



**Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"**

GIOVANA DE OLIVEIRA LOPES

**O INTERGÊNERO DE THE WALKING DEAD:
DA HQ PARA A SÉRIE**

**Assis/SP
2018**



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

GIOVANA DE OLIVEIRA LOPES

**O INTERGÊNERO DE THE WALKING DEAD:
DA HQ PARA A SÉRIE**

Trabalho de Conclusão de Curso, TCC, apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – Imesa e à Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientanda: Giovana de Oliveira Lopes
Orientador: Sidney de Paulo

**Assis/SP
2018**

FICHA CATALOGRÁFICA

DE OLIVEIRA LOPES, Giovana.

O INTERGÊNERO DE THE WALKING DEAD: DA HQ PARA A SÉRIE / Giovana de Oliveira Lopes. Fundação Educacional do Município de Assis –FEMA – Assis, 2018. 82 páginas.

1. Tradução Intersemiótica. 2. Quadrinhos. 3. Série. 4. Gênero Cinematográfico. 5. *The Walking Dead*.

CDD:
Biblioteca da FEMA

O INTERGÊNERO DE THE WALKING DEAD: DA HQ PARA A SÉRIE

GIOVANA DE OLIVEIRA LOPES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, avaliado pela seguinte comissão examinadora:

Orientador: _____
Sidney de Paulo

Examinador: _____
Maria Beatriz Alonso do Nascimento

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha mãe que sempre confiou em mim em toda a graduação, ao meu pai que me acompanhou e ajudou durante os 4 anos, às risadas dos amigos que fiz e aos professores. Sem eles, nada disso seria possível.

AGRADECIMENTOS

Durante o processo acadêmico, muitos entram em nossas vidas para acrescentar algo que não sabemos, até porque esse é o objetivo de uma graduação: nos complementar.

Todavia, quando nos relacionamos com seres humanos, cada um com sua personalidade e “bagagem nas costas”, aprendemos muito mais do que uma simples teoria ou como a área funciona na prática. Aprendemos o que é ser humano. Aprendemos a relevar diferenças, aprendemos a sentir, a se pôr no lugar daqueles que estão com a gente. Um verdadeiro senso de trabalho em equipe.

A publicidade é isso, saber conviver, ouvir as ideias, discutir se essa é realmente a melhor, que nos fará ter sucesso em uma campanha, que trará benefícios para nossos clientes.

Meu agradecimento aqui, é para todos que fizeram com que eu me tornasse uma pessoa melhor, dentro e fora das paredes acadêmicas. Aos professores que me ensinaram ética, que puxaram a orelha no momento certo, que choraram, que vibraram com cada notícia, um emprego, uma boa ideia construída...

Meu imenso obrigada a todos que fizeram desse processo o mais lindo, em especial à Ello, agência montada no primeiro ano e que permaneceu até o último suspiro da nossa vida acadêmica. Flávia, Mariana, Ana Jaqueline, vocês fazem parte da minha vida e a nossa ligação vai ser mantida pra sempre, mesmo se estivermos distantes. Nossa marca foi deixada e espero que daqui para frente, tudo seja repleto de conquistas, estas resultado do nosso trabalho.

“...I know we'll be okay. Because this is how we survive. We tell ourselves, that we are The Walking Dead.” – Rick Grimes

RESUMO

No estudo das culturas, ao comparar a produção de séries de TV, nunca se lançou tantos roteiros como agora. Séries como *The Walking Dead* fazem sucesso no meio cinematográfico pelo seu roteiro estruturado, interpretações e efeitos que nada deixam a desejar. Ela, e algumas outras, fazem parte do núcleo das séries que tiveram sucesso a partir de uma Tradução Intersemiótica (Plaza, 2003), ou seja, foram levadas de um gênero, no caso HQ, para outro, cinematográfico.

Desta forma, este estudo tem como objetivo investigar como houve a tradução dos quadrinhos de *The Walking Dead* para a série de TV, levando em conta características de cada gênero. Para isso, foi estudado os episódios de sua primeira temporada, esta que estreou em 31 de outubro de 2010, analisando as semelhanças e as novas perspectivas, com o apoio de obras de Bakhtin (2003), Cirne (1970), Martin (2005), Russel (2010), Jenkins (2003) e outros que darão suporte às teorias.

Dentre os episódios estudados estarão: *Days Gone Bye* (Dias Passados) *Guts* (Entranhas), *Tell It the Frogs* (Diga aos Sapos), *Vatos* (Vatos), *Wildfire* (Fogo Selvagem) e *TS-19* (TS-19).

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica, Quadrinhos, Série, Gênero Cinematográfico, *The Walking Dead*.

ABSTRACT

In the study of cultures, when comparing the production of TV series, never so many scripts were launched like as now. Series like *The Walking Dead* are successful in the cinematographic milieu by its structured script, interpretations and good special effects. She, and some others, are part of the series that succeeded from an Intersemiotic Translation (Plaza, 2003), that is, they were taken from one genre, in the HQ case, to another, cinematographic.

In this way, this study aims to investigate how the comics of *The Walking Dead* for the TV series were translated, considering characteristics of each genre. For this, the episodes of his first season, which debuted on October 31, 2010, were studied, analyzing the similarities and the new perspectives, with the support of works by Bakhtin (2003), Cirne (1970), Martin (2005), Russell (2010), Jenkins (2003) and others who will support theories.

Among the episodes studied are: *Days Gone Bye*, *Guts*, *Tell It to the Frogs*, *Vatos*, *Wildfire* and *TS-19* (TS-19).

Keywords: Intersemiotic Translation, Comics, Series, Cinematographic Genre, *The Walking Dead*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Super-Heróis, da Marvel Comics, criados por Stan Lee.....	13
Figura 2: Logo dos HQs de The Walking Dead	16
Figura 3: Volume 1 das HQs de The Walking Dead	16
Figura 4: Morte de Amy	19
Figura 5: Rick encontra zumbis na cafeteria do hospital.....	20
Figura 6: Luta de “gladiadores” em Woodbury.....	21
Figura 7: Cartaz de White Zombie, 1932	25
Figura 8: A noite dos Mortos Vivos, 1968	26
Figura 9: O Despertar dos Mortos, 1978.....	28
Figura 10: A chegada do trem na estação, 1895	29
Figura 11: Zumbi decomposta em gramado	32
Figura 12: Rick procura Lori e Carl em sua antiga casa	34
Figura 13: Rick a cavalo nas ruas de Atlanta.....	36
Figura 14: Rick uniformizado como xerife.....	36
Figura 15: Mudança visual na logo de The Walking Dead.....	41
Figura 16: Diálogo entre Shane e Rick no HQ.....	42
Figura 17: Encontro de Rick com menina zumbi	50
Figura 18: Rick é atingido por bala	50
Figura 19: Rick acordando do coma.....	51
Figura 20: Rick encurralado por zumbis em Atlanta	52
Figura 21: Diálogo Rick e Glenn.....	52
Figura 22: Encontro Rick e Glenn.....	53
Figura 23: Interação com novos personagens.....	54
Figura 24: Glenn e Rick andando entre os walkers... ..	54

Figura 25: Disfarce Glenn e Rick	55
Figura 26: Encontro Rick, Lori e Carl	56
Figura 27: Grupo se junta em volta da fogueira para que Rick conta o que viveu	57
Figura 28: Rick e Lori em volta de fogueira	57
Figura 29: Diálogo Rick e Glenn	59
Figura 30: Mão de Merle cortada	59
Figura 31: Diálogo Rick e Daryl	60
Figura 32: Rick prepara troca de armas por Glenn	61
Figura 33: Descontrole emocional de Jin	62
Figura 34: Ataque de Amy	62
Figura 35: Morte de Amy	63
Figura 36: Diálogo Rick	64
Figura 37: Morte de Shane	65
Figura 38: Diálogo Shane	65
Figura 39: Diálogo Shane e Lori	66
Figura 40: Shane tenta matar Rick	67
Figura 41: Morte Jin HQ	67
Figura 42: Morte Jin	68
Figura 43: Grupo encontra CDC	68
Figura 44: Grupo chega ao CDC	69
Figura 45: Análise cérebro paciente TS-19	70
Figura 46: Processo de zumbificação. Paciente TS-19	71
Figura 47: Diálogo Rick e dr. Jenner	71
Figura 48: Grupo encontra comunidade isolada	72

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Dados de vendas HQ.....	14
Tabela 2: Quadro comparativo: HQ e Cinema.....	45

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. O UNIVERSO DAS HQS	12
2.1. OS HQS DE KIRKMAN	15
2.2. O GÊNERO COMIC	17
3. UNIVERSO ZUMBI HOLLYWOODIANO	24
3.1. O GÊNERO CINEMATOGRAFICO.....	28
3.2. WE ARE THE WALKING DEAD	37
3.2.1. Filosofia Walker.....	40
4. A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA – DO HQ PARA A TV.....	47
4.1. QUANDO O HQ SE ENCONTRA COM A SÉRIE.....	49
4.1.1. Days Gone Bye.....	49
4.1.2. Guts.....	52
4.1.3. Tell It to the Frogs	56
4.1.4. Vatos	58
4.1.5. Wildfire.....	64
4.1.6. TS-19	69
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS.....	76
FILMOGRAFIA.....	78

1. INTRODUÇÃO

O mundo todo, desde o surgimento da TV, consome produtos ligados ao audiovisual, sejam novelas, filmes e os novos queridinhos da mídia, as séries dos canais fechados. Plataformas e roteiros de diversos países aderiram ao novo contexto e começaram a criar tramas que levam os fãs a consumirem os produtos de uma forma massificada, elevando a economia e fazendo com que as séries se tornem famosas em todo meio.

Marcas da grandiosidade das séries de TV norte-americanas podem ser vistas quando analisadas as inúmeras que são lançadas todos os anos, de todos os gêneros. Além de fazer sucesso pelo mundo, elas são também uma forma de enraizar em outras culturas, os traços daquele país que já tanto comercializa e exporta seus modos de vida.

The Walking Dead é uma dessas grandiosas franquias. Lançada em 2010, se tornou uma das séries mais faladas por aqueles que já eram fãs do gênero, esta que veio traduzida de seu já conhecido HQ, de mesmo nome. Essa transposição de um gênero HQ para cinematográfico se deu pelo avanço da tecnologia e a busca cada vez mais frequente de tramas que estejam nas plataformas digitais, ou melhor, nas que estejam em todas as plataformas, podendo assim o público escolher em qual meio quer ver ou até mesmo ver em todas, se tornando multi telas ou como também tratado, transmídia ou já descrito por Jenkins (2003), uma Cultura de Convergência, onde as mídias se colidem, trazendo um fluxo de conteúdos por diversas plataformas e mercados, levando em conta o comportamento do público alvo.

Além disso, outro episódio que pode ser visto quando se analisado a transposição de gêneros, é a crescente alta de produtos para o público que geralmente consome esse tipo de produto, os chamados *geeks*. Eles, que até uns anos faziam parte de uma cultura *underground*, se tornaram referência para a criação de eventos, filmes, séries com a temática nerd, e logo os investidores tiveram o grande retorno que esperavam: filas de pessoas para assistirem estreias, retorno em vendas de produtos e audiência em constante crescimento.

Para que a ideia seja entendida, e vista a preocupação da publicidade em criar interações com esse público, pode se citar um grande evento destinado ao público consumidor desses produtos, o *Comic Con*. Esse evento acontece nos Estados Unidos e também no Brasil, e

durante um final de semana, milhares de pessoas se juntam para apreciar a arte deste meio alternativo. Nele, além de estarem presentes artistas que dão vida aos personagens, seja nos quadrinhos ou filmes, os fãs aderem as fantasias de seus personagens favoritos, se tornando assim, parte do show.

Diante do exposto, podemos realizar algumas perguntas importantes para o projeto, tais como: Como se deu o surgimento dos HQs (estes que fizeram com que *The Walking Dead* surgisse)? Qual a relação entre a tradução dos quadrinhos para o gênero cinematográfico e o atual mercado *geek* e publicitário? E por fim, como aconteceu a tradução de *The Walking Dead* quadrinhos, literários, para a TV, sendo este cinematográfico?

A fim de responder a estas perguntas e outras inquietações, no primeiro capítulo discutiremos um pouco da história do surgimento dos HQs, passando, brevemente, por um dos criadores mais famosos do gênero, mostrando dados de vendas dos *comics* e introduzir a história aqui estudada, as HQs de *The Walking Dead*, e por fim, fazer uma análise deste objeto de estudo com suas características de gênero história em quadrinhos, sempre dando exemplos claros, mostrando essas funcionalidades na prática.

Já no segundo capítulo, a teoria será voltada para o cinema zumbi hollywoodiano, mostrando os primeiros filmes zumbis e como se deu o surgimento da temática para o cinema. Desta forma, neste episódio, será também tratado o gênero cinematográfico e suas características atreladas à série. Aqui também será analisada a filosofia de mundo entorno desta, ou seja, sua razão de existir.

Por fim, depois de ter passado por todas as etapas de descobrimento, tanto para o quadrinhos quanto série de TV, no terceiro capítulo deste trabalho abordaremos as duas formas, juntamente, para mostrar como se deu a tradução de uma gênero para outro, com o objetivo de se visualizar a forma de tradução que foi levada em consideração pelos autores, redatores e diretores da série, com embasamento científico de teóricos ligados à linguística.

2. O UNIVERSO DAS HQS

As HQs, ou popularmente conhecidas como histórias em quadrinhos, ou *comics* que há pouco tempo eram ligadas ao público que vivia no *underground*, viraram febre no mundo todo e como um “boom” tornaram-se um produto consumido por milhares de pessoas.

Sabe-se que elas nasceram de culturas *undergrounds* da Europa, Américas e Ásia, nas quais artistas contavam vivências ou até mesmo criavam suas próprias histórias por meio deste gênero narrativo. Entretanto, dizer qual nação possui a verdadeira autoria é tarefa imensurável.

Além disso, definir qual país tem a propriedade originária dos quadrinhos parece não ter relevância, pois

a propensão em contar histórias com figuras, combinado imagens e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais broadsheet do século XVII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificadas como “pré-história” dos quadrinhos (MAZUR E DANNER, 2014, p. 7).

Ou seja, a cultura dos quadrinhos pertence a todos os países que desde sempre tiveram artistas contando vivências ou até mesmo criando suas próprias histórias por meio dele.

Todavia, elas ficaram famosas pelas mãos do professor e caricaturista suíço Rodolphe Töpffer por volta de 1800. Este, foi tão importante em sua época que teve elogios de um dos maiores gênios artísticos da literatura que já existiu, Goethe. Nas palavras do próprio literato, “é preciso admirar os motivos múltiplos que se sabe expor em poucas figuras... Ele (Töpffer) humilha o inventor mais fértil em combinações e podemos felicitar seu talento nato, alegre e sempre disposto” (Apud Mazur e Danner, 2014, p. 13).

No decorrer dos anos, as histórias evoluíram, surgindo novos cartunistas e produtores que fizeram dos quadrinhos uma arte para ser apreciada. No período em que o mundo vivia a Segunda Guerra Mundial, a quantidade de quadrinhos e de super-heróis surgidos nos Estados Unidos cresceu de uma forma nunca antes vista. Isso se deu, segundo Circe (1970) por conta da necessidade da população em ter os heróis de guerra representados na realidade.

Nestes quadrinhos temáticos, na maioria das vezes, os vilões eram representados pelos nazistas, por conta do contexto histórico e os super-heróis, os soldados, estes representados por personagens com poderes para salvar as vítimas. Após este período, os

artistas começaram a se libertar das limitações das épocas passadas, aperfeiçoaram suas formas para os desenhos, e o que era considerado apenas entretenimento infantil, diversão sem valor, sublitteratura prejudicial ao crescimento intelectual, sendo alvo de preconceito por serem vendidos a preços muito baixos e em qualquer banca, segundo Moreau (2007), passou a mostrar força e ganhar público.

Nascidos de publicações em jornais, os quadrinhos ultrapassaram barreiras, pois neles são expostas figuras e textos, fazendo assim uma interação entre linguagem verbal e não verbal que nenhuma representação artística antes teve, como Cirne (1970) afirma, “nascidos no olho das técnicas de reprodução, os quadrinhos beneficiam-se de uma penetração que nenhuma das artes de galerias jamais experimentou, pelo fato de que a pintura e a escultura são, originariamente, objetos não-reprodutíveis” (Cirne, 1970, p. 10), ou seja, além de barreiras, elas também têm o poder de ter uma reprodutividade técnica que as obras de arte, antigamente, não tinham.

Logo, as histórias em quadrinhos, fazem com que milhares de pessoas tenham acesso a esta que é considerado a 9ª arte, posterior a música, artes cênicas, pintura, escultura, arquitetura, literatura, cinema e fotografia. A partir de então, o crescimento dos quadrinhos foi cada vez mais visível, surgindo empresas que se mantêm no mercado até hoje, como as principais produtoras do gênero: Marvel, DC e Walt Disney.

Sem sombra de dúvidas, um dos grandes responsáveis pela expansão dos quadrinhos nos EUA foi Stan Lee (integrante da Marvel). Além de ter sido responsável pela criação de personagens icônicos como X-Man, Hulk, Homem-Aranha e Homem de Ferro para os quadrinhos, ele também viu a oportunidade de traduzir a sua criação para um gênero que já fazia sucesso nos EUA e mundo afora: o cinema.

Assim, os que antes eram famosos apenas nos papéis gráficos, tinham agora a grande experiência de se desenvolverem nas telas de cinema, dando seus nomes para atores nomeados de Hollywood.

Figura 1: Super-Heróis, da Marvel Comics, criados por Stan Lee.



Fonte: Wikia Unicross BR, Disponível em <http://pt-br.anicrossbr.wikia.com/wiki/Marvel_Comics>. Acesso em 06 abr. 2018.

De fato, os quadrinhos nasceram em volta de uma realidade capitalista composta de mecanismos para fazer com que pessoas sejam mobilizadas a comprar produtos para manter o capitalismo econômico através do consumo em massa, crítica central à Indústria Cultural, e este retrato de consumo e influência que as produtoras possuem é visto no resultado de vendas dos produtos no mercado. Dados presentes em Cirne (1970) já mostravam o crescimento de alguns *comics* naquela época:

Tabela 1: Dados de vendas HQ.

- Peanuts (Manduim): 700 jornais e 90 milhões de leitores diários nos Estados Unidos;
- Tintin: 15 milhões de álbuns vendidos na Europa;
- *Astérix le légionnaire*: tiragem de 1.500.000 exemplares;
- Popeye: 600 jornais em 25 países;
- Walt Disney (Pato Donald, Zé Carioca, Tio Patinhas, Mickey), no Brasil: 1.360.000 exemplares mensais.

Fonte: (Cirne, 1970, p. 13).

Hoje, os quadrinhos continuam com um público cada vez mais fiel de colecionadores que fazem das HQ's um *hobbie* ou até mesmo sua profissão. Eles ganharam não apenas o público infantil, mas também o adulto por conta de sua reinvenção através do tempo com o

resgate da infância dos que os acompanhava e também a criação de quadrinhos específicos para esse público.

Este público possui uma realidade diferente da população, como afirma Cirne (1970). Por conta da cultura na qual eles foram inseridos, sendo esta, “ideologia pequeno-burguesa, individualista” dos Estados Unidos, essas pessoas, na maioria das vezes, pertence a classes mais altas da sociedade e possuem a faixa etária de 10 a 15, e 30 a 40 anos, sendo primeiro e segundo lugar. Cirne (1970, p. 15), explica também que “somente 2,3% de operários consomem as aventuras quadrinizadas, enquanto a percentagem de escolares e ginasianos é, respectivamente, de 49% e 40,9%”.

Desta forma, o crescimento que HQs tiveram, e ainda tem, com o passar do tempo, tem relação com a classe social que mais consome suas tirinhas e produtos ligados a elas. Esse resultado liga-se ao fato de as HQs mais refinadas, as chamadas *Graphic Novels*, possuem um preço maior do que àquelas que as antecederam nos jornais, portanto, grupos de classes superiores possuem a vantagem na análise e hora da compra.

2.1. OS HQS DE KIRKMAN

The Walking Dead, de agora em diante *TWD*, é uma história em quadrinho norte-americana ambientada em uma temática pós-apocalíptica produzida pela Image Comics em 2003, esta que teve sua fundação em 1992 por escritores que estavam anteriormente na Marvel. *TWD* tem como criador o escritor norte americano Robert Kirkman em parceria com Tony Moore e Charlie Adlard.

Seu enredo gira em torno do personagem principal Rick Grimes e da esperança de encontrar sua família após um grave acidente que o deixou em coma por meses. Ele, xerife do interior dos Estados Unidos, depois de uma perseguição com bandidos acaba sendo baleado e assim que acorda percebe que o mundo em que vivia passou a ser um campo cheio de mortos-vivos que buscam insaciavelmente por carne humana.

No decorrer da história, Rick encontra diversos obstáculos, além dos *walkers*¹, mas também acaba enxergando em si um líder. Após alguns episódios, Rick encontra um grupo de

¹ Walkers: Palavra utilizada no contexto da história para referir-se aos zumbis.

sobreviventes que vê nele alguém capaz de criar uma nova sociedade e se manterem vivos com base na união e colaboração.

No início das publicações, as HQs não obtiveram tanto sucesso quanto é hoje, isso se deu pela quantidade restrita de leitores que compravam os *comics*. Hoje, por conta da ascensão da série, a quantidade de vendas aumentou, resultado da maior procura e quantidade de fãs.

A marca produzida para os quadrinhos possui uma tipografia típica para esse tipo de gênero e para o tema em questão: fonte desenhada, com um vermelho vibrante, lembrando assim o sangue apresentado em todo o contexto, preto, que além de servir como sombra, traz o contexto de escuridão, morte, mistério.

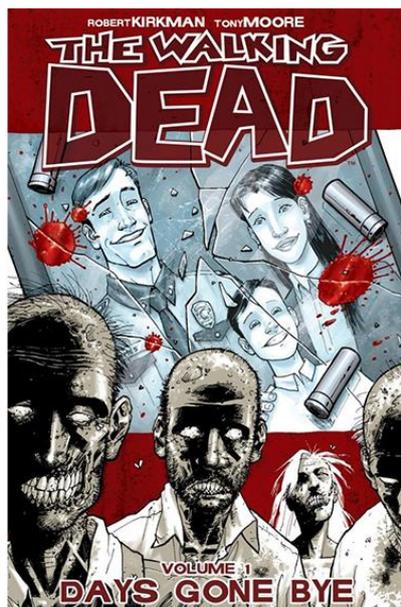
Figura 2: Logo dos HQs de The Walking Dead.



Fonte: Adrenaline. Disponível em <https://adrenaline.uol.com.br/forum/threads/the-walking-dead-hq-topico-dedicado.450479/>. Acesso em 12 abr. 2018.

Atualmente, as edições passam de 180 e dividem-se em 30 volumes, intituladas: *Days Gone Bye, Miles Behind Us, The Heart's Desire, The Best Defense, This Sorrowful Life, The Calm Before, Made to Suffer, Here We Remain, What We Become, Fear The Hunters, Life Among Them, To far Gone, No Way Out, We Find Ourselves, A Larger World, Something to fear, What Become After, March to War, All Out War. Part 1, All Out War. Part 2, A New Beginning, Whispers Into Screams, Life and Death, No Turning Back, Call To Arms, The Whispers War, A Certain Doom, Lines We Cross e New Word Order.*

Figura 3: Volume 1 das HQs de The Walking Dead.



Fonte: HQs Também é Cultura. Disponível em <https://hqstambemecultura.blogspot.com.br/2015/12/the-walking-dead-dias-passados-download.html>. Acesso em 12 abr. 2018.

A capa do primeiro volume, é intitulada “*Days Gone Bye*” ou na tradução para o português “Dias Passados”. Na sua produção, por meio de análise, se identifica o primeiro capítulo e como a série irá suceder nos próximos. Nela, em primeiro plano, é mostrado os “vilões” iniciais da série, os zumbis, e logo atrás um retrato com a foto de Rick, Lori e Carl com o vidro quebrado, sangue e cápsulas de bala, dando além da ideia que algo se desfez, o acidente que separou a família no início do apocalipse.

2.2. O GÊNERO COMIC

O gênero *comic*, apesar de sua grande influência para o público *geek*², com seu enorme crescimento, ainda gera discussões, principalmente quando se é comparado às outras artes humanas. “As histórias em quadrinhos são vistas como um produto menor, uma “irmã pobre” das outras manifestações artístico-culturais produzidas pelo ser humano” (Moreau, 2007, p. 8), pois como já dito, sua construção é diferente do tipo tradicional de literatura e por conta disso, estudiosos duvidam de sua qualidade.

² Geek (pronúncia no IPA: [ˈɡiːk]) é um anglicismo e uma gíria inglesa que se refere a pessoas peculiares ou excêntricas, fãs de tecnologia, eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, livros, filmes, animes e séries. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Geek/> (Acesso em 11 Abr. 2018).

O público dos quadrinhos, no início, antes destas se tornarem produto de massa, eram apreciadores diferenciados tanto pela sua classe, quanto pelo seu estilo e modos de vida e por conta disso, sua construção também é diferente da literatura tradicional.

Com ícones, estruturação, linguagem, imagens e gráficos, estes atribuídos por Töpffer no começo de sua história, “[...] afirmou que era impossível seguir apenas as ilustrações, que não faria sentido. Também só ler as legendas não fazia sentido. Precisava existir as duas coisas ao mesmo tempo [...]”. (Moya, 2010, s.p.), as histórias se tornam únicas para cada tema, mas apesar disso, estas sempre possuem alguma característica típica deste tipo de gênero, para que se possa construir um sentido lógico capaz de assimilação do leitor.

Como o próprio nome diz, essas histórias são formadas em quadros que juntas formam o *storytelling*³ gráfico-visual de cada capítulo e edição. Juntamente destes “quadrinhos”, o elemento básico que todas as histórias possuem é o balão, e é nele que são encontrados os diálogos, pensamentos, ideias que os personagens querem passar, e essa junção de elementos das HQs é explicado por Cirne (1970) como possíveis elementos fundamentais estéticos encontrados nos quadrinhos.

Sendo tão importantes, estes também podem expressar sentimentos e passar de uma realidade linguística (abstrata) para uma realidade física (concreta) como:

- o pássaro que pousa sobre o “pensamento” do personagem, solidificando o balão (B.C, de Johnny Hart);
- o besouro que penetra — ficando preso — no balão vazio do herói, em interminável blá-blá-blá (Pogo, de Walt Kelly);
- o balão, forma circular que contém o texto, se transformando em balão, forma astronáutica (após sopradas as palavras do interior), para salvar o Gato Félix;
- o balão como suporte suspenso no ar, livrando o Gato Félix das garras de um crocodilo;
- o balão que, contendo o “Z” do sono, cai no solo, provocando um *klunk* que acorda o cão Snoopy (Peanuts, de Charles Schulz);
- a serra (imagem metafórica do sono: a serra serrando o tronco de árvore) que se liberta do balão para serrar a cama pré-histórica do personagem de Johnny Harth;
- a fisicalidade do balão numa discussão editorial sobre a sua própria essência: o metabalão (*Ballons d’essai*, de Serge Gennaux). (CIRNE, 1970, p .20).

O balão, por sua vez, é um objeto indispensável para as histórias em quadrinhos, e essa “história” também se repete em *TWD*. Sua importância é tão clara e objetiva que ao ser analisada a sua participação nos quadrinhos, observa-se que tanto sua presença, quanto

³ Storytelling é uma palavra em inglês, que está relacionada com uma narrativa e significa a capacidade de contar histórias relevantes. Em inglês a expressão “tell a story” significa “contar uma história” e storyteller é um contador de histórias. Disponível em: <https://www.significados.com.br/storytelling/> (Acesso em 11 Abr. 2018).

sua ausência é motivo para a atenção. Ele expressa, além da fala, emoções como tristeza, alegria, fúria, ódio etc.

Cirne (1970), aponta que além dos sentimentos mais simples, existem mais de 70 tipos de balões de espécies diferentes, sendo: o balão censurado, balão personalizado, balão mudo, balão atômico, balão glacial, balão sonolento, balão geográfico, balão de reflexão, balão estéril, balão discursivo, balão agressivo, balão onomatopeico, etc. A seguir, podemos observar alguns destes exemplos visuais:

Figura 4: Morte de Amy no capítulo 6.



Fonte: HQBR, Disponível em <https://hqbr.com.br/hq/The%20Walking%20Dead>. Acesso em 12 abr. 2018.

No quadrinho acima, sua presença mostra falas dos personagens, que neste período são pesadas, por conta da morte ocorrida neste capítulo, e também o sentimento velado a partir desta ocasião. A “não fala” aqui, mostra a tristeza e melancolia dos envolvidos na cena, justamente com a reflexão ocasionada pelo contexto.

Outro elemento necessário e comum nos quadrinhos é a presença da figura de linguagem chamada onomatopeia. Ela dá “voz” a elementos que não possuem falas e dão vida a atos, como abrir uma porta, tiros, tapas, tropeções e etc. Nos quadrinhos, é essencial que todas

as personas expressem algum tipo de emoção, e com elas, esses elementos conseguem se tornar “vivos”.

O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. Isto porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de um *buum* ou de um *crash* — quando relacionado de modo conflitante com a imagem — é, antes de mais nada, plástico. Esta é uma colocação que qualquer estudioso dos *comics* faz, pois, — como entenderam em tempo os seus autores — só a exploração planejada de todas as virtualidades gráficas dará aos quadrinhos uma verdadeira dimensão estético-informacional (CIRNE, 1970, p. 23).

Sendo assim, além de expressões, as onomatopeias fazem com que a história que está sendo contada fique real, pois visualmente “ouvimos” os grunhidos e sons de cada quadro, como podemos na reprodução abaixo, onde Rick encontra zumbis na cafeteria do hospital.

Figura 5: Rick encontra zumbis na cafeteria do hospital.



Fonte: HQ BR. Disponível em <<https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/1/leitor/0#9>> Acesso em 12 abr. 2018.

Deste modo, como em TWD a participação dos *walkers* é indispensável, já que estes giram em torno dos mesmos e esses são “mortos-vivos”, a presença das onomatopeias, como visto acima, é de caráter extremo para que o leitor entenda as “emoções” passadas nos quadros e também a “realidade falada” dos zumbis. Em Cirne (1970), há o levantamento a partir da análise de 40 HQs, estando entre eles Super-Homem, Popeye, Thor e Pato Donald, das onomatopeias mais usadas, a saber:

Bam (9,9%) — tiro de revólver / batida; Crash/Crack (4,2%) — objeto (vidro, madeira) sendo quebrado; Blam (3,2%) — porta ou janela fechando / batida de automóvel; Zuum (3,1%) — velocidade / vôo; Click (3,0%) — (des)ligar interruptor etc.; Buum (3,0%) — explosão, Z (2,4%) — gente ou animal dormindo / ronco; Pou/Kpow (2,1%) — soco / queda; Rat-Tatat (2,0%) — disparo de metralhadora. (CIRNE, 1970, p. 25).

A análise levantada pelo estudo é importante para ter a visão de quanto e quais onomatopeias são utilizadas nas histórias em quadrinhos e a mensuração de sua importância para criar bons *storytellings* no gênero. De fato, sem elas haveria um vácuo e vários tipos de entendimentos para um único capítulo.

Além dos elementos supracitados, que são de extrema importância, o que não pode faltar em uma boa história são os cortes e direções de leitura. Eles vão incitar o leitor a acompanhar a história nos próximos capítulos, construindo um clímax ao fim de cada quadro, além de indicarem para onde o leitor deve ir para que haja o entendimento proposto pelo quadro.

A estesia dos *comics* não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais. (CIRNE, 1970, p. 43).

Desta forma, além da diagramação, traço e elementos tradicionais, ele é responsável em prender o público e não o deixar perdido no meio da contagem da história. Muitos quadrinhos, para fugir da direção tradicional, são compostos de maneiras diferentes, como personagens caindo de um quadro para o outro, ou tendo a interação de mais de um quadro, uma nova forma de leitura.

Figura 6: Luta de “gladiadores” em Woodbury.



Fonte: HQ BR. Disponível em <https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/31/leitor/0#14>. Acesso em 12 abr. 2018.

Aqui, a construção dos quadrinhos se dá com uma imagem ao lado direito, ocupando o espaço de cima a baixo, sendo este em destaque por ser um dos personagens centrais da cena, e ao lado se encontram os quadrinhos que compõem a cena para dar entendimento, suspense e para prender a atenção do leitor para a próxima página. Sendo assim, o direcionamento que se dá é: lado esquerdo, seguindo para o esquerdo, depois estes são lidos da esquerda para a direita até o fim da página.

A coloração, em todos os aspectos da arte, faz parte da construção tanto da filosofia de personagens, quanto à temática da série. *TWD*, desde primeiros capítulos, se mostra atenta a este detalhe que se torna de extrema importância para a construção de sua narrativa.

Apesar de os quadrinhos *walkers* serem todos em escala de cinza, estes mesclam suas tonalidades para que o ar mórbido seja representado e assim fazer com que o leitor tenha as mesmas interpretações e emoções daqueles que assistem a sua tradução para o gênero cinema, tendo também cores e análises. Observa-se que a tonalidade representada se transforma de acordo com o que está sendo mostrado, por exemplo, em cenas de sangue, o cinza sobe de temperatura, se aproximando do preto, assim como os machucados, crateras, cabelos, deformações nos zumbis e detalhes de roupas e cenários.

Tendo em vista a análise sobre as HQs e seu formato, entende-se que apesar de *TWD* fazer parte de uma nova geração de quadrinhos, sua construção, quadros, modo de leitura, ícones de composição, é influenciada pela forma tradicional de se fazer *comics*.

Assim, para sintetizar as características dos quadrinhos, que vão ao encontro daqueles que são representações do gênero, temos: Quadros formados por figuras abstratas, como os balões, ruídos trazidos por onomatopeias, cortes de cena, construção dos quadros e coloração.

3. UNIVERSO ZUMBI HOLLYWOODIANO

A partir da oportunidade de se transformar as HQs, produto consumido também por um público específico, em série de TV, *TWD* começou a ser transmitida pela AMC, antiga *American Movie Classics*, canal de televisão por assinatura norte americana em 2010, abrangendo assim o público que já era fã dos quadrinhos e fãs de séries.

Além de Robert Kirkman, escritor das histórias em quadrinhos, agora a vida de Rick Grimes e os sobreviventes passam também a ter a colaboração de Frank Darabont, autores dos episódios da série. Depois de 8 anos, a série conta com um número de 115 episódios distribuídas em suas 8 temporadas, estas que giram em torno de 42 a 67 minutos.

Apesar do grande sucesso dos *walkers*, *TWD*, sendo a primeira série de tv com um enredo zumbi que se tornou famosa mundialmente, não foi a pioneira em trazer a temática às telas. Muitos anos antes, em 1932, o cinema norte-americano conheceu os mortos-vivos com o longa *White Zombie* de Victor e Edward Halperin, este que é considerado o primeiro filme a trazer a realidade de horror zumbi.

Nele, os zumbis são completamente diferentes do modelo utilizado hoje pelo cinema, onde para se tornar um este tem uma morte e em seguida retorna a vida sem maiores explicações. O enredo é claramente baseado na lenda vodu Haitiana, esta que foi levada para os Estados Unidos pelas mãos do aventureiro William Seabrook que escreveu “A Ilha da Magia”, onde detalhava a lenda folclórica.

Levada pelos escravos na época de colonização europeia, feiticeiros por meio de poções, provocavam a morte de pessoas. Após a morte, o feiticeiro retirava a alma do corpo e o trazia à vida.

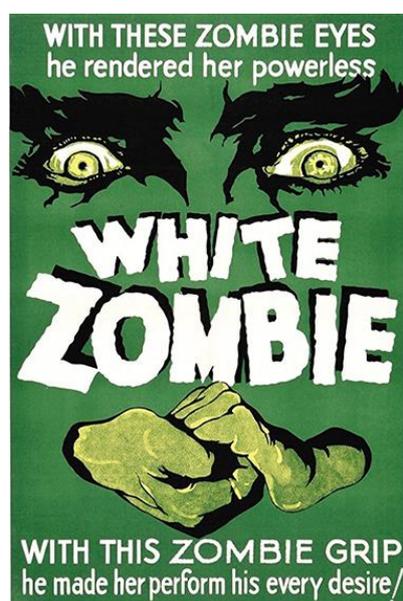
Desde que a existência dos zumbis passou a integrar o senso comum do Haiti, as famílias dos recém-falecidos faziam o possível para impedir que os corpos de seus entes queridos fossem reanimados. Se tivessem dinheiro, enterravam o corpo numa tumba apropriada, forte o bastante para impedir intrusos; se fossem pobres, o corpo era confinado sob alvenaria pesada (RUSSELL, 2010, p. 27).

White Zombie foi uma arriscada obra de terror norte-americana, isso porque o longa possuía pouco investimento, total de 62,5 mil dólares, tanto para efeitos especiais e locações, quanto para atores renomados. Para suprir as necessidades, os Halperins investiram forte em Bela Lugosi, astro este que acabara de gravar seu mais famoso filme e um dos clássicos de Hollywood, *Drácula*.

A trama trabalhava a história de Madeleine Short (Madge Bellamy) e seu noivo Neil Parker (John Harron) que chegam até o Haiti às vésperas do casamento e são surpreendidos por um feiticeiro, Legendre (Bela Lugosi) que a pedido de um rico fazendeiro, “amigo” do casal, Beaumont (Robert Frazer) que se encanta por Madeleine, transforma-a em zumbi na noite de seu casamento.

Além da diferença na forma de transformação, em *White Zombie* os zumbis não estão atrás de carne humana ou transformam pessoas em seres da mesma forma, eles apenas são enfeitados para que quem obtiver do seu poder possa aproveitar de sua força para obter lucro, como no caso do filme, onde trabalham o tempo todo em um engenho de cana-de-açúcar.

Figura 7: Cartaz de *White Zombie*, 1932.



Fonte: IMDB. Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt0023694/mediaviewer/rm3383545088>>. Acesso em 22 abr. 2018.

Em seu cartaz de estreia, *White Zombie* (Zumbi Branco, em referência a etnia da atriz) demonstra os olhos de poder de seu ator antagonista, Legendre, caracterizando o poder demonstrado em todo o filme juntamente com suas mãos, estas que quando entrelaçadas ordenam os zumbis a realizarem alguma ação proposta pelo feiticeiro.

O primeiro longa-metragem zumbi, apesar de não ter tido uma boa resposta da crítica cinematográfica, teve um grande retorno em bilheteria com a quantia de 8 milhões de dólares. E isso nada teve a ver com efeitos ou qualidade da obra, mas sim, como explicado, por Russell (2010, p. 46) pela “... forma como tocaram medos que ressoavam muito além

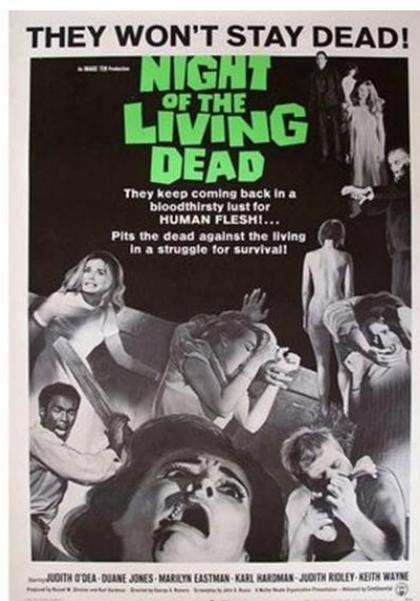
das paredes do cinema”, ou seja, por conta da “realidade” vivida pela sociedade vodú haitiana e também pelo contexto a qual a obra foi inserida.

A partir da grande recepção que o público teve diante de *White Zombie*, *Hollywood* e os produtores de cinema viram que este personagem poderia ser uma grande chave para o sucesso e o começo de uma transformação no cenário de filmes de terror dos Estados Unidos.

Desta forma, já ano de 1968 veio ao mundo o filme “A Noite dos Mortos Vivos”, de George Romero, este que é considerado o pai dos zumbis modernos. Romero não apenas revolucionou a história dos zumbis modernos de Hollywood pela 7ª arte, mas também trouxe a estética “zumbilesca” que todos conhecem e o que é seguido até hoje: apocalipse, mortos que por algum motivo retornaram à vida com sede e fome de carne humana, rostos desfigurados, andar e grunhidos medonhos e é claro, só poderiam ser mortos, definitivamente, com um tiro ou um impacto que destruísse sua cabeça.

A trama se inicia a partir do momento em que Barbra e Johnny visitam o túmulo de seu pai e são surpreendidos por zumbis que tentam atacá-los. A partir de então, Barbra, sobrevivente do ataque, sai em busca de segurança e encontra outros sobreviventes em uma fazenda próxima, assim eles, liderados por Ben (Duane Jones), juntam forças para sobreviverem no apocalipse zumbi que logo se alastrara.

Figura 8: A noite dos Mortos Vivos, 1968.



Fonte: Filmow. Disponível em < <https://filmow.com/a-noite-dos-mortos-vivos-t6712/>>. Acesso em 27 abr. 2018.

Em seu cartaz, “A Noite dos Mortos Vivos” traz os humanos que tentam sobreviver em meio ao desastre dos mortos e esses em sua essência. Este, sem dúvidas foi o primeiro filme que trouxe fama aos zumbis que o mundo aprendeu a gostar, mas em meio a sua estreia não foi o que aconteceu. Por se tratar de um filme com novos “personagens”, estes que comem humanos e respingam sangue, a sociedade norte-americana não estava preparada para tanta carnificina. O resultado disso, além de milhões de dólares arrecadados ao final de sua exibição nas telonas, foi a rejeição de parte do público que foi pego de surpresa pela barbárie e violência.

A noite dos mortos-vivos” é um clássico atemporal sobre a natureza humana. Por mais que inúmeras leituras sejam possíveis a partir da narrativa — a principal delas é ver o longa como um filme antirracista —, é sobre a análise das atitudes do homem em situações extremas que versa a primeira obra-prima de Romero (ABBADÉ, 2016, p. 21).

Essa passagem resume o que foi a primeira obra de Romero, com uma verba escassa de \$100 mil dólares para fazer um longa-metragem que dependia, além do talento dos atores, efeitos especiais e maquiagem para os zumbis. A “Noite dos Mortos” Vivos não só marcou a história do gênero terror, mas também trouxe uma disruptura do que eles consideravam padrão, a utilização de atores brancos. Este foi o primeiro longa-metragem da história a trazer um ator negro como personagem principal e também de trazer à tona a humanidade de grupos em determinada situação, no caso, um apocalipse.

Além de ter sido o filme que trouxe nome aos mortos-vivos, foi um “divisor de águas” como dito em Russel (2010), ficando em cartaz durante anos após sua estreia nos cinemas. Foi também com ele que se começou a falar dos “filmes da meia-noite”, destinados à mostra de filmes *cult* e com pouco orçamento.

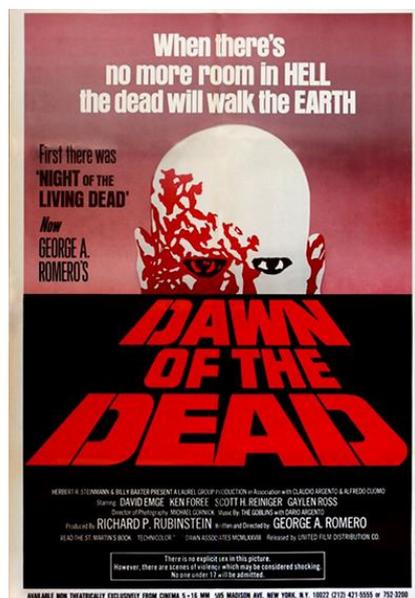
Romero 10 anos mais tarde, em 1978 lançou “O Despertar dos Mortos”, filme este que já com a fotografia diferente dos demais, agora em colorido, trazia novamente às cenas os zumbis que tanto lhe renderam.

Assim como todos os filmes de Romero, este trazia a realidade de um grupo de sobreviventes que tentam se manter como estão a todo custo. Com uma crítica severa ao capitalismo que dava seus primeiros passos na época, ele usou como cenário, da maior parte do longa, um shopping center e nele os mortos perambulavam.

A crítica válida aqui se dá pelo fato de mesmo “mortos”, eles permanecem no mesmo ambiente em que passavam a maior parte do seu tempo quando vivos, demonstrando

hábitos e lembranças adquiridas, estes que levavam uma vida voltada apenas para o consumismo e o apelo ao “ter”.

Figura 9: O Despertar dos Mortos, 1978.



Fonte: Vortex Cultural. Disponível em <<http://www.vortexcultural.com.br/cinema/critica-despertar-dos-mortos>>. Acesso em 27 abr. 2018.

Romero, em “Despertar dos Mortos”, traz uma realidade diferente dos filmes que se antecederam. Aqui ele demonstra um apocalipse em uma metrópole, os anteriores se passavam em campos, fazendas e pequenos povoados, apresentando assim um caos e desordem na cidade que um dia veio a ser um centro comercial com pessoas vivas. O roteiro contava com a participação de Dario Argento, e produzido por Claudio Argento, Richard P. Rubinstein e Alfredo Cuomo, produtores renomados na época.

Vendo todo o sucesso e ganho de público que seus filmes com temática zumbi traziam ao público, Romero não parou. Logo vieram “Dia dos Mortos” 1985, “Terra dos Mortos” 2005, “Diário dos Mortos” 2007, “A Ilha dos Mortos”, 2009, além de ter inspirado para que acontecesse as refilmagens de “A Noite dos Mortos-Vivos” 1990, “Madrugada dos Mortos” 2004, “Dia dos Mortos” 2008 e é claro, a criação de “*The Walking Dead*” quadrinhos e a tradução em série em 2010.

3.1. O GÊNERO CINEMATOGRAFICO

A importância do cinema é de natureza inquestionável para os amantes desse gênero. Deste os primeiros filmes dos irmãos Lumière, considerados os mais importantes para as

telonas, já que foram criadores do chamado Cinematógrafo⁴, a 7ª arte, que antes era considerada futilidade, segundo Martin (2005, p. 18) por ser “a mais jovem de todas as artes, nascida de uma vulgar técnica de reprodução mecânica da realidade; pois é considerado pela imensa maioria do público como um simples divertimento onde se vai sem cerimônia”, se mostra como uma arma de propagação de filmes e reconhecimento de autores que antes não teriam como trazer seus roteiros à vida.

Sua expansividade é de caráter admirável, pois mesmo contendo uma forma de construção bastante comum entre todos, os gêneros que o compõe é infinito, passando pelo romance, terror, comédia, drama entre outros que juntos fazem com que o cinema tenha cada vez mais espaço e visibilidade entre os apreciadores de cada um desses planos. Ele, mesmo sendo uma indústria, pois necessita de tributos e de investimentos governamentais para existir e tem o objetivo de lucratividade, e muitas vezes influência daqueles que estão no governo, não deixa de ser uma obra prima, trazendo para a massa temas mais procurados e também marcando épocas de construção de ideias.

Figura 10: A chegada do trem na estação, 1895.



Fonte: Youtube, 21". Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PhX_3C6oSiv/>. Acesso em 07 jul. 2018.

⁴ Baseado na invenção de Edison, Auguste e Louis Lumière inventaram o cinematógrafo, um aparelho portátil que consistia num aparelho três em um (máquina de filmar, de revelar e projetar). Em 1895, o pai dos irmãos Lumière, Antoine, organizou uma exibição pública paga de filmes no dia 28 de dezembro no Salão do Grand Café de Paris. A exposição foi um sucesso. Este dia, data da primeira projeção pública paga, é comumente conhecida como o nascimento do cinema mesmo que os irmãos Lumière não tenham reivindicado para si a invenção de tal feito. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_cinema/ (Acesso em 07 Abr. 2018).

O considerado primeiro filme da história, “A chegada do trem na estação”, 1895, dos irmãos Lumière possui um enredo simples. Aproximadamente 50" de um trem chegando à estação de La Ciotat em Paris em plano fechado, mostrando os passageiros que estão prestes a embarcar no comboio, e assim que este para, os que estavam em seu interior descem. Além de marcar o mundo com a genialidade dos Lumière e o começo da 7ª arte, registra a imaturidade e a falta de informação da época. Logo que o filme começa e o trem se aproxima da tela, marca-se também o momento em que a plateia que estava registrando o momento, foge em direção ao fundo da sala por achar que o comboio iria atravessar a tela e matá-los.

E assim, o cinema começou a fazer parte da sociedade, marcando além das mudanças do ser humano, filmes ligados a movimentos literários e artísticos, períodos pós-guerra, eras, entre outros. O que todos esses exemplos têm em comum é a grandeza e criatividade de seus produtores em colocar história ou imaginação em uma escala artística bem pensada e com propósitos, diferente dos Lumière que segundo Martin (2005, p. 21) “não tinha a consciência de fazer obra artística, mas simplesmente de reproduzir a realidade: contudo, esses pequenos filmes (como o primeiros dos irmãos) vistos hoje são surpreendentemente fotogênicos.”

Ao passar dos anos, o cinema foi se modificando, e os filmes que antigamente não tinham um propósito muito bem definido e sem grandes técnicas, se tornaram amplos e com características e uma linguagem fundamental para que fizessem sucesso em meio a grandes quantidades de obras criadas. Essa linguagem foi desenvolvida, pois assim como em outros gêneros, revista, quadrinhos, livro, o cinema também possui a sua própria escrita, e esta deveria ter características e expressões próprias, como explica Martin (2005):

Tornando linguagem graças a uma escrita própria, que se incarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte. (MARTIN, 2005, p. 22).

Desta forma, mesmo agora tendo que seguir regras para serem escritos os textos destinados ao gênero cinematográfico, essa nova realidade não fez com que ele tivesse sua característica original descartada, pelo contrário, continua sendo considerado arte.

As características da linguagem cinematográfica são inúmeras e elas se adequam a cada meio onde é posta, assim como nas séries de TV como TWD. Elas que segundo Ben Singer (2001 apud CORRÊA DE ARAUJO, 2012, p. 162), podem ser descritas como um “melodrama de sensações”, são divididas em episódios e temporadas que podem ser

estendidas por anos, diferentemente de um longa-metragem que possui começo, meio e fim em um período.

Além disso, essas podem “ter autonomia narrativa entre si, ainda que mantendo personagens e ambientes [...], ou ter uma ligação entre os episódios mais acentuada, especialmente pelas situações finais de suspense e perigo, que fornecem o gancho para o episódio seguinte” (SINGER, 2001, p. 210 apud CORRÊA DE ARAUJO, 2012, p. 162), como é o caso de *TWD*.

TWD mesmo tendo uma descrição diferente do cinema tradicional, mas fazendo parte deste meio, possui características semelhantes ao que é destinado, como a imagem fílmica, esta que é um dos primeiros elementos encontrados, segundo Martin (2005, p. 27) é “o elemento da base da linguagem cinematográfica”, sendo ela a matéria prima para que o enredo aconteça, responsável por transmitir de maneira objetiva, clara e exata os acontecimentos, de acordo com o diretor geral e de fotografia destinado a trama.

Na qualidade de produto bruto de um aparelho de registro mecânico, a imagem constitui um lado material cuja objectividade reprodutora é indiscutível [...]. A imagem fílmica restitui exacta e totalmente o que é oferecido à câmara e o registro que ela faz da realidade é, por definição, uma percepção objectiva: o valor persuasivo do documento fotográfico ou filmado é, um princípio, irrefutável se bem que sejam possíveis trucagens [...]. A imagem fílmica é portanto, antes de tudo, realista, ou melhor, dotada de todas as aparências (ou quase) da realidade. (MARTIN, 2005, p. 27, 28).

Desta forma, mesmo a imagem fílmica traduzindo fielmente o que se passa na realidade por de trás das câmeras, ela também pode conter recursos cinematográficos para que o enredo de tal série, como *TWD* seja reproduzido. Na série, é transmitida a realidade de grupos de pessoas com conflitos, questões para serem resolvidas, confrontos e desentendimentos, o que acontece na vida real, mas também é posto a catástrofe de um mundo pós-apocalítico zumbi, que de fato não existe, mas que é produzido a partir de efeitos que o cinema permite fazer.

Além da característica fotográfica presente no cinema, som e movimento também são responsáveis por trazer vida ao gênero. O primeiro, que nas primeiras obras não existia, veio para trazer falas e entonações que fazem com que os papéis dos atores se tornem mais expressivos, notáveis e mais próximos da realidade, como explicado por Martin (2005, p. 28), “o som é igualmente um elemento decisivo da imagem pela dimensão que acrescenta ao restituir-lhe o ambiente dos seres e das coisas que sentimos na vida real”.

Na série, o som, além de dar voz aos personagens, traz à vida os grunhidos dos *walkers*, esses que nas revistas eram representados por figuras de linguagem. Agora, os fãs podem ouvir o que antes era lido, enriquecendo, desenvolvendo e aperfeiçoando a montagem e os significados. Os ruídos, podem ser utilizados de maneira realista, como é feito na série, onde os mortos estão “vivos” e os sons que eles produzem provém desta realidade e podem ser definidos como:

- os ruídos naturais: todos os fenómenos sonoros que se podem aperceber na natureza (vento, trovão, chuva, ondas do mar, água corrente, gritos de animais, cantos de pássaros, etc.);
- os ruídos humanos, entre os quais se encontram os ruídos mecânicos (máquinas, automóveis, locomotivas, aviões, barulho da rua, de fábricas, de estações); as palavras-ruídos (correspondem ao fundo sonoro humano e são muito nítidas nas versões originais em que as palavras não possuem, para nós, o mínimo sentido [...]) (MARTIN, 2005, p. 146).

Já o segundo, movimento, segundo Martin (2005), é o elemento mais importante do gênero cinematográfico, este que trouxe espanto nos primeiros curtas metragens, dá a vida tanto para os filmes, quanto para *TWD*, diferenciando-se das HQs, onde o conteúdo era fixo e chapado nas páginas das revistas.

Essas características da imagem fílmica (som, movimento), trazem para o espectador, como Martin (2005, p. 28) expõe, “um sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objetiva do que aparece na tela.”, ou seja, a junção desses elementos fazem com que o espectador crie um sentimento pela obra, fazendo parte daquilo, pois se vê, ou vê uma “realidade”, sendo ela “uma representação unívoca: pelo facto do seu realismo instintivo, ela não extrai senão aspectos precisos e determinados, únicos no espaço e no tempo, da realidade” Martin (2005, p. 28).

Figura 11: Zumbi decomposta em gramado.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 23' 19". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 07 jul. 2018.

No frame acima, é possível notar a imagem fílmica, ou seja, a filmagem juntamente com os efeitos especiais alinhados aos ruídos/grunhidos emanados pelo zumbi que se encontra ao chão. De maneira rastejante, por conta de seu estado corporal, ela dispõe de um movimento lento e mórbido tentando chegar até o personagem Rick que se encontra a sua frente.

Arelados ao som, imagem e movimento, as cores desempenham um papel de extrema importância quando ligadas as tramas, já que cada uma possui um caráter ideológico distinto, elas fazem com que este ideal seja realçado. Desta forma, para que um filme seja compreendido, é necessário que se aprenda a ler e captar todas as reações e características expressadas em cada roteiro.

Ela, segundo Farina et al (2006), é uma:

[...] sensação visual que nos oferece a natureza através dos raios de luz irradiados em nosso planeta. Tecnicamente a palavra "cor" é empregada para referir-se à sensação consciente de uma pessoa, cuja retina se acha estimulada por energia radiante. A cor é uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos. É ainda uma produção de nosso cérebro, uma sensação visual como se nós estivéssemos assistindo a uma gama de cores que se apresentasse aos nossos olhos (FARINA et al, 2006, pag. 1).

Ou seja, a cor não é apenas um detalhe exposto para colorir a cena, ela é uma explosão da junção de coloração, fatores psicológicos e fisiológicos, que dá emoção, seja “alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem”, além de produzir impressões, sensações positivas ou negativas, e ela deve estar atrelada ao roteiro escrito.

A palheta de cores que participa do processo de construção de TWD vai ao encontro ao explicado pelo autor, sendo ela respeitada em cenas de violência ou ataque zumbi com grande predominância do vermelho e marrom, cores quentes que demonstram, além do sangue dos mortos-vivos, a agressividade e perigo que está surgindo, ou até mesmo onde não há, tendo a disposição de cores frias demonstrando a falta de vida e humanidade.

Isso se dá, como explica Farina (2006), pois o indivíduo sofre a ação do objeto, ou seja, quando a cor é colocada em certo momento para representar uma característica, o indivíduo sofre sua influência de maneira passiva, de maneira psicológica, interagindo, reagindo e sentindo os dramas que estão envolvidos. Como nas HQs o atributo ligado à cor estava apenas nas escalas de cinza, aqui o autor pode definir um novo contexto para cada episódio e cenas, dando assim uma interpretação única para a série.

Figura 12: Rick procura Lori e Carl em sua antiga casa.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 23' 58". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 14 jul. 2018.

Nesta cena, observa-se a grande predominância das cores frias, assim como é em quase todo o episódio de estreia da série. Tons como azul, branco, marrom e bege, dão a sensação de frio e desespero em que o personagem se encontra no momento em que saiu do hospital, tendo a clareza da realidade que agora se encontra, e ao chegar em sua antiga casa não vê sua família esperando por ele.

Indo para o campo de técnicas de direção, mas não deixando o visual, os enquadramentos são estudados para que cada cena tenha uma organização diferente. Isso é dado para que os objetos distribuídos tenham valor e identidade, Martin (2005, pág. 44) explica que ela

“trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, quer dizer, da maneira como o realizador planifica e, eventualmente, organiza o fragmento de realidade que apresenta à objectiva e que se reencontrará de forma idêntica na tela”, ou seja, a forma com que o diretor quer que o interpretador veja a cena através do olhar captado pela câmara, tudo pensado para quem esteja assistindo tenha a melhor experiência visual.

Também ligado ao enquadramento, estão os planos e os ângulos de cena, os primeiros que são, segundo Martin (2005, p. 46) determinados “pela distância entre a câmara e o assunto pela distância focal da objectiva utilizada”. Eles podem estar em planos abertos, para mostrar o contexto em que a cena está sendo realizada, ou fechado, para dar foco para um personagem ou algo de extrema significância, podendo variar de tempo (para deixar a narrativa clara para o espectador), sempre ligados aos ângulos, podendo estar ligados a uma ação, se adaptando a maneira com que o personagem está se comportando em cena.

Em todos os gêneros, sejam eles ligados a imagem ou não, precisa-se de uma ambientação para que o texto e o leitor se sintam reais e tenham experiências de frequentarem um lugar fora do fictício. Por isso, os cenários são elementos importantes dentro de um roteiro. Eles “quer sejam interiores ou de exteriores, podem ser reais (isto é, terem existência independente da filmagem), ou construídos no estúdio (no interior de um estúdio ou em pleno ar livre, nas suas instalações” (Martin, 2005, p. 78).

No caso de *TWD*, a primeira temporada passa-se em ambientes diferentes mesclando-se em cenários reais ou montados em cidades cinegráficas. Como no HQ a história se passa em cidades reais dos Estados Unidos, como Atlanta, para a série bastou utilizar da mesma estratégia e filmar as cenas externas nas mesmas, e isto é visto na maioria das filmagens. Os cenários, por Martin (2005) podem ser descritos como:

Realista: [...] Nesta perspectiva o cenário não tem outra implicação a não ser a sua própria materialidade, significando apenas aquilo que é.

Impressionista: o cenário (a paisagem) é escolhido em função da dominante psicológica da ação, condiciona ou reflete, ao mesmo tempo, o drama das personagens [...].

Expressionista: enquanto o cenário impressionista é, em geral, natural, o cenário expressionista é criado quase sempre artificialmente para sugerir uma impressão plástica convergente com a dominante psicológica da ação.

O expressionismo baseia-se numa visão subjectiva do mundo, expressa pela deformação e estilização simbólicas (MARTIN, 2005, p. 80).

Ao analisar a perspectiva, dinâmica na produção do roteiro para a série e todo o seu contexto, pode-se dizer que os cenários são de temática expressionista. Isto, pois são desenvolvidos em meios catastróficos, simbolizando a deformação decorrente disso.

Observa-se em toda a temporada, carros revirados, casas abertas e quebradas, sangue pelos ambientes, sujeira e cidades completamente destruídas.

Figura 13: Rick a cavalo nas ruas de Atlanta.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 23' 58". Disponível em <<https://www.megahfilmshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 14 jul. 2018.

A partir do momento em que Rick segue atrás de sua família, ele, por conta da promessa de ter um centro de refugiados, vai à Atlanta. Ao chegar, encontra uma cidade completamente devastada, com barricadas destruídas, carros e prédios quebrados e queimados, sem nenhum sinal de vida humana.

TWD é uma narrativa levada para o cinema de um contexto já existente nos quadrinhos de Robert Kirkman. Em seu primeiro gênero foi construído personalidades, objetos que simbolizam cada personagem, características próprias e figurinos que marcam cada um. Ao fazer essa tradução para a linguagem cinematográfica, todas essas características têm que ser levadas em conta para que o espectador ligue os personagens ao contexto antigo. Para isso, além da figuração ser parecida ou exatamente igual, o desempenho dos atores em personificar seus papéis é de extrema importância para que haja o sucesso da trama, tendo assim o ator que “habitar de corpo e alma a sua personagem” (Martin, 2005, p. 92).

Figura 14: Rick uniformizado como xerife.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 02' 55". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 07 jul. 2018.

Como dito, caracterizações para as traduções intersemióticas têm que estar em relação àquelas utilizadas na primeira edição, quadrinhos. Desta forma, o personagem principal, Rick, possui as mesmas características do personagem encontrado nos quadrinhos: Homem branco, por volta de 35 anos de idade, xerife do interior dos EUA, casado com Lori e pai de Carl. Sua caracterização consiste em utilizar seu uniforme característico de policial americano e chapéu, que o acompanham nos quadrinhos e em toda a série. Sua personalidade é, inicialmente calma, controlada e pacífica.

Devida a análises, desta forma podemos sintetizar que a série possui características do gênero cinematográfico, já que esta foi traduzida do gênero quadrinhos, para o cinematográfico/série, contendo: imagem fílmica, som, movimento, ruídos, cor, enquadramento, ângulos de cena, cenários, figurino, sendo essas características fundamentais.

3.2. WE ARE THE WALKING DEAD

Cada vez mais, percebe-se o crescimento das séries de tv, principalmente àquelas ligadas ao horror e terror. Isso se dá pelo fato de as emissoras virem que este gênero, neste meio, realmente traz o retorno lucrativo em vendas de produtos que eles tanto esperam e ainda leva uma maior quantidade de telespectadores a darem pontos para seus programas, fazendo uma comunicação cada vez mais próxima do público alvo.

Comunicação vem no latim *communis*, comum. Quando comunicamos, procuramos estabelecer uma “comunidade” com alguém. Vale dizer que, estamos nos esforçando por oferecer participação numa informação, numa ideia ou numa atitude. Neste momento, procuro comunicar a vida a ideia de que a essência da comunicação é obter receptor e emissor “sintonizados” em relação a determinada mensagem (SCHRAM, 1955 apud PENTEADO, 1986, p. 33).

De fato, a comunicação está presente nos seres humanos desde quando a humanidade é datada, seja esta dada por uma linguagem verbal, ou não verbal, como no caso dos ancestrais que transmitiam suas mensagens através de desenhos rupestres feitos nas paredes das cavernas. Todavia, esta comunicação só é possível se os interlocutores estiverem na mesma linha de pensamento, ou seja, se principalmente o emissor transmitir uma mensagem que será de interesse de seu receptor, assim ele acompanhará toda a saga e trará novos fãs para acompanhá-la.

Nesta linha de pensamento e com o contexto histórico de sucesso que os zumbis fizeram no passado no cinema, *TWD* se tornou série de TV e trouxe consigo a legião de fãs que a marca já possuía diante de seus quadrinhos. Aqui, o mesmo mundo pós apocalíptico é contado, porém agora com cores, texturas, personagens personificados e toda a produção que o cinema traz, com efeitos especiais, drama e o visual que antes, nos quadrinhos, era posto de formas diferentes.

Apesar dos esforços dos redatores e diretores em construir boas histórias e roteiros, toda essa energia gasta seria impossível de ser propagada se a TV, que surgiu muito antes da internet fazer parte das vidas dos seres humanos modernos, não tivesse tanta força e influência sobre os telespectadores.

Ela, que tornou uma grande aliada da comunicação depois da Segunda Guerra Mundial, se desenvolveu, e com a necessidade de ter uma programação com um nicho de telespectadores mais fechado, expandiu-se também para a TV paga. Números de audiência mostram que apesar da grande perda de espectadores pagantes, por conta do avanço da internet, a série se manteve entre as mais assistidas dos EUA em 2017⁵ e a mais vista pelo quinto ano consecutivo⁶ por conta de seus fãs fiéis, segundo a Nielsen Rating Points, sistema americano de medição de audiência.

Seu impacto como veículo de comunicação é inquestionável, sendo o mais consumido pela população entre todas as mídias (acima de três horas e meia diárias).

⁵ <https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/series-e-tv/2017/12/the-walking-dead-bate-game-of-thrones-e-a-serie-mais-vista-de-2017>

⁶ <http://deadline.com/2017/04/the-walking-dead-finale-ratings-15-million-viewers-live3-tv-history-top-drama-amc-1202064911/>

Por outro lado, também é o meio maior de carisma entre as pessoas, fascínio este que, se dúvida, transfere à propaganda nele veiculada. (SAMPAIO, 1999, p. 78)

A TV faz parte da vida social da população, sendo objeto encontrado na maioria das residências tanto no Brasil quanto no exterior. Mesmo com o avanço das tecnologias e a expansão da internet, ela continua a ser um meio que traz confiança. Sendo assim, por ser tão importante para a história mundial, o conteúdo que é distribuído possui um grande apreço pelo público.

O meio TV é de grande influência na vida daqueles que buscam séries de TV ou qualquer outro tipo de entretenimento, mas hoje, por conta do constante crescimento das tecnologias e do meio digital, visto de forma massiva em toda a sociedade moderna, esta acabou por ter que dividir espaço com os aparelhos chamados de “segunda tela” - *Smart TV, smartphones e tablets*, entre outros dispositivos -, e o que antes poderia apenas ser visto pelo meio tradicional, passou a ser consumido também em outros formatos.

Esses canais oferecem ao telespectador a possibilidade de reassistir a episódios ou trechos do seriado de TV da sua preferência, inúmeras vezes, por diferentes ângulos e diferentes suportes. Deste modo, o telespectador realiza análises mais aprofundadas das estratégias do storytelling televisivo que serviram para formatar o termo ‘complexidade narrativa’, no contexto cultural da convergência (MASSAROLO, 2013, p. 337).

Desta forma, materiais áudio-visuais passaram a ter uma narrativa ampliada, capaz de fazer com que o público possa assistir aos programas sem estarem entre quatro paredes, o que é de grande vantagem já que no século XXI o tempo passou a ser algo escasso. Estas, segundo Jenkins (2003) são chamadas *Storytelling Transmedia*, ou ‘o ato de contar histórias através de várias mídias’. Este modelo, além de dar mais autoridade para quem quer assistir fora de suas casas, faz também com que estes fãs e novos apreciadores possam acompanhar cada vez mais os programas e assim garantir a sua popularidade e massificação.

Resultados dessa narrativa transmídia de *TWD* garantiu à série, não só o prestígio entre os fãs, mas também da mídia. A série, decorrer de suas temporadas, foi indicada a prêmios nos maiores eventos e cinema dos Estados Unidos, como o *Cinema Audio Society Awards, Directors Guild of America Award, Emmy Award, Golden Globe Awards, Satellite Awards, Saturn Award, Teen Choice Awards e People's Choice Awards*.

Assim, é visto que as narrativas feitas para plataformas diferentes e a tradução de materiais podem ter consequências positivas tanto para economia, por retornar em audiência e consequentemente maior compra de produtos, tanto para os produtores que podem assim

ver o sucesso de suas obras não apenas no meio onde ela foi criada inicialmente, mas também em um novo conceito.

3.2.1. Filosofia Walker

A trama de *TWD*, traz em seu enredo dramas que vão muito além de contar uma história pós apocalíptica. Isso se dá pois, toda criação seja ela no processo dialético ou dialógico, sofre influência da história, ou seja, do contexto vivido, Plaza (2003). Os redatores buscam deixar nas entrelinhas, ou explicito, os diversos problemas sociais e políticos que giram em torno das tramas da série, ou seja, ele possui significados.

Nesta linha de pensamento, Bakhtin (2003) expõe que tudo que é ideológico, ou seja, possui um significado, é dado como signo, este que remete a algo que está fora do plano. Retornando às tramas de Romero, todos os seus filmes trouxeram reflexões sobre a sociedade em que o filme se passava, como por exemplo em *White Zombie*, o enredo, qual já mencionamos, é repleto de significados que vão além da transmissão de um folclore, uma lenda de um país.

Filmes e séries são o retrato fiel da imaginação dos roteiristas ao escreverem as obras, e desta forma, para cada um existe um valor significativo, sendo todas repletas de signos que muitas vezes são estão explícitos ao olho, como dito em Martin (2005):

apesar de reproduzir fielmente os acontecimentos filmados pela câmera, a imagem não nos fornece por si própria qualquer indicação quanto ao sentido profundo desses acontecimentos: ela afirma somente a materialidade do facto bruto que reproduz (MARTIN, 2005, p. 28).

A fundo, na época em que o longa-metragem foi lançado, os Estados Unidos viviam uma forte crise financeira, a quebra da Bolsa de Valores de Nova York de 1929. Neste período havia uma forte busca por empregos e milhares de pessoas desempregadas em todo país e a miséria era algo comum entre o norte-americanos, e como Russel (2010, p. 46) explica:

Nos Estados Unidos dos anos 1930, o zumbi e a quebra da Bolsa seguiram juntos, expressando a impotência que muitos sentiam, enquanto sofriam debaixo de uma economia instável que reduzia príncipes a plebeus, gerentes de bancos a vagabundos e famílias inteiras a mendigos. O zumbi – um trabalhador morto ressuscitado como escravo em uma infernal vida após a morte de trabalho sem fim – era o monstro perfeito para a época (RUSSELL, 2010, p. 46).

Enquanto no Haiti a lenda se popularizou em épocas que a escravidão era comum, transformando literalmente a população em zumbis para o trabalho, nos Estados Unidos não era diferente. Esses que trabalhavam incansavelmente para conseguir seu sustendo

devido à falta de recursos, viviam com a possibilidade real de se transformarem em “mortos-vivos” no meio da crise financeira.

Em *TWD*, o mundo pós-apocalíptico desenvolvido em todo o enredo, desde as HQs até na TV, é demonstrado logo na marca oficial da série, já trazendo uma filosofia e ideal propostos pelos roteiristas e editores. Os tipos, marcados por uma cor amarelada e também com aspecto sujo, típico dos *walkers* e também dos humanos sobreviventes, traz a devastação e o afastamento de uma realidade positiva demonstrada no decorrer dos episódios e temporadas, se mostrando cada vez mais decomposta.

Figura 15: Mudança visual na logo de The Walking Dead.



Fonte: The Walking Dead BR. Disponível em < <https://www.thewalkingdead.com.br/the-walking-dead-8-temporada-trailer-logo-grande-mudanca/>. Acesso em 05 mai. 2018.

Essa deterioração da logo da série é claramente vista quando se analisa todas as marcas das temporadas disponíveis. Visto que na 1ª temporada a realidade ainda era uma incógnita por Rick Grimes, girando em torno da sobrevivência em um mundo devastado que de uma hora para outra e sem nenhuma explicação, a logo não apresenta tantas marcas de desumanização.

A partir da 2ª temporada até a 7ª, na qual a série se tornou um campo sangrento não só entre os mortos, mas também entre os vivos que disputam territórios e pessoas, esta degradação se dá em um nível totalmente diferente da qual a série iniciou, sendo mais visível. Já na 8ª temporada, onde uma nova era começa, sua marca se transforma, juntamente com a esperança de seus personagens.

Assim como nos filmes de Romero, *TWD* também traz reflexões sobre a realidade na qual seus personagens vivem. Em meio ao apocalipse, a série deixa subentendido reflexões de dentro e fora dos roteiros: pessoas com seus problemas pessoais, familiares e principalmente de convivência entre humanos que passam por dificuldades de sobrevivência, sentimentos, vontades carnais e a grande sede por poder, sendo esta a grande alma filosófica dos *comics* e série.

Uma linguagem, seja ela verbal ou não verbal, nunca é neutra, como explica Martin (2005, p. 24) “...a realidade que aparece no ecrã nunca é totalmente neutra, mas sempre sinal de algo mais num qualquer grau”, ou seja, mesmo que um enredo aparente ter um sentido lógico, a sobrevivência em meio ao caos apocalíptico, se analisado profundamente, demonstra ser muito além. Logo nos primeiros capítulos da HQ, vê-se um dos simbolismos que no mundo real, muito longe do contexto fantasioso, acontece: a falta de informação e atenção por parte do governo.

No enredo, as conexões entre os humanos são escassas e aqueles que estão no poder, que deveriam auxiliá-los neste momento de incógnita onde ninguém sabe o que realmente está acontecendo, dão as costas e os cidadãos se veem perdidos diante da situação catastrófica.

Figura 16: Diálogo entre Shane e Rick no HQ.



Fonte: HQ BR. Disponível em <<https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/4/leitor/0#5>>. Acesso em 05 mai. 2018.

No diálogo entre Shane e Rick, nota-se que apenas do contexto encontrado e a clara noção de que eles terão que arriscar tudo para se manterem vivos, ainda há a esperança de serem resgatados em meio a catástrofe encontrada na trama. Shane, que ainda exibe a esperança de ser encontrado e levado a um lugar seguro, se vê em contraste com Rick, ex xerife e que sabe sobre quem estão falando, deixa explícito que isso poderá não acontecer.

Já na série, essa esperança é alimentada pelo próprio governo que no começo do apocalipse, onde os canais de comunicação ainda funcionavam, deram indícios e até mesmo certezas de que todos os sobreviventes seriam resgatados com vida, o que seria provável, já que nos EUA, onde a série se passa, os militares são treinados para situações extremas com um arsenal de armas.

Além deste problema, que é visto em toda a série e principalmente na primeira temporada, onde os sobreviventes ainda têm a esperança de serem resgatados e levados para um lugar

onde pudessem organizar uma nova sociedade, outro drama que os roteiristas colocam em ambos os gêneros, é a vivência humana, mais precisamente ligada ao poder e a necessidade de se ter um líder que represente todos e lute pela sobrevivência de todo um grupo.

Rick Grimes, desde o início, demonstra ser um grande líder para que juntos consigam reerguer uma nova sociedade. Para isso, este que é considerado o herói da série, utiliza de uma autoridade argumentativa e autoritária para que tudo fique sob o seu controle. Este discurso se inspira na sociedade onde a série se passa, onde no mundo contemporâneo, cada vez mais tem escolhido líderes que de certa forma utilizam de maneira ditadora para que tudo saia como o esperado por ele e seu governo, no roteiro dos quadrinhos e série de *TWD* não é diferente. A análise aqui levantada, apesar de fictícia, muito tem a ver com o contexto histórico presenciado pelos escritores e produtores do HQ.

Em se falar de contexto histórico, pode-se também analisar os que seriam os protagonistas da trama, os zumbis. Russel (2010, p. 19) diz que “o zumbi é um cadáver reanimado por algum tipo de magia, ou ciência maluca, que volta à “vida” sem recobrar nada de sua antiga personalidade” e ele traz muito além do que ser apenas corpos transitando em busca de carne fresca. Eles, desde a sua primeira aparição, trazem consigo traços, medos, tensões e interpretações de fenômenos sociais decorrentes do momento em que foram criados.

Estes monstros são repletos de significados, sendo eles parte de uma sociedade que passa por conflitos e transformações constantes, como guerras, sistemas de governos e acima de tudo, mudanças no comportamento vindos destes períodos e dos posteriores, tendo assim por objetivo fazer uma reflexão sobre a própria existência e pelo o que os seres estão sendo submetidos, sendo acima de qualquer compreensão, símbolos de uma sociedade virada de cabeça para baixo, como o autor explica:

Nascido em meio a uma grande variedade e tensões culturais – do imperialismo norte-americano aos conflitos raciais no país, dos temores de desemprego na Depressão à paranoia de lavagens cerebrais da Guerra Fria, do ataque aos direitos civis e políticos pós-1960 ao terror corpóreo da era da aids – o zumbi tornou-se, com veremos, um potente símbolo do apocalipse. É um monstro cuja aparição sempre ameaça a fé da humanidade num universo ordenado (RUSSEL, 2010, p. 19).

Sendo este um símbolo do apocalipse, mesmo que esteja entre as linhas do roteiro, se analisado a sociedade moderna e a teoria de Bakhtin, mesmo nunca tendo estudado a linguagem cinematográfica, tem-se essa reflexão quando se analisa a série, pois,

(...) somente após essa primeira absorção dessa realidade que vai ali se desenrolando e se desenvolvendo é que passamos a prestar atenção em detalhes e

características mais dialógicas ou intertextuais que estas obras carregam implicitamente em si, como se fossem um código a ser decifrado por caçadores de enigmas, prontos a desvendar ali o seu gênero (CAMARGO JUNIOR, 2009, p. 23).

Desta forma, pode-se questionar, já que TWD também possui em seu enredo uma história que passa pelo valor filosófico, se os zumbis, na verdade são os próprios humanos, estes que apenas buscam aquilo que os saciam, como fama e poder. Desta forma, todos os seres da série e da vida real são os verdadeiros monstros.

Assim, poderia explicar-se o fato de os zumbis terem feito tanto sucesso na década de 1970 e passado um longo período de tempo longe dos holofotes hollywoodianos. Os momentos de tensão, como os períodos entre guerras e a evolução exacerbada do capitalismo, fazem com que a sociedade veja e se sinta representada pelas figuras mortas, mesmo que por meio do subconsciente e de forma artística, um reflexo de toda uma cultura que estava e ainda está sendo vivenciada pela fantasia construída com base no mito “zumbilesco”.

Como complemento, para ter em mente as características de *TWD*, quando o gênero era HQ e também no que se transformou, cinematográfico e todas as suas características, segue-se um quadro comparativo entre ambos.

Tabela 2: Quadro comparativo: HQ e Cinema.

Gênero HQ	Gênero Cinematográfico
Storytelling/Enredo	Storytelling/Enredo
Figuras de linguagem (ruídos zumbi)	Imagem fílmica/gravações de cena
Balão de falas	Som e movimento
Quadros	Ruídos/grunhidos (figura de linguagem)
Diagramação	Cores
Cortes de cena	Enquadramento
Cores	Ângulos
Capítulos	Cenários
Edições	Figurino

Fonte: O autor.

O objetivo aqui não é dizer qual gênero é o melhor, até porque são tipos diferentes de construção de linguagem, mas sim poder visualizar os pontos que foram levados em conta na criação dos quadrinhos e série televisiva, de acordo com os gêneros já existente. Desta forma, é possível analisar o trajeto em que a tradução foi levada.

4. A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA – DO HQ PARA A TV

Os seres humanos, desde a sua existência, utilizam da comunicação para conviver em sociedade. Segundo Bakhtin (2003), esta forma é indispensável para os humanos e pode se dar por diferentes manifestações linguísticas, sejam elas escritas, oral, sons, gestos ou expressões fisionômicas, e hoje este processo está cada vez mais complexo por conta da variedade de temas e complexidade que ela traz.

Para que a comunicação, definida por Aguiar (2004) por uma interação entre indivíduos e elementos trocando mensagens, emitindo informações e reagindo a estes estímulos, seja realizada, é levado em consideração o Processo de Comunicação, e ele se divide em alguns elementos. Os Elementos da Comunicação é a teoria mais importante e completa que explica a comunicação humana, e ela é explanada por Jakobson (2008) como: Remetente, Mensagem, Contexto, Código, Canal e Destinatário;

O REMETENTE envia uma MENSAGEM ao DESTINATÁRIO. Para ser eficaz, a mensagem requer um CONTEXTO a que se refere (ou 'referente', em outra nomenclatura algo ambígua), apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização; um CÓDIGO total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, finalmente, um CONTACTO, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário, que os capacite a ambos a entrarem e permanecerem em comunicação. Todos estes fatores inalienavelmente envolvidos na comunicação verbal podem ser esquematizados como segue (JAKOBSON, 2008, p. 122-123).

A partir destes elementos é possível que o processo de comunicação aconteça por completo, fazendo com que haja o pleno entendimento por parte do destinatário. A mensagem, produto que o emissor quer transmitir, tem que estar adequada a cada meio em que se quer transmitir, pois há diferentes receptores que compreendem o processo de uma maneira. Desta forma, além de saber o código que essa mensagem terá, também tem-se que entender o que prenderá atenção do público alvo para que o processo seja cumprido.

O sucesso de audiência de *TWD* é resultado, é claro, da competência de seus criadores e produtores, porém, sem um tema que não atraísse o público isso seria quase impossível de acontecer. Neste caso, é possível dizer que o processo de comunicação da série com seu respectivo público foi cumprido, já que os produtores (remetentes) transmitem uma mensagem por meio de um contexto e canal a seus destinatários que compreendem o que está sendo exposto, dando assim audiência e retorno lucrativo à série.

Se precisamos estar em constante contato com os outros, é evidente que a comunicação é essencial para a vida humana e a organização social. Também é óbvio que, desde o começo de nossa existência, participamos do complexo processo de adquirir regras de comunicação e pô-las em prática. Na maioria das vezes, não discutimos os códigos e os modos de usá-los; simplesmente nos comunicamos através deles (AGUIAR, 2008, s.p).

Além de o processo de comunicação acontecer de forma completa para que ocorra de fato a comunicação, Bakhtin (2003) também dá o que ele chama de Gêneros do Discurso. Estes nada mais são do que as diferentes formas de utilização da língua, seja oral ou escrita, cada contexto possui condições e finalidades específicas, sendo assim, para cada tipo de enunciado teremos um gênero.

Os Gêneros do Discurso estão dispostos no cotidiano de todos e sua utilização é feita até mesmo quando não se percebe. Assim, Bakhtin (2003) fala que “o gênero sempre é e não é ao mesmo tempo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo.”, ou seja, ele se adequa e se modifica para se adaptar às diferentes necessidades da comunicação.

A respeito desta afirmação, pode-se dizer que a partir do momento em que se cria uma narrativa para certo meio, seu gênero estará ligado a este contexto inicial, explicado por Bakhtin (2003) por concretos e únicos com suas especificidades e finalidades de comunicação. *TWD* e sua primeira narrativa, foi levada para a série de TV, ocorrendo assim uma Tradução Intersemiótica, que segundo Machado (2016) “é uma prática comunicacional e cultural”, ou seja, uma comunicação personalizada, modificada, no caso, para o audiovisual, para que a história pudesse ser levada à TV, pois a linguagem, dinamismo e sensações são diferentes de uma mídia impressa.

A multiplicidade de traduções que vêm acontecendo, principalmente em relação ao mundo *geek*, é explicada pelo avanço da tecnologia no meio em que a sociedade está inserida no século XXI e a influência que esta possui para o público, sendo que nenhuma mídia está a salvo dessa influência, como explica Plaza (2003). Ela faz com que obras se juntem e combinem, transformando assim em obras híbridas, ou seja, capazes de se “misturarem” a qualquer contexto aplicado a elas.

Essa hibridização e tradução fazem com que obras do passado, presente e futuro se interliguem, criando a oportunidade de pertencerem a diversos meios sem perder sua qualidade, pelo contrário, sendo reescritas com uma nova visão ou até mesmo criando uma continuidade para o que foi escrito.

Ninguém está, pela segunda vez, precisamente no mesmo estado de espírito. Somos virtualmente uma pessoa um pouco diferente a quem o pensamento presente tem de ser comunicado. Consequentemente, temos de expressar nossos

pensamentos de modo que aquela outra pessoa virtual possa compreendê-lo (PLAZA, 2003, p. 18).

Isso se dá pelo fato de que no momento em que ocorre a tradução ele está envolto de novas ideologias, ou até mesmo, como no caso de *TWD* HQ e série se tratarem de dois meios diferentes, ele tenha que construir uma nova narrativa que caiba na TV, pois ambas possuem formas diferentes de criação e público alvo, tendo assim que “adaptar-se” à nova realidade para que o telespectador entenda as ideias e a filosofia que foi construída.

A tradução, que é realizada das histórias em quadrinhos para a TV, não é feita apenas levando uma obra de um meio para outro, antes disso tem que ser levada em consideração todas as suas características, como Bakhtin (2003) explica:

O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua — recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais —, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional (BAKHTIN, 2003, p. 279).

Ou seja, tanto as histórias em quadrinhos, quanto a TV possuem seu próprio conjunto de regras. Sendo meios diferentes, a tradução terá que obedecer a regras da TV a partir de um conjunto da obra, o todo.

4.1. QUANDO O HQ SE ENCONTRA COM A SÉRIE

The Walking Dead (série) nasceu da obra de mesmo nome, que foi traduzida das HQs de Robert Kirkman, e devido a isto, muitas das cenas feitas para a TV têm ambientação semelhante da primeira obra. Porém, mesmo sendo uma obra feita a partir de uma tradução e ter essas características semelhantes, ela possui regras e diferenças para se adequar ao novo gênero. Aqui, será levantada as cenas semelhantes com os quadrinhos, da primeira edição, em relação a série, 1ª temporada, de Kirkman.

4.1.1. Days Gone Bye

A modificação feita para adequar os HQs para as telas do cinema é vista desde as primeiras cenas de *TWD* e também no decorrer de toda a primeira temporada da série, esta que possui tratamentos semelhantes aos HQs. Nos primeiros momentos, do primeiro episódio da série, *Days Gone Bye*, o público já é apresentado a Rick Grimes e a primeira zumbi da série. Ela, chamada por Rick de “*little girl*” ou garotinha, aparenta ser uma criança perdida com cabelos loiros e longos, pantufas, urso de pelúcia às mãos e pijamas, no meio ao caos

encontrado pelo personagem principal e este, com seu uniforme padrão de um policial norte-americana, tenta ajuda-la. Ao ver que esta não é um ser vivo, dá-lhe um tiro certeiro na cabeça, levando a mini *walker* ao chão.

Figura 17: Encontro de Rick com menina zumbi.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 04' 05". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 15 jul. 2018.

Já nos HQs, as primeiras cenas que o público tem acesso é relacionada a uma perseguição, esta onde Rick Grimes é gravemente ferido. Essa diferença de cena entre os dois gêneros se dá pois, nas revistas em quadrinhos, o público é aquele que já está interessado na leitura e que continuará a ler as próximas páginas. Já na TV, ligado ao gênero cinematográfico e apesar de ser considerado, algo novo e “fútil”, como o autor Martin (2005, p. 21) diz, “o cinema foi arte desde o princípio.” possuindo técnicas para que o público se prenda às histórias. Tendo esta, que é a primeira cena dos quadrinhos, e analisando a mesma com sua semelhante na série, quando Rick Grimes é baleado pelos meliantes a qual estão perseguindo, nota-se a semelhança entre ambos.

Figura 18: Rick é atingido por bala.



Fonte: HQ BR. Disponível em <<https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/4/leitor/0#5>>. Acesso em 15 jul. 2018 e 1ª temporada, episódio 1. 04' 05". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 15 jul. 2018.

Tendo isso em vista, as histórias têm que acontecer num curto período para que gere motivação, sempre de maneira realista com efeitos modernos, demonstrando a qualidade da trama, no caso dos *walkers*, estes que sempre utilizam roupas e alguns gestos humanos. Isso é demonstrado, segundo Martin (2005, p. 22) para que o telespectador tenha, no audiovisual, um sentimento de realidade “para induzir à crença na existência objetiva do que aparece na tela”, desta forma ele se prenderá à trama, acompanhando-a em todo seu percurso.

Apesar de TWD possuir cenas modificadas para a TV, algumas semelhanças continuam idênticas aos HQs. A partir da análise dos dois gêneros, é possível notar semelhanças não só em como a cena é feita, mas também na igualdade de roupas, objetos, enquadramentos e gestos dos personagens, tudo para que o público, principalmente aqueles que acompanham os HQs, se sinta mais próximo às duas realidades, faça juz a tradução de um gênero para outro e até mesmo demonstrar outros pontos de vista ou dar continuidade àquilo que não foi posto anteriormente pelo autor.

Figura 19: Rick acordando do coma.



Fonte: 1ª temporada, episódio 1. 15' 52". Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 13 out. 2018.

Na cena acima, momento em que Rick Grimes acorda do coma, quando colocado HQ e série uma ao lado da outra, as semelhanças são visíveis. Falas, objetos e movimentos conduzidos pelo personagem, são de clareza idênticas uma a outra, sendo assim, exemplo de como se interligam, sendo uma tradução fiel à primeira.

4.1.2. Guts

Os episódios se seguem e em “Guts”, episódio 2 da temporada, também se observam os traços de tradução propostos pela obra. Nos quadrinhos, Rick chega até Atlanta com a esperança de encontrar abrigo e sua família que sumira durante o começo do apocalipse. Ao chegar na cidade, ele se depara com uma horda de zumbis famintos que o cercam, fazendo com que ele fique encurralado.

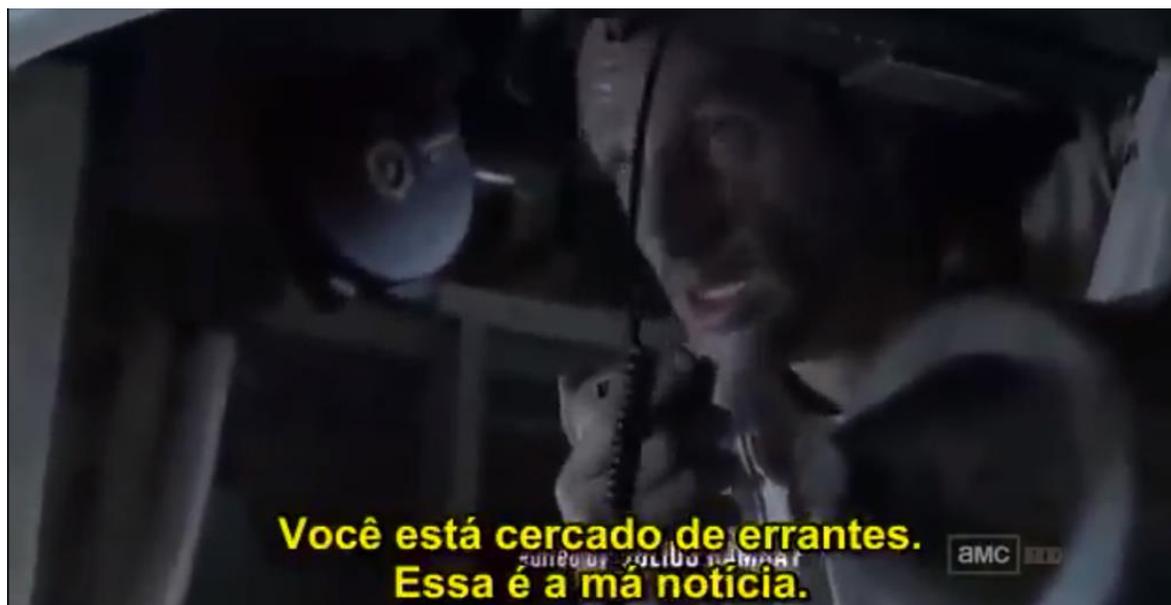
Figura 20: Rick encurralado por zumbis em Atlanta.



Fonte: HQ BR. Disponível em <<https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/2/leitor/0#15>> acesso em 13 out. 2018.

Depois desse episódio, ao chegar na cidade, na sequência de cenas, Rick se livra da horda de zumbis e enquanto foge, encontra um rapaz que o ajuda a escapar para um lugar mais seguro. Isso também acontece na série, porém, antes de sobreviver aos mortos-vivos, Rick encontra um tanque de guerra que o mantém seguro.

Figura 21: Diálogo Rick e Glenn



Fonte: 1ª temporada, episódio 2. 05' 43". Disponível em < <http://www.assistirseriados.net/2017/08/12/the-walking-dead-1x02-legendado.html/>>. Acesso em 13 out. 2018.

Essa adaptação de roteiro para a série, faz com que se crie uma tensão por parte do receptor da mensagem. Essa é uma das formas de mantê-lo preso à obra, Martin (2005), fazendo com que ele crie a expectativa do que acontecerá a seguir: ele conseguirá se salvar na sequência, ou morrerá preso no tanque? O que ocorre a seguir é o mesmo da HQ, o personagem é resgatado e levado em segurança.

Figura 22: Encontro Rick e Glenn.



Fonte: HQ BR. Disponível em <<https://hqbr.com.br/hqs/The%20Walking%20Dead/capitulo/2/leitor/0#16>>. Acesso em 14 out. 2018 e 1ª temporada, episódio 2. 07' 44". Disponível em <<http://www.assistirseriados.net/2017/08/12/the-walking-dead-1x02-legendado.html>>. Acesso em 14 out. 2018.

Assim, como na caracterização de Rick, Glenn, rapaz que salva o personagem de um fim trágico, também possui as mesmas características de seu objeto de tradução vindo dos quadrinhos: asiático, porte médio com mochila nas costas, boné quadriculado. Veste camisa e camiseta.

As cenas se seguem e a diferença entre as tramas vai aumentando. Enquanto nos quadrinhos, em um curto período de tempo, Rick reencontra sua família, esta que foi o

objetivo do personagem ir até a cidade desconhecida, na série de TV. Outros episódios acontecem até que o fato ocorra. Depois que Glenn faz com que Rick seja salvo da enorme horda de zumbis, ele o leva para o interior de um edifício. Neste instante, revelam-se outros personagens, que no HQ só serão revelados depois de alguns capítulos, além do acréscimo de personagens que na trama literária não existiam.

Figura 23: Interação com novos personagens.



Fonte: 1ª temporada, episódio 2. 10' 25". Disponível em <<http://filmeserieonline.com/episodios/the-walking-dead-episodio-1x02/>>. Acesso em 14 out. 2018.

Como dito anteriormente, segundo Martin (2005), na TV existem técnicas para fazer com que o receptor de tal programa fique interessado na história que está sendo contada, e neste caso, a entrada de novos personagens faz com que isso também ocorra, aumentando assim a tensão na trama, fazendo com que a sobrevivência fique mais dificultosa, pois agora, além de Rick e Glenn, outros personagens, com personalidades, histórias de vida e atitudes diferentes uns dos outros, terão que ter suas vidas salvas, ou melhor, terão que encontrar uma maneira de manter uns aos outros a salvo. A quantidade de personagens também faz com que o roteiro da trama aumente, tenho maior fala, interação entre os personagens e também cenas extras, que não existiam no HQ, gerando tensão na expectativa central do personagem Rick, o encontro com sua família.

A tensão em torno da sobrevivência na série aumenta quando, por falta de opção, Rick e Glenn se submetem a andar por entre os *walkers* para conseguirem sair do local devastado em que eles se encontravam, tendo entranhas espalhadas por entre os corpos.

Figura 24: Glenn e Rick andando entre os walkers.



Fonte: 1ª temporada, episódio 2. 34' 27". Disponível em <<http://filmeserieonline.com/episodios/the-walking-dead-episodio-1x02/>>. Acesso em 14 out. 2018.

Essa “caracterização dos dois personagens é algo que também ocorre nos quadrinhos, porém em momentos diferentes. Nas histórias, o momento ocorre quando Rick já está com sua família e decide voltar à Atlanta.

Figura 25: Disfarce Glenn e Rick.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-4.html>>. Acesso em 14 out. 2018.

O motivo de ambas as cenas acontecerem foi com o mesmo intuito. Rick observou que os mortos-vivos não se atacam e isso poderia não acontecer por conta de um motivo, o cheiro. Os zumbis, por não mais possuírem todos os traços humanos, seguiam os humanos pelo cheiro que esses têm, diferente do deles: carne podre, sangue entre outros. Desta forma,

se os personagens tivessem o mesmo odor, eles poderiam se passar livremente por um deles.

4.1.3. Tell It to the Frogs

A análise do terceiro episódio de TWD começa com falas e cenas inexistentes nas HQs. Aqui, são construídos momentos que juntos às cenas traduzidas fazem com que o contexto da história se torne ainda mais completa. Em seguida, o reencontro esperado entre o personagem principal e sua família acontece. Depois de alguns acontecimentos, eles se reencontram no acampamento que foi prometido a Rick no começo da trama. Quando vistas, as cenas se passam de maneira fiel a retratada nos quadrinhos.

Figura 26: Encontro Rick, Lori e Carl.



Fonte: 1ª temporada, episódio 3. 09' 42". Disponível em <<http://filmeserieonline.com/episodios/the-walking-dead-episodio-1x02/>>. Acesso em 14 out. 2018.

Os pontos de vista aqui expostos, são claramente uma referência massiva à primeira obra. Ao se observar e analisar as cenas, objetos como o carro que está estacionado atrás de toda a cena, é fiel ao da HQ, assim como o cenário, floresta com mata fechada, caracterização dos personagens: Carl utiliza a mesma camiseta de patas que o personagens dos quadrinhos, cabelos curtos, jeans e um ator de pele clara. Lori, jeans, blusa branca, camisa xadrez e cabelos soltos. Aqui, as falas também seguem uma lógica e entonação daquela utilizada nos HQ, assim como a maneira com que o momento do reencontro é feito.

Seguindo a trama, a série demonstra de maneira diferente dos *comics*. Agora, Rick expõe por meio da fala, todos os horrores vividos enquanto esteve em Atlanta a procura de sua

família. Nos HQs, aqui é feita a apresentação de dos personagens ao novo integrante da comunidade.

Figura 27: Grupo se junta em volta da fogueira para que Rick conte o que viveu.



Fonte: 1ª temporada, episódio 3. 12' 13". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 14 out. 2018.

É neste momento em que ele agradece a Shane, seu parceiro policial, por ter cuidado de sua família até que ele os reencontrasse. Nos HQs, o agradecimento acontece já no momento em que Rick os reencontra. Percebe-se que aqui, os momentos são longos, permanecendo por mais de 10 minutos de união entre os personagens, enquanto nos quadrinhos, o momento acontece apenas com Rick e Lori, durando apenas alguns quadros lidos em segundos e com assuntos diferentes do da série televisiva.

Figura 28: Rick e Lori em volta de fogueira.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em < <http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-3.html>>. Acesso em 14 out. 2018.

Nas sequências que aqui se dão, tanto no HQ quanto na série, fatos se distinguem. Personagens que antes não existiam tomam forma, falas e cenas de ambas as linguagens são feitas de acordo com que cada diretor se pôs. Logo, fica claro que são duas obras diferentes e que nelas podem acontecer episódios distintos do que o esperado pelo leitor.

4.1.4. Vatos

Ordem de cenas e razão por elas existirem também estão sujeitas a mudanças no momento da tradução de um gênero para outro, isso para se adequar às novas regras. Em *TWD*, cenas gravadas na série e também nas HQs possuem objetivos diferentes, como se tem na cena que segue.

Na TV, *takes* que aparecem em uma, pode ser realizada na outra, porém com objetivos diferentes. No apocalipse zumbi que a série é retratada, umas das maneiras de sobrevivência é ter armas para aniquilar os comedores de carne. No começo da temporada, quando Rick ainda está em Atlanta, ele perde uma bolsa de armas no meio de mortos-vivos

que o rodeava ficando assim, sem defesa. Para que isso seja revertido, ele decide voltar à cidade catastrófica para encontrar outras.

Enquanto esteve no centro da cidade, é apresentado um personagem que não existe nos HQ, Merle Dixon, irmão de Daryl. Merle apresenta uma personalidade explosiva e em qualquer ocasião, faz com que quem esteja com ele corra risco de vida em meio ao caos zumbi, por conta disso o grupo o deixa algemado em um dos prédios da cidade. Daryl ao saber do caso, faz com que Rick o leve para resgatar o irmão abandonado. Este é o segundo motivo para realizarem tal feito, o que não existe nos impressos.

Figura 29: Diálogo Rick e Glenn.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-4.html>>. Acesso em 20 out. 2018 e 1ª temporada, episódio 4. 00' 06". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 19 out. 2018.

Quando os personagens chegam até o local onde Merle esteve, encontram apenas rastros que ele deixara: sua mão e sangue. No momento em que a equipe o deixou algemado, a única alternativa de sobrevivência era retirando as algemas que o prendera, o que não aconteceu. A partir desse fato, Merle, com toda a frieza existente, corta sua mão presa e foge.

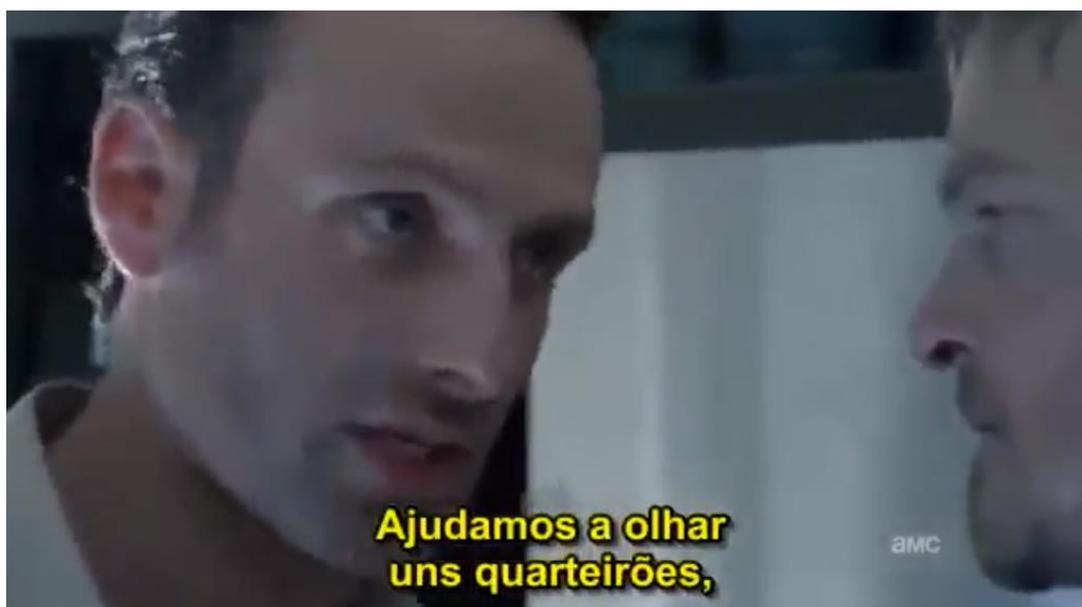
Figura 30: Mão de Merle cortada.



Fonte: 1ª temporada, episódio 4. 05' 56". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 19 out. 2018.

As cenas que aqui acontecem, entram no aspecto de complementar o roteiro utilizado na trama. Com o acréscimo do personagem, também há o desenvolvimento de novas sequências para complemento. Como dito anteriormente, o processo de tradução envolve uma nova construção de enredo e isso liga-se ao olhar do diretor que está produzindo cada episódio.

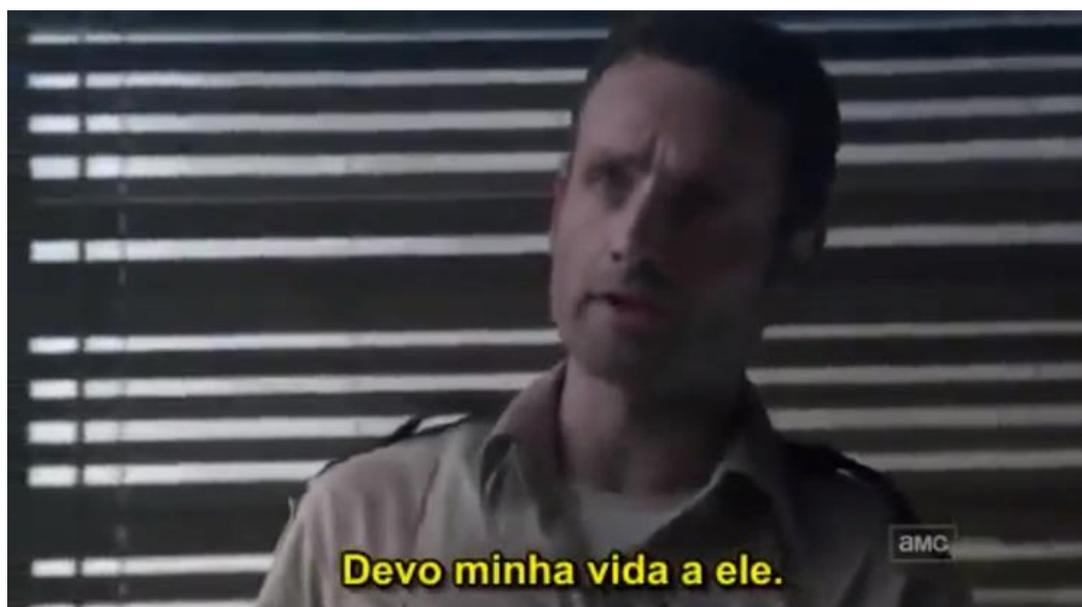
Figura 31: Diálogo Rick e Daryl.



Fonte: 1ª temporada, episódio 4. 11' 21". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Aqui, apesar de todos concordarem em resgatar Merle, ferido, o objetivo de encontrar as armas necessárias para o grupo persiste, a ajuda apenas virá se caso este seja realizado. Cenas como essa, precisam se encaixar na mensagem central da trama de acordo com a visão daquele que o constrói, ou seja, ela tem que, realmente, fazer parte, encaixar no roteiro pré produzido vindo dos HQs e também na nova visão de roteiro, incluindo desde a linguagem, cores, características que os novos personagens irão ter, filosofias e objetivos. Uma das filosofias de *TWD* é a união para que o grupo possa sobreviver. Em meio a isto, a ida de Atlanta fez com que surgisse uma briga entre sobreviventes de outro grupo, tendo esses levado a bolsa de armas de Rick e levado Glenn como refém. A união aqui permaneceu e para que os objetivos fossem cumpridos, Rick e os demais também fizeram um refém. Essa atitude foi para que contassem onde estava Glenn e resgatar as armas, mantendo assim, todos da comunidade protegidos, mas ao ver que o resgate viria por meio da troca, a vida passou a ser mais importante.

Figura 32: Rick prepara troca de armas por Glenn.



Fonte: 1ª temporada, episódio 4. 27' 09". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 19 out. 2018.

Cenas como essas são comuns durante a trama. De fato, a sobrevivência individual é importante, porém a em grupo faz com que todos permaneçam fortes. Além dessas cenas representarem isso, ao longo de todos os episódios isso também é visto, quando surgem fatos que podem ativar o medo ou até mesmo fazer com que o grupo cora perigo, logo é realizado algum ato para que isso não se torne em um medo geral, ou até mesmo provocar

mortes, como no caso do personagem a seguir. Assim que ele começa a levantar suspeitas, logo é controlado por aqueles que realizam a segurança do grupo, como Shane e Rick.

Nos HQs e também na TV, um personagem existe para representar esse cenário, Jin. Ele, como representado nos quadrinhos, é um homem branco de mais ou menos 40 anos que teve sua família dizimada pelo apocalipse. Por conta disso, ele se torna solitário, psicologicamente afetado e misterioso.

Figura 33: Descontrole emocional de Jin.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-4.html>>. Acesso em 20 out. 2018 e 1ª temporada, episódio 4. 14' 27". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 19 out. 2018.

No decorrer dos episódios, ele se mostra irracional, provocando angústia nos personagens, ao cavar tumbas para futuras mortes, tendo em mente o que aconteceu com a sua família. O fim de Jim, assim como no impresso, é a morte ocasionada por uma mordida zumbi.

Chegando ao final do quarto episódio, se tem um ataque a pequena comunidade e, por consequência, uma morte trágica que acontece em ambas linguagens, a de Amy, umas das personagens secundárias da trama. Trágica, pois esta foi a primeira morte de um personagem humano da série, mostrando-se como houve a infecção pelos zumbis e também sua morte.

Figura 34: Ataque de Amy.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em < <http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-5.html>>. Acesso em 20 out. 2018 e 1ª temporada, episódio 4. 40' 53''. Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

A morte de Amy é sentida em todos, mas em maior sentimento pela sua irmã, Andrea. Essa situação não tem muito destaque nos quadrinhos, onde apenas é mostrada a sua infecção e o momento de sua morte em poucos quadros.

Figura 35: Morte de Amy.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em < <http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-5.html>>. Acesso em 20 out. 2018.

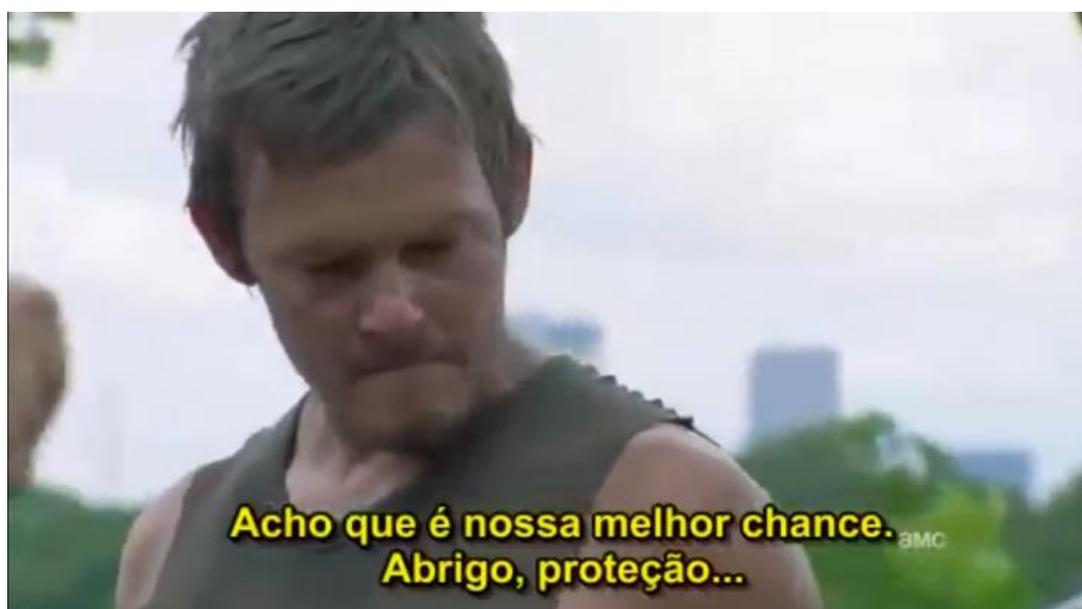
Na TV, o momento foi realizado com maior importância para cativar o público com a dor de Andrea, esta que virara uma das principais no decorrer das temporadas. Ao ver sua irmã aos prantos e a ponto de se tornar um dos monstros, Andrea atira contra a caçula e põe fim

à sua dor. O ataque deixa um rastro de destruição no grupo, mortos e alguns personagens infectados.

4.1.5. Wildfire

As cenas do quinto e penúltimo episódio da primeira temporada se inicia com todos retirando os corpos daqueles que foram mortos no ataque da noite anterior, a ideia de Rick de ir para um lugar seguro e que também que poderia reservar a cura para a infecção que se alastrara pelo mundo, o centro de pesquisas de Atlanta. No acampamento já que ali estão, já está comprovado que estão à mercê dos walkers.

Figura 36: Diálogo Rick.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 08' 00". Disponível em <<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 19 out. 2018.

Comparando a primeira linguagem, aqui se tem um roteiro completo de diferenças. Enquanto na TV os sobreviventes lutam para ficarem seguros, nos quadrinhos, Shane, se descontrola e coloca em risco a vida de personagens, como a de Rick. Apaixonado por Lori, ele não se conforma com a volta do ex parceiro, se mostrando ciumento e agressivo. Em uma das desavenças que ele tem com Rick, Carl se desespera e com um tiro, mata este que então os manteve a salvo enquanto seu pai esteve fora, que não acontece na TV. A morte do personagem Shane, na TV, acontece depois de algumas temporadas passadas e por motivos diferentes.

Figura 37: Morte de Shane.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-6.html>>. Acesso em 20 out. 2018.

Apesar de demonstrar certa frieza nos quadrinhos, nas primeiras temporadas da série, Carl se demonstra frágil e indefeso, diferente de seu personagem nas HQs. Isso muito tem a ver com a classificação das linguagens. Enquanto na HQ o público é específico e a faixa etária é superior aos 18 anos, na TV é diferente. Aqui, o público não espera cenas com o teor de violência como o dos quadrinhos, é uma “censura” por parte dos que realizam o processo de tradução para que a série atinja mais nichos.

Shane na TV, apresenta um comportamento não tão agressivo e explosivo, apesar de aparentemente estar abalado com a volta de Rick. Todavia, não aceita as ordens vindas do líder do grupo e se opõe a todas elas. Enquanto Rick diz para irem até o centro de pesquisas, um lugar seguro, Shane indica outro local, mais distante e sem indícios de vida humana.

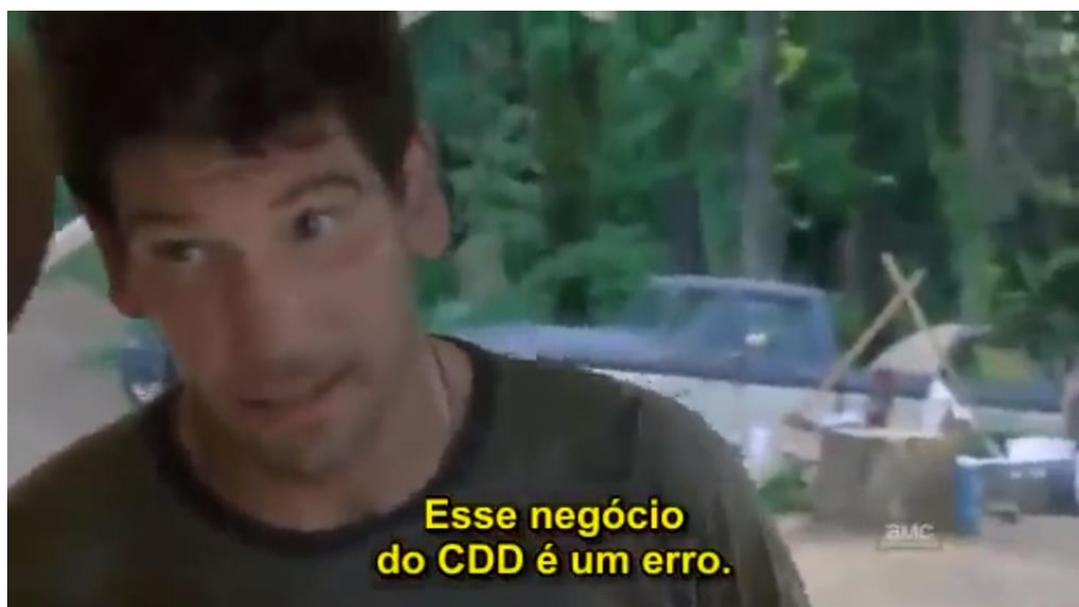
Figura 38: Diálogo Shane.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 08' 10". Disponível em <
<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Os acontecimentos do penúltimo episódio se dão, mas essa oposição ao discurso de Rick é vista em todo o tempo e é o principal dilema. Shane, a todo custo tenta convencer de que a ideia não é tão viável comparada a dele e fazendo de tudo para tirá-lo de ação, mostrando os conflitos internos que levaram o personagem à destruição nos HQs.

Figura 39: Diálogo Shane e Lori.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 22' 59". Disponível em <
<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Essa contradição nos discursos é tão grande a ponto de Shane querer matar o ex melhor amigo a sangue frio para se manter à frente de sua família e também na liderança do grupo, este que seguia a sua fala antes de Rick retornar.

Figura 40: Shane tenta matar Rick.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 25' 58". Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

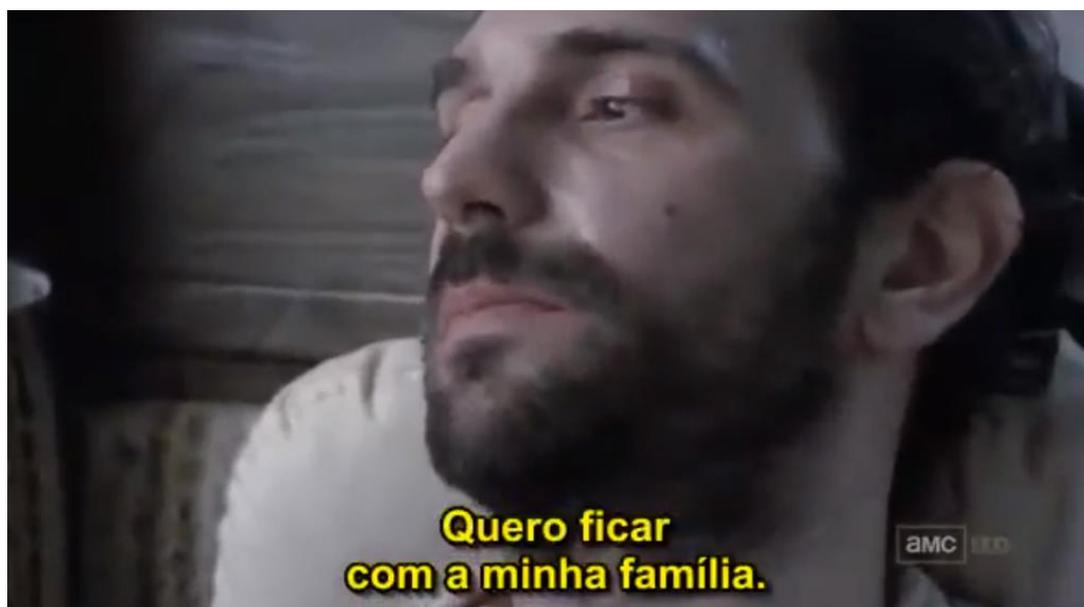
Apesar desse confronto de ideias e conflitos internos, Shane aceita, assim como todos, a ideia de Rick e todos seguem para o centro em que Rick pôs certeza de que seria o lugar certo. No caminho, resultante de uma mordida de um dos zumbis, Jin vem a falecer, acontecendo aqui uma das cenas que também é vista nos quadrinhos. Ele, ao se ver impossibilitado de continuar a viagem até o próximo destino e já fraco por conta da infecção, pede para que o deixe para trás.

Figura 41: Morte Jin HQ.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-6.html>>. Acesso em 20 out. 2018.

Figura 42: Morte Jin.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 32' 42". Disponível em <<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Chegando na sequência final, os sobreviventes chegam ao CDC e vêem que o local não era o que estavam esperando. Corpos de cadáveres de misturavam com zumbis a frente do prédio e o que parecia ser um centro do governo, se mostra um cemitério abandonado.

Figura 43: Grupo encontra CDC.



Fonte: 1ª temporada, episódio 5. 32' 42". Disponível em <<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

4.1.6. TS-19

O último episódio da temporada começa com uma verdadeira incógnita: Os sobreviventes conseguirão se manter a salvo em meio ao caos que o centro de pesquisa se encontra ou a suposição de Rick estava inteiramente errada e os levou para uma armadilha mortal? O começo dessa questão já é respondido nos primeiros segundos quando, no desespero, Rick clama para alguém de dentro do laboratório os salvar e as portas do local se abrem para que eles se salvem.

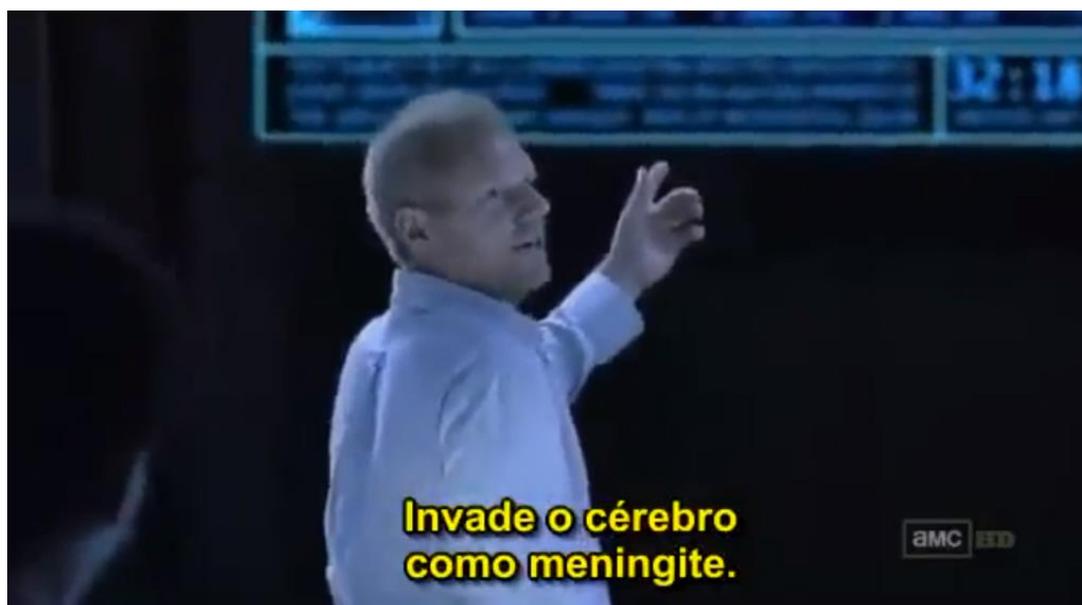
Figura 44: Grupo chega ao CDC.



Fonte: 1ª temporada, episódio 6. 00' 36". Disponível em <
<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Apesar de terem um lugar aparentemente com indícios de sobrevivência e chances de cura, com comida e alguns prazeres como água quente para o banho, livros, cômodos, camas para dormirem e bebidas, o grupo logo se encontra em um choque de realidade. O único pesquisador que há no centro explica como o processo de zumbificação ocorre e também que não há uma cura e nenhuma explicação lógica para aquilo acontecer.

Figura 45: Análise cérebro paciente TS-19.



Fonte: 1ª temporada, episódio 6. 21' 51". Disponível em <
<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Diante dos fatos, esse momento foi, certamente o mais esperado de toda a primeira temporada e também por parte dos sobreviventes, uma explicação, por parte de um especialista do que acontece com o cérebro antes e depois do processo acontecer.

Figura 46: Processo de zumbificação. Paciente TS-19.

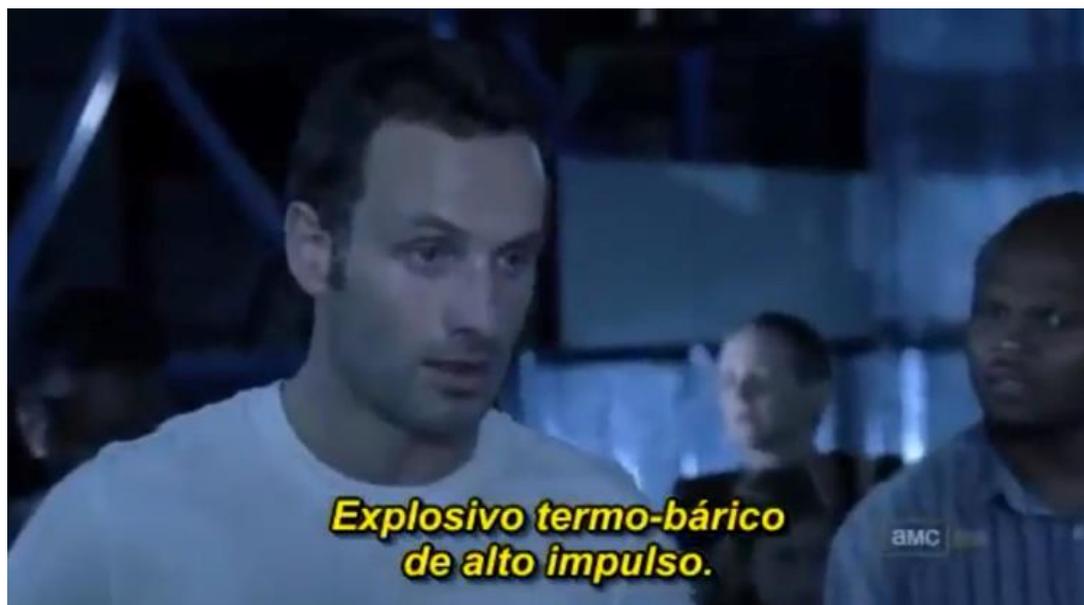


Fonte: 1ª temporada, episódio 6. 23' 34". Disponível em <<https://www.assistindoseriestonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

Pelo médico, fica-se sabendo que todas as memórias, emoções e relações humanas são perdidas no momento da morte a partir da infecção. Isso acontece por meio de uma hemorragia que afeta diretamente o cérebro, fazendo com que tudo “vivo” se torne negro e sem vida. Apenas uma parte do cérebro volta a funcionar, essa que é responsável por impulsos e movimentos. A parte responsável por tornar cada ser humano único não se reinicia.

Aqui, os sobreviventes também têm a notícia de que todos os órgãos do governo foram atacados pela infecção e que não há nenhum indício de resgate ou maiores comunidades para refúgio daqueles que não morreram. O último centro que restara é o que estão e este está prestes a ser destruído.

Figura 47: Diálogo Rick e dr. Jenner.



Fonte: 1ª temporada, episódio 6. 31' 58". Disponível em <
<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

O ápice da *season finale* é que agora, o objetivo do grupo é não ser exterminado por uma explosão, juntamente com o CDC, levando todos à morte, deixando para trás tudo que viveram até agora e as situações dramáticas de sobrevivência.

A explicação encontrada no CDC é a única em toda a série. Apesar dos quadrinhos serem o começo de *TWD*, a sequência que se é dada durante os eventos não dizem o porquê de os zumbis existirem. Nos HQs, depois que o grupo decide sair do acampamento, Rick é surpreendido por Lori ao dizer que está grávida em meio a tudo encontrado e, ao contrário da série, eles encontram uma nova comunidade que, aparentemente, pode trazer paz para aqueles que sobreviveram até agora.

Figura 48: Grupo encontra comunidade isolada.



Fonte: Galáxia dos Quadrinhos. Disponível em <<http://www.galaxiadosquadrinhos.com.br/2016/04/the-walking-dead-volume-1-6.html>>. Acesso em 20 out. 2018.

O centro que se tem na TV não existe nos quadrinhos e não é falado sobre ele em nenhum momento da trama. Ao final do episódio, quando todos conseguem se libertar do fim trágico, construído por quem comandava a área técnica do CDC, o grupo tem agora a oportunidade de construir uma nova jornada, procurando abrigo e um recomeço.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no estudo e a análise da série de HQs, juntamente com a de TV, pode-se afirmar que *TWD* saiu dos quadrinhos e foi levada para a televisão, como objeto de tradução intersemiótica, preservando todas as características que o cinema produz, mas sem deixar suas raízes. Apesar de ter sido traduzida para outro gênero, ela ainda possui traços daquele que a fez, apenas se adequando ao novo conceito e estratégias do mundo hollywoodiano. Ela, além de ser um objeto de tradução, também possui um enredo que apesar de ser visualmente apenas para entretenimento, apresenta características de uma sociedade que existe além dos campos imaginários de um roteiro fictício, se adequando também ao estudo semiótico. Tudo que é passado tem envolvimento maior, apresentando fatores sociais da era moderna mundial envolto a um apelo publicitário.

No momento em que foi realizada a sua tradução, este envolvimento passou a ser visível e mais claro de ser imaginado por aqueles que resolvem analisar as estratégias e roteiro. Mesmo tendo o teor capitalista, afinal, foi este o intuito de levar a série a um nível mundial pela TV, por conta da crescente alta de fãs da cultura *nerd* e a busca por produtos deste meio, ela possui um lado voltado a integração com a sociedade e a maneira que se dá o envolvimento humano.

Importante salientar que ao traduzir um gênero para outro, o autor aqui não tem a intensão de ser fiel a primeira obra, esta pode sim apresentar traços da feita anteriormente, mas como a linguagem de ambas são diferentes, este faz uma nova leitura daquilo que serviu de inspiração, pois como Plaza (2003), explica “A arte não se produz no vazio. Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. Na realidade, a história, mais do que simples sucessão de estados reais, é parte integrante da realidade humana.”, ou seja, nada surge do nada, ele utiliza de uma referência e dá uma nova visão para o momento que está sendo construído a partir da primeira.

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos. Só é possível compreender o presente na medida em que se conhece o passado (PLAZA, 2003, p. 1).

Sendo assim, a tradução intersemiótica nada tem a ver com a fidelidade com que uma nova obra terá em relação àquela que ela foi sua referência, mas sim na nova interpretação que

o diretor dará, levando em consideração o passado, aquilo que já foi feito, o que ele está tendo como base no presente para a construção de uma nova obra, as reações que esta dará no futuro e principalmente, levar em conta quais são as características da nova linguagem, ou seja, onde esta tradução está sendo inserida.

Desta forma, foi visto que a série, além de possuir traços também sociais, a sua tradução foi adequadamente estudada e estruturada para que ela continuasse com o seu tema original, preservando características de personagens, inserindo novos e fazendo com que os fãs da série em quadrinhos também viessem a interagir, de modo comercial, com o novo conceito de cinema, dando assim uma nova forma de comunicação.

REFERÊNCIAS

- ABBADE, Mario. George A. Romero – A Crônica Social dos Mortos-Vivos. São Paulo. Ministério da Cultura, 2016.
- AGUIAR, Vera Teixeira de. O verbal e o não verbal. São Paulo: UNESP, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da Criação Verbal. São Paulo. Martins Fontes, 2003.
- CIRNE, Moacy. A Explosão Criativa dos Quadrinhos. 2. Ed. Petrópolis. Editora Vozes, 1970.
- FARINA, Modesto. Psicodinâmica das Cores em Comunicação. São Paulo. Editora Edgard Blucher Ltda, 2006.
- JAKOBSON, Roman. Linguística e Comunicação. São Paulo. Cultrix, 23 ed., 2008.
- JENKINS, Henry. Cultura de Convergência. São Paulo. Aleph, 2003.
- MACHADO, Irene. Lugar da tradução intersemiótica na comunicação intercultural. São Paulo. Revista USP, 2016.
- MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. Lisboa. Dinalivro, 2005.
- MASSAROLO, João Carlos. Storytelling Transmídia: Narrativa para multiplataformas. Sorocaba. Tríade, 2013.
- MAZUR, Dan.; DANNER, Alexandre. Quadrinhos: História Moderna de Uma Arte Global. São Paulo. Martins Fontes, 2014.
- MOREAU, Diego. Cadê o gibi que estava aqui? Maus e a evolução da história em quadrinhos. 2007. 195f. Dissertação – (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2007.
- MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinhos. 2. ed. São Paulo. Brasiliense, 1993.
- PENTEADO, José Roberto Whitaker. A técnica da comunicação. 9. ed. São Paulo. Pioneira, 1986.
- PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo. Editora Perspectiva, 2003.
- RUSSEL, Jamie. Zumbis: O livro dos mortos. Tradução Érico Assis e Marcelo Andreani de Almeida – São Paulo. Leya Cult, 2010.
- SAMPAIO, Rafael. Propaganda de A a Z: como usar a propaganda para construir marcas e empresas de sucesso. Rio de Janeiro. Campus, 1999.
- SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. IN: CHERNEY, Leo; SCHWARTZ, Roberto (org.). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

SPINELLO, Clarissa da Rosa. Dos quadrinhos para a televisão: estudo de caso – The Walking Dead./ Clarissa da Rosa Spinello. – São José, 2011.

The Walking Dead Brasil. Disponível em <<https://www.thewalkingdead.com.br/>>. acesso em 12 abr. 2018.

Walking Dead BR. Disponível em <<http://walkingdeadbr.com/hqs/>>. acesso em 14 abr. 2018.

WD BR. Disponível em <<http://walkingdeadbr.com/hqs/>>. Acesso em 12 abr. 2018.

FILMOGRAFIA

The Walking Dead, *Days Gone Bye*. Frank Darabont (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<https://www.megahfilmeshd.net/series/assistir-the-walking-dead/>>. Acesso em 13 out. 2018.

The Walking Dead, *Guts*. Michelle McLaren (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<http://filmeserieonline.com/episodios/the-walking-dead-episodio-1x02/>>. Acesso em 14 out. 2018.

The Walking Dead, *Tell It to the Frogs*. Gwyneth Horder-Payton (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<http://filmeserieonline.com/episodios/the-walking-dead-episodio-1x02/>>. Acesso em 14 out. 2018.

The Walking Dead, *Vatos*. Johan Renck (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

The Walking Dead, *Wildfire*. Ernest Dickerson (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.

The Walking Dead, *TS-19*. Guy Ferland (AMC), Estados Unidos, 2010. Disponível em <<https://www.assistindoseriesonline.net/2015/assistir-the-walking-dead-1-temporada-online-legendado-e-dublado/>>. Acesso em 20 out. 2018.