

## A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ERA DA CONVERGÊNCIA: ANÁLISE DAS TRANSPOSIÇÕES MIDIÁTICAS DE *THE WALKING DEAD*

Rafael Jose Bona<sup>1</sup>

Marina Pacheco de Souza<sup>2</sup>

### Resumo

O advento das novas mídias alterou a forma de produção e consumo de informação. As informações que até então eram disponibilizadas apenas por uma mídia, nos últimos anos passaram a ter seu conteúdo distribuído entre diversos produtos midiáticos. A isso, denomina-se a cultura da convergência, cenário já discorrido por Henry Jenkins (2009). Com esta nova possibilidade de distribuição de conteúdos, esta realidade deu abertura a uma nova forma de comunicação chamada narrativa transmídia. Este artigo tem como objetivo analisar a narrativa transmídia utilizada na história em quadrinhos *The Walking Dead*, que teve sua extensão em outros formatos midiáticos como: a série de TV, a web série e o *game*. A partir dos objetos analisados, os resultados alcançados apresentam que a franquia *The Walking Dead* constitui-se em uma narrativa transmídia, no qual cada produto midiático analisado contribui de forma única para a formação da narrativa em sua totalidade.

### Palavras-chaves

Comunicação; Cultura da Convergência; Narrativa Transmídia; *The Walking Dead*.

### Abstract

The advent of new media has changed the way of production and consumption of information. The information that were previously available only through a media in recent years started to have its content distributed across various media products. The so called culture of convergence scenario already discoursed by Henry Jenkins (2009). With this new possibility for distribution of content, this reality has opened a new form of communication called transmedia storytelling. This article aims to analyze the transmedia narrative used in the comic book *The Walking Dead*, which had its extension to other media formats such as the TV series, web series and the game. From the objects analyzed, the results show that the franchise *The Walking Dead* is on a transmedia narrative in which each media product analyzed only contributes to the formation of the narrative in its entirety.

### Keywords

Communication, Convergence Culture, Transmedia Storytelling, *The Walking Dead*.

## 1 INTRODUÇÃO

Muito antes de se tornar comum receber e interagir com mensagens sobre um mesmo conteúdo vindo de diferentes mídias, alguns autores e cientistas já previam este caminho que a comunicação está seguindo na segunda metade do século XX.

O teórico canadense Herbert Marshall McLuhan produziu importantes estudos sobre a mídia moderna entre os anos de 1960 e 1970. Além de defender a ideia dos meios de comunicação como extensões do corpo humano, McLuhan sintetizava o mundo como uma aldeia global, no qual “os meios eletrônicos de comunicação contraem o mundo, reduzindo-o às proporções de uma aldeia [...] onde tudo acontece a toda gente ao mesmo tempo: todos estão a par de tudo [...], portanto, no momento mesmo do acontecimento.” (MCLUHAN; CARPENTER, 1966, p. 47).

Em 1983, o cientista político Ithiel de Sola Pool, em seu livro *Technologies of Freedom*, já escrevia sobre o desaparecimento das fronteiras entre os meios de comunicação. Em uma época em que cada mídia tinha sua própria e distinta função e mercado, Pool dizia que futuramente apenas um meio físico seria capaz de levar o conteúdo que antes era distribuído separadamente. O autor também afirmou que o processo contrário seria igualmente possível, ao haver um mesmo conteúdo transportado por diversos meios de comunicação. (POOL, 1983 *apud* JENKINS, 2009). Ao trazer esta consideração do autor para os dias de hoje, percebe-se que de fato isto aconteceu. Um exemplo que comprova as palavras de Pool é a distribuição e acesso ao mesmo conteúdo, mas com diferentes abordagens e linguagem, pelas mais diversas plataformas midiáticas como o cinema, televisão, revistas, jornais, internet, *games*, entre outros.

Vale destacar que, para desenvolvimento deste estudo, a palavra mídia foi utilizada com o significado apresentado pelo Dicionário de Comunicação (BARBOSA; RABAÇA, 2001, p. 490): “conjunto dos meios de comunicação existentes em uma área, ou disponíveis para uma determinada estratégia de comunicação”. Ou seja, mídia é entendida por este trabalho como o meio/canal de distribuição de conteúdos.

A prática de distribuir determinado conteúdo em diversos meios é o que Henry Jenkins (2009) conceitua por cultura da convergência em seu livro homônimo. De forma

sucinta, Jenkins refere-se à convergência como: “o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação.” (2009, p. 29).

Para Briggs e Burke (2006, p. 266), o conceito de convergência está referenciado à “integração de texto, números, imagens, sons e diversos elementos na mídia, que foram examinados em separado nos períodos anteriores”.

A cultura da convergência nos dias atuais está presente na revista que traz matérias sobre a telenovela, na internet que disponibiliza conteúdos sobre filmes em cartaz no cinema, nos *games* que geram experiências sobre o seriado televisivo, etc. E cada ambiente no qual estes conteúdos estão distribuídos geram experiências únicas para os usuários, pelo menos é o que dizia McLuhan já na década de 1960.

Em sua famosa frase ‘o meio é a mensagem’, McLuhan já enxergava os meios como contribuintes na significação dos conteúdos transmitidos. Conforme Braga (2012) em seu artigo ‘McLuhan entre Conceitos e Aforismos’, esta pequena frase gera significado para diversas discussões em torno da comunicação. Para desenvolvimento deste trabalho, um sentido importante a ser considerado é o de que o meio pode transformar o conteúdo gerado. Por exemplo: um conteúdo transmitido pela televisão, não gera a mesma experiência que este mesmo conteúdo geraria se apresentado por uma história em quadrinhos. Da mesma forma o cinema gera diferente experiência ao apresentar um conteúdo antes transmitido pela internet. Isto mostra que cada meio agrega de si, parte do significado do conteúdo transmitido.

Ao contar com a possibilidade de utilização e colaboração para o conteúdo por meio das mais diversas mídias, a cultura da convergência abriu portas para uma nova forma de comunicação: a narrativa transmídia, como exploram diversos estudos apresentados por Santos e Mielniczuk (2011), Sobrinho e Acir (2011) e Souza (2011).

A narrativa transmídia, segundo Jenkins (2009), é o desenrolar de uma história por meio de diversas mídias, sendo que cada novo texto contribui de maneira distinta e valiosa para o todo. Em sua forma ideal, cada mídia deve fazer o que faz de melhor para que seja possível introduzir uma história em diferentes mídias. Estas mídias devem gerar

conteúdos que as conectem de alguma forma, no entanto, sem torná-las dependentes. É necessário que seja possível consumir apenas um meio, e que este viabilize a compreensão da narrativa.

O objeto de estudo analisado foi a história em quadrinhos (HQ) *The Walking Dead* (2003, EUA/ 2006, Brasil) e sua narrativa transmídia por meio da primeira temporada da série de televisão de mesmo nome (2010), da web série *Torn Apart* (2011) e do primeiro capítulo do game *The Walking Dead – The Game* (2012).

## 2 METODOLOGIA

Para construção deste trabalho foram realizadas pesquisas a partir do método qualitativo. Segundo Flick (2009), as pesquisas qualitativas buscam entender, descrever e, por vezes, explicar fenômenos “analisando experiências de indivíduos ou grupos [...]; examinando interações e comunicações que estejam em desenvolvimento [...]; investigando documentos [...] ou traços semelhantes de experiências ou interações.” (2009, p. 8). As pesquisas qualitativas são utilizadas para que se possa ter acesso a informações mais aprofundadas sobre o objeto em questão.

As pesquisas qualitativas, neste trabalho, são classificadas como do tipo exploratória com estudo de caso.

Conforme conceitua Gil (2010), as pesquisas exploratórias têm sua coleta de dados realizada por levantamento bibliográfico. O levantamento bibliográfico ou pesquisa bibliográfica inclui estudos a partir de livros, revistas, jornais, teses, dissertações, anais de eventos científicos e mais recentemente, admitiu a internet como fonte de informação.

A pesquisa bibliográfica tem como função fornecer fundamentação teórica para o trabalho e conhecimento atualizado sobre a área de estudo (GIL, 2010). “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.” (GIL, 2010, p. 30).

Para alcançar o objetivo foi necessário o desenvolvimento de um estudo de caso. Segundo Gil (2010), o estudo de caso caracteriza-se por estudar um ou poucos objetos de maneira aprofundada, para que seja possível conhecer detalhadamente o objeto de estudo. Como propósito, o estudo de caso objetiva procura gerar uma visão integral do problema ou ainda “identificar possíveis fatores que o influenciam ou são por eles definidos.” (GIL, 2010, p. 38).

Este estudo de caso é classificado como único, uma vez que se analisou um grupo de três produtos midiáticos provenientes de uma mídia principal. Como estudo de caso único, este ainda se encaixa na modalidade de um caso típico, ou seja, “[...] tem o propósito de explorar ou descrever objetos que, em função de informação prévia, pareça ser a melhor expressão do tipo ideal da categoria.” (GIL, 2010, p. 118).

### 3 METODOLOGIA E ANÁLISE DO CORPUS

Sobre os objetos analisados, no caso da HQ, foi analisada sua primeira edição. Referente a série de TV, a análise foi focada no primeiro episódio da primeira temporada. Referente a web série *Torn Apart*, a análise atendeu todos os seis episódios que compõem esta produção. Quanto ao *game*, foi considerado para este estudo o seu primeiro episódio.

A escolha destes objetos de estudo deve-se por serem as primeiras produções da franquia *The Walking Dead*. A primeira edição do primeiro volume do quadrinho foi escolhida, pois, este é o produto midiático inicial e principal desta franquia, uma vez que foi a partir das histórias em quadrinhos que as outras mídias se desenvolveram. Portanto, justifica-se a seleção do primeiro episódio da série e primeiro episódio do *game* por serem as primeiras produções destas plataformas midiáticas, assim como a mídia principal selecionada: a HQ. No caso da web série, foram selecionados todos os episódios que compreendem a produção *Torn Apart*, por estes seis episódios juntos narrarem uma história em sua totalidade, gerando conteúdo mais consistente para se fazer a análise.

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

O seriado televisivo *The Walking Dead* é uma franquia da história em quadrinhos de Robert Kirkman. O lançamento da primeira temporada da série aconteceu em 31 de outubro de 2010, nos Estados Unidos, por meio do canal AMC, chegando ao Brasil logo em seguida, no dia 02 de novembro do mesmo ano, transmitido pelo canal Fox. Para o estudo, neste trabalho foi analisado o primeiro episódio da primeira temporada de *The Walking Dead*, o qual recebeu o mesmo nome do primeiro volume dos quadrinhos '*Days Gone Bye*'. Este primeiro episódio retrata a mesma - ou quase a mesma - história contada pela primeira edição dos quadrinhos. A diferença entre as narrativas apresentadas pelas duas plataformas midiáticas fica perceptível no seriado televisivo a partir do detalhamento de alguns acontecimentos, pela extensão de partes da história e pela mudança de pequenos fatos narrados pela HQ.

A primeira web série ou *webisodes* (nomenclatura utilizada pelo canal de televisão detentor da série) de *The Walking Dead*, intitulada *Torn Apart*, foi lançada no intervalo entre a primeira e a segunda temporada do seriado, mais especificamente no dia 03 de outubro de 2011, a qual foi disponibilizada por meio do site do canal de televisão AMC. Neste trabalho foram analisados todos os seis episódios da web série. Esta plataforma midiática, em seus seis episódios, concentra sua narrativa na história de uma zumbi que aparece com certo destaque no primeiro episódio da série de TV. A web série conta quem era esta mulher e como se transformou em zumbi.

E, por fim, o último objeto analisado foi *The Walking Dead – The Game*, que é uma iniciativa da Telltale Games. O *game* é baseado nos quadrinhos que deram origem à franquia e foi lançado em abril de 2012. Até o momento o *game* conta com 3 episódios que podem ser jogados nas plataformas PlayStation Network, Xbox Live Arcade,

Microsoft Windows, Mac OS X e iOS. No caso do *game*, o foco para análise no presente trabalho foi o primeiro episódio, intitulado ‘*A New Day*’, que possui oito capítulos. Para se fazer a análise deste produto midiático, o *game* foi assistido. Apesar de ser uma narrativa com origem nos quadrinhos de *The Walking Dead*, a história trata de outro grupo de pessoas que vive a mesma realidade apresentada pela HQ: a sobrevivência em um mundo infestado de zumbis.

### 3.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE

Para que se pudessem analisar os produtos midiáticos descritos, foi desenvolvido um quadro de análise para narrativas transmídias baseado em estudos já realizados sobre o tema, juntamente com considerações propostas por autores da área para formação de uma narrativa transmídia.

O quadro que será apresentado a seguir foi concebido por meio da análise de Santos e Mielniczuk (2011) em estudo à narrativa transmídia do seriado televisivo *Lost*, pela dissertação de mestrado de Long (2007) que analisa o uso da narrativa transmidiática pelas produções da *Jim Henson Company*, pela fundamentação desenvolvida nesta pesquisa, mas principalmente, pelas considerações feitas por Henry Jenkins para concepção de uma narrativa transmídia.

Santos e Mielniczuk (2011) classificaram as mídias por grau de importância para sustentação da mídia principal, por meio da análise dos eventos narrados por cada uma delas. Após a descrição das histórias, foi construído um quadro que tornou possível a visualização das relações narrativas entre os produtos midiáticos analisados. A partir deste quadro, verificou-se de que forma cada produto midiático contribuiu para a história narrada pela mídia principal, no caso, a televisão.

Long (2007) trabalhou de forma mais objetiva. O autor selecionou quatro perguntas-chaves para constatar a narrativa transmídia realizada pelas produções da empresa de Jim Henson, que foi seu objeto de estudo, são elas: A extensão é canônica?; A extensão mantém as características do universo?; A extensão responde questões deixadas por textos anteriores?; A extensão levanta novas questões? (LONG, 2007).

## QUADRO 1. MODELO DE ANÁLISE PARA NARRATIVA TRANSMÍDIA

<b>1. Plataforma midiática</b>
<input type="checkbox"/> HQ <input type="checkbox"/> Série <input type="checkbox"/> Web Série <input type="checkbox"/> <i>Game</i>
<b>2. Evento narrado</b>
<b>3. Utilizou fatos secundários deixados pela HQ para seu desenvolvimento?</b>
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
<b>4. Trata-se de um conteúdo adaptado ou inédito?</b>
<input type="checkbox"/> Adaptado <input type="checkbox"/> Inédito
<b>5. É possível compreender o conteúdo isoladamente?</b>
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
<b>6. Qual sua ligação com a HQ?</b>
<b>7. Contribui para a formação total da narrativa?</b>
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
<b>8. Possui ligação com conteúdo gerado por outro produto midiático secundário analisado?</b>
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
<b>8.1. Qual?</b>
<input type="checkbox"/> Série <input type="checkbox"/> Web Série <input type="checkbox"/> <i>Game</i>
<b>8.2. De que forma estes conteúdos estão ligados?</b>

Fonte: Os autores.

A partir da utilização deste quadro para análise dos objetos, os quadrinhos foram lidos duas vezes, assim como foram assistidos por duas vezes a série televisiva, a web série e o *game*, para que se pudesse buscar um melhor detalhamento da mensagem transmitida por estes suportes midiáticos.

A visualização dos conteúdos por diversas vezes, além de tornar perceptíveis aspectos muitas vezes deixados de lado, também possibilitou o fornecimento de dados

qualitativos mais fundamentados para o preenchimento do quadro de análise e, conseqüentemente, para o alcance dos objetivos propostos.

Após a análise dos produtos midiáticos selecionados, foi possível a construção visual da narrativa transmídia formada pela franquia *The Walking Dead*. Esta construção sintetiza a conclusão de toda a análise em torno dos quatro objetos, que resulta na configuração de uma narrativa transmidiática.

### 3.2 CONSIDERAÇÕES DA ANÁLISE

A partir da análise da primeira edição da história em quadrinhos de *The Walking Dead*, de seu primeiro episódio da série de TV, primeira web série e primeiro capítulo do *game*, tornou-se possível a construção do quadro a seguir. Este quadro condensa as principais informações geradas por meio da análise de cada um dos objetos de estudo.

#### QUADRO 02: ANÁLISE DOS OBJETOS

Características	HQ	Série de TV	Web Série	Game
Desenvolveu-se por meio de fatos secundários deixados pela HQ		X	X	
Apresenta conteúdo inédito	X	X	X	X
Narrativa compreensível isoladamente	X	X	X	X
Contribui para a narrativa total	X	X	X	X
Produto midiático secundário analisado	X	X	X	

Fonte: os autores

Por meio do quadro 02, é possível perceber que tanto a série de TV quanto a web série, frutos da franquia de *The Walking Dead*, se desenvolveram por meio de fatos secundários apresentados na história em quadrinhos. Ao ler os quadrinhos, e assistir a série de TV, verifica-se que o ponto de ligação entre estes dois suportes midiáticos, encontra-se na adaptação da HQ, além da extensão da história de Jones e seu filho Duane por meio da série de TV. No caso da web série, a relação desta com os

quadrinhos e a série de TV, está na aparição da zumbi da bicicleta, encontrada por Rick Grimes logo que a personagem sai do hospital, a qual tem sua história narrada pela web série.

O primeiro aparecimento da zumbi da bicicleta, se deu por meio da história em quadrinhos. Na série de TV, a mesma cena narrada pela HQ é apresentada e enfatiza a agonia da zumbi que ainda apresenta sinais de vida, assim como a expressão do personagem Rick Grimes ao vê-la. A partir destas cenas, foi desenvolvida a web série, que se concentra em narrar a trajetória da personagem até o momento em que ela é mordida e renasce como zumbi, culminando na primeira cena da personagem na HQ e na série de TV.

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

O quadro também revela que os quatro produtos midiáticos analisados dispõem de conteúdo inédito. Esta característica comum atende a colocação de Barros (2010), que defende a produção de conteúdos inéditos e relevantes, para que os usuários motivem-se na busca de conteúdos relacionados.

Jenkins (2009) ainda propõe que as diversas mídias envolvidas em uma narrativa transmídia devem gerar experiências novas a partir do conteúdo por elas veiculado. O autor afirma que “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência e que motiva mais consumo.” (JENKINS, 2009, p. 138).

Por meio das colocações de Barros e Jenkins, é possível afirmar que, por trazerem conteúdo inédito que fornecem informações importantes sobre a narrativa, a história em quadrinhos, a série de TV, a web série e o *game* são importantes produtos midiáticos dentro da franquia *The Walking Dead* para formação de uma narrativa transmídia.

Outra característica apresentada pelo quadro trata da compreensão dos conteúdos de forma isolada. Nota-se que as histórias contadas pelos quatro objetos analisados são compreensíveis em sua unidade, ou seja, não se faz necessário ler os quadrinhos para entender a série de TV. Da mesma forma, não é preciso assistir ao seriado televisivo para compreender a história narrada pelo *game*. Mas cabe aqui uma observação quanto ao conteúdo da web série. A história contada por este produto midiático é compreensível isoladamente, porém, ao ler a HQ ou ao assistir a série de TV, e em seguida a web série, o conteúdo apresentado por ela ganha mais sentido.

O entendimento das histórias contadas de forma isolada é o que Jenkins (2009) apresenta como característica de uma produção transmidiática. A história narrada pelas diversas mídias deve ser compreensível isoladamente e também revelar informações relevantes para a narrativa total. Jenkins reforça que “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game* e vice-versa.” (JENKINS, 2009, p. 138).

A análise dos objetos permite verificar que todos os produtos midiáticos analisados contribuem para formação total da narrativa. Este aspecto se apresenta, pois, de alguma forma, o conteúdo da série de TV, da web série e do *game*, estão ligados à história em quadrinhos. Seja por meio de narrativas que se cruzam, pela extensão da história, apresentação de fatos sob outras perspectivas ou ainda pelo desenvolvimento da narrativa no mesmo universo do produto midiático principal. Esta característica é abordada pelo portal *Tstoryteller* que propõe que “[...] cada meio tem de ser satisfatório por si só, enquanto a apreciação de todos os meios de comunicação deve ser maior do que a soma das partes.” (TSTORYTELLER, 2012). (Tradução nossa). Jenkins também apresenta sua opinião sobre a contribuição dos produtos midiáticos originários de uma narrativa principal. Para o autor, o conteúdo gerado por meio das diversas mídias contribui de forma única para o desenvolvimento de uma história, sendo que estas mídias trabalham coordenadamente, visando gerar uma experiência integrada. (JENKINS, 2009).

A última característica expressada pela análise aborda a relação entre os conteúdos secundários analisados. Na análise dos objetos é possível perceber uma relação explícita entre a história em quadrinhos, a série de TV e a web série. A relação entre estas três

produções retoma à primeira característica descrita pelo quadro que trata do desenvolvimento das histórias a partir de espaços vazios deixados pela HQ.

Inicialmente, é possível notar uma ligação direta entre estes três produtos midiáticos, pois, a série de TV e a web série têm origem na história em quadrinhos. Na série de TV fica clara a extensão de fatos não apresentados pela primeira edição da HQ, como a história da família Jones e o paradeiro da família do policial Rick Grimes. Em observação à web série, esta narra a extensão da história da zumbi da bicicleta que é apresentada primeiramente pelos quadrinhos e, em seguida, adaptada para a série de TV.

Quanto ao *game*, não é possível afirmar que este possui ligação direta com outros suportes secundários analisados. Porém, o valor desta produção é reconhecido uma vez que ele se passa no mesmo universo apresentado pelos quadrinhos e narra a história por meio de outro grupo de personagens, ou seja, conta a situação narrada na HQ sob a ótica de outros personagens e em outro período. Jenkins (2009) compartilha sua opinião sobre a construção dos universos narrativos, defendendo que estes universos viabilizam a disseminação da franquia que é sustentada pela exploração de outros personagens e outras histórias originárias de um mesmo universo.

As ligações entre os produtos midiáticos secundários são partes importantes na formação de uma narrativa transmídia. Justifica-se esta afirmação pois, segundo Salaverría & Avilés (2008 apud SOUZA; MIELNICZUK, 2010, p.37) uma narrativa transmidiática deve gerar portais de acesso entre os conteúdos dispostos nos seus diversos canais de distribuição. Jenkins (2009) exemplifica portais de acesso por meio da franquia *Matrix*, que deixava pistas no roteiro dos filmes que eram utilizadas para que se pudesse jogar o *game*.

Após a análise dos quatro objetos selecionados, observa-se que a franquia *The Walking Dead* configura-se como uma narrativa transmídia. Por meio da análise, verifica-se que os quatro produtos midiáticos atendem as premissas para formação de uma narrativa transmidiática, tanto nos aspectos individuais, quando na relação entre os objetos analisados.

O potencial de uma narrativa transmídia, também está ligado às relações que as diversas mídias utilizadas para distribuição do conteúdo mantêm. Ao analisar a história em quadrinhos, a série de TV, a web série e o *game The Walking Dead*, percebe-se que estes produtos midiáticos estão interligados por meio de aspectos narrativos (cruzamento de histórias) e visuais (reconhecimento do universo).

Visualmente, a relação entre os quatro objetos analisados na formação da narrativa transmídia de *The Walking Dead*, pode ser compreendida por meio da figura a seguir.

**Figura 01: Narrativa transmídia de *The Walking Dead***



Fonte: os autores

A figura 01 ilustra a representação visual da narrativa transmídia estruturada pela franquia *The Walking Dead*. A elipse maior que envolve os objetos menores representa o universo *The Walking Dead*, no qual estão inseridos os quatro produtos midiáticos analisados. A história em quadrinhos, por ser a narrativa inicial e principal da franquia, é representada em maior tamanho em relação aos demais objetos de estudo. Conforme constatado por meio da análise, a série de TV e a web série são frutos de espaços abertos deixados pela HQ. Portanto, suas narrativas têm origem na história em quadrinhos. Desta forma, a imagem ilustra a relação direta destes três produtos midiáticos. Logo abaixo da HQ, é possível encontrar a formação visual do *game*. Este, por não possuir ligação direta com as histórias narradas pela HQ, série de TV e web série, não está ligado visualmente à elas, porém, encontra-se dentro do universo da franquia, a qual é visualizada no conteúdo do *game*.

O resultado alcançado a partir da análise dos produtos midiáticos selecionados da franquia *The Walking Dead* é comum ao objetivo alcançado por Santos e Mielniczuk (2011) em análise à franquia *Lost*. Em seu trabalho, Santos elegeu alguns produtos midiáticos secundários de *Lost*, além de sua narrativa principal, a série de TV. A partir da seleção de seus objetos de estudo, a autora analisou os pontos de ligação das narrativas secundárias com a narrativa principal, bem como a relação entre as narrativas secundárias. Com a constatação dos pontos de ligação entre os produtos midiáticos, Santos também construiu estas ligações de forma gráfica. Após esta análise e a descrição dos pontos de ligação, a autora pode constatar a formação de uma narrativa transmídia entre os objetos estudados provenientes da franquia *Lost*.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho abordou a narrativa transmídia, fruto da cultura da convergência e de um processo evolutivo na forma de se contar uma história, por parte dos produtores e por parte do público, no que diz respeito a forma de consumo destas narrativas. O trabalho desenvolveu-se por meio de estudos teóricos e pela análise da franquia *The Walking Dead*, a partir de sua primeira edição da história em quadrinhos, do primeiro episódio da série de TV, da primeira web série e do primeiro episódio do *game The Walking Dead – The Game*.

Na franquia *The Walking Dead*, a formação da narrativa transmídia se deu por meio dos quatro objetos, nos quais todos contribuíram de forma única para concretização da narrativa transmidiática. A ligação entre os conteúdos deu-se por meio de extensões das histórias e por suas apresentações visuais. No caso da relação entre a história em quadrinhos, a série de TV e a web série, tratam-se de extensões da história, uma vez que tanto a série de TV como a web série apresentam histórias e detalhes não revelados pela HQ em sua primeira edição. No caso do *game*, a ligação de seu conteúdo com os demais analisados, é perceptível por meio do universo em que a história é narrada. Apesar de não apresentar ligação direta com a história em quadrinhos, série de TV e web série, o local e as circunstâncias narradas pelo *game*, são as mesmas apresentadas pelos outros produtos midiáticos estudados, ou seja, o *game* está inserido dentro do universo de *The Walking Dead*.

Ao aprofundar-se nos estudos sobre narrativas transmídias, percebeu-se que esta forma de comunicação apresenta duas condições essenciais para sua existência. A primeira condição trata da produção narrativa que distribui as histórias por diversas mídias. Apesar de este fator parecer ser o elemento chave para a formação de uma narrativa transmídia, é necessário refletir sobre o consumo destas produções e sobre as condutas sociais na era da cultura da convergência. Estes fatores apresentam-se como a segunda condição básica para a existência de uma narrativa transmídia. Assim como Jenkins (2009) propõe, a narrativa transmídia não seria possível se não houvesse o interesse do público em consumir as histórias dispersas nos múltiplos produtos midiáticos. Estes interesses sociais são essenciais para a efetividade de uma narrativa transmídia. Jenkins afirma que a convergência dos meios acontece principalmente pelos indivíduos e não apenas no ambiente tecnológico.

Sugere-se fazer outras pesquisas a partir deste mesmo objeto analisado, porém, considerando outras produções desta franquia, como por exemplo, os conteúdos gerados pelos fãs por meio das *fanfictions*. Outro apontamento a ser explorado, é a utilização da narrativa transmidiática a partir de outras franquias como *Batman*, *Harry Potter* e produções que têm sua narrativa estendida e, a partir das análises, fazer um comparativo a fim de qualificar as possibilidades trabalhadas dentro de narrativas de sucesso.

Encerra-se este trabalho nas palavras de Henry Jenkins (2009, p. 38) ao afirmar que “estamos numa era de transição midiática, marcada por decisões tácitas e consequências inesperadas, sinais confusos e interesses conflitantes e, acima de tudo, direções imprecisas e resultados imprevisíveis.”

## Referências

BARBOSA, G.; RABAÇA, C. A. Dicionário de Comunicação. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

BARROS, A. C. P. Comunicação e mídias digitais: novas formas de relacionamento mercadológico transmidiático. In: Anais do 6º Interprogramas de Mestrado da Faculdade Cásper Líbero. São Paulo, Faculdade Cásper Líbero, 5 e 6 de novembro de 2010.

BRAGA, A. McLuhan entre conceitos e aforismos. *Alceu*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 24, p. 48-55, jan./jun. 2012.

BRIGGS, A.; BURKE, P. Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

FLICK, U.; tradução Roberto Cataldo Costa. Qualidade na pesquisa qualitativa. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

JENKINS, H. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

LONG, G. A. *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. 2007. 185f. Dissertação (Mestrado em Ciência dos Estudos Comparados de Mídia). MIT, Massachusetts, 2007.

MCLUHAN, M.; CARPENTER, E. Revolução na comunicação. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1966.

SANTOS, M. B.; MIELNICZUK, L. O Universo ficcional de *Lost* e a narrativa transmidiática. *Logos*, Rio de Janeiro, v. 34, n. 01, p. 126-138, jan./jul. 2011.

SOBRINHO, G. A.; ACIR, E. Agenciamentos entre ficção seriada televisiva e novas mídias: uma introdução ao campo das narrativas transmidiáticas. *Conexão – Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul, v. 10, n. 20, p. 77-88, jul./dez. 2011.

SOUZA, M. D. Jornalismo e cultura da convergência: a narrativa transmídia na cobertura do *cablegatenos* sites *El País* e *Guardian*. 2011. 251f. Dissertação (Mestrado). UFSM, Santa Maria, 2011.

\_\_\_\_\_; MIELNICZUK, L. Aspectos da narrativa transmidiática no jornalismo da revista *Época*. *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20, p. 35-42, jan./jun. 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/2954/2238>>. Acessado em: 16 set. 2012.

*TSTORYTELLER*. *Transmedia storytelling*. Disponível em: <<http://www.tstoryteller.com/transmedia-storytelling>>. Acessado em: 27 set. 2012.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação e Linguagens (UTP, turma de 2013) e Mestre em Educação (FURB, 2007). Especialista em Cinema (UTP, 2005), Fotografia (UNIVALI, 2008) e Educação a Distância: Gestão e Tutoria (UNIASSELVI, 2012). Graduado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (FURB, 2002). Docente da área de Comunicação da FURB (Universidade Regional de Blumenau) e da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí), Brasil. Possui produção científica frequente na área da Comunicação com ênfase em Cinema e Publicidade e Propaganda. O autor atua em projetos de pesquisa e extensão sobre Linguagem das Mídias, Comunicação e Educação. E-mail: [bona.professor@gmail.com](mailto:bona.professor@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (FURB, 2012).