UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

GISELE FREDERICO

**A modelização na construção estética
do sistema transmídia *The Walking Dead***

São Paulo
2018

GISELE FREDERICO

**A modelização na construção estética
do sistema transmídia *The Walking Dead***

Versão Original

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em
Ciências.

Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais

Orientador: Almir Antonio Rosa

São Paulo

2018

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Frederico, Gisele

A modelização na construção estética de The Walking Dead /
Gisele Frederico ; orientador, Almir Antonio Rosa. -- São
Paulo, 2018.
125 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Meios
e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Bibliografia
Versão original

1. Transmídia 2. Semiótica da cultura 3. Estética
cinematográfica 4. Convergência digital 5. Tradução
intersemiótica I. Rosa, Almir Antonio II. Título.

CDD 21.ed. - 791.43

Elaborado por Sarah Lorenzon Ferreira - CRB-8/6888

Nome: FREDERICO, Gisele

Título: A modelização na construção estética do sistema transmídia

The Walking Dead.

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre
em Ciências.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

AGRADECIMENTOS

Pelo apoio diário e por ter me guiado desde o início desta jornada, agradeço ao meu companheiro Rodrigo.

Pelas constantes palavras de incentivo e por ter me ensinado como ser uma mulher forte, agradeço a minha mãe.

Pelo apoio incondicional e amor, agradeço ao meu pai.

Pela orientação, paciência e amizade, agradeço ao professor Almir Almas.

Pelo amparo em meus primeiros passos na semiótica da cultura, agradeço à Irene Machado.

Pelo encorajamento, inúmeros cafés e ouvidos carinhosos nos momentos de desabafo, agradeço as minhas amigas Lola Zola e Helena Sambo.

Por fim, gostaria de agradecer Mari Chiaverini, Roberta Sales, Marina Cecchini e Bel da Matta por todo apoio e pela amizade neste percurso.

“Art always speaks in a variety of languages. And these languages situate themselves in relation to incomplete translatability or complete untranslatability”
(LOTMAN, 2013, p. 84)

RESUMO

O desenvolvimento de novas tecnologias transformou a cultura material da nossa sociedade em fins do século XX. Em meio a essas mudanças, a informação passou a ser um produto amplamente comercializado. Nesse contexto, a convergência digital surgiu como um novo paradigma comunicacional, artístico e de distribuição. Uma obra transmídia, fruto da convergência digital, é aquela que explora diferentes plataformas e mídias, as quais se relacionam e formam uma rede em que o espectador-usuário pode navegar por amplos universos narrativos. Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar a construção da estética na obra transmídia *The Walking Dead* por meio de uma abordagem semiótica. Para isso, em um primeiro momento, aproximamos o conceito de semiosfera, desenvolvido por Iuri Lotman, ao conceito de sistema transmídia, de modo a demonstrar que ambos se comportam como espaços geradores de semiose entre as diferentes linguagens que os compõem. Nossa análise começa com a averiguação de como se deu a tradução dos quadrinhos — mídia que deu início ao sistema — para a série televisiva. Para isso, tomamos como base as obras de Julio Plaza, Haroldo de Campos, Roman Jakobson e Décio Pignatari. Nosso objetivo é identificar os textos semióticos que se modelizam em todo o sistema transmídia, construindo sua identidade estética. Identificamos os elementos de matriz modelizante a partir da sintaxe cinematográfica, com base nos estudos de Noël Burch, Gilles Deleuze, Ismail Xavier, entre outros. O universo narrativo de *The Walking Dead* é construído por meio de quadrinhos, livros, séries televisivas, *web serie*, *podcasts*, aplicativos de segunda tela e de realidade expandida, videogames etc. Por se tratar de um sistema transmídia muito amplo, optamos por analisar, além dos quadrinhos e da série televisiva, outros meios que são definidos pela linguagem audiovisual: a *web serie* e os videogames *The Walking Dead*, da *Telltale Games*, e *The Walking Dead: Survival Instinct*, da *Terminal Reality*. Nossa pesquisa vai além das questões relacionadas às estratégias comerciais e narrativas, detendo-se na elaboração da identidade estética do sistema transmídia e concluindo que ela não é aleatória, mas definida pela modelização de textos semióticos.

Palavras-chave: Convergência digital. Sistemas transmídia. Semiótica da cultura. Identidade estética.

ABSTRACT

The development of new technologies transformed society's material culture by the end of the 20th century. In the midst of these changes, information has become a widely marketed product. In this context, digital convergence emerged as a new communication, artistic and distribution paradigm. Transmedia storytelling, a result of digital convergence, explores different platforms and medias, which are interrelated and form a web where user-spectator can navigate through broad narrative universes. Thus, the objective of this work is to analyze the construction of the aesthetic identity in *The Walking Dead* through a semiotic approach. Firstly, we compare the concept of semiosphere, developed by Iuri Lotman, with the concept of transmedia in order to demonstrate that both behave as spaces where different languages are in semiosis. Then, we analyze how the translation between symbolic language of comics - media that started the narrative universe of *The Walking Dead* - and television occurred. For this, we build our analysis on Julio Plaza, Haroldo de Campos, Roman Jakobson and Décio Pignatari's theories. Our goal is to identify semiotic texts that are modeled throughout the transmedia universe, building their aesthetic identity. The modeling elements are identified from the cinematographic syntax, based on the studies of Noël Burch, Gilles Deleuze, Ismail Xavier, among others. The narrative universe of *The Walking Dead* is explored through comics, books, television series, web series, podcasts, second screen and expanded reality applications, video games, etc. Because it is a very broad media web, we have chosen to analyze, in addition to the comics and television series, *The Walking Dead* web series and video games, from Telltale Games and Terminal Reality. We intend to demonstrate that discussions about transmedia storytelling go far beyond commercial distribution strategies or narrative aspects. We plan to investigate the development of its aesthetic identity and to propose that it is not random, but it is defined by the modeling of semiotic texts.

Keywords: Digital convergence. Transmedia storytelling. Semiotics of culture. Aesthetic identity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O que é transmídia?	36
Figura 2 – Violência contra zumbis	69
Figura 3 – Imagens de violência na televisão	70
Figura 4 – Plano em terceira pessoa e subjetivo	71
Figura 5 – Opções de respostas para o jogador	72
Figura 6 – Rick chega em Atlanta	77
Figura 7 – Transcodificação do enquadramento dos quadrinhos	78
Figura 8 – Plano em <i>plongée</i> e <i>over-the-shoulder</i> na HQ	80
Figura 9 – Plano em <i>plongée</i> e <i>over-the-shoulder</i> na série de TV	80
Figura 10 – Plano, contra-plano e <i>zoom in</i>	81
Figura 11 – <i>Raccord</i> cinematográfico traduzido para HQ	83
Figura 12 – Contraste entre luz e sombra nos quadrinhos	85
Figura 13 – Contraste entre luz e sombra na série televisiva	85
Figura 14 – Construção da profundidade de campo por contraste	86
Figura 15 – Textura granulada da série	87
Figura 16 – Relação entre tamanho da imagem, tempo de leitura e tempo narrativo	89
Figura 17 – Composição de imagens indicando movimento na HQ	90
Figura 18 – Construção do tempo narrativo na HQ	91
Figura 19 – Planos de Rick andando pelo hospital na série	93
Figura 20 – Sequência de <i>raccord</i> de efeito retardado	94
Figura 21 – Rick acorda do coma	95
Figura 22 – Símbolo de movimento	97
Figura 23 – Símbolos de grunhido e fala	97
Figura 24 – Sombras no limite do quadro dilatam espaço <i>off</i>	99
Figura 25 – Sombras ocasionadas pelo uso da lanterna no videogame	100
Figura 26 – Objetos em profundidade de campo multiplicando a tensão entre os espaços dentro e fora do quadro	100
Figura 27 – Tensão entre espaço <i>in</i> e <i>off</i> na <i>web serie</i>	101
Figura 28 – Decupagem em campo e contracampo	102

Figura 29 – Planos com referência das armas.....	103
Figura 30 – Planos subjetivos dos zumbis se aproximando.....	103
Figura 31- Decupagem respeitando o <i>raccord</i> no <i>game</i>	104
Figura 32 – Traços do desenho se referem à HQ.....	105
Figura 33 – Granulação da imagem no videogame.....	105
Figura 34 – Textura, baixo contraste e cores frias na <i>web serie</i>	106
Figura 35 - Textura, baixo contraste e cores frias na <i>web serie</i>	106
Figura 36 – Montagem da <i>web serie</i> respeitando o <i>raccord</i>	107
Figura 37 – Plano-sequência de movimentação do personagem no videogame.....	109
Figura 38 – Montagem em descontinuidade da HQ.....	110
Figura 39 – Tela preta indica mudança espacial, temporal e de personagens nos games.....	111

SUMÁRIO

1. Introdução	19
2. Capítulo 1	
A obra transmídia	23
2.1. A convergência digital	26
2.2. Mídia, meio e plataforma	29
2.3. Multimídia, crossmídia e transmídia	33
2.4. O universo narrativo	37
2.5. O engajamento em uma obra transmídia	39
3. Capítulo 2	
A transmídia e a semiosfera	43
3.1. A semiosfera	46
3.2. Isomorfia na formação de novos textos	49
3.3. Transmídia como semiosfera	52
3.4. A tradução artística	55
3.5. A modelização de textos semióticos	62
4. Capítulo 3	
A tradução e a modelização em <i>The Walking Dead</i>	65
4.1. O fragmento narrativo e o código de cada meio	68
4.2. A tradução intersemiótica em <i>The Walking Dead</i>	74
4.3. A modelização no sistema transmídia	98
5. Considerações finais	113
6. Referências bibliográficas	117
7. Índice	121

INTRODUÇÃO

A sociedade da informação abriu caminho para o surgimento de um consumidor de produtos culturais mais engajado e participativo. Com isso, a narrativa ficcional se adaptou, buscando nos mais diferentes meios de comunicação as ferramentas necessárias para contar uma história envolvente ao novo espectador-usuário. Os sistemas transmídia agregam meios tradicionais — livros, cinema, quadrinhos, rádio, televisão — e meios digitais e interativos — videogames, aplicativos de segunda tela e realidade expandida, redes sociais etc. A coexistência entre meios de naturezas distintas em uma mesma obra reforça o que Henry Jenkins chamou de paradigma da convergência digital, segundo o qual novas e antigas mídias interagem de formas cada vez mais complexas.

Dentro desse contexto, buscaremos identificar o processo de formação da identidade estética de uma obra complexa, em que diversas linguagens estão submersas e em contato, criando novos textos e novas formas de contar uma história. Para tanto, escolhemos o sistema transmídia *The Walking Dead* como nosso objeto de análise. Hoje, ele é constituído por quadrinhos, duas séries televisivas (*broadcasting*), quatro temporadas de *web serie*, dois videogames, aplicativo para *game* de realidade aumentada e tradicional, livros, *wikis* etc. Por conta da extensão e da pluralidade do sistema, optamos por analisar a HQ, a série televisiva original, dois videogames — *The Walking Dead*, da Telltale Games, e *The Walking Dead: Survival Instinct*, da Terminal Reality — e as quatro temporadas da *web serie*, disponíveis no YouTube e no site da emissora de televisão AMC. Trabalharemos com dois códigos: gráfico e audiovisual.

Faremos uso da sintaxe cinematográfica no processo de identificação dos elementos estéticos do sistema transmídia. Ainda que *The Walking Dead* não se estenda ao meio cinematográfico tradicional, os códigos do cinema clássico se modelizam em todos as mídias da teia narrativa, o que favorece nossa compreensão acerca da inter-relação estética entre os meios. A semiótica da cultura, desenvolvida pela escola de Tártu-Moscú, fornecerá as ferramentas necessárias para a análise de

tais elementos e para a compreensão do mecanismo de formação da identidade estética desse sistema transmídia.

Este trabalho será dividido em três capítulos. No primeiro, identificaremos o contexto da convergência digital, que possibilitou o surgimento das obras transmídia. A partir das ideias de Marshall McLuhan, investigaremos o conceito de meio e sua relação com a linguagem que o define. Henry Jenkins, Sérgio Bairon e Lucia Leão nos fornecerão os recursos para a diferenciação conceitual entre multimídia, crossmídia e transmídia. Ainda que nossa análise não se atenha a pormenores da narrativa, examinaremos rapidamente como se dá a construção de um universo narrativo, e como o espectador-usuário do século XXI se relaciona com uma obra transmídia.

No segundo capítulo, nosso levantamento teórico seguirá com as obras de Iuri Lotman e seus pares da escola de Tártu-Moscou. Nesta etapa, discorreremos sobre os conceitos de semiosfera, textos semióticos e isomorfia. Em seguida, aproximaremos os conceitos de semiosfera e transmídia, o que será essencial para que possamos compreender como se deu o processo de construção da estética do sistema *The Walking Dead*. Além disso, discorreremos sobre as particularidades da tradução artística e, finalmente, sobre a modelização de textos semióticos.

No terceiro capítulo, aplicaremos os conceitos trabalhados nos capítulos anteriores na análise de *The Walking Dead*. Verificaremos o porquê de cada fragmento narrativo ser explorado por seu respectivo meio. Então, analisaremos como se deu a tradução dos quadrinhos para a série televisiva, primeira etapa de formação desse sistema transmídia. Em seguida, veremos como os textos semióticos gerados nesse processo de tradução se modelizaram nos demais meios e construíram a identidade estética deste universo narrativo pós-apocalíptico.

Elaboramos nossa proposta de pesquisa a partir do entendimento de que a concepção estética de um projeto transmídia está disseminada em todos os meios do sistema. A narrativa não é o único elemento que amarra todas as mídias. Cada artista envolvido na produção de um fragmento narrativo, independentemente do meio,

seguirá parâmetros estéticos já definidos para o sistema. Nossa hipótese é que esses elementos estéticos, em *The Walking Dead*, foram definidos a partir da tradução dos quadrinhos para a série televisiva. Então, modelizaram-se por todo o sistema, criando sua identidade estética.

A opção pela semiótica da cultura como ferramental teórico decorre de seu caráter estrutural, que nos ajuda a estabelecer e compreender cada etapa do processo de construção da conformidade estética do sistema transmídia. A identificação de cada estágio é imprescindível para a validação de nossa hipótese, já que *The Walking Dead* não foi concebido para ser transmídia, tornou-se por conta do grande sucesso dos quadrinhos e da série televisiva.

CAPÍTULO 1

A OBRA TRANSMÍDIA

A humanidade passou em fins do século XX por um processo de transformação de sua “cultura material” pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação” (CASTELLS, 2008, p. 67). Como resultado, passamos a viver na sociedade da informação, na qual os serviços culturais e as informações se tornaram produtos que podem ser amplamente comercializados. Desse modo, as tecnologias da informação desempenham o mesmo papel que as diferentes fontes de energia — do motor a vapor à eletricidade — tiveram no contexto das sucessivas revoluções industriais a partir do século XVIII (CASTELLS, 2008). Uma revolução tecnológica não se detém aos meios de produção; ela permeia as atividades humanas, modificando a maneira como as pessoas se relacionam com eles, entre si e como realizam suas tarefas diárias.

Na sociedade da informação, o poder econômico não deriva da concentração de conhecimento e da capacidade de produção, mas da aplicação do conhecimento na criação de novos dispositivos voltados à geração de mais informação e mais conhecimento, em um ciclo de retroalimentação constante. A internet, símbolo da revolução tecnológica que vivemos, possibilita que usuários se tornem produtores de conteúdo, o que evidencia a relação entre “os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (forças produtivas)” (CASTELLS, 2008, p. 69).

O comportamento dos usuários da internet foi alterado significativamente com o desenvolvimento da *web 2.0*, quando o ambiente da rede se tornou uma plataforma de criação dos usuários. A *web 2.0* é responsável pela existência, entre outras coisas, de *wikis*¹, *blogs*, redes sociais e aplicativos baseados em folksonomia, modo de indexação por palavras-chaves. O termo foi cunhado por Tim O’Reilly em uma conferência promovida no início dos anos 2000, pouco depois do estouro da

¹ Enciclopédia temática online criada coletivamente em estrutura de hipertexto.

bolha da internet ², quando alguns pesquisadores perceberam que tanto o comportamento dos usuários quanto o modelo de negócio da internet estavam mudando (O'REILLY, 2005). O ambiente da *web* passou a ser uma plataforma de produção de conteúdo e interação entre os usuários. Os *softwares* não eram mais produtos criados para serem comercializados, mas, sim, a base de um sistema lançado com o objetivo de oferecer um serviço. Ao mesmo tempo, a descentralização característica das trocas *peer-to-peer* (P2P) tornou o ambiente da internet mais profícuo e dinâmico. A *web 2.0* é uma segunda geração da rede, mas não é uma nova versão tecnológica. Na realidade, ela promove um novo comportamento cibernético. De acordo com O'Reilly (2006, tradução nossa)

A *web 2.0* é a revolução dos negócios na indústria de computadores causada pela transformação da internet em plataforma, e uma tentativa de entender as regras para o sucesso nessa nova plataforma. A principal dessas regras é a seguinte: crie aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para melhorar conforme mais pessoas os usarem.

Ao analisar a constituição do público-alvo no processo de comunicação entre os indivíduos e os grandes produtores de conteúdo, Nicholas Negroponte (1995) afirmou que estamos vivendo na era da pós-informação. Para ele, as revistas de segmento e os canais de televisão a cabo são exemplos de como se deu o processo de popularização do *narrowcasting* na sociedade da informação, em que a mensagem é produzida de maneira centralizada e transmitida seletivamente para receptores de acordo com suas preferências. Essa dinâmica foi modificada quando a informação passou a ser extremamente personalizada e o público-alvo composto por uma só pessoa. Negroponte conseguiu descrever antecipadamente como, neste início de século XXI, viveríamos permeados por algoritmos que nos analisam e sugerem todo tipo de produto, cultural ou não, nas redes sociais, sites de busca e aplicativos de *streaming*. Segundo Negroponte (1995, p. 144)

Na era da pós-informação, o público que se tem é, com frequência, composto de uma única pessoa. Tudo é feito por encomenda, e a informação é extremamente personalizada. Uma teoria amplamente difundida afirma que a individualização é a extrapolação do

² Bolha especulativa que ocorreu no final dos anos 1990 caracterizada pela alta no valor das ações de empresas de tecnologia ligadas à internet.

narrowcasting – parte-se de um grupo grande para um grupo pequeno; depois, para um grupo menor ainda; por fim, chega-se ao indivíduo. Quando você tiver meu endereço, meu estado civil, minha idade, minha renda, a marca do meu carro, a lista de compras que faço, o que costumo beber e quanto pago de imposto, você terá a mim: uma unidade demográfica composta por uma só pessoa.

A partir do final do século XX, passamos a viver imersos em um ambiente multimídia, no qual a *web 2.0* coexiste com jornais, rádio, cinema, televisão, videogames. É importante ressaltar que a tecnologia digital não acabou com os meios tradicionais de comunicação, ou os substituiu, assim como as “palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes” (JENKINS, 2009, p. 41).

A expressão “revolução tecnológica” é empregada em diversos contextos. No entanto, neste trabalho, optamos por uma abordagem que procura relativizar esse conceito, uma vez que o desenvolvimento da técnica foi gradual e contaminado por demandas sociais. A tecnologia não impacta abruptamente a sociedade como algo externo e desconhecido, ela se desenvolve em meio às ações humanas. Partimos do pressuposto de que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura, conforme destacou Pierre Lévy (2000). Entendemos que as tecnologias “são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como é também o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas)” (LÉVY, 2000, p. 21). Desse modo, as técnicas não podem ser analisadas separadamente como entidades isoladas e materializadas nos meios de comunicação. Elas são necessariamente frutos das atividades humanas.

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo. Da mesma forma, não podemos separar o mundo material – e menos ainda sua parte artificial – das ideias por meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam, produzem e utilizam. (LÉVY, 2000, p. 22)

Vivemos um momento de transição, em que a apropriação das novas ferramentas tecnológicas pelo ser humano ainda não está consolidada. Ao mesmo

tempo, as interações sociais são frequentemente modificadas pelos suportes midiáticos recentemente desenvolvidos. Ainda segundo Pierre Lévy, os dispositivos técnicos pelos quais percebemos o mundo estão mudando constantemente. Dessa forma, “as próprias bases do funcionamento social e das atividades cognitivas modificam-se a uma velocidade que todos podem perceber diretamente” (LÉVY, 1997, p. 8).

A sociedade da informação possibilitou o processo de convergência digital, que não se restringe apenas ao processo tecnológico em que um único aparelho apresenta múltiplas funções, como os celulares, por exemplos. A convergência constitui, antes de tudo, uma mudança de comportamento, ocorrendo “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p. 30).

2.1. A convergência digital

Pensar a convergência digital como um processo em que todos os conteúdos de mídia se agregam em uma única caixa preta, no centro da sala ou nos nossos bolsos, constitui uma abordagem reducionista que se concentra apenas no aspecto tecnológico do processo, o que Henry Jenkins (2009) caracterizou como a “falácia da caixa preta”. A convergência digital não é a capacidade de um único objeto concentrar todos os conteúdos, mas a razão pela qual estamos interagindo incessantemente com diversos suportes midiáticos.

Na era da convergência digital, acordamos e conferimos nossos celulares em busca das mensagens que chegaram enquanto dormíamos; nosso café da manhã é acompanhado por uma olhadela no *Facebook* ou *Twitter*; no metrô, a caminho do trabalho, lemos um livro ou assistimos ao vídeo do *YouTube* que um colega compartilhou; no final do dia, a caminho do cinema, escutamos um *podcast* sobre os acontecimentos recentes no mundo dos esportes; ao chegar em casa, assistimos ao telejornal da noite; já na cama, conferimos pela última vez nossa caixa de entrada do *e-mail*. O indivíduo do século XXI recebe, produz e distribui informação por meio de

diversos suportes que coexistem. “Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexa.” (JENKINS, 2009, p. 32).

O consumidor de informação se tornou produtor de conteúdo na internet, demandando mais interação nas narrativas criadas pelos grandes conglomerados midiáticos. O espectador de um filme já não se contenta apenas em ir ao cinema e mergulhar na história por noventa minutos; ele quer chegar em casa e descobrir como foi o processo de criação daquele produto, compartilhar suas impressões com outros espectadores, mergulhar e descobrir pormenores daquele universo que não foram explorados pelo filme. A convergência está presente tanto na esfera privada do indivíduo quanto nas grandes produções da indústria do entretenimento. Jenkins ressalta que “a convergência, como podemos ver, é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima. A convergência corporativa coexiste com a convergência alternativa” (JENKINS, 2009, p. 46).

Com a convergência digital, pessoas do mundo inteiro passaram a partilhar as mesmas experiências culturais por meio de múltiplas mídias e plataformas. Uma série televisiva pode gerar uma gama de produtos produzidos por fãs como comentários e *memes*³ nas redes sociais, *fan fictions*⁴, *zines*⁵ e vídeos no *YouTube*. Grandes produções, como *Star Wars* e *Game of Thrones*, criaram uma cultura global, em que as produções dos fãs são compartilhadas e compreendidas por milhares de pessoas em todo o planeta. Os espectadores utilizam-se de diversas mídias para produzir e disseminar suas produções e, também, interagirem entre si. A aposta dos conglomerados em teias multimídias que envolvam os espectadores e os mantenham

³ Conteúdos que possuem alta fidelidade de cópia e simplicidade na transmissão. O termo foi cunhado por Richard Dawkins, no livro “O gene egoísta”, ao procurar o equivalente cultural do gene para o desenvolvimento das sociedades humanas. Usuários da *web 2.0* apropriam-se do termo para designar vídeos ou imagens que são a base para recriações de novos produtos compartilhados rapidamente na rede. O meme da internet é fruto da convergência digital e da cultura remix.

⁴ Narrativas ficcionais produzidas por fãs que se apropriam de personagens e enredos de suas obras favoritas. Geralmente, compartilhadas em blogs e sites especializados.

⁵ Pequenas revistas de publicação independente e circulação reduzida.

entretidos e consumindo por mais tempo nos parece, portanto, uma consequência natural da convergência digital.

Talvez a característica mais importante da multimídia seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. Seu advento é equivalente ao fim da separação e até da distinção entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade (CASTELLS, 2008, p. 458).

A exploração de um conteúdo na condição de obra multimídia⁶ passou por diversas fases de amadurecimento. No início, as mídias secundárias apenas reforçavam a exploração comercial da obra principal. Videogames, bonecos e desenhos animados eram apenas um eco consumista, sem agregar nada à narrativa principal. As corporações, então, perceberam que os consumidores tinham perfis variados e autonomia para navegar por universos narrativos mais complexos. A partir daí, as especificidades de cada meio, isto é, de cada linguagem, passaram a ser exploradas a fim de incorporar novos fragmentos a uma narrativa mais ampla. A *Marvel Studios*, por exemplo, criou uma rede de histórias que se complementam em múltiplas mídias. Para a maioria das pessoas, o cinema ainda é o veículo principal, isto é, a porta de entrada para o mundo dos super-heróis. No entanto, séries produzidas para a TV tradicional ou para plataformas como a *Netflix*, videogames, quadrinhos e desenhos animados constroem uma rede mais complexa com o objetivo de explorar fragmentos diversos de uma história maior. As mídias não são mais redundantes, elas se complementam para um consumo cada vez mais dinâmico.

O termo multimídia é usado — muitas vezes de forma equivocada — nos mais diferentes contextos. Desse modo, antes de analisarmos as diferenças entre os

⁶ É usual a utilização do termo multimídia quando, na realidade, trata-se de uma estrutura crossmídia. No decorrer do trabalho, identificaremos as diferenças entre esses dois conceitos. Optamos por utilizar multimídia neste momento por estarmos descrevendo uma situação em que as novas estruturas midiáticas ainda não estavam estabelecidas.

conceitos de multimídia, crossmídia e transmídia, identificaremos os conceitos de mídia, meio e plataforma, de modo a sanar qualquer imprecisão.

2.2. Mídia, meio e plataforma

Investigaremos a construção estética em obras compostas por mídias interligadas, um fenômeno particular do processo de convergência digital. No entanto, antes de darmos continuidade à nossa análise, faz-se necessário a distinção dos conceitos de mídia, meio e plataforma, com os quais pretendemos trabalhar. Lisa Gitelman explora o conceito de mídia como sendo a combinação da tecnologia e dos protocolos associados ao seu uso:

Eu defino a mídia como estruturas de comunicação socialmente realizadas, onde as estruturas incluem formas tecnológicas e seus protocolos associados, e onde a comunicação é uma prática cultural, um ritual entre diferentes pessoas no mesmo mapa mental, compartilhando ou comprometidas com ontologias populares de representação (GITEMAN, 2006, p. 7, tradução nossa).

Segundo a autora, protocolos são práticas sociais desenvolvidas em torno da tecnologia e que se tornam invisíveis aos usuários com o passar do tempo, atestando sua consolidação na sociedade. Isso reforça a ideia de que a convergência digital não é apenas resultado do desenvolvimento tecnológico, mas também dos hábitos adquiridos pelas pessoas. Na concepção da autora, uma mídia como o cinema, por exemplo, não se restringe à tela projetada dentro da sala escura, ela “inclui tudo, desde os orifícios da roda dentada nas laterais do filme até o senso comum de que poderemos esperar para ver um filme em casa no *home video*” (GITEMAN, 2006, p. 8, tradução nossa).

Optamos por trabalhar com o conceito de meio desenvolvido por Marshall McLuhan, para o qual o meio é como uma extensão de nós mesmos, que gera um novo padrão comportamental como consequência social a partir da introdução de uma nova tecnologia. O meio não é apenas um veículo para um conteúdo, “‘o meio é a mensagem’, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas” (MCLUHAN, 2016, p. 23). Quando apreciamos uma

obra de arte, é necessário considerarmos os limites impostos e a comunicabilidade do meio em que ela foi elaborada. Não há como pensarmos o conteúdo fora do meio, uma vez que:

O “conteúdo” de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo. Se alguém perguntar, “Qual é o conteúdo da fala?”, necessário se torna dizer: “É um processo de pensamento real, não-verbal em si mesmo (MCLUHAN, 2016, p. 22).

As características do meio moldam a mensagem, que é a informação transmitida dentro da estrutura de uma linguagem. Portanto, pode-se dizer que o meio também molda a linguagem. Meio, linguagem e mensagens são elementos que estão necessariamente interligados e não podem ser pensados separadamente. Essa concepção é essencial para nossas discussões sobre como e porque cada meio é escolhido para contar um fragmento de uma narrativa transmídia.

Jay Bolter e Richard Grusin afirmam que “McLuhan não estava pensando em um simples reaproveitamento, mas talvez em um tipo mais complexo de empréstimo em que um meio é incorporado ou representado em outro meio” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45, tradução nossa). Aqui, os autores desenvolvem o conceito de re-mediação (*remediation*) que é a representação de um meio em outro, em que as mídias digitais re-mediam (*remediate*) as mídias antecessoras. Nesse contexto, as mídias digitais oferecem novas maneiras de acessarmos o conteúdo de outras mídias, como ler um livro na tela do computador ou em um *Kindle*. A interface de janelas de um computador ou da tela de um *smartphone* é um excelente exemplo de re-mediação, pois permite que o usuário acesse diversas mídias que re-mediam outras. Na primeira janela, ele pode ler um texto, na outra, assistir a um filme e, em outra, checar e mandar e-mails.

Convergência é a re-mediação mútua de pelo menos três tecnologias importantes - telefone, televisão e computador -, cada uma das quais é um híbrido de prática técnica, social e econômica, e cada uma delas oferece seu próprio caminho para a imediação. O telefone oferece a imediação da voz ou o intercâmbio de vozes em tempo real. A televisão é uma tecnologia da perspectiva que promete imediação através de sua insistente monitoração real do mundo. A promessa de imediação do computador vem por meio da combinação de gráficos

tridimensionais, ação automática (programada) e uma interatividade que a televisão tradicional não pode ter. Ao se unirem, cada uma dessas tecnologias está tentando absorver as outras e promover sua própria versão de imediação (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 224, tradução nossa).

O conceito de re-mediação reitera a ideia de que os meios de comunicação tradicionais não foram substituídos pelos meios digitais; eles coexistem no contexto da convergência digital. Além disso, esse conceito identifica as novas formas de interação que desenvolvemos com as mídias, novas e antigas, nos últimos 30 anos. No entanto, gostaríamos de questionar a análise que Bolter e Grusin fizeram sobre as ideias de McLuhan. Julgamos que os autores as tomaram pelo viés do desenvolvimento tecnológico, enquanto que, na realidade, McLuhan se aproxima muito mais da abordagem semiótica, para a qual os códigos de uma linguagem são materializados em uma obra que é comunicada por um meio. Se o conteúdo de uma mensagem é transmitido de acordo com a estrutura da linguagem imposta pelo meio, ao mudarmos o meio, mudamos a linguagem e, conseqüentemente, a mensagem. Abordaremos melhor essas questões no próximo capítulo.

Bolter e Grusin (2000) também abordam a questão da interface nas mídias digitais e gostaríamos de fazer algumas considerações, uma vez que tais ideias serão retomadas no capítulo de análise. Artistas, quando não estão questionando o aparato em si, empenham-se pela transparência da interface entre o espectador e o meio, provocando a falsa percepção no público de que ele está interagindo diretamente com o conteúdo, sem a presença de um meio. Essa situação caracteriza a imediação transparente (*transparent immediacy*), que ocorre quando os espectadores já estão habituados aos códigos do meio e se permitem vivenciar a imersão, sem notar a presença da interface. Os primeiros espectadores do cinema não estavam adaptados a essa nova tecnologia, ou melhor, ao novo meio. Ao longo dos anos, a linguagem cinematográfica clássica se desenvolveu a fim de minimizar o senso de presença do aparato, o que possibilitou a imersão do público na narrativa ficcional por meio de técnicas de decupagem, montagem, interpretação, configuração da sala de exibição etc. “Nesse sentido, uma interface transparente seria aquela que se apaga, de modo que o usuário não está ciente da relação estabelecida com o meio. Ao contrário, indica uma relação direta com o conteúdo desse meio” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.

24, tradução nossa). A busca pela transparência não é um fenômeno do mundo digital; ela já era intencionada pelos renascentistas no desenvolvimento da perspectiva linear na pintura, mantendo-se até hoje na produção de videogames em realidade virtual, por exemplo (BOLTER; GRUSIN, 2000).

A transparência que caracteriza a imediação coexiste com a hipermediação (*hypermediacy*), que, por sua vez, lhe é diametralmente oposta. A hipermediação é o reconhecimento e a consciência do meio; ela é expressa na multiplicidade de linguagens e enfatiza o processo ao admitir múltiplos atos do usuário. Os *smartphones* e o sistema de janelas dos computadores, citados anteriormente, podem ser considerados exemplos de hipermediação, uma vez que criam um espaço heterogêneo com textos, gráficos, vídeos e sons que competem pela atenção do usuário, que é constantemente trazido à realidade de que está manipulando uma interface (BOLTER; GRUSIN, 2000). O *YouTube* também pode ser considerado uma plataforma em hipermediação, já que o usuário está sempre consciente de estar manipulando uma interface que lhe oferece acesso a diversas mídias, de modo que o processo de imersão não se consolida.

Plataforma é o conjunto de códigos e parâmetros de produção e veiculação de conteúdos que sustenta uma tecnologia. Uma obra multimídia composta por quadrinhos, radionovela e aplicativo de *smartphone* foi necessariamente construída sobre três plataformas distintas: impressa, radiodifusão e telecomunicação móvel. É importante lembrar que os termos multimídia e multiplataforma não são sinônimos, ainda que muitas vezes se confundam. Quando nos referimos à plataforma, estamos sempre falando dos aspectos tecnológicos sobre os quais determinada mídia foi construída ou é distribuída. A *Netflix*, por exemplo, é uma plataforma de distribuição e exibição que armazena inúmeras mídias, uma vez que cada filme ou série é considerado uma mídia diferente. Podemos considerar *The Walking Dead*, nosso objeto de estudo, também como uma obra multiplataforma, ao integrar quadrinhos, séries televisivas (*broadcasting*), videogames, aplicativos de realidade aumentada, *web series* etc. Além disso, algumas peças foram desenvolvidas em diferentes mídias que dividem a mesma plataforma, como as três temporadas da *web serie*, disponíveis no *YouTube* e no site da AMC, o *game* para celular e o aplicativo de realidade

aumentada, ambos desenvolvidos para plataforma *mobile*. Assim sendo, a obra é multiplataforma e multimídia. Esses termos, porém, não são intercambiáveis.

Além da diferenciação entre mídia, meio e plataforma, exploraremos a diferença entre multimídia, crossmídia e transmídia, conceitos essenciais para que possamos entender como as novas narrativas se desenvolvem em tempos de convergência cultural.

2.3. Multimídia, crossmídia e transmídia

O conceito de multimídia é comumente associado aos meios interativos ou às experiências multissensoriais. Contudo, um jornal do início do século passado, com fotografias ilustrando suas matérias, também pode ser considerado multimídia. Sérgio Bairon (1995) afirma que os meios de comunicação não são multimídia, mas, sim, a interface e a interatividade entre eles que o são. Ao possibilitar o contato comunicativo entre dois dispositivos ou mais, a interface é fundamental para nossa compreensão do que é multimídia. “A vocação da interface é traduzir, articular espaços, colocar em comunicação duas realidades diferentes. Em outras palavras, é a interface que possibilita a interatividade” (BAIRON, 1995, p. 18). Esta, por sua vez, é a manifestação do diálogo entre o usuário e o meio.

O conceito de interatividade é bastante antigo e, pelo menos metaforicamente, toda obra de qualidade traz em si o potencial interativo. No entanto, com o advento das novas tecnologias, aparece uma maior ênfase num determinado tipo de interatividade. No caso específico da hipermídia, podemos pontuar que a obra em si só se torna obra no momento em que ela é fruída pelo leitor. Enfim, a leitura é elemento constitutivo na realização do trabalho (LEÃO, 2005, p. 34).

O processo de comunicação de uma obra de arte é sempre interativo, já que a obra só se completa na interpretação do leitor ou observador. No entanto, muitas obras produzidas em meios tradicionais, como o livro “O jogo da amarelinha”, de Julio Cortázar, aproximam-se da nossa compreensão atual do que é considerado interativo, uma vez que as situações e sentidos que resultarão de nossas escolhas são

sobrepostas como potencialidades, assim como ocorre na interação homem-máquina nos filmes interativos ou videogames. Nesses casos, leitores, espectadores e usuários passam a ter uma função capital, pois sem eles a obra é reduzida a simples potencialidade (LEÃO, 2005).

As tecnologias digitais dissolveram o papel de intermediário que os meios de comunicação ocupavam. Afinal, no processo de convergência digital, as posições de usuário, produtor, emissor e receptor da informação foram relativizadas.

Estamos sofrendo a digitalização do mundo. O mesmo mundo que até o século XIX foi, prioritariamente, narrado ou escrito e que, no século XX, foi, prioritariamente, visualizado analogicamente, no século XXI passará a ser digitalizado. A multimídia é a linguagem na qual se encontram digitalizadas interfaces e interações; podemos dizer que ela é o resultado da expressão interativa de todas as tecnologias até agora existentes (BAIRON, 1995, p. 18).

O termo multimídia pode designar uma plataforma quando nos referimos à tecnologia que armazena e oferece diversas mídias ao usuário, como os serviços de *video on demand* (VOD) da televisão digital, o *YouTube* e a *Netflix*. Um suporte também pode ser considerado multimídia, como o CD-ROM e o DVD. Nesse caso, é importante salientar que a interatividade só se consolida a partir da interação entre o suporte e o computador.

A arte também pode ser multimídia, no contexto da convergência digital ou não. As artes plásticas, a partir do início do século XX, ao questionarem o que é arte e, sobretudo, ao questionarem o suporte, trouxeram para as galerias objetos de uso cotidiano e colagens construídas com fragmentos provenientes de diversos meios, como fotografias, desenhos, jornais, tecidos etc. No entanto, ao longo dos anos, a arte multimídia saiu das galerias e invadiu espetáculos e performances, que passaram a combinar música, projeções de filmes e vídeos, danças, artes plásticas etc. Tudo isso dentro de um mesmo contexto, de um mesmo show. Artistas como Laurie Anderson, José Roberto Aguilar e o grupo musical Kraftwerk representam a pulsão multimídia que se espalhou pelo universo artístico a partir das décadas de 1960 e 1970. Nas décadas seguintes, com o desenvolvimento das linguagens digitais, o conceito de arte multimídia se vinculou ao conceito de interatividade, de modo que a principal

característica da obra multimídia passou a ser, além da imbricação de várias mídias, a participação do usuário no processo de construção e compreensão da obra (BAIRON, 1995).

Walter Benjamin questionou, em 1936, a perda da aura da obra de arte na modernidade em seu ensaio “A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica”. Nele, o autor repensa o lugar do objeto artístico em um mundo onde a arte pode ser replicável e distribuída, como ocorre no caso da fotografia e do cinema. Entretanto, em fins do século XX, com o desenvolvimento das tecnologias digitais, a partir das quais a própria técnica passou para o campo da arte, os conceitos de autoria e reprodução foram novamente questionados. A multimídia revelou um processo de concomitância e hibridização entre tecnologias, efeitos, meios, códigos e linguagens. (BAIRON, 1995).

A imagem digital, por sua essência numérica e matemática, não só possibilita todo tipo de transformação de suas representações como, inclusive, não permite uma representação estática de si mesma. Na verdade a grande questão que gira em torno das imagens digitais é que elas não são, prioritariamente, imagens, mas linguagens. (BAIRON, 1995, p. 183)

No mundo da convergência digital, o valor que damos à autoria é questionado quando cada fragmento de uma obra multimídia é desenvolvido por um grupo diferente de pessoas, como programadores, designers, roteiristas, desenhistas, fotógrafos e os próprios usuários. No contexto da multimídia digital, uma obra pode ser desenvolvida em sistema hipermidiático, que permite uma navegação não-linear e rizomática por meio de *hyperlinks*, realçando o papel criativo do usuário (público alvo).

A arte, os suportes e as plataformas multimídias possibilitaram o surgimento de estratégias de comunicação e distribuição qualificadas como crossmídia, que consistem na veiculação de um mesmo conteúdo narrativo em diferentes plataformas e mídias. Isto é, um filme é explorado comercialmente nos cinemas e, então, no *home video*⁷ e *video on demand* (VOD), surgem videogames (de console, computador e

⁷ O termo *home video* designa apenas o consumo de mídias físicas, como DVD e Blue-Ray.

aplicativos de *smartphones*), bonecos colecionáveis, camisetas etc. Uma campanha crossmídia visa atingir o consumidor em diferentes contextos para que seu contato com determinado produto se sustente pelo maior tempo possível. Não há uma complementariedade narrativa entre os diferentes meios; eles não se completam, apenas replicam um mesmo conteúdo.

O desenvolvimento das narrativas transmídia surgiu como uma evolução, e consequência óbvia, das campanhas crossmídia. O espectador-usuário, inserido no contexto da convergência digital, viu-se insatisfeito em consumir o mesmo conteúdo em diferentes mídias. Ele queria mais, queria mergulhar em um universo com potencial narrativo infinito. Uma obra transmídia, seja ela de cunho artístico ou publicitário, é comumente denominada como um sistema transmídia. Isso se deve ao fato de que, segundo a concepção de Morris Hirsch⁸, “qualquer objeto de estudo composto por mais de uma parte, e que respeite a condição de que haja interação entre essas partes” (LEÃO, 2005, p. 55) pode ser denominado como sistema.

Figura 1 – O que é transmídia?

PRATTEN, Robert. *Getting started with transmedia storytelling: a practical guide for beginners*. 2. ed. Creatspace, 2011.

⁸ HIRSCH, Morris. *The chaos of dynamical systems*. In: *Chaos, fractals, and dynamics*. New York, Marcel Dekker, 1985 apud LEÃO, Lucia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 2005.

Como mencionamos anteriormente, a indústria do entretenimento criou uma estrutura em que um mesmo produto cultural passou a ser explorado por diferentes mídias e plataformas, em maior ou menor grau de complexidade narrativa. Ao analisar a malha de produtos desenvolvidos dentro de uma franquia, Marsha Kinder (1991) desenvolveu o conceito da “intertextualidade transmídia”.

O que encontrei foi uma forma bastante consistente de intertextualidade transmídia, que posiciona jovens espectadores (1) para reconhecer, distinguir e combinar diferentes iconografias que atravessam filmes, televisão, histórias em quadrinhos, comerciais, videogames e brinquedos (KINDER, 1991, p. 47, tradução nossa).

Henry Jenkins (2009) popularizou o termo “transmídia” ao propor que, na era da convergência digital, uma obra pode estar contida em um universo narrativo, que pode ser explorado por meio de várias mídias, sem que as informações sejam redundantes, aumentando a interação entre os espectadores-usuários e o conteúdo produzido.

2.4. O universo narrativo

A narrativa transmídia se dá a partir da transmissão de uma mensagem global por meio de vários fragmentos em múltiplas mídias. Para que haja um equilíbrio entre elas, a narrativa precisa estar inserida em um universo expansível.

Marie-Laure Ryan (2013) afirma que um universo transmídia pode ser formado de duas maneiras: quando a história é concebida desde o início para ser vivida de forma transmídia pelo público (fenômeno mais recente) ou quando é fruto do efeito “bola de neve”, isto é, quando a “narrativa goza de tanta popularidade, ou torna-se tão eminente na cultura, que espontaneamente ela gera uma variedade de prequelas e sequências, ficção de fãs e adaptações, seja na mesma mídia ou entre mídias” (RYAN, 2013). Segundo a autora, o universo narrativo é a combinação de componentes estáticos e dinâmicos. Os primeiros englobam elementos que precedem os acontecimentos da história, como as instituições sociais existentes, o espaço diegético e as leis físicas que devem ser obedecidas no mundo ficcional em questão.

Os componentes dinâmicos, por sua vez, são os acontecimentos físicos e mentais ligados ao personagem, os quais causam e explicam as mudanças ocorridas na narrativa. Ainda segundo Ryan (2013), “a noção de universo narrativo é central para o fenômeno da narrativa transmídia, já que é ele quem amarra os vários textos do sistema”.

A expansão de um universo narrativo pode se dar de diversas maneiras. Os personagens secundários de uma mídia podem se tornar heróis em outra; novos personagens podem surgir para compor um novo braço narrativo; diferentes regiões podem ser exploradas em cada plataforma; o tempo narrativo pode ser expandido por sequências e *prequels*⁹.

As narrativas tradicionais, que se desenvolvem em apenas uma mídia, apresentam elementos de contextualização espacial, temporal e do clima geral que permeia a trajetória do personagem. Porém, isso não basta para moldar um universo narrativo e, além disso, não fornece os alicerces para o desenvolvimento de uma narrativa transmídia. “Para que seu mundo ganhe vida, você precisa sinalizar que há outras histórias profundas naquele mundo além da narrativa à disposição – seu mundo precisa parecer maior do que seus personagens” (PHILLIPS, 2012, p. 77, tradução nossa).

O universo narrativo é uma potencialidade à espera da linguagem adequada que irá explorar determinado fragmento de uma história mais complexa. Portanto, o meio define o que será contado, não o contrário. Caso um projeto transmídia roteirize fragmentos de uma narrativa para depois distribuí-los entre os diferentes meios, ele não será bem sucedido, uma vez que não levará em consideração as peculiaridades das linguagens envolvidas no processo.

Para que cada meio consiga explorar o que lhe é específico, o universo narrativo precisa ser maior do que a simples soma de suas partes. Caso contrário, teremos apenas uma franquia, em que a redundância narrativa será frequente, e o espectador-usuário logo perderá o interesse. Andrea Phillips afirma que a “narrativa

⁹ Termo em inglês usado para se referir a uma obra que divide o mesmo universo e descreve eventos ocorridos antes do tempo narrativo da obra original.

transmídia é um exercício de narrativa aberta, sem limites, em que uma história contada por apenas um meio é finita” (2012, p. 77, tradução nossa).

“A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo” (JENKINS, 2009, p. 49). Um projeto transmídia, seja ele entretenimento, publicidade ou uma campanha de conscientização, precisa criar um ambiente narrativo onde possa crescer. O universo precisa ter elementos que instiguem o espectador a buscar novas peças do quebra cabeça.

2.5. O engajamento em uma obra transmídia

A obra transmídia é o ambiente natural do fã, já que demanda comprometimento e participação. Um consumidor tradicional não está apto a enfrentar os desafios propostos para ter um panorama da complexa rede narrativa. Segundo Jenkins (2009), a narrativa transmídia é fruto da convergência digital, é uma resposta estética ao novo comportamento estabelecido na sociedade da informação do século XXI.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 49).

Uma obra transmídia ideal é aquela em que cada meio é uma contribuição valiosa ao todo e não há redundância narrativa. Cada mídia deve ser uma porta de entrada autônoma à obra, sem que invalide as demais, caso algum espectador-usuário deixe de consumir algum fragmento da história. Uma pessoa que assiste ao filme e lê os quadrinhos, mas não joga o videogame, deve compreender perfeitamente as mensagens dos meios com os quais entrou em contato. A informação perdida do *game* atuaria apenas como um bônus no processo de imersão da narrativa, ela não pode ser indispensável para a compreensão dos outros textos.

Boa parte da audiência de uma obra transmídia não acessará todas as mídias do sistema, daí a necessidade de cada meio ser parte de um todo e, ao mesmo tempo, autossuficiente. Andrea Phillips divide os consumidores em três categorias:

Muitas vezes, a audiência é dividida em três categorias: 80% dos espectadores são passivos, 15% da audiência é engajada e 5% são super-fãs. Os espectadores passivos¹⁰ acompanharão a história, mas não farão muito além disso. O público engajado buscará novas informações e irá interagir com alguns elementos de sua história. Os jogadores mais envolvidos são aqueles que se juntam em fóruns para comentar sobre sua história, tentam resolver cada quebra-cabeça, viajam centenas de milhas para ir a eventos ao vivo, criam e atualizam *wikis* ou guias de sua história, e assim por diante (PHILLIPS, 2012, p. 104, tradução nossa).

A narrativa transmídia não é apenas uma história, é uma experiência. Ainda segundo Phillips (2012), uma das melhores qualidades de uma obra transmídia é poder dar ao fã um lugar dentro da narrativa. O universo narrativo permite que os fãs se transportem para aquele mundo, e a interatividade é, em grande medida, responsável por isso. Um projeto transmídia pode não integrar mídias interativas, como *games* ou redes sociais, mas a participação dos fãs em *blogs* de discussão ou produções amadoras para o *YouTube* também são sinais do sucesso do projeto. Na cultura da convergência, o espectador não quer apenas consumir, ele também quer produzir e, para isso, apropria-se do material produzido pelas grandes corporações para criar seus próprios vídeos, construindo o que chamamos de cultura remix.

A narrativa transmídia que integra as mídias tradicionais (livros, quadrinhos, cinema e televisão) e as mídias interativas (videogames, aplicativos, vídeos de realidade virtual) é característica de uma geração de produtores que cresceu como *gamers* e que quer explorar o potencial narrativo desses meios (JENKINS, 2009). Frequentemente, a literatura sobre a construção de um projeto transmídia aponta o público-alvo como o principal critério para a escolha das plataformas e mídias que serão utilizadas. Isso pode ser observado em “*How to Write a Transmedia Production Bible*”, obra de Gary Hayes, encomendada em 2011 pela agência australiana de apoio à produção audiovisual *Screen Australia*, na obra de Andrea Phillips (2012) e de

¹⁰ Vale pontuar que a noção de passividade apresentada pela autora se refere ao não envolvimento do espectador com as mídias que demandam mais interatividade, isto é, que envolvem o conceito de “agência”, desenvolvido por Janet Murray, a ser explorado posteriormente.

Henry Jenkins (2009). Desse modo, as discussões acerca do modelo transmídia de entretenimento muitas vezes acabam restritas ao engajamento e à distribuição da informação.

Neste estudo, optamos por seguir outro caminho: pensar a narrativa ficcional transmídia como um ambiente de troca e construção entre as diferentes linguagens. Quando uma obra é concebida como transmídia, ela pressupõe determinado número de meios que serão explorados na narrativa. Ainda assim, os textos se comportam como organismos que se comunicam, podendo gerar novas narrativas em diferentes mídias, uma vez que a interação e o *feedback* dos consumidores alimentam o potencial narrativo do universo criado. Quando a obra transmídia se constitui pelo “efeito bola de neve”, os meios são agregados lentamente e os resultados do diálogo entre eles podem ser facilmente identificados. Nossa hipótese é que sistemas transmídia funcionam como um conjunto de linguagens que se tocam e geram novos conteúdos.

Com o propósito de explorar as possíveis relações entre as múltiplas linguagens de um sistema transmídia, recorreremos aos fundamentos da semiótica da cultura, desenvolvida pela Escola de Tártu-Moscú. Nosso objetivo será aproximar, em um primeiro momento, os conceitos de semiosfera, desenvolvido por Iuri Lotman, e de transmídia, para, então, identificarmos os textos semióticos que se modelizam a fim de constituir a identidade estética da obra.

CAPÍTULO 2

A TRANSMÍDIA E A SEMIOSFERA

Os estudiosos da Escola de Tártu-Moscou dedicaram-se ao desenvolvimento da semiótica da cultura, para a qual o signo “é objeto da ciência, mas não da investigação. Os objetos de pesquisa são os ‘sistemas de modelização secundária - arte, mitos, religião... - sendo a língua natural, que cria e modeliza o mundo, o sistema de modelização primário” (LOZANO, 1999, p. 1, tradução nossa). Analisaremos ao longo deste trabalho como se dá a categorização dos sistemas semióticos de modelização primária e secundária. Para os semioticistas soviéticos, o estudo da cultura seria limitado se usássemos apenas abordagens sociológicas, historiográficas ou antropológicas. Isso não significa que o estudo sobre o processo da construção cultural ficará restrito apenas à perspectiva da comunicação e significação, mas, sim, “que a cultura, em sua complexidade, pode ser entendida melhor se for abordada de um ponto de vista semiótico” (ECO, 2016, p. 21).

Boris Schnaiderman (2010) afirma que muitos estudiosos ocidentais têm o formalismo russo como referência inicial para o desenvolvimento da semiótica soviética, que também é influenciada por uma visão estrutural das artes e ciências humanas. Ao mesmo tempo, há quem estabeleça, como o antropólogo francês Claude Lévi-Strauss, diferenças claras entre o formalismo e o estruturalismo. Sendo assim, faremos um breve desvio para tratar da elaboração teórica e metodológica envolvendo formalistas e estruturalistas, com o objetivo de melhor compreender as teorias que sustentaram o trabalho de Lotman e demais membros de Tártu-Moscou.

Os formalistas russos procuraram aplicar o método científico no estudo da linguagem poética e da literatura, estudando-as isoladamente, sem influência ou correlação com visões políticas, históricas e culturais. Os formalistas compunham um grupo pouco coeso, cujos estudos foram interrompidos pelo Stalinismo ¹¹

¹¹ Conjunto métodos e práticas de governo entre os anos de 1927 e 1953, quando a URSS foi governada por Josef Stalin. O termo não configura uma teoria, mas qualifica governos comunistas ditatoriais, com centralização das tomadas de decisão e burocratização do aparelho estatal. O culto à

(SCHNAIDERMAN, 2010). Ainda assim, foram os responsáveis por introduzir no âmbito acadêmico o estudo da arte literária sem a abordagem historiográfica vigente até então. Dentre seus principais teóricos estão Boris Eikhnbaun, Boris Tomashevsky, Vladimir Propp – que teve grande influência no estruturalismo francês com a obra “Morfologia do Conto Maravilhoso” (1928) –, Yuri Tynianov e Roman Jakobson.

O formalismo era um novo movimento baseado na convicção de que *o que* é dito é inseparável de *como* é dito. Mas, na medida em que esse “o que” era território já conquistado e bem definido, esse novo movimento concentrou sua atenção no “como”. Isso levou à concepção comumente aceita de que os formalistas ignoravam o conteúdo em princípio. Os formalistas reiteraram, sem sucesso, que isso não era verdade porque, como eles o concebiam, o conteúdo era sempre estruturado de uma maneira específica e, por isso, era simplesmente impossível estudar o conteúdo ignorando a estrutura de uma obra (LOTMAN, 2013, p. 49, tradução nossa).

O estruturalismo surgiu como metodologia de análise para transpor o esgotamento do método científico formalista no estudo literário, propondo que as obras são apenas manifestações de uma estrutura. Ivan Teixeira (1998) sintetiza os objetivos na criação de uma teoria da estrutura e o funcionamento do discurso literário:

O objetivo da poética estrutural seria, finalmente, a descoberta da gramática segundo a qual articulam as histórias do homem, que não são aleatórias nem imprevisíveis, mas obedecendo a uma estrutura, entendida como o conjunto de propriedades essenciais do discurso literário (TEIXEIRA, 1998, p. 35).

Jorge Lozano (1979) afirma que, dentre os formalistas, Roman Jakobson foi o que mais influenciou a obra de Iuri Lotman. Jakobson foi membro do Círculo Linguístico de Praga¹² e o responsável por introduzir na Rússia as teorias sobre a tríade sónica e a semiose ilimitada, de Charles Sanders Peirce. Ele também introduziu a teoria da informação de Claude Shannon, desenvolvida em “*A Mathematical Theory of Communication*” (1948), considerada decisiva para o

personalidade de Stalin marcou todo o período. As condutas do Stalinismo são criticadas por marxistas e trotskistas, que alegam deturpações das ideias de Karl Marx para a manutenção do regime autoritário de Stalin.

¹² Também conhecido como Escola de Praga, composta por linguistas e críticos literários. Seus membros desenvolveram métodos de estudos semióticos, influenciados pelo trabalho de Ferdinand de Saussure. Além disso, ao confrontarem as limitações do formalismo, os membros da Escola de Praga caminharam em direção à análise estrutural.

desenvolvimento do estruturalismo e da semiótica russa. Ainda segundo Lozano (1979), a escola de Tártu-Moscú vai além da semiótica da comunicação, na qual os objetos de estudo são apenas os elementos criados com fins comunicacionais. Ele propõe uma aproximação entre a semiótica russa e a “semiótica da significação, representada por [Roland] Barthes e a corrente estruturalista, para os quais os objetos da semiótica seriam todos os sistemas de signos, todos os fenômenos significantes, [...] qualquer fenômeno cultural enquanto signifiante” (LOZANO, 1979, p. 23, tradução nossa).

O estruturalismo é a tentativa de superar, nos estudos sociais e culturais, o método empírico e o indutivo, que parte de dados particulares sobrepostos, como experiências e enunciados apreendidos, para chegar a conceitos mais gerais por meio de operações cognitivas (THIRY-CHERQUES, 2006). O estruturalismo faz oposição a esse método ao usar a lógica dedutiva, que aplica premissas gerais ao objeto e estreita a análise por meio de raciocínios lógicos, até que reste apenas a conclusão proposta inicialmente. O efeito adverso do estruturalismo é que ele pode induzir o crítico a somente aplicar a metodologia estrutural de análise e, conseqüentemente, ignorar a originalidade, a diversidade e a espontaneidade da criação artística humana. Diante desse cenário, a semiótica ganhou espaço entre os acadêmicos ao propor relações entre as linguagens e a autenticidade na criação humana.

Boris Schanaiderman (2010) afirma que a semiótica russa foi formada a partir da segunda metade do século XIX, à medida que uma visão estruturalista e uma “consciência semiótica” surgiam para confrontar a historiografia dominante até então. Portanto, é natural que os semiotistas de Tártu-Moscú se aproximem do método estrutural. Contudo, isso não significa que toda a teoria semiótica e “nem que todos os semiotistas usaram o método estruturalista. Charles S. Peirce e Charles Morris, por exemplo, propuseram uma teoria semiótica que, de modo algum, é estruturalista” (ECO, 1990, p. ix, tradução nossa).

As teorias da semiótica da cultura desenvolvidas pela escola de Tártu-Moscú se prestam como suporte teórico inicial para nossa análise sobre a construção da identidade estética em projetos transmídia. Diante da vasta literatura soviética acerca

dos processos de construção cultural, optamos por iniciar nossos estudos pelos conceitos de semiosfera e textos semióticos de modelização secundária, ambos desenvolvidos por Iuri Lotman em *“La Semiosfera”* (volumes I, II, e III) e em *“A estrutura do Texto Artístico”*, respectivamente. Para Umberto Eco, Lotman “é um crítico que partiu de uma abordagem estruturalista para os fenômenos de significação e comunicação e, de fato, retém grande parte desse método, mas que não permanece limitado por ele” (ECO, 1990, p. ix, tradução nossa).

Charles Peirce e Charles Morris estudavam o signo isolado, enquanto que Ferdinand de Saussure e a Escola de Praga detinham-se sobre o ato comunicacional. A semiótica da cultura, por sua vez, é “uma disciplina que examina a interação de sistemas semióticos com estruturas diversas, a falta de uniformidade interna do espaço semiótico e a necessidade de poliglotismo cultural e semiótico” (LOTMAN, 1996, p. 78, tradução nossa). Com isso, seu desenvolvimento resultou em mudanças significativas nas ideias tradicionais da semiótica.

3.1. A semiosfera

Lotman partiu dos conceitos de biosfera (conjunto de todos os ecossistemas da Terra), cunhado por Eduard Suess, e de noosfera (estágio de desenvolvimento planetário em que biosfera é modificada pela razão humana), de Vladimir Vernadski, para criar, por analogia, o termo semiosfera, que se refere ao continuum semiótico, fora do qual é impossível a existência da semiose¹³. A semiosfera comporta-se como “um ambiente no qual diversas formações semióticas se encontram imersas em diálogo constante, um espaço-tempo, cuja existência antecede tais formações e viabiliza o seu funcionamento, enquanto torna possível o seu próprio ciclo vital” (RAMOS *et al.*, 2007, p.34).

¹³ Semiose é o processo de significação identificado por Charles S. Peirce, em que um signo produz na quase-mente do intérprete um outro signo: o interpretante. “Um signo é ‘tudo que leva outra coisa (seu interpretante) a referir-se a um objeto a que ele próprio se refere [...]’; da mesma forma, o interpretante torna-se por sua vez um signo, e assim ao infinito’. É, pois, a própria definição de signo que implica um processo de semiose ilimitada” (ECO, 2016, p. 58).

Lotman insiste que não podemos ceder à falácia dos processos heurísticos ao estabelecermos análises que vão dos elementos mais simples aos mais complexos, considerando estes apenas como o resultado da soma daqueles. Os sistemas semióticos interagem no continuum da semiosfera e se organizam em diferentes níveis de complexidade.

O universo semiótico pode ser considerado como um conjunto de textos diferentes e linguagens fechadas em relação umas às outras. Então, todo o edifício terá a aparência de ser composto de tijolos diferentes. No entanto, a abordagem inversa parece mais frutífera: todo o espaço semiótico pode ser considerado como um mecanismo único (ou como um organismo). Então, o resultado não é um ou outro tijolo, mas um "grande sistema" chamado semiosfera (LOTMAN, 1996, p. 23, tradução nossa).

Textos semióticos são estruturas sígnicas que se opõem às estruturas extratextuais. Isto é, o texto é a realização de um sistema que pressupõe a existência de uma não-organização externa. Uma língua natural, por exemplo, é um código que admite a existência de elementos que não o integram, mas que podem ser parte de outro sistema organizado.

A existência de elementos extra-sistêmicos, consequência inevitável da materialização, assim como a sensação de que os mesmos elementos podem ser sistêmicos a um nível e extra-sistêmicos a outro, acompanham obrigatoriamente o texto (LOTMAN, 1978, p. 104).

Uma linguagem é uma abstração de códigos que tem sua existência materializada no texto semiótico. Nesse sentido, para analisarmos uma linguagem, devemos necessariamente partir de algum texto. Ainda assim, não podemos afirmar que toda a linguagem esteja ali representada, uma vez que é absolutamente possível que apenas uma pequena fração dela esteja materializada naquele texto.

Embora a palavra *texto* tenha como referente 'conjunto verbal', podemos estende-la aos signos em geral, definindo texto como um processo de signos que tendem a eludir seus referentes, tornando-se referentes de si mesmos e criando um campo referencial próprio. Assim entendido, o texto se move como uma estrutura sintática, a que comumente chamamos de "forma" (PIGNATARI, 2008, p. 35).

No sistema geral da cultura, os textos semióticos transmitem significados e geram novos sentidos ao se comportarem como dispositivos pensantes. Isso acontece

por conta da heterogeneidade interna dos textos. Eles são manifestações de, no mínimo, duas linguagens que se relacionam e produzem novos sentidos. “O texto é um espaço semiótico no qual as linguagens interagem, interferem e se auto-organizam hierarquicamente” (LOTMAN, 1996, p. 97, tradução nossa).

Assim como os textos semióticos, a semiosfera também pressupõe uma oposição entre a organização interna e a desorganização externa, evidenciando seu caráter delimitado. A consequência lógica dessa individualidade semiótica é a existência de uma área fronteira, que separa e comunica, concomitantemente, a semiosfera e o espaço extrasemiótico ou alosemiótico.

Assim como na matemática, em que um conjunto de pontos pertencente simultaneamente ao espaço interior e ao espaço exterior é chamado de fronteira; a fronteira semiótica é a soma dos “filtros” tradutores bilíngues, através da qual um texto é traduzido para outro idioma (ou idiomas) que está fora da semiosfera dada (LOTMAN, 1996, p. 24, tradução nossa).

À semiosfera é necessária a autoconsciência de sua especificidade para a formação da cultura. A fronteira da semiosfera é o ponto de tradução, de contaminação, entre o que é organizado e sistematizado em uma cultura e o que não lhe pertence. Os não-textos externos à semiosfera têm a potencialidade de “se transformarem em textos desta. Neste processo de inclusão, os não-textos não são apenas modificados, mas também provocam mudanças na estruturalidade interna do sistema” (RAMOS *et al.*, 2007, p.33). O movimento contrário também é verdadeiro. Os textos da semiosfera analisada também modificam o espaço extrasemiótico ou alosemiótico. O potencial comunicante das membranas das semiosferas é perceptível em regiões geográficas de intenso intercâmbio cultural, por exemplo. Isso corrobora a ideia de que as semiosferas não estão mergulhadas no caos, mas se tocam e contaminam.

Além de identificar a singularidade da semiosfera, Lotman (1996) também propôs um modelo para sua organização interna. Segundo ele, “o espaço semiótico caracteriza-se pela presença de estruturas nucleares (variadas) com uma organização evidente e um mundo semiótico mais amorfo que tende para a periferia, em que as estruturas nucleares estão submersas” (LOTMAN, 1996, p. 29, tradução nossa). As

diferentes linguagens estão submersas no espaço semiótico de maneira heterogênea, uma vez que as estruturas nucleares têm menor potencial de tradução e de gerar novas informações se comparadas às estruturas que se encontram próximas à fronteira.

Dispondo da comparação do espaço semiótico à noosfera, propomos a comparação da semiosfera ao interior da Terra, onde elementos de diferentes densidades estão separados ao se movimentarem em velocidades distintas. O núcleo da Terra é mais denso e inerte se comparado às camadas mais externas, assim como ocorre com as estruturas centrais da semiosfera.

A irregularidade estrutural da semiosfera é determinada pelo fato de que, sendo heterogênea por natureza, desenvolve-se com diferentes velocidades em seus diferentes setores. Diferentes linguagens têm diferentes tempos e diferentes magnitudes de ciclos: as línguas naturais desenvolvem-se muito mais lentamente do que as estruturas ideológicas-mentais (LOTMAN, 1996, p. 31, tradução nossa).

As estruturas internas da semiosfera replicam sua macroestrutura e apresentam fronteiras próprias. Os textos semióticos se comportam e se relacionam como semiosferas que se tocam e geraram novas informações.

3.2. Isomorfia na formação de novos textos

A heterogeneidade intrínseca da semiosfera cria estruturas textuais isomorfas. Os textos estão fechados em si mesmos, apresentam fronteiras de contato e estruturas nucleares com menor nível de tradução. As estruturas isomorfas, ao se relacionarem, criam novas informações e textos, os quais habitam e enriquecem a semiosfera analisada.

O texto isolado é isomorfo em certa perspectiva a todo o mundo textual, e existe um paralelo claro entre a consciência individual, o texto e a cultura como um todo. O isomorfismo vertical, existente entre estruturas dispostas em diferentes níveis hierárquicos, gera um aumento quantitativo das mensagens (LOTMAN, 1996, p. 32, tradução nossa).

A formação de novos textos é o resultado da semiose entre diferentes sistemas semióticos isomorfos, não necessariamente entre si, mas a estruturas mais estáveis, hierarquicamente superiores a ambos e que estão mais próximas do núcleo da semiosfera. O processo de tradução de elementos de uma subestrutura para outra cria novos textos, novas subestruturas isomorfas. Essa heterogeneidade estrutural da semiosfera é a base do seu mecanismo gerador e perpetuador de textos semióticos.

A linguagem é um sistema que serve à comunicação por meio de regras estruturais de combinação de signos. O texto semiótico é a materialização de uma escolha e do rearranjo dos signos dentro da estrutura da linguagem. Sendo assim, podemos afirmar que um sistema artístico é uma linguagem, e que a obra de arte é um texto dessa linguagem. O texto semiótico transposto para outra linguagem é, na realidade, um novo texto, haja vista que a informação está sempre ligada ao código em que foi elaborada. Lotman reitera diversas vezes em sua obra que “não se deve assimilar a linguagem à forma da obra artística e a comunicação ao conteúdo” (LOTMAN, 1978, p. 49). Forma e conteúdo são elementos inseparáveis, não podem ser recombinações sem que haja perda ou transformação da informação. Se um poema for transformado em prosa, boa parte da informação contida nele não será transmitida. Fiódor Dostoiévski¹⁴ (1934, p. 20 apud LOTMAN, 1978, p. 51) afirmou: “Para diferentes formas de arte existem séries de ideias poéticas que lhes correspondem, a ponto de uma ideia não poder ser nunca expressa numa outra forma que não lhe corresponda”. A aparente contradição dessa fala evidencia a relação quantitativa existente entre as possibilidades de expressão de uma ideia e a capacidade de condensação de informação de um texto artístico. “Quanto maior é a possibilidade potencial da escolha, mais a própria estrutura da linguagem contém informação e mais se distingue nitidamente a sua correspondência com este ou aquele modelo do mundo” (LOTMAN, 1978, p. 51).

Para admirarmos e analisarmos uma obra de arte, precisamos antes conhecer a linguagem e o código (conjunto sistematizado das convenções da linguagem) que antecede o texto que nos é apresentado pelo artista. Esse sistema abstrato,

¹⁴ DOSTOIÉVSKI, F. M., *Cartas*, t. III: 1934. Moscou-Leningrado.

compartilhado por ambas as extremidades do processo de transmissão de uma informação, modeliza não só a expressão e a percepção de mundo particular do artista, mas também o olhar do observador.

Uma comunicação artística cria o modelo artístico de um fenômeno concreto – a linguagem artística modeliza o universal nas suas categorias mais gerais que, representando o conteúdo mais geral do mundo, são uma forma de existência para as coisas e para os fenômenos concretos (LOTMAN, 1978, p. 50).

Os limites, início e fim, de um texto artístico podem ser temporais ou espaciais. Em outras palavras, um texto pode se desenvolver no tempo, como um filme, uma poesia ou uma peça teatral, ou no espaço, em relação de oposição ao não-construído, como na linguagem da escultura e da arquitetura.

O diálogo entre textos semióticos somente é possível com a existência de elementos de transição que estejam próximos à fronteira e que sejam reconhecidos por ambas as partes. Isso é válido tanto para as relações entre semiosferas distintas quanto para as subestruturas de uma mesma semiosfera. O ato de apontar para si mesmo ao indicar individualidade é reconhecido em culturas construídas em espaços absolutamente distintos, por exemplo. É justamente o encontro e o diálogo entre as estruturas que possibilitam a tradução e a criação de novos textos. Segundo Lotman, “a consciência sem comunicação é impossível. Nesse sentido, pode-se dizer que o diálogo precede a linguagem e a gera” (LOTMAN, 1996, p. 35, tradução nossa).

As linguagens artísticas de uma cultura se contaminam e se traduzem. Então, novos textos semióticos são gerados e a cultura se desenvolve quantitativamente e qualitativamente, tornando-se mais rica, retroalimentando a produção de novos textos. Afinal, o aumento quantitativo de estruturas semióticas gera mais áreas de contato, mais diálogos e, portanto, mais textos. Lotman exemplifica esse processo ao descrever o diálogo existente entre a literatura e as artes plásticas: “A literatura do século XIX, para exercer uma forte influência sobre a pintura, teve que incluir elementos pictóricos em sua linguagem. Fenômenos análogos também ocorrem quando há contatos culturais entre áreas” (LOTMAN, 1996, p. 34, tradução nossa).

Este estudo percorreu até aqui o contexto social e tecnológico em que os sistemas transmídia podem se desenvolver e parte do corpo teórico que fundamenta nossa análise. Antes de prosseguirmos com a análise da construção estética de *The Walking Dead*, gostaríamos de propor uma aproximação conceitual entre sistemas transmídia e semiosfera. Um sistema transmídia é uma rede de linguagens dotadas de estruturalidade própria e, também, geradoras de textos semióticos internos. Essas linguagens estão em constante diálogo, contaminando-se e criando novos textos em processos de tradução e recriação, que alimentam o próprio sistema. Diante disso, a correspondência entre tais estruturas nos pareceu natural.

3.3. Transmídia como semiosfera

Os meios que compõem um sistema transmídia têm estruturalidade própria, o que determina o fragmento narrativo que será explorado por cada um. No nosso entendimento, baseado nas teorias de McLuhan e Lotman, não é possível pensar o conteúdo dissociado do meio. Isto posto,

Este sistema impõe inevitavelmente limitações ao conteúdo transmitido, que não são percebidas pelo homem a quem o trabalho se destina, e são aceitas por ele como algo dado e adquirem a aparência de padrões "naturais", não convencionais (LOTMAN, 1998, p. 239, tradução nossa).

Não há arbitrariedade no conteúdo designado a determinado meio em uma obra transmídia, uma vez que, além da mensagem informativa, “os sistemas artísticos também podem incluir informações sobre sua própria linguagem” (LOTMAN, 1998, p. 242, tradução nossa). A arte reflete sua semântica e sintaxe de uma só vez.

O sistema transmídia ideal concilia diversos meios, mas não os organiza rigidamente, já que o espectador pode optar entrar no sistema pela mídia que melhor lhe convém. No entanto, é comum que o sistema tenha um meio que o notabilize e atraia novos espectadores-usuários, sobretudo em sistemas transmídia construídos pelo efeito “bola de neve”, descrito anteriormente. Esses meios concentram as

potencialidades narrativas a serem expandidas, bem como as características estéticas que serão replicadas em todas as mídias. Eles estão no centro do sistema e suas estruturas são menos mutáveis conforme o sistema transmídia se expande. É importante ressaltar que as linguagens que se encontram no centro de um sistema podem estar próximas à fronteira em outro, uma vez que cada sistema é fechado em si mesmo.

Cada meio é uma linguagem dotada de estrutura, um código que dialoga com os outros códigos de um sistema transmídia. O contato entre diferentes linguagens gera novas informações, novos textos semióticos, que enriquecem e ampliam a obra transmídia. O diálogo entre as linguagens cinematográfica e gráfica, por exemplo, propicia um processo de tradução, aperfeiçoando o modo como a informação pode ser transmitida pelos quadrinhos.

Para assimilar e interagir dentro de um sistema narrativo transmídia, a audiência precisa estar imersa na semiosfera cultural do século XXI, em que a semiose entre as mídias adquire uma característica de convergência. Como vimos no capítulo anterior, o espectador-usuário do século XXI está adaptado à velocidade com que as mídias se transformam e surgem em diversas plataformas, sobretudo nas digitais. As obras transmídia estão imersas na semiosfera da convergência, enquanto que os meios estão imersos no sistema transmídia. Portanto, propomos a existência de uma relação de isomorfia entre a semiosfera, o sistema transmídia e as linguagens que o compõem.

Nossa proposta não é estabelecer uma análise dos elementos mais simples que compõem uma estrutura mais complexa, mas tentar identificar a correspondência estrutural entre a semiosfera da cultura das mídias do século XXI e um dos produtos da semiose que ocorre em seu interior, o sistema transmídia. Não se trata de um todo formado por partes, mas de estruturas absolutas e similares que se encaixam uma dentro da outra, como matrioskas.

A narrativa é construída de forma distinta em cada sistema semiótico. A narração verbal se constrói no encadeamento das palavras, o que provoca um

aumento no volume do texto. Nos sistemas icônicos, como a pintura e os quadrinhos, a narração é fruto da recombinação, da transformação e da transposição dos elementos formadores da linguagem.

Um texto real da linguagem artística é constituído por uma sucessão de símbolos estéticos e comuns. A relação com a norma pode ser considerada como a interpretação científica do grau de convencionalismo. De acordo com este ponto de vista, todas as produções artísticas são convencionais (USPENSKII, 1981, p. 33).

A língua materna é considerada pela semiótica russa um sistema de modelização primário, uma vez que ela define o psiquismo do indivíduo. A consciência e a auto-percepção são construídas com base na língua nativa, que, por sua vez, é um código linguístico. Qualquer texto semiótico que seja a expressão de uma outra estrutura, será construído sobre ou a partir da língua materna, sendo, portanto, um texto secundário. As linguagens artísticas, por exemplo, são sistemas que constituem uma estruturalidade, o que as qualifica como sistemas de modelização secundária.

A linguagem verbal, por ser dotada de estrutura, é tomada como sistema modelizante primário. Os outros sistemas da cultura, como é o caso da literatura, do mito, da religião e da arte, por serem dotados, não de uma estrutura, mas por construírem uma estruturalidade, são denominados sistemas modelizantes secundários. Modelizantes de segundo nível porque, construídos sobre o modelo da língua verbal não remetem para ele em sua codificação e decodificação, uma vez que constroem o seu próprio modelo (RAMOS *et al.* 2007, p. 29).

Como vimos, um sistema transmídia é um ambiente onde diversas linguagens estão em constante diálogo, traduzindo e produzindo novos textos semióticos. Nossa análise extrapola questões relacionadas à distribuição e à recepção da obra transmídia, empenhando-se na investigação de como alguns textos semióticos se traduzem e se modelizam a fim de criar uma uniformidade estética que caracterize determinada obra transmídia.

3.4. A tradução artística

Conforme destacamos anteriormente, a obra de arte é um texto semiótico compartilhado por dois ou mais indivíduos. Logo, ela pode ser considerada a materialização de uma estrutura. Caso a mensagem seja transmitida fora dessa estrutura, parte da informação será perdida. Descrever um quadro oralmente não comunica a totalidade da obra pictórica, por exemplo. “Quando nos referimos ao ‘vermelho’, por exemplo, não estaríamos lidando antes com a palavra vermelho do que com a cor?” (PIGNATARI, 2004, p. 174). A linguagem artística é outra que não a verbal, por isso acreditamos que a “arte pode ser descrita como uma linguagem secundária e a obra de arte, como um texto nessa linguagem” (LOTMAN, 1978, p. 38).

Nossa predisposição em dar sentido a uma obra artística pela tradução de sua mensagem ao código verbal deriva de uma “ilusão lógica” ou “ilusão da contiguidade”, descrita por Décio Pignatari. “Esta ilusão, ao que tudo indica, nasceu diretamente dos sistemas linguísticos do Ocidente” (PIGNATARI, 2004, p. 165), haja vista que o código alfabético trabalha com a associação por contiguidade ao permutar letras para formar palavras, as quais, por sua vez, são organizadas de forma a gerar diferentes sentidos. “A mente ocidental tende para a contiguidade porque mente ocidental é linguagem ocidental (código verbal) e a linguagem ocidental é baseada na contiguidade” (PIGNATARI, 2004, p. 167).

Como a arte é a materialização de uma forma que não pode ser resumida ou racionalizada por meio da associação por contiguidade, o ato de resumir um poema ou tentar retirar dele seu significado seria sua própria destruição. A tradução entre códigos artísticos se faz por meio de uma associação por similaridade, o que não nos é usual, uma vez que nosso raciocínio é construído pelo processo de contiguidade. Outra vez, recorremos a Pignatari para esclarecer como a forma (modelo) artística se relaciona por processos de similaridade: “um modelo é um conceito não-verbal, ou seja: o equivalente a um conceito (contiguidade) é um modelo (similaridade)” (PIGNATARI, 2004, p. 171).

A linguagem artística não é uma forma vazia, um receptáculo incumbido de receber um conteúdo totalmente externo a ele, trazendo consigo novas informações. A relação entre conteúdo e forma é dinâmica e eles não estão dissociados um do outro. “A linguagem de uma obra é um dado que existe antes da elaboração do texto concreto e que é semelhante para os dois pólos da comunicação. [...] A mensagem é a informação que surge num determinado texto” (LOTMAN, 1978, p. 45). A partir disso, podemos afirmar que o processo de tradução de uma obra de arte para outra linguagem não é simples e direta, ela é resultado do diálogo entre as fronteiras de textos semióticos isomorfos, descritos anteriormente. A tradução de um texto artístico se dá pela existência de elementos de transição situados na fronteira das diferentes linguagens envolvidas. A relação entre essas linguagens é sempre uma relação entre diferentes sistemas de signos, isto é, uma relação intersemiótica.

Quando um livro é traduzido para o cinema, fala-se em adaptação e questiona-se quão fiel o filme é em relação à obra original. Esse raciocínio não tem fundamento se o processo é analisado em termos semióticos. Quando falamos em adaptação, estamos pensando apenas pelo viés da narratologia e ignorando as características das linguagens analisadas. Nesse caso, temos um processo de transcodificação, uma transposição da informação de um código para outro. Como vimos, o conteúdo de uma obra não está dissociado de sua forma, de sua linguagem. Desse modo, a tradução de uma obra é sempre um processo de recriação criativa, como atesta Haroldo de Campos (2013, p. 35):

Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação. Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, *traduz-se o próprio signo*, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual, enfim tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a *iconicidade* do signo estético, entendido por *signo icônico* aquele ‘que é de certa maneira similar àquilo que ele denota’).

O processo de tradução artística é um mecanismo gerador de novos textos semióticos. Ele não é unívoco, uma vez que existem diversas esferas de interpretação possíveis que iniciam a tradução. Se tomarmos um filme traduzido de um livro e o retraduzirmos para o código literário, o resultado não será a obra original

(LOTMAN, 1996). Esse intercâmbio entre as diferentes linguagens é parte da consciência criadora e alimenta o sistema em que elas estão inseridas. Retornando ao exemplo da tradução entre os códigos pictórico e verbal, Pignatari reforça a visão da tradução criadora defendida por Haroldo de Campos:

Qualquer tradução de código para código implica sempre uma operação metalinguística (*metasígnica* talvez seja a palavra precisa). Qualquer objeto (uma obra de arte, por exemplo) resistirá sempre (será sempre diversa) à sua descrição ou análise (PIGNATARI, 2004, p. 173).

A informação estética é sempre inseparável de sua realização e não pode ser traduzida ou descrita por outro código que não o da obra original. Ela “transcende a semântica, no que concerne à ‘imprevisibilidade, à surpresa, à improbabilidade da ordenação de signos.’ ” (CAMPOS, 2013, p. 32).

Roman Jakobson, ao tratar da tradução de signos verbais para signos não-verbais em “Linguística e Poética” (2015), define o processo como uma transmutação intersemiótica. Por ser um linguista, as ideias de Jakobson na obra circundam o código verbal. No entanto, acreditamos que suas teorias possam ser usadas para a análise do processo de tradução entre quaisquer códigos. Quando o autor diz que tradução é uma forma de discurso indireto, pois o “tradutor recodifica e transmite uma mensagem recebida de outra fonte” (JAKOBSON, 2015, p. 65), ele vai ao encontro das teorias de Haroldo de Campos, uma vez que vê no tradutor uma figura criativa. Entretanto, Jakobson afirma que “a tradução envolve duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes” (JAKOBSON, 2015, p. 65), o que pode ser relativizado na abordagem que optamos por apresentar. A tradução artística é semântica e sintática, já que o código e o conteúdo estão necessariamente vinculados. Determinada informação só poderá ser transmitida de determinada forma. Se mudarmos a forma, haverá perda de informação. Uma obra artística tem algo que lhe é intrínseco e está ligado ao olhar e à expressão individual do artista. A estética de um quadro, de um filme ou de um livro não pode ser traduzida para outro código, e é isso precisamente o que torna o trabalho do tradutor um processo criativo. Os elementos que dão à arte seu sentido conotativo não podem ser traduzidos

diretamente, tornando a tradução um mecanismo em que informações são perdidas e outras são anexadas ao trabalharmos com as mais diversas linguagens artísticas.

Ao investigar a tradução de obras de arte para linguagens artísticas e não-artísticas, Iuri Lotman (2013) defini esse processo como gerador de novos sentidos, assim como ocorre no interior dos textos semióticos:

A arte ocupa uma posição especial dentro do sistema de mecanismos geradores de sentidos. Suas significações baseiam-se essencialmente na intraduzibilidade da arte em linguagens não-artísticas. Essa intraduzibilidade, entretanto, não apenas não evita como também estimula novas e contínuas tentativas de traduções não-equivalentes. Essas traduções, então, funcionam como mecanismos geradores de novos sentidos (LOTMAN, 2013, p. 83, tradução nossa).

A traduzibilidade do intraduzível cria uma tensão que gera as condições para uma explosão de sentidos. Aqui, Lotman (2013) trabalha o conceito de explosão como o momento em que se quebra a cadeia de causa e efeito e todo um conjunto de eventos igualmente possíveis vem à tona. A arte é o resultados da interação do artista, como indivíduo, com as mais variadas linguagens que se materializarão em um texto produzido com a fagulha da inspiração, “aquele momento de tensão criativa, emocional e intelectual em que ocorre o caso da intraduzibilidade transformada, via explosão, em um caso de traduzibilidade” (LOTMAN, 2013, p. 84, tradução nossa).

A inspiração como acontecimento explosivo e o trabalho do artista estão intimamente ligados à informação estética. O texto original e aquele derivado de um processo de tradução ou transcodificação têm o mesmo princípio explosivo, pois ambos são processos criativos. O texto artístico é ambíguo e autorreferente ao apontar para seu próprio processo construtivo. Desse modo, pode-se afirmar que a tradução é um processo metalinguístico enraizado na própria produção da linguagem. Afinal, “tradução e criação são operações gêmeas. De um lado, [...] a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro, há um incessante refluxo

entre as duas, uma contínua e mútua fecundação” (PAZ¹⁵, 1971, p. 10 apud PLAZA, 2013, p. 28).

Julio Plaza, em “Tradução Intersemiótica” (2013), fundamenta seus estudos sobre a tradução artística na semiótica de Peirce e correlaciona a informação estética ao signo estético, que se difere dos demais signos ao se esquivar da relação triádica. Ele é, portanto, o elemento visceral na obra de arte e o que lhe é própria.

Um *Signo* é tudo aquilo que está relacionado com uma Segunda coisa, seu *Objeto*, com respeito a uma *Qualidade*, de modo tal a trazer uma *Terceira* coisa, seu *Interpretante*, para uma relação com o mesmo Objeto, e de modo tal a trazer uma Quarta para uma relação com aquele Objeto na mesma forma, *ad infinitum* (PIERCE, 2015, p. 28).

O signo sempre substitui algo. No entanto, o signo estético opera de outra forma. Ao se voltar para si, ele foge da representação sígnica. De acordo com Plaza (2013), o signo estético oscila entre ser signo e fenômeno. Para ele, o signo estético

Propõe-se como totalizante, isto é, signo que aspira à completude, visto que se enraíza no icônico e, como tal, signo que não se “distrai de si”, nem na relação com o objeto que é pelo ícone obliterada, nem na relação com o interpretante que só pode ser fundada na analogia (PLAZA, 2013, p. 31).

O signo estético se aproxima do índice, uma vez que este não tem “poder de representação, as qualidades materiais de seu Objeto Imediato não se reportam a algo que está fora do signo, mas apenas apresentam-se a si mesmas” (PLAZA, 2013, p. 23).

O processo sígnico vai transformando e comandando a sintaxe. E, numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto, induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura (PLAZA, 2013, p. 30).

O signo estético suprime a referência ao objeto externo e, como consequência, é compelido a construir seu próprio objeto a partir de suas qualidades materiais. O

¹⁵ PAZ, Octavio. *Traducción: literatura y literalidad*. In: PAZ, Octavio. *Cuadernos marginales nº18*. Barcelona: Tusquets Editor, 1971.

signo estético “foge à representação, uma vez que esta função representativa não está na qualidade material, mas na relação de um signo com um pensamento” (PLAZA, 2013, p. 24). Ao se voltar para si, essa categoria de signo nega a semiose, deixando de participar da estrutura triádica. O signo estético não comunica algo que está fora dele e tampouco cria na mente de alguém um signo equivalente. Assim, produz sentimentos intraduzíveis, inanalisáveis e inexplicáveis.

Não pretendemos nos aprofundar nas teorias da semiótica de Peirce, uma vez que nosso trabalho se propõe investigar a construção de textos semióticos à luz da semiótica da cultura, de Tártu-Moscú. No entanto, julgamos que a tipologia das traduções desenvolvidas por Plaza pode nos ser útil nas análises do próximo capítulo. Isto posto, apresentaremos brevemente os conceitos de tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica.

A tradução icônica “se pauta pelo princípio de similaridade de estrutura. Temos, assim, analogia entre os Objetos Imediatos, equivalência entre o igual e o parecido, que demonstram a vida cambiante da transformação sígnica” (PLAZA, 2013, p. 89). O texto traduzido não terá conexão dinâmica com o primeiro, sua materialidade criará na mente uma lembrança do texto original e despertará sensações análogas.

Um *Ícone* é um signo que se refere ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal Objeto realmente exista ou não (PEIRCE, 2015, p. 52).

A tradução icônica aumenta a taxa de informação estética, despertando as mesmas sensações. Isso ocorre quando os quadrinhos são traduzidos para a linguagem audiovisual, por exemplo. A imagem gráfica se reconfigura em planos com movimentos de câmera e ações fluidas. A montagem cinematográfica constrói o tempo e o espaço diegético ao manipular diferentes planos de uma mesma cena e os cortes com elipse temporal. Os quadros fixos das HQs sempre pressupõem elipses temporais dentro de um mesmo movimento ou entre sequências, o que faz com que a fluidez seja construída apenas na mente do leitor. Diante disso, a construção gráfica que indica movimento se torna um elemento característico do código.

“A tradução indicial se pauta pelo contato entre original e tradução. Suas estruturas são transitivas, há continuidade entre original e tradução. O objeto imediato do original é apropriado e transladado para um outro meio” (PLAZA, 2013, p. 91). Na tradução indicial, pode haver uma relação ponto a ponto entre os dois textos das duas linguagens envolvidas no processo, criando uma continuidade biunívoca entre eles. A tradução indicial também pode apresentar características de contiguidade provenientes de uma dinâmica metonímica, em que parte do original se desloca para o texto traduzido.

Um *Índice* é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto (...) o Índice é afetado pelo Objeto, tem ele necessariamente alguma Qualidade em comum com o Objeto, e é com respeito a estas qualidades que ele se refere ao Objeto. Portanto, o Índice envolve uma espécie de Ícone, um Ícone de tipo especial; e não é a mera semelhança com seu Objeto, mesmo que sob estes aspectos que o torna um signo, mas sim sua efetiva modificação pelo Objeto (PEIRCE, 2015, p. 52)

O texto traduzido sempre será subordinado ao original na tradução indicial. O signo traduzido para outro meio terá uma relação de causa-efeito com o texto semiótico original, ou estabelecerá uma relação de contiguidade por referência, em que a singularidade artística terá a função de acentuar as características do novo meio e, portanto, de um novo texto (PLAZA, 2013).

“Um *Símbolo* é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto” (PEIRCE, 2015, p. 52). Essas características do símbolo estabelecem uma lógica abstrata na tradução simbólica, na qual o signo se relacionará com seu objeto por meio de convenções e não causará sensações, apenas outros signos na mente do indivíduo.

A tradução não é um processo estéril, já que as diferentes tipologias da tradução intersemiótica não existem isoladamente. Em outras palavras, elas operam de forma conjunta e sincrônica na tradução do texto artístico.

3.5. A modelização de textos semióticos

A consciência humana é uma consciência linguística, pois a língua natural exerce influência no psiquismo dos indivíduos e em muitos aspectos da vida social, o que configura a linguagem verbal como um sistema de modelização primário, como já dito anteriormente. Consequentemente, todos os modelos, isto é, estruturas sobrepostas à consciência são definidos, pela escola de Tártu-Moscou, como sistemas modelizantes secundários. Assim sendo, podemos dizer que todas as linguagens e códigos artísticos são de modelização secundária.

Os estudiosos da semiótica da cultura cunharam a expressão modelização – primária e secundária – com o objetivo de estudar os processos semióticos de formação da cultura e, para tanto, buscaram na informática a base para o novo termo. A modelagem é um processo cognitivo que produz modelos a partir de fenômenos reais, especificando as estruturas e criando uma representação simplificada e replicável. Em outras palavras, modelização é a operação que organiza e controla os elementos e as etapas de um processo de comunicação, que não seria possível sem a sistematização do que antes estava disperso. Logo, a modelização da cultura designa os processos que regulam o comportamento dos signos para que possam desenvolver sistemas, que, por sua vez, são programas que constroem e compõem a cultura dentro da semiosfera. (RAMOS *et al.*, 2007).

A cultura gera estruturalidade, isto é, “cria à volta do homem a sociosfera que, da mesma maneira que a biosfera, torna possível a vida, não orgânica, é obvio, mas de relação” (LOTMAN; USPENSKII, 1981, p. 39). Toda cultura gera um modelo cultural próprio, em razão disso, a modelização atua como geradora e replicadora de comportamentos e códigos culturais, “que atuam como representantes, elementos de identidade e geradores de significação. Dessa forma, a modelização é, então, tradução, passagem, transferência, transformação da informação em mensagem, em signo” (ALMAS, 2013, p. 186).

A proposta deste estudo é a análise de textos semióticos de linguagens artísticas, isto é, textos de modelização secundária. Discorreremos sobre o processo de

tradução de textos entre duas linguagens diferentes e como esse é um trabalho criativo. Agora, pretendemos investigar textos semióticos que se modelizam em diferentes linguagens.

Vale lembrar que a tradução aqui referida é um processo modelizante e, enquanto tal, recodifica o sistema ao modelizá-lo numa outra configuração. Esta forma de correlação entre sistemas impossibilita o estacionamento de uma conexão simples e direta entre distintas esferas, pois neste processo opera-se a tradução entre códigos com características singulares, resultando na redefinição dos mesmos, de modo que um mesmo código nunca “chega” a um sistema do mesmo modo que “saiu” de outro” (RAMOS *et al.*, 2007, p. 38).

A arte é sempre convencional, isto é, obedece aos modelos de cada linguagem que a compõem. “Um texto real da linguagem artística é constituído por uma sucessão de símbolos estéticos e comuns” (USPENSKII, 1981, p. 33). A semiose entre esses signos gera novos e diferentes sentidos na mente dos indivíduos para quem a obra foi concebida. O que antes foi fruto de uma relação sónica da expressão individual, torna-se uma forma replicável para a posteridade sob a forma de um código da linguagem artística.

A obra de arte real não é a materialização de apenas uma linguagem, ela é o resultado da interação de textos semióticos com origem em diversas linguagens. O processo de significação emerge da interação desses textos, que se modelizam e carregam signos que geram sentidos e sensações similares nos diversos meios.

Investigaremos no próximo capítulo como se dá a modelização dos textos semióticos no cenário da convergência digital, e como isso contribui para a construção da identidade estética em obras transmídia. Para tanto, optamos por analisar o sistema de *The Walking Dead*.

CAPÍTULO 3

A TRADUÇÃO E A MODELIZAÇÃO EM *THE WALKING DEAD*

Em 2003, o escritor Robert Kirkman e o quadrinista Tony Moore lançaram a revista em quadrinhos *The Walking Dead*, ambientada em um mundo pós-apocalíptico tomado por zumbis. Até agora, a HQ conta com 30 volumes e 180 edições. Em 2009, a emissora de TV norte-americana AMC comprou os direitos de produção e veiculação, e uma série televisiva (*broadcasting*) foi lançada em 2010. A série se tornou um grande sucesso mundial, e hoje se encaminha para sua nona temporada no segundo semestre de 2018. A partir disso, novas mídias e novas narrativas foram agregadas a esse universo, e *The Walking Dead* se tornou um sistema transmídia. Pode-se dizer que o processo de formação do sistema se deu pelo “efeito bola-de-neve”, segundo o conceito de Marie-Laure Ryan descrito anteriormente. Hoje, o sistema é composto por quadrinhos, livros, série televisiva, *web serie*, *podcast*, *games* para computadores e *smartphones*, aplicativos de segunda tela e de realidade expandida, *wikis*, além de um *spin-off*¹⁶, chamado *Fear The Walking Dead* (2015). Os quadrinhos e a série original possuem algumas diferenças, mas contam a mesma história: um grupo de pessoas tentando sobreviver em um mundo tomado por zumbis. Ambos possuem os mesmos personagens, salvo algumas exceções, e estão no mesmo tempo diegético. Apesar da produção televisiva derivar dos quadrinhos, foi ela a responsável por ser a porta de entrada desse universo narrativo para a maioria dos espectadores-usuários.

A narrativa original, da HQ e da série televisiva, é centrada em Rick Grimes, um xerife do estado da Geórgia, nos Estados Unidos, que entra em coma após ser baleado em um tiroteio. Quando acorda, percebe que está em um hospital deserto e caótico, e, ainda confuso, encontra alguns mortos-vivos nos corredores do local. Ele anda desorientado pela cidade e constata que a situação é a mesma em todos os lugares. Então, encontra Morgan e Duane Jones, que lhe explicam o que ocorreu durante o período que esteve em coma. Sem saber o paradeiro de sua família, Rick

¹⁶ Produto ou franquia criada a partir de outra pré-existente.

decide partir para Atlanta, onde Morgan acredita existir uma base militar para refugiados. Ao chegar em Atlanta, ele descobre que a base foi destruída e que a cidade também está tomada por zumbis. Enquanto foge das criaturas, Rick encontra Glenn Rhee, que o ajuda a escapar e o leva para um acampamento de sobreviventes nos arredores da cidade. Lá, Rick reencontra sua esposa, Lori, seu filho, Carl, e seu antigo parceiro, Shane. A partir daí, Rick lidera o grupo de sobreviventes em busca de um lugar seguro para se estabelecerem. A história se desenvolve e os conflitos humanos ganham espaço enquanto os zumbis se tornam meros coadjuvantes — eles ainda causam algum transtorno, mas os próprios humanos passam a ser os principais adversários do grupo de Rick.

Nesta dissertação, analisaremos, além dos quadrinhos e da série televisiva, os videogames *The Walking Dead*, da Telltale Games, *The Walking Dead: Survival Instinct*, da Terminal Reality, e a *web serie* veiculada no site da AMC e no YouTube. O universo narrativo de *The Walking Dead* é muito vasto e ainda pode ser expandido em diversos outros meios. Como nosso objetivo é verificar como se deu a construção estética do sistema transmídia, e não a construção da teia narrativa, optamos por analisar esses quatro meios que nos fornecem textos semióticos das linguagens gráfica e audiovisual. Além disso, também podemos averiguar como a estética contribui para a experiência do usuário no contexto da interatividade digital.

O videogame *The Walking Dead*, lançado em 2012 pela Telltale Games, possui quatro temporadas, com cinco episódios cada, um DLC¹⁷ da primeira temporada (*400 Days*) e um da segunda temporada (*Michonne*). O *game* se passa no mesmo tempo diegético dos quadrinhos, após o apocalipse zumbi, mas os personagens que conduzem a narrativa são outros. Hershel Greene, Shawn Greene e Glenn Rhee, personagens dos quadrinhos e da série televisiva, aparecem rapidamente na primeira temporada do *game*, criando um nó narrativo entre os diferentes meios. A partir dessas aparições, podemos definir precisamente o início do tempo narrativo do *game*: entre o início do surto e o acordar de Rick do coma.

¹⁷ *Downloadable content* (conteúdo para download): conteúdo adicional para jogos eletrônicos adquiridos on-line. São produtos vendidos separadamente do conteúdo principal, aumentando as horas de jogo, mas que geralmente não trazem adições significativas ao enredo ou à jogabilidade dos *games*.

The Walking Dead: Survival Instinct se passa no início do surto, anterior ao tempo dos quadrinhos, da série e dos games da Telltale, e conta a história e os conflitos de dois importantes personagens da série televisiva, mas que não existem nos quadrinhos: os irmãos Daryl e Merle Dixon. Este game foi lançado para dar ao usuário uma experiência interativa com mais elementos de ação por meio do gênero *first-person shooter*, em que o jogador encarna o personagem em primeira-pessoa e tem como objetivo principal matar possíveis inimigos e monstros.

A *web serie* também se passa no início da contaminação e não tem nenhum personagem em comum com os demais meios. Foram produzidas, até o momento, quatro temporadas que são independentes entre si e sem nenhum personagem em comum: *The Walking Dead: Torn Apart* (2011); *The Walking Dead: Cold Storage* (2012); *The Walking Dead: The Oath* (2013); e *The Walking Dead: Red Machete* (2017). Esta última temporada é amarrada à narrativa original ao retratar o percurso de um facão usado por Rick para matar alguns canibais na quinta temporada da série televisiva. As demais temporadas dividem o mesmo tempo narrativo do game *The Walking Dead: Survival Instinct*, pois retratam o início do surto, período em que Rick ainda está em coma. No horizonte das três primeiras temporadas, podemos notar uma fumaça escura indicando um grande incêndio relativamente perto, o que pode ser interpretado como um indício de que as três histórias se passam no mesmo tempo diegético e em espaços não muito distantes.

O foco deste estudo é a análise da tradução e da modelização dos textos semióticos no sistema transmídia de *The Walking Dead*. Cabe ressaltar que nossa entrada aos conceitos de modelização e sistemas modelizantes se dá a partir do entendimento da semiótica da cultura, realizado por Irene Machado. Antes de avançarmos em nossa análise semiótica, trataremos rapidamente das características de cada um dos meios selecionados e os motivos pelos quais cada um deles ficou responsável por determinado fragmento narrativo.

4.1. O fragmento narrativo e código de cada meio

No capítulo anterior, discorremos sobre como as características de cada meio e sua respectiva linguagem definem o fragmento do universo narrativo que será explorado. *The Walking Dead* não foi inicialmente pensado para ser um sistema transmídia. Contudo, a escolha pelos quadrinhos e a subsequente transcodificação para a televisão não foi aleatória.

As histórias em quadrinhos, como as conhecemos hoje, surgiram no final do século XIX, nos jornais norte-americanos, como tiras diárias. No entanto, foi apenas na década de 1930 que ganharam espaço como publicações independentes nos chamados *comic books*. Will Eisner, famoso quadrinista e pesquisador de HQs, cunhou o termo “arte sequencial” com o intuito de renomear os quadrinhos, que nos Estados Unidos ainda estavam ligados ao termo pejorativo *comics* (cômico, em inglês). “O termo criado por Eisner traz incorporada a palavra ‘arte’, incluindo assim as histórias em quadrinhos na categoria de arte, associando a palavra ao termo ‘sequencial’, que visa definir toda a narrativa de imagens em sequência” (FRANCO, 2008, p. 23).

A conformação sequencial das HQs, que tem a elipse como base de sua narrativa, exige intensa participação do leitor, que deve completar mentalmente a sequência dos quadrinhos. A estrutura elíptica da narrativa é formada por imagens omitidas entre dois quadros em continuidade espaço-temporal. Segundo Roman Gubern¹⁸ (1979, p. 117 apud FRANCO, 2008, p. 44), “a articulação de quadrinhos permite uma supressão de redundâncias e de tempos mortos, uma vez que possibilita ao leitor a restituição do *continuum* narrativo”. Esse exercício mental que é exigido do leitor fez com que Marshall McLuhan tenha qualificado a HQ como um meio frio, aquele que tem baixa definição e demanda que a informação seja preenchida pela audiência (MCLUHAN, 2016). O autor também considerava a televisão um meio frio, o que pretendemos relativizar no decorrer deste estudo. Comparativamente, vale ressaltar que McLuhan considerava o cinema e a fotografia como meios quentes. “Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos

¹⁸ GUBERN, Roman. *El language de los comic*. Barcelona: Ediciones Península, 1979.

sentidos e em ‘alta definição’. Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados” (MCLUHAN, 2016, p. 38).

Dois fatores são decisivos para que a escolha da linguagem gráfica como precursora da narrativa de *The Walking Dead* seja bem sucedida. A violência contra os zumbis e entre humanos pode ser melhor explorada, sem parecer excessiva, quando é deixada subentendida pelas elipses características do meio. Além disso, a tensão decorrente dos elementos estáticos, que contextualizam o universo narrativo, pode ser manipulada continuamente sem causar fadiga nos leitores. Caso a linguagem audiovisual fosse o ponto de partida desse sistema transmídia, teríamos uma narrativa inicial bastante diferente, pois a dinâmica existente entre os momentos de tensão e descontração dessa linguagem é outra.

Figura 2 – Violência contra zumbis.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 13

Quando a emissora AMC comprou os direitos de produção e distribuição de *The Walking Dead* a história ainda estava em curso nos quadrinhos, com altos índices de popularidade e sem nenhum indicativo de estar chegando ao fim. Esse fato é essencial para entendermos o motivo pelo qual a televisão foi escolhida como meio de transcodificação da narrativa. Ao contrário do cinema, a televisão possibilita uma

produção audiovisual que acompanhe indefinidamente as reviravoltas dos quadrinhos.

Quando McLuhan desenvolveu sua teoria sobre meios quentes e frios, ele definiu a televisão como um meio frio, assim como as HQs. Naquele momento, meados da década de 1960, a imagem televisiva era imprecisa e de baixa resolução. Hoje, com a suplantação dos aparelhos de tubos catódicos e o desenvolvimento do sinal digital, a qualidade da imagem que recebemos em nossas casas não difere muito do que estamos acostumados a encontrar nas salas de cinema. Se tomarmos apenas a qualidade da imagem como aspecto para a definição de meio quente e meio frio, a televisão HD não se enquadra mais na definição de meio frio, pois se exige muito pouco do espectador no processo de construção imagética. No entanto, se pensarmos no contexto de recepção dos programas televisivos, veremos que a situação não mudou com o desenvolvimento da tecnologia, já que a TV continua inserida em nossas casas, competindo com diversos ruídos, movimentação de pessoas, mensagens no celular etc. Considerando esse aspecto, a televisão ainda se enquadra na definição de meio frio.

Figura 3 – Imagens de violência na televisão.

Fonte: *The Walking Dead*: 3ª temporada, episódio 01

Os quadrinhos e a série televisiva nos apresentam diversos conflitos éticos e morais envolvendo os personagens. A partir do sucesso da franquia, um sistema transmídia começou a ser formado e o videogame da *Telltale* foi desenvolvido para trazer esses conflitos para os usuários. As quatro temporadas do *game*, além de serem jogos de ação, horror e sobrevivência, podem ser considerados um drama interativo. Eles tangenciam a estrutura de filmes interativos ao priorizar o desenvolvimento dos personagens e da história. De acordo com Lebowitz e Klug (2011, p. 5)

Embora seja verdade que a interatividade cria uma nova forma de arte, é crucial entender que as histórias em *games* são histórias dramáticas (como cinema, televisão e teatro), ao contrário de romances e contos, que chamarei de ficção. Todas essas histórias são fictícias; eles são apenas consumidas de uma maneira diferente. Histórias dramáticas são realizadas para o público; romances e contos são lidos (tradução nossa).

A perspectiva, ou ponto-de-vista, do usuário muda conforme o momento narrativo do *game*. A visão que ele tem dos personagens é decupada com o intuito de gerar a melhor resposta emocional possível. O usuário não pode escolher jogar apenas com a câmera subjetiva, por exemplo, porque as reações faciais do personagem que controla têm grande importância no decorrer da narrativa. Além disso, os personagens que controlamos mudam conforme a temporada do jogo. Na primeira temporada, controlamos as ações e escolhas de Lee Everett, um assassino condenado que se junta a um grupo sobrevivente e se compromete a manter Clementine, uma garota que encontra logo no começo da narrativa, a salvo. Na segunda temporada, passamos a controlar Clementine. Na terceira controlamos um novo personagem, chamado Javier García. Por fim, na quarta temporada, voltamos a controlar Clementine.

Figura 4: Plano em terceira pessoa e subjetivo.

Fonte: *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

O desenvolvimento tecnológico aumentou a memória dos videogames, ampliando as possibilidades de diálogos. Com isso, os jogadores podem optar por uma resposta ou fala, ambas pré-programadas, as quais abrem caminho para novos rumos da história (LEBOWITZ; KLUG, 2011). Boa parte da jogabilidade do videogame da *Telltale* é baseada nesse recurso narrativo, reforçando a importância do desenvolvimento dos personagens e fazendo com que o usuário questione suas próprias decisões naquele contexto.

Figura 5 – Opções de respostas para o jogador.

Fonte: *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

O *game* lançado pela Telltale aproxima-se do *role-playing-game* (RPG) – jogo narrativo e colaborativo em que cada jogador é responsável pela construção e pelas ações de um personagem – ao dar mais ênfase à narrativa e aos conflitos internos e entre os personagens. Atualmente, qualquer videogame que tenha uma narrativa, seja ela apenas para contextualizar a ação ou para desenvolver uma história, conta com momentos de *full-motion videos* (FMVs), animações criadas antecipadamente e inseridas no jogo, permitindo que os roteiristas explorem com mais profundidade o enredo e mostrem com detalhes as reações de cada personagem. O objetivo é tornar o jogo mais consistente, criar um ambiente mais imersivo e aumentar a taxa de reação emocional do jogador (LEBOWITZ; KLUG, 2011). A série de jogos da Telltale usa esse recurso narrativo com muita frequência, aproximando o videogame do que comumente identificamos como filme interativo.

A estratégia de não permitir que o jogador escolha o ponto de vista aliada aos FMVs aumenta o controle criativo do roteirista e do diretor sobre o que deve ser mostrado em cada momento da narrativa, estreitando a relação entre a linguagem do videogame e a cinematográfica. No decorrer da análise, veremos como esse diálogo entre as linguagens reverbera na modelização de alguns textos semióticos.

Em 2013, a Terminal Reality lançou o jogo *The Walking Dead: Survival Instinct*, muito aguardado pelos fãs por prometer uma jogabilidade mais intensa, com um

número limitado de FMVs e mais ação. A estrutura em *first-person shooter* carrega em si uma carga maior de sentido de agência. De acordo com Janet Murray (2003, p. 127)

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados. No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo.

Independentemente das características dos jogos de videogame, se o foco é a narrativa ou a ação e a aventura, o que define o meio é justamente a presença do sentido de agência. *Survival Instinct* não traz os questionamentos morais que o *game* da *Telltale* apresenta, mas insere o jogador em um mundo de tensão, em que é necessário estar sempre alerta para sobreviver. Nesse caso, há um equilíbrio criado pela tensão, que possibilita a imersão e a imediação transparente, e a agência, que salienta a hipermediação.

A interatividade dos *games* do gênero *first-person shooter* impede o estabelecimento de uma decupagem tradicional, como ocorre nos momentos de FMVs, mas a busca por uma representação naturalista, que limita as ações do jogador de acordo com as regras da diegese e da *mise-en-scène*, estabelece um diálogo com os outros meios do sistema, permitindo a modelização dos textos semióticos.

Todas as temporadas da *web serie* de *The Walking Dead* são compostas por pequenos vídeos, com duração máxima de oito minutos, que contextualizam o apocalipse zumbi ao mostrar como diversos personagens lidaram com a nova situação. Os vídeos obedecem as regras da linguagem cinematográfica clássica, assim como a série televisiva da AMC. O formato da *web serie* foi escolhido para compor o clima do sistema transmídia. Não há a intenção de se constituir um novo braço narrativo, apenas aprimorar os elementos estáticos desse universo e criar no espectador um senso de imersão para todo o sistema.

Agora que estabelecemos os motivos pelos quais cada meio ficou responsável por cada um dos fragmentos narrativos do sistema transmídia *The Walking Dead*, iremos apurar como se deu o processo de tradução intersemiótica entre os

quadrinhos e a série televisiva, para, então, identificarmos os textos semióticos que se modelizam e criam uma uniformidade estética em todo o sistema.

4.2. A tradução intersemiótica em *The Walking Dead*

O ponto de partida da nossa análise semiótica de *The Walking Dead* será a compreensão de como se deu o processo de tradução dos quadrinhos para a série televisiva. Então, identificaremos os textos semióticos que se modelizaram em todo o sistema transmídia formado subsequentemente. Para tanto, recorreremos às teorias da Escola de Tártu-Moscou sobre a semiótica da cultura e às teorias da estética cinematográfica. O sistema transmídia estudado não se estende ao meio fílmico. Entretanto, julgamos que a sintaxe do cinema atende aos anseios da análise de uma obra multiplataforma que conta com diversas peças audiovisuais.

O código gráfico das HQs e o códigos da linguagem audiovisual estão em semiose. A relação entre eles não é unidirecional, já que os quadrinhos sofreram influência e também influenciaram o cinema.

Essa relação de irmandade com o cinema é tão verdadeira que os quadrinhos utilizam a mesma terminologia para definir a planificação (plano médio, plano geral close-up etc.). Por tratar-se de uma linguagem icônico-literária, as HQs também mantêm uma certa relação com outras artes como a pintura, o teatro, a fotografia e a televisão (FRANCO, 2008, p. 29).

Rogério Sganzerla e Álvaro de Moya apontaram o intercâmbio entre os enquadramentos do cinema e dos quadrinhos no curta-metragem “História em Quadrinhos”, de 1969.¹⁹ Os dois criadores apontam a influência dos quadrinhos na vida e na obra do cineasta Alain Resnais, especificamente no filme “O Ano Passado em Marienbad”, e como o cinema influenciou os enquadramentos do cartunista Milton Caniff. Esses dois exemplos apontam que a semiose entre as duas linguagens foi estabelecida muito antes da criação de *The Walking Dead*, em 2003.

¹⁹O filme está disponível no YouTube no link <<https://www.youtube.com/watch?v=XUSlvRo7oBw>>. Acesso em: 29 mar 2017. Os diretores indicam a relação entre as HQs e o cinema na minutagem: 00:05:00 - 00:06:02.

Dividiremos nossa análise do processo de tradução em três segmentos a partir do código cinematográfico: decupagem, fotografia e montagem. Partindo desses três aspectos da linguagem audiovisual, poderemos identificar os textos semióticos que se modelizam e possibilitam a construção da identidade estética de *The Walking Dead*:

a) decupagem;

Uma narrativa ambientada em um mundo distópico tomado por zumbis é permeada por momentos de tensão, quando os personagens e os espectadores não sabem o que está à espreita, fora do campo de visão, e o ataque pode se dar a qualquer momento. A dinâmica entre o espaço que vemos (espaço *in*) e o que não vemos (espaço *off*) é tema recorrente nas análises cinematográficas. Noël Burch (2015, p. 37) sintetiza essa relação:

Para compreender a natureza do espaço no cinema, pode ser útil considerar que se trata, efetivamente, de *dois* espaços: o que existe em cada quadro e o que existe fora do quadro. Para os objetivos desta discussão, a definição de espaço do campo (ou do quadro) é extremamente simples: constitui tudo o que o olho percebe na tela. O espaço-fora-da-tela ou quadro é, neste nível de análise, de ordem mais complexa. Divide-se em seis 'segmentos': os limites imediatos dos quatro primeiros segmentos são determinados pelos quatro cantos da tela [...] O quinto segmento [...] 'atrás da câmera' [...] o sexto segmento compreende tudo o que se encontra atrás do cenário.

Os quadrinhos têm os limites laterais do quadro bem definidos, seja por uma moldura gráfica ou pelo espaço finito da página impressa. O suporte físico do meio dispõe dos dois tipos de moldura indicados por Jacques Aumont (2006, p. 144):

Toda imagem tem suporte material, toda imagem é também um objeto. A moldura é primeiro a *borda* desse objeto, sua fronteira material, tangível. Com muita frequência, essa borda é reforçada pela adjunção, ao objeto-imagem, de outro objeto que é o emolduramento, ao qual chamaremos de **moldura-objeto** [...] Mas, como dissemos, a moldura é também, e mais fundamentalmente, o que manifesta o circundamento da imagem, sua não-ilimitação. É a borda da imagem. Em outro sentido, não tangível, é seu limite sensível; é uma **moldura-limite** [...] A moldura-limite é o que interrompe a imagem e lhe define o domínio ao separá-la do que não é a imagem, é o que institui um **fora-de-moldura** (que não deve ser confundido com fora-de-campo).

A imagem fixa e emoldurada da arte gráfica possibilita a criação mental de

um amplo espaço *off* imaginário. O leitor nunca sabe ao certo o que está fora do seu “campo de leitura”, pois, mesmo que alguns objetos representados sejam índices do que está imediatamente fora do quadro, a certeza da impossibilidade de movimentação da imagem, que poderia expor o que não vemos, deixa a cargo da imaginação a construção de tudo o que está no extracampo.

Outra maneira “que o realizador tem para definir o espaço-fora-da-tela é pelo ‘olhar’ em *off*” (BURCH, 2015, p. 40). Esse artifício é usado tanto pelo cinema quanto pelos quadrinhos, e indica não só um elemento ou personagem que está fora do quadro, como também algo que pode entrar no quadro, seja invadindo os limites do espaço *in*, seja tornando-se quadro pela montagem. Na construção do suspense, o espaço *off* é tão importante quanto o que vemos no quadro, pois é de onde surgirá o elemento responsável pelo desenrolar da ação na cena ou a introdução de um novo personagem. Em narrativas de suspense, o “olhar em *off*” do personagem é essencial para a criação da tensão e para ampliar o potencial do espaço imaginário do espectador.

Às vezes, a situação é tal, o olhar tão fixo, tão *essencial* que esta personagem fora-da-tela (e, conseqüentemente, o espaço imaginário em que ela se encontra) adquire tanta ou mais importância que a personagem no quadro e no espaço da tela (BURCH, 2015, p. 40).

Na figura a seguir, vemos o protagonista Rick Grimes entrando em uma Atlanta completamente abandonada. O plano geral, tanto no quadrinho quanto na série, serve para contextualizar o ambiente em que a cena se desenrolará. Em seguida, o vemos cavalgando pela cidade e, por fim, a imagem dele ainda mais próxima. No plano fechado, podemos identificar a apreensão em seu olhar e também podemos identificar o recurso do “olhar em *off*”. Importante notar que os quadros menores estão inscritos no desenho maior, sugerindo a aproximação do nosso olhar em um *continuum* temporal.

Figura 6 – Rick chega em Atlanta.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 02

O olhar de Rick indica que algo pode e vai acontecer, que algo surgirá do espaço *off*. O quadrinho, então, mostra o que antes o preocupava, o que estava à espreita e irá entrar na narrativa: uma horda de zumbis vinda de vários becos. O novo quadro transforma o espaço imaginário em espaço concreto, isto é, no espaço do campo. As imagens são orquestradas como um campo e contracampo cinematográfico, “com o contracampo transformando em concreto um espaço em *off*” (BURCH, 2015, p. 42).

Ao buscar fidelidade na adaptação, os produtores da série recriaram a mesma composição do enquadramento quando Rick entra na cidade. Isso nos parece desnecessário, já que a tradução entre diferentes códigos é sempre um processo de recriação artística, como vimos no capítulo anterior. Aqui, a decupagem é um elemento de transcodificação, uma vez que os enquadramentos, tendo a figura humana como referência, são semelhantes em sua composição. A tradução de uma narrativa ficcional está no campo semântico, não no campo sintático. A forma, ao mudarmos o meio, mudará obrigatoriamente. A linha narrativa se mantém, mas a manipulação das emoções do espectador é trabalhada de outra forma, respeitando a

linguagem do novo meio.

Figura 7 – Transcodificação do enquadramento dos quadrinhos

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 01

A tradução intersemiótica da composição do plano e da dinâmica entre os espaços *in* e *off* pode ser considerada como uma tradução icônica se aplicarmos as tipologias apontadas por Julio Plaza (2013):

Ícones são signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objeto e seu significado. O ícone, em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a denotar, são meros sentimentos tal como o sentimento despertado por uma peça musical ou uma obra de arte (PLAZA, 2013, p. 21).

Quando cada quadro da HQ tem um enquadramento correspondente na linguagem audiovisual, estamos diante de um processo de transcodificação. Em ambos os casos, o artista procura transmitir uma sensação durante o processo de criação, o que caracteriza a tradução icônica. Isso fica evidente na relação entre o “plano grande detalhe” do quadrinho e o “plano detalhe” do cinema. O sistema sígnico muda, mas o signo criado na mente do receptor, o interpretante, mantém-se.

O *plano em grande detalhe* ou *pormenor* abrange parte do rosto de uma figura humana ou detalhe de um objeto. Constitui um dos tempos intensos da narrativa e permite entrar em contato com o herói pelo

seu aspecto mais atraente ou repulsivo: o rosto (CAGNIN, 1975, p. 89).

Como vimos no capítulo anterior, a tradução icônica aumenta a taxa de informação estética. No processo de tradução dos quadrinhos para a televisão, podemos identificar dois elementos da linguagem audiovisual que cumprem essa função: o som, que agrega carga emocional ao plano visual, e a movimentação do personagem dentro do quadro. A tradução para a linguagem audiovisual agrega uma carga sinestésica à narrativa. O primeiro elemento manipula a emoção do espectador com músicas, ruídos ou a falta deles. Enquanto Rick cavalga pela cidade, o único ruído que escutamos é o som dos cascos do cavalo pisando no asfalto; a falta de sons característicos de uma grande cidade deixa o espectador apreensivo. Então, qualquer ruído que venha de fora do campo (som *off*) indica a movimentação de algum elemento suspeito. A movimentação do personagem dentro do quadro prolonga a sensação temporal, deixando o espectador apreensivo, pois ele sabe que algo vai acontecer em seguida. A questão da manipulação do tempo nos quadrinhos e na série televisiva será discutida posteriormente, quando estivermos trabalhando com os elementos da montagem.

O desenho do quadrinho é composto por elementos que propõem a representação de seres humanos, motivada pelo referente. No caso da HQ *The Walking Dead*, os personagens (pessoas vivas) têm como referente os elementos comuns a todas as pessoas (características e proporções humanas) e os traços finos do rosto são uma somatória de signos acumulados na mente do quadrinista. No processo de tradução, o quadrinho se torna o referente da obra *live-action* e os produtores, então, passam a buscar atores com características físicas semelhantes às impressas nas HQs. Nesse caso, podemos dizer que o objeto imediato (objeto tal como é representado) do signo inicial passa a ser o objeto dinâmico (objeto que existe no mundo) do signo resultante do processo de tradução intersemiótica.

Imagens similares aos planos cinematográficos, como o *plongée*, em que o ângulo da câmera aponta para baixo, o *contra-plongée*, em que a câmera aponta para cima, o *over-the-shoulder*, comumente usado em contra-planos, comprovam a existência da semiose entre a linguagem gráfica dos quadrinhos e a linguagem da

cinematografia clássica. Esses enquadramentos não retratam o olhar de alguém externo à situação, como em uma peça teatral, mas, sim, a percepção de um espectador ideal, um conceito desenvolvido pelo cinema clássico.

O *plongée* constrói na mente do espectador e do leitor uma situação de risco e fragilidade do personagem; ao passo que o *contra-plongée* indica exatamente o oposto. Os planos de Cidadão Kane, de Orson Welles, são composições consagradas em *contra-plongée*, escolhidas para engrandecer o personagem principal, tornando-o lendário. Em *The Walking Dead*, os mesmos recursos são usados para retratar situações de risco para Rick, ou situações em que ele é exaltado por sua coragem.

Figura 8 – Plano em *plongée* e *over-the-shoulder* na HQ

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 02

Figura 9 – Plano em *plongée* e *over-the-shoulder* na série de TV

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 02

A movimentação de câmera dentro do plano é uma característica da linguagem cinematográfica, que também foi assimilada pelo vídeo e pelas imagens

computadorizadas. O plano se desenvolve no tempo e isso possibilita a manipulação do enquadramento entre cortes. Um movimento mais lento e fluido cria uma sensação de dilatação temporal na mente do espectador. O quadrinho, em diálogo com a linguagem cinematográfica, encontrou formas de transmitir a mesma sensação ao leitor, por meio do encadeamento das vinhetas. Ao aproximar vinhetas com os mesmos elementos gráficos, mas com pequenas alterações em relação ao conjunto do plano, podemos perceber o passar do tempo. “O tempo é elemento essencial nos quadrinhos. É percebido pela disposição dos balões e dos quadrinhos. Quanto maior o número de vinhetas para descrever uma mesma ação, maior a sensação e o prolongamento do tempo” (RAMOS, 2009, p. 128).

A narrativa de *The Walking Dead* apresenta diversas situações que causam medo e surpresa nos leitores e espectadores. A série televisiva trabalha esses momentos por meio do *zoom in*. A semiose, já estabelecida entre os quadrinhos e o cinema, possibilitou a tradução desse recurso estético-narrativo por meio do encadeamento de quadros, nos quais a mesma imagem torna-se cada vez maior. As imagens a seguir são exemplos do intercâmbio sógnico entre a HQ e o cinema. A sequência introduz o plano e o contra-plano cinematográfico, e a construção do *zoom in* nos quadrinhos:

Figura 10 – Plano, contra-plano e *zoom in*.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

A construção estética da série *The Walking Dead* segue os padrões da cinematografia clássica norte-americana, que, por sua vez, segue as regras do *raccord* para manter o espectador imerso na narrativa. Segundo Aumont *et al.* (2013, p. 77), o *raccord* é “qualquer mudança de plano apagada enquanto tal, isto é, como qualquer figura de mudança de plano em que há esforço de preservar, de ambos os lados da colagem, elementos de *continuidade*”. A separação entre um quadro e outro é sempre evidente nos quadrinhos, mas eles seguem uma lógica muito parecida com a do *raccord* cinematográfico. A série, por sua vez, obedece a construção estético-narrativa do cinema clássico. Ainda sobre o *raccord*, Burch (2015, p. 30) diz:

Quando, entre 1905 e 1920, os diretores de cinema começaram a aproximar suas câmeras das personagens, a decupar fragmentos no espaço do prosclênio teatral, que foi o do cinema primitivo, eles perceberam que, se quisessem preservar a ilusão de um espaço teatral (espaço real, imediato e constantemente compreensível) – pois este era o objetivo e, para muitos, ainda é –, deveriam observar certas regras para que o espectador não se perdesse, nem ficasse privado desse sentido de orientação que ele experimenta diante da cena teatral (e, talvez diante das ‘cenas’ da vida). Foi assim que nasceram as noções de *raccord* de direção, de olhar e de posição.

Outra evidências do intercâmbio sógnico entre a linguagem gráfica e a cinematográfica é que os quadrinhos de *The Walking Dead* seguem as regras do *raccord* em sua composição. O *raccord* é um elemento que permeia tanto a decupagem quanto a montagem, pois está presente na elaboração do plano de filmagem e na edição, que encadeia os planos segundo os códigos da imersão. Optamos por incluir o *raccord* na análise dos elementos relacionados à decupagem porque ele contribui para a construção do espaço diegético. Ao explorar os elementos ligados à montagem, daremos ênfase às questões relacionadas à construção temporal nos quadrinhos e na série.

A decupagem e a montagem manipulam o espaço e o tempo diegético, que se fundem no que Mikhail Bakhtin (1998) chamou de cronotopo, ao pesquisar a estrutura narrativa do romance. Os meios e as linguagens são outros, mas a construção do espaço e do tempo segue a mesma lógica que funde esses dois aspectos da arte literária. Ao afirmar que durante a leitura de qualquer quadrinho percebemos o tempo espacialmente, Edgar Franco (2008) vai ao encontro das teorias

de Bakhtin (1998) e aproxima as artes literária, gráfica e audiovisual.

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (BAKHTIN, 1998, p. 211).

Uma peça cinematográfica não existe sem a decupagem, que define o olhar do diretor, ou sem a montagem, que coloca os fotogramas no tempo. Esses dois processos estão interligados do mesmo modo que o espaço e o tempo estão na construção da narrativa, seja ela literária, gráfica ou audiovisual. Importante notar que a opção por analisar a decupagem e o espaço, em separado da montagem e do tempo, tem razões puramente organizacionais.

Figura 11 – *Raccord* cinematográfico traduzido para HQ.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

A sequência da HQ acima ilustra a incorporação do *raccord* cinematográfico pela linguagem gráfica. A disposição dos personagens foi desenhada seguindo a

“regra do eixo”, que consiste na demarcação de uma linha imaginária, que passa pelos dois personagens, a qual a câmera deve respeitar, posicionando-se sempre do mesmo lado. Essa técnica garante ao espectador a referência espacial para a construção mental do espaço diegético.

O signo estético que caracteriza a obra de determinado quadrinista não pode ser traduzido; ele é fruto do impulso criativo particular do artista. O traço que define a silhueta dos personagens e compõe o jogo de sombras, o rearranjo interno dos quadrinhos na página, a escolha de determinados traços para os zumbis, a criação das onomatopeias para os sons dos mortos-vivos, tudo isso é singular e não pode ser traduzido para outro meio. A transcodificação do enquadramento não carrega em si aquilo que é visceral do quadrinista, da mesma forma que as escolhas do produtor da série *live action* não pode ser traduzida para o *game*.

A análise da semiose e do processo de tradução entre os quadrinhos e a série televisiva possibilitou a identificação de quatro textos semióticos relacionados à decupagem, que se modelizam em todos os meios do sistema transmídia *The Walking Dead*: a tensão entre o espaço *in* e o espaço *off*; o uso de enquadramentos do cinema clássico, como o *plongée* e o *over-the-shoulder*; a representação de movimentos de câmera, como o *zoom in*; e a aplicação das regras do *raccord* cinematográfico.

b) fotografia;

A fotografia cinematográfica compõe a atmosfera do filme, ao manipular enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação e texturas. O fazer cinematográfico é coletivo e as áreas se misturam. Por conta disso, a análise da fotografia também resvala em discussões sobre a composição do enquadramento como as apresentadas anteriormente. A tensão da narrativa é explorada esteticamente em *The Walking Dead* pelo contraste entre luz e sombra, criando uma área sombreada nos cantos do quadro que dilata o espaço *off* para dentro do quadro.

O código gráfico dos quadrinhos trabalha com a representação de focos de luz, responsáveis por criar sombreamento e volume de forma verossímil. Os quadrinhos de *The Walking Dead* foram concebidos para serem em preto e branco,

tornando o contraste entre áreas claras e escuras essencial para a construção das formas e para a progressão da narrativa. Os quadrinhos exploram cantos escuros e pontos de luz, como fogueiras, para criar tensão. Na série, vemos a transcodificação dessa construção visual na manipulação fotográfica. Nas figuras a seguir, veremos que não apenas fontes de luz primárias, como o fogo, mas também secundárias, que refletem a luz de outra fonte, são largamente usadas nos quadrinhos para manter a verossimilhança.

Figura 12 – Contraste entre luz e sombra nos quadrinhos.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 05

Figura 13 – Contraste entre luz e sombra na série televisiva.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 04

O contraste entre as áreas claras e escuras apresenta outra função nos quadrinhos: determinar a profundidade de campo. O olhar do espectador sempre

será atraído por pontos iluminados. Desse modo, áreas pouco importantes nas vinhetas da HQ são desenhadas com menos precisão, como se estivessem fora de foco na linguagem audiovisual, e, geralmente, são mais escuras. A consequência dessa técnica e escolha estética é a possibilidade de se criar várias camadas em profundidade na cena.

Figura 14 – Construção da profundidade de campo por contraste de luz e sombra.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 03

Quadrinhos têm uma textura própria resultante do meio impresso, dos objetivos artísticos do quadrinista e da limitação de materiais disponíveis para passar uma mensagem ao leitor. Conforme afirmou Antônio Cagnin (1975, p. 51), “no momento em que o desenho está sendo feito e representando alguma coisa, ele ultrapassa o significado puramente denotativo e quase se liberta dele para se enriquecer de conotações diversas”. A decodificação mental da textura visual é muito específica e de difícil tradução. *The Walking Dead* é um seriado que optou por ser filmado primordialmente em película 16mm, usando o formato de super 16, a fim de manter as proporções de altura e largura (*aspect ratio*) semelhante ao HD.²⁰ A imagem

²⁰Dados técnicos das câmeras e negativos utilizados na série:

<http://www.imdb.com/title/tt1520211/technical?ref_=tt_dt_spec>. Acesso em: 23 jul. 2018.

do negativo 16mm é granulada, o que lhe confere um aspecto mais denso e palpável, como uma revista em quadrinhos. A textura da série não é apenas uma consequência do suporte, mas uma escolha estética deliberada.²¹ Quando optamos por um tipo de equipamento e de impressão da imagem, estamos fazendo uma escolha estética consciente. O grão da imagem na série é um importante elemento na construção do clima de suspense.

Figura 15 – Textura granulada da série.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 02

Além do desenho de luz e da textura, a fotografia da série optou por tons azulados, frios, e cores pouco saturadas. O objetivo era aproximar a imagem cinematográfica da série *live action* à imagem em preto e branco dos quadrinhos, por meio da transcodificação, assim como na construção da decupagem.

A relação estabelecida entre as linguagens gráfica e audiovisual para os movimentos de câmera e lente, como o *zoom*, foram exploradas no tópico sobre a tradução da decupagem. Dentro do tópico sobre a fotografia cinematográfica, identificamos quatro textos semióticos que se modelizam em todo o sistema transmídia *The Walking Dead*: o contraste entre áreas de luz e sombra, e a consequente ampliação do espaço *off*; a textura da imagem; tons mais azulados; e a baixa saturação das cores.

²¹ Entrevista com um dos fotógrafos da série:

<http://www.theasc.com/ac_magazine/November2016/TheWalkingDead/page1.php>. Acesso em: 23 jul. 2018.

c) montagem.

Como dito anteriormente, a decupagem colabora para a construção mental do espaço diegético, enquanto que a montagem é responsável por manipular o tempo narrativo. O plano cinematográfico, compreendido entre o ligar e o desligar da câmera, está contido no tempo e diferentes ações podem estar compreendidas dentro dele. Além de apreender a duração de uma ação nos planos, a linguagem audiovisual manipula a percepção temporal do espectador ao rearranjá-los por meio da montagem.

A imagem-movimento tem duas faces, uma em relação a objetos cuja posição relativa ela faz variar, a outra em relação a um todo cuja mudança absoluta ela exprime. As posições estão no espaço, mas o todo que muda está no tempo. Se assimilarmos a imagem-movimento ao plano, chamaremos de enquadramento à primeira face do plano, voltada para os objetos, e de montagem à outra face, voltada para o todo. Daí, uma primeira tese: é a própria montagem que constitui o todo, e nos dá assim a imagem do tempo. Ela é, portanto, o ato principal do cinema (DELEUZE, 2007, p. 48).

A construção temporal dos quadrinhos está intimamente ligada às elipses e à construção mental que o leitor faz entre uma vinheta e outra. A manipulação do tempo narrativo é fruto de convenções da linguagem fundamentadas nos hábitos de leitura das imagens gráficas. Um quadrinho maior, rico em detalhes, será percorrido pelos olhos do leitor por mais tempo. Então, a ação indicada pela imagem congelada sobre o papel terá um tempo narrativo maior, enquanto que quadrinhos menores, com menos detalhes, serão lidos mais rapidamente, indicando uma dimensão temporal reduzida (FRANCO, 2008). O tempo, enquanto sequência de um antes e um depois, “não pode ser obtido com uma só imagem. Isto em termos absolutos. Relativamente, talvez. A representação de seres dotados de vida ou de movimento sempre fixa um momento dentre outras posições possíveis de se realizar” (CAGNIN, 1975, p. 55).

Figura 16 – Relação entre o tamanho da imagem, o tempo de leitura e o tempo narrativo.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

A simulação do tempo e do movimento nos quadrinhos aproxima-se da montagem cinematográfica ao encadear imagens que compõe uma ação completa. À exceção das cenas elaboradas em plano-sequência, as ações dos personagens no cinema sempre são a soma de pequenas ações combinadas. A combinação da imagem de um homem de costas para a rua abrindo uma porta, seguida de outra do mesmo homem de frente para a câmera, já dentro do prédio, é o perfeito exemplo de como a construção mental da ação global é criada na mente do leitor e do espectador como um signo secundário.

A sensação de movimento criada nos quadrinhos apresenta semelhanças com o dispositivo cinematográfico, que encadeou vinte e quatro quadros fixos por segundo para criar no espectador a sensação de movimento. A premissa é a mesma

em ambas as plataformas, a diferença está em como o meio pode orquestrar os fragmentos (imagens fixas) a fim de explorar suas potencialidades estéticas. Um folioscópio (*flip book*) nada mais é do que imagens gráficas, organizadas sequencialmente, que ao serem folheadas rapidamente dão a impressão de movimento. Essa técnica é uma forma primitiva do que ficou conhecido, em termos cinematográficos, como animação.

Figura 17 – Composição de imagens indicando movimento na HQ.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

Os elementos estéticos tratados até aqui indicam uma tentativa de vínculo que a produção televisiva tenta estabelecer com os quadrinhos, a fim de recriar no espectador as mesmas sensações construídas no leitor. Contudo, o processo de tradução não é estéril ou alheio à criatividade humana, e cada meio tem suas singularidades, em que o signo estético opera, permeando-as. Mesmo que a obra audiovisual tenha criado elementos simétricos aos quadrinhos, novos elementos

típicos do meio são incorporados e criam uma relação outra com os espectadores.

A linguagem audiovisual tem na montagem sua principal especificidade. Jacques Aumont *et al.* (2013, p. 62) define a montagem como “o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração”. A série televisiva de *The Walking Dead* optou pela montagem cinematográfica clássica, respeitando o *raccord*, como vimos anteriormente.

Na figura a seguir, vemos três páginas da HQ que contam o percurso de Rick Grimes do momento em que ele sai do quarto do hospital até encontrar o primeiro zumbi. Os quadrinhos são pequenos, com poucos detalhes, e são rapidamente lidos. Portanto, como vimos, toda a ação se desenvolve em um curto período narrativo e a tensão do leitor não perdura.

Figura 18 – Construção do tempo narrativo na HQ.

Fonte: *The Walking Dead*. 1ª ed. v. 01, n. 01

A série televisiva manipula a percepção temporal do espectador por meio da montagem. Planos fixos que perduram por toda a movimentação do personagem, que, neste caso, apresenta ferimentos e se move lentamente, o campo e o contracampo, planos com movimentos de câmera suaves, planos detalhes e subjetivos de Rick criam na mente do espectador uma distensão do tempo, mesmo que toda a cena transcorra em apenas dois minutos do tempo absoluto da série. A montagem é específica do cinema e foi absorvida pela linguagem televisiva e videográfica. Ela possui um sistema próprio de signos capaz de criar interpretantes diversos na mente do espectador. Aqui, o que vemos é justamente um exemplo de como o sistema da montagem transmite uma sensação e não apenas uma informação descritiva.

Gostaríamos de salientar que na cena em questão não há diálogos, escutamos apenas ruídos e a respiração de Rick. Essa construção sonora, combinada à montagem, manipula as sensações geradas e a inquietação do espectador sobre o que está por vir. A seguir, temos imagens de alguns planos ordenados que compõem a mesma cena retratada anteriormente pelos quadrinhos.

Figura 19- Planos de Rick andando pelo hospital na série.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 01

Uma das sequências mais significativa em termos de montagem é o momento em que Rick acorda no hospital e percebemos a elipse temporal. Nos quadrinhos,

Rick leva um tiro e, em seguida, temos uma página inteira dedicada à imagem dele acordando no hospital. O leitor perceberá o tempo passado apenas nas próximas sequências, em que vemos o lugar vazio, destruído e tomado por zumbis. A peça televisiva, explorando o potencial de criação sógnica da montagem, optou por outra estratégia para exacerbar a elipse temporal: vemos Shane, amigo de Rick, em um plano subjetivo do protagonista. A imagem é borrada, confusa e o som tem um leve *delay*. Shane leva um vaso de flores e conversa com a câmera. O contra-plano é um primeiro plano de Rick comentando sobre as flores. A montagem nos faz crer que os dois planos dividem o mesmo tempo diegético, mas assim que Rick olha para as flores, já secas, percebemos que o tempo passou. Essa construção da montagem, identificada por Noël Burch (2015) como *raccord de efeito retardado*, cria na mente do espectador uma sensação de tempo contínuo que logo é quebrada. Identificamos as flores secas como índices do tempo transcorrido e do abandono do hospital. Segundo Burch (2015, p. 43), o *raccord de efeito retardado* é caracterizado pelas “defasagens na apreensão da natureza espacial-temporal do *raccord*”.

Figura 20 – Sequência de *raccord* de efeito retardado.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 01

Como dito anteriormente, a decupagem e a montagem da série seguem os preceitos da linguagem cinematográfica clássica. A partir dela, os criadores podem

manipular o tempo diegético e a carga dramática recebida pelo espectador. A unidade espacial é mantida pelo *raccord*, que rege a decupagem e a edição. Os dois textos semióticos que se modelizam dentro do campo da montagem são justamente a obediência ao *raccord* e a manipulação da percepção temporal e emocional do espectador pela edição.

Quadrinhos e séries televisivas são dois meios que têm seus próprios códigos para transmitir uma mensagem. Afinal, “a mensagem está ‘codificada’ quando a fonte e a destinação estão ‘de acordo’ sobre um conjunto de regras de transformação usadas através do intercâmbio” (SEBEOK, 1995, p. 56). A divisão de nossa análise teve como ponto de partida as regras da linguagem audiovisual, a partir das quais identificamos os elementos traduzidos de um meio a outro. Analisaremos agora um último conjunto de regras específico dos quadrinhos. Para tanto, voltaremos ao momento de *The Walking Dead* em que Rick acorda do coma:

Figura 21 – Rick acorda do coma.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

Nos quadrinhos, uma página inteira é dedicada a Rick acordando no hospital. A única palavra que lemos é “*gasp*” (suspiro, em inglês). A palavra é um símbolo, um

representâmen, que gera um ruído na mente do leitor, um interpretante sonoro. O símbolo “é um signo cuja virtude significante se deve a um caráter que só pode ser compreendido com a ajuda de seu interpretante” (PIERCE, 2015, p. 28). Na mente do leitor, constrói-se o ruído do suspiro, não o som da palavra. Além disso, a imagem e a sensação de Rick acordando abruptamente de um coma também são construídas na mente do leitor. Nesse caso, a palavra escrita denota toda uma situação inusitada e angustiante, o que o desenho não é capaz de fazer sozinho.

Qualquer objeto sonoro que precise ser traduzido para a linguagem gráfica dos quadrinhos obedecerá a um conjunto de regras estabelecidas e, portanto, estará na ordem do simbólico. O símbolo se faz presente nos balões de fala e pensamento, encarregados de representar o som na mídia impressa. Na mente do leitor, criam-se interjeições, grunhidos, vozes e todo tipo de ruído. Durante a leitura dos quadrinhos, a tradução simbólica é rotineira. Segundo Plaza (2013, p. 93), a tradução simbólica

[...] opera pela contiguidade instituída, o que é feito através de metáforas, símbolos ou outros signos de caráter convencional. Ao tornar dominante a referência simbólica, eludem-se os caracteres do Objeto Imediato, essência do original. A tradução simbólica define *a priori* significados lógicos, mais abstratos e intelectuais do que sensíveis.

Os quadrinhos usam outros *símbolos* além daqueles encarregados de traduzir graficamente os sons na construção da narrativa. Linhas retas indicam velocidade; estrelas indicam dor; linhas curvas indicam tontura. Esses são alguns exemplos de convenções compartilhadas entre artistas e leitores de HQs. O quadrinista sempre precisa passar o máximo de informação narrativa, valendo-se o mínimo possível de informação gráfica. O resultado é justamente a multiplicação dos símbolos, pois o “processo de se tomar um signo, primariamente icônico, e transforma-lo em simbólico é comum nas histórias-em-quadrinhos” (CAGNIN, 1975, p. 29).

Figura 22 – Símbolo de movimento.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

“Tradução Simbólica se relacionará com seu objeto por força de uma convenção, sem o que uma conexão de tal espécie não poderia existir, pois como símbolo consistirá numa regra que determinará sua significação” (PLAZA, 2013, p. 93).

Figura 23 – Símbolos de grunhido e fala.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 01

Figuras convencionais de ações são sinais que se ligam a algum Referente, representam alguma coisa, mas o seu significado ultrapassa a representação mimética para adquirir um cunho simbólico. São destinados especialmente à leitura e decodificação, ligando-se por isto imediatamente ao leitor. Estes sinais procuram suprir as deficiências das imagens fixas (CAGNIN, 1975, p. 83).

O último elemento a ser observado dentro da nossa análise sobre a tradução intersemiótica em *The Walking Dead* é o ruído produzido pelo zumbi. A própria figura do zumbi é um elemento em semiose, pois a série tem o quadrinho como objeto dinâmico, que por sua vez é um interpretante da figura do morto-vivo perpetuada pela cultura pop desde 1968, quando George Romero lançou “A Noite dos Mortos-Vivos”. O grunhido produzido pelo zumbi na série requer nossa atenção porque não há objeto dinâmico que inicie a semiose, uma vez que ele não existe no mundo real. Os quadrinhos optaram pela onomatopeia, uma tradução simbólica de um som irreal. Já o design de som da série é elaborado a partir da sobreposição de referências fílmicas, televisivas, de desenhos e videogames.

Depois da tradução da HQ para a série televisiva, *The Walking Dead* expandiu-se para diversas plataformas, tornando-se transmídia. Para entendermos como se constituiu a identidade estética desse sistema, vamos analisar como os textos semióticos identificados no processo de tradução se modelizaram nos demais meios selecionados para análise.

4.3. A modelização no sistema transmídia

Este estudo propõe uma aproximação entre os conceitos de semiosfera e de sistemas transmídia, como demonstrado no segundo capítulo. Essa concepção é a base para entendermos a relação entre os meios que compõem uma obra como *The Walking Dead* e os textos semióticos que se modelizam em cada uma das linguagens, criando um todo esteticamente orgânico.

Manteremos as subdivisões estabelecidas anteriormente, com base em elementos do código cinematográfico, a fim de sistematizar nossa análise. Começaremos com os textos semióticos ligados à decupagem, depois à fotografia e, por fim, à montagem. Em cada subdivisão, analisaremos como ocorre a modelização dos textos semióticos nos games da *Telltale*, em *The Walking Dead: Survival Instinct*, e na *web serie*.

a) decupagem;

O primeiro texto semiótico modelizante identificado é a relação entre o espaço *in* e o espaço *off*. A tensão gerada pelos seis limites do campo da imagem está presente em todas as linguagens, seja ela gráfica, audiovisual, interativa ou não. O limite entre o espaço do quadro e fora dele é construído por sombras e pela manipulação da profundidade de campo. As sombras e o cenário composto por vários objetos em profundidade modelizam todo o sistema transmídia para a construção de um clima de tensão permanente na narrativa.

Os jogos da *Telltale* foram produzidos com ênfase nos momentos de narrativa tradicional, comportando-se como um filme em diversos momentos. Por isso, a identificação da relação entre os espaços *in* e *off* é facilmente percebida pela análise fílmica clássica. *Survival Instinct* veio para suprir a demanda dos fãs por mais interatividade, o que trouxe mais liberdade para o jogador circular pelos espaços. A consequência imediata foi que a relação entre o que é quadro e o que não é tornou-se mais ágil e flexível.

Figura 24 – Sombras nos limites do quadro dilatam o espaço *off*.

Fonte: *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

Os *games* apresentam enquadramentos variáveis resultantes das escolhas do jogador. Em *Survival Instinct*, o plano é em primeira pessoa e, ainda que existam algumas limitações de movimentos impostas pela programação, o controle sobre o enquadramento é mínimo, o que demanda uma solução na própria diegese para o desenvolvimento da tensão entre espaço *in* e *off*. A sombra nos limites do quadro

contribuem para enfatizar o medo e a tensão que o desconhecido, o extracampo, representa. Na imagem a seguir, a sombra limítrofe é explicada pelo uso da lanterna, o que também é um artifício para chamar a atenção para o centro do quadro e aumentar as possibilidades de sobressaltos do jogador quando algum elemento surge do espaço *off*.

Figura 25 – Sombras ocasionadas pelo uso de lanterna no videogame.

Fonte: *The Walking Dead: Survival Instinct, Terminal Reality*

Outra forma diegética de expressar a modelização da tensão entre espaço *in* e *off* que podemos observar no videogame é a sobreposição de obstáculos na profundidade do campo, como podemos ver na figura a seguir. Cada objeto é um novo limite de quadro que funciona como fator multiplicador da tensão entre campo e extracampo.

Figura 26 – Objetos em profundidade de campo multiplicando a tensão entre os espaços dentro e fora do quadro.

Fonte: *The Walking Dead: Survival Instinct, Terminal Reality*

A *web serie* usa os mesmo recursos diegéticos para multiplicar os pontos geradores de tensão. A manipulação das sombras e a sobreposição de objetos em profundidade manipulam a experiência emocional do espectador ao criar novas fronteiras de onde inimigos e zumbis podem surgir.

Figura 27 – Tensão entre espaço *in* e *off* na *web serie*.

Fonte: *The Walking Dead: Cold Storage*

Fonte: *The Walking Dead: The Oath*

O intercâmbio sógnico entre os quadrinhos e a linguagem cinematográfica também é percebido na construção do quadro em que a câmera se posiciona como um espectador ideal. A HQ passou a representar graficamente o *zoom in* e *out*, assim como movimentos panorâmicos, e o campo e contracampo. Os *games* do sistema apresentam diversos momentos narrativos, em que a ação do usuário se restringe a escolher falas pré-estabelecidas nos diálogos entre seu personagem e os demais. Os códigos do cinema clássico tornaram-se textos semióticos que modelizam as diversas linguagens formadoras do sistema transmídia *The Walking Dead*. Abaixo, veremos a construção do campo e contracampo no game da *Telltale*.

Figura 28 – Decupagem em campo e contracampo.

Fonte: *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

Vale ressaltar a predileção dos videogames por planos com indícios do personagem mostrado anteriormente. Na imagem anterior, optou-se pelo plano *over-the-shoulder* como forma de garantir a inteligibilidade espacial da imagem. Esse recurso da decupagem clássica se mantém em *Survival Instinct* e na *web serie*.

A referência da arma como plano subjetivo ou *over-the-shoulder* também é um texto semiótico que se modeliza em todo o sistema transmídia *The Walking Dead*. O segundo tipo de plano, comum na decupagem clássica cinematográfica, é usado quando o objetivo do diretor é colocar o espectador o mais próximo possível da perspectiva do personagem, ao mesmo tempo em que mantém a câmera em terceira pessoa, garantindo o olhar privilegiado do espectador. Nos videogames, o plano geralmente é subjetivo, ainda que haja a possibilidade de o usuário optar pela perspectiva em terceira pessoa, e a referência da arma (de fogo ou branca) se faz presente para manter o jogador atento ao combate. Até mesmo os jogos da *Telltale*, que privilegiam a câmera em terceira pessoa durante a narrativa, cortam para o plano subjetivo em momentos de luta.

Figura 29 – Planos com referência das armas.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 02; *The Walking Dead: Survival Instinct*; *The Walking Dead: A New Day*; *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

O plano com referência da arma, especialmente o *over-the-shoulder*, deu origem a um novo plano modelizante para o sistema transmídia: o plano subjetivo que vê o zumbi se aproximando. Com o desenvolvimento da narrativa, percebemos que as relações humanas em um mundo distópico são a real temática da história, mas a figura do zumbi está sempre presente e permeia toda a narrativa com o intuito de alimentar os momentos de ação e tensão. O plano do personagem segurando a arma enquanto vê e mira em um zumbi deu origem ao plano subjetivo que encara o zumbi. Quando a criatura olha na objetiva da câmera, somos transportados para a narrativa e a sensação de medo se apodera do espectador-usuário.

Figura 30 – Planos subjetivos dos zumbis se aproximando.

Fonte: *The Walking Dead*: 1ª temporada, episódio 01; *The Walking Dead: Survival Instinct*; *The Walking Dead: The Oath*; *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

Os planos cinematográficos descritos são construções de uma decupagem clássica presentes na semiose entre quadrinhos e série televisiva, e que se modelizaram em todo o sistema transmídia. Os enquadramentos não são necessariamente fixos. A câmera e a lente se movem transformando em quadro o que antes não era. Esse movimento pode ser fruto da interatividade, no caso dos videogames, ou das escolhas estéticas e narrativas dos diretores da *web serie*.

A decupagem obedece as regras do *raccord* na construção do espaço diegético em todos os momentos de narrativa clássica, tanto na *web serie* quanto nos *games*. A interatividade dos videogames não impede que os parâmetros para a percepção espacial do usuário estejam sujeitos ao *raccord*, haja vista que os personagens só podem realizar movimentos que respeitem a verossimilhança da narrativa.

Figura 31 – Decupagem respeitando o *raccord* no *game*.

Fonte: *The Walking Dead*, Telltale Games, 1ª temporada, episódio 01

Os textos semióticos que se modelizam relacionados à decupagem dialogam com os textos da fotografia e da montagem. A sintaxe cinematográfica não é rígida, os textos se traduzem, e novos textos surgem das trocas entre as diferentes áreas técnicas.

b) fotografia;

Além da composição dos quadros, no processo de tradução a partir da HQ, os criadores da série fizeram algumas escolhas relacionadas à textura e à cor da imagem, e o resultado foi uma imagem final bastante granulada, com pouca saturação e cores mais frias. Essas escolhas pretendiam transcodificar os traços da linguagem gráfica dos quadrinhos para a linguagem audiovisual da série *live action*.

Os *games* da *Telltale* foram desenvolvidos com pouca granulação, mas com muitos traços gráficos retilíneos, principalmente nas linhas de expressão e contorno do rosto. Esses traços são textos da linguagem gráfica para dar volume e marcar a expressão dos personagens. São os traços característicos da mão do artista. *Survival Instinct* foi desenvolvido na direção contrária, com uma imagem mais granulada e com poucas linhas de expressão. Os textos semióticos relacionados à textura dos quadrinhos se modelizam em ambos os videogames, reiterando o papel da HQ como linguagem original do sistema transmídia, já que os dois *games* foram desenvolvidos depois de a série televisiva ter se tornado um fenômeno midiático global.

Figura 32 – Traços do desenho se referem à HQ.

Fonte: *The Walking Dead: A New Frontier*, Telltale Games, 3ª temporada, episódio. 01.

Figura 33 – Granulação da imagem no videogame.

Fonte: *The Walking Dead: Survival Instinct*, Terminal Reality.

A *web serie*, assim como a produção televisiva, optou por uma imagem granulada, ainda que não na mesma proporção, por não ser filmada em 16mm, mas como resultado do processo de tratamento de imagem na pós-produção. O baixo contraste e as cores frias também se modelizam nos três meios analisados.

Figura 34 – Textura, baixo contraste e cores frias na *web serie*.

Fonte: *The Walking Dead: The Oath*, episódio 02.

Figura 35 – Textura, baixo contraste e cores frias na *web serie*.

Fonte: *The Walking Dead: Red Machete*, episódio 02.

O desenho de luz também é um dos elementos relacionados à fotografia cinematográfica. Todo o sistema transmídia *The Walking Dead* explora o contraste entre luz e sombra para aumentar a tensão do espectador-usuário e para dilatar o espaço fora do quadro, por onde podem surgir inimigos e zumbis. Esse aspecto foi analisado quando tratamos da modelização da tensão entre espaço *in* e *off* no âmbito da decupagem, o que evidencia o diálogo entre as áreas do fazer cinematográfico.

c) montagem.

O último grupo de textos modelizantes que trataremos diz respeito às técnicas da montagem cinematográfica. Conforme dito anteriormente, a troca sígnica entre a

linguagem gráfica dos quadrinhos e a linguagem cinematográfica existe desde muito antes da criação de *The Walking Dead*, o que torna as regras do *raccord* facilmente identificáveis nos quadrinhos analisados.

A *web serie*, por seguir os preceitos do cinema clássico, também respeita o *raccord* tanto na elaboração da decupagem quanto na edição do vídeo. A plataforma de exibição muda, mas a linguagem se mantém. Na imagem a seguir, podemos verificar como se dá a construção de uma cena com planos fragmentados por meio da montagem.

Figura 36 – Montagem da *web serie* respeitando o *raccord* cinematográfico.

Fonte: Web serie *The Walking Dead: A New Day*

A montagem, juntamente com a decupagem, pretende suavizar a descontinuidade característica das produções cinematográficas. A *web serie* adota esse recurso em todas as suas narrativas, evidenciando a modelização dos procedimentos da montagem clássica, como a progressão dos enquadramentos, que se tornam cada vez mais próximos ou mais abertos, nunca pulando drasticamente de um plano geral para um plano detalhe; o respeito ao eixo de gravação no encadeamento dos planos; a alternância dos planos respeitando o olhar do personagem etc.

A mudança do ponto de vista para mostrar de um outro ângulo ou de uma outra distância o “mesmo fato” que, supostamente, não sofreu solução de continuidade, nem se deslocou para outro espaço. Aqui, estou me referindo ao efeito de identidade (mesma ação) e continuidade (a ação é mostrada em todos os seus momentos, fluindo sem interrupção, retrocessos ou saltos para a frente). E é claro que estou considerando a ação tal como aparece na tela, dando a impressão de que foi cumprida de uma só vez e na íntegra, independente da câmera. Todos sabemos que isso não acontece na produção do filme – a filmagem é o lugar privilegiado da descontinuidade, da repetição, da desordem e de tudo aquilo que pode ser dissolvido, transformado ou eliminado na montagem (XAVIER, 2012, p. 29).

Os diversos momentos narrativos dos games (FMVs), nos quais o usuário pouco controla o que é apresentado na tela, seguem a mesma estrutura da montagem clássica. A análise desses momentos pouco tem a acrescentar para compreendermos a modelização no sistema transmídia, pois o tipo de análise se assemelharia muito com a análise da *web serie*. Contudo, o estudo dos momentos interativos se faz essencial para validarmos nossa hipótese sobre a construção da identidade estética em *The Walking Dead*.

A câmera subjetiva dos *games* responde à “agência” do jogador, respeita as movimentações possíveis, a perspectiva, e atua como plano-sequência. Aqui, a linguagem cinematográfica e a dos videogames estão em semiose. Afinal, a câmera cinematográfica subjetiva e solta buscou posicionar o espectador no lugar do personagem, precisamente o que ocorre no videogame. Os *games* de *The Walking Dead* não são de “mundo aberto”, isto é, o jogador tem tarefas a cumprir e não pode ir para todos os lugares, pois existem diversos “muros invisíveis” que atuam como barreiras

no deslocamento e guiam o jogador para o espaço programado de ação.

A seguir, vemos uma composição com frames retirados do jogo *The Walking Dead: Survival Instinct*. Podemos ver que a movimentação do personagem pelo estacionamento abandonado respeita os princípios naturalista da diegese pós-apocalíptica e que há limites de movimentação que guiam o personagem para o local programado.

Figura 37 – Plano-sequência de movimentação do personagem no videogame.

Fonte: *The Walking Dead: Survival Instinct*, *Terminal Reality*

Dentro de uma sequência do videogame, que corresponde ao jogo entre dois FMVs, a montagem como encadeamento de planos não se estabelece, pois a ação é fluida como um plano-sequência. Entretanto, a montagem ocorre quando somos transplantados de um lugar para outro, quando há deslocamento espacial e temporal no desenrolar da narrativa interativa. Na série televisiva e na *web serie*, o espectador assimila esses “pulos” espaciais e temporais porque eles seguem uma lógica narrativa. Nos quadrinhos, o corte entre os espaços e as elipses temporais, quando são muito significativos, ocorrem na mudança de página, o que torna o processo de

compreensão do leitor muito semelhante ao do espectador da série. Sobre esse aspecto da montagem, Ismail Xavier (2012, p. 28) afirma:

A montagem, inevitável, só vem quando a descontinuidade é indispensável para a representação de eventos separados no espaço e no tempo, não se violando a integridade de cada cena em particular. A plateia aceita esta sucessão não-natural imediata de imagens porque esta sucessão caminha de encontro (sic) a uma convenção da representação dramática perfeitamente assimilada. Tal convergência redime o salto, que permanece aceitável e natural porque a descontinuidade temporal é diluída numa continuidade lógica (de sucessão de cenas ou fatos).

A seguir, podemos ver a mudança de espaço que ocorre entre as páginas do quadrinho. Na primeira página, o leitor está diante de uma ação externa e, em seguida, é transportado para uma ação dentro da barraca. A mudança de página atua como uma ruptura, permitindo a compreensão e mantendo o ritmo de leitura. Essa ruptura pode ser comparada à tela preta no cinema, que funciona como um sinal de pontuação, informando que a cena anterior acabou e uma nova está prestes a começar.

Figura 38 – Montagem em descontinuidade da HQ.

Fonte: *The Walking Dead*. v. 01, n. 06

Os videogames também usam a tela preta para pontuar mudanças de tempo e espaço. Porém, os *games* vão além ao usar esse recurso para marcar a transição dos momentos narrativos para os momentos interativos e, também, indicando a mudança do personagem que é controlado pelo jogador. A seguir, vemos algumas imagens em sequência que mostram a tela preta demarcando saltos temporais e a mudança, por meio da *mise-en-scène* com o espelho, do personagem que controlamos.

Figura 39 – Tela preta indica mudança espacial, temporal e de personagem nos *games*.

Fonte: *The Walking Dead: Survival Instinct, Terminal Reality*.

A montagem manipula o tempo diegético nos momentos narrativos do videogame e na *web serie*, assim como faz na série televisiva. O clima de tensão aumenta com planos longos e sem diálogos, em que o perigo parece estar sempre à espreita. Os momentos de ação, como lutas e ataques de zumbis, são bastante fragmentados, com planos rápidos que mostram parcialmente os gestos dos

personagens e constituem indícios da ação total. A escolha pelo fracionamento da ação tem justificativas práticas em obras *live action*, pois a luta é ensaiada como uma coreografia e filmada lentamente. É justamente a montagem que dá agilidade à ação.

Nos momentos de ação dos games da *Telltale*, a câmera torna-se subjetiva para que o usuário possa lutar contra zumbis pela perspectiva do personagem. A montagem encarrega-se de transportar o jogador do plano em terceira pessoa para o plano subjetivo. Nessa mudança, o tempo passa a ser percebido de outra maneira, como se tudo acontecesse mais rápido. Os conflitos éticos e de relacionamento entre os personagens são recebidos pelo usuário como se estivessem temporalmente dilatados.

Survival Instinct é sempre em primeira pessoa e os momentos de ação compõem quase que a totalidade do jogo. A percepção da variação temporal é percebida apenas na mudança entre os momentos narrativos (FMVs) e interativos. A tensão, nesse caso, é construída pelos outros elementos ligados à decupagem e à fotografia.

Nossa análise partiu da tradução intersemiótica entre a HQ e a série televisiva para identificarmos os textos semióticos que se modelizam, a fim de criar uma identidade estética em todo o sistema transmídia *The Walking Dead*. Para tanto, a sintaxe cinematográfica foi escolhida como ferramenta teórica para a identificação desses textos, que foram divididos em três frentes: decupagem, fotografia e montagem. O cinema, na acepção de filme de longa-metragem, média-metragem ou curta-metragem, não compõe o sistema transmídia *The Walking Dead*. Mas, é a linguagem cinematográfica a chave que se emprega em todas as peças audiovisuais que exploram esse universo narrativo pós-apocalíptico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação teve como objetivo demonstrar que um sistema transmídia pode ser pensado como espaço que possibilita o diálogo e a troca sógnica entre as diferentes linguagens que o compõe. A partir dessa concepção, defendemos que a identidade estética de uma obra desse tipo é fruto da interação entre os diferentes códigos que coexistem, dialogam e geram textos de matriz modelizante, que atuam em todo o sistema. A literatura sobre obras transmídia muitas vezes se limita a temas como a construção do universo narrativo ou às estratégias comerciais de distribuição. O primeiro desafio do nosso estudo, portanto, foi suplantiar tais abordagens, para que pudéssemos nos deter apenas na construção estética de um sistema transmídia.

The Walking Dead foi escolhido como objeto de estudo por ser um sistema transmídia bem sucedido e ainda em expansão. A narrativa dos quadrinhos e da série original ainda está em andamento, um jogo para *smartphones* de realidade aumentada foi lançado em 2017, o *spin-off Fear The Walking Dead* está em sua quinta temporada, e novas temporadas da *web serie* ainda podem surgir. Estabelecido o objeto de estudo, partimos da sintaxe cinematográfica para identificarmos os elementos estéticos de cada meio analisado. No entanto, a observação desses elementos não era o bastante para que pudéssemos entender o mecanismo da criação estética em uma obra transmídia. Optamos, então, por seguir uma abordagem semiótica, o que nos possibilitou definir as etapas e as razões das escolhas artísticas em cada um dos meios.

A semiótica da cultura, desenvolvida pela Escola de Tártu-Moscú, ofereceu o ferramental teórico para nossa análise. O conceito de semiosfera, desenvolvido por Iuri Lotman (1996), propõe a existência de um espaço onde diferentes formações semióticas estão submersas e se tocam, criando textos que alimentam continuamente as culturas humanas. A partir da comparação entre a estrutura da semiosfera e dos sistemas transmídia, pudemos compreender como se dá o diálogo entre as diferentes estruturas sógnicas que compõem a estética de uma obra transmídia. Elas não são

estabelecidas aleatoriamente, são fruto da semiose entre as diversas linguagens que compõem o sistema.

A análise semiótica da estética do sistema transmídia *The Walking Dead* só foi possível porque estabelecemos a relação entre meio e linguagem, a partir das ideias de Marshall McLuhan (2016), e como isso define o fragmento narrativo que será produzido e veiculado por cada um dos meios. Constatamos que forma e conteúdo não podem ser pensados separadamente, uma vez que a informação veiculada por um meio sempre será elaborada a partir da linguagem que o define. Ao mudarmos o meio, mudamos a linguagem e, portanto, a mensagem. O estabelecimento da relação entre a estruturalidade das linguagens artísticas e o fragmento narrativo foi essencial para que pudéssemos aproximar os conceitos de sistema transmídia e semiosfera.

Definida a dinâmica entre os meios que compõem um sistema transmídia, discorreremos sobre o processo de tradução de uma obra artística, já que nosso objeto de estudo, *The Walking Dead*, iniciou-se a partir da tradução da linguagem gráfica para a linguagem audiovisual. A estética de uma obra de arte sempre apresenta algo de visceral, que lhe é própria e que não pode ser traduzido para outro meio. Julio Plaza (2013) denominou esse elemento de signo estético, que se liberta da representação e se volta para si mesmo, produzindo sentimentos e sensações no observador. Pode-se dizer que sempre que uma obra é traduzida, novas informações são agregadas, enquanto outras são perdidas. É justamente essa dinâmica que reforça o papel criativo do tradutor, que imprime seu próprio signo estético, agrega informações e desconsidera outras.

Além das teorias ligadas à tradução artística, debruçamo-nos sobre as teorias da modelização de textos semióticos, uma vez que o sistema transmídia *The Walking Dead* se estende por diversos meios além dos quadrinhos e da série. Analisar apenas o processo de tradução não seria suficiente para entendermos o mecanismo de construção da identidade estética do sistema. Ainda que alguns elementos estéticos sejam intraduzíveis, é possível identificar diversos textos semióticos que se modelizaram em todos os meios, criando um senso de homogeneidade estética que permeia todo o sistema transmídia.

No processo de identificação dos textos de modelização secundária em *The Walking Dead*, dividimos nossa análise em três frentes: decupagem, fotografia e montagem. Julgamos que tais aspectos da linguagem cinematográfica eram necessários para que pudéssemos compreender o diálogo entre os meios analisados. Ainda que *The Walking Dead* não se estenda ao meio cinematográfico, dentro dos parâmetros tradicionais de curta, média e longa-metragem, optamos pela sintaxe cinematográfica por conta da estreita relação que ela tem com a linguagem dos quadrinhos; e, sobretudo, por entendermos que a linguagem cinematográfica continua sendo a base de todo o sistema audiovisual atual.

A semiótica da cultura, por ter sido influenciada pelo formalismo e estruturalismo, forneceu as ferramentas para uma análise sistematizada da estrutura dos sistemas transmídia e do contexto em que eles estão inseridos. Não estabelecemos uma análise que parte de estruturas mais simples para as mais complexas, ou vice e versa, mas, sim, verificamos a relação entre elementos isomórficos que, ao se relacionarem, enriquecem o sistema transmídia. Partimos da semiosfera da cultura das mídias do século XXI, para analisarmos o processo de convergência digital e o surgimento dos sistemas transmídia, que são isomorfos à semiosfera ao terem diversas linguagens em semiose. Selecionamos *The Walking Dead*, dentre os diversos produtos dos conglomerados midiáticos, por ele estar bem consolidado na cultura *pop* atual, por sua complexidade narrativa, e por seu potencial de expansão.

A isomorfia, identificada entre a semiosfera e os sistemas transmídia, também se faz presente entre as diferentes linguagens que habitam o sistema. Elas estão fechadas em si mesmas, com áreas fronteiriças e núcleos com menor nível de tradução. No entanto, o contato entre essas linguagens gera textos semióticos, pelo processo de tradução, que tornam o sistema cada vez mais diverso. Os quadrinhos, a série televisiva, os *games* e a *web serie* de nosso objeto de estudo são a materialização da interação entre as linguagens gráfica e audiovisual do sistema.

A semiose entre a linguagem dos quadrinhos e do cinema pôde ser identificada em *The Walking Dead*, primeiramente, nos textos relacionados à

decupagem: tensão entre o espaço *in* e *off*, composição das vinhetas com enquadramentos cinematográficos, e a transcodificação dos movimentos de câmera. Depois, identificamos os textos relacionados à fotografia: contraste entre áreas de luz e sombra, textura granulada, cores frias, e baixa saturação. E, finalmente, aqueles referentes à montagem: respeito ao *raccord* no encadeamento de planos e vinhetas, e a manipulação do tempo diegético. Esses textos se modelizaram nas demais linguagens do sistema e criaram a identidade estética de *The Walking Dead*.

A opção pela abordagem semiótica nos permitiu extrapolar a simples verificação da existência de uma uniformidade, e nos possibilitou compreender o processo de formação da identidade estética de *The Walking Dead*. Como esse sistema transmídia se formou pelo “efeito bola-de-neve”, a tradução dos quadrinhos para a série televisiva forneceu os elementos que depois constatamos serem de natureza modelizante. A identidade estética da obra analisada não é aleatória, ela foi estabelecida pelo diálogo entre as linguagens que definem os meios formadores do sistema transmídia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMAS, Almir. **Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos**. São Paulo: Alameda, 2013.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- _____. et al. **A estética do filme**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2013.
- BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global Editora, 1995.
- BAKHTIN, Mikhail M. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. 4. ed. São Paulo: Editora Unesp, 1998.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- BURCH, Noël. **Práxis do cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- CAGNIN, Antônio L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem & outras metas: ensaios de teoria e crítica literária**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. v. 1: A era da informação: economia, sociedade e cultura.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema II: a imagem-tempo**. São Paulo, Editora Brasiliense, 2007.
- ECO, Umberto. Introdução. In: LOTMAN, Yuri M. *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. Tradução de Ann Shukman. Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- _____. **Tratado geral da semiótica**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.
- FRANCO, Edgar S. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2008.
- GILTELMAN, Lisa. *Always already new: media, history, and the data of culture*. Cambridge: MIT Press, 2006.
- HAYES, Gary. *How to write a transmedia production bible: a template for multi-platform producers*. Screen Australia, 2011. Disponível em <<http://videoturundus.ee/bible.pdf>>. Acesso em: 08 jan. 2018.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e poética**. Cinema. 2. ed. São Paulo: Perspectiva,

2015.

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

KINDER, Marsha. *Playing with power in movies, television and videogames: from muppet babies to teenage mutant ninja turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 2005.

LEBOWITZ, J.; KLUG, C. *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach for creating memorable characters and stories*. Burlington: Focal Press, 2011.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

_____. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.

LOTMAN, I.; USPENSKII, B. Sobre o mecanismo semiótico da cultura. In: LOTMAN, I. M., _____, IVÄNOV, V. **Ensaio de semiótica soviética**. Tradução V. Navas e S. T. De Menezes. Lisboa, Horizonte, 1981.

LOTMAN, Iuri M. **A estrutura do texto artístico**. Tradução Maria do Carmo V. Raposo; Alberto Raposo. Lisboa: Estampa, 1978.

_____. *La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto*. Tradução Desiderio Navarro. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.

_____. *La semiosfera II: semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Tradução Desiderio Navarro. Madri: Ediciones Cátedra, 1998.

_____. *The unpredictable workings of culture*. Tradução Brian James Baer. Tallinn: TLU Press, 2013.

LOZANO, Jorge (Comp.). *Semiótica de la cultura*. Tradução de Nieves Méndez. Madrid: Ediciones Cátedra, 1979.

_____. Prólogo. In: LOTMAN, Yuri M. *Cultura y explosión: los previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Gedisa Editorial, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 1. ed., 19ª reimpressão. São Paulo: Pensamento-Cultrix Ltda., 2016.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **Ser digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

O'REILLY, Tim. *Web 2.0 compact definition: trying again*. 2006. Disponível em <<http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>>. Acesso em: 25 mai. 2018.

_____. *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. 2005. Disponível em: <<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>>. Acesso em: 25 mai. 2018.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PHILLIPS, Andrea. *A creator's guide to transmedia storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York: McGrall Hill, 2012.

PIGNATARI, Décio. **Informação. Linguagem. Comunicação**. 3. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2008.

_____. **Semiótica & literatura**. 6. ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

RAMOS, Adriana V. et al. Semiosfera: exploração conceitual nos estudos semióticos da cultura. In: MACHADO, I. (Org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume. Fapesp, 2007.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RYAN, Marie-Laure. **Narrativa transmídia e transficcionalidade**. Disponível em: <<http://www.mariantonia.prceu.usp.br/celeuma/?q=revista/3/dossie/narrativa-transm%C3%ADdia-e-transficcionalidade>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

SCHNAIDERMAN, Boris. (Org.). **Semiótica russa**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SEBEEK, Thomas A. Comunicação. In: RECTOR, M.; NEIVA, E. **Comunicação na era pós-moderna**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

TEIXEIRA, Ivan. Estruturalismo. **Revista Cult**, São Paulo. v. 12, n. 1, p. 34-37, out. 1998. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/Ivan_Cult_Estruturalismo-ilovepdf-compressed.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2018.

THIRY-CHERQUES, Hermano R. O primeiro estruturalismo: método de pesquisa para as ciências de gestão. **Revista de Administração Contemporânea**, Curitiba, v. 10, n. 2, abr./jun. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-6552006000200008#nt1>. Acesso em: 24 jan. 2018.

USPENSKII, Boris A. Sobre a semiótica da arte. In: LOTMAN, I. M., _____,
IVÄNOV, V. **Ensaio de semiótica soviética**. Tradução V. Navas e S. T. De Menezes.
Lisboa: Horizonte, 1981.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 2. ed.
São Paulo: Paz e Terra, 2012.

ÍNDICE

CITAÇÕES NO IDIOMA ORIGINAL

CAPÍTULO 1

p. 24

"Web 2.0 is the business revolution in the computer industry caused by the move to the internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. Chief among those rules is this: Build applications that harness network effects to get better the more people use them" (O'REILLY, 2006).

p. 29

"I define media as socially realized structures of communication, where structures include both technological forms and their associated protocols, and where communication is a cultural practice, a ritualized collocation of different people on the same mental map, sharing or engaged with popular ontologies of representation" (GITELMAN, 2006, p. 7).

"Cinema includes everything from the sprocket holes that run the sides of film to the widely shared sense of being able to wait and see 'films' at home on video" (GITELMAN, 2006, p. 8).

p. 30

"McLuhan was not thinking of simple repurposing, but perhaps of a more complex kind of borrowing in which one medium is itself incorporated or represented in another medium" (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45).

"Convergence is the mutual remediation of at least three important technologies - telephone, television, and computer - each of which is a hybrid of technical, social, and economic practice and each of which offers its own path to immediacy. The telephone offers the immediacy of the voice or the interchange of voices in real time. Television is a point-of-view technology that promises immediacy through its insistent real-timing monitoring of the world. The computer's promise of immediacy comes through the combination of three-dimensional graphics, automatic (programmed) action, and an interactivity that television cannot match. As they come together, each of these technologies is trying to absorb the others and promote its own version of immediacy" (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 224).

p. 31

"In this sense, a transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium" (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 24).

p. 37

"What I found was a fairly consistent form of transmedia intertextuality, which positions young spectators (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, videogames, and toys" (KINDER, 1991, p. 47).

p. 38

"To make your world come to life, you need to signal that there are more and deeper stories going on in that world than the single narrative at hand - your world has to seem bigger than your characters" (PHILLIPS, 2012, p. 77).

"Transmedia storytelling is an exercise in open-ended storytelling, boundless where a traditional single-medium story is finite" (PHILLIPS, 2012, p. 77).

p. 40

"Often the audience is divided into three rough categories: 80 percent passive viewers, 15 percent engaged audience members, and 5 percent superfans. Passive viewers will follow along, but they won't do much beyond that. Engaged audience members will seek out new information and participate in some interactive elements of your story. The most highly engaged players are the ones who join forums to talk about your story, try to solve every puzzle, travel hundreds of miles to go to live events, create and update wikis or guides to your story, and so on" (PHILLIPS, 2012, p. 104).

CAPÍTULO 2

p. 43

"El signo, para ellos, es objeto de ciencia pero no de investigación. Objeto de investigación son 'los sistemas de modelización secundarios'- el arte, los mitos, la religión... - siendo la lengua natural, que crea y modeliza el mundo, el sistema de modelización primario" (LOZANO, 1999, p. 1).

p. 44

"Formalism was a new movement founded on the conviction that what is said is inseparable from how it is said. But insofar as this "what" was territory already conquered and well-defended, this new movement concentrated its attention on the "how." This led to the commonly-held conception that the Formalists ignored content on principle. The Formalists reiterated, to no avail, that this was untrue for, as they conceived it, content was always structured in a specific way, and so it was simply impossible to study content while ignoring a work's structure" (LOTMAN, 2013, p. 49).

p. 45

"la semiótica de la significación, representada por Barthes y la corriente estructuralista, para quienes el objeto de la semiótica serían todos los sistemas de signos [...] cualquier fenómeno cultural en cuanto significante" (LOZANO, 1979, p. 23).

"Not all semioticians used the structuralist method. Charles Sanders Peirce and Charles Morris, for example, propounded a semiotic theory which was by no means structuralist" (ECO, 1990, p. ix).

p. 46

"Lotman, in my view, is a critic who started from a structuralist approach to the phenomena of signification and communication, and indeed retains much of this method, but who does not remain bound by it" (ECO, 1990, p. ix).

"La conformación de la semiótica de la cultura - disciplina que examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la no uniformidad interna del espacio semiótico, la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico - cambió en considerable medida las ideas semióticas tradicionales" (LOTMAN, 1996, p. 78).

p. 47

"Se puede considerar el universo semiótico como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. Entonces todo el edificio tendrá el aspecto de estar constituido de distintos ladrillitos. Sin embargo, parece más fructífero el acercamiento contrario: todo el espacio semiótico puede ser considerado como un mecanismo único (si no como un organismo). Entonces resulta primario no uno u otro ladrillito, sino el 'gran sistema', denominado semiosfera" (LOTMAN, 1996, p. 23).

p. 48

"El texto es un espacio semiótico en el que interactúan, se interfieren y se autoorganizan jerárquicamente los lenguajes" (LOTMAN, 1996, p. 97).

"Así como en la matemática se llama frontera a un conjunto de puntos perteneciente simultáneamente al espacio interior y al espacio exterior, la frontera semiótica es la suma de los traductores 'filtros' bilingües pasando a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje (o lenguajes) que se halla fuera de la semiosfera dada" (LOTMAN, 1996, p. 24).

"El espacio semiótico se caracteriza por la presencia de estructuras nucleares (con más frecuencia varias) con una organización manifiesta y de un mundo semiótico más amorfo que tiende hacia la periferia, en el cual están sumergidas las estructuras nucleares" (LOTMAN, 1996, p. 29).

p. 49

"La irregularidad estructural de la organización de la semiosfera es determinada, en particular, por el hecho de que, siendo heterogénea por naturaleza, ella se desarrolla con diferente velocidad en sus diferentes sectores. Los diversos lenguajes tienen diferente tiempo y diferente magnitud de ciclos: las lenguas naturales se desarrollan mucho más lentamente que las estructuras ideológico-mentales" (LOTMAN, 1996, p. 31).

"El texto aislado es isomorfo desde determinado puntos de vista a todo el mundo textual, y existe un claro paralelismo entre la conciencia individual, el texto y la cultura en su conjunto. El isomorfismo vertical existente entre estructuras dispuestas en diferentes niveles jerárquicos, genera un aumento cuantitativo de los mensajes" (LOTMAN, 1996, p. 32).

p. 51

"La consciencia sin comunicación es imposible. En este sentido se puede decir que el diálogo precede al lenguaje y lo genera" (LOTMAN, 1996, p. 35).

"La literatura del siglo XIX, para ejercer fuerte influencia en la pintura, debió incluir en su lenguaje elementos de pictorialidad. Fenómenos análogos ocurren también cuando se producen contactos culturales entre áreas" (LOTMAN, 1996, p. 34).

p. 52

"Ese sistema impone inevitablemente limitaciones al contenido que se transmite, las cuales no son percibidas por el hombre al que está destinada la obra, y son aceptadas por él como algo dado y adquieren la apariencia de normas "naturales", no convencionales" (LOTMAN, 1998, p. 239).

"Los sistemas artísticos pueden encerrar información también sobre el lenguaje mismo" (LOTMAN, 1998, p. 242).

p. 58

"Art occupies a special place in the system of meaning-generating mechanisms. Its significance is based on the essential untranslatability of art into non-artistic languages. This untranslatability, however, does not prevent but rather stimulates continuous attempts at nonequivalent translation. These translations then serve as mechanisms for generating new meanings" (LOTMAN, 2013, p. 83).

"Inspiration is that moment of creative, emotional, and intellectual tension when a case of untranslatability is transformed by explosion into a case of translatability" (LOTMAN, 2013, p. 84).

CAPÍTULO 3

p. 71

"Although it is true that interactivity creates a new art form, it is crucial to understand that stories in games are dramatic stories (akin to film, television, and theater), unlike novels and short stories, which I'll call fiction. All these stories are fictional; they are just consumed in a different way. Dramatic stories are performed for the audience; novels and short stories are read." (LEBOWITZ; KLUG, 2011, p. 5).