eisner, espera-se do leitor moderno a compreensão da mistura imagem-palavra e a decodificação do texto (EISNER, 1999, p. 7).

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se “misturam”, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação (EISNER, 1999, p. 122).

2.2.1 A imagem

Umberto Eco (2011) vai utilizar a semântica da história em quadrinhos para caracterizar elementos iconográficos que constituem uma ampla trama de convenções que podem constituir um repertório simbólico. Ele cita como exemplo alguns processos de visualização da metáfora, presentes nas histórias humorísticas: “ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar.” Na história em quadrinhos estes “se realizam com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida pelo leitor” (ECO, 2011, p.144).

Will Eisner corrobora com essa ideia afirmando que as histórias em quadrinhos utilizam com muita frequência certos estereótipos e símbolos como um recurso narrativo. Segundo ele, a arte em quadrinhos fará uso de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele reconheça rapidamente uma ideia. Por isso se torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos (EISNER, 2003, p. 21), aos quais Eco se refere.

Neste momento, é necessário recorrer rapidamente à conceituação semiótica de Pierce para entendermos melhor a forma como as ilustrações criaram sentidos nos quadrinhos. Podemos afirmar que a qualidade funciona como signo porque se dirige a alguém e produzirá na mente desse indivíduo algo próximo a um sentimento. É esse sentimento indiscernível que funcionará como objeto do signo, já que a qualidade não representa nenhum objeto, mas está apta a criá-lo. Dessa forma, se um signo aparece como simples qualidade, na sua relação com seu objeto, ele é um ícone. Uma pintura abstrata, por exemplo, levando em consideração apenas seu caráter qualitativo (cores, luminosidade, texturas, formas etc), só pode ser um ícone, porque esse conjunto de qualidades inseparáveis não representa, de fato, nenhuma outra coisa. O objeto do ícone, portanto, é sempre uma simples possibilidade do efeito de impressão que ele pode produzir ao excitar nosso sentido. Quanto mais alguma coisa se apresenta na proeminência de seu caráter qualitativo, mais ela tenderá a estimular nossos sentidos. Por não representarem efetivamente nada, senão formas e sentimentos (visuais, sonoros, táticos, viscerais), os ícones têm um alto poder de sugestão. Qualquer qualidade pode, dessa forma, ser um substituto de algo que a ela se assemelhe. Então, no universo das qualidades, as semelhanças proliferam e os ícones são capazes de produzir em nossa mente relações de comparação (SANTAELLA, p. 14).

Diante disso, McCloud vai ressaltar que, nas figuras, o significado é fluido e variável, de acordo com a aparência, por mais que essas figuras se diferenciem de seu objeto correspondente. A pintura realista é um exemplo de ícone que se aproxima bastante da realidade, embora apresente muitas diferenças: é mais plana, não se move, possui menos detalhes. A ilustração que usa como base o rosto pode ter ainda menos elementos do que o rosto real, mas ainda assim é possível identificá-lo, já um traço característico do estilo do cartum, por sua vez, pode se distanciar ainda mais da realidade, no entanto através de alguns elementos continuará sendo possível identificar o rosto humano. E não é por ser menos realista que o cartum deixa de fazer sucesso entre adultos e crianças por muitos e muitos anos (MCLOUD, 1995, p. 29,30). Com essa análise, portanto, podemos compreender que as histórias em quadrinhos criam seus significados não através da reprodução fiel da realidade, não é disso que trata sua estética, mas suas ilustrações nos remetem à realidade através de

representações identificáveis – ou seja, ícones. Por isso, mesmo que por cima do estilo do quadrinho e do ilustrador, através de elementos icônicos, somos capazes de reconhecer personagens, nos identificar com ele e criar significados.



Ilustração 2 – tirinha *Peanuts* de Charles M. Schulz.

Na ilustração 2, o quadrinhista Charles M. Schulz brinca com os estilos de ilustração. Logo no primeiro quadrinho, podemos ver lado a lado uma representação realista do rosto humano e um cartunesca – estilo do autor –; ambas são completamente identificáveis: embora o segundo perfil seja menos realista – sabemos que não existe nenhum rosto assim na realidade –, o traço remete ao nariz, olhos, orelhas, cabelos e boca, e, portanto, nos faz pensar imediatamente em um rosto. Qualquer um desses elementos funciona como ícone, uma vez que nos remeteriam ao nariz, a boca e às orelhas reais – os objetos dos signos nesse caso.

Em relação a isso, McCloud destaca que quando se cria a imagem através do cartum não se está apenas eliminando os detalhes, mas pelo contrário, se concentrando em detalhes específicos. “Ao reduzir uma imagem a seu ‘significado’ essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para a arte realista.” (MCLOUD, 1995, p. 30). No primeiro busto, o ilustrador enriquece o rosto de detalhes para torná-lo mais realista, já no segundo, ele faz conforme McCloud explica, se concentra apenas nos detalhes necessários para que reconheçamos a ilustração; para entendermos que se trata de um rosto não serão necessárias todas as marcas de expressão e curvas que estão presentes no primeiro.

McCloud (1995, p. 42) ressalta ainda que o traço do cartum pode ser utilizado como recurso para criar identificação com o leitor – já que este estilo representa tipos físicos mais universais. Por outro lado, as paisagens realistas também podem causar esse efeito. Esse contraste fica bem evidente em *Tintim*, uma vez que o estilo simples do personagem icônico contrasta com a paisagem extremamente detalhada.

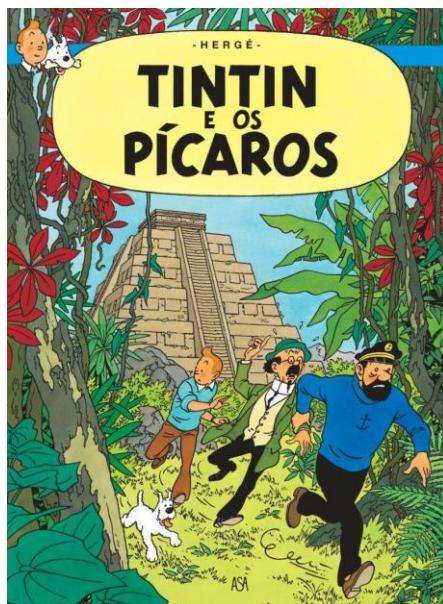


Ilustração 3 – Capa *Tintim e os pícaros*¹⁶

É claro que essa caracterização se dá em função da intenção do artista. Vimos no capítulo 1 que o traço realista da história em quadrinhos *Tarzan* foi um dos responsáveis por seu sucesso e marcou o rompimento com o estilo caricato e humorístico que o antecedeu.

Observa-se portanto, que os traços da ilustração, um elemento qualitativo, remetem nossos sentidos a objetos reais, e por isso se transformam em ícones, a partir dos quais criam-se significados. Daí concluímos a importância da imagem na narrativa dos quadrinhos. Enquanto as palavras podem descrever uma cena, a ilustração se utiliza de signos para sugerir significados, que podem estar sujeitos à interpretação de cada leitor. Vemos inclusive que a ilustração muitas vezes é capaz de construir uma narrativa inteira sem o auxílio de palavras. O próprio Eisner já explorou a imagem a serviço da expressão e da narrativa em *Hoagy the Yogi Part 2*, história do Espírito publicada pela primeira vez em 23 de março de 1947.

A função da imagem não se esgota nessas definições. Utilizada em conjunto com o enquadramento, ela é responsável pela composição do quadrinho, como veremos a seguir.

¹⁶ Ilustração 3 disponível em <<http://portalivros.files.wordpress.com/2011/11/tt-picaros.jpg>>, acesso em 22 Nov de 2013.

2.2.2 O enquadramento

Um elemento semântico que Eco vai destacar é o enquadramento, com o qual, segundo ele, na história em quadrinhos bidimensional, é possível chegar a elaboradas construções (ECO, 2011, p. 146).

No âmbito do enquadramento, os fatores semânticos articulam-se numa série de relações entre palavra e imagem: tem-se, assim, o nível minimal de uma complementaridade por deficiência (a palavra exprime uma atitude que o desenho é inábil para representar em todas as suas implicações); a excedência pleonástica do falado, que intervém para esclarecer continuamente o que de fato já está explícito, como que para controlar melhor um público subdesenvolvido (ECO, 2011, p. 146).

Segundo Will Eisner, na arte sequencial é preciso conduzir o leitor pela narrativa (EISNER, 1999, p. 40). McCloud vai chamar isso de fluxo de leitura. Os quadrinhos podem usar elementos como o layout da página, o enquadramento, as bordas e a ruptura com os quadros, para direcionar o leitor ou deixá-lo livre pela história – dependendo de sua intenção. (MCLOUD, 2008, 32). Alguns elementos como a ilustração, a imagem de fundo e a repetição com mudanças em apenas alguns detalhes podem atrair inconscientemente a atenção do leitor (MCLOUD, 2008, p. 34), sugerindo a passagem de tempo.

Os sucessivos enquadramentos remetem às leis de montagem do cinema, mas de modo específico dos quadrinhos. A montagem da história em quadrinhos não retrata “uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatal descontinuidade” (ECO, 2011, p. 147). O leitor não vê uma ação interrompida por conta disso, mas sim imagina a continuidade de cada quadrinho (ECO, 2011, p. 147).

Conforme McCloud (1995, p. 7) destaca, uma diferença essencial entre o cinema e os quadrinhos consiste no fato de que o primeiro projeta os quadros em um mesmo espaço, um após os outros, enquanto no segundo os quadros ocupam espaços diferentes. É como se o espaço fosse para os quadrinhos o que o tempo é para o filme.

Nos quadrinhos o espaço dentro do quadro é fundamental para a narrativa. “Escolher como enquadrar momentos nos quadrinhos é como escolher ângulos de câmera em fotografia e filmagem” (MCLOUD, 2008, p. 24). Se um quadro é mais fechado, focado em um objeto ou em um rosto, pode aguçar o clima de suspense de uma cena; se um quadro fornece uma imagem panorâmica de determinado lugar, pode funcionar para dar a localização precisa do

local antes da cena de fato começar, por exemplo. A forma como o artista vai retratar a cena dentro do quadro influencia a leitura (MC CLOUD, 2008, p. 23).

Segundo Eisner, o limite da visão periférica do olho humano está relacionado ao quadrinho usado pelo artista para capturar ou “congelar” um segmento do fluxo ininterrupto de ação. É no enquadramento que entra em jogo a habilidade de narração do artista. “[A] representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa” (EISNER, 1999, p. 39).

Portanto, podemos perceber que o quadro tem função narrativa na medida em que seu estilo pode expressar sentimentos da ação que ocorre dentro dele ou pode ajudar a construir o ambiente retratado (EISNER, 1999, p. 46). Dentro de cada quadrinho deve estar impresso o fluxo de ação, o tom, a emoção e o *timing* da narrativa (EISNER, 1999, p. 88).

As imagens a seguir, ambas artes do quadrinhista Craig Thompson, são exemplos de como o requadro pode ter função narrativa e emotiva, ajudando a criar o ambiente da história e envolver o leitor. Na ilustração 4, um trecho da obra *Retalhos*, os quadrinhos realçam a brincadeira dos irmãos, destacando a imaginação infantil. Na ilustração 5, da obra *Habbib*, os contornos do quadro oscilam junto com os personagens e com a água do esgoto, transportando o leitor para a situação desconfortável. Em ambos os casos, se fossem utilizados quadrinhos convencionais, o envolvimento provavelmente seria menor.

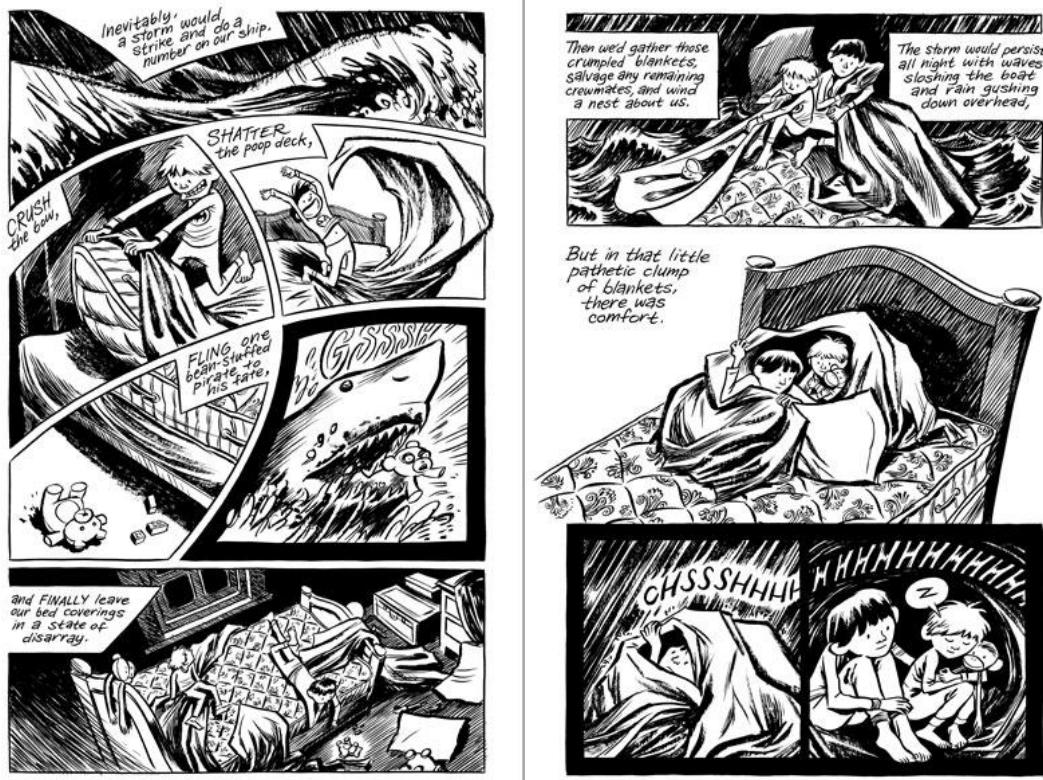


Ilustração 4 – *Retalhos* de Craig Thompson¹⁷



Ilustração 5 – *Habbib* de Craig Thompson¹⁸

¹⁷ Fonte: <<http://www.craigthompsonbooks.com/2007/06/05/blankets-roughs/>>, Acesso em 22 Nov de 2013.

¹⁸ Fonte: <<http://www.craigthompsonbooks.com/2007/06/05/blankets-roughs/>>. Acesso em 22 Nov 2013.

2.2.3 O texto

Outro elemento fundamental que Umberto Eco (2011) destaca dessa semântica é o signo convencional da nuvem (o balão de fala), que pode indicar diferentes tipos de discurso, de acordo com seu estilo:

[...] terminando numa lâmina que indica o rosto do falante, significa “discurso expresso”; se unido ao falante por uma série de bolinhas, significa “discurso pensado”; se circunscrito em contornos retalhados, de ângulos agudos, dentes de serra, em forma de porco-espinho, pode representar, alternadamente, medo, ira, concitação, explosão colérica, uivo, boato, de acordo com uma precisa padronização de humores (ECO, 2011, p. 145).

Antes, porém, de discutirmos a função do texto dentro do balão, vamos considerar a função geral do texto nos quadrinhos.

Para Eisner, as histórias em quadrinhos são tradicionalmente produtos de uma mesma pessoa: o artista e o escritor. Mas com as demandas do mercado, a produção é cada vez mais acelerada, criando a necessidade de dividir o trabalho entre uma equipe inteira. É, portanto, fundamental que o escritor esteja em harmonia com o artista, e é por meio do texto (roteiro) que ele vai conseguir transmitir suas ideias (EISNER, 1999, 123). Dessa forma, “escrever” para os quadrinhos corresponde à concepção da ideia, à disposição de elementos de imagem, construção da sequencia narrativa e composição de diálogo (EISNER, 1999, 122).

Ainda que em alguns casos a ilustração conte a história por si só, e o texto seja dispensável, este pode ser acrescentado para criar um sentido ou dar um toque de humor ou realismo etc. (EISNER, 1999, p. 125,126). Portanto, sobretudo na forma como a palavra e a arte vão se relacionar espacialmente dentro do quadrinho, podemos dizer que elas são inseparáveis (EISNER, 1999, p. 124). Assim, surge a função do balão, indicando as falas. Sua forma gráfica sugere a natureza da fala, como Eco exemplificou anteriormente. Além disso, é possível dar destaque às palavras no interior dos quadrinhos, fazendo com que o leitor leia/ouça conforme a intenção do autor (EISNER, 1999, p. 124,125).

É interessante neste ponto, ressaltar a opinião de McCloud sobre o assunto:

O poder das palavras é uma parte inegável do atrativo desta forma de arte a que chamamos quadrinhos. Tão forte tem sido o papel das palavras na vasta maioria das grandes tiras de quadrinhos, gibis e *graphic novels*, ao longo dos últimos cem anos, que alguns estudiosos dos quadrinhos, como R. C. Harvey, sugeriram que a combinação engenhosa entre palavras e imagens deveria ser incluída em qualquer definição abrangente de quadrinhos. Acho que é possível criar histórias em quadrinhos sem palavras (e nestes livros estou partindo de uma definição que se baseia antes na ideia dos quadrinhos

como imagens em sequencia, com ou sem palavras), e por isso eu não iria necessariamente tão longe; mas claramente qualquer exame da arte de fazer histórias em quadrinhos deve pôr o papel das palavras no centro do palco (MCLOUD, 2008, p. 128).

McCloud prossegue destacando que as palavras são capazes de transmitir sentimentos e conceitos abstratos que as imagens podem apenas começar a captar, e são, além disso, o único vínculo tradicional dos quadrinhos com as nuances da voz humana (MCLOUD, 2008, p. 128), que, aliados à postura do personagem e ao recurso da entonação – que Eisner também ressaltará, como veremos a seguir –, possibilitam que o leitor leia/ouça/imagine o diálogo dos quadrinhos de forma semelhante ao diálogo real. A palavra tem papel fundamental na evolução gráfica dos quadrinhos. Por meio de sua origem, o balão, as legendas e os efeitos sonoros, criaram uma riqueza de recursos gráficos exclusivos, os quais são utilizados em outros meios e associados diretamente aos quadrinhos.

McCloud vai categorizar as combinações entre palavras e imagens da seguinte forma:

1. específica da palavra: as palavras proporcionam tudo o que você precisa saber, enquanto as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita;
2. específica da imagem: as imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida;
3. específica da dupla: palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma mensagem;
4. interseccional: palavras e imagens atuam juntas em alguns sentidos, além de oferecerem informações independentemente;
5. interdependente: palavras e imagens combinando-se para transmitir uma ideia que não transmitiram sozinhas;
6. paralela: palavras e imagens seguindo trilhas aparentemente diversas, sem intersecção;
7. montagem: palavras e imagens combinadas pictoricamente (MCLOUD, 2008, p. 130).

Segundo Eisner, o balão de fala tem a função de tentar captar e tornar visível um elemento etéreo: o som – “É lógico combinar o que pode ser ouvido com o que é visto, o que resulta numa imagem visualizada do ato de falar” (EISNER, 1999, p. 26). A primeira versão do balão era simplesmente uma fita que emergia da boca do emissor, ou, no caso dos frisos maias, chaves apontando para a boca. Com o surgimento do balão, sua forma também foi se aprimorando: sua função passou a ser não só indicar a fala, como também acrescentar significado e comunicar a característica do som à narrativa (EISNER, 1999, p. 27). Conforme Umberto Eco detalhou anteriormente, cada representação gráfica indica um tipo de discurso ou o estilo dos quadrinhos; a ausência do balão, como no caso de *Tarzan*, também reflete o estilo da obra.

O diálogo é um dos elementos que dita o ritmo da narrativa da arte sequencial. Ele pode determinar a passagem de tempo, e, para isso, deve estar em harmonia com o ritmo da ação (EISNER, 2003, p. 63). Conforme Eisner explica:

Existe um relacionamento quase geométrico entre a duração do diálogo e a duração da postura da qual ele emana. Nesta troca, há um lapso de tempo percebido entre o diálogo e a ação. Um ator assume sua posição e fala o seu texto. O outro ator assume uma postura antes de responder. Tudo isso acontece numa questão de segundos (EISNER, 2003, p. 64).

Da mesma forma, o diálogo age como um roteiro para guiar o leitor. O estilo do letreiramento e a simulação de entonação do texto dentro do balão de fala são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Muitas vezes o autor suprime diálogos, acelerando a narrativa e permitindo que o leitor a complete (EISNER, 2003, p. 65).

De acordo com Eisner, o controle sobre o leitor é alcançado em dois estágios: atenção e retenção: “[a] atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível de imagens” (EISNER, 2003, p. 55). Segundo ele, a estrutura dos quadrinhos oferece um obstáculo para a condução da narrativa que consiste no fato de que a atenção do leitor pode ser desviada a qualquer momento pelo quadrinho ao lado. O que não ocorre, por exemplo, no cinema, onde o espectador normalmente só pode ver um quadro por vez (EISNER, 1999, p. 40). Dessa forma, como o leitor poderia ver como a história termina antes de chegar ao fim da leitura, é preciso despertar seu interesse no conteúdo (EISNER, 2003, p. 55).

Além deste recurso, outra forma de representar a expressividade dos quadrinhos é a onomatopeia, que McCloud (2008, p. 146) vai chamar, como veremos detalhadamente no Capítulo 3, de “efeito sonoro”. Esse elemento pode vir representado de diversas maneiras gráficas. Segundo Eisner (1999, p. 10), “o letreiramento, tratado graficamente e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem”. Para ele, o texto também é lido como imagem (EISNER, 1999, p. 10), e para McCloud (2008, p. 146), o artista tem a liberdade de criar o efeito gráfico associando o som à palavra que o descreve

Eco afirma que o elemento gráfico serve como uma ampliação dos recursos onomatopáicos de uma língua, e que, em alguns casos, já possuem significado em inglês e passam para outros idiomas com pura função evocativa, perdendo assim a conexão com o significado (ECO, 2011, p. 145).

2.3 Elementos da narrativa literária

Walter Benjamin (1987, p. 198) diz que “a experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores”. O ato de contar histórias faz parte do comportamento social da humanidade desde a antiguidade. Contar história era também uma forma de preservar o conhecimento e passá-lo de geração a geração. Para isso, o narrador precisa ter o que contar e saber manusear as ferramentas para tal. Os primeiros contadores de histórias provavelmente usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que evoluíram até se transformar na linguagem (EISNER, 2013, p. 11,12).

No entanto, como vimos ao longo do capítulo 1, as transformações provocadas pela Revolução Industrial modificam um pouco a natureza da narrativa. Conforme diz McLuhan:

O órgão dominante de orientação social e sensorial nas sociedades anteriores do alfabeto era o ouvido – ‘ouvir era crer’ O alfabeto fonético forçou o mundo mágico da audição a ceder lugar ao mundo neutro da visão. O homem recebeu um olho em troca do ouvido (MCLUHAN, 1969, p. 72).

Segundo Umberto Eco, a imagem sacra não excluía a narração, uma série de afrescos poderia ter uma estrutura narrativa, mas era a narração de um trajeto irreversível, no qual a personagem fora definindo de modo irrecusável. A personagem das histórias em quadrinhos, no entanto, nasce no âmbito do que ele chama de “civilização do romance” (ECO, 2011, p. 249). Sobre isso, ele explica:

A narrativa preferida nas antigas civilizações era quase sempre a que referia alguma coisa já acontecida e já conhecida do público. Podia-se contar pela enésima vez a estória do Paladino Roldão, mas o público já sabia o que havia sucedido ao seu herói. [...] O público não pretendia ficar sabendo nada de absolutamente novo, mas simplesmente ouvir contar de maneira agradável, um mito, repercorrendo o desenrolar conhecido, no qual se podia comprazer, todas as vezes, de modo mais intenso e mais rico. [...] A tradição romântica (e aqui não importa se as raízes dessa atitude se implantam bem antes do romantismo) oferece-nos, ao contrário, uma narrativa em que o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade do que acontecerá e, portanto, para a invenção do enredo, que passa para primeiro plano. O acontecimento não ocorreu *antes* da narrativa: ocorre enquanto se narra, e, convencionalmente, o próprio autor não sabe o que sucederá (ECO, 2011, p. 249).

Essa nova forma da narrativa é contrabalanceada por uma “mitificabilidade” menor do personagem. Este encarna, na narrativa clássica, uma exigência universal e deve ser previsível, não pode decepcionar ou reservar surpresas para o leitor; já o personagem do

romance tem a intenção de ser uma pessoa real, como todos nós, e seu futuro é tão imprevisível quanto o nosso (ECO, 2011, p. 250).

Portanto, como pudemos observar ao longo deste estudo, as formas narrativas vão ser profundamente influenciadas pelo contexto em que estão inseridas. Diante disso, cabe agora discutir um pouco a respeito da narrativa do ponto de vista literário, para a qual, é fundamental observar a análise de Todorov sobre sua estrutura. A princípio é interessante considerarmos a diferença que o autor traça entre sentido e interpretação da obra. O sentido de um elemento é sua possibilidade de entrar em correlação com outros elementos da obra e com a obra inteira. Já a interpretação consiste no elemento inserido em um sistema que não é o da obra, mas sim do crítico, da personalidade e posição ideológica do leitor, e no contexto da época (TODOROV, 2013, p. 219). Além disso, é impossível analisar o sentido de uma obra isolando-a; para ter sentido, ela precisa estar incluída em um sistema superior. A obra não tem existência independente, ela vive em um universo literário onde se relaciona com as outras obras já existentes. (TODOROV, 2012, p. 220).

Ainda de acordo com Todorov, podemos dizer que a obra literária tem dois aspectos: história e discurso. É história no sentido de que apresenta uma realidade, uma sequência de fatos e personagens que poderiam ser reais; e é discurso porque há um narrador para contar essa história e um leitor para recebê-la. Nesse âmbito o que interessa não é o que se conta mas sim a forma utilizada para contar (TODOROV, 2013, p. 220). Diante disso, podemos observar como a narrativa popular está muito mais conectada a seu contexto e a seu leitor – sobre o qual viemos falando ao longo deste trabalho – do que pode-se imaginar. Até sua estrutura é influenciada por esse contexto, pois enquanto discurso, ela é uma escolha estética, e enquanto sentido e interpretação, ela está relacionada a um universo de sentidos exteriores a ela.

Podemos observar que o romance, um gênero que surgiu com a ascensão da burguesia, rompe com o tradicionalismo das narrativas clássicas – que baseavam seus enredos na história ou na fábula – valorizando a experiência individual, pois “ele surge em uma cultura que preza originalidade e novidade” (WATT, 2010, p. 13). Defoe e Richardson, por exemplo, foram grandes escritores ingleses que não retiraram seus enredos da mitologia, das lendas ou de outras fontes literárias do passado (WATT, 2010, p. 14), o que se tornaria comum à prática do romance (WATT, 2010, p. 15), enquanto autores como Shakespeare utilizavam enredos tradicionais, porquê, influenciados pelo espírito de suas épocas, acreditavam que a natureza era essencialmente completa e portanto que seus relatos constituíam um repertório definitivo da experiência humana (WATT, 2010, p. 14).

Genette chama a atenção para outro aspecto da narrativa, como expõe o trecho a seguir:

Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado, representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina hoje a descrição. A oposição entre narração e descrição, além de acentuada pela tradição escolar, é um dos traços maiores de nossa consciência literária. Trata-se no entanto aqui de uma distinção relativamente recente, da qual seria necessário estudar algum dia o nascimento e o desenvolvimento na teoria e na prática da literatura. Não parece, à primeira vista, que tenha tido uma existência muito ativa antes do século XIX, quando a introdução de longas passagens descritas em um gênero tipicamente narrativo como o romance coloca em evidência os recursos e as exigências do procedimento. (GENETTE, 2013, p. 272).

Ele defende que é possível conceber textos puramente descritivos, buscando apenas representar objetos fora de qualquer ação ou passagem de tempo. É mais fácil descrever um elemento narrativo do que o inverso, visto que uma frase descrita, que faz uso de substantivos e adjetivos, pode tranquilamente não fazer uso de nenhum verbo ou não sugerir ação alguma, enquanto uma frase que contenha qualquer ação ou verbo já pode ser considerada descritiva, por menos precisa que seja. Os verbos também servem como descrição na medida em que indicam a natureza de uma ação, como Genette explica no exemplo: “empunhou uma faca” é diferente de “apanhou uma faca”, notamos que mesmo sem nenhum adjetivo as frases já descrevem a natureza da ação. Portanto, pode-se dizer que a descrição é mais indispensável que a narração, mas é possível perceber a natureza da relação que une as duas no texto literário: a descrição pode existir sem a ação, mas nunca se encontra em estado livre, já a narração não pode existir sem a descrição, e muitas vezes exerce sua função. “Existem gêneros narrativos, como a epopeia, o conto, a novela, o romance, em que a descrição pode ocupar um lugar muito grande, e mesmo materialmente o maior, sem cessar de ser, como por vocação, um simples auxiliar narrativo” (GENETTE, 2013, p. 273).

Watt (2010, p. 18) corrobora com essa ideia quando diz que dois aspectos serão essenciais para a técnica narrativa do romance: a caracterização e a apresentação do ambiente. “Certamente o romance se diferencia dos outros gêneros e de formas anteriores de ficção pelo grau de atenção que dispensa à individualização das personagens e à detalhada apresentação de seu ambiente.” Os romancistas dedicarão mais tempo ao indivíduo particular do que se fizera até então na literatura; uma vez que os personagens eram mais baseados em personagens consagrados de heróis. Vivia-se um momento em que, filosoficamente, as

atenções se voltavam para questões da identidade pessoal e da consciência. Nos gêneros anteriores, os personagens tinham nome próprio, mas o tipo de nome evidenciava que o autor não estava preocupado em construir identidades personalizadas; antes preferia-se nomes de figuras históricas ou de tipos. É a partir desses elementos que defende-se que a literatura moderna, o romance, instaurou uma forma realista que se diferenciava das narrativas clássicas (WATT, 2010, p. 19).

Segundo Umberto Eco (1991, p. 25), o contexto da distribuição mercantil exerce influência na estrutura do romance. O folhetim apresenta “uma técnica de iteração rítmica, redundâncias calculadas, de apelo à memória do leitor, visando a que este se reencontre e reencontre as personagens mesmo à distância do tempo”.

3. ENTRANDO NO UNIVERSO *THE WALKING DEAD*: ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DE LINGUAGENS NA OBRA

A adaptação sempre esteve presente na cultura de massa. Além de aumentar as possibilidades de exploração comercial de uma obra e atingir um novo público, ela pode ter outras funções. Segundo Feijó (2010, p. 44), a adaptação de clássicos da literatura, por exemplo, representa um estímulo para que o público escolar entre em contato com essas obras, além de uma forma de manter certas tradições (FEIJÓ, 2010, p. 43). A adaptação cinematográfica também foi muito explorada pela indústria cultural, tanto das obras literárias quanto dos quadrinhos. Com o sucesso da adaptação do Super-Homem para o cinema no fim da década de 70, percebeu-se que a aliança entre quadrinhos e cinema poderia ser um bom negócio (ARANHA; MOREIRA; ARAÚJO 2009, p. 88).

No entanto, o caso de *The Walking Dead* é diferente, por não se tratar de um conteúdo sendo transposto para outra linguagem, mas sim de um desdobramento da história central para uma nova mídia, com outro conteúdo. As duas narrativas se completam e trabalham juntas para a construção do universo de *The Walking Dead*. O interessante nesse caso é que se normalmente a obra literária costumava ser adaptada para se tornar acessível a novos públicos, agora há uma inversão dessa lógica. Percebemos a literatura, que poderia ser considerada como pertencente a uma esfera culta, sendo influenciada pelos quadrinhos; uma mídia popular. A linguagem literária é influenciada pela estética dos quadrinhos para construir um romance popular que é ao mesmo tempo fiel à sua estrutura e à essência da obra. A obra em quadrinhos, por sua vez, mesmo tendo surgido dez anos antes, apresenta “ganchos” que podem ser complementados pela obra literária permitindo novas interpretações.

3.1 *The Walking Dead*, uma história de zumbi?

Quando convidado para dirigir alguns episódios da série de TV *The Walking Dead*, George Romero, diretor e referência quando se trata de zumbis, respondeu o seguinte:¹⁹

Eles me chamaram para fazer alguns episódios de *The Walking Dead*, mas eu não quis participar disso. [...] É basicamente apenas uma novela que de vez em quando tem zumbi. Sempre usei o zumbi como um personagem para

¹⁹ Trecho retirado de matéria do site The Big Issue. Disponível em <<http://www.bigissue.com/mix/news/3181/george-romero-interview-walking-dead-just-soap-opera-occasional-zombie>>. Acesso em 18 Nov. 2013.

sátira política ou crítica e sinto que está faltando isso no que está acontecendo agora.²⁰(tradução nossa)

Se a afirmação de Romero, cujas obras serviram de inspiração ao próprio Kirkman, tem um tom pejorativo é assunto para outra discussão que foge a este trabalho. O fato é que, de certa forma, ele tem razão. Como citamos brevemente no capítulo anterior, o foco de *The Walking Dead* nunca foi a invasão zumbi, esta serve apenas como um contexto em que afloram os conflitos humanos. Isso fica claro logo no primeiro arco dos quadrinhos.

O apocalipse é o que gera o problema central da trama: Lori, a esposa de Rick, desprotegida e acreditando que seu marido havia morrido, se vê obrigada a seguir em frente para salvar sua vida e a do filho. Shane – o fiel companheiro de Rick – oferece proteção à família do amigo e acaba se envolvendo afetivamente com sua mulher no acampamento de refugiados que encontraram. Enquanto isso, Rick acorda do coma, descobre o que está acontecendo e parte para Atlanta em busca de sua família. Ao chegar à cidade, encontra a comunidade de sobreviventes, surpreendendo a todos e ameaçando inconscientemente o lugar de Shane no grupo – e sua relação com Lori. O clímax da história se dá quando Shane perde o controle, ataca Rick, e é morto pelo filho do protagonista.

A partir daí, Rick se torna o líder do grupo, e dá início a uma jornada de luta por sobrevivência em um mundo apocalíptico dominado por zumbis e seres humanos ensandecidos.

Durante essa primeira história, são poucos os momentos de conflito direto com zumbis, mas são eles que criam o contexto, que desconstroem a sociedade, e com isso provocam as transformações dos seres humanos e as situações problemáticas.

É importante observar como Romero e Kirkman usam a metáfora do zumbi para duas coisas diferentes e que proporcionam análises igualmente ricas da sociedade. Se os filmes de Romero apresentam uma crítica de teor político, a análise presente na obra de Kirkman não fica atrás em termos de profundidade, pois exalta como as relações humanas são vulneráveis, e os seres humanos, em contraste com os mortos-vivos, são os que na verdade são frágeis, debilitados e cruéis.

Ao longo da história, Rick e seu novo grupo rodam pelas estradas do interior dos Estados Unidos em um trailer, à procura de um abrigo seguro. Nesse caminho, encontram

²⁰ They asked me to do a couple of episodes of The Walking Dead but I didn't want to be a part of it. [...] Basically it's just a soap opera with a zombie occasionally. I always used the zombie as a character for satire or a political criticism and I find that missing in what's happening now.

lugares e pessoas novas, até que se estabelecem em uma prisão. Embora lá também haja mortos-vivos e um grupo de presidiários remanescentes, o local cercado e isolado parece ser perfeito para eles se refugiarem e tentarem começar uma vida nova. No entanto, o grupo se depara com ainda mais conflitos, a maioria causada não por zumbis, mas pelo desequilíbrio emocional dos personagens. No quinto arco da história, Rick sai da prisão com mais dois integrantes de seu grupo, Michonne e Glenn, a fim de explorar as redondezas usando as novas armaduras policiais que encontraram no presídio. Um helicóptero sobrevoa o local, e o trio resolve segui-lo até a cidade murada de Woodbury, onde encontram o Governador, um homem sádico que mantém uma criança zumbi escondida em sua casa. Nesse ponto as tramas se encontram.

3.2 A ascensão do Governador e a estrutura do romance popular

No capítulo anterior, discutimos como Todorov (2013, p. 221) afirma que a obra literária tem dois aspectos importantes: sua história, ou seja, os acontecimentos, e também o discurso, que representa a forma como esses acontecimentos serão contados. É muito comum no mercado dos quadrinhos uma série principal dar origem a uma secundária, que destaca um personagem ou um aspecto da história; é o caso, por exemplo, de *Fábulas*, de Bill Willingham, em que um personagem coadjuvante se tornou o protagonista de uma nova série também de quadrinhos, chamada *João das Fábulas* – ambas publicadas pelo selo Vertigo, da DC Comics.²¹ Portanto, quando o autor escolhe contar a história desse personagem através do romance podemos constatar que há também uma escolha estética que influencia na narrativa e na construção do personagem – e, consequentemente, no universo da obra como um todo.

Ao analisarmos a estrutura narrativa de *A ascensão do Governador*, podemos identificar alguns elementos em comum com o que Umberto Eco define como romance popular. Para isso, ele recorre à primeira teoria sobre o enredo, *A Arte Poética*, de Aristóteles, que, mesmo tendo sido dedicada à tragédia, nos ajuda a conceituar o romance, pois segundo Eco (1991, p. 20), “todas as teorias da narrativa recorrem àquele modelo”.

Aristóteles fala sobre a imitação da ação como o mito ou a fábula, “e a ação supõe personagens que agem. É de todo modo necessário que estas personagens existam pelo caráter e pelo pensamento (pois é segundo estas diferenças de caráter e de pensamento que falamos

²¹ Informação retirada do site Omelete. Disponível em <<http://omelete.uol.com.br/fabulas-dc-comics/quadrinhos/joao-das-fabulas-serie-derivada-de-fabulas-vai-sair-no-brasil/#.UoGIAvlQE3U>>. Acesso em 18 Nov. 2013.

da natureza dos seus atos”²²; Ele chama de fábula a “combinação dos atos, e de caráter, o que nos permite qualificar as personagens que agem”. De acordo com Eco, portanto, existe uma entidade “enredo” que “se submete indiferentemente tanto às realizações dramáticas quanto às narrativas” (ECO, 1991, p. 20). E, a respeito da teoria Aristotélica, acrescenta:

Tomem uma personagem com que o leitor possa identificar-se, não decididamente ruim mas tampouco excessivamente perfeita, e façam com que lhe aconteçam casos tais que ela passe da felicidade à infelicidade ou vice-versa, através de peripécias e reconhecimentos. Retesem o arco narrativo além de todo limite possível, de modo que o leitor e o espectador experimentem piedade e terror a um só tempo. E quando a tensão tiver atingido o auge, façam intervir um elemento que desate o nó inextricável dos fatos e das consequentes paixões – um prodígio, uma intervenção divina, uma revelação e um castigo imprevisto –; que daí sobrevenha, de algum modo, uma catarse (ECO, 1991, p. 20).

O enredo também deve ser aceitável e verossímil, correspondendo às expectativas do público. Afinal, essa estrutura aristotélica só é possível porque o filósofo sabia que a aceitabilidade não depende do próprio tema, mas sim do sistema de opiniões que regulam a vida social (ECO, 1991, p.21).

O romance de Robert Kirkman e Jay Bonansinga começa poucas semanas após o apocalipse, com um grupo de sobreviventes, atravessando cidades em busca de abrigo. Entre os personagens estão Philip Blake, um pai dedicado que perdera a esposa em um acidente de carro anos antes da praga, e desde então se esforçava em dobro para cuidar bem da filha, Penny, de 7 anos, uma criança introvertida. Brian é seu irmão mais velho, embora seja mais fraco, medroso e indefeso. É um sujeito franzino, abandonado pela esposa e com dificuldade de consolidar uma carreira. Nesse primeiro momento, a narrativa se resume ao grupo (que também é formado por dois amigos de Philip) tentando sobreviver em meio aos zumbis. As situações de conflito são recorrentes: além de construir o clima do apocalipse, esse momento é responsável pela reafirmação das características dos protagonistas. Diante dos conflitos, as reações são sempre as mesmas: Philip se mostra forte e protetor, lidera e salva o grupo, Brian, por sua vez, sempre é incapaz de fazer alguma coisa a não ser fugir, se esconder e cuidar de Penny, e por isso é constantemente humilhado por seu irmão. Penny está cada vez mais distante da realidade.

²² A Arte Poética de Aristóteles, disponível em <<http://media.livroseafins.com/2012/12/A-Arte-Po%C3%A9tica-Arist%C3%83teles.pdf>>. Acesso em 23 de Nov. de 2013

Na segunda parte do romance, intitulada *Atlanta*, são inseridos elementos dramáticos que começam a modificar a história. Atlanta é a mesma cidade para onde Rick, o protagonista dos quadrinhos, vai assim que acorda do coma, e é lá que ele percebe a dimensão do caos – uma vez que encontra a cidade dominada pelos zumbis – e que o drama de sua família começa. Podemos interpretar a ida dos personagens para essa cidade com um marco na história, a partir disso tanto nos quadrinhos como no romance, eles se deparam de algum modo com o caos e suas vidas mudam. A partir daí a personalidade de Philip começa a mudar.

Finalmente, em um conflito armado, Penny, que estava sob proteção de Brian, é baleada, tornando-se um zumbi – a praga não atinge apenas quem é mordido, mas também todos os seres humanos que morrem de causas diversas; revelando que todos os seres humanos estão de fato infectados. Diante disso, Philip perde qualquer vestígio de sanidade, transformando-se num homem desequilibrado e violento, que começa a torturar os responsáveis pela morte da filha. Além disso, ele se recusa a matar Penny. Até esse momento tudo indicava que ele viria a se tornar o Governador. No entanto, quando o grupo chega a cidade de Woodbury, Philip é morto, deixando Brian totalmente desamparado. O irmão mais velho poderia fugir para sempre, mas escolhe fazer o que Philip faria. Ao assumir o controle na iminência de um ataque zumbi à cidade, ele muda completamente de personalidade e se apresenta à população como Philip Blake. Nesse momento, o livro descreve o personagem que conhecemos como o Governador:

Preso atrás da porta está um espelho quebrado, de tamanho natural.

Um homem compacto, franzino e descabelado olha de volta para ele. A rachadura no espelho parte ao meio o corpo longilíneo e os cabelos longos, pretos e rebeldes de Brian. Duas costeletas esparsas emolduram o rosto e os olhos fundos estão rodeados por círculos escuros.

Ele mal se reconhece no espelho.

De acordo com Umberto Eco (1991, p. 22), há duas interpretações possíveis para o modelo aristotélico. A primeira garante que a catarse “desata o nó da trama” porém não conforta o leitor, deixando-o sem resposta ao final; já a segunda se resume ao fato de que a catarse resolve todos os problemas da trama, conforta o leitor e lhe dá o que é esperado. Esta, portanto, é a diferença que mais caracteriza o romance popular. “Popular não porque é acessível às massas, mas sim porque sabe o que seu público espera e oferece isso a ele. Abranda suas expectativas em vez de provocá-las” (ECO, 1991, p. 23).

Uma das principais características do romance popular é que ele deve provocar crises de natureza psicológica, social ou narrativa, mas também solucioná-las antes do romance acabar – ou seja, não deixando dúvidas e questionamentos ao fim, como é característico do que Eco vai chamar de “romance problemático” –, tornando, dessa forma, a leitura gratificante e confortadora. “A solução deve chegar e surpreender o leitor como se viesse de fora de suas possibilidades de previsão, mas na realidade exatamente como ele a desejava” (ECO, 1991, p. 26).

Seria arriscado classificar *A ascensão do Governador* como um romance popular, mas podemos identificar alguns desses elementos em sua estrutura. O final é um deles, pois desde o começo, o leitor sabe que algum acontecimento transformará um dos personagens no Governador, de modo que a grande expectativa é como isso acontecerá. O mais óbvio é que seja Philip, pelas características em comum com o personagem dos quadrinhos: o nome e a filha; mas por ser tão óbvio, cria-se uma expectativa de que na verdade qualquer um dos dois pode se tornar o famoso vilão. Com o desenrolar dos fatos, a dúvida e a expectativa só aumentam. Mas no fim, em uma reviravolta, quem acaba se tornando o personagem cruel dos quadrinhos é Brian. Em relação ao que Eco afirma, poderíamos considerar que esse final deixaria a história em aberto, se não houvesse o já conhecido desdobramento da narrativa nos quadrinhos.

O romance popular tem como tradição tratar esses dilemas psicológicos com a valorização da identidade individual, como vimos no capítulo 2. Por isso foi interessante utilizar a linguagem literária para a construção desse personagem. Além disso, o romance soube captar aspectos da linguagem dos quadrinhos, criando uma relação entre as duas linguagens interessante para o leitor.

3.3 A relação entre as linguagens

Ao longo deste estudo, foi possível perceber que os teóricos frequentemente utilizam a linguagem cinematográfica para analisar os quadrinhos, e vice-versa. Neste capítulo, contudo, buscaremos relacionar os quadrinhos com a linguagem literária, utilizando alguns conceitos que discutimos no capítulo 2.

Nas histórias em quadrinhos existem dois “quadrinhos”: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, que delimita a cena. Esses, portanto, são dois dispositivo de controle do fluxo da narrativa (EISNER, 1999, p. 41).

De certa forma a estrutura do texto, sobretudo nas cenas de ação, também se utiliza de pausas e de quebras na narrativa para “controlar” o olhar do leitor. Em um romance é comum haver uma pausa entre uma cena e outra, normalmente para marcar a passagem de tempo ou mudança de assunto. Nesse sentido, o texto de um livro normalmente é delimitado dentro de uma página, assim como no caso dos quadrinhos. Em *A ascensão do Governador*, esse recurso foi utilizado com ainda mais frequência. Em certos casos para mudar o ponto de vista da cena, em outros para dar uma pausa e em seguida continuar na própria cena e ainda para mudar radicalmente de cena.

No trecho a seguir, retirado do livro, podemos observar que o recurso da pausa no texto foi utilizado para dividir uma mesma cena entre dois pontos de vistas – o de Brian e o de Philip. É possível interpretar que essa divisão da cena criou um clima de suspense, na medida em que prolonga a revelação e ressalta o antagonismo entre os dois irmãos – característica que é fundamental para o enredo –, diante da seguinte situação: ouve-se um barulho de origem desconhecida no sótão. A atitude de Brian é apreensiva, relutante e insegura, enquanto Philip é ativo e demonstra estar totalmente no controle.

[...]

O barulho de arranhão cessa por um momento, depois retorna, vigoroso e furioso.

Brian ergue o taco. Fica no mais absoluto silêncio. Está voltando a aprender a dinâmica do medo: quando você está com muito, mas muito medo, você não fica tremendo, como mostram nos filmes. Você fica parado, como um animal arrepiado.

É só depois que começa a tremer.

O facho da lanterna passeia vagarosamente pelos recantos escuros do sótão, cheio dos despojos dos ricos: uma bicicleta ergométrica cheia de teias de aranha, um aparelho de remar, mais bauás, halteres, triciclos, caixas de roupas, esquis aquáticos, um fliperama coberto de poeira. O barulho de arranhão para novamente.

A luz revela um caixão.

Brian fica quase que petrificado.

Um caixão?

Philip já tinha subido metade da escada quando percebeu, no segundo andar, a escada do sótão pendurada e desdobrada.

Termina de subir de meias até o segundo andar. Carrega um machado numa das mãos e uma lanterna na outra. A pistola .22 está no bolso traseiro das calças jeans. Ele está sem camisa, a musculatura vigorosa brilhando à luz da lua, projetada no céu da noite.

Ele não precisa de mais que alguns segundos para cruzar o corredor e subir pelos degraus da escada sanfonada. Ao chegar na escuridão do sótão, percebe a silhueta de um vulto naquele espaço apertado.

Antes mesmo de jogar a luz da lanterna em cima do irmão, a situação já fica totalmente clara para Philip.

— É uma câmara de bronzeamento — diz a voz que faz Brian pular. Nos últimos segundos, ele ficou totalmente paralisado de terror, de pé a uns três metros do equipamento empoeirado e retangular, encostado numa parede do sótão. A parte de cima do equipamento está fechada

No próximo trecho citado, o recurso é utilizado de forma um pouco diferente. A ação é cortada para minutos depois: o tempo entre Penny avisar que o senhor está caído e os adultos chegarem até o quarto para verificar.

[...]

Todo mundo ri.

Ninguém vê a pessoa que está de pé, do outro lado da sala, na porta do apartamento. Até que Brian ergue os olhos.

— Penny? Você está bem, menina?

A menina abre a porta e entra na sala. Ela ainda está de pijama e o pequeno rostinho pêssego e creme traz uma aura de seriedade.

— Aquele homem lá dentro? O senhor Chaa-merz? Ele acabou de cair.

Eles encontram David Chalmers caído no chão do quarto principal, no meio de vários lenços e remédios. Os cacos de um vidro de loção pós-barba brilham como um halo em volta da cabeça trêmula.

— Meu Deus...! Papai!

Tara se ajoelha ao lado do velho caído, soltando o tubo de oxigênio. O rosto embranquecido de David é da cor de nicotina e ele involuntariamente tenta inspirar, como um peixe fora d'água tentando respirar na atmosfera venenosa.

Esse recurso acrescenta dinamismo à narrativa, deixando de fora as ações que correspondem ao grupo parar o que está fazendo, sair da sala e chegar até o quarto; poderíamos associá-lo ao corte de um quadrinho para o outro, onde a ação não é mostrada, mas o leitor imagina sua continuidade. Além disso, a pausa do texto nesse caso serve também para aumentar a expectativa, ao mesmo tempo em que controla a leitura, obrigando o leitor a parar de ler nesse exato momento, para prosseguir logo depois, prolongando o clima de suspense.

Esse mesmo recurso é utilizado com muita frequência nos quadrinhos. Podemos observá-lo na sequência a seguir, retirada da HQ.



Ilustração 6 – Chegada ao refeitório parte 1, retirada de *The Walking Dead Compendium One – Chapter Three: Safety Behind Bars*



Ilustração 7 – Chegada ao refeitório parte 2, retirada de *The Walking Dead Compendium One – Chapter Three: Safety Behind Bars*

Scott McCloud caracteriza as transições quadro a quadro nos quadrinhos:

1. momento a momento: uma única cena retratada em uma série de momentos.
2. ação a ação: um único sujeito (pessoa, objeto etc) em uma série de ações.
3. sujeito a sujeito: uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena.
4. cena a cena: transições entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço.
5. aspecto a aspecto: transições de um a outro aspecto de um lugar, ideia ou estado de espírito.
6. *non sequitur**: uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas e absurdas. (MC CLOUD, 2008, 15)

Essas transições contribuem para a construção da narrativa. O “momento a momento” seria uma forma de aumentar o suspense, destacando pequenas mudanças em cada quadro e

assim retardando a ação. A “ação a ação” é quando um momento por ação é retratado em cada quadrinho o que dá ritmo à narrativa e acelera o enredo. “Sujeito a sujeito” alterna o quadro para dirigir a atenção do leitor adequadamente (MC CLOUD, 2008, p. 16). Esses são os que mais se encaixam se pensarmos em cada bloco de texto do livro como quadros da arte sequencial.

Na história em quadrinhos, o texto também funciona como uma imagem. O estilo do mesmo deve estar em harmonia com o que o quadrinho expressa. “O tratamento visual das palavras como formas da arte gráfica é parte do vocabulário” (EISNER, 1999, p. 10).

Elas [as palavras] dão voz a nossos personagens permitindo-nos descrever todos os cinco sentidos... e no caso dos efeitos sonoros, elas se transformam graficamente no que descrevem... e dão aos leitores uma rara chance de ouvir... com os olhos (MC CLOUD, 2008, p. 146)

Então temos a onomatopeia ou efeitos sonoros, que são recursos muito utilizados nas histórias em quadrinhos, sobretudo nas cenas de ação. Sua forma pode transmitir o volume, o timbre, a associação a outros sons (campainha, gota, bip) e a integração gráfica. Para criá-los não é necessário seguir um padrão, o artista pode ficar livre para improvisar de acordo com a estética do quadrinho (MC CLOUD, 2008, p. 147).

Naumin Aizen, diretor da antiga editora EBAL, define a onomatopeia como a ação de utilizar uma palavra por imitação do som – ou criação de palavra, sendo também utilizada na literatura (AIZEN, 1977, p. 270, 279). Segundo ele, em *Semântica*, Ullman aborda exatamente esse assunto:

De um modo geral, certas situações e ambientes são propícios à onomatopeia, enquanto que outros lhe são praticamente impermeáveis. Florescerá na fala emocional e retórica, cujo efeito geral ajuda a reforçar. Também estará mais no seu ambiente em forma de linguagens espontâneas, não artificiosas e expressivas tais como a fala das crianças, a linguagem coloquial e popular, o calão e a gíria. O poeta e o escritor de prosa artística explorarão naturalmente estes recursos tanto quanto possível. Por outro lado, as variedades de estilo mais restritas, neutrais e positivas, usadas pelos cientistas, diplomatas, funcionários públicos, homens de negócios etc., terão pouco ou nenhum lugar para a onomatopeia, nestas formas não emocionais da fala, a expressividade estaria fora do seu lugar próprio, e por isso só muitas raras vezes aparecerá. (ULLMANN apud AIZEN, 1977, p. 281)

No livro podemos perceber a presença da onomatopeia, sobretudo para construir cenas de ação, como fica claro no trecho a seguir.

FFFFFFFAMP! O número cinco é abatido como uma enorme boneca de pano vestindo calças esfarrapadas, os olhos mortos e leitosos rolando para trás enquanto ele desliza do outro lado da cerca, o corpo pútrido desabando no estacionamento. Philip dá um passo para trás, ofegante pelo esforço, o suor molhando a jaqueta e as calças jeans.

Os números um a quatro — três homens e uma mulher — foram abatidos com a facilidade com que se atira num peixe dentro de um barril. Philip se aproximou de todos de fininho com o martelo pneumático, enquanto batiam ou subiam pelo ponto fraco no canto da cerca. Até então, tudo o que Philip tinha que fazer era ficar na viga mais baixa, que dava um bom ângulo das cabeças deles. Ele os abateu rapidamente, um após o outro: FFFFAAMP! FFFFAAMP! FFFFAAMP! FFFFAAMP!

E ainda, no próximo trecho citado, embora não sejam propriamente onomatopeias, trata-se de uma mistura entre a voz do narrador e a do personagem, em um só fluxo de acontecimentos. O texto dispõe de menos recursos gráficos para expressar as emoções, mas podemos perceber nesses exemplos, que a fonte teve essa função.

A essa altura, outros se aproximaram — um jovem raquítico com um fluido preto escorrendo pelos lábios, uma mulher gorda de rosto morto e inchado, um cara com o terno ensanguentado — e Philip se livra do corpo estraçalhado no chão e parte para cima dos outros. Ele berra a cada golpe... DEIXA COMIGO!... a cada crânio partido... DEIXA COMIGO!... ao cortar uma carótida... DEIXA COMIGO!... permitindo que a raiva guie o aço frio pelas cartilagens, pelos ossos e pelas cavidades nasais... TOME ISSO!... o sangue e a massa encefálica jorram diante de seus olhos conforme se lembra da boca espumante e das garras do cão raivoso vindo em sua direção, quando criança, e Deus levando a mulher, Sarah, e os monstros matando o melhor amigo, Bobby Marsh... DEIXA COMIGO!... DEIXA COMIGO!... DEIXA COMIGO!

Na HQ, esse recurso é muito utilizado nas cenas de ação, e as onomatopeias serão estilizadas, buscando retratar graficamente o barulho do zumbi e o da arma atingindo sua cabeça, como podemos ver na imagem a seguir.



Ilustração 8 – Zumbis e onomatopeias, retirada de *The Walking Dead Compendium One – Chapter One: Days Gone Bye*

Outro elemento que está presente nos quadrinhos e foi transferido para o livro são as cores e o tom sombrio que criam a atmosfera de *The Walking Dead*. As ilustrações em preto e branco que acompanham a obra desde o começo são características marcantes do estilo de Charlie Adlard. De certa forma, os tons sombrios ajudam a criar o ambiente de devastação, sofrimento e violência daquela realidade. É interessante observar como a escolha das cores se

destaca nesse caso, pois se tratando de uma história de zumbi, poderíamos supor que o óbvio seria utilizar cores para retratar o sangue, as vísceras e todos os elementos que a imagem dos mortos-vivos suscita, mas a opção do preto e branco retrata isso de outra maneira, digamos mais sutil, apontando para outro tipo de sofrimento na história – mais um indício de que em *The Walking Dead*, o problema maior não são os zumbis. Sobre isso, Kirkman comenta em reportagem do Newsrama:²³

Um fã questionou o uso do preto e branco em vez do colorido na arte dos quadrinhos e se a decisão foi designada para afastar o público da violência do livro. Kirkman explica: “Achamos que isso ajudaria no resultado final, mas tematicamente é legal ver zumbis em preto e branco. Eu também sabia que a série retrataria muito horror, mas também queria contar esses dramas humanos, e o preto e branco ajudaria a separar isso.”²⁴(tradução nossa)

A HQ busca representar os zumbis de uma forma sombria e distanciada, sem dar muita ênfase ao caráter visceral dos mesmos. Muitas vezes até as vísceras humanas são mais destacadas que as dos monstros. Como vemos na seguinte cena, que retrata um massacre de zumbis sem mostrar sangue ou pedaços de corpos, fazendo uso apenas de detalhes sutis das ilustrações, das cores sombrias e das onomatopeias.

²³ Disponível em <<http://www.newsarama.com/19200-nycc-2013-the-walking-dead-10th-anniversary-panel.html>>. Acesso em 18 Nov. 2013.

²⁴ A fan inquired about the comic’s use of black and white art as opposed to color, and whether the decision was designed to separate the audience from the book’s violence. “We thought it would help the bottom line,” Kirkman explained, “but thematically it’s cool to see zombies in black and white. I also knew the series would be about a lot of gore, but I also wanted to tell these human dramas, and the black and white would help separate that.”



Ilustração 9 – Confronto com zumbis, retirada de *The Walking Dead Compendium One – Chapter Five: The Best Defense*

No livro, os zumbis são construídos através das descrições, que também na maioria dos casos são sutis, muitas vezes metafóricas e buscam dar uma identidade ao zumbi, ressaltando o que ou quem ele poderia ter sido quando vivo:

A agressora um dia foi uma mulher de meia-idade, que usava uma roupa de correr de grife, mas que agora tinha se transformado numa alma penada de mangas rasgadas, dentes pretos e expostos e os olhos vítreos de um peixe pré-histórico, a mão em gancho agarrando a ponta da camisa de Philip com o aperto firme dos dedos congelados.

Além disso, os livros buscam criar essa ambientação nos tons cinzentos e sombrios logo na capa e também nas descrições dos lugares.

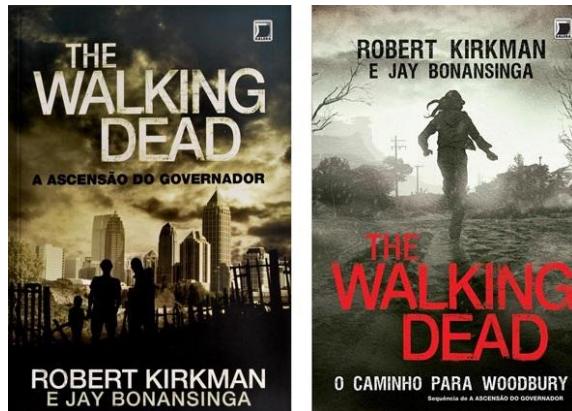


Ilustração 10 - Capas da edição brasileira da Galera Record

A literatura consegue criar a ambientação, os personagens e a atmosfera da história através da descrição. Como ressaltamos no capítulo 2, o romance moderno vai depender muito desse recurso. Já nos quadrinhos, é possível construir esses elementos da narrativa através da imagem em conjunto com o texto. Em ambos, cada um com seus respectivos recursos, o leitor é orientado a criar um sentido que se realiza em sua cabeça, mas que é autônomo em relação à outra mídia. Para o fã, leitor de ambas, essa montagem pode se realizar num conteúdo que passa de uma a outra, construindo o universo virtual *The Walking Dead*.

3.3.1 O Governador entre as mídias

Uma das características da narrativa transmídia é a possibilidade de contar histórias sob diversos pontos de vista, trazendo protagonistas diferentes em cada mídia. A relação entre o romance e os quadrinhos pode ser analisada através da construção do Governador, que é um antagonista nos quadrinhos e o protagonista no livro, tendo sua personalidade completamente modificada no processo.

Falar sobre herói no caso de *A ascensão do Governador* é complexo, uma vez que o mesmo é, na verdade, um grande vilão. No entanto, podemos analisar a trajetória desse personagem de forma semelhante a que Umberto Eco faz com o Super-Homem.

O Super-Homem é um herói forte, poderoso e imbatível, em contraponto ao seu alter ego, tímido, desajeitado e medroso. Enquanto na figura do primeiro, o leitor encontra um símbolo de realização de tudo o que jamais poderá fazer ou ser, diante de uma realidade frustrante e monótona da vida real, com o segundo tipo, ele cria uma identificação (ECO, 2010, p. 249). Da mesma forma podemos analisar os protagonistas de *A ascensão do*

Governador como duas pessoas diferentes, cujas personalidades opostas se completam para formar essa dualidade entre o herói perfeito e o tipo inseguro e fraco, que, no fim, se juntam para criar um único personagem. De um lado o herói, que todos admiram, mas cujo “poder” (no caso, a coragem, força e habilidade para confrontos violentos) é tão grande que o corrompe, e o mesmo ímpeto que o levava a proteger a filha o transforma em um homem cruel e desequilibrado que pratica os piores tipos de violência; do outro lado há o personagem inseguro e fraco, incapaz de se proteger em um apocalipse zumbi, e cujos defeitos criam certa identificação por parte do leitor. Sua fraqueza também o corrompe na medida em que ele não consegue lidar com a perspectiva de decepcionar o irmão mais novo e de ser mais fraco que ele, e acaba enlouquecendo e absorvendo sua personalidade quando este morre.

Essa relação é bem construída entre o quadrinho e o romance, sendo evidenciada na primeira aparição do Governador na série de quadrinhos, quando aprisiona Rick, Glenn e Michonne em Woodbury (a cidade murada que passa a governar), com o intuito de usá-los como alimento para zumbis. Nesse momento ele já se mostra completamente instável e violento, mantendo arenas de luta entre humanos e zumbis e decepando a mão de Rick sem nenhum motivo a não ser demonstrar seu poder. O diálogo que ocorre em uma de suas primeiras cenas do Governador tem muito a dizer sobre o personagem, se levarmos em consideração seu passado. Podemos observá-lo na sequencia de quadros a seguir.



Ilustração 11 – Sequência 1 confronto com o Governador, retirada da história em quadrinhos *The Walking Dead Compendium One – Chapter Five: The Best Defense*



Ilustração 12 – Sequência 2 confronto com o Governador, retirada da história em quadrinhos *The Walking Dead Compendium One – Chapter Five: The Best Defense*



Ilustração 13 – Sequência 3 confronto com o Governador, retirada da história em quadrinhos *The Walking Dead Compendium One – Chapter Five: The Best Defense*

No primeiro quadrinho da ilustração 11, o Governador diz: “Bruce é muito forte, então resistir é apenas uma perda de tempo. Agora, vamos acertar as coisas. Você vai me dizer o que quero saber. Estou com três de vocês. Posso fazer todos os tipos de nojeira com vocês na frente um do outro. Um de vocês vai falar. É assim que funciona.” (tradução nossa)

Dessa fala, apenas com o texto, podemos identificar dois elementos que remetem à construção do personagem no romance. O primeiro consiste no fato de ele dizer: “Bruce é muito forte.” O que indica que continua se garantindo na força bruta de outra pessoa. E o segundo é: “Posso fazer todos os tipos de nojeira com vocês na frente um do outro.”,

basicamente a mesma fala de seu irmão, Philip, antes de torturar os prisioneiros que atiraram em sua filha. Podemos interpretar essa fala como uma tentativa do personagem de se reafirmar, como um indício de que, no fundo, Brian continua sendo covarde, tentando superar seu irmão. Outro elemento que pode comprovar isso é a reação de desespero em seu rosto ao ser atacado por Michonne, a mulher que o joga sobre a mesa na ilustração 13. Para se defender, mais uma vez ele chama Bruce, incapaz de reagir ao confronto.

Esses detalhes da HQ só podem ser analisados profundamente mediante leitura do livro. Portanto, a experiência de leitura e a interpretação das obras se enriquecem conforme o leitor explora suas diversas possibilidades narrativas.

Quando conhecemos a história do Governador, compreendemos um pouco de sua personalidade. Contar sua origem e o drama que ele viveu é uma forma de fazer o leitor simpatizar com um personagem tão cruel? Talvez. Afinal, ele é um homem sádico, porém é mais uma vítima da praga que destruiu o mundo. A relação conflitante que o leitor experimenta capta um pouco do dilema que os personagens vivem diante de uma realidade pós-apocalíptica; os valores mudaram, a noção de bem e mal mudou. E como o protagonista Rick Grimes explica tão bem em suas memoráveis palavras:

No segundo em que enfiamos uma bala na cabeça de um desses monstros mortos-vivos... no momento em que acertamos um martelo na cabeça de um deles... ou a cortamos fora... Nos tornamos o que somos. E é só isso. É aí que tudo vem abaixo. Vocês não sabem o que somos. Estamos cercados pelos mortos. Estamos entre eles, e quando finalmente desistimos viramos um deles! Nosso tempo aqui está contado. Cada minuto de nossa vida é um minuto que roubamos deles. Você os vê por aí, sabe que quando morremos viramos um deles, pensa que podemos nos esconder atrás das paredes para nos proteger dos mortos-vivos. Você não entende? Nós somos os mortos-vivos.²⁵ (tradução nossa)

²⁵ Trecho retirado de *The Walking Dead Compendium One – Chapter Four: The Heart's Desire*. The second we put a bullet in the head of one of these undead monsters – the moment one of us drove a hammer into one of their faces – or cut a head off. We became what we are! And that's just it. That's what this comes down. You people don't know what we are. We're surrounded by the dead. We're among them – and when we finally give up we become them! We're living on borrowed time here. Every minute of our life is a minute we steal from them! You see them out there. You know that when we die – we become them. You think we hide behind walls to protect us from the walking dead. Don't you get it? We are the walking dead!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Literatura e quadrinhos estão intimamente ligados à indústria cultural e à cultura de massa: a primeira porque teve sua natureza, estrutura e lugar social intensamente modificados por esse contexto, popularizando-se e tornando-se quase um novo gênero; a segunda, pelo fato de ser uma obra coletiva, que se sustenta na reprodução e no alcance do grande público e, portanto, não poderia deixar de ser um produto da cultura de massa. Essa é uma relação antiga na medida em que o surgimento da literatura popular (fruto desse processo de modificação das tradições clássicas) e dos quadrinhos ocorrem no mesmo momento.

Assistimos a inúmeras tentativas de diálogo entre linguagens no mercado cultural. E o desenvolvimento dessa prática se modificou um pouco nos últimos anos, com a revolução digital e o novo paradigma da convergência de mídias. Fatores como a formação de um público cada vez mais habituado a interagir com diversas mídias e a necessidade de exploração comercial das obras tornam propício o surgimento da narrativa transmídia.

No entanto, nem tudo gira em torno de comércio, e diante disso, temos a obra *The Walking Dead*, que há alguns anos era uma obra apenas em quadrinhos, tornando-se hoje um universo de conteúdo expandido por várias mídias. Seus índices de vendas aumentaram muito nos últimos anos, conquistando diversos segmentos da indústria do entretenimento, e ao mesmo tempo, podemos observar que houve uma preocupação estética em trabalhar bem a relação entre as múltiplas linguagens e para o enriquecimento das possibilidades narrativas. Sua história não se esgota em uma mídia, o leitor tem a liberdade de escolher apreciá-la como quiser. A narrativa transmídia presente nessa obra gera experiências múltiplas, explorando o que cada linguagem tem de melhor a oferecer.

Este trabalho, portanto, se propôs a analisar duas dessas linguagens: a dos quadrinhos e a literária. Justamente pela relação que ambas têm com o imaginário popular e pela forma como dialogam entre si. Buscou-se, aqui, discutir os elementos sócio-culturais e econômicos que possibilitaram o surgimento dos quadrinhos e da literatura popular, bem como as linguagens específicas de ambas, que construíram a narrativa transmídia em *The Walking Dead*. Por fim, observamos como se deu a adaptação entre quadrinhos e literatura para a criação do universo da obra.

O livro *A ascensão do Governador* vai utilizar sua linguagem para captar a essência dos quadrinhos, e ainda assim construir uma história típica da literatura popular. O romance mantém-se fiel à obra que lhe deu origem e ao mesmo tempo à sua linguagem. Mais do que isso, a escolha de contar a origem do Governador através deste gênero permitiu que se

utilizassem recursos típicos do romance popular, como o jogo com a expectativa do leitor, a dualidade entre os personagens etc, para a construção daquele personagem tão emblemático.

Da mesma forma, os quadrinhos, embora tenham sido criados quase dez anos antes disso, forneceram uma base para que essa relação de continuidade fosse construída. Daí utilizarmos, neste trabalho, o termo “adaptação de linguagens”, pois no caso dos quadrinhos e dos livros não se trata de adaptar o conteúdo; o que está em processo de adequação são as linguagens. Não se trata de contar uma mesma história em dois formatos, e muito menos de uma mídia excluir a outra em termos de criação de sentido. Pelo contrário, são duas mídias que utilizam elementos de suas respectivas linguagens para criar narrativas que contribuem para um todo.

Uma característica interessante a respeito desta adaptação consiste no fato de que normalmente buscava-se adaptar a obra literária, que carrega um estigma de uma obra culta, com a intenção de popularizá-la. Já nesse caso, os quadrinhos, um produto típico da cultura de massa, dão origem a uma obra literária de caráter popular. O livro de *The Walking Dead* é muito visual, fazendo bastante uso de descrições e de recursos que remetem à composição da imagem nos quadrinhos, construindo, dessa forma, ambientações e personagens que permitem que os leitores reconheçam o universo da obra.

O diálogo entre as mídias vai gerar novos sentidos e enriquecer a experiência do público. As múltiplas narrativas acrescentam novos pontos de vista à história e possibilitam um desenvolvimento maior dos personagens sem que as mídias dependam uma da outra para que façam sentido. No atual contexto da indústria do entretenimento, o leitor já não se contenta em fruir uma obra e depois deixá-la de lado. A relação entre leitor e obra está cada vez mais intensa de modo que é necessário interagir mais com aquele universo. Acabamos de ver um filme e corremos para saber se haverá continuação; o mercado editorial está cada vez mais soterrado de séries de livros infantojuvenis; se gostamos de uma série de televisão, podemos encontrar na internet diversos artigos e encyclopédias sobre seu universo ficcional. O novo leitor é ativo e tem acesso à informação. Realidade e ficção estão conectadas.

Portanto, uma obra marcante dificilmente ficará restrita a um só meio, essa demanda surge dos próprios leitores, e as empresas percebem nisso uma oportunidade comercial. No caso de *The Walking Dead*, a diversidade agraga conteúdo, instiga o leitor, desafia sua capacidade de juntar informações e encontrar referências. Dessa forma, podemos relembrar uma ideia de Umberto Eco do começo deste trabalho: não se deve criticar cegamente a indústria cultural; problematizá-la é perceber que ela é uma realidade estabelecida, e que o melhor a fazer é encontrar maneiras de enriquecê-la culturalmente.

LIVROS ANALISADOS NESTE TRABALHO

KIRKMAN, R.; BONANSINGA, J. *The Walking Dead – A ascensão do Governador*. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

_____.; ADLARD, C.; MOORE T.; RATHBURN, C. *The Walking Dead Compendium One*. California: Image Comics: 2009.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AIZEN, Naumim. Onomatopeias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. 3^a ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

ARANHA, G.; MOREIRA, M.; ARAÚJO, P. Adaptações Cinematográficas e Literatura de Entretenimento: um olhar sobre as aventura de super-heróis. *Intexto*. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/10320>. Acesso em 28 Nov 2013.

ARANHA, G.; BATISTA, F. Literatura de Massa e mercado. *Revista Contracampo*. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/11>. Acesso em 28 Nov 2013.

ARISTÓTELES, *A Arte Poética*. Disponível em <http://www.psb40.org.br/bib/b2.pdf>. Acesso em 28 Nov. 2013.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2012.

_____. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Magia e técnica, arte e política*. Obras escolhidas I. 3^a ed. São Paulo: Braziliense, 1987.

BRAGANÇA, Aníbal. Por que foi, mesmo, revolucionária a invenção da tipografia? O editor-impressor e a construção do mundo moderno. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25., 2002, Salvador, BA. Disponível em http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/congresso2002_anais/2002_NP4braganca.pdf, Acesso em 18 Nov. 2013.

COHEN, H.; KLAWA, L. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. 3^a ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

ECO, Umberto. As lágrimas do corsário negro. In: *O super-homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

_____. I beati paoli e a ideologia do romance “popular”. In: *O super-homem de massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

- _____. Cultura de Massa e “Níveis” de Cultura. In: *Apocalípticos e integrados*. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- _____. Leitura de “Steve Canyon”. In: *Apocalípticos e integrados*. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- _____. O mito do Superman. In: *Apocalípticos e integrados*. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. *Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir Livraria, 2013.
- FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. 3ª ed. São Paulo: Moderna, 1997.
- _____. *O prazer da leitura: como a adaptação de clássicos ajuda a formar leitores*. São Paulo: Ática, 2010.
- GENETTE, Gérard. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, Roland, et al., *Análise estrutural da narrativa*. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University, 2006.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2008.
- _____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 2006.
- _____. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M Books, 1995.
- MCLUHAN, M.; FIORE, Quentin. *O Meio são as Massa-gens*. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX*. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinhos. Porto Alegre, RS: L&PM, 1986.
- _____. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MUANIS, Felipe. Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discurso de cotidiano. *Caligrama*. São Paulo. Disponível em http://www.eca.usp.br/caligrama/n_4/05_FelipeMuanis.pdf. Acesso em 28 Nov de 2013.
- SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica – Col. Primeiros passos*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- TELES, Diogo Carvalho Gondim. O lugar do protagonista na narrativa transmídia. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, 15., 2013. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2013/resumos/R36-0542-1.pdf>. Acesso em 28 Nov de 2013.

- TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES, Roland, et al., *Análise estrutural da narrativa*. 8^a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- WATT, Ian. O realismo e a forma romance. In: *A ascensão do romance*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- _____. O público leitor e o surgimento do romance. In: *A ascensão do romance*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.