

The Walking Dead: a Relação de Antagonismo e Construção do Conflito em Diferentes Suportes¹

Luiz Fernando Pereira Santos²
Silnei Scharten Soares³

Universidade Estadual do Centro-oeste, Guarapuava-PR

Resumo

O presente artigo propõe-se a analisar a construção dos dois personagens que se antagonizam, e os conflitos que se constroem a partir disso, no argumento de *The Walking Dead*, HQ criada e escrita por Robert Kirkman e o desenhista Tony Moore e publicada mensalmente pela *Image Comics* desde 2003. Foi adaptada para uma série de TV de mesmo nome que estreou em 2010 pela AMC (canal de televisão), desenvolvida por Frank Darabont. Outro viés é uma comparação desta construção de acordo com a mudança de suporte, apontando especificidades contidas em ambos os formatos dentro do mercado cultural.

Palavras-chave: adaptação; personagens; história em quadrinhos; antagonismo; conflito.

Introdução

Na maior parte das histórias ficcionais, o enredo se constrói a partir do protagonista ou personagem principal. Para David Howard e Edward Mabley (1999),

Na circunstância dramática básica de “alguém quer alguma coisa desesperadamente e esta tendo dificuldade em obtê-la”, o “alguém” é o protagonista.

O antagonista da história é a força opositora, a “dificuldade” que resiste ativamente aos esforços do protagonista para alcançar sua meta. Essas duas forças opostas formam o conflito ou os conflitos da história. (HOWARD E MABLEY, 1999, p. 58)

Suportes diferentes possuem formatos e públicos distintos, influenciando assim na maneira com que conflitos e personagens são apresentados, de modo a se adaptarem ao propósito de cada um destes formatos. As HQs atem-se a um determinado tipo de público que se difere do público que consome séries de TV.

A trama de *The Walking Dead*, objeto deste artigo, se desenvolve depois que o policial Rick Grimes é baleado e fica em coma, e, quando acorda, defronta-se com a cidade tomada por mortos-vivos. Em sua jornada a fim de reencontrar sua família e achar um local

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Cinema e Audiovisual, da Intercom Júnior –X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Recém graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda na Universidade Estadual do Centro-oeste. email: luizfernando.ps@hotmail.com

³ Professor orientador do trabalho. Doutor em Comunicação. Professor do Departamento de Comunicação Social da Unicentro. email: silnei@unicentro.br

seguro para viver, acaba conhecendo outros sobreviventes e enfrentando obstáculos aos seus objetivos, entre eles um personagem chamado Governador, o qual vem a se projetar como antagonista da história, causando marcas irreversíveis, tanto físicas como psicológicas no protagonista, mostrando-se como mais uma fonte de conflito externo.

Conflitos são imprescindíveis para o desenvolvimento de uma história e para o crescimento dos personagens nela inseridos. Segundo HOWARD E MABLEY (1999), na maioria das histórias, onde há um conflito externo, também existe um elemento de conflito interno, e vice-versa.

Um conflito interno, numa história com antagonista externo, ajuda o protagonista a se tornar um ser humano mais complexo e interessante. Uma fonte de conflito externo, numa história onde o grande conflito é essencialmente interno, ajuda a tornar visíveis e palpáveis os dois lados do personagem; esse equilíbrio lhe dá “vida própria”. Na verdade, este é o grande nó, o fundamental na roteirização: como mostrar ao público o que vai por dentro do personagem central – ou de qualquer personagem. (HOWARD E MABLEY, 1999, p. 59-60)

O deslizamento de suporte ocorrido com a adaptação para série de TV homônima baseada nos quadrinhos acarreta em algumas mudanças nesses personagens e, conseqüentemente, nos conflitos que os envolvem, o que concede ao roteiro características próprias, se tornando assim quase que uma nova obra. Torna-se pertinente uma análise comparativa da construção desses conflitos, com o intuito de entender como se dá essa adaptação de formato em consequência da alteração de linguagem.

1. HQ e série de TV

Os dois formatos possuem uma característica em comum: narrativas seriadas, isto é, possuem histórias que se prolongam no tempo. Como é o caso de *The Walking Dead*, já que a HQ tem publicações mensais há dez anos e a série está indo para sua quinta temporada. É deixado sempre um gancho para os próximos acontecimentos, tanto na HQ quanto na série.

Contudo, de modo geral, cada um dispõe de particularidades em sua linguagem e apresentação, bem como na maneira de construção.

1.1 História em quadrinhos

Precursora da criação cinematográfica, a Arte Sequencial, termo utilizado por Will Eisner para designar o arranjo de imagens ou fotos e palavras com o objetivo de contar uma história, exerce um papel cultural importante, por ser uma arte de comunicação. Sendo um

dos principais veículos dessa arte, a revista em quadrinhos surgiu por volta de 1934 e, inicialmente, era composta de uma coleção de obras curtas; quase 50 anos depois surgiram as *graphic novels* completas.

As *graphic novels*, ou romances gráficos, se diferenciam de revistas em quadrinhos “convencionais” por conterem narrativas mais densas e complexas, o que privilegia os aspectos qualitativos da obra. Normalmente são voltadas ao público adulto, exigindo maior atenção para a relação entre o discurso e as imagens.

Segundo Eisner (1985), examinando por completo uma obra em quadrinhos, nota-se que seus elementos estão dispostos de forma a caracterizar um tipo de linguagem, que acontece a partir da experiência visual do criador com o público. A sobreposição de imagens e palavras existente nos quadrinhos exige do leitor o uso das habilidades interpretativas visuais e verbais, já que são feitos a partir de dois dispositivos importantes de comunicação.

No cinema, uma ideia, emoção ou ação de uma personagem pode expressar-se através de uma sequência de imagens exibidas numa velocidade possível de emular o real, o que no caso da revista em quadrinhos só pode ser simulado, devido à limitação no número de imagens.

O tempo é outro elemento estrutural importante nas histórias em quadrinhos, por ser algo ilusório, e também pela complexidade de ser expresso; pode ser manipulado através de quadros para realçar emoções ou transmitir mensagens; o uso desses recursos é chamado de *timing*. Para EISNER (1985):

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. Nesse teatro da nossa compreensão, o narrador gráfico exercita a sua arte. (EISNER, 1985, p.26)

A literatura, por fazer uso apenas das palavras, dirige a imaginação do leitor, o que nos quadrinhos acontece da forma que o autor imagina pelo leitor, isto é, a partir do momento em que a imagem é desenhada, torna-se algo explícito, o que para Eisner (1985), permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. No caso de não haver diálogos, as imagens são específicas, a fim de caracterizar uma cena, empregando emoção ou comunicando mensagens que dispensem interpretação.

Tendo como base a construção e estilização das ações dos personagens na forma humana, a linguagem corporal, o autor recorre ao acervo de gestos e expressões corporais gravados na memória a partir de observação e vivência para, assim, transpor para o papel a maneira com que aquele personagem comunica algo, acervo esse que faz parte de uma memória comum de experiência.

Enquanto constrói um personagem, nos quadrinhos, o autor explora aspectos que partam de um senso comum de entendimento, são os gestos, postura, corpo e expressões faciais que comunicam visualmente e, combinados ao discurso, resultam no entendimento da ação do personagem. Por exemplo, um quadro onde um personagem é atingido por um tiro, sua expressão de dor somada à representação de seu corpo caindo e seu grito, levam o leitor a entender a cena.

Para Eisner (1985), a forma humana e a linguagem dos seus movimentos são elementos essenciais na construção dos quadrinhos.

No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários que se compõe com o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem. (EISNER, 1985, p. 103)

1.2 Série de TV

Estruturado em episódios, o seriado é uma produção ficcional voltada especificamente para TV. Cada episódio corresponde a uma unidade quase independente, sendo que, ao final, faz parte de uma unidade total e objetiva, que se estrutura a partir de um tema e personagens. Tendo começo, meio e fim, cada episódio se constitui como unitário, mas está inserido num conjunto maior o que, para Renata Pallottini (1998), por algumas vezes pode não explicar totalmente um ou outro personagem.

O episódio proporciona que haja enfoques separados, tanto para os personagens quanto para determinadas perspectivas da vida do protagonista e seu mundo. Ao longo da produção de um seriado, vão sendo construídos os enredos e acontecimentos, que de alguma forma entrelaçam cada personagem na trama geral e, de acordo com PALLOTTINI (1998), cada personagem individualmente tem suas peculiaridades e traços de personalidade desenhados no momento de sua criação e construção, atrelando suas relações com os demais.

Os personagens principais, assim como tudo que os rodeia e fatores de identificação, precisam ser apresentados no primeiro episódio, por este ser essencial para que o seriado tenha repercussão e aceitação do público, servindo assim como uma espécie de anúncio, pois precisa “vender” a história.

Este primeiro chama o espectador e o induz a ver a série: deve ser interessante, estimulante, curioso. Mostra os personagens e, claro, os atores. Mostra o universo em que se vai desenrolar a história. Os demais episódios terão sempre algo a ver com o que foi lançado no primeiro. (PALLOTTINI, 1998, p. 50.)

Os demais episódios devem se desdobrar do primeiro, contudo, este deve deixar claro pra onde será conduzida a trama. A chave do mecanismo de continuidade do seriado está na possibilidade de entendimento da história, indiferentemente de ter conhecimento dos acontecimentos de um episódio ou outro.

Assim como no cinema, em relação à passagem de tempo, apresenta-se o que é exigido pela ação e pelo enredo da história, fazendo-se saltos necessários e o espectador entende essa passagem pela mudança de cenários. Além disso, no seriado deve-se também observar os saltos de tempo entre um episódio e outro. Para PALLOTTINI (1998), as lacunas de tempo, simultaneamente, supõem e não supõem passagem real de tempo atingindo os personagens.

[...] suponhamos um seriado, cuja exibição se prolongue por vários anos – e sabemos que isso existe. O público pode, naturalmente, imaginar que, por exemplo, o personagem da protagonista envelheceu dois ou três anos, durante o período de exibição do programa, que a vida passou por ele modificando-o e que ocorreram arrefecimentos no amor, no ciúme, na paixão pela vida. Mas, dado que todo personagem é também um ser eterno, imutável, infinito – Dom Quixote, por exemplo, não morre nunca no nosso imaginário –, o público não pode esperar que os autores levem em conta o tempo entre um e outro episódio. A realização do seriado pode ter sido feita de uma só vez, em curto espaço de tempo; e mais: um episódio escrito antes pode ser exibido depois, [...]. A cronologia se perde e, assim, perde-se também o suporte de tempo real com o espectador. (PALLOTTINI, 1998, p. 135)

2. O universo ficcional de *The Walking Dead*

The Walking Dead é uma *graphic novel* publicada mensalmente nos Estados Unidos a partir de 2003, pela *Image Comics*. Criada e escrita por Robert Kirkman e o desenhista Tony Moore, que foi substituído por Charlie Adlard a partir da edição número 7.

A HQ narra a história de um grupo de pessoas tentando sobreviver em um mundo dizimado por um apocalipse zumbi. Ganhou popularidade com o tempo, e, em 2010, ganhou o prêmio Eisner Award de Melhor série contínua.

O enredo é centrado em Rick Grimes, um policial da cidade de Cynthiana, Kentucky que acorda do coma e se depara a cidade, infestados de mortos-vivos e, após algum tempo, encontra sua esposa Lori e seu filho Carl com um grupo de sobreviventes. Devido ao seu perfil, Rick se torna líder do grupo, e eles seguem em busca de um local seguro para viverem sem se preocuparem dia e noite com os *Walkers* (como eles chamam os zumbis), passam por vários acampamentos temporários até que encontram uma prisão, onde se estabelecem e pensam ter encontrado um local seguro para poderem chamar de lar. É quando entra na história outro grupo de sobreviventes, maior, e que vivem em uma vila protegida chamada *Woodbury*, administrada por Phillip Blake, que se autodenomina O Governador (primeira aparição na edição 27).

O Governador é um homem frio, que possui uma filha de aproximadamente sete anos de idade “zumbificada”, a qual ele deixa trancada em um quarto e a alimenta com partes de corpos de prisioneiros que eles capturam nos arredores de *Woodbury*, dos quais ele guarda as cabeças em aquários.

Em 2007, o Governador foi votado Melhor Vilão em eleição realizada pela revista Wizard.

Em 31 de outubro de 2010, estreou nos Estados Unidos a série de televisão homônima baseada nos quadrinhos, pela AMC (canal de televisão), desenvolvida por Frank Darabont e tendo Robert Kirkman como produtor executivo. Em seu primeiro episódio, a série registrou recorde de audiência, sendo vista por cerca de 5,3 milhões de espectadores nos Estados Unidos. A série já possui três temporadas e as filmagens da 4ª começaram no dia 6 de maio de 2013, com previsão de estréia em outubro do mesmo ano. O Governador e seu grupo foram inseridos na série a partir da terceira temporada.

Devido ao grande sucesso da história, foram lançados outros formatos, como uma versão da HQ em mangá, dois games, um jogo de tabuleiro e três livros, escritos por Robert Kirkman e Joe Bonassinga, que contam a história do Governador antes de *Woodbury*, que até então era desconhecida.

3. Construção de personagem e do conflito

O personagem é o elemento básico na criação de uma história; antes de começar a escrever, deve-se saber quem guiará o enredo, de que maneira ele se relaciona com o universo em que está inserido e como isso afeta os demais personagens e a sua trajetória. É preciso pensar em todos os detalhes; físicos, psicológicos e de caráter, sua personalidade, seus hobbies, manias, frustrações e desejos.

Estabelecendo o personagem principal, imagina-se sua vida passada, sua biografia, formando assim seu interior. Em seguida definem-se suas necessidades e ações, compondo seu exterior, o que o público vê, revelando o personagem.

O diálogo é uma das maneiras de expor um personagem, mas nem sempre é suficiente, deve-se encontrar ações que revelem as emoções desse personagem e, em alguns casos o diálogo não diz o que está acontecendo de fato. Para ilustrar isso, HOWARD E MABLEY (1999, p. 62) dão um exemplo em que “ao vermos um personagem esgueirando-se para perto de outro com uma faca de cozinha escondida nas costas, ao mesmo tempo em que faz juras de amor eterno pela pessoa, vamos acreditar em que – no diálogo ou na ação?”. É essa oposição de diálogos e ações que mostram mais claramente o que se passa no interior do personagem em questão.

Para HOWARD E MABLEY (1999), isso enriquece a cena e revela muita coisa sobre os personagens, mostra o que um sabe que outro não sabe, aumentando assim o prazer e a imersão do público. Esse recurso é chamado de subtexto.

O público se esforça para entender tudo que está acontecendo e, quando capta a natureza do subtexto, sente-se participativo e compreende a vida interior dos personagens de forma muito mais completa. (HOWARD E MABLEY, 1999, p. 63)

Um personagem se faz a partir de suas ações, são elas que o moldam e desenvolvem a história, ou seja, personagem é ação. Para isso é necessário que o autor conheça seu personagem antes mesmo dele ser finalizado.

No momento da criação de uma história, deve-se saber quem será o personagem principal ou personagens principais, é a partir disso que a trama se desenrolará. Para isso, é necessário que o autor/roteirista pense na biografia desse personagem, desde seu nascimento até o momento em que é apresentado no enredo e sua trajetória se inicia.

Para FIELD (2001) deve-se separar os componentes da vida dos personagens em duas categorias básicas: interior e exterior. A primeira forma o personagem, sua biografia, enquanto que a segunda revela o personagem, mostrando o que acontece durante a história até o momento da sua conclusão.

Para revelar um personagem, apresentam-se elementos de sua vida, interação com os demais personagens e o ambiente da história: como ele age para alcançar suas necessidades; a relação com outros personagens; e como é sua interação consigo mesmo. Para FIELD (2001)

Uma vez definida a necessidade de seu personagem, você pode criar obstáculos a essa necessidade, Drama é conflito. A necessidade do personagem deve ficar clara, de forma que você possa criar obstáculos a essa necessidade. (FIELD, 2001, p. 22).

Com base nisso, FIELD (2001) apresenta o seguinte diagrama para a construção de personagem:

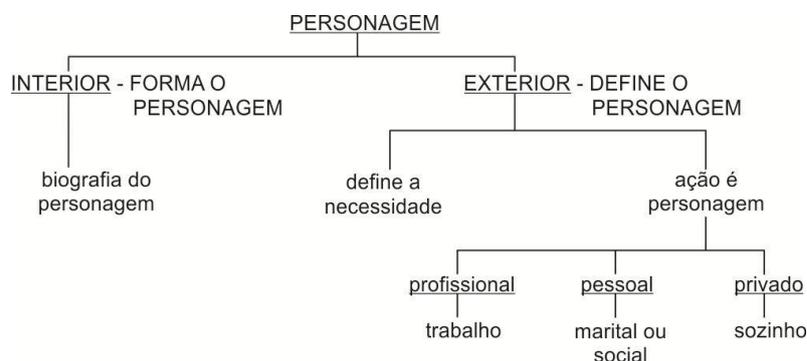


Figura 1. Diagrama para a construção do personagem. Fonte: FIELD (2001, p. 22).

O personagem principal de uma história, o protagonista, tem como principal característica a aspiração em alcançar uma meta e é esse percurso até lá que determina como se desenrolará o enredo. Em geral, essa busca do protagonista se intensifica no decorrer da história, podendo também muitas vezes adquirir novos objetivos. De acordo com HOWARD E MABLEY (1999, p. 78)

O que nós seguimos, à medida que a história se desenrola, é a busca que o protagonista empreende desse seu objetivo e é essa procura que nos atrai para a história. A busca do protagonista provoca nosso interesse pelo personagem e pela evolução dos acontecimentos.

O interesse do protagonista em alcançar sua meta é proporcional ao interesse do público em relação a essa meta, ou seja, quanto mais ele se preocupa e deseja aquele objetivo, maior é a preocupação do público com isso, portanto, a carga dramática do enredo e o emocional de quem vê a história caminham lado a lado. É a partir do objetivo do protagonista que se pode tecer a trama da história, é sua busca que estabelece o rumo das ações e gera o conflito.

O objetivo precisa despertar oposição para produzir conflito. Não importa se a oposição vem de um ou outro personagem, da natureza, das

circunstâncias da história ou do próprio protagonista, o fato é que a história fica muito mais forte quando a busca do objetivo sofre oposição do que quando não há oposição nenhuma. (HOWARD E MABLEY, 1999, p. 80).

O conflito prende o público à história, é uma peça fundamental para que a carga dramática exista, sendo ele, diretamente ligado ao antagonista, quem tenta impedir o protagonista de atingir sua meta e ao mesmo tempo concedendo força para que a história prossiga. Quando um personagem quer muito alguma coisa, a dificuldade em conseguir isso cria o conflito.

Para que exista o conflito, é necessária uma força contrária aos objetivos do protagonista, obstáculos diversos que dificultem seu triunfo, porém esses obstáculos não podem ser nem maiores nem menores do que a força do protagonista, deve haver um equilíbrio, para que não seja muito fácil de serem superados e ao mesmo tempo não sejam impossíveis. Quando um desses obstáculos se apresenta na forma de um personagem que se opõe fortemente aos objetivos do protagonista, este é o antagonista da história. Está claro que obstáculos surgem a partir da necessidade do protagonista, gerando assim o conflito, para FIELD (2001)

quanto mais claramente você puder definir a necessidade de seu personagem, mais fácil se torna criar obstáculos a essa necessidade, conseqüentemente criando conflito. Isso dá base para criar um enredo tenso e dramático. (FIELD, 2001, p. 28).

Para realizar a caracterização dos personagens, pensa-se nos seus objetivos, são eles que estabelecem o rumo dos eventos e ao mesmo tempo compõem o comportamento e personalidade dos personagens, e a maneira com que eles reagem perante os obstáculos ilustram como eles são construídos. Para FIELD (2001, p.31), “tudo emana da biografia do personagem; do passado de seu personagem surge um ponto de vista, uma personalidade, uma atitude, comportamento, uma necessidade e propósito”.

Algumas características superficiais também ajudam a delinear um personagem, como maneira de se portar, linguagem, condição física, entre outras, porém o grande carro chefe ainda é o seu objetivo. Segundo HOWARD E MABLEY, (1999, p. 108),

Personalidades diferentes, assim como objetivos opostos, também põem conflitos em marcha. Isto significa que o roteirista precisa entender totalmente seus personagens – tudo que lhes diga respeito, como se os conhecesse pessoalmente. Na verdade o roteirista deveria saber muito mais sobre as figuras principais do que aquilo que cabe dentro da história. Somente entendendo os desejos mais profundamente arraigados dos personagens é que o escritor conseguirá, de modo plausível, retratar seus

motivos, tornando-os críveis, com um comportamento natural e consistente.

Quando se fala em protagonista, antagonista e conflito, não há como pensar separadamente, pois para que a história exista, um interdepende do outro, formando assim uma tríade.

4. Rick vs Governador

Desde a primeira edição, fica claro que o enredo de *The Walking Dead* tem Rick Grimes como protagonista, sendo assim, a análise de sua construção parte daí. Um personagem é o que ele faz, sua ação; no objeto deste artigo, mais especificamente na HQ, a história se inicia com Rick e seu parceiro Shane trocando tiros com um fugitivo da prisão. Rick é da polícia e, de acordo com o diagrama de FIELD (2001, p.22), sabe-se então o perfil profissional do personagem. Isso é mostrado através do visual, pelo carro da polícia e pelo uniforme, e também, pelo diálogo.

É quando Rick é baleado gravemente, depois disso, é mostrado ele acordando do coma, no hospital, tudo está destruído e aparentemente deserto. O personagem então se depara com os primeiros *walkers*, e sem entender o que se passa, vai até sua antiga casa; percebendo que não há ninguém lá, parte em busca de sua família.

Agora é apresentado o pessoal do protagonista: casado, possui mulher e um filho. Aí é definida também sua primeira necessidade: encontrar sua família; junto com isso já surgem os obstáculos a sua necessidade: descobrir onde eles estão e sobreviver em meio ao apocalipse zumbi. Durante sua busca, mais um componente de suas ações vai sendo construído, o privado, revelando aos poucos os traços de sua personalidade, isso é mostrado tanto pelo seu comportamento quanto pelo visual, através de sua postura e expressões faciais, que funcionam como subtexto.

Na segunda edição da HQ, Rick encontra outro personagem que acaba levando-o para o acampamento onde está com outros sobreviventes, chegando lá tem a surpresa: sua esposa e filho estão a salvo.

Com o passar do tempo, as ações e decisões de Rick demonstram mais de sua personalidade, sempre determinado e focado em ajudar o grupo, logo os demais sobreviventes começam a vê-lo como líder. Outra necessidade então é apresentada: Rick precisa proteger não só sua família, mas sim o grupo todo, encontrar um local seguro para

ficarem, superando diversos obstáculos enquanto vagam por esse universo dizimado e sem previsão de futuro.

Ação define personagem, e conforme o diagrama feito por FIELD (2001, p.22), o personagem está definido: tem-se seu profissional, pessoal e privado; sua relação com os demais já está estabelecida e foi apresentada sua necessidade, mas toda necessidade precisa de um obstáculo para que haja o conflito.

Já sem esperança de serem resgatados pelo governo, eles passam por muitos lugares, personagens são acrescentados à história e outros são eliminados, até que chegam a uma prisão onde decidem morar por tempo indeterminado. A partir daí tudo parece correr bem, porém, segundo FIELD (2001), drama é conflito, e isso compreende em criar obstáculos à necessidade do protagonista. Conflitos devem existir para que o enredo tenha continuidade e carga dramática. HOWARD E MABLEY (1999) também afirmam que para que uma história se torne mais forte é necessária uma oposição à necessidade do protagonista.

Um novo conflito é estabelecido quando Rick, e mais dois personagens secundários (Gleen e Michonne) saem em busca de um helicóptero que caiu nos arredores da prisão. É quando o trio chega aos muros de *Woodbury*, e são apresentados ao líder de um novo grupo de sobreviventes: o Governador.

Philip Blake, auto-intitulado Governador, é apresentado então como antagonista da história.

O discurso do Governador deixa claro que a sua maneira de lidar com as coisas na situação de mundo que estão é bem diferente da moral de Rick e seus companheiros. Esta última frase mostra sua posição de antagonismo: “Bem forasteiro. Estamos alimentando eles com forasteiros”. Não se sabe até então nada sobre seu passado, nem como ele se tornou líder de *Woodbury*, porém é apresentado parte de sua construção, a parte externa, que define o personagem: assim como Rick, ele é líder de um grupo de sobreviventes, mas sua maneira de liderar é bastante sádica, ameaçando quem tenta contestá-lo.

A relação de antagonismo dos dois personagens se consolida quando o Governador questiona Rick sobre a real história de como chegaram ali e onde fica seu acampamento, para que ele possa atacar e tomar posse das armas e suprimentos. Como visto na teoria de FIELD (2001), a necessidade de Rick está claramente definida: proteger seu grupo; conseqüentemente cria-se o obstáculo: o desejo do Governador em destruí-los e se apossar de seus suprimentos.

Estabelecida a relação de antagonismo entre os dois personagens, surge então o conflito: o Governador se opõe a necessidade de Rick, além de lhe causar danos físicos e psicológicos. Mesmo não sendo apresentados elementos da biografia do Governador, imagina-se que suas ações são reflexo de sua vida passada, conforme aponta FIELD (2001), no que diz respeito à personalidade, comportamento e atitude de um personagem, tal como HOWARD E MABLEY (1999), ao afirmarem que conflitos surgem a partir de objetivos opostos e que o autor/roteirista precisa saber tudo a respeito de seus personagens, entendendo seus desejos para que possa caracterizá-los de modo natural e consistente.

Devido à resistência de Rick em dizer onde fica o acampamento, o Governador ordena seus capangas a prenderem o trio, segurando Rick sobre uma mesa, corta sua mão, friamente.

As reações dos personagens ilustradas nessa sequência servem como subtexto, a expressão de dor e medo no rosto de Rick, assim como a de satisfação e frieza no Governador, ajudam a caracterizar-los e a dramatizar a cena.

Outras características que ajudam a explicitar a caracterização de Philip como vilão é o fato dele manter Michonne amarrada, estuprando-a inúmeras vezes, além de ele manter sua filha zumbi presa em seu apartamento, com a qual ele mantém uma relação doentia, alimentando-a com carne humana, sem falar nas cabeças de zumbis que ele guarda em aquários em uma sala. O que reforça a ideia de que sua personalidade é a imagem de seu passado. Fatos que podem ser visualizados nas edições 28 e 29.

Recuperado da amputação, Rick é ajudado por Martinez, um dos capangas do Governador, então liberta Glenn e Michonne para que possam fugir, mas Rick não imagina que isso fazia parte do plano do vilão para que eles o levassem até a prisão. O que Philip não imaginava é que Michonne queria vingança: ela se escondeu em seu apartamento, matou sua filha zumbi, o torturou, mas teve que fugir antes de terminar o serviço (fatos ocorridos na edição 33).

O fim do legado de Philip como um dos maiores vilões que já passaram pelas páginas da HQ não termina por aí, algumas edições à frente, recuperado da tortura e disposto a matar todos na prisão, Governador organiza um ataque em massa, no qual acaba matando vários personagens importantes, como a esposa de Rick e sua filha recém nascida. É nesse ataque que os moradores de *Woodbury* percebem a insanidade de Philip e acabam matando-o ali mesmo, por tê-los mentido e os forçado a atacar um grupo de pessoas que eram inocentes. Acontecimentos entre a edição 33 e 48.

A construção do Governador como antagonista foi feita de maneira que o público realmente tenha repulsa pelos seus atos, ao mesmo tempo, dá a história uma carga dramática enorme, visto que traz para o protagonista marcas permanentes, mesmo depois deste superar os obstáculos impostos por ele, já que o deixou sem a mão direita, além de ter tirado a vida de sua esposa e filha.

O conflito gerado na relação de antagonismo dos dois personagens serve como fio condutor para a trama, além de ajudar no processo de evolução e crescimento dos personagens dentro da história, deste modo, dando ao enredo maior verossimilhança, mesmo que a condição do universo diegético não seja comum.

5. O conflito em diferentes suportes

Com a adaptação para a série televisiva, muitas coisas foram alteradas na história, assim como personagens foram acrescentados e outros descartados. Isso faz com que os conflitos também sofram alterações, dando a trama características de uma nova obra, adaptada à linguagem exigida pela nova plataforma. Segundo Vera Follain (2010):

Como o sentido de uma obra depende de seus aspectos materiais, formais e de conteúdo, que são indissociáveis, as formas culturais pré-digitais, ao serem liberadas dos suportes físicos tradicionais, como, por exemplo, o papel e a película, passam por transformações que as reconfiguram (FOLLAIN, 2010, p.32)

A construção do protagonista não sofreu drásticas modificações, no âmbito de seu interior e exterior, o Rick Grimes da série de TV possui as mesmas características físicas e de personalidade que o Rick apresentado na HQ, bem como suas necessidades também continuaram as mesmas analisadas na sessão anterior. Isso é demonstrado nas cenas do primeiro episódio da série, a partir do momento em que Rick acorda do coma.

Porém, no que diz respeito ao antagonista, algumas coisas foram apresentadas de maneira diferente, bem como a aparência física, uma vez que o Governador na HQ possui muito mais “cara de vilão” do que na série televisiva, suas ações apresentadas na série também foram mais “leves” comparadas à HQ. Isso fez com que o conflito na relação de antagonismo entre os dois personagens se desenvolvesse de maneira diferente, com novos eventos e ações.

Em uma entrevista para o site *The Collider*, o ator David Morrissey, que interpreta Philip Blake na série de TV, disse o seguinte quando questionado sobre a diferença na construção de seu personagem:

É importante dizer que o governador nos quadrinhos chega totalmente formado. Ele é sádico, um cara muito mal. Meu Governador não é assim. Você chega com ele muito mais como um líder que está cuidando de sua comunidade. Como público, você começa a conhecê-lo de uma maneira diferente, porque ele tem momentos mais humanos. Eu acho que, se tivéssemos começado com o governador das histórias em quadrinhos, ele teria uma vida útil muito curta. (MORRISSEY, David. Disponível em <<http://www.dihitt.com/barra/por-que-o-governador-do-seriado-e-tao-diferente-da-hq>> acesso em: 16 de setembro de 2013)

O Governador foi adicionado na história na terceira temporada da série e, diferente da HQ, de início ele fez contato com outros personagens da prisão, antes de confrontar Rick. O confronto dos dois também ocorreu de maneira diferente: Michonne, que ainda não havia interagido com Rick e seu grupo, estava fugindo dos capangas do governador quando os viu capturando Gleen e Maggie (namorada de Gleen, existe nas duas tramas), quando chegou aos portões da prisão, se apresentou a Rick e contou que viu duas pessoas sendo capturadas, e de acordo com a descrição, eram Gleen e Maggie que tinham saído em busca de suprimentos. Rick então resolve ir até *Woodbury* para resgatá-los. Enquanto isso, Governador interroga os dois prisioneiros a fim de saber a localização de seu acampamento, não sendo tão cruel na tortura, apelando mais para a tortura psicológica.

A construção do vilão, como é mostrado na série, teve que ser adaptada para que se adequasse à linguagem da TV: sua personalidade demente deu lugar a um antagonista mais sutil em suas atitudes, uma vez que o Governador da HQ não teria liberdade para ser tão perverso em razão da censura televisiva.

O conflito surge depois que Rick invade *Woodbury* e tira os outros personagens das mãos do vilão, então Michonne invade seu apartamento para matá-lo. Ela mata a sua filha zumbi e em combate corpo a corpo fura um dos olhos de Philip, expondo mais um evento diferente da tortura a qual ela pratica na HQ. Depois disso, o Governador resolve ter uma conversa pacífica, em um lugar marcado, para possíveis negociações, com o intuito que Rick entregue Michonne para ele. Sendo este o primeiro confronto cara a cara dos dois personagens, o qual não passa de um longo diálogo onde ele declara guerra ao grupo de Rick caso não aceite suas condições, porém tudo não passa de uma farsa, pois o vilão pretende matar todos eles.

Conflitos surgem a partir das necessidades do protagonista; a necessidade de Rick na série continua a mesma, entretanto, o antagonista aparece transformado, afetando assim a construção do conflito. Retomando a teoria, em que as ações de um personagem são reflexo de sua vida passada, pode-se considerar que o Governador da série tem uma

biografia diferente do Governador na HQ, por isso o conflito se forma de maneira também diferente.

Em suma, nenhuma das marcas que o conflito entre os dois deixa em ambos é exibida como na HQ, de forma que a série seja mais “leve”, não mostrando tanta violência explícita. Tais mudanças no conflito e conseqüentemente na trama se dão também devido a especificidades do suporte e sua linguagem, uma vez que a TV possui algumas restrições, como censura e público consumidor, que se distingue do que consome histórias em quadrinhos.

6. Conclusão

Por meio desse artigo conclui-se que um conflito bem construído é reflexo de personagens bem construídos, independente da plataforma ou linguagem utilizada. É essa construção que molda e dá vida aos personagens, bem como identificação do público com a personalidade e ações dos mesmos. A carga dramática de uma história está diretamente relacionada à necessidade dos personagens nela inseridos, assim como à tríade – protagonista, antagonista e conflito.

A mudança de suporte acarreta em mudanças na construção da tríade, porém a essência principal dos personagens permanece. O que acontece muitas vezes é que algumas características não são tão exploradas como na trama original, dando lugar a outras características, mais apropriadas para o novo formato de narrativa. Mudanças na trama são necessárias para que histórias se adaptem à linguagem do novo suporte.

Bibliografia

- BALOGH, Anna Maria. *O discurso ficcional na TV*. São Paulo: USP, 2002.
- CANDIDO, Antonio et. al. *A personagem de ficção*. 11 ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA., 1985.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*, Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- FOLLAIN, Vera. *Narrativas em Trânsito*. Rio de Janeiro: Contracampo, Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2010.
- HOWARD, David; MABLEY, Edward. *Teoria e pratica do roteiro*. 2.ed. São Paulo: Globo, 1999.
- MORRISSEY, David. disponível em <<http://www.dihitt.com/barra/por-que-o-governador-do-seriado-e-tao-diferente-da-hq>> acesso em: 16 de setembro de 2013.
- PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia de televisão*. São Paulo: Moderna, 1998.
-