

Relato de Experiência

RELATO DE EXPERIÊNCIA: Laboratório de roteiro para a multiplataforma

EXPERIENCE REPORT: Scripting lab for the multiplatform

REPORTE DE EXPERIENCIA: Laboratorio de scripting para la multiplataforma

Gabriel Costa Correia¹

¹Professor Assistente na Faculdade de Comunicação e Artes (FCA) da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

RESUMO

Este artigo traz um relato de experiência a partir dos projetos de extensão desenvolvidos pelo docente Gabriel Costa Correia, intitulados 1) Laboratório de Roteiro Para Multiplataformas: Construção de mundos de histórias e narrativas extensas e 2) Laboratório de Roteiro para Multiplataformas e Novas Mídias realizados respectivamente entre Março e Agosto de 2019, e Outubro de 2019 e Março de 2020, nas dependências do Cineclubes Coxiponés o campus Cuiabá da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

Palavras-chave: Extensão. Multiplataforma. Roteiro. Narrativa.

ABSTRACT

This paper provides a brief experience report concerning two extension projects created by Professor AUTHOR entitled 1) Multiplatform Storytelling Lab: Storyworlds and Long Narratives Development, and 2) Multiplatform and New Media Storytelling offered from 2019 to 2020 at The Federal University of Mato Grosso, Brazil (UFMT).

Keywords: Extension. Multiplatform. Storytelling. Narrative.

RESUMÉN

Esto artículo presentará un relato de experiencia a partir de los proyectos de extensión desarrollados por el docente AUTOR, intitulados 1) Laboratorio de Guion para Multiplataformas: construcción de mundos de historias e narrativas extensas y 2) Laboratorio de Guion para Multiplataformas y Nuevas Mídias, que ocurrieron respectivamente entre Marzo y Agosto de 2019, y entre Octubre de 2019 y Marzo de 2020, en las instalaciones de lo Cineclubes Coxiponés en lo campus Cuiabá de la Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

Palabras clave: Extensión. Multiplataforma. Guion. Narrativa.

1 INTRODUÇÃO

O projeto de extensão Laboratório de roteiro para multiplataformas: Construção de mundos de histórias e narrativas extensas teve início em 14 de Março de 2019 e encerramento em 08 de Agosto de 2019. O projeto foi realizado como atividade de extensão através do edital nº 003/EXT/2019 Fluxo Contínuo de Ações de Extensão. Sua proposta inicial era integrar ensino, análise e desenvolvimento de formas narrativas extensas para ambientes multiplataformas, tais como narrativas transmídia, franquias de mídia e quaisquer formas narrativas que se expandam além de suas mídias embrionárias.

Como objetivos iniciais propostos, destacavam-se: 1) o desenvolvimento de uma bíblia de produção transmídia; 2) o exercício prático nesse tipo de produção narrativa para alunos dos cursos de Cinema e Audiovisual, Radialismo e demais interessados; 3) a promoção da reflexão sobre a relação entre mercado e entretenimento contemporâneo no contexto regional; 4) a formação de mão de obra qualificada para o mercado de entretenimento em Mato Grosso; 5) o incentivo à produção de histórias extensas a partir da convergência entre o global e o regional. Ministrado em forma de curso, o projeto teve de início um interesse acima do que poderia ser atendido pelo docente que o idealizou e coordenou, somando mais de sessenta interessados no momento das inscrições.

Com uma turma inicialmente fixada em trinta alunos, o projeto teve início em Março de 2019, foi interrompido entre os dias 18 de Abril e 2 de Maio, quando do recesso entre o semestre letivo 2018/2 e 2019/1 e viu o número de participantes reduzidos aos dez alunos que entregaram o projeto final em 08 de Agosto de 2019. Apesar da frustração com a alta taxa de abandono verificada, o cômputo final foi considerado positivo pelo docente coordenador do projeto, uma vez que as bíblias de produção transmídia/multiplataforma apresentadas demonstram que os participantes do projeto absorveram os conceitos, técnicas de escrita e metodologia de trabalho explorados durante toda a duração do curso, entregando projetos multiplataformas que podem ser utilizados como base para a construção de variados produtos narrativos daqui em diante.

Já o segundo projeto, Laboratório de Roteiro para Multiplataformas e Novas Mídias, iniciado em 18 de Outubro de 2019 e finalizado em 06 de Março de 2020, contemplando uma carga-horária total do docente coordenador de 90 horas, consistiu, optando-se por um viés mais prático em relação ao projeto anterior, na criação de um espaço de desenvolvimento de roteiros e projetos narrativos para multiplataformas, narrativas seriadas, novas mídias, videogames, histórias em quadrinhos e demais manifestações narrativas que não são contempladas pelas disciplinas de roteiro do curso de Cinema e Audiovisual da UFMT. Uma sala de roteiristas aberta a alunos, profissionais da comunicação e demais interessados de outros setores da sociedade sob coordenação e supervisão do professor coordenador.

2 OS PROJETOS

Os projetos tiveram por justificativa a reivindicação observada nos últimos anos de estudantes e profissionais de comunicação pelo aprofundamento na análise e oportunidade de desenvolvimento de narrativas extensas como uma forma de reflexão sobre o entretenimento no contexto da cultura da convergência (JENKINS, 2006). Com o formato de laboratório, a primeira versão do projeto previu seu desenvolvimento a partir de três eixos principais: a análise de mundos de histórias e narrativas extensas existentes e consolidadas mercadológica e criticamente; a reflexão sobre o contexto que permeia, possibilita e incentiva tais formas narrativas; e o desenvolvimento de mundos de histórias e roteiros com base em métodos e técnicas utilizados no mercado de entretenimento atual (bíblia de produção transmídia, roteiros seriados em diversas mídias, design de interação, entre outros).

Fruto da trajetória de pesquisa do docente coordenador durante sua pesquisa de mestrado desenvolvida na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) sob orientação do Prof^o Dr. João Carlos Massarolo e de sua atuação nos grupos de pesquisa GEMInIS e OBITEL Brasil - UFSCar² (ambos na mesma instituição de ensino), o projeto se fundamentou teoricamente em autores que investigam os fenômenos

² Geminis: Grupo de Estudos Sobre Mídia Interativa em Imagem e Som; OBITEL Brasil - UFSCar: Rede Brasileira de Pesquisadores da Ficção Televisiva.

relacionados ao papel do conteúdo produzido no entretenimento contemporânea dentro do contexto que alguns autores nomearam como cultura da convergência.

A convergência representa uma mudança de paradigma – um deslocamento de conteúdo de mídia específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos de mídia e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima. (JENKINS, 2006, p. 325).

Assim, autores como Henry Jenkins, Derek Johnson, Janet Murray, Angela Ndalianis, Jason Mittell, Grant Morrison, Jane McGonigal, entre outros, ofereceram a base teórica e reflexiva sobre a qual os estudos de caso e os projetos práticos eram desenvolvidos.

Metodologicamente, o projeto alternou momentos expositivos e dialogados com a reflexão e subsequente aplicação prática dos conceitos, métodos e técnicas apresentados. Para isso, o formato de curso estruturou e guiou seu desenvolvimento durante os 18 encontros presenciais previstos inicialmente - que precisaram ser reduzidos para 14 encontros presenciais e 4 não-presenciais nos quais os alunos desenvolviam aspectos variados do projeto. Durante toda a sua duração, o desenvolvimento dos documentos de roteiro que integram a bíblia de produção multiplataforma nortearam também as discussões em conjunto com a análise de estudos de caso selecionados pelo coordenador do projeto. Aqui, cabe um parêntese para uma breve explanação teórica sobre as terminologias utilizadas no projeto de extensão.

A adoção do termo multiplataforma em contraposição ao termo mais comumente utilizado, transmídia, deu-se pela natureza mais aberta do primeiro, uma vez que sendo transmídia uma palavra cujo significado já foi absorvido pelo discurso publicitário, carregando assim semânticamente uma forte associação à sua utilização como ferramenta de marketing, a conotação tecnológica que o termo multiplataforma traz se faria mais apropriada para a abordagem reflexiva principal proposta para o curso de extensão: a de que as novas estruturas narrativas extensas do atual contexto de convergência – narrativas seriadas, franquias de mídia, universos narrativos

compartilhados, extensões e fragmentação narrativa – são o reflexo de um longo processo de sedimentação e fermentação de uma espécie de mitologia pop que vem se desenvolvendo desde o século XIX, com as narrativas de folhetins e surgimento de gêneros populares como o policial e o horror, e que atravessou e encontrou seu ápice de desenvolvimento e centralidade no espectro do entretenimento popular durante o século XX, o que alguns autores como Omar Calabrese (1987) e Angela Ndalians (2004) chamam de estética neobarroca, adquirindo agora uma forma mais adequada ao contexto da convergência. Em sua obra *A Idade Neobarroca*, Omar Calabrese reúne análise de séries televisivas, quadrinhos, filmes de monstros, práticas de consumo e teorias científicas no intuito de compor um quadro a partir do qual possa ser possível determinar um padrão que aponte para o “espírito” de um tempo, no caso, a idade neobarroca do título, fruto de uma poética neobarroca que “brota da difusão das comunicações de massa” (CALABRESE, 1987, p. 208). Atualizando o pensamento de Calabrese, Angela Ndalians publica em 2004 *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, acrescentando ao já vasto corpus trazido por Calabrese as transformações que os avanços tecnológicos, principalmente na área computacional, trouxeram para o entretenimento contemporâneo, como expansão dos jogos eletrônicos e avanços nas técnicas de efeitos especiais cinematográficos. Tanto em Calabrese quanto em Ndalians os principais pontos abordados trafegam entre os seguintes temas: complexidade formal, que encontra no labirinto uma metáfora visual possível; a repetição, encontrada tanto nas adaptações quanto na serialidade; desordem e caos; e o excesso.

Iniciado com trinta alunos e finalizado com dez, o curso se desenvolveu em catorze encontros presenciais e outros quatro voltados para o desenvolvimento de atividade práticas de roteirização. A etapa teórica do curso explorou os seguintes conteúdos: Construção de mundos - gêneros clássicos (Épico, dramático e lírico), ação, espaço e tempo através da História e das mídias; cultura de convergência - criação, produção, distribuição e consumo de conteúdo no entretenimento contemporâneo; narrativas seriadas - personagens, arcos, mundo e estilo (a bíblia da série); complexificação da narrativa em séries contemporâneas; franquia de mídia - desenvolvimento e gestão de propriedades intelectuais; histórias em quadrinhos -

narrativas extensas e mundos (universos) compartilhados; narrativa transmídia - integração e coordenação narrativa (as partes e o todo); narrativas interativas – interação e árvores de decisão (dinâmicas entre exploração de mundo e contação de histórias); mundo de histórias - alicerces narrativos para a exploração das histórias em ambientes multiplataformas; mundo de histórias - bíblia de produção multiplataforma.

Como trabalho final, os alunos participantes desenvolveram uma bíblia de produção multiplataforma na qual destacavam elementos de enredo da história principal, desenvolvimento de personagens, mundo da história com seus aspectos geográficos e políticos, extensões narrativas e estratégias de expansão da história através das mídias. Essa bíblia de produção consiste em um documento de roteiro para narrativas longas ou complexas demais para serem contidas em um único tratamento de roteiro. Geralmente, quando se trabalha com narrativas extensas – como séries – esse documento conhecido como bíblia contém as principais informações relacionadas àquele determinado projeto como: A apresentação de seus elementos principais de enredo, descrições ou biografias de personagens, sinopses dos episódios (no caso de séries), arcos principais de possíveis futuras temporadas. Com o surgimento de projetos que contemplavam estruturas narrativas transmidiáticas ou multiplataformas, as bíblias de produção multiplataforma passaram a ser utilizadas como os principais documentos norteadores para essas formas de produção. O modelo utilizado no projeto de extensão foi adaptado de dois modelos apresentados e discutidos com os alunos durante o curso, o guia *How to Write a Transmedia Production Bible*, escrito por Gary Hayes sob encomenda do órgão governamental australiano de fomento ao audiovisual *Screen Australia*, e o guia brasileiro *Guia Bíblia Transmídia*, produzido pelo SEBRAE e pela APRO (Associação Brasileira de Produção de Obras Audiovisuais), elaborado por Rodrigo Dias Arnaut e Rodrigo Mandarino Terra. Como o guia brasileiro viesava mais por aspectos mercadológicos do que narrativos, o texto australiano foi a base principal para o modelo adaptado que o docente coordenador apresentou aos alunos como guia para a realização dos projetos finais.

Os trabalhos finais apresentados foram: 1) Steam – bíblia de um mundo de histórias baseado no encontro entre o subgênero de ficção científica *steampunk* e o subgênero de fantasia chamado espada e feitiçaria, tudo impregnado em uma atmosfera que bebe na fonte do anime japonês. Este projeto apresenta uma história principal que gira em torno de uma corrida que reúne magos e não-magos, refletindo uma disputa global espacialmente e historicamente construída no projeto que transforma esse mundo ficcional em uma fonte rica em alegorias para questões cruciais sobre o nosso mundo empírico, como por exemplo o avanço irracional do desenvolvimento técnico-industrial em detrimento da preservação do meio ambiente; 2) Contos do Incomum – bíblia de uma história multiplataforma ambientada em um universo ficcional dentro do subgênero fantástico conhecido como *dark fantasy*, muito inspirado também pelo horror espacial e pelas criaturas perturbadoras da obra de Howard Phillips Lovecraft. Essa história tem como elemento central inicial a errática e trágica trajetória de um jornalista chamado Kauê Silva que vive em uma cidade ficcional nos arredores de Cuiabá, no estado de Mato Grosso e persegue de maneira obsessiva indícios dispersos em casos de homicídios não solucionados que apontam, segundo ele, para alguma manifestação sobrenatural; 3) Martin – projeto para um mundo de histórias que beira o absurdo e o surreal, explorado sob o prisma da comédia. Nesse projeto o elemento principal é o acúmulo de situações e contextos absurdos que circundam um ainda mais absurdo enredo no qual o personagem central, Martin, está a deriva em um mundo repleto de referências metalinguísticas e piadas que denotam um certo domínio erudito do discurso cinematográfico disfarçado de desinteresse implícito.

Tais projetos, realizados pelos dez alunos que finalizaram o curso, sintetizam os objetivos que foram inicialmente propostos quando da submissão da proposta do curso à coordenação de extensão da universidade. São eles: 1) Desenvolver uma bíblia de produção transmídia. 2) Proporcionar o exercício prático para alunos dos cursos de Cinema e Audiovisual, Radialismo e demais interessados; 3) Promover a reflexão sobre a relação entre mercado e entretenimento contemporâneo no contexto regional; 4) Produzir mão de obra qualificada para o mercado de entretenimento em Mato Grosso. 5) Incentivar a produção de histórias extensas a partir da convergência

entre o global e o regional. Sob um aspecto ou outro, cada um dos três projetos apresentados pelos alunos atingiram um ou mais desses objetivos. Todos desenvolveram a bíblia de produção transmídia (ou multiplataforma), o exercício prático de fato foi realizado, a reflexão foi uma constante durante todo o desenvolvimento do curso, pelo menos uma das histórias incorporou o desafio de abraçar o aspecto regional como um aspecto relevante em sua narrativa principal, e acredito que o curso contribui para a formação dos participantes/alunos como roteiristas melhor preparados para o mercado de entretenimento contemporâneo, não só regional, mas universal.

O segundo projeto se estruturou a partir da criação de um espaço de desenvolvimento de roteiros e projetos narrativos para multiplataformas, narrativas seriadas, novas mídias, videogames, histórias em quadrinhos e demais manifestações narrativas que não são contempladas pelas disciplinas de roteiro do curso de Cinema e Audiovisual da UFMT. Uma sala de roteiristas aberta a alunos, profissionais da comunicação e demais interessados de outros setores da sociedade sob a coordenação e supervisão do professor coordenador. O modelo de sala de roteiristas visa a introdução de uma metodologia de trabalho de roteirização de séries e demais obras audiovisuais extensas construída a partir do trabalho coletivo e colaborativo. Nesse método de trabalho, um grupo de roteiristas, liderados geralmente pelo idealizador de determinado projeto narrativo, trabalham em conjunto desenvolvendo todos os elementos que constituem o documento guia de uma produção seriada ou multiplataforma, a bíblia de produção. Tal documento contém todos os principais elementos que compõem a série ou projeto multiplataforma em questão, caracterização e biografia de personagens, *tophos*, *ethos* e *mythos* constitutivos daquele mundo de histórias, sinopses, diagramas de extensões narrativas, roteiros de episódios pilotos e outros elementos que se considerem necessários. Neste curso de extensão os participantes se organizaram em grupos de trabalho e desenvolveram bíblias de séries, narrativas multiplataformas e videogames sob a orientação e supervisão do professor orientador e de um aluno voluntário que participou do curso anteriormente ofertado sobre o mesmo tema (o aluno voluntário teve como função auxiliar na organização das atividades, controlar a circulação e atualização dos

projetos de todos os grupos em uma plataforma digital segura e organizar a comunicação e eventuais encontros entre os grupos fora dos encontros presenciais). O projeto alternou momentos expositivos e dialogados com a reflexão e subsequente aplicação prática dos conceitos, métodos e técnicas apresentados. Em cada encontro, uma atividade era desenvolvida fazendo com que os grupos trabalhassem internamente e também em conjunto com os demais grupos da turma, trocando experiências, realizando leituras críticas e contribuindo com o desenvolvimento de personagens e enredos. Estudos de caso pontuais ajudaram a ilustrar os principais conceitos e métodos explorados durante o curso. Foram assuntos abordados diretamente ou de maneira transversal: Gêneros clássicos; cultura da convergência; criação, produção, distribuição e consumo de conteúdo no entretenimento contemporâneo; narrativas seriadas; a bíblia da série; complexificação da narrativa em séries contemporâneas; franquia de mídia: desenvolvimento e gestão de propriedades intelectuais; histórias em quadrinhos; universos narrativos compartilhados; narrativa transmídia; narrativas interativas; mundo de histórias (storyworld); bíblia de produção multiplataforma.

Os sete alunos que finalizaram todas as atividades propostas apresentaram dois projetos promissores e conectados com a proposta do curso. O primeiro, Solas, desenvolveu um roteiro de jogo eletrônico do gênero *visual novel*, apresentando um enredo alegórico e romântico situado num mundo de histórias de fantasia e ficção científica no qual os astros do sistema solar possuem contrapartes antropomorfizadas. O segundo projeto, Resistência, apresentou a bíblia de série televisiva para a história de um grupo de jornalistas que investigam, em um futuro próximo distópico, a existência de um campo de concentração para minorias e excluídos sociais. Tendo em vista a metodologia proposta e o resultado final, o docente coordenador considera que os objetivos do projeto de extensão foram alcançados e a metodologia apresentada foi respeitada.

3 PERCALÇOS NA EXECUÇÃO DO PROJETO

Considerando a experiência reflexiva proposta por Dewey (1959) como um método pedagógico pautado pelo papel da reflexão no processo de ensino e aprendizagem, este relato não estaria completo sem a reflexão sobre os percalços encontrados durante a realização do projeto de extensão. Com dito anteriormente, o maior problema enfrentado foi o alto índice de evasão durante os seis meses em que o projeto se desenrolou. De início, duas hipóteses principais surgem no horizonte na tentativa de se tentar imaginar a causa do problema, a primeira, de caráter mais prático, diz respeito ao período no qual o curso foi ofertado, perpassando dois semestres letivos e um recesso entre eles. A segunda, mais complexa, que levará a uma possível reformulação da ideia inicial do curso em uma próxima oportunidade, diz respeito ao denso fundamental teórico que foi explorado durante o segmento teórico do curso.

O recesso letivo entre os semestres 2018/2 e 2019/1 interrompeu o curso entre os dias 18 de Abril e 2 de Maio e pode ser considerado um dos motivos pelo grande abandono verificado nos meses seguintes. Antes do recesso, o curso contava com uma frequência aproximada entre vinte e vinte e cinco alunos em todos os encontros. No momento da interrupção, alguns discentes informaram o coordenador do curso pessoalmente que iriam interromper o curso pois não conseguiriam frequentar por conflitos de agenda que surgiram com a mudança de semestre letivo. Em torno de dez participantes desistiram nesse período. Dos restantes, alguns perderam o interesse com a não participação de seus colegas, o que prejudicou também toda a organização das atividades práticas de roteirização que eram realizadas. Desse modo, a frequência se viu gradativamente reduzida até estabilizar no último mês nos dez alunos que concluíram o curso.

O calendário truncado e a interrupção ocasionada pelo recesso fornece uma hipótese plausível para o índice de evasão verificado. Entretanto, oferece uma resposta muito simples a um problema que o professor ministrante do curso e coordenador do projeto percebeu durante todo o curso. O conteúdo explorado envolvia um referencial teórico novo, em alguns casos complexos, e que geralmente não estão contemplados nas grades curriculares dos cursos ofertados pelo departamento de comunicação da UFMT. Essa particularidade se configurou um

problema na medida em que o professor ministrante percebia que alguns autores e teorias talvez fossem muito densos para o perfil dos participantes do curso. Temas como convergência, multimodalidade, complexificação das estruturas narrativas seriadas, estética neobarroca, mundos possíveis, design de interação e afins, necessitam de uma aproximação e exploração com mais fôlego, através de disciplinas e cursos específicos com cargas horárias equivalentes à densidade de tais assuntos.

Assim, o curso se tornou, para muitos alunos, teoricamente muito pesado para o que talvez se espere de uma atividade de extensão. Soma-se a isso o segmento prático do curso que envolvia metodologias novas e pouco conhecidas de construção narrativa, o que também demandou uma dedicação considerável dos participantes. No segundo projeto, o dado negativo ficou novamente pela alta desistência verificada após o intervalo de fim de ano e férias docentes, mais uma vez a quebra do semestre determinou uma queda significativa no número de participantes que terminaram o curso. No fim, ficou como aprendizado que as experiências, apesar de positivas no geral, carecem ainda de aperfeiçoamento em relação à dinâmica entre metodologia e seu encaixe no problemático calendário da universidade no presente momento, o que será colocado em prática em uma futura oportunidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O saldo final dos projetos de extensão intitulados *Laboratório de roteiro para multiplataformas: Construção de mundos de histórias e narrativas extensas* e *Laboratório de Roteiro para Multiplataformas e Novas Mídias* é positivo. Os objetivos iniciais foram alcançados, mesmo com o problema verificado no grande índice de abandono durante os cursos. A partir da experiência aqui observada, outros projetos de extensão serão desenvolvidos mais adiante. Esses cursos serão fruto das transformações pensadas e incorporadas ou não durante essas primeiras experiências. O formato curso poderá ser abandonado em definitivo, sendo substituído por seminários e palestras paralelas a serem ofertadas dentro da grade do curso de Cinema e Audiovisual como disciplinas optativas e também como cursos de extensão de durações variadas. Assim, a reflexão mais aprofundada sobre os

fundamentos teóricos que, em parte, tornaram os cursos aqui apresentados um tanto indigestos será diluída em ações fragmentadas e mais específicas, buscando também o estreitamento do diálogo com seus respectivos nichos de interessados.

Desse modo, incorporando o pensamento reflexivo sobre a atividade docente proposto por Dewey, o coordenador do projeto de extensão aqui apresentado pretende expandí-lo ao transformá-lo em outros projetos menores em formato de cursos que servirão de complemento teórico a um projeto contínuo de laboratório de roteiros nos moldes da segunda experiência aqui descrita.

REFERÊNCIAS

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1987.

DEWEY, John. **Como Pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

_____. **Democracia e Educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

DORIGON, Thaisa Camargo; ROMANOWSKI, Joana Paulin. A reflexão em Dewey e Schön. **Revista Intersaberes**. Curitiba, ano 3, n. 5, p. 8 - 22, jan./jul. 2008. Disponível em: <<https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/123/96>>. Acesso em 26 ago. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. “**Transmedia 202: Further Reflections**”. Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins, 2011. Disponível em <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em 26 ago. 2019.

NDALIANIS, Angela. **Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment**. Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press, 2004.