

**UM ESTUDO SOBRE A POÉTICA E A CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS NA SÉRIE
THE WALKING DEAD: ANÁLISE A PARTIR DOS ESTUDOS CULTURAIS DE
IDENTIDADE, MÍDIA E REPRESENTAÇÃO DO ‘OUTRO’ NO MUNDO
GLOBALIZADO**

Frederico Carvalho Felipe¹

RESUMO

O objetivo deste artigo consiste em pavimentar o estudo dos processos de convergência de mídias como forma de estilização poética e na criação de novas narrativas estendidas e convergentes ao universo ficcional da obra *The Walking Dead* (criado por Robert Kirkman e Jay Bonasinga) em diferentes plataformas midiáticas, bem como a representação do medo ao estranho na sociedade através da arte e sua representação no mundo globalizado atual. O momento em que vivemos pede uma maior reflexão em relação ao tema proposto, uma vez que no mundo moderno a imagem, a mídia e a tecnologia estão intrinsecamente relacionadas com a informação e a arte, proporcionando novas formas de manifestação social, midiática e identitária.

Palavras-chave: Convergência, mídia, web, *The Walking Dead*, identidade, cultura, globalização.

**A STUDY ON POETRY AND CONVERGENCE OF MEDIA IN SERIES THE
WALKING DEAD: ANALYSIS OF STUDIES FROM CULTURAL IDENTITY, AND
MEDIA REPRESENTATION OF THE 'OTHER' IN A GLOBALIZED WORLD**

ABSTRACT

In this paper I attempt to create a new path to the study around the process of media convergence as a form of poetic styling, creating new narratives extended and convergent to the fictional universe of *The Walking Dead* (created by Robert Kirkman and Jay Bonasinga) in different media platforms as well as the representation of fear the stranger in society through art and its representation in today's globalized world. The time in which we live calls for greater reflection in relation to the proposed theme, since in the modern world the image, media and technology are intrinsically related information and art, providing new forms of social media and identity manifestation.

Keywords: Convergence, media, web, *The Walking Dead*, identity, culture, globalization.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. Faculdade de Artes Visuais - Universidade Federal de Goiás - e-mail: fredcfelipe@hotmail.com

O momento pede uma melhor análise de obras convergentes e aprofundamento das comparações com modelos transmidiáticos para que possamos entender como esse processo pode ser aplicado em diferentes contextos culturais, sociais, geográficos e temporais. A utilização de diferentes plataformas proporciona a ampliação da narrativa a novas formas de contar a história. Este modelo de produção artística é exemplo de êxito em diversas obras como *Matrix*, *Heroes* e *Lost*, por exemplo, além de *The Walking Dead*, e ainda pouco explorado pela pesquisa acadêmica.

O universo ficcional da série em questão se desponta atualmente como um grande sucesso da denominada era da convergência, no sentido de angariar milhares de fãs por todo o planeta e produzir, no entorno do seu universo, várias possibilidades narrativas e em diversas plataformas midiáticas. A ideia da série começou em 2003 no formato de histórias em quadrinhos, retratando um universo pós-apocalíptico, onde a população mundial é infectada por algum tipo de doença (ainda não especificada na narrativa), que provoca, após a morte, uma metamorfose das pessoas em mortos-vivos que se alimentam de carne humana. Partindo deste mote é desenvolvida uma narrativa que se concentra, a priori, em um grupo de sobreviventes liderados pelo personagem Rick Grimes, antigo xerife de uma pequena cidade do entorno de Atlanta (estado norte-americano da Geórgia) que entra em coma após ser atingido por disparos realizados em um fogo-cruzado.

A narrativa segue com Rick acordando em um hospital povoado por criaturas pútridas que se alimentam de carne humana, de onde escapa e reencontra sua família de classe média procurando sobreviver ao novo mundo em que estão situados. Nessa ocasião, Rick descobre que foi o seu parceiro na época da polícia (Shane) quem salvou sua família e, até então, os guia nessa jornada pela sobrevivência. Além disso, Shane estabeleceu, nessa elipse temporal do coma, um relacionamento amoroso com Lory, esposa de Rick e mãe de Carl (filho de Rick), o que gera um conflito entre os personagens ao longo da narrativa. Esse desconforto pode ser visto a partir da ótica de desequilíbrio familiar causado pelo terror da situação, como coloca Douglas Kellner (2001):

Os filmes de terror mobilizam o medo do Outro e traçam linhas divisórias entre normalidade e anormalidade, bem e mal. A bondade está na normalidade familiar da classe média (...) dessa perspectiva, os monstros ameaçadores representam, alegoricamente, as forças que ameaçam a estabilidade da classe média.²

² KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Bauru: EDUSC. 2001. Pág. 173.

Este grupo de personagens busca, ao longo de toda a história, compreender o que aconteceu com o planeta e como se deu a disseminação dessa doença, questionando sua natureza e sua ação no corpo humano. Ademais, lutam cotidianamente pela sobrevivência em um mundo repleto de criaturas aterrorizantes e pessoas psicologicamente afetadas pelo trágico acontecimento, além da escassez de subsídios vitais, como água, comida e medicamentos. Kellner aponta ainda alegorias poéticas utilizadas por diversas obras de arte que retratam os medos do ser humano em relação à desintegração do corpo, da doença e da morte:

Todos os filmes de terror tiram proveito das ansiedades criadas pelas mudanças rápidas em que a vida deixa de ser controlável e se multiplica ou sofre mutações em ritmo rápido, ou então se desintegra e se desfaz com assustadora velocidade e intensidade. Os filmes de terror apresentam imagens horríficas da vida enlouquecida e manipulam medos que sentimos da doença, da desintegração do corpo e da morte (...) o medo do câncer numa época em que uma em quatro pessoas caíra nas garras dessa doença temível, da qual morrerá uma em cada cinco pessoas. Muitos filmes contemporâneos tiram proveito desse medo, mostrando corpos em rápida mutação, vítimas da decadência e de alterações anormais.³

Tendo como cenário esse apocalipse zumbi proposto pela série narrativa *The Walking Dead*, será analisada a forma que o processo de convergência de mídias é utilizado nesse universo ficcional e como esse processo contribui para a criação de novas narrativas convergentes em diferentes tipos de plataformas midiáticas.

A convergência de mídias na sociedade global

Em 2010 a narrativa de *The Walking Dead* se estende a diferentes grupos de sobreviventes e também começa a utilizar diferentes plataformas midiáticas para contar a história de uma forma convergente, com formatos como seriado de TV, web episódios, livros e games, além da continuidade das HQs. Com essa utilização de novas plataformas o apocalipse zumbi é retratado por diferentes perspectivas e pontos de vista, promovendo a participação de novos grupos de sobreviventes, a este universo, em diversas ocasiões e diferentes lugares, mas na mesma localização temporal vivida pelo grupo liderado pelo xerife Rick, gerando novas histórias a partir do mesmo argumento, que se complementam. Desta forma, são ampliadas as possibilidades narrativas e o próprio universo ficcional proposto pelos criadores.

³ KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Bauru: EDUSC. 2001. Pág. 175.

No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. (...) A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos.⁴

Ao utilizar mídias alternativas convergentes enquanto prolongamento da narrativa original da obra ampliam-se as possibilidades de comercialização desta narrativa, além de se criarem novos produtos a serem consumidos por essa audiência, disseminando, por novas vias e para possíveis novos espectadores, os signos e ideologias presentes até então só na plataforma original (HQ).

Também é possibilitado ao consumidor desses conteúdos, a criação e produção de novas formas narrativas complementares à história original, a este tipo de produtor, Juan Martín Prada chama de “prosumidor”:

En la ‘web 2.0’ (...) muchas plataformas de servicio como Myspace, youtube o flickr, por ejemplo, permiten a sus usuarios participar em comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografias, vídeos, etc. incluso transformándolos y reeditándolos (...) de forma que los usuarios no son ya sólo consumidores de información sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos.(...) Lo que esta aconteciendo es, así, la conversión de los consumidores y produtores, esto es, generando ‘prosumidores’⁵

Em relação ao universo ficcional de *The Walking Dead* essa relação de consumidor enquanto produtor de material pode ser observado no curta-metragem australiano Cargo (Finalista do Tropfest Australia 2013), dirigido por Ben Howling e Yolanda Ramke, que retrata a tarefa de um pai tentando proteger a filha ainda bebê depois que a mãe é contaminada e transformada em zumbi. O problema é que ele também foi mordido e tem que correr contra o tempo para que ele mesmo não seja uma ameaça para a própria filha. Além do curta australiano, podemos citar também como exemplo de convergência a série interativa escrita, dirigida e produzida especificamente para web por LOGAN McMILLAN chamada Deliver me to Hell, onde o percurso dos personagens que se encontram dentro de um mundo repleto de mortos-vivos é delineado pelo espectador por meio de decisões a serem tomadas dentro da própria narrativa audiovisual dando prosseguimento a história.

Jenkins ilustra essa ideia da seguinte forma:

⁴ JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. – São Paulo: Aleph, 2008. Págs. 27/28.

⁵ PRADA, Juan Martin. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte em el contexto de la Web 2.0. Estudios Visuales 5 - Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2008p.68/69.

A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer novas conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. (...) A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais uns com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.⁶

E ainda completa cunhando o conceito de uma espécie de cultura participativa atual:

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.⁷

Para entendermos mais claramente essa questão da convergência de mídias e da relação atual entre consumidor e produtor de conteúdo midiático, é importante considerar as reflexões de Stuart Hall acerca da identidade na pós-modernidade. Para o autor, estamos imersos em um período de fragmentação das antigas identidades que caracterizavam o período moderno.

Atualmente as fronteiras apresentam-se bem mais fluidas e imprecisas resultando na formação de uma nova subjetividade, derivada da globalização, que caracteriza o homem contemporâneo e a sociedade que este está inserida:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’.⁸

Ademais, Hall coloca em xeque a ideia de “supermercado cultural” quando chama a atenção à homogeneização cultural:

No interior do discurso do consumismo global, as diferenças e as distinções culturais, que até então definiam a identidade, ficam reduzidas a uma espécie de língua franca internacional ou de moeda global, em termos das quais todas as tradições específicas e todas as diferentes identidades podem ser traduzidas. Este fenômeno é conhecido como ‘homogeneização cultural’⁹

⁶ JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. – São Paulo: Aleph, 2008. Pág. 27/28.

⁷ JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. – São Paulo: Aleph, 2008. Pág. 28.

⁸ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006, pag. 75.

⁹ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006, pag. 75/76.

Neste sentido, de forma ideológica é inserido nestes produtos culturais globais um importante fator a ser observado: a hegemonia cultural, que no caso de *The Walking Dead* é caracterizada pelo fato de que dentro de toda a narrativa os EUA são tidos como único e principal cenário, sendo ignorado, subliminarmente pelos autores, o resto do planeta.

Ao chegar a este ponto, cito o autor Luis Fernando Ayerbe (2003) propõe uma discussão acerca da hegemonização cultural promovida pela indústria do entretenimento ocidental norte-americano, neste caso utilizando a arte como válvula de propagação de elementos simbólicos e ideológicos relacionados ao chamado *American way of life*:

As fortes tendências de homogeneização e hibridação cultural que acompanham o processo de globalização dos mercados tornam mais difusas as fronteiras que separam o próprio do alheio, o que é imposto de fora do que é assimilado ou recriado localmente, dificultando ações defensivas da identidade nos moldes tradicionais.¹⁰

É onde entra a discussão em relação à afirmação do regional unida à capacidade de interação com os símbolos internacionais, ao que Canclini coloca:

A afirmação do regional ou do nacional não tem sentido nem eficácia como condenação geral do exógeno: deve ser concebida agora como capacidade de interagir com as múltiplas ofertas simbólicas internacionais a partir de posições próprias.¹¹

Nesse sentido pode-se visualizar a importância do momento histórico atual para a discussão e reflexão acerca da convergência de mídias, uma vez que, diante da ideia de Prada sobre os consumidores produzirem conteúdos midiáticos e de Jenkins, sobre essa produção dentro de um universo ficcional já existente, a possibilidade de criação de novos significados e novas narrativas locais entram em consonância com as ideias de Canclini e de Hall acerca da interação com os símbolos internacionais a partir de posições próprias.

Para essa interação, Zygmunt Bauman em sua obra *O mal estar da pós-modernidade* (1998), debate acerca da representação dos estranhos na sociedade e a utopia de um mundo perfeito:

Num mundo constantemente em movimento, a angústia que se condensou no medo dos estranhos impregna a totalidade da vida diária – preenche todo fragmento e toda ranhura da

¹⁰ AYERBE, Luis Fernando. *O Ocidente e o "Resto": a América Latina e o Caribe na cultura do império*. – 1ª ed. – Buenos Aires : Clacso, 2003. Pág. 105.

¹¹ CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas Híbridas* – São Paulo: Edusp, 1997. Pág. 354.

condição humana (...) As utopias modernas diferiam em muitas de suas pormenorizadas prescrições, mas todas elas concordavam em que o ‘mundo perfeito’ seria um que permanecesse para sempre idêntico a si mesmo (...) O mundo retratado nas utopias era também, pelo que se esperava, um mundo transparente – em que nada de obscuro ou impenetrável se colocava no caminho do olhar; um mundo em que nada estragasse a harmonia; nada ‘fora do lugar’; um mundo sem ‘sujeira’; um mundo sem estranhos.¹²

Para Bauman, os “estranhos” são aqueles que não se encaixam no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo. A simples presença destes “estranhos” deixa o ambiente turvo, confuso e trazem a angústia em oposição a alegria, gerando incertezas.

Todas as sociedades produzem ‘estranhos’. Mas cada espécie de sociedade produz sua própria espécie de estranhos e os produz de sua própria maneira, inimitável (...) então cada sociedade produz esses estranhos. Ao mesmo tempo em que traça suas fronteiras e desenha seus mapas cognitivos, estéticos e morais, ela não pode senão gerar pessoas que encobrem limites julgados fundamentais para a sua vida ordeira e significativa, sendo assim acusadas de causar a experiência do mal-estar como a mais dolorosa e menos tolerável.¹³

Assim, como saída para a representação das posições locais a partir da interação com os símbolos internacionais, é necessário o reconhecimento desses estranhos sociais, uma vez que todas as sociedades produzem os seus de forma diferente, possibilitando no mundo pós-moderno o que Hall caracteriza como a fascinação com a diferença e com o exótico, trazendo um novo interesse pelo “local”:

Ao lado da tendência em direção à homogeneização global, há também uma fascinação com a diferença e com a mercantilização da etnia e da ‘alteridade. Há, juntamente com o impacto do ‘global’, um novo interesse pelo ‘local’. (...) Assim, ao invés de pensar no global como ‘substituindo’ o local seria mais acurado pensar numa nova articulação entre ‘o global’ e ‘o local’.¹⁴

Desta forma, algumas versões dos estudos culturais propõem novas possibilidades de utilização da mídia: seja como simples recurso para o uso e prazer público, seja como meio de expressão social, político ou econômico, ou apenas como forma de expressão de um sentimento de pertencer a algum determinado grupo identitário, a globalização, a mídia, a arte e a cultura visual não podem ser ignoradas e sim analisadas e estudadas em todas as suas formas de manifestação tendo em vista um olhar *multicultural* e *multiperspectívico* dos

¹² BAUMAN, Zygmunt. O mal –estar da pós-modernidade – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998. Pág. 21.

¹³ BAUMAN, Zygmunt. O mal –estar da pós-modernidade – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998. Pág. 27.

¹⁴ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2006, pag. 77.

Estudos Culturais, exposto por Douglas Kellner (2001)¹⁵, que propõe a crítica e a análise teórica dos produtos da mídia a partir de uma abordagem que leve em consideração o contexto histórico, político, econômico e social do que está sendo estudado.

A partir de uma nova perspectiva analítica, os estudos culturais hoje devem partir para a discussão de como as mídias e as manifestações imagéticas da cultura visual podem ser transformadas em meios de mudança social, por meio do diálogo entre a sociedade global e a local, com estudos mais atentos às mídias alternativas e a cultura popular, que produzem muitos conteúdos que atualmente se difundem com crescente força via plataformas midiáticas tecnológicas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AYERBE, Luis Fernando. **O Ocidente e o “resto”: a América Latina e o Caribe na cultura do império** – Buenos Aires : Clacso, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal –estar da pós-modernidade** – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas Híbridas** – São Paulo: Edusp, 1997.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade** – Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência** – São Paulo: Aleph, 2008.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** - Bauru: EDUSC. 2001.
- PRADA, Juan Martin. **La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte em el contexto de la Web 2.0. Estudios Visuales 5** - Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2008.

Recebido em 12 de março de 2014.
Aprovado em 24 de março de 2014.

¹⁵ KELLNER, Douglas. A cultura da mídia - Bauru: EDUSC. 2001.