

O jogo eletrônico *The Walking Dead* (Telltale, 2012) como produto transmidiático do universo *TWD*¹

Fabiana Guerra²

Genio Nascimento³

Universidade Anhembi Morumbi - UAM

Resumo

O trabalho propõe analisar o jogo eletrônico *The Walking Dead*, produzido em 2012 pela empresa Telltale, como um produto transmidiático que compõe a franquia do universo *The Walking Dead*, que se iniciou com uma história em quadrinhos e daí migrou para diversas mídias e produtos. Para isso, usaremos a obra de Henry Jenkins, onde ele lista os principais requisitos para essa definição. Além disso, traremos informações sobre os demais produtos dessa franquia, bem como dados gerais de sua criação.

Palavras-chave: jogo eletrônico; transmídia; *the walking dead*; comunicação.

Introdução

Atualmente, vivemos o tempo da midiatização, onde a Narrativa Transmidiática ganhou um grande espaço e importância. As histórias passam a ser pensadas para serem contadas e construídas em inúmeras plataformas ou mídias, tornando-se experiências ficcionais. Antes, um autor criava uma história e a publicava em um livro. Poderia levar anos para aquela história receber atenção de uma outra mídia e ser adaptada em um filme, uma história em quadrinhos, uma telenovela ou até em um jogo. Hoje, na maioria das vezes, a história começa em uma mídia, mas seu criador já sabe que ela será desenvolvida em diversas outras. Há um mundo de possibilidades, pois cada mídia oferece uma forma de aquela história se desenvolver. Além de que as

¹ Trabalho apresentado no GT Comunicação Digital e Tecnologias, do PENSACOM BRASIL 2016.

² Mestranda em Comunicação Audiovisual na Universidade Anhembi Morumbi - UAM, fabisveiga@gmail.com

³ Mestrando em Comunicação Audiovisual na Universidade Anhembi Morumbi - UAM, genionascimento@gmail.com

facilidades trazidas pela internet beneficiam o criador dessa narrativa, já que há uma espécie de intervenção direta do público. Ou seja, o público pode também contribuir para esse desenvolvimento, seja por sugestões ou críticas, mas o autor tem esse imediato feedback que pode impactar sua produção. É esse universo, de certa forma, colaborativo, que chamamos de Narrativa Transmidiática ou Narrativas Transmídias. Abaixo conceituaremos melhor baseado em seu principal teórico.

Narrativa Transmidiática

O principal teórico das Narrativas Transmidiáticas é Henry Jenkins, que publicou um texto com essa definição analisando a franquia *Matrix* e as estratégias empregadas pelos seus criadores, os irmãos Wachowski, para o desenvolvimento dessa história. Aqui é importante destacar que por trás dessa evolução conceitual e técnica há um componente de suma importância: o retorno financeiro e a exploração total da ficção.

Não foi por acaso que os criadores da franquia desenvolveram os filmes, games, animações, histórias em quadrinhos etc. Foi uma estratégia pensada antes de sua produção. Segundo Jenkins, os irmãos Wachowskis “queriam espalhar a história de *Matrix* por todas as mídias e juntar tudo num todo atraente” (JENKINS, 2009). Ainda segundo Jenkins, um dos produtores afirmou que a interação entre as diversas mídias, para desenvolvimento da história, foi pensada e esboçada em um bloco de notas durante uma viagem de volta do Japão, antes de se começar a produzir o primeiro filme.

Sabendo que a proposta de uma franquia transmidiática não é “descoberta”, mas “pensada” com antecedência, partiremos para algumas definições sobre o que podemos considerar como Narrativa Transmídia.

Para Jenkins (2009), “*Matrix* é entretenimento para a era das convergências, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia”. Aqui buscaremos definir o que o autor chama de “Cultura de Convergência”, para ele o momento atual que vivemos, que é o contexto ideal para esse tipo de produção se realizar:

Realizam

PENSACOM BRASIL – São Paulo, SP – 12 e 13 de dezembro de 2016

“Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (JENKINS, 2009).

Baseado nessa definição e sabendo que a narrativa transmidiática é um produto dessa cultura, podemos identificar que ela não é apenas um produto mercadológico, como sugerimos logo acima. Na verdade, a narrativa transmidiática é formada pela união de um conteúdo, um mercado e um público, além de proporcionar conteúdos mais imersivos e participativos. Há uma transformação entre os elementos dessa equação devido à convergência das mídias, já que “a convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (JENKINS, 2009).

Para uma narrativa ser considerada transmidiática, cada nova mídia tem que acrescentar informações sobre a obra como um todo. Ou seja, não basta que a história seja passada de uma mídia para outra, como a adaptação de um livro para a TV, mas que essa história ganhe elementos que não estavam presentes na obra original. Para Jenkins:

“uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões” (JENKINS, 2009).

Além disso, “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game” (JENKINS, 2009). E não entregar toda a história em uma única mídia, faz com que o público vá atrás das outras para assimilar a

experiência completa. Isso incentiva o consumo, afinal, estamos falando também de mercado. “Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes” (JENKINS, 2009).

Baseado nessas definições, vamos tentar identificá-las no universo *The Walking Dead* como um todo e detalhadamente no jogo eletrônico de mesmo nome lançado pela *Telltale* em 2012.

O Universo TWD

Ao contrário de *Matrix*, Robert Kirkman, o criador do universo *The Walking Dead* não previu as possibilidades da sua criação. Conforme entrevista reproduzida na página WDBR⁴, ele afirma que não tinha nenhuma pretensão ao escrever o a história em quadrinhos. Acreditava que seria cancelada nas primeiras edições, já que estava acostumado a ter suas histórias canceladas pelas editoras. Tanto não acreditava que, segundo ele, “correu” com a história nos primeiros capítulos. Em pouco tempo, muita coisa acontece na narrativa. Percebemos que a história passa a desenrolar mais lentamente depois disso. E o autor estava enganado quanto ao cancelamento. O quadrinho virou séries e mais um monte de outros produtos. A partir do interesse de uma televisão em adquirir os direitos autorais para a produção de uma série, Kirkman percebeu que tinha fôlego para transformar sua história em uma narrativa transmidiática.

O mote da história, segundo o autor, é explorar como as pessoas lidam com situações extremas. E como essas situações mudam elas. Por isso, o foco do universo TWD não é matar os zumbis, ou procurar uma cura, uma solução. A proposta é sobreviver. Lidar com pessoas que sobrevivem em um mundo infestado por zumbis e como isso mexe com essas pessoas. Segundo a introdução escrita por Robert Kirkman, na HQ Vol.1: *Days gone bye*:

“A idéia por trás de *The Walking Dead* é ficar com o personagem, neste caso, Rick Grimes, por um tempo que for humanamente possível. Quero que *The Walking Dead* seja uma crônica de anos da vida de Rick . Nós nunca vamos saber o que acontece com

⁴ Walkingdeadbr.com

Rick depois, vamos ver isso acontecendo. *The Walking Dead* vai ser o filme de zumbi que nunca termina” (KIRKMAN , 2007)⁵.

A história em quadrinhos

A história em quadrinhos iniciou o universo *TWD*. Como vimos acima, trata-se da história de um grupo de sobreviventes após o mundo sofrer um cataclisma e a maior parte da população se transformar em zumbi. A criação é de Robert Kirkman e o desenho é de Tony Moore. Após a sétima edição, Charlie Adlard assumiu o lugar de Tony, mas esse continuou desenhando as capas. Na edição número um da HQ, aparece o policial Rick Grimes e seu parceiro, Shane Walsh participando de um tiroteio. Rick é ferido e entra em coma. A história corta no momento em que ele toma o tiro e volta para o momento em que ele acorda no hospital e descobre que o mundo está infestado de zumbis. Ele parte atrás de sua família e a encontra com grupo de sobreviventes, comandados por Shane. Começa então uma batalha pela sobrevivência, onde eles enfrentam vivos e mortos-vivos cada qual com seus interesses particulares. Com o desenrolar da história, alguns personagens vão morrendo e outros vão chegando.

A HQ *The Walking Dead* foi lançada nos Estados Unidos a partir de 2003. Em 2005, a HQ é publicada na Europa, por uma editora da Espanha.

Série original: The Walking Dead (TWD)

Em agosto de 2009, o canal de televisão americano AMC (American Movie Classics) anunciou que havia comprado os direitos de uma história em quadrinhos que seria adaptada para uma série. Um ano depois, em setembro de 2010, começava a ser filmada a primeira temporada de *The Walking Dead*, dirigida e roteirizada por Frank Darabont e baseada nos quadrinhos de Kirkman. O autor é um dos produtores da série e contribui na sua criação. A primeira temporada estreou em outubro de 2010. Atualmente, está sendo filmada a sétima temporada. A série segue a história original. Seu início é quase fiel aos quadrinhos. Com o desenvolvimento da série, algumas partes

⁵ No original: “The idea behind *The Walking Dead* is to stay with the character, in this case, Rick Grimes for as long as is humanly possible. I want *The Walking Dead* to be a chronicle of years of Rick's life. We will NEVER wonder what happens to Rick next, we will see it. *The Walking Dead* will be the zombie movie that never ends”.

foram sendo adaptadas, além de incluírem personagens do grupo sobrevivente que não estavam inicialmente nos quadrinhos, como é o caso dos irmãos Merle e Daryl Dixon.



Fig. 1: Cena semelhante nos quadrinhos e na série original

Série derivada: Fear The Walking Dead

Ambientada no mesmo universo que *TWD*, a série *Fear* explora o início do apocalipse zumbi, com outros personagens, em uma outra localidade (Los Angeles). Nessa série, nem todos os humanos tem conhecimento dos zumbis ainda. A primeira temporada estreou em 23 de agosto de 2015. A segunda, em 10 de abril de 2016. A terceira está em fase de produção.

Segundo Kirkman, a ideia da série não é contar como tudo começou, mas como agiam as pessoas nesse início. Nas palavras dele, *Fear* levará a história “de volta para um tempo quando os zumbis eram mais perigosos e uma ameaça sempre presente”. Parece que essa série terá um foco muito mais centrado nos zumbis, e é “possível que as pessoas que estamos seguindo nessa série sejam um pouco mais mortais”. Em algum momento, *Fear* também sobreporá temporalmente a série *TWD*, mas sem que os grupos se encontrem⁶.

⁶ Entrevista reproduzida no site <<http://www.fearthewalkingdead.com.br/fear-the-walking-dead-surto-zumbi/>>



Fig. 2: Cena da série derivada *Fear*

Webisodes

São histórias inéditas que se passam no universo *TWD* e lançadas exclusivamente na web, geralmente poucas semanas antes da estreia de uma nova temporada da série, com duração aproximada de quatro minutos cada. Cada história foca um personagem menos relevante da série. O primeiro *webisode*, lançado entre a primeira e a segunda temporada, era composto de seis capítulos de quatro minutos cada e contava a história de uma família sendo atacada pelos zumbis. Essa mulher termina perto de uma estrada apenas com a metade de cima do corpo. Ela se arrasta e logo no primeiro capítulo da série, Rick cruza com ela e depois volta para matá-la, por pena.

Livros

Escritos por Robert Kirkman, em parceria com Jay Bonansinga, os seis livros contam a história do famoso "O Governador", desde o início do apocalipse até sua chegada ao poder em Woodbury. Três livros contam a história do Governador. São eles: *Rise of The Governor*, *The Road to Woodbury* e *The Fall of The Governnor - Parte 1 & 2*. Já os livros *Descent* e *Invaion*, contam a história de Lilly Caul, que, após a morte do "Governador", retorna a Woodbury para tentar reconstruí-la.

Talking Dead

Espécie de *talk-show* focado somente no universo *The Walking Dead*. É exibido após um episódio inédito e traz curiosidades das gravações, além de um bate-papo ao vivo com membros da equipe, elenco e fãs.

Games

Foram lançados diversos jogos eletrônicos baseados no universo TWD, entre aplicativos, social games, consoles etc. E dois *board games* (jogos de tabuleiros). Um dos jogos de tabuleiro foi baseado nos quadrinhos (*The Walking Dead – The Board Game*, da Z-Man); o outro foi baseado na série (*The Walking Dead Board Game*, da Cryptozoic).

Os principais jogos eletrônicos são⁷:

- *The Walking Dead: Dead Reckoning* é um jogo online interativo. O jogo segue a história de Shane Walsh no momento do início do surto e o que ele fez para sobreviver. Lançado pela AMC em outubro de 2012;
- *The Walking Dead: Road to Survival* é um aplicativo móvel desenvolvida para Android e iOS. Ele apresenta personagens e acontecimentos dos quadrinhos e livros originais de *The Walking Dead*. Lançado pela Scopely em agosto de 2015;
- *The Walking Dead Social Game* é um jogo de Facebook onde os jogadores tentam sobreviver *The Walking Dead*. Lançado pela RockYou a pedido da "AMC" em agosto de 2012;
- *The Walking Dead: No Man's Land* é um jogo para celular estilo RPG baseado em turnos e inspirado na série. Lançado em outubro de 2015, é produzido pela Next Games e funciona em iOS e Android;

⁷ Informações retiradas da página <<http://pt-br.walkingdead.wikia.com/>>

- *The Walking Dead: Survival Instinct* é um jogo de vídeo game baseado na série de televisão da AMC, *The Walking Dead*. O jogo foi desenvolvido pela Terminal Reality e publicado pela Activision. Foi lançado em março de 2013. Seu gráfico é hiper-realista e tem como personagens principais os dois irmãos Dixon, Dary e Merle, que não aparecem nos quadrinhos. É um jogo de tiro em primeira pessoa, como podemos ver na imagem abaixo.



Fig. 3: Cena do jogo eletrônico *The Walking Dead: Survival Instinct* (Activision, 2013).

- *The Walking Dead Games Series* são três conjuntos de jogos com uma média de cinco episódios cada. Lançado pela Telltale, inicialmente foi lançado para PC e Mac, em abril de 2012. Posteriormente, foi lançado para outras plataformas. É um jogo do gênero aventura e foi muito bem recebido pela crítica, ganhando diversos prêmios. Além das séries, foram lançadas duas DLCs. Falaremos desse jogo em nossa análise.



Fig. 4: Cena do jogo eletrônico *The Walking Dead: season one* (Telltale, 2012).

O Game da Telltale

The Walking Dead: season one (Telltale, 2012)

Foi o primeiro jogo eletrônico baseado na história em quadrinhos *TWD*, lançado em abril de 2012. Apesar de se passar no mundo ficcional da história original, ele acompanha um outro grupo de sobreviventes. O jogo tem 5 episódios e uma DLC. Três personagens da história original fazem aparições no jogo: o garoto coreano Glenn Rhee, o fazendeiro Hershel Greene e seu enteado, Shawn Greene. O personagem principal do jogo é o professor universitário e assassino condenado Lee Everett, que resgata e toma conta da pequena Clementine. O jogo é extremamente narrativo. A todo momento, o protagonista (Lee) precisa fazer uma escolha entre até quatro opções. Normalmente, as escolhas são respostas a perguntas. Essas escolhas tem um tempo para serem respondidas, que exige do jogador uma tomada rápida de decisão. E a cada escolha, haverá uma reação no andamento da história, influenciando como os demais jogadores se relacionam com o personagem principal.

Os episódios são *A New Day*, *Starved for Help*, *Long Road Ahead*, *Around Every Corner*, *No Time Left* e a DLC *400 Days*.

Vale ressaltar que nesse game o autor dos quadrinhos tem participação intensa, portanto a ficção é representada de forma fiel, a sensação de experimentação por parte dos jogadores é intensa, e imersiva.

The Walking Dead: season two (TellTale, 2013/2014)

No final da primeira temporada, após um ataque de um grupo de homens, Clementine é obrigada a se afastar de seu grupo. Assim, a segunda temporada começa com Clementine sozinha e como personagem principal. Ela faz a transição da criança da primeira temporada em uma garota hábil e competente para se autodefender. Os episódios dessa temporada são: *All That Remains, A House Divided, In Harm's Way, Amid The Ruins* e *No Going Back*. Essa temporada também recebeu um episódio especial: uma DLC com três episódios. Essa DLC recebeu uma atenção especial, sendo lançada em um pack separado. A previsão de lançamento é julho de 2016 e conta a história da personagem Michonne;

(DLC) The Walking Dead: Michonne (TellTale, 2016)

Trazendo a personagem dos quadrinhos, o jogo em três episódios conta o que aconteceu com Michonne no período em que ela esteve afastada do grupo de Rick até a sua volta. Essa parte da história não é contada nos quadrinhos.

The Walking Dead: season three (TellTale, possivelmente 2016)

A previsão de lançamento da terceira temporada do jogo é o segundo semestre de 2016. Não se tem ainda muita informação sobre o desenrolar da história. O primeiro trailer liberado mostra Clementine acompanhada de um personagem desconhecido das edições anteriores.

O jogo eletrônico *The Walking Dead* como produto transmidiático

Entendemos que o jogo *The Walking Dead* é um produto transmidiático do Universo *TWD* porque ele reúne alguns dos principais elementos definidos por Jenkins (2009) para identificar uma produção transmidiática. O universo *The Walking Dead*, a

partir da criação da série, já que enquanto era somente os quadrinhos, o criador não tinha conhecimento do potencial da obra, se transformou em uma narrativa transmidiática. Ou seja, houve um processo de transmidiação, que o difere do exemplo Matrix, tratado no livro por Jenkins. A partir da série original, os demais produtos foram lançados quase simultaneamente. É o caso do referido jogo, que saiu dois anos depois, contando outra parte da história.

Dentre esses elementos, podemos destacar que:

1. O jogo utiliza uma mídia distinta da mídia original. A mídia original é uma história em quadrinhos e o jogo é um produto eletrônico que pode ser usado no PC, nos console, tablets e celulares;
2. O jogo também acrescenta novos sentidos ao universo ficcional, já que conta a história de outros personagens ou histórias desconhecidas dos personagens da mídia inicial. Ele contribui para o desenvolvimento da narrativa, usando para isso sua especificidade que é característica: a interatividade;
3. Atinge um novo segmento de receptores, no caso, jogadores digitais, que poderia não se interessar pelos quadrinhos ou mesmo a série de TV;
4. Faz sentido em seu próprio meio, já que conta histórias completas, sem a necessidade de se conhecer todo o universo para entendê-las. Os personagens do jogo têm sua própria identidade e linha narrativa. Não é preciso ter assistido a série ou lido a HQ para se familiarizar e entender tudo que está acontecendo no jogo. Ou seja, os demais produtos são complementos da história;

Conclusão

Como definido no início desse trabalho, analisamos apenas um dos inúmeros produtos que compõem a franquia *The Walking Dead*. Um produto que ainda está em desenvolvimento e que, com certeza, ainda trará importantes contribuições para o universo da história. Sem contar que há inúmeras outras possibilidades com os demais produtos que também expandem essa ficção. Ressaltamos que, nem todos os produtos que compõem a franquia podem ser considerados transmidiático, porque não cumpre aos requisitos para essa definição, como é o caso de alguns jogos que apenas traz o jogador para o ambiente da história, mas não acrescenta nada em seu desenvolvimento.

Com isso, concluímos que, dentre outros, o jogo da Telltale é um legítimo produto transmidiático do universo *The Walking Dead*. Também, por meio desse trabalho, tomamos mais conhecimento da obra do principal teórico da Cultura das Convergências.

Referências

FIG. 1: Cena semelhante nos quadrinhos e na série original [imagem online]. Disponível em: <<http://undeadrandy.com/walking-dead-cross-sections/twd-character-cross-section-rick-grimes/>>. Acessado em 28 de junho de 2016.

FIG. 2: Cena da série derivada *Fear* [imagem online]. Disponível em: <<http://www.amc.com/shows/fear-the-walking-dead>>. Acessado em 28 de junho de 2016.

FIG. 3: Cena do jogo eletrônico *The Walking Dead: Survival Instinct* (Activision, 2013). [imagem online]. Disponível em: <<http://animationews.com/wp-content/uploads/2013/03/The-Walking-Dead-Survival-Instinct-1.jpg>>. Acessado em 28 de junho de 2016.

FIG. 4: Cena do jogo eletrônico *The Walking Dead: season one* (Telltale, 2012). [imagem online]. Disponível em: <<http://www.stuff.com.tr/2016/06/03/2016nin-en-cok-beklenen-oyunlari/>>. Acessado em 28 de junho de 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009, 2a ed.

KIRKMAN, Robert. MOORE, Tony. *The Walkin Dead*, Vol. 1: Days gone Bye. California: Image Comics, 2007, 6ª Ed.

Sites consultados:

pt-br.walkingdead.wikia.com
www.amc.com
www.fearthewalkingdead.com.br
www.thewalkindead.com.br
www.walkingdeadbr.com