

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL  
DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

JULIANE VICENTE LOPES

**EM VÁRIOS LUGARES AO MESMO TEMPO:**  
A TRANSMÍDIA A PARTIR DE PESQUISAS BRASILEIRAS E SEUS PROCESSOS  
CRIATIVOS

Porto Alegre  
2024

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

JULIANE VICENTE LOPES

**EM VÁRIOS LUGARES AO MESMO TEMPO:**  
**A transmídia a partir de pesquisas brasileiras e seus processos criativos**

Tese apresentada como requisito para a obtenção de grau de Doutora em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre

2024

## Ficha Catalográfica

V632e Vicente Lopes, Juliane

Em vários lugares ao mesmo tempo : A transmídia a partir de pesquisas brasileiras e seus processos criativos / Juliane Vicente Lopes. – 2024.

256p.

Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase.

1. transmídia. 2. processo criativo. 3. análise de conteúdo. 4. comunicação. 5. comunicação social. I. Pase, André Fagundes. II. Título.

Káwó! Kábíyèsílè!

Káwó, meu pai, Káwó Xangô, dono do livro, senhor da palavra, seja meu advogado para que eu tenha equilíbrio para honrar com a caneta o teu conhecimento. A ti te dedico esta pesquisa, pois a escrita é tua e todo aquele que escreve está em teu domínio.

## AGRADECIMENTOS

Peço licença aos mais velhos que tanto me ensinam e aos mais novos também.

Agradeço primeiramente minha ancestralidade; ao sangue que circula em minhas veias que torna possível que eu esteja hoje neste lugar. Agradeço minha mãe Oyá, orixá que me protege desde o nascimento, que me dá forças junto a meu pai Ogum que trava qualquer batalha a meu lado e meu pai Bará que me abre os caminhos.

Agradeço a todas as entidades, aos caboclos e pretas velhas, às pombas giras e povo cigano, aos povos da mata e tribos guarani, aos erês e povo hindu que têm me guiado e me fortalecido, por noite e por dia. Com muito amor e afeto, agradeço a minha Yalorixá Mae Paty de Oxum e ao Ylê de Oxum e Ossanha, minha família de tradição que nos últimos três anos tem mudado a minha vida e acompanhado toda essa jornada, motivando-me a continuar e não desistir. Obrigada por cada pessoa que me fortaleceu, lembrando a importância de estar hoje neste lugar.

Agradeço imensamente ao meu orientador, que não largou minha mão até o último minuto, acreditando no meu potencial e na minha pesquisa, mesmo que muitas vezes nem eu pudesse acreditar. Obrigada por cada encontro que tornou possível chegar a este trabalho final.

Agradeço as políticas públicas que desde a minha infância viabilizaram o meu acesso à educação, desde a bolsa na escola particular, ao PROUNI na PUCRS, ao Mestrado na UFRGS e agora como bolsista de Doutorado da CAPES.

Agradeço minha irmã Fabiane, minha dinda Janete, minha mãe Janice que me estimularam por toda essa jornada a seguir em frente. Foram tantos amigos que acompanharam neste processo, de grupos como o Fadinhas, por acompanharem meus surtos e apostilas. Dos grupos de dança que atuo como bailarina, não posso deixar de agradecer ao Grupo Nossas Origens, Afro-Sul Odomodê, Cia La Negra e Grupo Andancas, por terem sido o meu refúgio. Foi a dança o meu combustível que alimentou o corpo e a alma.

Agradeço ao meu companheiro Gabriel, por ser uma grata surpresa neste processo e trazer o amor e a calma que eu precisava e não sabia. Sou grata por viver uma vida de poesias contigo.

Um agradecimento especial ao Babuíno Azul, o grupo de escritores que literalmente me salvaram na pandemia no processo inicial do doutorado, com tantas incertezas, com faltas de tudo, numa porção de existências e resistências que não cabe no Lattes e nem aqui, mas

que está intrínseca a todas essas páginas. Obrigada pelos encontros pandêmicos de sexta-feira, quando não havia esperança de um amanhã.

Sou feliz de celebrar o hoje.

Sou grato porque assim aprendi e assim serei.

Bem, seja lá o que fosse, eu não pude parar. A obsessão positiva é sobre não parar mesmo que você esteja com medo ou com muitas dúvidas. A obsessão positiva é perigosa. É sobre não conseguir parar de forma alguma (Butler, 1921, p.721).

## RESUMO

Este estudo aborda o panorama da pesquisa brasileira sobre transmídia, definindo o conceito com base em referências teóricas como Marsha Kinder (1991), Henry Jenkins (2009) e Carlos A. Scolari (2008). Ao apresentar uma análise de seis trabalhos: duas teses e quatro dissertações que abordam a transmídia e propõem criação transmídia e/ou de modelos projetuais de criação transmídia, a pesquisa problematiza o termo "transmídia" e seus possíveis significados através de diferentes abordagens. Tem-se como objetivo geral compreender o principal enfoque das pesquisas sobre a transmídia a fim de captar o cenário de pesquisas brasileiras sobre a eventual proposição de processos criativos, assim como compreender a pesquisa acadêmica na área. A metodologia empregada é baseada no viés qualitativo; porém, com alguns momentos de discussão sobre os dados levantados, como incidência maior de produções de uma determinada orientação ao longo do tempo e também sobre as áreas de concentração dos trabalhos, visto que este é um tema transdisciplinar. A partir de pesquisa bibliográfica inicial, há a organização do conteúdo com critérios inspirados na Análise de Conteúdo (Bardin, 2011). Como resultados de pesquisa, entende-se que a criação transmídia por suas características transdisciplinares demanda processos de construção coletiva em que devem ser pensadas questões de coesão, coerência e continuidade, com planejamento que considerem a produção como uma obra inacabada.

**Palavras-chave:** transmídia; processo criativo; análise de conteúdo; comunicação; comunicação social.

## ABSTRACT

This study addresses the Brazilian research on transmedia, defining the concept based on theoretical references such as Marsha Kinder (1991), Henry Jenkins (2009) and Carlos A. Scolari (2008). By presenting an analysis of six academic studies: two theses and four dissertations that address transmedia and propose transmedia creation and/or design models of transmedia creation. This research discusses the term "transmedia" and its possible meanings through different approaches. The general objective is to understand the focus of research on transmedia in order to capture the scenario of Brazilian research on the possible proposition of creative processes, as well as understanding academic research in the area. The methodology used is based on a qualitative bias, with some moments of discussion about the data collected, such as a reflection about the incidence of productions of a certain orientation over time and also about the areas of concentration of the work, since this is a transdisciplinary theme . Based on initial bibliographical research, the content is organized with criteria inspired by Content Analysis (BARDIN, 2011). As research results, it is understood that transmedia creation, due to its transdisciplinary characteristics, demands processes of collective construction in which issues of cohesion, coherence and continuity must be considered, with planning that considers production as an unfinished work.

**Keywords:** transmedia; creative process; content analysis; Communication; Social Communication.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1.....	25
Figura 2.....	26
Figura 3.....	27
Figura 4.....	28
Figura 5 .....	29
Figura 6: Autores utilizados .....	39
Figura 7: Modelo de comunicação de Shannon (1948).....	75
Figura 8: Modelo de comunicação de Jakobson (1960) .....	75
Figura 9: Modelo de comunicação de Schramm (1971).....	76
Figura 10: Modelo de comunicação de Hall (1980) .....	76
Figura 11: Modelo de comunicação de Elleström (2017) .....	78
Figura 12: Conceito de transmídiação e representação de mídia de Elleström (2017).....	80
Figura 13: síntese do agrupamento de publicações .....	86
Figura 14 – O que é Transmídia? Franquia de mídia tradicional e franquia transmídia .....	91
Figura 15 – Multimídia segundo Moloney (2014) .....	94
Figura 16 – Crossmídia segundo Moloney (2014) .....	95
Figura 17 – Transmídia segundo Moloney (2014) .....	95
Figura 18 – Adaptação, extensão e expansão de Sens (2017).....	97
Figura 19 – Estudo de traços de manga de Veramar Martins em 2009.....	101
Figura 20 – Hqtronica Lightblosson de Veramar Martins em 2013.....	101
Figura 21 – Ficha de personagem de Bendito .....	103
Figura 22 – Maquete eletrônica da locação de Bendito.....	103
Figura 23 – Sistema de caracterização de avatar de [ENTRE] Mundos de Veramar Martins (2014) .....	104
Figura 24 – Tela de programação do jogo Zefir de Veramar Martins (2015).....	104
Figura 25 – Infográfico do universo narrativo de Ex.troll.gênio e seus sub-universos.....	105
Figura 26 – Gráficos de interrelação entre as mídias de Ex.troll.gênio em 2015 e 2016.....	106
Figura 27 – Componentes do sistema TRADE .....	107
Figura 28 – Representação gráfica relacionando as recomendações e o aporte teórico.....	107
Figura 29 – Conjunto de recomendações de Kurz (2018) .....	108
Figura 30 – Canais e formas de mídia de Bendito.....	109
Figura 31 – Teste estenográfico com ilustração 3D de “Bendito” .....	113

Figura 32 – Perfil de Dália no Facebook.....	115
Figura 33 – Gráfico de interrelação entre as mídias de Ex.troll.gênio de Chagas (2016).....	117
Figura 34 – Framework conceitual de design transmidia.....	120
Figura 35 – Conjunto de recomendações de Kurz (2018) .....	122

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 .....	30
Quadro 2 .....	38
Quadro 3: Corpus Final: Critério Transmídia + Produção Seja Artística Ou Projetual .....	

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO: A EQUILIBRISTA.....</b>	<b>12</b>
1.1 APRESENTAÇÃO E JUSTIFICATIVA .....	13
1.2 OBJETIVOS E METODOLOGIA .....	18
1.3 ESTRUTURA DO DOCUMENTO .....	21
<b>2 PESQUISA DA PESQUISA: AFINAL O QUE É TRANSMÍDIA? .....</b>	<b>22</b>
2.1 PROCEDIMENTOS DO ESTADO DA ARTE.....	23
2.2 A PESQUISA ACADÊMICA BRASILEIRA SOBRE TRANSMÍDIA .....	30
2.3 ABORDAGENS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS .....	38
<b>3 CONCEITUANDO A TRANSMÍDIA.....</b>	<b>49</b>
3.1 A INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA DE MARSHA KINDER .....	55
3.2 A CONVERGÊNCIA E A TRANSMÍDIA DE HENRY JENKINS .....	57
3.3 AS HIPERMEDIAÇÕES DE SCOLARI .....	64
3.4 A TRANSMIDIALOGISTA .....	70
<b>4 A TRANSMÍDIA NA MARGEM DA LETRAS .....</b>	<b>74</b>
4.1 A TRANSMIDIAÇÃO DE LARS ELLESTRÖM.....	74
4.2 A PESQUISA DE CAMILA FIGUEIREDO .....	82
<b>5 ANÁLISE DO MATERIAL .....</b>	<b>85</b>
5.1 CATEGORIA MÉTODOS DE PESQUISA .....	87
5.2 CATEGORIA OBJETOS DE PESQUISA .....	100
5.3 CATEGORIA RESULTADOS DE PESQUISA.....	110
5.4 PERCEPÇÕES SOBRE A PESQUISA DE TRANSMÍDIA NO BRASIL .....	126
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>131</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>135</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>142</b>
<b>ANEXO 1 .....</b>	<b>143</b>
<b>ANEXO 2 : PANORAMA GERAL DE TESES E DISSERTAÇÕES.....</b>	<b>178</b>
<b>ANEXO 3.....</b>	<b>182</b>
<b>ANEXO 4: LISTA DE TESES E DISSERTAÇÕES .....</b>	<b>247</b>
<b>ANEXO 5: QUADROS DE FICHAMENTO DE TESES E DISSERTAÇÕES .....</b>	<b>249</b>

## 1 INTRODUÇÃO: A EQUILIBRISTA

Para você que está prestes a embrenhar-se por este texto, faça-lhe um convite. Imagine uma menina segurando um livro no escuro de um quarto pequeno, acomodando-se num colchão de solteiro, posicionando o livro de modo que ele seja iluminado pelo poste de luz da rua. Esta menina está lendo escondido, em silêncio, com os cotovelos a suar de nervosismo pela possibilidade de sua avó pegar-lhe em flagrante fazendo o que é proibido.

Ler no escuro causa mal nas vistas, alerta sua vizinha diariamente, mas para esta menina não saber o fim de uma história é mais assustador que precisar usar óculos. É na madrugada proibida que esta menina irá imaginar seres de um olho só e seu nome num outdoor. É nela também que ela aproveitará o cochilo da vó pra assistir a filmes com coisa ruim, daqueles que ela aprendeu que só de assistir o demônio é capaz de entrar na casa das pessoas. A menina cresce com a rima de quem nasceu com os pés no chão e a mente nas nuvens. Aprende muito cedo que a única salvação está no estudo e que por isso ela deve escolher a lógica ao invés da emoção, porque arte nunca deu dinheiro pra pobre.

A menina canta no coral mesmo que ache que sua voz é irritante demais; pelo menos é uma atividade que pode fazer sem pagar. Ela queria mesmo era a aula de dança, mas essa não dá. Quem sabe um dia e esse dia nunca chega. Nem por isso a menina deixa de assistir de longe aos ensaios, memorizando as coreografias e músicas no desejo de um dia quiçá ser ela nos holofotes de um grande teatro. A menina-larva torna-se crisálida na mais comum adolescência de quem quer responder que quer ser quando crescer já estando crescida, cineasta, bailarina, escritora e vê-se diante da pedra dizendo que será professora. E assim, de menina-larva-lagarta, ela torna-se equilibrista.

Na transformação a desenvolver a casca de fora, a mulher equilibrista encontra no ofício de ensinar uma brecha. É nas sobras de tempo que ela consegue escrever, fazer projetos revitalizando bibliotecas, participar de oficinas na feira do livro e tem ano que ela até consegue assistir a filmes no Fantaspoa. É nessas lacunas que pelo menos um pouquinho do colorido ilumina seus olhos por respirar arte.

Das madrugadas proibidas aos crepúsculos de viagens num ônibus lotado, ela corre no dia pra estudar à noite. Fragmentada em tantos ofícios, ela enxerga pela primeira vez que talvez, mesmo sendo loucura, ela possa ter feito algo legal. Assim, ela entrega uma folha

rabiscada e úmida de minutos de mostro ou não mostro ao professor que sem saber empurra-a para o abismo.

A partir daí, caros leitores, a mulher equilibrista não para. Vai dar aula de dia, de tarde e de noite. Sai da escola pra entrar na pós-graduação; sai da pós-graduação pra viver de arte. E quem disse que a vida não brinca com quem sabe brincar? No contratempo de uma pandemia, volta pra pós-graduação. E faz oficina de palhaço, roteiriza um jogo, performa em cemitérios.

Na metamorfose do porvir, escreve. No atropelo de manhãs de todo dia, não comemora ao segurar o terceiro canudo. Sabe que não pode parar e, a partir daí, emenda-se num emaranhado de tentativas, de eventos organizados contando com voluntários a ser *cosplay* em eventos de anime, coleciona carteirinhas de fã de clubes de séries e filmes e tantos cursos quanto se possa imaginar de criação literária. Um fragmentado de vidas que vai fazê-la desembocar num piso de linóleo, arrastando os pés na insana coragem de pôr o movimento do corpo à prova.

A mulher-equilibrista sobe e desce um infinito de degraus no labirinto do sempre algo a fazer. Aprende a dizer sim pra tudo quanto for arte. Não consegue dividir a mente-mosaico que sente o tambor retumbar no peito tanto quanto mergulha em desatino sugando a ideia pro papel. A equilibrista não cansa, está imbricada em cada uma das páginas deste texto à espera do borbotar.

*Juliane Vicente / Rainha Ju*

Filha de Oyá e neta de Luiza. Africanista. Faz parte do Ylê de Oxum e Ossanha – Quilombo Família de Ouro. É multiartista, escritora, slammer, artesã, performer e cientista afrofuturista. Bailarina de projeção folclórica brasileira no Grupo Andanças, flamenco na Cia La Negra, dança afro no Grupo de Música e Dança Afro-Sul Qdmode e dança tradicional e de terreiro no grupo Nossas Origens. É criadora do projeto transmídia Pampa Bizarro. Mestre em Comunicação (UFRGS) e Especialista em Teoria e Prática na Formação do Leitor (UERGS).

## 1.1 APRESENTAÇÃO E JUSTIFICATIVA

Desde que me entendo por gente, sou artista. Traçar um retorno ao passado para compreender desde quando há em mim a transmídia torna-se tarefa árdua pra quem tem o vívido e nem sempre o registrado. Num mundo que valoriza o papel e o timbre pra carimbar a

existência, vejo-me confirmando, através da memória, que a transmídia esteja relacionada ao amago do ser artista.

Tendo sido a tal menina-larva-lagarta, fui fã de Harry Potter durante muitos anos, tendo acompanhado não somente suas expressões literárias e cinematográficas quanto suas reverberações como eventos, comunidades *online* e *offline*, HQs, jogos de videogame. Um dos primeiros livros que escrevi quando tinha por volta de 11 anos foi uma *fanfic* de Harry Potter que se chamava “Harry Potter e a verdade sobre o menino que sobreviveu” – um universo alternativo da história do bruxo em que na verdade existiriam três crianças que poderiam ser destinadas a superar o Lorde das Trevas: Harry Potter e Neville Longbottom como está na obra original e Gracyella Dumbledore, uma menina que teria sido adotada por Alvo Dumbledore sendo enviada para uma escola de magia e bruxaria no Brasil.

Esta menina negra havia sido afastada do mundo bruxo britânico por conta do perigo eminente por possivelmente ser uma ameaça ao Lorde das Trevas e, claro, por conta de sua raça e origem. Seu retorno a Hogwarts dar-se-ia no terceiro ano bruxo e ela se envolveria em subtramas como Draco Malfoy e Harry Potter disputando seu amor, um caso secreto com Hermione Granger, além de ser seduzida e decidir fundir-se a uma criatura das trevas meio polvo que vivia no Lago Negro.

Além de escrever esta *fanfic* à mão num caderno de capa mole, fui responsável pela capa, desenhada com o livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal” ao lado para copiar a tipografia do título, com um rosto enigmático e um Harry Potter disforme no fundo, reconhecido apenas pela famosa cicatriz em formato da letra N. Pouco tempo depois, passei a frequentar o fã clube de Harry Potter chamado Herdeiros da Sonserina que promovia encontros presenciais aos sábados uma vez ao mês na antiga livraria Saraiva no Shopping Praia de Belas e, posteriormente, no Barra Shopping Sul. Nestes encontros havia gincanas com premiações que envolviam livros e bichos de pelúcia, *quizz* sobre a série e desafios com interpretação de personagens, além de normalmente irmos com os uniformes de *Hogwarts* ou camisetas que tinham como tema o universo de J.K. Rowling.

O caminho natural como leitora voraz e apreciadora de filmes de ficção científica e fantasia foi fazer parte de cada vez mais espaços que tinham como objetivo reunir comunidades de fãs, a citar o JEDI-RS, fã clube de Star Wars, o Percy Jackson POA, fã clube da série Percy Jackson e os Olimpianos, Team Twilight Brasil, rede de fãs da saga Crepúsculo, além de incontáveis comunidades no extinto Orkut.

Crescer com tantas narrativas literárias que tiveram adaptações no cinema e passaram a ter cada vez mais histórias alternativas em outros meios possibilitou um desenvolvimento

como artista que se delineou por uma arte que não se mantém em uma mídia. Pensar histórias passou a significar um modo de pensar que inclui diferentes plataformas, redes sociais e expansões em outros meios. Observar as diferentes estratégias empregadas, assim como linguagens diversas acionadas, apresenta-se hoje num olhar ao passado que enxerga um fenômeno contextualizado por novas formas de comunicação e produção de conteúdos, com especial participação do pólo receptor.

Em razão disso, na graduação em Letras, desenvolvi como trabalho de conclusão um estudo comparativo que se debruçava sobre os contos de fadas e a série *Once upon a time* que revisitava histórias popularmente conhecidas através das transcrições dos irmãos Grimm com novas roupagens e temáticas contemporâneas: de personagens LGBTQIA+ ao protagonismo de personagens tidos como vilões, humanizando-os e lhes dando complexidade.

Meu estudo voltou-se para o feminino nestas narrativas – uma perspectiva que dei continuidade na especialização ao abordar as similaridades, confluências e divergências nas versões literárias e audiovisuais. Investir nestes estudos permitiu conhecer teorias como a convergência midiática de Jenkins e compreender que, diferente dos discursos que defendiam novas versões como “evoluções” pelo uso de novas tecnologias, eu estava mais alinhada a vê-las como mudanças.

Havia um tema recorrente de embates nas aulas do curso de Letras e nas comunidades de leitores e escritores: o apocalipse digital. Diante de aceleradas mudanças no mundo como o conhecíamos por conta de avanços tecnológicos havia preocupações fidedignas de escritores pela substituição de máquinas em seus ofícios, com o temor do fim do livro impresso substituído por *e-readers* e velhas (e eternas) comparações que colocavam a literatura acima de outras áreas de conhecimento, como o cinema e o teatro, pois o “livro seria superior a qualquer outro tipo de versão em outra mídia”.

Como uma fã que era escritora, mas que também tinha um pé no audiovisual, gastei muito os teclados das salas de informática da universidade e a garganta em embates em painéis e simpósios para defender um contexto de modificações e não de evoluções, de convergências e não hierarquias entre as mídias, de que talvez o caminho seria utilizar as novas ferramentas em nossos trabalhos e não vê-las como uma ameaça ao nosso futuro como trabalhadores da cultura.

A intenção de defender tais argumentos levou-me a compreender que tais modificações sofridas pela mídia não eram uma ocorrência recente. Buscando na historiografia, a imprensa de Gutenberg é um exemplo de alteração nos moldes de produção, consumo e disseminação de conteúdos, uma vez que a mecanização do processo de impressão

alterou o funcionamento e fruição de conteúdos impressos, modificando lógicas até então consolidadas.

Na especialização em Teoria e Prática na Formação do Leitor, pude participar de discussões sobre o texto “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin (1994), passando a compreender ainda mais sobre como essas modificações existiram em outras áreas de conhecimento, a exemplo da fotografia tida pelo autor como um marco dessa nova lógica de reprodutibilidade e as mudanças oriundas das obras pensadas e concebidas para as massas.

Essa construção de conhecimento foi reforçada ao longo do Mestrado em Comunicação e Informação em que pude participar de seminários de Estudos Culturais fortalecendo a concepção da arte e sua dimensão social e política, na importância da disseminação e produção de objetos culturais para as massas como um instrumento eficaz para a transformação social.

Tendo vivenciado uma época escolar de inexistência de internet, com trabalhos feitos a partir de pesquisa na biblioteca consultando a enciclopédia *Barsa*, também fui testemunha da posterior “popularização” da internet com *lan houses* e comunidades como o *Orkut* e o acelerado processo de novos produtos e ferramentas, com *downloads* de conteúdos, comunicação sem limites geográficos e inovações tecnológicas. Vivenciei um período de acelerado desenvolvimento.

Hoje com 30 anos posso dizer que sou de uma geração que assistiu as fitas cassete verde de Rei Leao, vivenciou a internet discada, a instalação de programas em CDs, o disquete para salvar dados, o computador com monitor de tubo, o bombril na ponta da antena que televisão cuja estática deixava os cabelos arrepiados, os cabos de 3 cores, a revelação de fotos, as locadoras de vídeo, o walkman, assim como as rápidas atualizações de mp3, mp4, ipods, tv Led, laptops, notebooks, lev, DVDs, blu-ray, ipad, tablets. Vivenciei uma época em que os primeiros eventos que participei com a proposta de reunir a ‘comunidade nerd’ chegaram ao meu conhecimento por meio de amigos e conhecidos, menções na televisão e/ou notas no jornal.

Havia uma evidente remodelagem midiática, com a emergência de plataformas que mobilizaram modificações no comportamento de consumidores e produtores, com impactos que não se resumiam apenas aos aspectos tecnológicos, mas também às características sociais e culturais. Assim, os encontros presenciais passaram a utilizar o nomeado ambiente virtual e as redes foram crescendo e crescendo. Da escrita no papel, passei a utilizar os computadores da escola e, por conseguinte, na pós-graduação fui ter o meu primeiro *notebook*.

Este rápido avanço tecnológico das últimas décadas foi mobilizando novas formas de comunicação, das comunidades, das empresas e de seus modos de interação. Essa aceleração pode ser relacionada a alguns fatores, tais como: os progressos na área de tecnologia da informação que representa um papel fundamental na criação de novos meios de comunicação, a exemplo da emergência de plataformas de comunicação *online*, como *streamings* de conteúdo e aplicativos de mensagens instantâneas; o uso de dispositivos móveis permitindo a conexão e acesso a conteúdos e serviços; as redes sociais modificando a maneira como as pessoas interagem e comunicam-se, impulsionando o compartilhamento de informações que, por conseguinte, mobiliza o surgimento de novas empresas focadas na criação e distribuição de conteúdos digitais; a globalização da economia na medida em que a acessibilidade torna possível que empresas e profissionais atuem em um contexto global, ultrapassando barreiras geográficas.

Pude vivenciar a virada de perspectiva que passou a enxergar os fãs como co-produtores de conteúdo, um cenário que pode ser enquadrado no conceito de convergência popularizado por Jenkins (2009) como “[...] uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas formas de informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos” (Jenkins, 2009, p.28).

O autor argumenta que a convergência é um processo que não se atém apenas ao caráter tecnológico, posto que ocorre quando diferentes mídias, tecnologias e indústrias convergem-se, interconectando-se e resultando em novas formas de produção, distribuição e consumo de conteúdos. E ainda pontua que a convergência “[...] altera a relação entre as tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos [...] altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (Jenkins, 2009, p. 41). Todos esses aspectos têm sido vivenciados pelas gerações que como a minha acompanharam esse processo de desenvolvimento tecnológico.

Assim, chegamos à convergência cultural; um contexto definido pelo autor como a interligação entre três fenômenos distintos: o uso complementar de mídias diversas, a inteligência coletiva e a produção cultural participativa. O autor parte da observação de fenômenos culturais baseando-se em seus aspectos tecnológicos, perpassando as lógicas de produção, revelando as relações da recepção e suas novas formas de consumir, produzir e compartilhar conteúdos midiáticos.

Estão nesta teoria inúmeros colegas fanfiqueiros que expandiam as histórias que amavam, fazendo conexões entre mundos distintos (como era o caso de fanfics cruzadas entre

séries e filmes, com artistas famosos ou personagens de hqs e livros), criando suas versões alternativas de universos narrativos cada vez mais coletivos e compartilhados.

É Jenkins (2009) que também identificou a existência de um tipo de narrativa, denominado por ele como narrativa transmídia (NT) – uma modalidade de histórias com desdobramentos em múltiplas formas e linguagens midiáticas que, apesar de interconectadas, são compreensíveis de forma unitária. Não que ele seja o primeiro a discutir isso, como será aprofundado posteriormente; porém, é um pesquisador que alcançou ainda mais notoriedade em virtude desta abordagem.

Essa modalidade é o que me interessa nesta tese. Para explicitar as justificativas dessa escolha, é necessário reforçar o lugar que ocupo além de doutoranda em Comunicação, como uma multiartista que tem criado narrativas literárias, audiovisuais e gamificadas, uma bailarina e produtora cultural que tem uma relação direta de interesse em como narrativas transmídias são produzidas e como se dão seus processos criativos.

Essa busca de compreensão do “como fazer”, confirmou-se durante o estado da arte ao encontrar pesquisas científicas híbridas, misturando teoria científica e produção criativa autoral. Ainda, ao observar a incipiência de estudos que abordam em profundidade o processo de criação de narrativas transmídias, reafirmaram-se as limitações do campo que aqui poderão ser discutidas porque se optou por expandir o estado da arte aquém da comunicação, buscando fontes de conhecimento que transitam em áreas como literatura, artes visuais, artes cênicas, dança e *design*.

## 1.2 OBJETIVOS E METODOLOGIA

Partindo de uma premissa inicial de entender o conceito transmídia, o processo de pesquisa, em especial a partir da fortuna crítica sobre o tema, foi delineando a percepção de que havia um importante agente na produção de narrativas transmídias e que o processo criativo muitas vezes não é analisado em sua complexidade – à exceção de trabalhos acadêmicos de áreas artísticas que fundamentam seus estudos também nesse aspecto. O amadurecimento processual desta pesquisa passou a focar neste processo com o intuito de entender a narrativa transmídia sob a ótica do artista, o que levou à seguinte pergunta de pesquisa: Como as narrativas transmídia são produzidas?

Porém, conforme será visto adiante, a pesquisa foi transformada a partir da investigação inicial sobre o estado da arte. A compreensão sobre o que é possível compreender como transmídia e como objetos transmídia ou processos criativos a partir do

olhar de outras investigações despertou novas percepções e, também, uma nova pergunta problema.

Se compreendermos Cultura da Convergência como um livro-chave para diversas áreas, é possível observar a partir de 2006 uma produção sobre o assunto. Além de livros teóricos e outros sem esta finalidade, é possível notar também uma intensa pesquisa acadêmica sobre o assunto após este marco. Porém, esta produção nem sempre é voltada para formas de criar narrativas utilizando diversos meios e plataformas, pois é muitas vezes voltada para a análise de casos já realizados. A formação de um banco de dados sobre o assunto indica isso e, assim, transformou-se neste novo problema. Qual é a metanarrativa da pesquisa acadêmica sobre narrativas transmídias? Encontramos uma concentração na análise de produções e uma relativa recente proposição de estratégias de desenvolvimento de tramas?

Para atingir essa busca, intentou-se compreender inicialmente o conceito transmídia para então chegar à narrativa transmídia e a seu processo de produção. Assim, configura-se como pano de fundo um recorte que procura adequar em aprofundamento a narrativa transmídia sob o viés da instância criadora, aqui colocada também como instância científica. Deste modo, optamos por um estudo com análise teórica do tema e de seis trabalhos acadêmicos encontrados a partir do estado da arte.

O termo ‘transmídia’, como conceito e fenômeno, cujas variantes de significado servem tanto para o processo, quanto para os produtos, é oriundo de hibridismos que envolvem a relação entre a sociedade e a tecnologia. Das muitas definições formuladas por autores de diferentes correntes teóricas e pesquisadores que elencaram princípios e condições para defini-las, este trabalho tem como **objetivo geral** compreender o principal enfoque das pesquisas sobre a transmídia a fim de captar o cenário de pesquisas brasileiras sobre a eventual proposição de processos criativos.

Como **objetivos específicos**, buscamos compreender a pesquisa acadêmica na área que permite trazer reflexões sobre os dados encontrados que possam auxiliar pesquisadores e artistas a produzir suas narrativas transmídia.

A **metodologia** empregada é baseada no viés qualitativo; porém, com alguns momentos de discussão sobre os dados levantados, como incidência maior de produções de uma determinada orientação ao longo do tempo e sobre as áreas de concentração dos trabalhos, visto que este é um tema transdisciplinar.

Após a pesquisa bibliográfica inicial, que resultou em um estado da arte sobre a produção autoral transmídia, serão aplicados critérios para organização do conteúdo inspirados na Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), reconhecendo-a como uma composição heterogênea de métodos e técnicas de análise, um “[...]conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a ‘discursos’ (conteúdos e continentes) extremamente diversificados” (Bardin, 2011, p.15).

Como um esforço interpretativo, a análise de conteúdo transita entre a objetividade e a subjetividade, tendo como foco a superação das incertezas ao analisar o que pode ser generalizável e o enriquecimento das leituras, na medida em que possibilita encontrar estruturas e conteúdo que podem confirmar ou refutar hipóteses, ou mesmo dar atenção a elementos que se tinham desconhecidos ou sem compreensão aparente. A escolha por essa abordagem teórica baseia-se também nas especificidades do objeto e em como a análise de conteúdo, em sua função eurística, direciona o fazer científico para as tentativas exploratórias, alocando o analista em sua investida pelo que não se revela e/ou está em latência, em uma tarefa de ‘desocultação’ (Bardin, 2011).

Deste modo, inclui-se neste trabalho uma análise que “[...]tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise” (Bardin, 2011, p.125). Como será descrito posteriormente, este sistema de classificação será realizado a partir das propriedades do objeto, como autores e enfoques direcionados nos trabalhos.

Para atingir isso, a pesquisa também parte da seleção de teses e dissertações sobre o assunto, decisão que deriva de uma compreensão da importância destas produções, que muitas vezes resulta em outras obras e apresenta uma densidade maior na comparação com artigos científicos. Este movimento decorre da possibilidade de utilizar o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), vinculada ao Ministério da Educação, disponível online em <https://catalogodeteses.Capes.gov.br/>.

Necessário destacar o eixo temporal, pois o serviço indexa pesquisas a partir de 2012 e ainda pontua que foram encontradas variações de resultados nas consultas realizadas nos últimos anos. Ademais, aquém desta pesquisa e análise de produções acadêmicas brasileiras, em nível de mestrado e doutorado também serão utilizados livros acadêmicos e de orientação profissional ao longo desta tese.

### 1.3 ESTRUTURA DO DOCUMENTO

O documento desta tese está estruturado em sete capítulos principais. O **capítulo introdutório** apresenta e justifica o tema de pesquisa, pontuando o objetivo geral e os específicos, com argumentos que defendem seu ineditismo e aderência ao programa de Pós-graduação em Comunicação, além de apresentar a metodologia e a estrutura do documento da tese.

O **segundo capítulo** traz o documento de processo, explicitando os caminhos que nortearam esta pesquisa a partir do estado de arte das pesquisas mapeadas de 2014 a 2020 e que orientaram as escolhas da fundamentação teórica que são apresentadas no **terceiro capítulo** em que a transmídia é discutida como conceito, com teóricos que são fontes relevantes em sua formulação e discussão.

O **quarto capítulo** expande o embasamento teórico ao discutir a transmídia pelo viés de pesquisadores da área de Letras. O **quinto capítulo** dedica-se à análise do material oriundo do estado da arte, composto por seis trabalhos que são analisados a partir de seus objetos de pesquisa, métodos e resultados. O **sexto capítulo** são as considerações finais em que são apresentadas as conclusões, recomendações e orientações a trabalhos futuros a partir dos resultados alcançados com o desenvolvimento desta pesquisa. Por fim, o **sétimo capítulo** compreende basicamente as referências utilizadas.

## 2 PESQUISA DA PESQUISA: AFINAL O QUE É TRANSMÍDIA?

Inicialmente busquei compreender a transmídia como conceito norteador desta pesquisa em um processo de procura por repositório a fim de reunir um panorama sobre o conceito no Brasil. À medida que a pesquisa avançou, foram desdobrando-se outros interesses mobilizados pela leitura e compreensão dos trabalhos reunidos de modo que o movimento inicial resultou em grupos de fichas e arquivos que serão trazidos posteriormente.

Ao longo do processo, a partir de uma leitura flutuante (Bardin, 2011) em que os materiais foram lidos, percebi aspectos interessantes nos dados coletados que apontavam tanto para a utilização desse corpus reunido afim de constituir uma trajetória do conceito transmídia, bem como para a possibilidade de explorar estes dados com um destaque para processos de criação envolvendo narrativas conectadas. A união deste corpus corresponde ao “[...] conjunto dos documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos. A sua constituição implica, muitas vezes, escolhas, seleções e regras” (Bardin, 2011, p.126).

Outro fator importante é a relevância do conceito para a Comunicação, Literatura e Design, além de outras áreas. Como será discutido posteriormente, houve uma popularização da expressão a partir da obra *Cultura da Convergência*, publicada originalmente em 2006 por Henry Jenkins. Ao utilizar exemplos da comunicação de massa para ressaltar transformações recentes, mesmo que não seja o primeiro a realizar isso, o autor obteve destaque com a tradução da obra para diversos idiomas e a realização de eventos dedicados ao assunto, como o *Futures of Entertainment no então Convergence Culture Consortium no Massachusetts Institute of Technology*, nos Estados Unidos.

Com o tempo, outros pesquisadores passaram a discutir o tema, destacando questões regionais e até mesmo contrapondo Jenkins. A produção acadêmica brasileira é um exemplo disso, até mesmo reverberando na criação de eventos como a Jornada do Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som – GEMInIS da Universidade Federal de São Carlos.

Ou seja, há uma ampla produção sobre o assunto e o seu olhar, mesmo que direcionado para teses e dissertações, destaca a relevância das pesquisas. Porém, foi possível constatar que há pouca reflexão sobre este arcabouço teórico em si, em um esforço para compreender a contribuição das investigações sobre um objeto que permite diferentes olhares.

Comprendemos que o papel do pesquisador está atrelado à responsabilidade com o objeto de estudo e isso também envolve a adaptação quando é possível perceber novas

evidências ou a possibilidade de descobertas – uma decisão que neste trabalho está alicerçada nos dados coletados. A pesquisa científica não é estática e aqui compreendemos isso como um processo dinâmico e que muitas vezes pode levar a mudanças de direção. Deste modo, apresenta-se a seguir o processo e as etapas de pesquisa que configuram o estado da arte, posteriormente compreendido como o objeto de análise desta tese.

## 2.1 PROCEDIMENTOS DO ESTADO DA ARTE

Com a finalidade de conhecer o espectro da pesquisa realizada sobre o tema “transmídia”, foi feita uma pesquisa de trabalhos científicos na base de dados “Catálogo de Teses e Dissertações”<sup>1</sup>. A abordagem deste trabalho tem o viés qualitativo complementado pelo viés quantitativo, pois se baseia em um processo de investigação com a observação, descrição e interpretação no qual a pesquisadora aproxima-se de seu objeto de estudo para chegar a uma interpretação do fenômeno.

Inicialmente, o estado da arte foi escolhido por ser o procedimento que descreve “[...] o que se chama ‘estado do conhecimento’ do problema, o que pressupõe a realização de uma pesquisa bibliográfica específica” (Lopes, 2003, p. 139). Deste modo, o mapeamento de produções teve como objetivo “situar o problema em relação às pesquisas existentes, mesmo de orientações teóricas diferentes” (Lopes, 2003, p. 139) – no caso desta pesquisa, de áreas de conhecimento diversas.

O estado da arte contempla as teses e dissertações publicadas no período de 2014 a 2020. O interesse neste mapeamento concentra-se na pesquisa de trabalhos que de algum modo dialoguem com a transmídia e que estão disponíveis no repositório de Teses e Dissertações disponibilizado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – totalizando-se 251 trabalhos, dos quais inicialmente foram selecionadas 15 teses e 50 dissertações e após a banca de qualificação foram selecionadas 2 teses e 4 dissertações para o aprofundamento do tema a partir da observação a potencialidade de abordar a transmídia em trabalhos que se debruçaram sobre o tema como um processo, seja criativo ou projetual. Optou-se por utilizar o repositório da CAPES, pois ele permite identificar trabalhos pela palavra-chave, apresentando dados essenciais como a autoria, programa de pós-graduação em que os trabalhos estão vinculados, área de conhecimento, resumo, autorização de divulgação.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 10 de janeiro de 2022.

Os trabalhos foram encontrados a partir do recorte temático das seguintes palavras-chave: “*transmídia*”, “*transmedia*” e “*transmidia*”. O levantamento de produções que

tivessem como tema a transmídia baseou-se no critério de seleção que, além de considerar o enquadramento do tema nos trabalhos selecionados, mapeou os interesses de pesquisa a partir do que já havia sido pesquisado.

Optou-se por não haver a separação de área de conhecimento no mapeamento dos estudos, tendo em vista a transdisciplinaridade do objeto, assim como houve a inclusão de dissertações de mestrado profissional, visando abranger trabalhos que pudessem versar sobre a transmídia como processo e não somente abordar seu viés científico e/ou analítico, como se observou posteriormente no fichamento geral. Assim, a ampliação de busca deste corpus atendeu ao critério de pertinência (Bardin, 2011), uma vez que os documentos retidos devem ser adequados, enquanto fonte de informação, de modo a corresponderem ao objetivo que suscita a análise (Bardin, 2011, p.128).

Foram lidos os resumos de todos os trabalhos, com a ressalva de que o período anterior a 2012 não está incluído, uma vez que tal decurso antecede a criação da plataforma Sucupira. Em 2013 nenhum trabalho foi encontrado. Nesta primeira coleta, optou-se por não selecionar para o corpus trabalhos que se distanciassem da temática por tratar da transmídia como conceito que somente definia objetos sem se aproximar com profundidade das implicações da transmídia, especialmente em trabalhos das seguintes áreas de conhecimento: jornalismo, publicidade, engenharia.

Uma observação inicial foi a falta do termo transmídia e seus derivados nas palavras chaves dos trabalhos que só foram incluídos no primeiro corpus justamente porque o repositório faz a filtragem por meio da palavra-chave dentro dos resumos ou de qualquer parte de sua ficha. Houve 5 trabalhos que não estavam disponíveis e que só foram encontrados fazendo a pesquisa nas bibliotecas das universidades em questão, além de 28 que não estão disponibilizados e 44 que se encontram indisponíveis, por não possuírem autorização de divulgação, uma ocorrência que permite refletir sobre o fazer científico e a importância da divulgação acadêmica para o mapeamento e entendimento de fenômenos e seus processos.

Finalizada essa filtragem, houve a criação de pastas no *Google Drive* onde os trabalhos foram inseridos, separados e fichados por anos e áreas (Figura 1).

Figura 1

**ANO 2014**  
**COLETA: 12/12 TOTAL: 7 TRABALHOS**  
**TESES DE DOUTORADO: 1**

Trabalhos anteriores à plataforma Sucupira ou não possuem divulgação autorizada: 1

**RESUMO da Universidade Estadual de Campinas**

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada da Universidade Estadual de Campinas, foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	T/SCHLINDWEIN, 2014)

**1**  
**Referência bibliográfica do trabalho**  
 SCHLINDWEIN, Ana Flora. You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias. UEC. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. 2014. Disponível em:<[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein\\_AnaFlora\\_D.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein_AnaFlora_D.pdf)>. Acesso em: 12 dez. 2020.

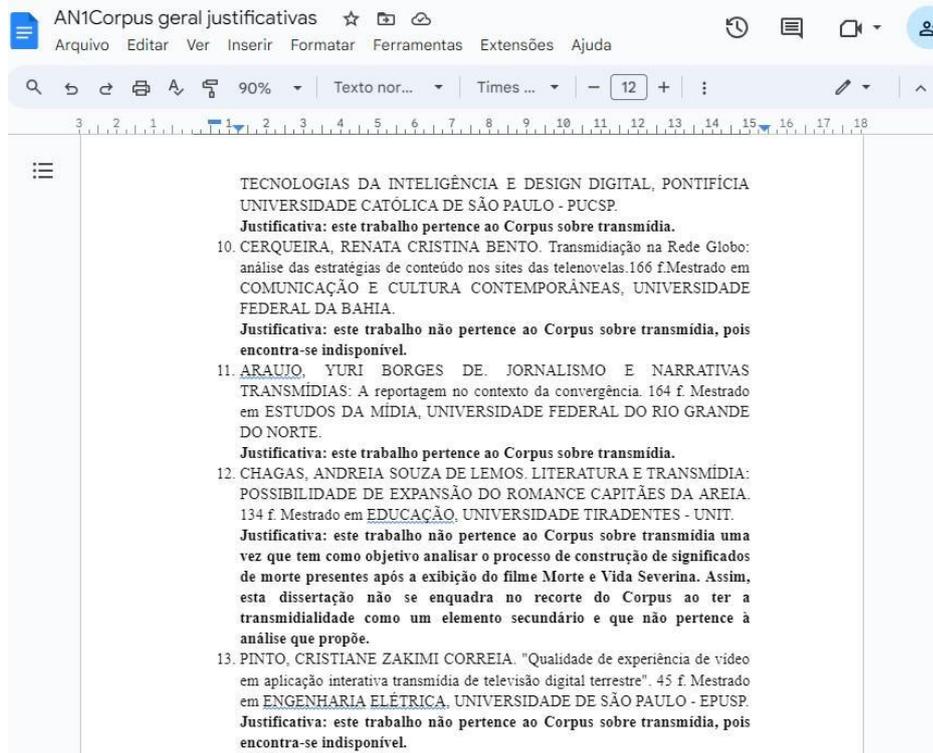
**Fonte (link)**  
[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein\\_AnaFlora\\_D.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein_AnaFlora_D.pdf)

Fonte: captura de tela

No ano de 2020, o panorama geral de teses e dissertações possuía 189 trabalhos, com o corpus do estado da arte em 36 trabalhos, sem incluir o ano de 2020. No ano de 2021 optou-se por incluir os trabalhos de 2020 e ainda fazer uma segunda filtragem a partir da percepção de que alguns trabalhos que haviam ficado de fora poderiam ser incluídos no corpus, totalizando-se 251 trabalhos no corpus geral, escolhendo-se 65 para compor a primeira versão do estado da arte dentre os quais 6 foram filtrados para compor a análise final do corpus.

É oportuno destacar a oscilação de dados na plataforma da Capes que apresentou em diferentes datas de coleta dados divergentes com relação à quantidade de trabalhos sobre transmídia. Desse modo, vale destacar que o corpus numérico aqui exposto trata-se de coleta atualizada em julho de 2022. Optou-se nesta segunda etapa por produzir um documento de justificativas (Figura 2), que em integra encontra-se como anexo (ANEXO 1), apresentando detalhamentos sobre os trabalhos que não foram incluídos, mas foram mapeados.

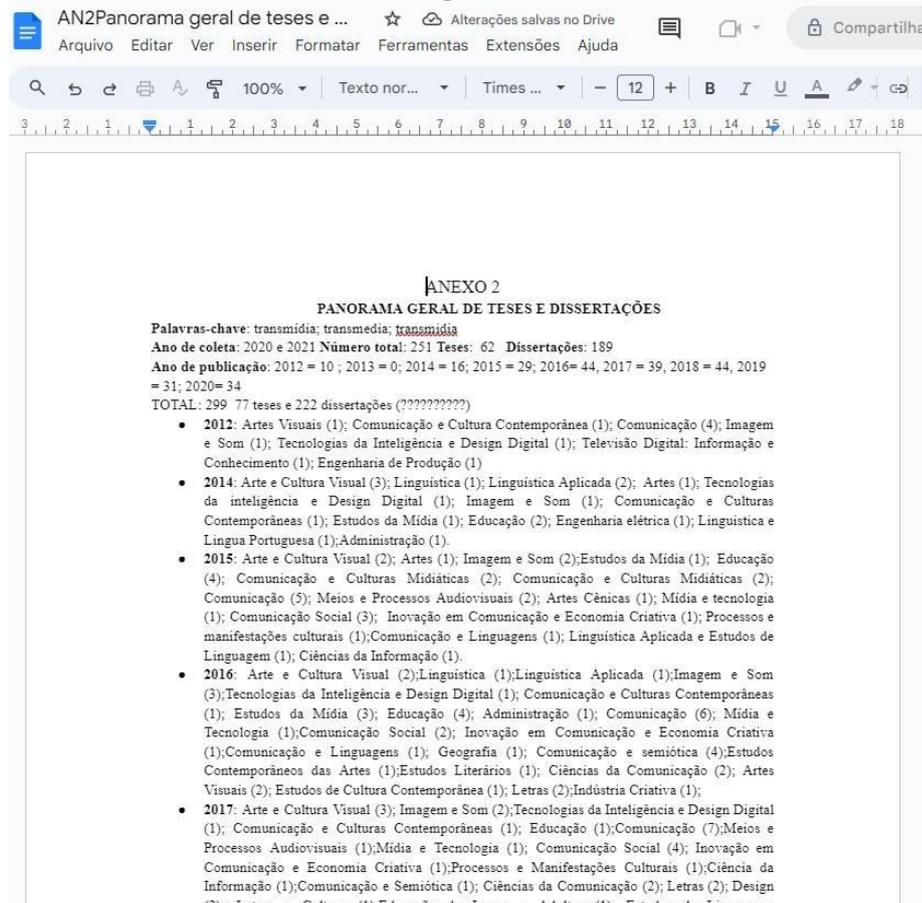
Figura 2



Fonte: captura de tela

A partir da leitura dos arquivos de dissertações e teses, foi confeccionado o panorama geral (Figura 3), que em integra encontra-se como anexo (ANEXO 2), que detalha a fase inicial de coleta dos trabalhos, observando as áreas básicas em que os trabalhos estão vinculados.

Figura 3



Fonte: captura de tela

Posteriormente, foi produzido o documento de fichamento de teses e dissertações (ANEXO 3) que separa cada um dos trabalhos com informações sobre sua origem, fonte, resumo e palavras-chave, em ordem temporal de 2014 a 2020. A partir desse documento, foram feitos os quadros de fichamento de teses e dissertações (Figura 4), que em integra encontra-se como anexo (ANEXO 4), a partir da observação de que havia três tipos de abordagens nos estudos elencados: publicações sobre transmídia; publicações com produção autoral transmídia e publicações sobre metodologias transmídia.

Figura 4

**TABELAS DE FICHAMENTO DE TESES E DISSERTAÇÕES**

Quadro 1 – Estado da arte de publicações sobre transmídia

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	TIPO	ÁREA (UNIVERSIDADE)
1	Narrativa transmídia; ciberliteratura; remediação; hibridização; multiletramentos	YOU TELL STORIES, W <sub>U</sub> CLICK ON THEM: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias	2014	SCHLINDWEIN, Ana Flora.	I	Linguística Aplicada (UEC)
2	Narrativa Transmídia, Linguística Textual, Intertextualidade	ESTRATÉGIAS DISCURSIVO TEXTUAIS PRESENTES EM NARRATIVAS TRANSMÍDIA	2014	RAMOS, Renata Moschiar Papadoli.	D	Linguística (UF)
3	Transmídia, Tron Matrix, Cinema, Video-games, Cultura digital	Convergência na dialogia transmidiática entre Tron e Matrix	2014	PEREZ, Felipe Silva.	D	Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP)
4	práticas sociais; jornalismo; narrativas transmídias; transmídiação; jornalismo transmídia; conteúdos jornalísticos transmídias.	JORNALISMO E NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: A reportagem no contexto da convergência	2014	ARAÚJO, Yuri Borges de	D	Estudos da Mídia (UFRN)
5	comunicação; fenomenologia; mídia; Ricoeur; transmídia.	A questão comunicacional da transmídia	2015	SOUSA, Frederico Duarte Pires de.	D	Comunicação (UFG)

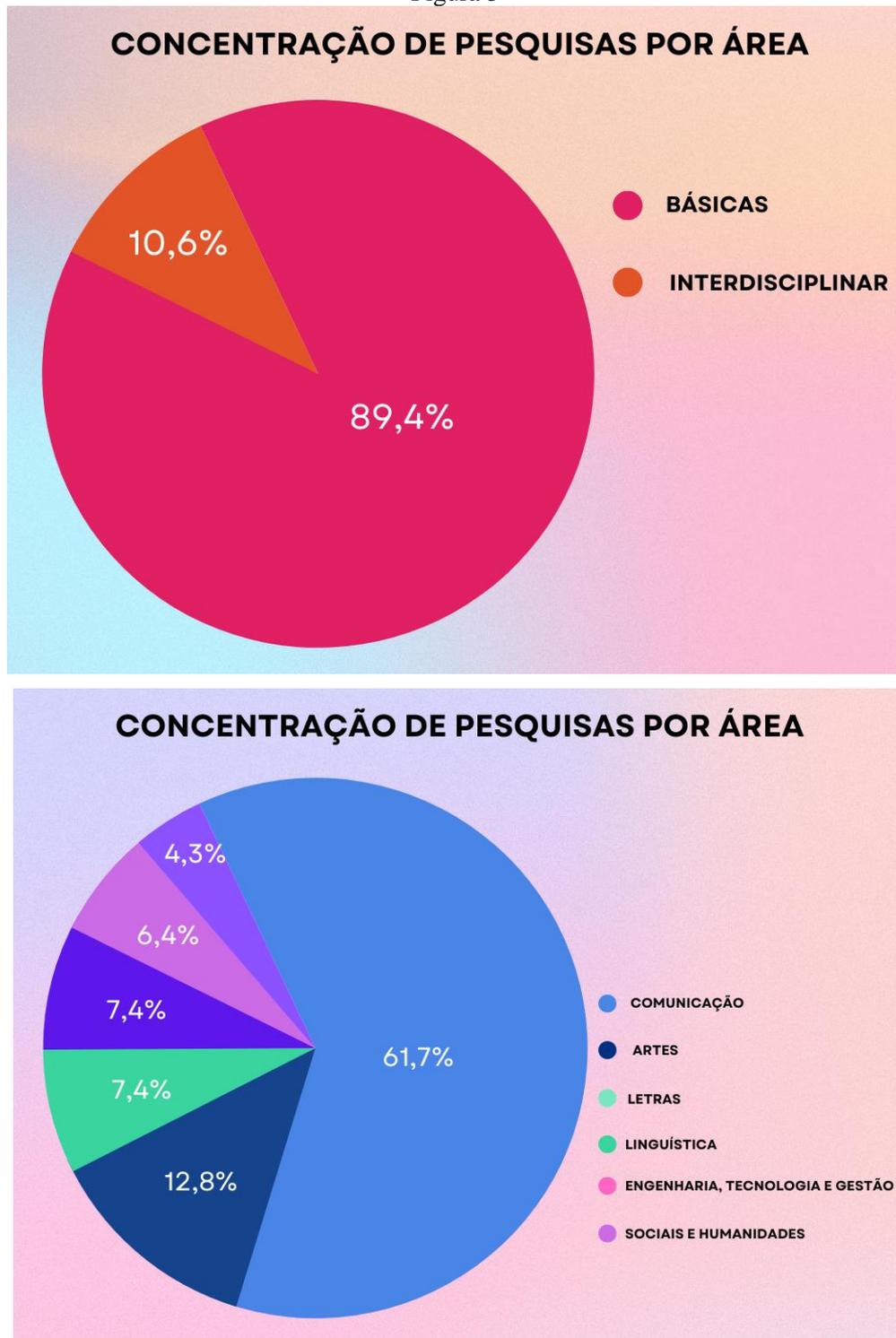
Fonte: captura de tela

Tais processos constituem-se como etapas basilares para o desenvolvimento de análise do estado da arte para efetivamente refletir e compreender sobre o panorama de estudos sobre o tema, suas limitações e alcances. Foi a partir da inicial percepção de que havia trabalhos cujos objetivos de pesquisa dialogavam entre si que se propôs separá-los nas seguintes categorias:

- Publicações sobre transmídia – estudos que atuam com análises de produções transmídias investigam a transmídia como conceito, processo e/ou produto;
- Publicações com produção autoral transmídia – estudos que, além de abordar a transmídia teoricamente, ainda se dedicam a produzir uma narrativa transmídia;
- Publicações sobre metodologias transmídia – estudos que desenvolvem modelos projetuais, mapas, *frameworks* para a criação de narrativas transmídias.

No propósito de abordar em detalhe estas produções, optou-se por delimitar durante a análise os trabalhos em subitens que correspondem aos seus objetos de estudo, abordagens teóricas e conceituação do termo transmídia de modo a refletir sobre o cenário da produção científica sobre transmídia no Brasil.

Figura 5



Fonte: produção da autora.

Desta forma, a pesquisa inicial permitiu delimitar um primeiro grupo de produções formado por 251 trabalhos, dentre os quais 62 são teses e 189 são dissertações. O resultado das buscas apontou para a presença significativa de trabalhos da área básica (de acordo com a classificação da CAPES de setembro de 2022) de Comunicação (116), Artes (24), Letras (14) e Linguística (14), com a relevante presença das áreas de avaliação (de acordo com a classificação da CAPES) definidas como Interdisciplinar em: Engenharia, Tecnologia e Gestão (12) e Sociais e Humanidades (8).

## 2.2 A PESQUISA ACADÊMICA BRASILEIRA SOBRE TRANSMÍDIA

A elaboração deste instrumento<sup>2</sup> corresponde à pesquisa bibliográfica específica de trabalhos que versem sobre transmídia. A partir deste recorte, fase explicitada na seção referente aos procedimentos metodológicos, tem-se o total de 65 trabalhos, explicitado abaixo:

Quadro 1

	AUTOR(A)	TÍTULO	UNIVERSIDADE	ANO
1	SCHLINDWEIN, Ana Flora	You tell stories, we click on them:ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias	UEC	2014
2	OLIVEIRA, Alana Borges Neves	Acqua lumens: luz, movimento, arte e tecnologia	UFG	2014
3	BRANTES, Helio Renato Silva	Da tela de algodão às telas virtuais: o artista plástico e as possibilidades do digital	UFG	2014
4	MENDONÇA, Bruno de Abreu	Do game à arte: processo criativo em gamearte	UFG	2014
5	RAMOS, Renata Moschiar Papadopoli	Estratégias discursivo textuais presentes em narrativas transmídia	UF	2014
6	NETO, Ruy Mendes Reis	“Bendito” – a narrativa em fluxos transmídia	UEPJM	2014
7	PEREZ, Felipe Silva	Convergência na dialogia transmidiática entre Tron e Matrix	PUC-SP	2014
8	ARAÚJO, Yuri Borges de	Jornalismo e narrativas transmídias: A reportagem no contexto da convergência	UFRN	2014
9	SOUSA, Frederico Duarte Pires de	A questão comunicacional da transmídia	UFG	2015
10	MARTINS, Veramar Gomes	[Entre] mundos: Uma Narrativa Ficcional Transmídia	UFG	2015
11	CARVALHO, Felipe	O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicuta e a representação poética transmidiática na obra Viver até Morrer	UFG	2015
12	CODEÇO, Fernando dos Santos	Vênus nos Espelhos	UERJ	2015
13	CHRISTIANINI, Shelley Navari	Gamificação aplicada à produção de roteiro para audiovisual educativo interativo	UEPJM	2015

<sup>2</sup> Optou-se por não padronizar os trabalhos em caixa alta e/ou baixa para manter como está indexado no Portal da Capes de Teses e Dissertações.

	AUTOR(A)	TÍTULO	UNIVERSIDADE	ANO
14	VITÓRIO, Gabrielle Santelli	Teledramaturgia transmidiática: as variações morfológicas na narrativa das telenovelas brasileiras	UCB	2015
15	FEITOSA, Klennia Nunes	Narrativa transmídia e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias de transmediação da telenovela Cheias de Charme	UFRN	2015
16	MORITZ, Adriano Budó	“Vim aqui para contar histórias, não para fazer propaganda”: transmídia storytelling na campanha dos últimos desejos da kombi	FEEVALE	2015
17	SILVA, Claudia Palma da	As práticas de relações públicas na cultura digital: uma análise da narrativa transmídia do Magazine Luiza através da personagem Lu	FEEVALE	2015
18	SANCHES, Andre Emilio	Das narrativas seriadas a cultura participativa: uma visão do universo ficcional do Jornada nas Estrelas	UFSCAR	2015
19	BARBOSA, Larissa Ferreira Regis	Dança transmídia: As táticas de corpo composto	UB	2016
20	BONA, Rafael Jose	Os Trapalhões e a comunicação midiática: a concepção de uma narrativa transmídia made in Brazil	UTP	2016
21	BORGES, Samantha Orquelita De Oliveira	Da revista televisão: a linguagem folhetinesca sob uma perspectiva transmidiática em A Muralha	UFMS	2016
22	CHAGAS, Lorena de Oliveira	Isto não é uma peça: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias	UFF	2016
23	MITTERMAYER, Thiago	Narrativa transmídia: uma leitura conceitual e prática	PUC-SP	2016
24	VARASSIN, Alexandra Vera Rodrigues	Processos transmidiáticos de criação: obra em progresso de Caetano Veloso	PUC-SP	2016
25	LIMA, Daniella De Jesus	Gêneros textuais e narrativa transmídia: expansão do romance capitães de areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e escrita	UNIT	2016
26	JUNIOR, Jose Antonio Gallo	A narrativa transmídia como proposta metodológica para educação de ensino médio: um modelo aplicado	UNESP	2016
27	MELO, Uilma Matos Dos Santos	Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência	USP	2016
28	SENS, Andre Luiz	Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos	UFSC	2017
29	MUSSARELLI, Felipe	Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso: Um Estudo de Caso do Longa-Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal	UFSCAR	2017
30	OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade	A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha	UFSC	2017
31	NOMURA, Luciana Hidemi Santana	Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas	UFSC	2017
32	MACHADO, Fabio Purper	VídeoHQscultura: uma poética narrativa	UFSC	2017
33	MIRANDA, Gabriela Dischinger Miranda	As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia	PUC-SP	2017
34	MOTA, João Pedro de Azevedo Machado	Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o dever de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia	USP	2017

	<b>AUTOR(A)</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>UNIVERSIDADE</b>	<b>ANO</b>
35	SIQUEIRA, Rafael Augusto de Matos	Narrativas transmidiáticas como estratégia de engajamento em campanhas publicitárias	UCB	2017
36	MOREIRA, Mariana Gonçalves	E uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual na websérie “The Lizzie Bennet Diaries”	UFC	2017
37	EBERT, Vagner	Assassins Creed e transmídia: convergências e jogabilidades	UPF	2017
38	SOUZA, Eduardo Faustino de	Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta	UMESP	2017
39	CARDOZO, Paulo Henrique Ribeiro	Dois décadas: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes	UNESP	2017
40	CONTARTESI, Felipe	Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais	UFSCAR	2017
41	SOUZA, Ana Carolina Almeida	Jogos de (ir)realidade: os entre-espacos distópicos no aplicativo “Nosso líder Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de Universos	PUC-MINAS	2017
42	BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi	Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragoes e produtos derivados	UFOP	2017
43	SILVA, Andre Conti	Projetando mundos ficcionais: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos	UFRGS	2018
44	COSTA, Tassio Jose da Silva	Design e comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia	UFP	2018
45	KURZ, Lucas de Moura	Design e produção na narrativa transmídia: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos	UFAM	2018
46	CASTRO, Mariana Costa	Entre concepções e experiências: elementos para um conceito de jornalismo transmídia	UFPA	2018
47	ALVES, Silvio Andre Lacerda	Possibilidades de contribuição do design estratégico para projetos de narrativas transmídia	UNISINOS	2018
48	ALLEGRETTI, Luciana	Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital	USP	2018
49	RAUGUST, Gerson Doval	A narrativa transmídia no jornalismo: o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS	PUC-RS	2018
50	ALVES, Rosemari Pereira dos Santos	Mediação oral da literatura por meio das webséries: uma análise de The Lizzie Bennet Diaries e Dona Moça Eventos	UEL	2018
51	RIBEIRO, Matheus Tage Verissimo	A dinâmica de dispersão e convergência narrativa do universo cinematográfico Marvel	UAM	2019
52	OLIVEIRA, Jaqueline de	Narrativa transmídia latino-americana: um estudo sobre produções transmídia da América Latina, especificidades e afinidades	UAM	2019
53	FE, Ilda Aparecida Ribeiro De Santa	Lady Víbora – processos de criação de uma personagem ficcional autobiográfica	UFG	2019
54	JUNIOR, Dario de Souza Mesquita	Design transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataformas	UAM	2020
55	DIAS, Mariana Castro	Perspectivas múltiplas: Diferentes pontos de vista na ficção seriada	PUC-RJ	2020
56	FILHO, Carlos Augusto Falcão	Representações culturais e pedagogia dos monstros no universo de H. P. Lovecraft	ULBRA	2020

	AUTOR(A)	TÍTULO	UNIVERSIDADE	ANO
57	LIMA, Daniella de Jesus	Transmídiação narrativa: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais	UFAL	2020
58	SANTOS, Adriano Austeclínio Pádua dos	Engajamento em redes sociais online na construção de universos transmídia: “o brasil que eu quero” para além da Globo	UFAL	2020
59	ALCÂNTARA, Cristiane Tosta	Migrações narrativas contemporâneas da série Once Upon A Time: produções de fã	UNEB	2020
60	SOUSA, Fabricio Batista de	A potencialidade contrassexual do corpo na narrativa transmídia azul é a cor mais quente	UEP	2020
61	CHEIDA, Samir Saraiva	Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?	PUC-SP	2020
62	LIMA, Samela de Carvalho	Convergência e transmídia: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel	PUC-Campinas	2020
63	SANTOS, Vanessa de Carvalho	Romance transmidiático: um novo gênero?	UFPI	2020
64	TERRA, Marcos Vinicius de Moraes	The Wall – Gesamtkunstwerk Wagneriano: Um drama transmídia de Roger Waters	UNIP	2020
65	ALMEIDA, Clarissa Trein de	Marcas de uma narrativa complexa: o caso de Westworld	UNIP	2020

Fonte: elaboração própria.

A fim de compreender às intenções e temáticas das pesquisas, observou-se a explicitação de seus objetivos, tanto na introdução dos trabalhos quanto em seus resumos e desenvolvimento. A análise a seguir decorre da catalogação apresentada no final desta proposta de qualificação.

Iniciamos com a tese de Schlindwein (2014), que aborda a ciberliteratura e as novas experiências na criação de histórias, preocupada em analisar produções da ciberliteratura destacando as mudanças observadas no uso de recursos oferecidos pelas tecnologias de informação e comunicação. Para tanto, dedica-se a analisar as histórias do projeto *We tell stories* da Penguin UK em parceria com a Six Start.

Já a dissertação de Oliveira (2014) dedica-se à produção de *Acqua Lumens*, uma instalação interativa contemporânea, descrevendo os processos de sua concepção. De mesmo modo, o trabalho de Hélio Renato Silva Brantes também é uma proposta de produção autoral, em que se exploram as “[...]possíveis implicações e contribuições estéticas e narrativas que as novas tecnologias podem proporcionar a um trabalho originalmente em pintura sobre tela no campo das artes visuais.” (Brantes, 2014, p.20).

Em alinhamento a tais propostas, a dissertação de Mendonça (2014) investiga os processos criativos na criação de obras de gamearte, focada em desvelar diferenças e similaridades. Ramos (2014) debruça-se na campanha publicitária “daqui a 5 anos” da Johnnie Walker para analisar as principais estratégias discursivo textuais presentes neste produto transmídia. Neto (2014) propõe um estudo que aborda as mudanças das configurações

das narrativas aristotélicas à transmídia, apresentando também o processo de produção de uma narrativa transmídia adaptada da narrativa bíblica de Jó.

A dissertação de Perez (2014) baseia-se em uma análise comparativa entre as franquias *Tron* e *Matrix*, a fim de estabelecer possíveis relações, preceitos e possibilidades enquanto narrativas transmídia. E a dissertação de Araujo (2014) tem a intenção de analisar como se constituem narrativas transmídia em jornalismo, verificando suas estruturas transmídia a partir de investigações etnográficas das rotinas produtivas do setor de reportagens especiais do *Jornal do Commercio*.

Em “A questão comunicacional da transmídia”, Sousa (2015) problematiza o conceito de transmídia, tendo como suporte uma análise eidética da franquia *Injustice: God Among Us*, da Warner Bros. Por outro lado, Martins (2015) propõe uma experimentação autoral, em que se aplica o conceito de narrativa transmídia por meio do HQ, o Game, o Cosplay e o Ciberespaço, envolvendo, ainda, redes sociais digitais e plataformas online.

Frederico Carvalho Felipe (2015) desenvolve uma análise da obra *...Like Clockwork*, da banda Queens of the Stone Age, a partir de suas diversas formas de expandir o universo criativo, de modo a contribuir para o próprio processo criativo em busca de concepções visuais, imagéticas e textuais para sua banda. Em paralelo, Codeço (2015) também propõe uma produção artística, explorando reflexões teórico-conceituais sobre experimentos antropográficos. Christianini (2015), por outro lado, foca-se no:

[...] desenvolvimento de um modelo de roteiro para programas educativos e seus aplicativos, que apresente narrativas expandidas e paralelas com elementos de gamificação, cuja principal finalidade seja a de motivar e engajar a audiência para o consumo de conteúdos educativos, de valor informacional e entretenimento (Christianini, 2015, p.17).

Vitorio (2015) busca identificar variações na estrutura narrativa de três telenovelas brasileiras *Flor do Caribe*, *Sangue Bom* e *Amor a vida* a partir da inserção de experiências transmídia e interativas. Em diálogo, Feitosa (2015) debruça-se sobre as reconfigurações da ficção televisiva brasileira ao “[...]analisar a narrativa transmídia da telenovela *Cheias de Charme*, a partir do mapeamento dos princípios e das estratégias de transmídiação” (Feitosa, 2015, p.16).

O estudo de caso de Moritz (2015) busca reconhecer os elementos narrativos transmídia em propagandas, destacando sua relevância para gerar engajamento na audiência. Para tanto, o autor elenca a campanha *Os Últimos Desejos da Kombi*, da Volkswagen. No estudo de Silva (2015) objetiva-se analisar as práticas de relações públicas na cultura digital,

com um estudo de caso da lógica transmídia do Magazine Luiza, seu site, portal e redes sociais. A dissertação de Sanches (2015) parte da franquia de *Star Trek* analisando em especial a narrativa seriada audiovisual, aplicando conceitos que contribuam para o entendimento do que seriam franquias, multiversos ou apenas histórias bem contadas.

A tese de Barbosa (2016) trata do campo ampliado da dança, explorando o fazer coreográficos, seus agenciamentos e noções pré-determinadas, trazendo à luz o conceito de dança transmídia. Bona (2016) procura identificar os trânsitos intertextuais da comunicação midiática de *Os Trapalhões*, a fim de analisar traços que concebem suas produções como uma narrativa transmídia. A linguagem folhetinesca apresenta-se no estudo de Borges (2016) para compreender o percurso do romance-folhetim na revista *O Cruzeiro*, a partir da análise da narrativa *A Muralha*, sua versão em livro e posterior adaptação audiovisual.

Chagas (2016) apresenta uma investigação teórica que propõe refletir sobre os processos de criação artística das peças-game autorais *#Perfil*, *In.com.patíveis* e *Extroll.gênio*. A pesquisa teórica exploratória de Mittermayer (2016) analisa a narrativa transmídia pelo olhar da semiótica peirceana. Varassin (2016) propõe verificar os aspectos processuais da criação transmidia *Obra em Progresso*, de Caetano Veloso.

Em perspectiva dos estudos da educação, Lima (2016) investiga a aplicação de atividades, por meio de elementos da narrativa transmídia, como prática de habilidades de leitura, compreensão e escrita a partir do romance *Capitães de Areia*. De mesmo modo, Junior (2016) volta-se para a educação, em proposta metodológica que desenvolve um modelo de aplicação de narrativas transmídia que permite integrar a narrativa transmitida considerando a realidade contemporânea. Ainda, Melo (2016) investiga o uso da tecnologia nas práticas de leitura no ambiente escolar, explorando narrativas em diferentes formatos.

Sens (2017) empreende um sistema para análise e criação de interfaces de mundos narrativos multimidiáticos propondo um *framework* conceitual e prático de design transmídia. O estudo de caso de Mussarelli (2017) analisa a narrativa transmídia como gênero do discurso em *Capitão América 2 – O Soldado Invernal* com o intuito de buscar relações entre a teoria bakhtiniana dos estudos de linguagem e a transmídia de Jenkins.

Oliveira (2017) resgata o processo histórico de criação e desenvolvimento dos mitos da existência de Francisco Iwerten, o suposto autor de Capitão Gralha, a partir dos conceitos de realidade e ficção e hiper-realidade, dedicando-se a uma produção autoral que trabalha com a transmídia. A tese de Nomura (2017), por sua vez, enseja contribuir no que diz respeito aos conceitos e perspectivas da arte robótica, desdobrando-se sobre a criação artística que se utiliza de aparatos robóticos.

A poética narrativa de Machado (2017) é o ponto de partida da investigação sobre as diferentes possibilidades da produção artística de uma vídeoHQescultura. Miranda (2017) propõe quatro estudos de caso com o objetivo de aplicar teorias da comunicação às campanhas transmídia para verificar como tais teorias podem ser empregadas no que ele denomina como “novo tipo de comunicação”.

Mota (2017) intenciona investigar o modelo transmídia de *Matrix* através da análise de fragmentos narrativos, tendo como premissa considerar a franquia como um acontecimento midiático capaz de formular possíveis experiências no ciberespaço. Ainda conta com uma produção autoral em vídeo de seu processo de pesquisa. Siqueira (2017) interessa-se em compreender como as narrativas transmídia podem ser incorporadas a estratégias publicitárias, investigando as campanhas da Vivo e do Correio Braziliense e o modo em que se configuram seus universos narrativos e as estruturas aplicadas para alcançar mais engajamento e participação do público-alvo.

Em Moreira (2017) apresenta-se um estudo do universo narrativo da websérie *The Lizzie Bennet Diaries*, considerando suas características transmídia e funcionalidades dos paratextos da narrativa. Já Ebert (2017) investiga a narrativa transmídia da franquia *Assassins Creed*, suas convergências e jogabilidades. A dissertação de Souza (2017) foca nas estratégias transmídias para plataformas mobile com um estudo de caso da *Play Fanta*, na campanha publicitária *Saving the Source*.

Cardozo (2017) propõe um método de produção de documentário transmídia para contar a história da Associação Ferroviária de Esportes de Araraquara (AFE). Cortartesi (2017) analisa o universo ficcional de *Doctor Who* a fim de identificar seus arquétipos centrais, características e implicações. Souza (2017) intenta compreender as passagens narrativas da franquia Jogos Vorazes de uma mídia para outra, interessa-se pela dinâmica transmídia, observando o aplicativo *Nosso Líder O Tordo* e sua inserção neste universo. Já Borges (2017) analisa *A dança dos Dragões* e seus produtos derivados, focando na estruturação dos personagens e universos narrativos em cenário de convergência midiática.

Na tese de Silva (2018), há a construção de um *framework* em instâncias que sirvam como modelo de projeto na criação de mundos ficcionais. Em diálogo com essa pesquisa, Costa (2018) desenvolve um modelo de análise de narrativas transmídia com o intuito de auxiliar profissionais no desenvolvimento de suas narrativas. Kurz (2018) propõe recomendações para projetos visuais em múltiplos suportes midiáticos a fim de otimizar o desenvolvimento de projetos que trabalham com a transmídia.

A dissertação de Castro (2018) elabora o conceito de jornalismo transmídia a fim de auxiliar sua compreensão de dinâmicas e peculiaridades, com análise de experiências de transmídia no jornalismo com a reportagem *100* da Agência Pública e o telejornal *Jornal da Record News*. O design estratégico é analisado como um artefato para projetos de narrativas transmídia em Alves (2018) a partir do estudo de caso do projeto *GaúchaZH* do Grupo RBS.

A Arte Transmídia é discutida em Allegretti (2018) a fim de compreender a apropriação da forma transmídia em manifestações artísticas e suas mensagens multifacetadas. Em Raugust (2018) são analisadas as reportagens do Grupo de Investigação (GDI) do Grupo RBS para entender como a narrativa foi utilizada na atividade jornalística e suas implicações. Já em Alves (2018) analisa-se a mediação oral da literatura por meio das webséries *The Lizzie Bennet Diaries* e *Dona Moça Eventos*.

A tese de Ribeiro (2019) tem como objetivo compreender a dinâmica de dispersão e convergência narrativa do universo cinematográfico Marvel, desenvolvendo o conceito de grande narrativa. O estudo de Oliveira (2019) propõe analisar produções transmídia da América Latina, suas especificidades e afinidades a partir de contextos sociais e culturais. Já Fe (2019) estabelece um estudo que apresenta os processos de criação de uma personagem ficcional autobiográfica em diferentes mídias.

Junior (2020) apresenta uma pesquisa que articula aspectos teóricos e práticos no campo do design transmídia para compreender o processo de planejamento especialmente em projetos que envolvam a participação do público. Dias (2020) dedica-se a abordar à variação de pontos de vista como uma ferramenta na construção de narrativas, analisando as séries *The Affair*, *Thirteen Reasons Why*, *The Lizzie Bennet Diaries* e *Skam*. Filho (2020) aborda as representações culturais e a pedagogia dos monstros de H.P. Lovecraft, focando nas estratégias transmídias de produções contemporâneas.

Lima (2020) dedica-se a investigar a partir da transmidiação os sujeitos imersos na cultura digital e a autoria em rede através de fanfics e sua aprendizagem criativa na produção de narrativas. A dissertação de Santos (2020) investiga se as ações de engajamento do público na construção editorial de *O Brasil Que Eu Quero* configuram-se em uma dinâmica transmídia. O estudo de Alcântara (2020) dedica-se a analisar o universo transmídia de *Once Upon a Time*, assim como suas extensões ficcionais.

Sousa (2020) apresenta uma análise sobre o modo que os corpos e afetos são retratados na narrativa transmídia *Azul é a cor mais quente*. Cheida (2020) investiga as estratégias transmídia na série *The Walking Dead* e Lima (2020) analisa o universo

cinemático da Marvel para compreender se as narrativas transmídias contribuem para a sua propagação.

Santos (2020) questiona o conceito de romance, investigando o que denomina como ‘romance transmidiático’, problematizando se esse fenômeno configura-se em um novo gênero narrativo. Para tanto, analisa o romance *Grau 26*. Por fim, Terra (2020) questiona se *The Wall* poderia configurar-se como uma obra de arte total, problematizando-a como um drama transmídia e Almeida (2020) intenta analisar *Westworld* como uma narrativa complexa.

### 2.3 ABORDAGENS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS

No que concerne às teorias, optou-se por separá-las nos autores utilizados para refletir teoricamente sobre a transmídia.

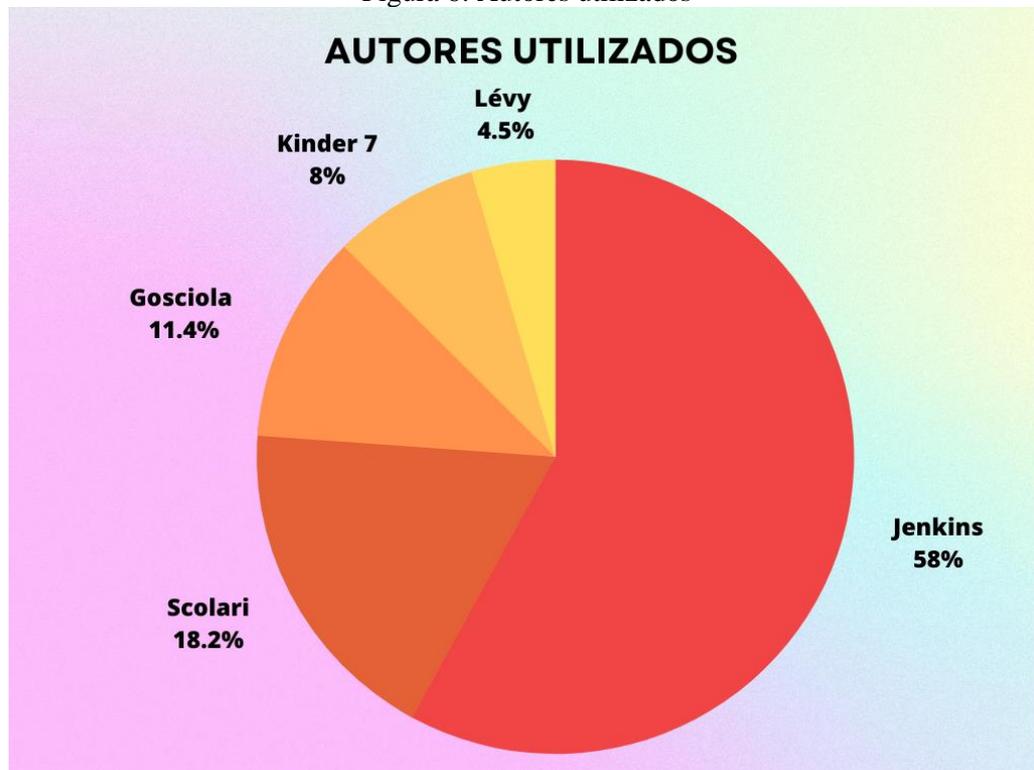
Quadro 2

Referência teórica	Registros	Trabalhos que utilizaram esses autores
<b>Henry Jenkins</b>	51	Schindwein (2014), Ramos (2014), Neto (2014), Perez (2014), Sousa (2015), Martins (2015), Carvalho Felipe (2015), Christianini (2015), Moritz (2015), Silva (2015), Sanches (2015), Bona (2016), Borges (2016), Chagas (2016), Mittermayer (2016), Varassin (2016), Lima (2016), Junior (2016), Melo (2016), Sens (2017), Mussarelli (2017), Nomura (2017), Machado (2017), Miranda (2017), Mota (2017), Siqueira (2017), Ebert (2017), Souza (2017), Cardozo (2017), Contartesi (2017), Souza (2017), Silva (2018), Costa (2018), Kurz (2018), Castro (2018), Alves (2018), Allegretti (2018), Raugust (2018), Alves (2018), Oliveira (2019), Junior (2020), Dias (2020), Filho (2020), Lima (2020), Santos (2020), Alcântara (2020), Sousa (2020), Cheida (2020), Lima (2020), Santos (2020) e Terra (2020)
<b>Carlos Scolari</b>	16	Araújo (2014), Christianini (2015), Feitosa (2015), Bona (2016), Mittermayer (2016), Melo (2016), Mota (2017), Ebert (2017), Contartesi (2017), Castro (2018), Raugust (2018), Alves (2018), Junior (2020), Santos (2020), Sousa (2020), Lima (2020)
<b>Vicente Gosciola</b>	10	Sousa (2015), Martins (2015), Christianini (2015), Moritz (2015), Mittermayer (2016), Junior (2016), Miranda (2017), Cardozo (2017), Raugust (2018), Santos (2020)
<b>Marsha Kinder</b>	7	Sousa (2015), Bona (2016), Mittermayer (2016), Junior (2016), Mota (2017), Silva (2018), Oliveira (2019)
<b>Pierre Lévy</b>	4	Sousa (2015), Cardozo (2017), Dias (2020), Alcântara (2020)
<b>Yvana Fehine</b>	4	Sousa (2015), Feitosa (2015), Moritz (2015), Raugust (2018)
<b>Robert Pratten</b>	3	Martins (2015), Junior (2016), Santos (2020)
<b>Edgar Franco</b>	3	Carvalho Felipe (2015), Oliveira (2017), Machado (2017)
<b>Joao Massarolo</b>	3	Borges (2016), Chagas (2016), Lima (2016)

Referencia teorica	Registros	Trabalhos que utilizaram esses autores
Brenda Laurel	2	Sousa (2015), Martins (2015)
Janet Murray	2	Martins (2015), Silva (2018)
Adenil Domingos	2	Moritz (2015), Borges (2016)
Christy Dena	2	Borges (2016), Contartesi (2017)
Marie-Laura Ryan	2	Chagas (2016), Alves (2018)
Renira Gambarato	2	Kurz (2018), Lima (2020)
Lucia Santaella	2	Junior (2020), Sousa (2020)
Stuart Smith	1	Sousa (2015)
Caio Tulio	1	Martins (2015)
Christiane Gade	1	Moritz (2015)
Gary Hayes	1	Kurz (2018)
H. Blumenthal e Y Xu	1	Kurz (2018)
Matthew Freeman	1	Lima (2020)
Paolo Bertetti	1	Santos (2020)

Destaca-se nesse primeiro olhar a presença de Jenkins na maioria dos trabalhos (51), seguido por Scolari (16) que aparece em menos da metade dos trabalhos, Gosciola (10), Kinder (7), Lévy (4), Fachine (4). Há uma considerável distância entre os primeiros autores mais utilizados, o que ressalta Henry Jenkins como um autor referência no que diz respeito à transmídia.

Figura 6: Autores utilizados



Fonte: produção da autora.

Quanto às abordagens, como citado anteriormente, definiram-se as publicações em três segmentos: sobre transmídia; com produção autoral transmídia e sobre metodologias transmídia. Assim, 42 pesquisas foram enquadradas na primeira categorização, pois analisam produções transmídia em: Schlindwein (2014), Ramos (2014), Perez (2014), Araújo (2014), Sousa (2015), Vitorio (2015), Feitosa (2015), Moritz (2015), Silva (2015), Sanches (2015), Bona (2016), Borges (2016), Mittermayer (2016), Varassin (2016), Lima (2016), Melo (2016), Mussarelli (2017), Miranda (2017), Siqueira (2017), Moreira (2017), Ebert (2017), Souza (2017), Contartesi (2017), Souza (2017), Borges (2017), Castro (2018), Allegretti (2018), Raugust (2018), Alves (2018), Ribeiro (2019), Oliveira (2019), Dias (2020), Filho (2020), Lima (2020), Santos (2020), Alcantara (2020), Sousa (2020), Cheida (2020), Lima (2020), Santos (2020), Terra (2020) e Almeida (2020).

Quinze pesquisas que se enquadram na segunda categorização, pois apresentam algum tipo de produção autoral transmídia em: Oliveira (2014), Brantes (2014), Mendonça (2014), Neto (2014), Martins (2015), Carvalho Felipe (2015), Codeço (2015), Barbosa (2016), Chagas (2016), Oliveira (2017), Nomura (2017), Machado (2017), Mota (2017), Cardozo (2017) e Fe (2019).

Oito pesquisas que se enquadram na terceira categorização, ao propor metodologias transmídia, em forma de mapas projetuais, *frameworks* e/ou modelos conceituais, tais como Christianini (2015), Junior (2016), Sens (2017), Silva (2018), Costa (2018), Kurz (2018), Junior (2020) e Alves (2020).

A leitura dos trabalhos permitiu mapear as pesquisas acadêmicas que, além de abordar ou tangenciar a transmidialidade teoricamente, dedicavam-se à produção de uma narrativa transmídia autoral.

Em *Acqua lumens: luz, movimento, arte e tecnologia*, Alana Borges Neves Oliveira apresenta uma dissertação sobre luz, sensores e interatividade a partir do conhecimento teórico e resgate conceitual da fotografia, arte cinética e instalações interativas. É por meio de uma pesquisa exploratória de caráter teórico prático que ela vai apresentar um mapeamento de suas produções artísticas que antecedem a fase do mestrado, assim como um experimento desenvolvido durante a pesquisa.

Em suas descrições e análises, a autora descreve tanto os aspectos técnicos, quanto poéticos dos experimentos, adicionando também informações quanto aos materiais utilizados e adaptações que tiveram de ser feitas para chegar-se ao trabalho final: a instalação interativa *Acqua Lumens*. Nesta obra, a autora explora a imagem fotográfica em que “[...] fotografias

voltam a ‘ter vida’ sobre as formas que surgem pelo pingar do gotejamento de tinta na água” (Oliveira, 2014, p.91).

A autora descreve sua obra como uma mistura de experimentações anteriores, assim como destaca o papel de colaboração de seu esposo na feitura das prototipagens, revelando algumas dificuldades enfrentadas em projetos anteriores, uma vez que “[...]explicar o que eu queria já não era fácil, ainda mais explicar o porquê e para que precisava de tal circuito, isto sim, era sempre algo complicado” (Oliveira, 2014, p.97), realçando a adaptação na construção da obra e a necessidade de contar com outro profissional para desenvolver outros segmentos num projeto.

Em *Da tela de algodão às telas virtuais: o artista plástico e as possibilidades do digital*, Hélio Renato Silva Abrantes apresenta uma pesquisa exploratória teórico-prática sobre as poéticas artísticas com o viés condutor da trajetória dos meios de produção, criação da arte e as novas tecnologias no campo da ciberarte. Ainda propõe a produção de uma narrativa visual digital marcada por sua abordagem crítica e reflexiva sobre conceitos como o pós-humano e a relação do homem com a tecnologia.

Sua poética experimental transita de exercícios de criação da pintura em tela de algodão aos desdobramentos para uma narrativa visual digital como resultado das experimentações e reflexões pautadas em suas referências de autores e artistas da ciberarte. Esta pesquisa também conta com um registro de processo, o diário de atelier, que seria um diário de campo “[...] uma ferramenta que influencia o trabalho, conquanto suscita interpretações simultâneas a seu processo de registro” (Brantes, 2014, p.134).

O autor descreve seu processo criativo revelando as etapas de confecção das telas em fotos e descrições, assim como as fases de elaboração da narrativa visual digital com as adaptações que se fizerem necessárias ao longo de seu desenvolvimento – uma delas foi o apoio de um aluno para a edição de vídeo no programa *Adobe After Effects*.

Vale mencionar que a transmidialidade não é discutida nestas duas dissertações. A inclusão no corpus deve-se pelas pesquisas terem sido encontradas pelo repositório de Teses e Dissertações da CAPES a partir da palavra-chave transmídia por estarem vinculadas ao projeto de pesquisa Ciberarte transmídia e processos de criação do Prof. Edgar Silveira Franco ligado ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG. A permanência dessas pesquisas como fonte neste trabalho deve-se ao esforço destas dissertações em produzir um trabalho acadêmico e artístico que explora mais de uma mídia e que também discute e aborda tanto a pesquisa da pesquisa, na demonstração de suas etapas,

quanto o processo criativo, contribuindo, mesmo que de modo tangencial, aos estudos da transmídia no Brasil.

Em *Do Game à Arte: Processo Criativo em Gamearte*, Bruno de Abreu Mendonça investiga os games e suas possibilidades como objeto de arte. Em uma pesquisa exploratória que aborda a historicidade e conceituação do termo game e gamearte, apresenta análises teóricas que fazem parte do processo criativo de dois trabalhos de gamearte que serviram de experimento para a construção da obra final, o gamearte *Labirinto da Mente*. O autor expõe o processo de concepção, desenvolvimento e execução da obra, revelando tanto as ferramentas utilizadas para programação quanto *scripts* e esboços, além de apresentar um organograma.

Quanto à sua abordagem teórica acerca da transmidialidade, o autor critica a abrangência da obra de Jenkins (2009), alegando que:

Apesar da abrangência da conceituação de Jenkins, o autor se mostra muito preocupado em tratar o fenômeno das narrativas transmídia como algo ligado ao mercado e ao consumo de produtos de entretenimento. Sua visão passa longe das chamadas perspectivas autorais da arte e como outros investigadores do fenômeno está ligada à ideia de franquia e indústria cultural mesmo numa perspectiva de convergência midiática (Mendonça, 2014, p.93).

Seu posicionamento volta-se para a figura do artista interessado em desenvolver trabalhos autorais, sem que haja uma questão mercadológica predominante. O autor cita o artista e pesquisador Edgar Franco como um expoente que se utilizou das estratégias transmídias para criar seu próprio universo ficcional transmídia: a Aurora Pós-Humana.

Em *Bendito – A narrativa em fluxos transmídia*, Ruy Mendes Neto investiga a evolução da narrativa aristotélica para a narrativa transmídia. Ao debruçar-se sobre as teorias narrativas clássicas e de transformações culturais que possam ter influenciado as narrativas, o autor explora conceitos como rizoma, metanarrativas e narrativas transmídia. Sobre a transmidialidade, a autora aponta para dois sentidos da transmídia em que o primeiro seria “[...] um fenômeno emergente de associações num contexto transdisciplinar e coletivo, um resultado em contínua atualização” (Neto, 2014, p.61), trazendo as possíveis combinações (multimídia, intermídia e transmídia) e como elas se relacionam no campo das disciplinas a partir de Leote (2007):

i. A multimídia seria uma agregação casuística, em que as partes podem ser alteradas ou removidas sem o prejuízo do todo. A sua correspondência seria a multidisciplinaridade, uma associação igualmente flutuante entre

disciplinas distintas.ii. A intermídia prevê a associação entre mídias que, se rompida, causaria a descaracterização do todo, ainda que as mídias componentes mantenham a sua distinção. A sua correspondente seria a interdisciplinaridade, em que a associação entre disciplinas distintas se dá de forma não casuística e cada disciplina é indispensável para a manutenção do todo. Iii. A transmídia, por sua vez, descreveria uma associação em que as mídias estariam de tal forma imbricadas que não seria mais possível distinguir suas partes componentes. Seria resultado de um processo, de um movimento constante, onde as mídias se influenciariam mutuamente. O seu correspondente seria a transdisciplinaridade, dependente de do intercâmbio das partes em desenvolvimento, contaminando-se enquanto se relacionam. Comum aos dois processos é que ambos emergem da coletividade, são frutos de uma fertilização transversal cujos resultados são imprevisíveis, e devem ser vivenciados para serem desvendados (Neto, 2014, p.65).

Quanto ao segundo sentido da transmídia, ele “[...] se refere à integração entre narrativas e meios de comunicação, remodelando-os para entregar a trama de forma abrangente e envolvente ao público” (Neto, 2014, p.62). Para explicitar o segundo entendimento, a autora alude a teóricos como Gosciola e Jenkins e ainda segue:

Os dois sentidos para o termo transmídia partem de pontos diferentes. Enquanto o primeiro descreve a transmidialidade como sendo o fruto da espontaneidade e da serendipidade das relações coletivas, o segundo busca dispor elementos narrativos de forma controlada na esperança de melhor gerenciar franquias midiáticas e assim cativar a audiência (Neto, 2014, p.64).

Aqui cabe observar que esse primeiro entendimento é pouco aprofundado pela autora em seu trabalho, deixando algumas lacunas especialmente quando ela decide que esse é o conceito pelo qual se guiará em seu estudo.

Embora nos atraia a noção de que poderíamos usar um e outro sentido em situações diversas, notamos que o primeiro sentido, de forma simples e elegante, se foca no resultado transmidiático final, nos frutos verificáveis de um processo; já o segundo assume que o simples preparo para a transmidialidade já configuraria a sua existência, sem levar em conta que esta pode nunca chegar a materialidade. Em ambos, o resultado transmidiático não é garantido ou previsível, mas no segundo percebemos uma convicção — e até uma promessa — de que os resultados serão favoráveis. No nosso entendimento, o segundo sentido assevera algo que não pode garantir (Neto, 2014, p.65).

Na segunda parte do estudo há o planejamento para uma produção transmídia com as justificativas para escolhas tanto da obra que será adaptada, quanto das formas em que ela será contada. A autora esboça documentos pertinentes para pensar-se na produção de uma

narrativa transmídia como a linha do tempo com previsão de datas de execução, separando elementos como a narrativa principal, as auxiliares, as documentais, a que se destinam e a que gênero pertencem. A dissertação é finalizada com o desejo de produzir a narrativa transmídia, uma vez que o trabalho acaba por dedicar-se apenas ao planejamento, reconhecendo a inviabilidade do projeto com o tempo proposto. Ainda assim, este trabalho entrega um roteiro, fichas de personagens e outros esquemas visuais que transmitem a intenção de como seria esse trabalho, cabendo provocar algumas reflexões como o uso do termo “principal” para a fotonovela que seria justamente a versão adaptada do livro hebraico de Jó.

Em *[ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia*, Veramar Gomes Martins propõe uma reflexão teórica sobre os elementos do cosplay e suas conexões com linguagens visuais de quadrinhos e games da cultura pop japonesa. A partir disso, ela busca estabelecer relações entre a criação de um universo ficcional e a elaboração de uma narrativa transmídia, analisando também produções com a conceituação de transmídia e pelo viés da experiência artística.

Ao contextualizar a transmídia, a autora recorre à convergência das mídias para pensar no terreno fértil de investigação e experimentação prática em pesquisas na medida em que:

O tema transmídia tem inspirado e motivado uma legião de produtores e estudiosos que partem do princípio que, pode-se desenvolver uma base narrativa consistente e flexível possibilitando o surgimento de um projeto transmídia. Tendo como ponto principal, desenvolver, escrever e produzir histórias iniciadas em uma plataforma de mídia, e que tem seu desdobramento estendido a outras plataformas. Uma maneira a torná-las, de certa forma, dependentes, à medida em que se faz necessário caminhar por todas, a fim de ter uma experiência completa sobre o tema proposto (Martins, 2015, p.55).

Tal argumento perde força na falta de precisão para transmitir o que define a transmídia e ainda na concepção de que seria necessário que todos os ‘desdobramentos’-utilizando a palavra da autora – fossem consumidos para ter-se uma experiência completa. Este posicionamento possivelmente está relacionado à conceituação da autora sobre convergência a partir de Jenkins em que “[...] em sentido amplo, convergência se refere à aglutinação” (Martins, 2015, p.56).

Considerar a convergência como aglutinação é um movimento arriscado, posto que esta palavra corresponde ao ato de “Causar ou sofrer aderência; unir(-se), formando um todo” (Aglutinar, 2023), isto é, um processo de união de dois ou mais elementos que formarão um terceiro de modo que possivelmente se perde a integridade de tais elementos como

componentes individuais ou que exista no fim apenas um terceiro elemento. Esse processo de união, integração entre elementos contrasta com o conceito de convergência de Jenkins (2009) que vai utilizar o termo a partir do entendimento de fluxos que envolvem diferentes movimentos no campo cultural. Para ele, a convergência é entendida como:

Palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Algumas das ideias comuns expressas por este termo incluem o fluxo de conteúdos através de várias plataformas de mídia, a cooperação entre as múltiplas indústrias midiáticas, a busca de novas estruturas de financiamento das mídias que recaiam sobre os interstícios entre antigas e novas mídias, e o comportamento migratório da audiência, que vai a quase qualquer lugar em busca das experiências de entretenimento que deseja. Talvez, num conceito mais amplo, a convergência se refira a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa (Jenkins, 2009, p.377).

No entanto, a autora vai continuar elaborando argumentos que contrariam esta ideia por meio de sua conseguinte interpretação de um gráfico de Pratten (2011) em que vai pontuar as diferenças entre:

[...] a elaboração de um projeto a partir de um desenvolvimento tradicional da experiência e um projeto pensado a partir dos conceitos da narrativa transmídia. No primeiro caso as mídias utilizadas como, filme, jogo e livro são pensadas como adaptações da narrativa, já no segundo caso essas mídias são trabalhadas de maneira entrelaçada, ou seja, devem ser acessadas para se ter um entendimento total acerca da narrativa (Martins, 2015, p.57).

As compreensões da autora sobre o tema são relevantes para esta análise na medida em que apresentam noções de transmídia que questionam critérios como a independência entre as mídias, estabelecendo construções que apontam mais para a exigência de consumir-se todas as mídias para se ter um ‘completo’ entendimento. A autora desenvolve seu universo ficcional transmídia relatando as dificuldades e desafios enfrentados no que ela finaliza como um ‘work in progress’ com a capacidade de gerar outras discussões e ter continuidade.

Em *O inferno é aqui: estética grotesca da banda Cicuta e a representação poética transmidiática na obra Viver até morrer* de Frederico Carvalho Felipe, o grotesco e o rock são objetos de reflexão na busca de uma concepção visual imagética e textual à obra do autor “[...] com o intuito de prolongar o conceito à novas formas de representação, expressão e, sobretudo, de experiência sensorial” (Carvalho Felipe, 2015, p.12).

Para tanto, o autor parte de uma contextualização sobre o imaginário e a convergência de mídias na contemporaneidade, trazendo exemplos de produções neste formato, utilizando Henry Jenkins como referência. É propício adentrar nas reflexões que são acionadas:

Ao utilizar mídias alternativas convergentes enquanto prolongamento da narrativa original incrementa-se a divulgação da mesma, além da criação de novos produtos que poderão ser consumidos por essa audiência, disseminando, por novas vias e para possíveis novos espectadores, os signos, configurações e ideologias presentes até então somente na plataforma original. Essa possibilidade conceitual de prolongamento narrativo permeia a história contemporânea da arte, ganhando força em uma era fluida que pregoa a diversidade de formas e ideias, na qual as manifestações possuem um maior espaço a partir de avanços tecnológicos que facilitaram o acesso às ferramentas de produção e divulgação artística (Carvalho Felipe, 2015, p.18).

Tal parágrafo evidencia uma noção comum em trabalhos de transmídia: o ‘original’, sendo este mencionado também como ‘principal’, termos utilizados para transmitir a ideia da mídia/produção que surgiu primeiro. Tal entendimento dialoga com outra compreensão: a mídia que vem depois como um ‘prolongamento’; aquele que permite a ‘extensão’ ou ‘complementação’.

Ainda há outro ponto relevante nas discussões trazidas pelo autor, que em sua proposta de obra transmídia relata as interações entre as mídias de modo que:

[...] os HQs trarão conexões por meio de links presentes em seus quadros que transportarão o receptor aos vídeos de animação e às músicas da banda Cicuta. Esses links exercem aqui a função interativa de conectar as narrativas e formar uma forma multilinear convergente. Além do imaginário passivo do receptor em associar os elementos que permeiam toda a obra em sua completude, tais links estabelecerão diálogos referenciais pontuais em determinadas ocasiões (Carvalho Felipe, 2015, p.169).

Ressalta-se a palavra ‘passivo’ para descrever o processo de fruição da obra ou ainda o nível em que se efetivariam as ‘associações’ do receptor indo de encontro aos constructos de Jenkins (que o mesmo autor utiliza como referência) que enxerga o papel ativo do público, receptor, consumidor nos processos comunicacionais. Outra argumentação pertinente de Carvalho Felipe está no seguinte trecho presente nas considerações finais da dissertação:

Acredito que o único objetivo previamente estabelecido e que foi alcançado no sentido estrito da palavra foi, todavia, o único que posso me atrever a supor e dirigir de alguma forma, mesmo que sua fluidez tenha se dado

espontaneamente: a minha própria expressão imaginária presente em toda a obra e o meu ponto de vista enquanto emissor (Carvalho Felipe, 2015, p.173).

Considerando as palavras do autor, seu lugar na produção de uma narrativa transmidiática verte-se para o papel de emissor como aquele que transmite seu conteúdo ao receptor em uma relação de atividade/passividade. Tal sentença adversa não apenas o modelo teórico que questiona e flexibiliza esses papéis como assume o lugar de transmissor estando na posição de artista, criador, repleto de referências e processos criativos que ele traz anteriormente em seu estudo. Essa ocorrência é proveitosa para ponderar-se sobre as funções e atribuições do pesquisador-artista que trabalha com a perspectiva da transmidialidade .

Fernando dos Santos Codeço em *Vênus nos Espelhos* inicia sem que haja uma introdução nos moldes tradicionalmente acadêmicos, partindo pelo capítulo ‘Antropografias’ em que vai discorrer em primeira pessoa sobre este conceito a partir da elucidação do que é sua pesquisa, um experimento antropográfico. Seu modo de apresentar a dissertação lembra o mote de construção narrativa ‘show, don’t tell’ que seria uma técnica de escrita de contar uma história por meio da ação ao invés de expor o que estaria acontecendo como narração ou diálogo. É justamente esta atmosfera de mostrar ao invés de contar que se instaura durante a leitura desta pesquisa que de início dispõe-se a questionar o lugar desta pessoa primeira, que também é pesquisador e artista.

O sujeito das antropografias pode encarnar diversas figuras como referências de “modi operandi”, ou melhor, de dicções textuais: o bufão filosófico, o falso antropólogo, o poeta bêbado, o escritor enlouquecido, o desenhista indisciplinado. Existe sempre o risco de estas múltiplas dicções degenerarem em um caos teórico-poético, risco importante para esta investigação. A convivência com o caos, o desejo de caos movimentam este texto, digo caos no sentido nietzschiano, da não justificação, do jogo, da dança (Codeço, 2015, p.2).

Na medida em que se avança na leitura desta pesquisa, há uma original proposta, com subjetividades e poéticas entrelaçadas aos conceitos e aportes teóricos que permanece na escrita dos capítulos. Essa ocorrência difere X trabalhos que apresentam um capítulo introdutório e/ou apresentação para definir os motivos de pesquisa e o lugar de artista e acadêmico estabelecendo o ‘eu’ em primeira pessoa, retornando a fazê-lo somente no capítulo que discorre sobre o processo criativo.

Vale salientar que a transmidialidade não é discutida de modo direto nesta dissertação e a inclusão no corpus deve-se pela pesquisa ter sido encontrada pelo repositório de Teses e

Dissertações da CAPES a partir da palavra-chave *transmídia* por constar no repositório que esta seria uma das palavras-chaves do trabalho. A permanência desta dissertação como fonte neste trabalho deve-se a sua proposta de entrelaçamento entre teoria e prática de modo ensaístico que revela:

Uma escrita que se arrisca em travessias diagonais, que escapa aos desenhos perpendiculares que tentam nos impor os urbanistas, com suas faixas de pedestres, seus semáforos. Uma escrita fora das regras indicadas pelos manuais de redação, uma escrita que olha para vários lados antes de escolher um caminho, que muda de ritmo de acordo com a situação, que fica em dúvida por onde seguir e, sobretudo, que não sabe exatamente aonde vai chegar, não tem um destino certo, está aberta aos encontros e aos possíveis desvios que os encontros podem gerar (Codeço, 2015, p.125).

Esta dissertação provoca pensar o lugar do pesquisador-artista, questiona os modos de narrar e fazer ciência, indagando a práxis científica, o que por si contribui aos estudos da *transmídia* no Brasil, pois provoca o deslocamento em conteúdo, forma e produção.

O que tentei fazer neste texto foi agenciar diferentes vivências, produzir textos como experiências transversais, isto é, um texto que esteve mais preocupado em modular dicções, do que em produzir interpretações ou defender ideias. É claro que há uma tomada de posição, um sentido ético e político no texto, mas, aqui, tentei expressar esta tomada de posição na própria modulação das diferentes dicções que busquei experimentar. Tentei imprimir neste texto marcas, índices, rastros de vivências da cidade, de pessoas e de textos filosóficos, ensaísticos e literários. Vivências que carregam em si uma posição ética e política, e, sobretudo, que transformam a minha própria percepção do mundo, a minha relação comigo mesmo, com meu corpo. Tentei encarnar neste texto uma estética da existência, uma estética da interrupção, da lentidão, da pobreza, do ócio e da embriaguez (Codeço, 2015, p.137).

Este trecho provoca retomar o trabalho anterior na observação de diferentes perspectivas de se olhar o ofício do artista-pesquisa, ora definido como emissor, ora aqui como o “[...] bufão filosófico, o falso antropólogo, o poeta bêbado, o escritor enlouquecido, o desenhista indisciplinado” (Codeço, 2015, p.2).

A partir da banca de qualificação, o corpus de análise foi redefinido para 6 trabalhos com 2 teses e 4 dissertações oriundas das categorias: publicações com produção autoral *transmídia* e publicações sobre metodológicas *transmídia*. A escolha por delimitar o corpus de análise em diálogo com o objeto desta pesquisa será aprofundada após o próximo capítulo em que há a discussão sobre os aspectos teóricos da *transmídia*.

### 3 CONCEITUANDO A TRANSMÍDIA

É notório que o surgimento de novos meios de comunicação e tecnologias origina significativas modificações na maneira como as pessoas relacionam-se com o mundo e com o outro, assim como o modo pelo qual efetivam sua comunicação. Quando há a introdução e popularização tanto de meios de comunicação como de novas tecnologias, há, por conseguinte, um processo de mudanças que afeta o ecossistema midiático, causando processos de adaptações e hibridizações.

Este é o contexto em que se inserem obras que se apresentam como transmídia ou que utilizam recursos transmídia em seu processo de desenvolvimento, produção e fruição. A utilização de diferentes mídias de modo a expandir universos narrativos tornou-se uma das maneiras contemporâneas de contar histórias; um modelo de produção que se utiliza de formatos mais clássicos como a televisão, nas telenovelas ou no cinema, em filmes, que se utilizam da conexão em rede como uma ferramenta de diálogo com o público, inclusive apresentando reverberações de suas obras em distintos formatos nestes espaços.

Mas, antes de chegar aos fenômenos contemporâneos, é necessário resgatar a historicidade dos meios de comunicação para compreender como as mudanças atuais refletem processos que são anteriores, pois a área de comunicação preocupa-se com a maneira como o ser humano efetiva sua comunicação e relaciona-se com o mundo ao seu redor.

Retomar o passado implica compreender os modos de interação, percebendo a criação de diferentes meios ao longo dos séculos pela sociedade, que desde os primórdios desenvolveu técnicas e estratégias de comunicação para transmitir e compreender informações.

O surgimento da imprensa é um destes exemplos, uma vez que se ampliou a percepção da recepção de informações, lidando diretamente com aspectos políticos, sociais e econômicos de uma sociedade constituída como público, uma massa. Durante a Revolução Industrial, o jornal impresso representou um novo mundo por meio da produção e distribuição da informação como produto.

No final do século XIX surgem o cinema e o rádio, igualmente responsáveis por mudanças essenciais na comunicação social, em que a popularização do acesso pode ser explorada a partir de exemplos como o rádio que detinha inclusive a instantaneidade como uma forte característica de engajamento com a população. Em meados do século XX, surge a televisão que se consolida como a principal fonte de informação na década de 1950.

A partir disso, surgem as primeiras pesquisas que se dedicam a compreensão dos fenômenos da comunicação de massa, caracterizadas inicialmente por seu viés analítico e que enxergava a mídia sob um olhar negativo. A tradicional Escola de Frankfurt apresentava argumentos que indicavam um determinismo para enxergar os fenômenos, com críticas severas sobre os impactos da comunicação de massa com a sociedade, estabelecendo muitas vezes olhares hierárquicos em que artes e outras expressões culturais como a literatura estariam ameaçadas.

Na década de 1940, Adorno e Horkheimer criam o conceito de indústria cultural em que analisam a “[...] produção industrial dos bens culturais como movimento global de produção da cultura como mercadoria” (Mattelart; Mattelart, 2006, p.77) de modo que analisavam que os programas de rádio, os filmes e as revistas tinham os mesmos esquemas de organização e planejamento, assim como uma racionalidade técnica que os aproximava aos modelos de fabricação em serie de automóveis, por exemplo.

Esse modelo caracterizado pela reprodução de produtos de modo seriado foi discutido por outros teóricos como Walter Benjamin (1995), que previu objetos comerciais como uma tendência de grandes produções ao considerar que:

Em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro (Benjamin, 1955, p.01)

A ascensão do audiovisual corrobora isso com a televisão passando a fazer parte da rotina dos cidadãos, fazendo surgir a teoria do Imperialismo Cultural, defendida por Herbert Schiller para tratar de questões de domínio econômico e sociocultural exercido pelos Estados Unidos no século XX. Para o teórico, o Imperialismo Cultural seria o:

[...]conjunto dos processos pelos quais uma sociedade é introduzida no sistema moderno mundial, e a maneira pela qual sua camada dirigente é levada por fascínio, pressão, força ou corrupção, a moldar as instituições sociais para que correspondam aos valores e estruturas do centro dominante do sistema, ou ainda para lhes servir como promotor dos mesmos (Schiller, 1976, p. 35).

Este olhar para o passado permite traçar uma trajetória que inclusive tensiona a observar um presente em que, no caso da transmídia, o Brasil não possui uma produção consolidada em que, mesmo nos estudos a nível acadêmico que serão debatidos

posteriormente, há uma predominância de buscarem-se fontes norte-americanas, tanto no nível de análise de obras transmídia quanto de referenciais teóricos.

Outro aspecto da historicidade dos meios de comunicação importante para esta pesquisa relaciona-se aos teóricos de correntes caracterizadas por pensamentos pessimistas sobre a comunicação, a quem Umberto Eco nomeou como “apocalípticos”. Este grupo seria composto por aqueles que enxergavam os meios de comunicação de massa como um instrumento de autoritarismo e manipulação, em que tudo era transformado em mercadoria e onde haveria o domínio das informações e que defendiam que a comunicação de massa seria:

[...] o instrumento educativo típico de uma sociedade de fundo paternalista mas, na superfície, individualista e democrática, e substancialmente tendente a produzir modelos humanos heterodirigidos. Vistos em profundidade, surgem como uma típica ‘superestrutura de regime capitalista’, usada para fins de controle e planificação coata das consciências. Com efeito, aparentemente, eles põem à disposição os frutos da cultura superior, mas esvaziados da ideologia e da crítica que os animava (Eco, 2008, p. 42).

Esta linha de pensamento relaciona-se à ideia de uma “cultura superior”, nivelando obras de produtos, considerando determinadas mídias como a televisão como um instrumento que não exige profunda fruição; portanto, inferior em sua qualidade e estética. Oportuno observar o quanto este viés aproxima-se de argumentos largamente defendidos atualmente com relação às mídias digitais e seus usos.

Por outro lado, havia os “integrados”, aqueles que enxergavam os meios de comunicação como uma renovação da cultura e de suas práticas, com possibilidades de melhoria social, como seria o caso das possibilidades de popularização de informação e conteúdo, atingindo mais pessoas.

No caminho do meio, Eco apresenta um meio-termo, destacando que a diferença de níveis dos produtos não seria uma necessária diferença de valor, considerando as múltiplas relações de fruição em uma gama de ofertas, que se tornam também mais acessíveis à sociedade.

Em outros termos, entre o consumidor de poesia de Pound e o consumidor de um romance policial, de direito, não existe diferença de classe social ou de nível intelectual. Cada um de nós pode ser um e outro, em diferentes momentos de um mesmo dia, num caso, buscando uma excitação de tipo altamente especializada, no outro, uma forma de entretenimento capaz de veicular uma categoria de valores específica (Eco, 2008, p. 58).

Nesta caminhada é possível perceber como os meios atuam na formação da sociedade de modo que se deve pensar em processos que não são fechados, mas que afetam múltiplos sujeitos e dão-se de modos variados. Ao vislumbrar este cenário, há uma relação latente em como esses processos de mudanças ao longo do tempo têm relação direta com as produções atuais. Assim, neste momento, faz-se necessário entender outro aspecto anterior à transmídia, que é a própria definição de mídia que promove debates e diferentes abordagens teóricas, pois, como afirma Santaella (2004, p.61), “está longe de existir um consenso em relação aos sentidos, muitas vezes bastante confusos, com que a palavra vem sendo empregada”.

Convenciona-se utilizar o termo ‘mídia’ como aquilo que veicula, suporta e transmite a comunicação de modo que Lévy (1999) declara que “a mídia é o suporte ou veículo da mensagem” (Lévy, 1999, p.61). Para Santaella (2009), a palavra estaria sendo usada sem que houvesse preocupação com o seu real sentido, defendendo uma perspectiva de resgate à consolidação do termo, passando pela hegemonia da cultura de massa no campo da comunicação e as posteriores reformulações do que se configura mídia.

As definições de mídia foram modificando-se ao longo dos anos, considerando processos de alterações vivenciados pelos tradicionais meios de comunicação de massa, como a televisão, rádio e jornais. De mesmo modo, os paradigmas que regiam as relações dos sujeitos com as mídias também foram sendo reformuladas em contextos de surgimento de novas ferramentas e equipamentos técnicos, apresentando novos processos de comunicação.

Desta forma, a definição do termo mídia passou a referir-se tanto aos tradicionais meios de comunicação de massa como aos novos processos de comunicação, com especial atenção àqueles mediados pelo computador. Há também teóricos que conceituam ambas as mídias como velhas e novas mídias, uma conceituação baseada na temporalidade cuja relação de proximidade vai ser entendida por Bolter e Grusin (2000) como um processo de remediação em que há práticas híbridas nas quais tanto as novas quanto as antigas mídias interagem de forma complexa:

Novas mídias estão fazendo exatamente o que as suas predecessoras fizeram: se apresentando como versões melhoradas e modernizadas de outras mídias. As mídias digitais podem ser mais bem entendidas através das formas por meio das quais elas honram, rivalizam e revisam a pintura de perspectiva linear, a fotografia, os filmes, a televisão e a imprensa (Bolter; Grusin, 2000, p.14).

Para os autores, a remediação seria a representação de uma mídia em outra mídia cujo termo *remediation* em inglês expressaria a forma como “uma mídia café vista em nossa

cultura como reformulação ou aperfeiçoamento de outra mídia” (Bolter; Grusin, 2000, p.59). Dentre os exemplos elencados por eles, há a lógica de observar como o filme remediou o teatro e a fotografia, assim como a televisão remediou o filme e o rádio e que o mesmo ocorreria com as novas mídias digitais, uma vez que “todas as mídias atuais funcionam como remediadoras e essa remediação nos oferece meios de interpretação dos trabalhos de mídias anteriores também” (Bolter; Grusin, 2000, p.55).

Estes processos fazem com que as mídias anteriores sejam reformuladas e não necessariamente substituídas, uma vez que a remediação não seria um processo unidirecional em que uma nova mídia remedia uma mídia antiga, mas numa relação de trocas em que tanto as novas mídias reformulam as mídias antigas que se reinventam a partir das novas, a exemplo do contexto atual da programação televisiva da Globo, presente tanto nas redes sociais quanto na plataforma de streaming *GloboPlay* com o acesso a materiais exclusivos e à grade de programação, permitindo, através de assinatura, a visualização de conteúdos, a qualquer momento.

Neste contexto, especialmente a partir da década de 1990, ganha espaço o termo intermidialidade com o intuito de compreender as relações entre as artes e as mídias, conceito que serve:

antes de tudo como um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter) de alguma maneira acontecem entre as mídias. “Intermediático”, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramediáticos assim como dos fenômenos transmediáticos [...] (Rajewski, 2009, p. 19).

Nesse sentido, a priori se estabelece a compreensão de que a transmídia esteja ligada a distintos suportes, dispositivos. No entanto, designar a transmídia para uma disponibilização de conteúdos em diferentes mídias implica a necessidade de aprofundar-se no termo, uma vez que:

É frequente que o termo seja empregado para designar meramente a possibilidade de acessarmos um mesmo conteúdo em múltiplas telas (TV, tablets, smartphones, computador). Tratando como “transmídia” essa disponibilização de dados em distintos dispositivos, acabamos, no entanto, usando o termo para descrever a ideia mais geral de convergência midiática ou tráfego de conteúdos, agora digitalizados, entre distintos meios. Se concordarmos que não cabe designar como “transmídia” essa propriedade mais geral dos conteúdos digitais, resta ainda identificar o que poderia

particularizar esse fenômeno no ambiente de convergência como algo distinto de tantas outras manifestações da cultura participativa (Fechine et al., 2013, p.22).

Por ser um conceito amplamente discutido no contexto acadêmico da comunicação e fora dela, vide a quantidade de trabalhos de outras áreas de conhecimento apresentados no estado da arte, apresenta-se aqui um arcabouço teórico e reflexivo, compreendendo que as abordagens aqui reveladas não se pretendem como incontestáveis ou definitivas.

É fundamental retomar a trajetória que foi percorrida na construção do conceito de *transmídia* antes de sua popularização pelo teórico Henry Jenkins por meio de conceitos como *multimídia* e *crossmídia* – considerando-os como termos formados pelo vocábulo ‘mídia’ que estão relacionados a produtos, conteúdos, mensagens veiculadas, distribuídas e transmitidas em mais de uma mídia.

No caso da *multimídia*, há a pluralidade de suportes informacionais com a utilização de diferentes meios apresentando a complementaridade de informações e conteúdos – atentando-se para não resumir a *multimedialidade* como uma questão de multiplicação de plataformas, mas como:

experiências comunicacionais estabelecidas antes na convergência de linguagens do que na multiplicidade das plataformas, na verdade muitos dos ditos meios *multimidiáticos* são apenas um único aparato tecnológico – como o computador, os smartphones, os vídeo-games etc – que são capazes de oferecer aos indivíduos uma infinidade de experiências, integrando diferentes estéticas – com elementos sonoros, visuais, audiovisuais, dialógicos, etc. (Sousa, 2015, p.61).

Desta maneira, *multimídia* pode ser definida como a agregação de diversas formas de mídia, tais como imagem, áudio e vídeo, em único produto, conteúdo, sistema, em que se evidencia a integração de diferentes recursos de mídia, combinados de forma integrada. Já em *crossmídia* haverá um cruzamento de mídias que se desdobram para serem consumidas de maneira independente, podendo ocorrer também a duplicação de um mesmo conteúdo para outra mídia.

De acordo com Lusvarghi (2007), o conceito de *crossmidia* teria surgido na publicidade e no marketing ao referir-se à “possibilidade de uma mesma campanha, empresa ou produto utilizar simultaneamente diferentes tipos de mídia: impressa, TV, rádio e internet” (Lusvarghi, 2007, p.2). O termo, portanto, indica a utilização de múltiplas plataformas de mídia para a distribuição e disseminação de conteúdos, envolvendo a produção de conteúdos

independentes em cada plataforma, isto é, uma abordagem mais fragmentada e de caráter complementar.

Em síntese, o *crossmídia* está relacionado com várias plataformas de mídia para transmitir conteúdos independentes, enquanto a multimídia combina diferentes formas de mídia enfatizando a integração em uma experiência unificada. É propício salientar que, durante a leitura e resgate dos termos, pode-se perceber que os teóricos analisavam os fenômenos compreendendo a existência de outras mídias na configuração dos produtos, serviços como um evidente objetivo de aprimorar a fruição, alcançar diferentes públicos e/ou personalizar experiências. Ressalta-se o caráter de complexidade que se observava nos fenômenos outrora classificados como multimídia e/ou *crossmídia* e que vão dialogar com alguns dos anseios e objetivos que se encontram na lógica transmídia.

Todas as manifestações expostas diferem-se quanto à transmídia – em que estará necessariamente imbricado um entrelaçamento de informações em diferentes mídias que contribuirão para a expansão de conteúdos e é dela que nos debruçaremos, resgatando a origem do termo e abordagens teóricas a partir de autores que abordaram o conceito em seus estudos e pesquisadores presentes no levantamento feito anteriormente.

### 3.1 A INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA DE MARSHA KINDER

Em 1991, Marsha Kinder, professora de Estudos de Cinema da Universidade do Sul da Califórnia, utilizou o termo transmídia para abordar a intertextualidade transmídia, desenvolvendo a teoria sobre como as narrativas podem perpetuar-se fora de suas plataformas, por meio de brinquedos, histórias feitas por fãs e do público geral, compreendendo a possibilidade de criar intertextos entre narrativas que não eram nem do cânone nem do autor, criando um sistema de intertextualidade transmídia. Para tanto, a autora analisou episódios de “Muppet Babies” e “Teenage Mutant Ninja Turtles”, exibidos na programação televisiva estadunidense nas décadas de 1980 e 90.

Ao dedicar-se à compreensão das relações intertextuais que atravessam diferentes mídias, este estudo explorou como a televisão e suas convenções narrativas afetam a construção dos sujeitos, especialmente no consumo de crianças estadunidenses. O desenvolvimento de habilidades para compreender narrativas ressalta as diversas formas de interação em que este público pensa, percebe, consome e age dentro de uma série de campos narrativos. Dentro destes campos narrativos, a autora pontua que o público poderia interagir de variadas maneiras, de um performer que repete mitos culturais a um espectador que se

conectará com o conteúdo e poderá identificar-se com as histórias e a partir disso construir novos sentidos, transformando os próprios conteúdos.

Desta maneira, a autora aponta para uma forma dupla de espectadorialidade, combinando-se modos de resposta ora passivos ora interativos de modo que as narrativas analisadas:

[...] posicionam os jovens espectadores para combinar modos de resposta passivos e interativos enquanto eles identificam-se com significantes deslizantes que se movem fluidamente através de várias formas de produção de imagens e fronteiras culturais (Kinder, 1991, p.3)<sup>3</sup>.

Os modos combinados de espectadorialidade elencadas ajudam a compreender a existência de narrativas que muitas vezes eram inspiradas em filmes cinematográficos e, por conseguinte, também utilizavam características do cinema em sua construção narrativa. O sucesso destas narrativas com o público infantil também foi observado na medida em que há produções para outras mídias, como o videogame.

Kinder demarca que essas produções em outros meios eram possíveis de serem feitas em razão da hipertextualidade das histórias e vai ser essa característica basilar que permitirá a conceituação de super sistemas de entretenimento de massa como:

O supersistema coordena as curvas de crescimento tanto de seus componentes comercializáveis quanto de seus consumidores, garantindo aos jovens consumidores que eles mesmos formam o núcleo de seu próprio sistema pessoal de entretenimento que, por sua vez, está posicionado dentro de uma rede maior de cultura popular (Kinder, 1991, p. 125)<sup>4</sup>.

Assim, esse super sistema de entretenimento estaria deslocando os espectadores de um meio a outro a fim de acompanhar o desenvolvimento das narrativas por meio da hipertextualidade – aspecto que se dissemina em outros produtos, incentivando o consumo.

Ademais, quando a autora dedica-se a analisar programas específicos para crianças, especificamente o *Saturday CBS Fun* porque era o canal que seu filho, Victor, costumava assistir nas manhãs de sábado, ela encontra um modelo consistente de intertextualidade transmídia que posiciona os jovens consumidores para:

---

<sup>3</sup> Tradução livre da autora para “They position young spectators to combine passive and interactive modes of response as they identify with sliding signifiers that move fluidly across various forms of image production and cultural boundaries”.

<sup>4</sup> Tradução livre da autora para “The supersystem coordinates the growth curves both of its marketable components and of its consumers, assuring young customers that they themselves form the nucleus of their own personal entertainment system, which in turn is positioned within a larger network of popular culture.”

reconhecer, distinguir e combinar diferentes gêneros populares e suas respectivas iconografias que atravessam filmes, televisão, história em quadrinhos, comerciais, videogames e brinquedos; (2) observar as diferenças formais entre a televisão e seu discurso anterior, o cinema, que ela absorve, parodia e, por fim, substitui como dominante de produção de imagens; (3) responder e distinguir entre os dois modos básicos de posicionamento do sujeito associados respectivamente a televisão e ao cinema, sendo saudado diretamente por personagens fictícios ou por vozes fora da tela, e sendo suturado em identificação imaginária com um personagem fictício e um espaço fictício, frequentemente por meio da estrutura do olhar e das convenções clássicas de edição de plano contracampo; (4) perceber os perigos da obsolescência (como uma ameaça potencial a indivíduos, programas, gêneros e mídia) quanto a valores de compatibilidade com um sistema mais amplo de intertextualidade, dentro do qual categorias anteriormente conflitantes podem ser absorvidas e fronteiras restritivas apagadas (Kinder, 1991, p. 48)<sup>5</sup>.

Por fim, ao examinar como essas franquias expandiram-se fazendo uso de diferentes meios de comunicação, a autora aponta para o conseqüente impacto cultural gerado em termos de narrativa, interação com o público e as reverberações na indústria do entretenimento ao utilizar-se de estratégias transmídia como uma importante ferramenta para contar histórias observando as interações com o público. Um argumento que ainda hoje contribui para a compreensão dos processos, métodos e estratégias de produção, circulação e distribuição de narrativas ficcionais em diferentes mídias, fornecendo uma importante base para os estudos posteriores, como serão retratados a seguir.

### 3.2 A CONVERGÊNCIA E A TRANSMÍDIA DE HENRY JENKINS

Ainda que Marsha Kinder tenha introduzido o termo transmídia, foi a partir dos estudos de Henry Jenkins que o conceito começou a ser amplamente adotado e estudado, tanto no ambiente acadêmico como na indústria do entretenimento. Alguns artigos delineiam essa jornada de formulação da teoria sobre a transmídia que implica essencialmente nas reflexões

---

<sup>5</sup> Tradução livre da autora para “What I found was a fairly consistent form of transmedia intertextuality, which positions young spectators (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, video games, and toys; (2) to observe the formal differences between television and its prior discourse of cinema, which it absorbs, parodies, and ultimately replaces as the dominant mode of image production; (3) to respond to and distinguish between the two basic modes of subject positioning associated respectively with television and cinema, being hailed in direct address by fictional characters or by offscreen voices, and being sutured into imaginary identification with a fictional character and fictional space, frequently through the structure of the gaze and through the classical editing conventions of shot/reverse shot; [14] and (4) to perceive both the dangers of obsolescence (as a potential threat to individuals, programs, genres, and media) and the values of compatibility with a larger system of intertextuality, within which formerly conflicting categories can be absorbed and restrictive boundaries erased.”

do autor sobre a convergência. Cabe ressaltar que o pesquisador foi transformando seu pensamento ao longo do tempo, revisitando posições ao longo da sua produção.

É interessante compreender isso em paralelo com o próprio uso de estratégias transmídia por produtos culturais que em um momento eram celebrados e, posteriormente, eram criticados. É possível constatar isso nas abordagens sobre a franquia midiática Matrix, por exemplo, que estavam em voga ainda no lançamento de Cultura da Convergência, mas posteriormente foram relegadas em virtude de novos casos.

Em “Converge? I diverge.” (2001), o autor rechaça a projeção de que a convergência midiática encaminhar-se-ia para todas as mídias reunidas em uma só, conceito que depois ele retomará como a falácia da caixa preta que aponta para a obsolescência prevista de tecnologias de distribuição – a pensar em exemplos como o disco de vinil, o disquete, o CD, a fita cassete, arquivos mp3 – isto é, uma porção de ferramentas que utilizamos para acessar os conteúdos e que não necessariamente fazem com que velhos meios de comunicação desapareçam.

O autor considerava a convergência midiática como um processo em movimento em que se destinava a um futuro em que as mídias estariam em todos os lugares e os indivíduos utilizariam diferentes mídias, gerando novas maneiras de acessar-se a informação e o conseqüente desenvolvimento de novas habilidades para dar de conta de todas as emergentes mudanças.

Ao diferenciar ‘mídias’, ‘gêneros’ e ‘tecnologias de entrega’, estabelece que o ‘som gravado’ seria uma mídia, enquanto os ‘dramas de rádio’ seriam um gênero e os CDs, arquivos e/ou fitas-cassete uma tecnologia de entrega. Em que os últimos modificam-se ou são substituídos enquanto a mídia persiste, ainda que seus conteúdos ou público modifiquem-se. Explica que parte da confusão sobre a convergência midiática dá-se justamente porque pensar a convergência midiática requer pelo menos cinco processos em que nos atentemos à convergência econômica e cultural por utilizarem o termo transmídia.

A primeira diz respeito ao processo de integração da indústria do entretenimento em que grandes companhias passam a investir em outros setores, resultando no exemplo dado por ele, da AOL Time Warner explorando filmes, livros, jogos, isto é, processos voltados à transmídia em propriedades como Pokémon, Star Wars e Harry Potter. A convergência cultural, por conseguinte, exploraria novas formas de produzir, com novos usos de tecnologias, incluindo a participação dos consumidores, destacando a potencialidade de produzirem-se conteúdos em múltiplos canais, estimulando diferentes níveis de informações de acordo com cada mídia utilizada.

Dois anos depois, no artigo “Transmedia storytelling”, Jenkins comenta um episódio que ilustra a mudança de perspectiva da produção criativa da indústria do entretenimento, representado por um profissional que anos antes havia considerado o uso de outras mídias como uma distração para um presente, àquela época, em que havia presenciado criadores da indústria dos jogos discutirem maneiras de produzir narrativas que transitassem entre as mídias.

No entanto, ele aponta para a falta de uma efetiva conglomeração de conhecimentos para produzir narrativas transmídia de fato atrativas, enquanto a estrutura à época continuava a possuir um sistema hierárquico em que uma equipe de determinada área como o cinema decide o que será feito nas produções gamificadas, ainda que não haja conhecimento sobre o mercado por aquela especialidade.

Desse modo, o autor aponta para a necessidade da criação de novos modelos de cocriação, o que se difere de sistemas de adaptação de conteúdos para outras mídias e ainda ressalta que a forma ideal de uma narrativa transmídia seria cada mídia produzir aquilo que faz melhor para que, ainda que uma história seja introduzida em uma mídia, ela possa ser experienciada e explorada em outra mídia, em modos de consumo independentes.

Essas foram reflexões levantadas pelo teórico que são retomadas em sua obra “Convergence Culture”, leitura que se tornou obra fundamental para interessados em compreender as transformações da mídia e as dinâmicas de produção de conteúdo e consumo cultural, com especial atenção para a participação do público. Neste livro, o autor apresenta um panorama de análises e reflexões para compreender como o pensamento convergente estava remodelando a cultura popular americana.

Ao se debruçar em “Survivor”, aponta para as comunidades de conhecimento como peças fundamentais no processo de convergência alternativa; em “American Idol” reflete sobre mecanismos de participação da mídia americana e a reação adversa dos fãs; em “Star Wars” examina o surgimento de materiais, produções e conteúdos criados por fãs e a resposta a esse movimento pelas empresas de meios de comunicação de massa, posicionando-se para um uso aceitável dos conteúdos, com concessões que inclusive contribuem para a fidelidade dos fãs; em “Harry Potter”, o autor vai discutir sobre o letramento midiático e o consumo e produção de conhecimentos, tendo como repercussões o desenvolvimento da inteligência coletiva, a criatividade e mais conexões sociais aos envolvidos.

O autor discute também as novas relações entre a política e a cultura popular a partir da campanha eleitoral estadunidense de 2004 em que publicações e marketing viral produzidos por usuários da internet abriram espaço para pensar-se no enfraquecimento da

comunicação política de um para muitos, em que o público tem o poder de manifestar suas insatisfações com a possibilidade de alcançar muitas pessoas. Então, evidencia-se a coexistência de fãs, consumidores e cidadãos em uma mesma matriz da convergência, com a participação e a comunicação da vida política presente também nas produções da cultura popular, estabelecendo ambientes híbridos. “Ou seja, talvez possamos superar nossas diferenças se encontrarmos atributos comuns por meio da fantasia” (Jenkins, 2009, p. 321).

Por fim, chegamos ao que mais nos interessa para este trabalho, que é o capítulo sobre a narrativa transmídia. O fenômeno Matrix é acionado para exemplificar esta lógica, uma vez que utilizou diferentes mídias, como anime, site e game, estimulando o interesse dos fãs a acompanhar a narrativa. Ao trazer à discussão um quadrinho publicado no site de Matrix que vai questionar o entendimento por parte do público com relação ao filme, o autor explicita as diferentes maneiras de acessar o conteúdo da obra e a profundidade da informação acessada de maneira que define Matrix como um “[...] entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (Jenkins, 2009, p.137).

Esse alargamento da narrativa trata das pistas, revelações, becos sem saídas e passagens secretas deixadas de um meio para outro de modo a complementar a experiência de consumo da obra em que cada novo texto necessariamente contribui para o todo. É a partir desta base que Jenkins vai definir como a forma ideal de narrativa transmídia, aquela em que:

[...] 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 em um parque de diversões (Jenkins, 2009, p.132).

Ressalta-se uma das principais características da lógica transmídia: a autonomia, em que cada uma das mídias atua como um ponto de acesso ao todo, mas não há a interdependência de compreensão narrativa baseada no acesso de um ponto a outro, pois se acessa novas experiências, salientando que:

Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional (Jenkins, 2009, p.161).

Esses movimentos de busca de compreensão da obra vão trazer à discussão o esforço que narrativas deste escopo despendem para que os receptores sejam mobilizados a buscar

mais informações, quebrando a perspectiva de histórias de início, meio e fim para uma experiência de conexões com múltiplos caminhos a múltiplas histórias. O autor aponta para os interesses comerciais por trás de investimentos em narrativas transmídias, em que a convergência das mídias leva aos fluxos de conteúdos em múltiplas plataformas, pois “[...] tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente – a construção e expansão de franquias de entretenimento” (Jenkins, 2009, p.148).

Assim, a transmídia atrai públicos diversos, alcançando nichos de mercado por meio de um sistema construído para que uma mídia não anule a eficácia da outra, inclusive havendo a reutilização de inúmeros recursos de uma mídia para a outra, como é o caso dos filmes que emprestam muitas técnicas aos games de modo que cada mídia gere experiências particulares ao consumidor.

Entretanto, o autor também tece críticas à construção narrativa neste processo, como o excesso de personagens sendo uma das fraquezas de desenvolvimento de narrativas transmídia, reforçando as especificidades necessárias na construção de uma obra deste escopo, posto que:

Deve haver um ponto crítico além do qual as franquias não podem ser estendidas, enredos secundários não podem ser acrescentados, personagens secundários não podem ser identificados e referências não podem ser compreendidas (Jenkins, 2009, p.182).

É neste ponto que a crítica do autor vai conectar-se ao conceito de inteligência coletiva, pois a percepção de falhas no desenvolvimento narrativo, por exemplo, é possível por meio das comunidades de indivíduos dispostos a desvendar os enigmas, acumular informações com o objetivo de compreender as camadas de sentido da obra, preencher lacunas e criar suas versões. Essas culturas do conhecimento são trazidas ao texto para inclusive relatar que as comunidades foram utilizadas na escrita do texto de Jenkins, que se coloca como um membro na comunidade do conhecimento, tendo se posicionado como participante ao invés de especialista, um movimento empírico de transmídia científica.

Ainda que o objetivo do autor fosse investigar a produção e o consumo cultural impactados pela emergência de novos modos de comunicação e informação que permitiram o surgimento de plataformas como o *Youtube*, em que os conteúdos poderiam ser compartilhados, produzidos e consumidos coletivamente, torna-se evidente que seu foco acaba por direcionar-se para o pilar da recepção – tendo em vista que a cultura participativa e

a inteligência coletiva são acionadas como pilares para o entendimento das práticas trazidas no apanhado de estudos de caso em sua obra.

O entendimento do conceito de cultura da convergência apoia-se na intersecção de duas matrizes teóricas: a cibercultura e o estudo de fãs, ao passo que Jenkins reconhece o caráter ativo dos consumidores e de que tratar de quem está conectado ao ciberespaço implica em considerar que nem todos têm acesso a esse ambiente. Entende-se a partir de sua leitura sobre os fenômenos que as possibilidades de co-criação, colaboração e interação de e entre fãs estão nas práticas específicas utilizadas como exemplo para compreender as modificações mais amplas pelas quais o cenário cultural contemporâneo tem se modificado.

Com esse argumento, o autor defende a valorização da dimensão afetiva e interação ativa dos fãs, em que a convergência resultaria em processos de transação que gradualmente se encaminhariam para um cenário mais equitativo e mútuo em termos de colaboração e co-criação. Assim, o conceito de cultura da convergência carecia de mais aprofundamentos para inclusive compreender os fenômenos culturais a partir de outros aspectos como o controle dos conteúdos, as potencialidades de interação e os papéis não homogêneos, com hierarquias de participação e co-criação, quando se busca compreender tanto o pilar da produção como da recepção.

Deste modo, torna-se oportuno ressaltar que, após a publicação desta obra, o autor continua atualizando a definição de transmídia em seu blog, publicando artigos e comunicações em painéis e conferências. A partir de sua participação na *ComicCon* em San Diego em 2011, Jenkins vai publicar um texto expandido em que ele afirma que estava dedicado a outros projetos e mais interessado em como as discussões estavam consolidando-se do que em intervir diretamente nesses diálogos, ressaltando que o próprio entendimento de transmídia seria uma compreensão mutável, um argumento em evolução. Assim, a narrativa transmídia:

[...] representa um processo em que os elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente por vários canais de distribuição com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio produz sua própria contribuição para o desenrolar da história (Jenkins, 2011)<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Tradução livre da autora para “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.”

O autor também afirma que isoladamente transmídia significaria “através de mídias”, uma maneira de abordar a convergência como um conjunto de práticas culturais e que o argumento de Marsha Kinder trazido aqui anteriormente apontava para a intertextualidade transmídia, a qual ele foi um dos primeiros a popularizar o termo narrativa transmídia como uma lógica para pensar os fluxos de conteúdo através da mídia.

Preocupado com a redução do conceito transmídia à ideia de múltiplas plataformas de mídia sem se aprofundar nas relações entre as extensões de mídia, o autor orienta para o direcionamento do olhar para as relações entre as mídias e não simplesmente contar o número de plataformas de mídia, imaginando que esses fenômenos caracterizam-se como um continuum de possibilidade. Desta maneira, a mesma produção poderia ser pensada em várias lógicas, como a performance transmídia, o ativismo transmídia, espetáculo transmídia, jogo transmídia.

Assim, Jenkins passa para um segundo momento em que vai expandir seu debate sobre a cultura da convergência apresentando a obra *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* co-escrita com Joshua Green e Sam Ford, publicada em 2013 nos Estados Unidos. Este livro analisa a cultura na era digital, abordando os modos como a cultura espalha-se, modifica-se e transforma através das práticas de participação e compartilhamento dos públicos.

A obra foi traduzida no Brasil como *Cultura da Conexão* – uma escolha de tradução controversa, uma vez que a palavra *spreadable*, em português espalhável ou algo como espreaiável, que seria justamente a capacidade de espalhar-se, a potencialidade de difundir-se em diferentes direções, irradiando para vários sentidos, uma definição que acaba enfraquecida em essência e causa oscilações na interpretação dos fenômenos trazidos.

Nesta obra, o autor vai dedicar-se às diversas maneiras pelas quais os conteúdos circulam, analisando um modelo híbrido e emergente de circulação em que há forças de cima para baixo e baixo para cima, de modos participativos e desorganizados, deslocando o pensamento sobre as lógicas do conceito de distribuição para circulação. Este estudo:

[...] enfoca a lógica social e as práticas culturais que favorecera e popularizaram novas plataformas – a lógica que explica por que compartilhar se tornou uma atividade tão comum, e não apenas como isso se deu. Nossa abordagem não supõe que as novas plataformas liberem as pessoas de velhas limitações, mas, em vez disso, sugere que as facilidades da mídia digital funcionam como catalisadoras para a reconceituação de outros aspectos da cultura, exigindo que sejam repensadas as relações sociais, que imaginemos de outro modo a participação cultural e política,

que as expectativas econômicas sejam revistas e que se reconfigurem as estruturas legais (Jenkins et al, 2014, p.25).

Os autores voltam-se para a participação ativa do público na cultura contemporânea e seu papel fundamental na disseminação de conteúdos culturais, retomando o conceito de cultura da convergência e trazendo para a discussão o enfoque sobre as lógicas de distribuição e a colaboração entre fãs e criadores.

Para dar conta destes fenômenos, os autores apresentam diversos exemplos, de memes da internet a conteúdos gerados pelo público, investigando além das estratégias de marketing e controle da indústria, observando como esses modos de interação e participação espalham-se, ganhando alcance nas redes sociais e em outras mídias e plataformas digitais. Há o destaque para a participação e interação do público, defendendo a participação ativa e a co-criação colaborativa.

Esta obra marca um retorno de Henry Jenkins para a dedicação ao estudo de fãs e o ativismo transmídia – conceito que surgiu como um desdobramento da noção de narrativa transmídia. Seria uma dinâmica transmídia em que a articulação de conteúdos tem como finalidade gerar consciência, potencializar o engajamento e ação para a estruturação de mudanças, na multiplicação de atores em rede, utilizando diversas plataformas e linguagens.

### 3.3 AS HIPERMEDIAÇÕES DE SCOLARI

Carlos Alberto Scolari é um pesquisador acadêmico argentino especializado nos estudos de comunicação, reconhecido por importantes contribuições teóricas no campo das mídias e cultura digital. Ao passo que Jenkins concebe a convergência para entender as modificações do cenário midiático e suas relações com o público e seus aspectos culturais, Scolari dedica-se a construir um apanhado de reflexões e análises para compreender o cenário midiático a partir do conceito de hipermediação.

Em *Hipermediaciones Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, o pesquisador afirma que os processos que afetam a sociedade pertencem a uma dimensão global e que, para compreender sobre as novas formas de comunicação, é preciso reconhecer que tecnologia, cultura e sociedade andam de mãos dadas, uma vez que:

Não podemos pensar nas hipermídias como se fossem um artifício tecnológico. As tecnologias digitais e as novas mídias “são mais do que

apenas ferramentas ou máquinas”. Tecnologia e tecnocultura incluem todos os significados e sistemas oferecidos e permitidos por máquinas e artefatos digitais que circulam na cultura (Scolari, 2008, p.14).

O autor aponta para a necessidade de olhar estes objetos em seu caráter social, seja pelos valores que transmitem em seus produtos, como pelos processos de consumo que fomentam, ou ainda, pelos encadeamentos que firmam com outras tecnologias e as nossas próprias subjetividades envolvidas nestes processos. Neste livro, ele declara que a semiótica faz-se presente nos estudos como um olhar, um constructo teórico essencial posto que se encarrega de estudar os processos de produção de sentido e interpretação.

Ele compreende as teorias como um conjunto de conversas. Desse modo, seu estudo propõe um apanhado de conversas teóricas em torno da comunicação digital interativa, assim como análises de supostos mal-entendidos que surgiram nos últimos anos – no que diz respeito ao território epistemológico em que as teorias de comunicação cruzam-se com as tecnologias digitais.

Nesta obra, dividida em sete capítulos, há uma retomada de conhecimentos teóricos sobre a comunicação, assim como um estado da arte dos estudos de comunicação de massa. Para analisar o terreno das novas mídias e hipermediações, o autor apresenta um debate sobre as conceituações destes processos e formas de nomeá-los a fim de mapear as principais conversas teóricas sobre comunicação digital interativa.

Para construir o objeto, o autor apresenta reflexões sobre o conceito de novas mídias, especialmente ao olhar para o termo do ponto de vista acadêmico. Ele argumenta que a cada vez que surge uma nova tecnologia é natural que ela seja discutida e pensada tanto pela sociedade como pelas instituições de modo que a tecnologia passa a ser objeto de discurso e ainda se torna parte de um tecido cultural em que poder e conhecimento misturam-se – condições que acabarão por produzir novos significados à própria tecnologia.

Esta reflexão é acionada para discutir a inutilidade teórica de pensar-se no termo “novas mídias”, uma vez que o que está hoje situado como novas formas de comunicação digital serão consideradas velhas mídias no futuro. Tal argumento serve de base para examinar a introdução do termo transmídia pelo autor, que resgata Marshall para falar sobre as características deste conceito:

Segundo Marshall, uma das principais características dos novos dispositivos de comunicação é sua capacidade de eliminar barreiras entre as mídias e contaminar umas às outras. A mídia digital também teria dissolvido as fronteiras entre “as máquinas de reprodução e as de disseminação”

(Marshall, 2004, p.2). Dessa forma, a novidade pode ser o surgimento de uma transmidialidade que cruza e combina velhas linguagens e mídias. (Scolari, 2008, p.73).

Ao contextualizar a transmídia, o autor aponta para uma confusão semântica, um caos necessário que, além de abranger o delineamento do objeto de estudo, contribui para compreender os limites e identificar possíveis interlocutores – especialmente porque ele também argumenta a coexistência de diferentes enunciadoreis, tais como os pesquisadores, empresas, profissionais de comunicação e tipos de discurso, seja comerciais, informativos, acadêmicos, neste processo.

Assim ele traz o conceito de multimídia que teve grande difusão no início dos anos noventa, contextualizado pelo nascimento da World Wide Web e o CD-Rom que era considerado como um meio ideal de combinação de linguagens, assim como sua utilização pelo artista Andy Warhol que definiu seu trabalho E.P!. (Exploding. Platie. Inevitable) como multimídia – uma instalação com diversas telas. Esse resgate é oportuno para pensar a historicidade dos termos que foram sendo demarcados sobre as interações entre diferentes mídias.

De acordo com Scolari, a multimídia “[...] potencia a experiência do utilizador que pode interagir com textualidades complexas onde diferentes linguagens e suportes se cruzam e se combinam” (Scolari, 2008, p.101). Para ele, não apenas a multimídia como a hipertextualidade, a interatividade e a convergência seriam características, em maior ou menor grau, das novas formas de comunicação, posto que cada um dos exemplos citados explicaria algum aspecto de processos comunicacionais.

Ele observa também que a propriedade tecnológica seria um elemento comum, reforçando que nenhuma destas propriedades seria suficiente para apreender a complexidade e diversidade de fenômenos de comunicação, como explicitado a seguir:

Ambos os termos – referimo-nos a multimídia e multimedialidades – sofreram tanto a nível discursivo que nos contribuem muito pouco do ponto de vista teórico. Jornalistas, publicitários e tecnólogos se encarregaram de esvaziá-los de conteúdo. Do ponto de vista teórico, se você quiser trabalhar a hibridização de diferentes mídias e linguagens, talvez seja conveniente recuperar outros conceitos menos desgastados, como por exemplo, remediação ou convergência (Scolari, 2008, p.101).

Ao trazer novamente a convergência, o autor alerta para que haja o afastamento de uma abordagem que pensa a extinção, considerando a convergência midiática como mais do que uma soma de meios em uma tela, pois, quando as linguagens interagem entre si, há

também o surgimento de espaços híbridos que conseqüentemente têm o potencial de construir novos modos de comunicar. Isto não significa que os meios anteriores de comunicação deixam de existir como alguns teóricos apontavam a partir da hipótese de que a internet substituiria meios tradicionais.

Um olhar atento ao desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação empreende observar que dificilmente a introdução de uma nova mídia causaria o completo desaparecimento de uma mídia anterior, convencendo a compreender a complexidade das novas mídias e sua capacidade de reunir interfaces, linguagens, textualidades, estéticas.

Assim, chegamos ao conceito das hipermediações, que reuniria boa parte das propriedades mencionadas anteriormente e que fazem parte do que se considera como novas formas de comunicação, sendo a hipermídia “[...] a hipertextualidade dentro de um contexto de convergência de linguagens e mídias” (Scolari, 2008, p.113), isto é, a hipermedialidade como a soma de hipertexto e multimídia.

Trazer aqui hipertextualidades responde à dimensão interativa presente no conceito de hipertexto, uma vez que “[...] para navegar é preciso interagir, e a digitalização [...] é uma propriedade transversal e básica das novas formas de comunicação” (Scolari, 2008, p.113). Para o autor, falar de comunicação digital ou interativa seria falar sobre comunicação hipermídia, definindo a hipermediação como processos de troca, produção e consumo simbólico situados em espaços em que se encontram inúmeras mídias, linguagens e sujeitos interligados de forma reticular.

Ainda quando o autor volta-se para este cenário, ele vai frisar a importância de pensar-se no consumo como um importante aspecto desses fenômenos, retomando a trajetória de teóricos do hipertexto que apontavam para o gradual desaparecimento de uma suposta divisão entre autor e leitor na medida em que “[...] os novos formatos participativos estão socializando a produção e o consumo de conteúdos” (Scolari, 2008, p.289).

Em 2012, o autor publicou o livro *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* junto ao pesquisador de estudos midiáticos Indrek Ibrus, uma obra estruturada em capítulos que apresenta diferentes perspectivas sobre as mudanças na mídia, tais como as inovações textuais, econômicas e institucionais/organizacionais, estimulando uma análise multidisciplinar que considera os intercâmbios entre diferentes campos acadêmicos.

Para tanto, os autores inicialmente discorrem sobre uma importante questão: a conceituação de *crossmídia* e narrativa transmídia. A primeira seria “[...] uma propriedade intelectual, serviço, história ou experiência que é distribuída em várias plataformas de mídia usando uma variedade de formas de mídia” (Scolari; Ibrus, 2012, p.7). Os autores consideram

a *crossmídia* como um esforço estratégico em que pese considerar o intuito de expandir, fortalecer uma propriedade através de promoção cruzada entre plataformas, atentos aos processos de complexificação e sofisticação dessas estratégias.

Por outro lado, a narrativa transmídia é conceituada a partir dos estudos de Jenkins (2003) como a:

[...] técnica de contar uma única história em várias plataformas e formatos, incluindo tecnologias interativas modernas que, por sua vez, permitem a participação do usuário e contribuições para a história (Scolari; Ibrus, 2012, p.7).

Sendo assim, a narrativa transmídia seria a soma de *crossmídia* e narrativa, compreendendo que todas as narrativas transmídia seriam *crossmídia*, pois são distribuídas em diferentes plataformas de mídia, mas nem todas as experiências *crossmídia* seriam uma narrativa transmídia por nem sempre terem uma narrativa que conecte todos os conteúdos.

Partindo desta perspectiva, o intuito dos autores com essa obra seria investigar fenômenos que não podem ser vistos apenas como textuais, mas como fenômenos econômicos e sociais, uma vez que:

[...] são condicionados por um contexto muito específico, mas complexo e historicamente circunstancial, malha de forças, como lutas de poder na indústria, inércia do mercado, empoderamento do público, continuidades interpretativas entre várias ‘comunidades de fala’ engajadas, etc. (Scolari; Ibrus, 2012, p.7).

Na intenção de testar ferramentas analíticas e teóricas aplicadas a narrativas, Scolari (2012) vai dedicar-se ao capítulo intitulado *The Triplets and the incredible shrinking narrative: Playing in the borderland between transmedia storytelling and adaptation*. Neste capítulo, o autor apresenta um estudo de caráter exploratório, a partir da produção audiovisual catalã, uma das mais reconhecidas internacionalmente e que no Brasil foi traduzida como *As trigêmeas* e estreou no Canal Futura em 1998. O autor coloca esta produção como uma das experiências transmídia mais ricas da Espanha, que tem sua primeira publicação como livros infantis ilustrados em 1983 de Roser Capdevila.

A análise da narrativa retoma os estudos de Vladimir Propp (1968) para pontuar que o esquema narrativo dessas histórias encaixar-se-ia no modelo de conto popular tradicional em que há sempre a necessidade de cumprir-se uma tarefa, no caso pelas trigêmeas, assim como

algo ou alguém que impede que este objetivo seja alcançado – que na série audiovisual seria a personagem Bruxa Onilda.

É importante ressaltar que as histórias dos desenhos animados possuíam roteiros originais, isto é, não eram baseadas nos livros e o sucesso da narrativa levou à produção de *spin offs*, longa-metragem, coleções de livros, cds de música, website e até uma produção em 3D. Neste contexto, quando o autor analisa tais produções, ele vai discutir sobre as diferenças entre adaptação e narrativas transmídia, em que a primeira seria a mesma história recontada em outra mídia, enquanto a segunda uma maneira de falar sobre a um conteúdo através das mídias, em contextos de convergências.

Assim, “Recontar uma história em um tipo de mídia diferente e adaptação, enquanto usar vários tipos de mídia para criar uma única história e transmidiação” (Scolari, 2012, p.54). Ou seja, ainda que a adaptação compartilhe dos benefícios de uma narrativa transmídia, como a criação de novos pontos de acesso, ela vai se distinguir de uma narrativa transmídia pela falta da distinção, um dos componentes na definição de Jenkins (2003).

Este argumento é essencial para compreender a concepção ampla do autor sobre narrativa transmídia, em que ele vai defender o argumento de que textos como a adaptação servem como uma porta de entrada ao universo narrativo, trazendo exemplos de franquias como Harry Potter e Senhor dos Anéis, com suas adaptações audiovisuais com origem nos livros, trazendo para o debate que “mesmo os textos compactados – como trailers, recapitulações e adaptações que retiram personagens ou situações [...] funcionam como portas de entrada para um universo narrativo” (Scolari, 2012, p.52).

O autor deixa uma provocação valiosa sobre este contexto ao dizer que “[...]os pesquisadores da narrativa transmídia devem se esforçar para incorporar em suas análises os ajustes feitos em uma história que de alguma forma a enriquecem e expandem ou mesmo a comprimem” (Scolari, 2012, p.56). E defende este argumento ao pensar que os textos como *trailers* ou *sneak peeks* são parte de um mundo narrativo e que por isso devem ser incorporados ao corpus textual a ser analisado por estudiosos da transmídia, lembrando que, mesmo as adaptações que mantêm a mesma estrutura e em certa medida pouco acrescentaria ao estudo das narrativas transmídia, devem ser analisadas a fim de investigar se elas de algum modo fornecem novas visões do mundo narrativo, isto é, “[...] o pesquisador deve determinar se as compressões, conforme argumentado por Jenkins, incluem algum tipo de “compreensão aditiva” antes de descartá-las” (Scolari, 2012, p.58).

Ele ainda provoca ao pesquisador considerar tais textualidades como possibilidades de gerarem-se experiências narrativas mais ricas, questionando sua separação ou descarte de

análises, posto que muitas vezes na perspectiva do consumidor essas textualidades fazem parte do universo narrativo.

Por fim, o autor vai considerar uma teoria da narrativa transmídia como um trabalho em desenvolvimento que “[...] deve promover a criação de taxonomias textuais e narrativas, preservando os diferentes componentes de mundos ficcionais” (Scolari, 2012, p.58) e que, dado seu estado embrionário, o campo estaria aberto aos demais pesquisadores para que proponham outros tipos de relações, pois “[...] se quisermos desenvolver uma teoria sólida de narrativa transmídia, devemos começar definindo claramente os conceitos e propondo taxonomias básicas para desenvolver um discurso científico” (Scolari, 2012, p.58).

Tal proposta é justamente o que tentamos desenvolver até aqui, respeitando a trajetória de teóricos que precederam os estudos de transmídia, contribuindo para o entendimento de como se desenvolveram as discussões e conceituações para neste momento partir para a perspectiva da autora deste projeto – uma transmidialogista, como define Scolari – em busca de uma construção teórica deste objeto de estudo.

### 3.4 A TRANSMIDIALOGISTA

Dedicar-se à construção de um entendimento de transmídia neste trabalho provou-se uma investigação entrecruzada de múltiplas fontes, com a triangulação de dados e algumas evidências que se esboçarão a seguir. Devido às especificidades e complexidades do objeto, foram necessários dois movimentos apresentados anteriormente.

O primeiro correspondeu ao levantamento das produções brasileiras sobre o tema que se tornou estado do objeto através de um corpus que foi reunido para mapear o que a academia estava entendendo sobre a transmídia, passando para uma análise pontual em que foram observadas, por exemplo, a existência, em sua maioria, de trabalhos que pensam a transmídia a partir de uma produção finalizada, seja analisando narrativas seja buscando compreender como o público consome tais produções, demarcando muitas vezes aspectos tecnológicos ou mercadológicos em detrimento do olhar para o processo produção.

Isto é, partiu-se de uma investigação que procurava entender a transmídia, encontrando nesta pesquisa uma produção acadêmica que olha para os fenômenos a partir de produções finalizadas, fazendo-se necessário desviar o olhar para o que se apresentou como relevante e de maior contribuição aos estudos da transmídia: a perspectiva da produção. Tal decisão baseia-se em uma tentativa de não apenas ecoar as referências que antecedem os

estudos sobre o conceito, mas de compreender o que tem sido feito no Brasil, o que foi produzido de materiais que servem como referência para quem deseja produzir transmídia.

Ao encontrar trabalhos que se dedicam a uma investigação acadêmica e a uma produção transmídia, houve o encantamento pelo objeto, compreendendo-o como um conceito que não poderia ser analisado cerceado pela área de comunicação, mas trazendo olhar de áreas análogas.

Ao esquadrihar esses trabalhos, pode-se observar que falar da transmídia, em sua maioria, seria tratar da produção ou em como ela é consumida. Diante deste material, optou-se por continuar este trabalho dando atenção ao que se torna relevante por sua incipiência, que é a perspectiva da produção transmídia. Esta decisão tem como destino explorar 6 trabalhos que atuam neste viés, quanto aqueles que se dedicaram a construir materiais projetuais, de modo que ambos atuam com a perspectiva de produção.

Ainda, ao reunir as referências trazidas pelos pesquisadores, constatou-se a utilização massiva da bibliografia de Jenkins. Esta observação aliada ao que aqui chamaremos de “linha de Marsha Kinder” – que seria a não utilização dos estudos da autora, constando em muitos trabalhos apenas a informação ou uma citação de que a autora precedeu os estudos por ser a primeira a trazer o termo, trouxe a necessidade de resgatar sua biografia e marcá-la no contexto de mapeamento da trajetória de conceituação da transmídia, posicionamento demarcado no início deste capítulo.

Este movimento permitiu compreender a lógica transmídia que considera especialmente a intertextualidade, uma vez que o estudo da autora sobre produções da virada dos anos 1980 para os 90 começa a rascunhar uma perspectiva que nota que as produções estavam conectando-se, em que uma referência poderia conectar-se a outra, expandindo o entendimento sobre os produtos culturais em um cenário de combinações entre mídias.

Compreendendo este contexto em que a autora vai perceber o atravessamento de releituras, adaptações, paródias, que incluem outras produções como videogames, brinquedos, *hqs*, de modo que as fronteiras entre as mídias pareciam cada vez mais esmaecidas, torna-se importante destacar o quanto seu trabalho demarca, sobretudo, a intertextualidade e a espetatorialidade do público infantil.

Ao reconhecer a importância de Jenkins para os estudos de transmídia, dedicamo-nos a compreender seus estudos, tendo algumas ressalvas como a existência de conceitos como intertextualidade que já esboçavam uma perspectiva transmídia, compreendendo também o contexto em que estas obras foram publicadas, pensando no cenário de mídias em expansão, assim como a popularização da internet nos anos 1990.

Outra observação importante foi compreender que havia algumas inconsistências em seu argumento, especialmente quando o autor defende *Matrix* como uma obra transmídia, pelos exemplos trazidos no capítulo dedicado à franquia. Ao discutir as supostas lacunas narrativas da obra, o autor vai reforçar a necessidade de compreensão de que há novas estruturas narrativas sendo construídas, que não necessariamente trabalham com estruturas lineares, com início, meio e fim e que “[...] os fragmentos existem para que os consumidores possam fazer as conexões em seu próprio ritmo e a sua própria maneira” (Jenkins, 2009, p.171). No entanto, quando ele discorre sobre uma cena do filme que é complementada pelo videogame, deixa explícito que o público que não teve acesso ao videogame provavelmente não entenderia o sentido de um diálogo do filme.

Ora, se as expansões são novos pontos de acesso e devem ser autônomas “[...] para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa” (Jenkins, 2009, p.138), como pode esperar que o público acesse outras expansões para ter o entendimento do universo narrativo e ao mesmo tempo defender o argumento da autonomia entre as produções? A autonomia perde-se quando uma obra necessita de outra para que faça sentido. Essa provocação parece apontar para um caso de inconsistência narrativa, um aspecto significativo na construção de sentidos de uma obra.

Assim como Jenkins não pode ser dissociado de seu conceito de acafan (esse pesquisador que também faz parte de um fandom, e aí entendemos, por exemplo, a análise de *Matrix* apontar mais para as qualidades de construção da obra do que para suas incongruências), a pesquisadora deste trabalho também não pode ser dissociada de seu papel de pesquisartista.

Quase três décadas depois, em um caleidoscópio de reflexões, revisitar Jenkins serve para trazer a transmídia para algo anterior, que é a produção; o processo criativo no qual poderemos inclusive dialogar sobre metodologias de criação, quando formos debater sobre as pesquisas que desenharam planejamentos, manuais de obras transmídias. Muitos são os conceitos que tangenciam a transmídia, tais como intersemioses, adaptações, traduções, intertextualidade, intermedialidade, multimidialidades. Perceber essa pluralidade de olhares pelos quais se pode pensar em uma produção em mais de uma mídia aponta para uma riqueza material de abordagens teóricas que traduz a complexidade dos fenômenos envolvidos.

Olhar para trás oportuniza ter acesso a obras fundadoras, com atenção ao que pode ser revisto, com base para olhar para frente, na construção de um estudo que observa a transmídia como processo e como produto, que questiona, inclusive, se a transmídia é suficiente pros fenômenos que temos, arriscando a pensar o quanto nomear um fenômeno faz parecer que ele

passa a existir a partir daquele momento, quando na verdade estaríamos discutindo processos de interação entre mídias que é intrínseco em outras manifestações como a dança.

Projetando mais adiante, será que não estaríamos categorizando fenômenos que trazem implicitamente uma questão decolonial latente, posto que este viés percebe artes associadas e não sectarizadas de modo que não seria a transmídia um termo guarda-chuva acadêmico para tratar de processos mais antigos que a própria história da academia? Para refletir sobre essas questões, seguiremos para o capítulo que trata a transmídia a partir do olhar da linguística.

## 4 A TRANSMÍDIA NA MARGEM DA LETRAS

### 4.1 A TRANSMIDIAÇÃO DE LARS ELLESTRÖM

Lars Elleström foi um professor de Literatura Comparada na *Linnaeus University* na Suécia onde presidia o Centro para os Estudos de Inter e Multimodalidades. Com vasta produção que perpassa as áreas da comunicação, linguística e semiótica, o pesquisador acadêmico foi coordenador da *International Society for Intermedial Studies* – ISIS, uma rede internacional de grupos de pesquisa.

Elleström debruçou-se sobre os estudos da intermedialidade, tendo como foco a transferência de características entre diferentes mídias (*media differences*), estudando as relações entre as diferentes formas de artes e as mídias, considerando seus contextos culturais, promovendo os estudos de intermedialidade no campo científico.

Na obra *Midialidade: ensaios sobre a comunicação, semiótica e intermedialidade* são reunidos sete ensaios que tratam sobre os processos de transformação intermediática, uma base teórica em que as características das mídias podem ser transferidas de uma para outra mídia. No ensaio “Um modelo de comunicação centralizado na mídia”, o autor parte da necessidade de criar-se um novo modelo de comunicação centralizado na noção de mídia, uma vez que os modelos existentes levariam em conta apenas o significado verbal, sendo “equivocado supor que a comunicação do significado não verbal pode ser modelada por meio de um significado análogo ao verbal” (Elleström, 2017, p.15).

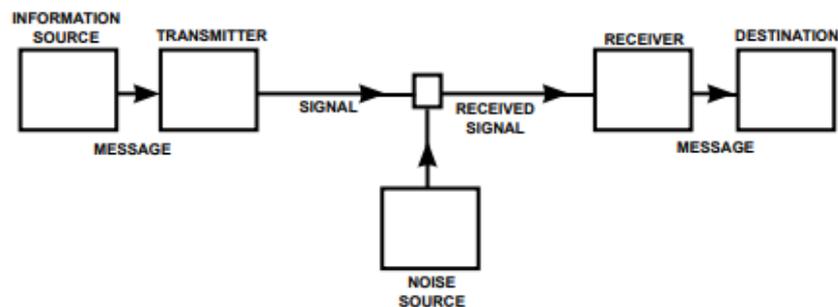
Para tanto, o termo mídia refere-se:

[...] não somente às mídias de massa, mas também às mídias usadas em uma comunicação mais pessoal; não só às mídias baseadas em dispositivos tecnológicos externos, mas também baseadas na corporeidade; não somente às mídias planejadas, mas também casuais; não somente aquelas usadas para fins práticos, mas também para os artísticos – e assim por diante (Elleström, 2017, p.17).

Sua proposta de definição de mídia seria enquadrá-la em termos de comunicação, considerando que mídia e comunicação seriam interdependentes e mutualmente explicativas. Assim, ele desenvolve uma crítica aos modelos antigos de comunicação de Shannon (1948), Jakobson (1960), Schramm (1971) e Hall (1980), justificando tais escolhas por serem influentes modelos, criados com diferentes propósitos, com ideias encontradas em modelos posteriores.

Ao brevemente trazer cada um destes modelos, o autor afirma que os elementos constitutivos de todos os modelos analisados pressupõem um movimento da esquerda para a direita, ilustrado a seguir.

Figura 7: Modelo de comunicação de Shannon (1948)



**Figura 1.** Modelo de comunicação de Shannon (1948, p. 381).

O modelo de comunicação de Shannon (1948) está estruturado em uma fonte de informação cuja transmissão encaminha-se a um destino. A mensagem sendo composta pela fonte de informação e um transmissor que seria um dispositivo técnico operando um sinal que permitirá o envio da mensagem. Neste modelo, há o ruído como a instância em que se considera que o sinal recebido não será necessariamente o mesmo que foi enviado pelo transmissor.

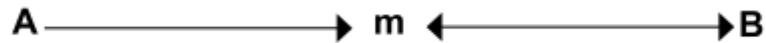
Figura 8: Modelo de comunicação de Jakobson (1960)



**Figura 2.** Modelo de comunicação de Jakobson (1960, p. 353).

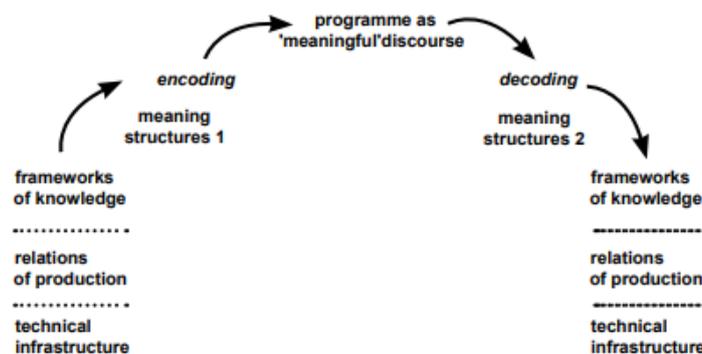
No modelo de Jakobson (1960), há também o movimento da esquerda para a direita, indicando a mensagem composta pelo contexto e o contato como uma entidade intermediária, centralizada entre o remetente e o destinatário.

Figura 9: Modelo de comunicação de Schramm (1971)

**Figura 3.** Modelo de comunicação de Schramm (1971, p. 23).

No modelo de Schramm (1971), a comunicação se estabelece na relação de três elementos: A, m e B, em que A seria o comunicador, m a mensagem e B o receptor. Elleström aponta para o mérito desta abordagem ao demarcar a atividade interpretativa do receptor na medida em que a seta entre m e B aponta para ambas as direções.

Figura 10: Modelo de comunicação de Hall (1980)

**Figura 4.** Modelo de comunicação de Hall (1980, p. 130).

Hall (1980) apresenta um modelo de comunicação criado sob a perspectiva dos estudos culturais a partir da relação de codificação e decodificação. Em sua perspectiva há estruturas de significado cuja entidade central seria o programa como discurso significativo referindo-se aos objetos de comunicação.

A partir desta retomada de modelos, Elleström apresenta o seu modelo de comunicação centralizado na mídia que se baseia nas “menores e mais básicas entidades de comunicação possíveis e suas inter-relações essenciais” (Elleström, 2017, p.26), sendo três elementos considerados como indispensáveis e interconectados:

O primeiro diz respeito a “algo sendo transferido”, pois “se não há correlação alguma entre a entrada e a saída, simplesmente não há comunicação, posto que a ideia fundamental de comunicar é “compartilhar [...]” (Elleström, 2017, p.28). Ainda sugere o uso do termo “valor

cognitivo” para referir-se a configurações mentais que entram e saem na comunicação e deve ser compreendido como uma noção abrangente, diferente das noções de significado e ideias amplamente utilizadas nos modelos anteriores. Ao propor o uso deste termo, o autor considera que a comunicação não deve ser reduzida a significado verbal ou verbalizado, tendo em vista que

[...] apesar de o valor cognitivo ser sempre o resultado de um trabalho mental, nem sempre é possível articular usando a linguagem. Consequentemente, comunicação, de acordo com o modelo que proponho, não pode ser reduzida a comunicação de significado verbal ou verbalizável [...] (Elleström, 2017, p.28).

O segundo baseia-se em “dois locais separados entre os quais a transferência ocorre” normalmente associada como duas pessoas, o que o autor ressalta ser impreciso para seus propósitos para evitar noções como as de comunicador-receptor, de Schramm ou de rementente-destinatário de Jakobson, posto que essas noções dão a impressão de que a transferência ocorre necessariamente entre duas pessoas, constituídas de mentes e corpos, com um terceiro objeto, separado, intermediário, no meio, por assim dizer, sob a forma de uma “mensagem” que está essencialmente desconectada das pessoas que se comunicam (Elleström, 2017, p.29).

O autor sugere os termos “mente do produtor” e “mente do perceptor” como os lugares mentais em que o valor cognitivo aparece, pois há “[...] certas configurações na mente do produtor e, em seguida, após a transferência comunicativa, existem configurações na mente do perceptor que são pelo menos remotamente semelhantes às da mente do produtor” (Elleström, 2017, p.30).

O terceiro seria “uma fase intermediária que torna a transferência possível”, em que o termo “produto de mídia” seria a fase intermediária que permite a transferência do valor cognitivo da mente de um produtor para a mente de um receptor:

Em consonância com isso, sugiro que a entidade intermediária, que liga as duas mentes é sempre algo, de alguma maneira, material, embora não possa ser conceituado de forma clara apenas em termos de materialidade. Como conecta duas mentes em termos de uma transferência de valor cognitivo, deve ser entendida como materialidade que tem a capacidade de provocar certas respostas mentais (Elleström, 2017, p.30).

Partindo do pressuposto de que essas duas mentes poderiam ser utilizadas como instrumentos para que haja a efetiva transferência de valor cognitivo, elas seriam, por conseguinte, mediadores potenciais de um produto de mídia, em que o autor propõe que:

[...] um produto de mídia possa ser obtido por qualquer matéria corporal ou não corporal (incluindo a matéria que emana diretamente de um corpo) ou uma combinação desses fenômenos. Isso significa que a mente do produtor pode, por exemplo, usar tanto uma matéria não corpórea (digamos, uma carta) quanto seu próprio corpo e suas extensões imediatas (fala e gestos) para realizar produtos de mídia (Elleström, 2017, p.30).

Assim, o autor parte para a interpretação de seu modelo de comunicação centrado na mídia, construindo um diagrama que da esquerda para a direita estabelece:

[...]o ato de comunicação inicia com um determinado valor cognitivo na mente do produtor. Consciente ou inconscientemente, o produtor decide dar forma a um produto de mídia, que pode ser assimilado por algum perceptor. O produto de mídia torna possível uma transferência de valor cognitivo da mente do produtor para a mente do perceptor; esta é uma transferência não no sentido de que o valor cognitivo, como tal, passa através do produto de mídia (o qual carece de consciência), mas no sentido de que há, no final, um valor cognitivo na mente do perceptor que tem algumas semelhanças com o valor cognitivo na mente do produtor (Elleström, 2017, p.32).

Figura 11: Modelo de comunicação de Elleström (2017)

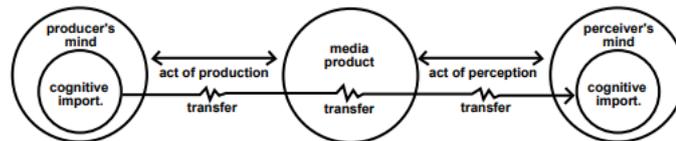


Figura 5. Um modelo de comunicação centralizado na mídia.

Este diagrama apresenta as três entidades de comunicação estabelecidas anteriormente, da esquerda para a direita: algo sendo transferido (valor cognitivo); dois locais separados entre os quais a transferência ocorre (mente de produtor e mente de perceptor); e uma fase intermediária que possibilita tal transferência (produto de mídia). Ademais, o diagrama expressa quatro inter-relações essenciais entre essas entidades:

[...] 1. Um ato de produção “entre” a mente do produtor e o produto de mídia; 2. Um ato de percepção “entre” o produto de mídia e a mente do perceptor; 3. Valor cognitivo “dentro” da mente do produtor e da mente do perceptor; 4. Uma transferência de valor cognitivo “através” do produto de mídia (Elleström, 2017, p.32).

Deste modo, Elleström (2017), ao propor um modelo de comunicação baseado na transferência de valor cognitivo de uma mente para outra por meio de um produto de mídia, proporciona um abrangente entendimento de mentes e corpos de comunicadores em partes

separadas do modelo, evitando dicotomias, sendo concebido para explicar tanto a comunicação serial como a comunicação que ocorra em mais de duas mentes.

No ensaio “Transferência de característica das mídias entre mídias diferentes”, Elleström parte do fenômeno de transferência de características midiáticas entre diferentes mídias para desenvolver um novo enquadramento teórico a que ele irá chamar de *transformação das mídias* cujo objetivo “[...] é explicar o que acontece quando dados significativos são mudados ou corrompidos durante a transferência entre diferentes mídias” (Elleström, 2017, p.230).

Esta compreensão está alicerçada no reconhecimento de propriedades fundamentais que são potencialmente compartilhadas por todas as mídias em que as similaridades e as diferenças são elementos fundamentais de análise, posto que “[...] transferir dados significativos entre mídias diferentes é transformá-los, o que é equivalente a manter algo, desfazer-se de algo e adicionar algo novo” (Elleström, 2017, p.230).

Sua abordagem volta-se para as definições de mediação *versus* representação e transmediação *versus* representação das mídias que serão trazidas a seguir. A mediação seria “[...] uma realização pré-semiótica e física das entidades (com qualidades materiais, sensoriais e espaço-temporais e potencial semiótico), percebida pelos receptores humanos dos sentidos no contexto da comunicação” (Elleström, 2017, p.231).

A representação diz respeito a “[...] a criação de sentido nos atos de recepção perceptuais e cognitivos” (Elleström, 2017, p.231) na medida em que representar algo seria o ato de causar certo tipo de interpretação que pode estar conectada ao produto de mídia e a forma de percebê-lo, em maior ou menor escala, mas que nunca existe de maneira independente da atividade cognitiva do destinatário. Assim sendo, mediação e representação estariam profundamente inter-relacionadas, sendo que a primeira noção “embasa a realização material da mídia, ao passo que a noção de representação destaca a concepção semiótica da mídia” (Elleström, 2017, p.232).

O autor define o termo *mediar* como “[...] o processo em que uma mídia técnica realiza configurações sensoriais potencialmente significativas” (Elleström, 2017, p.232). Nesta abordagem, a página de um livro pode mediar distintas possibilidades como uma poesia. E se as configurações sensoriais equivalentes são mediadas uma segunda vez por outro tipo de mídia técnica, ela seria então transmediada. Desta maneira, a poesia poderia ser lida na página do livro físico e posteriormente ouvida transmediada pela voz.

Neste exemplo, a poesia seria representada por um novo tipo de configuração sensorial (sinais audíveis e não visuais) mediada por outro tipo de mídia técnica (ondas sonoras). Este

conceito de transmediação não envolveria apenas a re-mídiação, que seria a mídiação repetida, mas também a mídiação repetida das configurações sensoriais equivalentes, desta vez por outro tipo de mídia técnica.

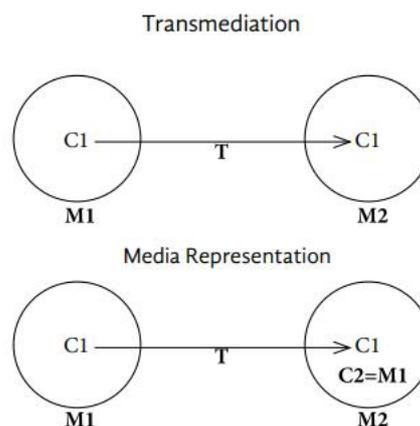
Assim, para Elleström, toda transmediação seria o primeiro tipo de transformação das mídias e sempre envolveria algum grau de transformação na medida em que:

As configurações sensoriais equivalentes e as representações correspondentes que elas acionam podem ser apenas um pouco diferentes e claramente reconhecíveis, mas também podem ser profundamente transformadas (por exemplo, as narrativas musicais baseadas na literatura diferem bastante de suas fontes) (Ellestrom, 2017, p.233).

O segundo tipo de transformação seria a representação das mídias que envolveria a modificação no processo de transferência, a exemplo de uma fotografia que retrata um momento coreográfico de dança ou um artigo de jornal que descreve uma narrativa fílmica, que:

devem ser entendidas como uma potencial representação tanto da forma da mídia quanto de seu conteúdo; a representação das mídias existe quando uma mídia apresenta outra à mente. Uma mídia, algo que representa, torna-se ela mesma representada (Elleström, 2017, p.233).

Figura 12: Conceito de transmediação e representação de mídia de Elleström (2017)



**Figura 17.** Transmediação e representação de mídia.

M= mídia | C= características da mídia | T= transferência

Portanto, para o autor, a transmedialidade seria uma perspectiva analítica, sendo essencial considerar os aspectos multifacetados dos fenômenos envolvidos nos processos de transmediação e representação de mídia, pontuando que a subjetividade está presente como um forte elemento em todas as discussões de mídia. E ainda reforça que:

Quando encontramos nas mídias traços de outras mídias, sejam produtos específicos de mídia sejam mídias qualificadas, às vezes faz sentido simplesmente dizer que algumas mídias deveriam ser tratadas como mídias fonte porque são reconhecíveis em outras, que então podem ser tratadas como mídias destino (Elleström, 2017, p.246).

O autor finaliza o ensaio afirmando que a análise teórica não é nada sem a interpretação. E é com este intuito e direcionamento que apresentaremos a análise do material, após a contextualização da perspectiva brasileira. Como visto até aqui, a ideia de processos de transmídia já havia sido pensada por outros autores muito antes da popularização do termo transmídia por meio de Henry Jenkins.

No Brasil, o pesquisador Vicente Gosciola apresenta a hipermídia como um novo paradigma de comunicação como “[...] uma composição de meios, cujo encontro gera uma potencialização comunicacional desses meios” (Gosciola, 2003, p.4). Esta noção aproxima-se da transmídia uma vez que considera os elementos que envolvem considerar a mídia como uma obra ou seu objeto, como meio e processo comunicacional, uma vez que a hipermídia materializar-se-ia em seu uso, estabelecendo o seu usuário como um agente imprescindível nesta relação, definida como:

O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário (Gosciola, 2003, p. 34).

Por trás deste conceito, há uma abordagem que considera o entrecruzamento de textos e sentidos nos processos comunicacionais e a comunicação em rede viabilizando conexões em que nenhum texto seria um ponto final, uma vez que atuaria em vinculação a uma série de outros textos. Não nos aprofundaremos nas problemáticas e conceituações da hipermídia. A contextualização trazida aqui serve para reafirmar a complexidade de olhar-se para transmídia, um caminho que perpassa a intertextualidade de Kinder e a hipermídia de Gosciola, tratando de um resgate histórico que nos permita olhar para a transmídia hoje.

No Brasil, Vicente Gosciola e Andrea Versuti, pesquisadores de Comunicação, apontam inclusive para o surgimento do termo no campo da composição musical por meio da expressão “trans-media composition” de Stuart Saunders Smith (1976) ao referir-se a uma composição criada para a peça *Return and Recall* do mesmo ano em que:

uma composição em que melodia, harmonia e ritmo diferentes de cada instrumento são novamente compostos por cada executor, que complementar a obra em coerente harmonia e sincronia com os outros instrumentistas / compositores da peça [...] (Gosciola; Versuti, 2012, s.p.).

De mesmo modo, Gosciola e Versuti (2012) resgatam o uso do termo pela escritora e designer Brenda Laurel ao utilizar *Think Transmedia* para referir-se à necessidade de pensarem-se projetos midiáticos a partir de perspectivas que considerem as conexões multimidiáticas presentes no artigo *Creating Core Content in Post-Convergence World* (2000).

Fechine et al (2013) propõem um modelo de comunicação fundado na lógica da cultura participativa em que o termo transmídia seria substituído por transmidiação:

[...] pois dele derivam vários outros – conteúdos transmídia, televisão transmídia, estratégias e práticas transmídias. Entendemos transmidiação como um modelo de produção orientado pela distribuição em distintas mídias e plataformas tecnológicas de conteúdos associados entre si e cuja articulação está ancorada em estratégias e práticas interacionais propiciadas pela cultura participativa estimulada pelo ambiente da convergência. Por envolver uma cadeia criativa multiplataforma, esse modelo de produção é adotado mais frequentemente por corporações que atuam em distintas mídias (Fechine et al., 2013, p.26).

#### 4.2 A PESQUISA DE CAMILA FIGUEIREDO

É neste percurso que Camila Figueiredo (2016), pesquisadora de Letras, defende a necessidade de considerarem-se as definições de transmídia a partir de suas áreas de estudo, levando em conta as variedades de conceitos, como pontuadas até aqui. Ao considerar a perspectiva da comunicação social, especialmente através de Henry Jenkins como a abordagem mais recorrente no Brasil, a autora afirma que há aspectos históricos e artísticos nos fenômenos transmidiáticos que podem ser analisados a partir da perspectiva da Intermidialidade e da Literatura Comparada.

A autora sugere que uma colaboração entre as áreas de Intermidialidade e Comunicação seria o ideal para que os fenômenos transmidiáticos possam ser analisados sob diversos ângulos. Para tanto, ela analisa quatro áreas principais que tratam dos fenômenos de modos distintos: a narrativa transmídia, na área de narratologia; a *transmedia storytelling*, na área de estudos de mídia; a *transmedia branding*, na área de marketing; e a transmidialidade, na área de intermidialidade.

No terreno da narratologia, a narrativa transmídia estaria interessada nas relações entre as narrativas e as diversas mídias, pois “[...] examina comparativamente como as diferentes mídias constroem a narrativa, considerando as limitações e possibilidades de cada mídia” (Figueiredo, 2016, p.31).

Deste modo, esta área estaria interessada nos modos pelos quais tanto as interfaces midiáticas quanto as linguagens atuariam em sinergia a fim de criar um produto transmidiáticos e não necessariamente em analisar se os conteúdos transmídias expandidos possuem coesão narrativa ou adicionam ou não compreensões aditivas ao todo.

Na área dos estudos de mídia, Figueiredo aponta para a distinção entre o termo narrativa transmídia traduzida em Cultura da Convergência de Jenkins e a expressão *transmedia storytelling*, em que a primeira teria como foco “[...] as especificidades de diversas mídias no tocante a narrativa” (Figueiredo, 2016, p.32) e a segunda daria “[...] grande ênfase ao mundo ficcional (*storyworld*) que se desdobra através de múltiplas plataformas, na narrativa transmídia o foco está nas especificidades de diversas mídias no tocante à narrativa” (Figueiredo, 2016, p.32).

A autora utiliza-se do termo traduzido narrativa transmídia para tratar dos fenômenos sob o viés da Narratologia e a expressão *transmedia storytelling* para os fenômenos sob a visão dos Estudos de Mídia. Ao resgatar os estudos de Jenkins a partir de suas análises da franquia Matrix, a autora reforça a ideia de que cada mídia deve contribuir de maneiras distintas para a narrativa, evitando redundâncias, oferecendo novos níveis de interação e experiências de modo que devem ser estabelecidas estratégias de contextualização para que o leitor esteja familiarizado com a narrativa, independente de qual seja seu ponto de acesso e de como ele percorrerá a narrativa.

Nos estudos de *marketing*, a autora considera as motivações econômicas presentes nos fenômenos transmidiáticos, com estratégias como o uso de várias mídias com o intuito de atrair diferentes nichos, uma prática existente nas franquias tradicionais, mas que antes não necessariamente apresentava conteúdos que acrescentassem novas informações às narrativas, com conteúdos que atuavam muitas vezes de modo periférico em sua relação com o produto principal da franquia.

Nos estudos de intermedialidade, a autora discorre sobre a transmidiação em que cada mídia ou produto de mídia possui diferentes propriedades básicas que determinam os limites do que pode ou não ser transmidiado, estabelecendo que “determinadas características são comuns a vários produtos de mídias e podem ser transferidas de uma mídia a outra, ou seja,

são transmidiáticas” (Figueiredo, 2016, p.48). A autora parte do conceito de categoria transmidiática de Irina O. Rajewsky como:

[...] a presença de certo tema, estética ou discurso através de uma variedade de mídias diferentes. Exemplos de transmidialidade, portanto, seriam as estéticas do futurismo e do steampunk, que podem estar presentes na pintura, na literatura, na escultura, na moda, nos quadrinhos, em filmes etc (Figueiredo, 2016, p.44).

Ao dar ênfase à narração, a autora alerta para que esta não seja associada exclusivamente ao cinema e à literatura, posto que seria um “aspecto cognitivo fundamental para a comunicação, passível de navegar entre mídias” (Figueiredo, 2016, p.44).

Ao analisar fenômenos transmidiáticos nestas áreas, a autora aponta para a linha tênue que separa os estudos de uma área a outra, pois muitos dos termos, conceitos e expressões que se referem aos fenômenos transmidiáticos não são utilizados e aplicados do mesmo modo uma vez que:

O que é considerado uma narrativa transmídia para um é um projeto branding para outro, e muitas vezes é difícil (senão impossível) tentar separar a extensão da narrativa ou a criação de um mundo ficcional de uma simples estratégia de marketing que leva o consumidor de uma mídia a outra. Consequentemente, é tênue a linha que separa os estudos da narrativa dos estudos de mídias e dos de publicidade, o que pode explicar por que tantas áreas se apropriaram do fenômeno de tantas maneiras diferentes e por que é tão difícil propor avanços que sirvam para balizar estudos em todas elas (Figueiredo, 2016, p.50).

Por fim, a autora define como projeto transmidiático ou franquia transmidiática uma ideia específica de transmidialidade “[...] que considera um fenômeno em que várias mídias são projetadas e usadas para expressar uma narrativa e um mundo ficcional coerentes e coesos” (Figueiredo, 2016, p.51). Esta definição acaba por excluir manifestações que, em sentido mais amplo, poderiam ser consideradas transmidiáticas, como campanhas publicitárias, produtos licenciados, *fan fictions*; no entanto, serve como base para interpretação da transmídia, considerando seus aspectos sociais, culturais e econômicos.

A partir deste movimento de contextualização, partimos para a análise do material que se debruça sobre trabalhos acadêmicos com posterior foco em seus métodos e objetos de pesquisa que abordam a transmídia e processos de criação de produção transmídia.

## 5 ANÁLISE DO MATERIAL

Neste capítulo dedicaremos-nos à análise dos trabalhos elencados para compor o corpus final desta pesquisa por meio do qual será possível discutir sobre a transmídia e a produção transmídia. Para esta análise foram elencados 6 trabalhos acadêmicos, sendo 2 teses e 4 dissertações, oriundas do primeiro corpus reunido de 65 trabalhos que primeiramente mapeou o que estava sendo estudado sobre transmídia pelos pesquisadores brasileiros de 2012 a 2020, cujo panorama já foi apresentado no capítulo 2.

Cumprindo com as diferentes fases de uma análise de conteúdo, esta análise orienta-se por três polos cronológicos: a *pré-análise*, a *exploração do material* e o *tratamento dos resultados*. A *pré-análise* corresponde ao mapeamento dos trabalhos, classificando-os quanto aos seus objetos de estudos, abordagens teórico-metodológicas presentes no subcapítulo 2.2.

A *exploração de material* permitiu mapear as abordagens tendo como base a categorização como uma “[...] operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto por diferenciação e, em seguida, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos” (Bardin, 2011, p.147) – fase em que os trabalhos foram classificados como pertencentes a três categorias de publicações: publicações sobre transmídia, com produção autoral transmídia e sobre metodologias transmídia presente no capítulo 2.

O tratamento dos resultados será aprofundado neste capítulo como um esforço de interpretação alicerçado pela análise de conteúdo de Bardin (2011) em que iniciaremos uma tarefa de desocultação do geral para o particular cuja dupla leitura promove o “[...] esclarecimento de elementos de significações suscetíveis de conduzir a uma descrição de mecanismos de que a priori não possuíamos a compreensão” (Bardin, 2011, p.35).

Para esta análise, os seis trabalhos elencados foram filtrados após banca de qualificação em que foi sugerida a diminuição do corpus geral para analisar em detalhe as pesquisas que dialogassem com esta pesquisa de modo que permaneceram os trabalhos que se aproximam das discussões de transmídia, contextualizando o termo, com aporte teórico que fundamente o mesmo para que a concepção da transmídia nos trabalhos pudesse ser analisada.

Esta escolha está alicerçada na intenção de compreender como a noção de transmídia foi utilizada nos trabalhos e abordá-la em seus contextos que correspondiam a trabalhos que se dedicaram a construir modelos projetuais transmídia ou a produzir uma obra transmídia. O descritor utilizado na busca é o mesmo do corpus geral, tendo estes 6 trabalhos sido escolhidos primeiramente a partir da palavra-chave “transmídia” e, posteriormente, a partir do

critério mencionado anteriormente de aproximação com as discussões sobre transmídia e que também tivessem algum tipo de produção autoral ou projetual transmídia, entrecruzando intenções de pesquisa que dialogam teoria e prática.

Figura 13: síntese do agrupamento de publicações



Fonte: elaborada pela autora.

Estes trabalhos serão analisados a partir de três categorias. A primeira diz respeito aos **métodos de pesquisa** a fim de compreender como estes estudos foram concebidos: ao olhar para as metodologias empregadas, há a intenção de compreender os métodos escolhidos; ao examinar a conceituação de transmídia dos trabalhos, há a intenção de encontrar linhas teóricas e ainda observar se há referências brasileiras sendo utilizadas, além de verificar se o conceito é complementado por outras áreas de conhecimento, levando em conta a transdisciplinaridade do objeto.

A segunda categoria trata dos **objetos de pesquisa** em que serão analisadas: a presença de introdução autoral e estilo de texto, tendo em vista a presença de voz narrativa subjetiva e pessoalizada na escrita, uma ocorrência não usual em trabalhos acadêmicos, uma

observação presente desde a primeira leitura do corpus geral; as descrições de processos criativos como um aspecto presente nos trabalhos e que tem suas particularidades de acordo com a intenção da pesquisa; e as mídias utilizadas, refletindo sobre os usos de mídias tradicionais ou contemporâneas e suas ferramentas.

Por fim, a categoria de **resultados** analisa as conclusões e produções oriundas das pesquisas na medida em que observa se há proposições de modelos projetuais e como são construídos e se há produções derivadas individuais ou coletivas para compreender também o alcance e viabilidade de produções que contam com diferentes números de pessoas. Portanto, resgatamos os seis trabalhos que serão analisados por categoria e na ordem do ano de publicação do mais antigo em 2014 ao mais novo em 2020.

## 5.1 CATEGORIA MÉTODOS DE PESQUISA

Ruy Mendes Reis Neto (2014) apresenta sua dissertação intitulada “Bendito – narrativa em fluxos transmídia”, uma pesquisa que aborda a evolução da narrativa aristotélica para a narrativa transmídia. Sua pesquisa qualitativa baseia-se em estudos bibliográficos e teóricos a partir dos conceitos de narrativa, rizoma, interpretação da história, metanarrativas e transmídia. Ainda há o planejamento para uma produção multimídia intitulada “Bendito” que é baseada na narrativa clássica contida no livro de Jó.

Neto (2014) conceitua brevemente a transmídia a partir de Rosangella Leote (2007) e Vicente Gosciola (2012), fazendo um contraponto entre dois sentidos para o termo. O primeiro como “um fenômeno emergente de associações num contexto transdisciplinar e coletivo, um resultado em contínua atualização” (Neto, 2014, p.61), isto é, o resultado de um processo onde as mídias influenciariam-se mutuamente cujo correspondente seria a transdisciplinaridade, uma vez que este processo seria dependente de processos de intercâmbios, uma associação tão imbricada entre seus componentes que não seria possível distingui-los.

O segundo “[...]se refere à integração entre narrativas e meios de comunicação, remodelando-os para entregar a trama de forma abrangente e envolvente ao público” (Neto, 2014, p.62) e estaria relacionado aos processos de remodelação que ocorrem a partir da integração dos meios de comunicação e narrativas. Para o autor, os dois sentidos partiriam de pontos diferentes uma vez que o primeiro:

[...]descreve a transmidialidade como sendo o fruto da espontaneidade e da serendipidade das relações coletivas, o segundo busca dispor elementos narrativos de forma controlada na esperança de melhor gerenciar franquias midiáticas e assim cativar a audiência (Neto, 2014, p.64).

Em concordância com o autor, é possível observar que o primeiro sentido estaria direcionado ao resultado transmídia, enquanto o segundo “[...] assume que o simples preparo para a transmidialidade já configuraria a sua existência, sem levar em conta que esta pode nunca chegar a materialidade” (Neto, 2014, p.65). O autor segue baseando-se nos constructos de Henry Jenkins (2008) e Lev Manovich (1999) para tratar especificamente de narrativa transmídia, definindo-a, a partir de Rosangela Leote (2007), como:

[...]sendo o fruto das correlações aleatórias que um coletivo de pessoas estabelece entre narrativas recebidas através de múltiplos canais midiáticos. Aceitamos, contudo, as técnicas que buscam ativamente catalisar esse processo, com a ressalva de que o resultado transmidiático não pode ser antecipado (Neto, 2014, p.65).

Ainda, Neto (2014), ao refletir sobre as transformações das narrativas, complementa o conceito de transmídia com a noção de descontinuidade de Foucault, uma vez que:

[...] Foucault enfatizou a noção de descontinuidade no campo da história, negando, assim, a cronologia contínua da razão, que seria remontada até uma origem inescrutável. Ao invés de tentar confinar os fenômenos a um único centro, a história deveria dispersá-los, e então constituir conexões que não seriam necessariamente causais entre as descontinuidades (Neto, 2014, p.53).

Esta descontinuidade que é pensada a partir da rejeição de conceitos como linearidade e continuidade no âmbito da história e das práticas sociais pode ser vista em sua convergência com a transmídia que também propõe um olhar de rupturas e mudanças. Este pensamento estaria alicerçado em mudanças que são fluidas e sujeitas a desvios ao longo do tempo olhando para o passado, presente e futuro com suas possibilidades de transformações, ao que podemos aludir as modificações observadas nos meios tradicionais de comunicação como a televisão a convergir para as redes sociais. Diferente de noções convencionais que entendem a continuidade e o progresso e que poderiam relacionar-se à falácia da caixa preta de Jenkins (2009) como a crença de que teríamos aparelhos multifuncionais em que todas as mídias estariam centralizadas em um único meio.

Para refletir sobre a possibilidade de encontrar conexões entre elementos que são por essência descontinuidades e/ou fragmentos, o autor recorre ao conceito de rizoma de Deleuze e Guattari (1987). Este é definido em contraposto ao conceito de uma árvore que representaria um modelo de comunicação hierárquico e centrado, enquanto no rizoma a comunicação dar-se-ia de modo não hierárquico e não centrado, com processos de absorção e conexão de diferentes fontes, com ramificações e circulação, como uma “[...] intermediação, um planalto, sem começo nem fim, em que o conhecimento não brotaria de qualquer fonte primária ou elemento fundador” (Neto, 2014, p.57).

Veramar Gomes Martins (2015) apresenta sua dissertação intitulada “[ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia” sobre o *cosplay* e suas conexões com as linguagens dos quadrinhos e dos games da cultura pop japonesa com o intuito de desenvolver um universo ficcional transmídia. Para tanto, a autora vale-se de uma investigação teórica sobre narrativa transmídia e *cosplay* a fim de encontrar conexões que permitam a elaboração de uma produção artística com estudo de caso de Holy Avenger e Aurora Pós-Humana, duas produções transmídia brasileiras.

Embora a autora explicita em sua pesquisa que discorrerá sobre transmídia, como em “No segundo capítulo, apresento o conceito de transmídia vinculado ao campo da arte” (Martins, 2015, p.41), isso não acontece. Podemos observar uma problemática recorrente no termo transmídia que neste caso é tratado como sinônimo de narrativa transmídia. A autora recorre a autores como Henry Jenkins (2006), Adenil A. Domingos (2008), Robert Pratten (2011) e Gosciola (2011) para definir a narrativa transmídia, mas não discorre sobre o termo dissociado de narrativa, ainda que os mesmos autores tenham constructos teóricos de definição de transmídia.

A autora opta por tratar das terminologias multimídia e crossmídia compreendendo-as como o caminho percorrido na construção do conceito de transmídia e a multimídia como “[...]a duplicação e um mesmo conteúdo para diferentes mídias”(Martins, 2015, p.24), isto é, quando há mais de uma mídia em uma mesma história. Já a crossmídia seria:

[...] um cruzamento de mídias que atuam de forma independente para a compreensão do conteúdo, não apresentando qualquer tipo de conexão entre as partes da história, que são desenvolvidas em cada meio específico de plataforma (Martins, 2015, p.24).

E, por fim, a autora define a transmídia como o “[...] um entrelaçamento de informações referentes a um conteúdo, uma história” (Martins, 2015, p.24). Esta definição

superficial causa certa confusão quando a autora posteriormente discorre sobre o ‘tema transmídia’ em:

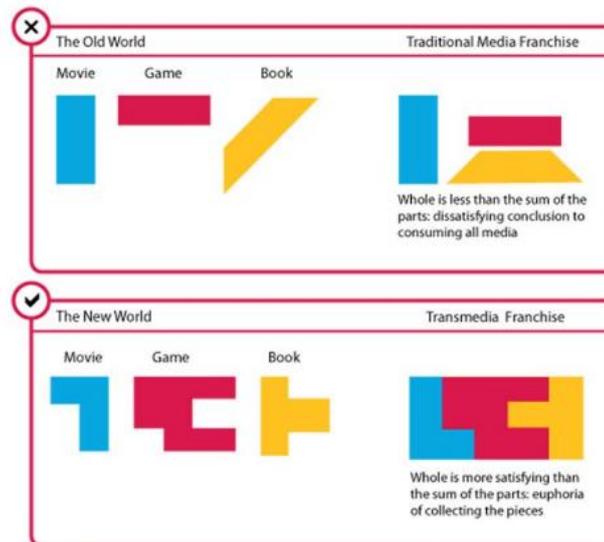
O tema transmídia tem inspirado e motivado uma legião de produtores e estudiosos que partem do princípio que, pode-se desenvolver uma base narrativa consistente e flexível possibilitando o surgimento de um projeto transmídia. Tendo como ponto principal, desenvolver, escrever e produzir histórias iniciadas em uma plataforma de mídia, e que tem seu desdobramento estendido a outras plataformas. Uma maneira a torná-las, de certa forma, dependentes, à medida em que se faz necessário caminhar por todas, a fim de ter uma experiência completa sobre o tema proposto (Martins, 2015, p.55).

Há que se destacar o termo ‘dependentes’ para referir-se a outras plataformas da mesma forma que a concepção de que seria necessário acessar todos os desdobramentos para se ter uma ‘experiência completa’ revelando um argumento de hierarquia com relação à transmídia e de complementaridade em seu sentido de completude, contrariando a noção de narrativa transmídia que estabelece a priori conteúdos conectados, mas não dependentes e que contribuem para a expansão de histórias na construção de universos e que não são apenas extensões de uma narrativa principal que exige o acesso a todos as suas mídias para ser entendida.

Este entendimento talvez decorra da interpretação da autora sobre o gráfico elaborado por Pratten (2011) em que há a franquia de mídia tradicional composta por filme, jogo e livro em que a reunião destas mídias, o ‘todo’, seria menos que a soma das partes com uma conclusão insatisfatória no consumo da mídia, enquanto a franquia transmídia em que há a reunião de filme, jogo e livro como elementos que se encaixam e haveria um consumo mais satisfatório e a euforia de conectarem-se as partes.

Este gráfico, por seu desenho, permite realmente a compreensão de que há um ‘todo’ a ser completado a partir de seus elementos.

Figura 14 – O que é Transmídia? Franquia de mídia tradicional e franquia transmídia



Fonte: Robert Pratten (2011)

A autora discorre sobre intertextualidade como uma característica presente em narrativas transmídia e que encontra reverberações na indústria cultural, utilizando exemplos de outros pesquisadores como Mota (2007) que “[...]nos mostra como uma boa história – exemplo, a série de TV Smallville, que se originou nas histórias em quadrinhos do Superman e já se encontra na sétima temporada – gera outras similares, como a série Heroes, que iniciou em 2006” (Martins, 2015, p.60) e Eco (1989) ao afirmar que:

é preciso alguns componentes que vão conseguir estabilizar a narrativa: como a criação de um mundo cheio de personagens, repleto de informações, para que se possa entrar em cada uma das pequenas histórias, colher informações, se envolver e participar deste contexto (Martins, 2015, p.61).

Na dissertação “ISTO NÃO É UMA PEÇA: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias”, Lorena de Oliveira Chagas (2016) apresenta uma pesquisa prática onde investiga seus processos de diretora teatral na construção de um espetáculo interativo, uma peça-game. Sendo um trabalho voltado para as discussões e reflexões sobre a prática, pouco são explicitadas as metodologias que regem a pesquisa. Ocorrência que permite pensar sobre a necessidade de compreensão dos processos que regem um trabalho acadêmico, uma vez que a falta de informações sobre as metodologias empregadas dificulta os mapeamentos e pode ocasionar a não inclusão deste trabalho em pesquisas pertinentes para os estudos de que trata esta dissertação. Caberia citar que há um

posicionamento da autora ao buscar um método através da prática, enxergando a pesquisa como um ato contínuo.

Foi interpretado através de leitura atenta que a pesquisa seria qualitativa com estudos bibliográficos com resgate de conceitos e teorias da cultura da convergência, jogo e transmidialidade. A autora observa que “o conceito de transmídia não deixa de ser a arte de contar histórias, pelo meio das novas mídias, o antigo feito de uma nova forma, pressupondo interatividade, participação e compartilhamento” (Chagas, 2016, p.78), dialogando com sua proposta de pesquisa de criação de uma peça-game mesclando teatro, audiovisual, artes visuais.

Ao recorrer à Jenkins (2009) e sua afirmação de que a concepção do universo é o mais importante na criação de um projeto transmídia, a autora afirma que “O que diferencia a transmídia dos projetos que meramente acontecem em mais de uma mídia é justamente a existência de um universo narrativo consistente” (Chagas, 2016, p.79), apontando para a ideia de construções narrativas que transbordam por mais de uma mídia e que sejam pensadas em suas expansões narrativas para que haja coesão e densidade.

Ainda a autora retoma os estudos de Marie-Laure Ryan (2013), Massarolo (2013), Scolari (2009), Geoffrey (2007) para embasar sua conceituação de narrativa transmídia em aproximação à peça-game ao defender que a ideia de inacabamento e *work in progress* do teatro contemporâneo dialoga especialmente com a concepção de narrativa transmídia como algo aberto defendida por Murray (2003) e Jenkins (2008) na medida em que:

Livros de roteiro citam conceitos aristotélicos a todo momento, roteiros de cinema, games e televisão tem características estruturais aristotélicas a cada segundo, mesmo que, ao mesmo tempo, a expansão dos universos narrativos, para além da unidade de ação ou mesmo da imitação, demonstre que, em obras transmídia, o mythos costuma servir apenas como ponto de partida, para mais a frente, na multiplicação de textos e suportes, justamente quebrar com o modo de recepção tradicional das histórias (Chagas, 2016, p.90).

A tese “Design transmídia: um sistema para análise e criação de interfaces de mundos narrativos multimidiáticos” de André Luiz Sens (2017) constrói um *framework* conceitual e prático de análise e criação de componentes de design de um projeto transmídia com estudo de caso do projeto transmídia brasileiro “Som dos Sinos” e revisões teóricas sobre *digital storytelling*, processos e métodos, leitura, estética e experiência, *storyworld*, *narrative world*, mídia e narrativa transmídia. Para tanto, o autor utiliza o método baseado em design (DBR) proposto por Brown (1992) e que:

[...]em vez de isolar os vários fatores que impactam o objeto de estudo, como em outros processos de pesquisa tradicionais e essencialmente preditivos, observa-se de forma integrada os fatores internos e externos que o envolvem. Uma abordagem que inclusive não julga interessante a determinação de hipóteses iniciais (Sens, 2017, p.34).

Esta tese exemplifica a viabilidade de desenvolver-se uma pesquisa teórica e prática capaz de incluir processos criativos com fundamentação das escolhas de pesquisa que regem o estudo por meio de compreensíveis explicações sobre suas fases de execução e as metodologias empregadas.

Assim como Martins (2015), Sens (2017) conceitua a crossmídia e a multimídia a fim de conceituar a transmídia. No que diz respeito à crossmídia, o autor retoma Lusvarghi (2007) trazendo o surgimento do conceito nas áreas de publicidade e marketing para denominar projetos comunicacionais distribuídos simultaneamente ou que atravessam diversas mídias, como a televisão, internet, rádio e alerta para a popularidade que o termo conquistou, ainda que exista uma falta de consenso semântico, na medida em que o termo muitas vezes é utilizado como sinônimo de convergência ou transmídia.

A multimídia estaria relacionada ao seu uso por Levy (2010) ao referir-se às estratégias mercadológicas de lançamentos simultâneos, a exemplo de um lançamento de um filme em que haja o simultâneo lançamento de roupas personalizadas, itens temáticos, brinquedos, *figure actions* – uma concepção que se aproxima da transmídia. No entanto, o termo multimídia passou a designar:

[...] qualquer combinação de modalidades perceptivas, tais como texto, gráfico, som, animação e vídeo, entregue pelo computador, principalmente após a popularização dos CD-ROMs que permitiam o acesso a documentos hipertextuais integrados a sons, imagens e textos. Neste sentido, o significado se distancia drasticamente, já que sequer trata de múltiplas mídias, mas de uma única mídia que fornece diferentes tipos de expressão e interação (Sens, 2017, p.59).

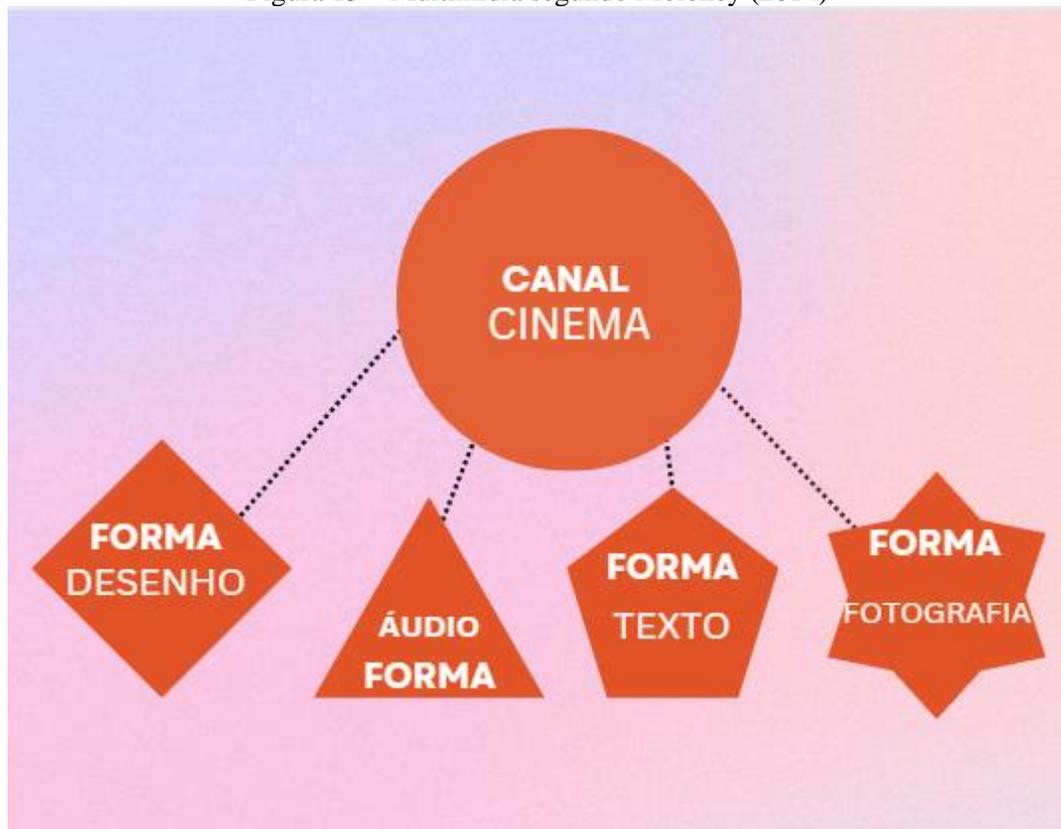
Ao aprofundar-se nesta questão, o autor aponta para possíveis contradições a partir dos entendimentos de cada teórico sobre o que seria mídia ou história, resgatando Moloney (2014) que propõe uma comparação entre os termos multimídia, crossmídia e transmídia a partir da diferenciação entre o *canal de mídia* e a *forma de mídia*.

O canal de mídia diz respeito aos meios de comunicação, como a televisão, o jornal, o cinema, enquanto a forma de mídia diria respeito às linguagens utilizadas por uma história,

tais como vídeos, textos, áudios de modo que as formas de mídia seriam reproduzidas em um canal de mídia.

Assim, a multimídia corresponde a uma narrativa contada de variadas *formas* em um *canal*. Neste caso, seria uma única história contada em diferentes mídias, mas nenhuma dessas mídias consegue contar a história de modo independente, a não ser o que ele sugere como sendo a peça central (*core piece*) e que vai aludir justamente a concepção de hierarquias narrativas em contraste com o funcionamento das narrativas transmídia.

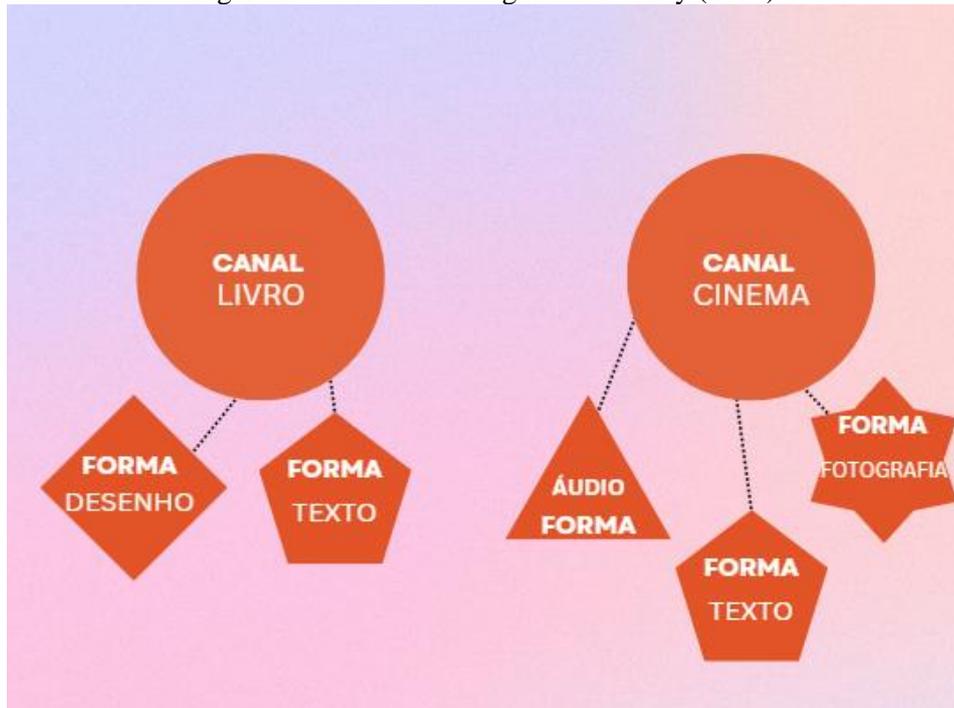
Figura 15 – Multimídia segundo Moloney (2014)



Fonte: Adaptado de Moloney (2014)

A crossmídia corresponde a uma narrativa contada de variadas *formas* em múltiplos *canais*. Neste caso, uma narrativa poderá ser consumida de modo independente em diferentes mídias, como seria o caso da série de livros Harry Potter e suas adaptações cinematográficas em que o consumo em mais de uma mídia pode expandir a experiência do consumidor, mas ambas as narrativas são independentes entre si.

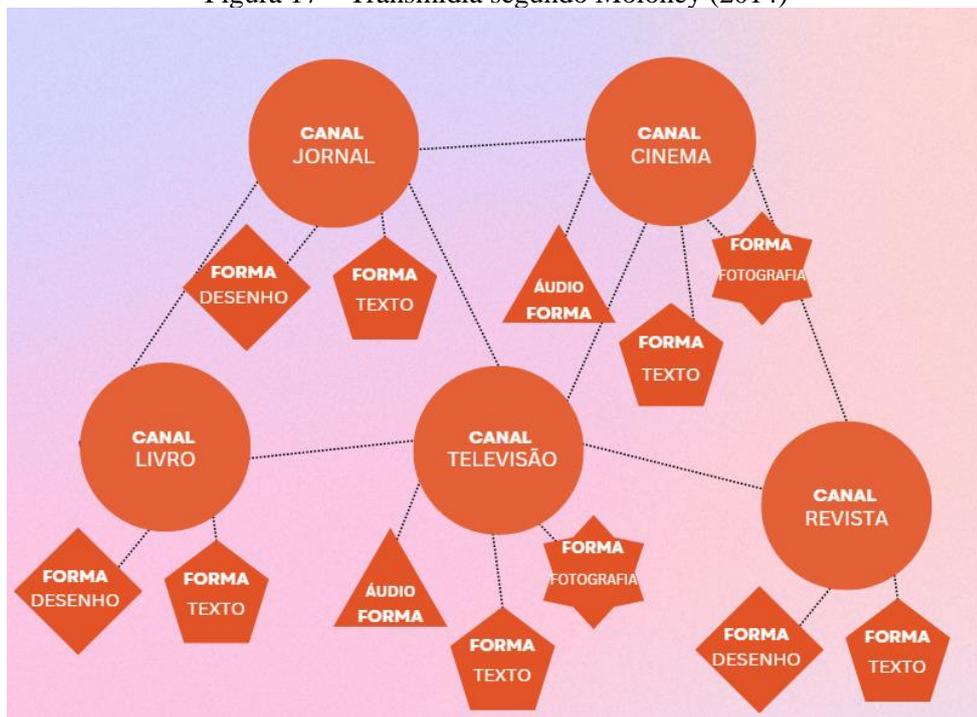
Figura 16 – Crossmídia segundo Moloney (2014)



Fonte: Adaptado de Moloney (2014)

A transmídia corresponde a múltiplas narrativas em um único universo em que cada história seria contada de variadas *formas* em múltiplos *canais* com a extensão e a expansão deste mundo narrativo.

Figura 17 – Transmídia segundo Moloney (2014)



Fonte: Adaptado de Moloney (2014)

Assim o autor vai construir sua concepção de transmídia a partir de um olhar que considera tanto a concepção de Jenkins (2009) no que tange as histórias expandidas em diversas mídias com a participação ativa do público como co-criador, como a combinação de canais e formas, em diálogo com Moloney (2014), uma vez que:

[...] o que define uma narrativa transmídia não está apenas na pluralidade de arranjos estéticos, semânticos e sintáticos, mas também em uma combinação de textos, sinais, comportamentos e estruturas que convergem para um noção de mundo ou universo narrativo distribuído entre variadas mídias (Sens, 2017, p.69).

Uma contribuição importante deste trabalho foi a discussão sobre as adaptações, extensões e expansões narrativas, observando que existe:

[...]uma certa fragilidade no sentido de definir objetivamente quais são os elementos textuais que demonstram quando uma obra ultrapassa os limites de uma história e constituem o desenvolvimento de um universo mais amplo (Sens, 2017, p.62).

Ao tomar como exemplo a adaptação de um romance de livro impresso para e-book, o autor aponta para um processo de poucas modificações se a adaptação mantém a mesma condição textual, sem adição de vídeos, imagens ou recursos hipertextuais, o que seria diferente de uma transposição para o cinema em que haverá necessariamente implementações audiovisuais, modificações de interpretação por meio da atuação, fotografia e direção de arte de modo que neste caso acarretariam em um processo de extensão, ainda que se tenha como objetivo a fidelização com a história ou roteiro original.

Deste modo, o autor estabelece uma gradação em que a *adaptação* ater-se-ia ao nível mais básico, que seria o da história, sem que haja contribuições substanciais à narrativa. A *extensão* atuaria em nível intermediário, pois nela existe um tipo de aprofundamento de um arco pré-existente e “[...] pode se aproximar a um dos fenômenos extremos, dependendo do aprofundamento modal ou textual resultante” (Sens, 2017, p.62). Já a *expansão* trabalharia em um nível mais complexo que seria o mundo narrativo, com a emergência de novos textos, informações e perspectivas do modo que segue.

Figura 18 – Adaptação, extensão e expansão de Sens (2017)



Fonte: Sens (2017).

Deste modo, o autor irá concluir que, ainda que se considerem as extensões ou adaptações como possibilidades de ramificação narrativa, elas serão somente vistas como manifestações transmídia quando direcionadas para a “[...]a complementação ou manutenção do senso de mundo” (Sens, 2017, p.63).

A dissertação “Design de produção na narrativa transmídia: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos” de Lucas de Moura Kurz (2018) parte de um estudo de caráter exploratório-descritivo com Revisão Sistemática da Literatura (RSL) e estudo de caso de *Matrix*, *Guerra nas Estrelas* e *Watchmen* para construir uma fundamentação teórica que permita compreender os princípios do Design de Produção para originar recomendações para processos de criação transmídia na perspectiva do Design de Produção.

Sobre a narrativa transmídia, Kurz (2018) vai ter como base os teóricos Jenkins (2009), Scolari (2009), Gambarato (2013) e Blumenthal e Xu (2012). Inicialmente vai ressaltar a autonomia como parte fundamental, posto que cada mídia deve funcionar como um ponto de acesso, afirmando que “Não há redundância na narrativa transmídia, pois cada mídia apresenta uma experiência nova que motiva o interesse e a fidelidade do espectador/usuário” (Kurz, 2018, p.45).

A partir de Jenkins (2009), Kurz (2018) vai caracterizar a narrativa composta por múltiplas obras oferecendo experiências diferentes uma vez que:

consiste em um universo tão amplo que não pode ser contido em uma única mídia. Dessa forma, inúmeras informações são disponibilizadas para que os consumidores as estudem, pratiquem e dominem, podendo compreender as conexões entre cada parte do todo (Kurz, 2018, p.46).

Ainda, o autor vai discutir sobre a participação dos fãs como forma de inteligência coletiva de modo a expandir os universos narrativos, afirmando fazer parte da experiência transmídia “[...] compreender as interconexões entre os textos da história” (Kurz, 2018, p.46). Por meio deste olhar, o autor percebe a existência de “[...]um complexo entrelaçamento de objetivos criativos e econômicos por trás das estratégias para narrativas transmídia” (Kurz, 2018, p.47) na medida em que o público interessar-se-á por obras que ofereçam novas experiências do que obras diluídas ou redundantes.

A tese “Design transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataformas” de Dario de Souza Mesquita Junior (2020) é uma pesquisa qualitativa de análise reflexiva com pesquisa bibliográfica e exploratória sobre o design, alicerçada no contexto de práticas transmídia e ambientes multiplataformas com o intuito de criar uma proposta de etapas para o desenvolvimento de projetos transmídia.

O autor vale-se de teóricos como Jansson (2019), Jenkins (2009), Dena (2009), Pratten (2014), Hayes (2013) e Scolari (2017) para alicerçar sua conceituação de design transmídia. Ao refletir sobre o design no campo da comunicação como “[...]um ato de projetar praticas transmídias” (Junior, 2020, p.18), o autor entende que a perspectiva teórica japonesa do *media mix* que diz respeito à estratégia de distribuir conteúdo por diferentes mídias no entretenimento japonês seria precursora do conceito de narrativa transmídia de Jenkins.

Júnior (2020) vê a transmídia como uma ‘partícula adjetiva’ que pode modificar ou caracterizar processos e/ou práticas e que “[...] se refere ao fluxo de conteúdos através de mídias” (JUNIOR, 2018, p.20). De acordo com o autor, esta noção tem sido modificada para atender a interesses comerciais e de marketing e que, mesmo em face de um suposto modismo ou esgotamento conceitual, encontra:

pertinência em um contexto no qual os conteúdos transitam cada vez mais por diferentes mídias, consequentemente, formando uma rede interconectada de comunicação, graças aos atuais recursos tecnológicos (Junior, 2020, p.41).

Ao considerar a transmídia em face de suas práticas que envolvem a convergência de conteúdos em diferentes mídias, o autor discorre sobre a existência da logica transmídia nos mais variados campos de estudo, como o jornalismo, a publicidade, o audiovisual, o teatro e também afirma que as práticas transmídia:

também envolvem ações em ambientes físicos, como em amplos espaços urbanos (projeções em prédios, performances em espaços públicos, dentre outros) ou ambientes mais restritos (teatro, salas de aula, etc.). O essencial é que os conteúdos (ou elementos de um mundo) transitem por esses espaços e mídias distintas, de modo a se adaptarem as características de linguagem e design de cada um (Junior, 2020, p.25).

Neste escopo, o autor complementa com o foco das práticas transmídias, que não estaria restrito à criação de produtos de mídia e plataformas interligadas “[...]mas em refletir sobre fatores distintos que abrangem a produção, a distribuição e o consumo, tendo como meta criar uma experiência com o público” (JUNIOR, 2020, p.41). Assim, o autor contextualiza um cenário contemporâneo em que pensar sobre produtos comunicacionais equivale a projetar experiências que incluam, por exemplo, a acessibilidade dos conteúdos em diversas mídias e a participação do público.

A partir desta análise foi possível destacar a presença de pesquisadores brasileiros na fundamentação das conceituações sobre transmídia e seus termos correlatos em todos os autores dos trabalhos, com destaque para a presença de Leote (2007) e Gosciola (2012) na dissertação de Neto (2014); Domingos (2008) e Mota (2007) na dissertação de Martins (2015); Massarolo (2013) na dissertação de Chagas (2016); Pereira (2016), Lusvarghi (2013) e Gambarato (2013) na tese de Sens (2017); Gambarato (2013) na dissertação de Kurz (2018); e Fachine et al (2013), Massarolo (2011) e Santaella (2015) na tese de Junior (2020).

Além disso, a transdisciplinaridade da transmídia como objeto de estudo também pode ser observada na medida em que os trabalhos complementam seus conceitos de transmídia com abordagens e perspectivas de outras áreas de conhecimento que não somente a Comunicação Social, tais como a área de História nos constructos de Foucault presentes na dissertação de Neto (2014); a Narratologia de Umberto Eco na dissertação de Martins (2015); o Teatro de Araujo (2011) na dissertação de Chagas (2016); e o Design amplamente representado por autores como Pratten (2015), Pereira (2016), Fachine (2013) nos trabalhos de Sens (2017), Kurz(2018) e Junior (2020). Os últimos três trabalhos do Design ainda têm em comum o rigor científico no desenvolvimento de suas pesquisas e características de desenvolvimento similares quando se propõem de maneiras distintas na criação de modelos projetuais.

Por fim, foi mapeado que todas as pesquisas são de abordagem qualitativa porque tratam de estudos conceituais ou que envolvem uma base conceitual para que haja a prática, sem que tenha como foco a quantificação de dados. Vale ressaltar que as pesquisa que assim se definem são a tese de Sens (2017), a dissertação de Kurz (2018) e a tese de Junior (2020).

Isto é, os três trabalhos vinculados à área do Design enquanto as demais explicitam em seu desenvolvimento que se enquadram na abordagem qualitativa nas dissertações de Neto (2014), Martins (2015) e Chagas (2016), que são pesquisas vinculadas à área das Artes. As pesquisas de Martins (2015), Sens (2017), Kurz (2018) e Junior (2020) explicitam seu caráter exploratório. Há pesquisa bibliográfica e teórica em todos os trabalhos, o que revela a busca de fontes pertinentes aos temas estudados.

Há a incidência de estudo de caso em três dos seis trabalhos: Martins (2015) analisou dois projetos transmídia brasileiros, Holy Avenger e Aurora Pós-Humana; Sens (2017) analisou o projeto transmídia brasileiro Som dos Sinos; e Kurz (2018) analisou três franquias Matrix, Star Wars e Watchmen. A pesquisa sobre processos revela-se como uma temática presente em todos os trabalhos, como um planejamento para uma produção transmídia com análises e registros que podem ser considerados como a criação por meio da experimentação, denotando-os como trabalhos que pesquisam o processo criativo transmídia. Opta-se pelo termo processo e não produção levando em conta que o segundo termo pode ser interpretado como uma obra finalizada, o que contrapõe o sentido objetivado ao termo, considerando a lógica transmídia justificada pelos trabalhos como uma lógica em movimento.

## 5.2 CATEGORIA OBJETOS DE PESQUISA

Uma das observações presentes desde a primeira leitura dos trabalhos foi a constatação de que havia relevantes **introduções autorais** presentes no corpus dos trabalhos acadêmicos. Um apurado exame dessa ocorrência levantou algumas hipóteses sobre o fazer científico alinhado ao artístico: de que seria uma especificidade de propostas que tenham escopo artístico a reserva de um espaço dedicado à explanação de uma espécie de autobiografia e trajetória do pesquisador; e que essas introduções estariam muitas vezes repletas de subjetividades incomuns ao escopo geral de trabalhos acadêmicos.

Dentre os seis trabalhos pertencentes a esta análise, há presença de introdução autoral com intervenções teóricas relevantes para a pesquisa em Martins (2015), Chagas (2016). Em Martins (2015), a autora defende a explanação da origem de seu interesse pelo objeto de estudo por meio de um resgate que vai desde sua infância até o seu momento acadêmico por acreditar “[...] ser essa trajetória de importância relevante para a compreensão do processo criativo e da poética utilizada nesse trabalho” (Martins, 2015, p.27).

Neste texto, ela traz duas imagens relevantes para pensar na importância deste texto que é uma imagem de seu estudo de traços em 2009 quando ingressou na universidade e uma

imagem de uma *Hqtronica* produzida em disciplina da graduação que lhe despertou o interesse em pleitear a pós-graduação, permitindo acompanhar as modificações nos seus traços artísticos e o desenvolvimento de projetos autorais no âmbito da universidade.

Figura 19 – Estudo de traços de manga de Veramar Martins em 2009



Fonte: Veramar Martins (2015)

Figura 20 – *Hqtronica Lightblosson* de Veramar Martins em 2013



Fonte: Veramar Martins (2015)

Em um prólogo repleto de metalinguagens sobre o que seria uma peça e um game, Chagas (2016) revela sua trajetória desde a graduação e os questionamentos como artista que produz de modo independente sua arte. Neste prólogo que a autora explicita a razão de chamar seus capítulos de atos, em alusão ao teatro, sua tradição de arte e estudos.

Dos trabalhos que não possuem introdução autoral, vale citar Neto (2014), pois é uma pesquisa que não dá conta de desenvolver sua produção autoral, o que talvez indicaria o afastamento do pesquisador em colocar-se como artista e produtor criativo dentro de seu trabalho acadêmico, dialogando com o estilo do texto caracterizado como um desenvolvimento textual tradicionalmente acadêmico, com demarcação do sujeito pesquisador, utilizando a 1ª pessoa do plural (nós).

De mesmo modo, Sens (2017) e Kurz (2018) não apresentam introdução autoral e o desenvolvimento do texto acadêmico se estabelece sem a demarcação do sujeito pesquisador, utilizando o sujeito indeterminado. Junior (2020), por sua vez, desenvolve o texto acadêmico, com demarcação do sujeito pesquisador utilizando a 1ª pessoa do plural (nós).

Por conta disso e de uma gradual percepção de que as especificidades do objeto transmídia também se faziam presentes na linguagem dos trabalhos, optou-se por trazer nesta análise o **estilo do texto**. Esta decisão alicerça-se na busca de compreensão do lugar de pesquisadores que em seus objetos de estudo também são artistas/criadores.

Martins (2015) apresenta sua dissertação com estilo textual acadêmico demarcado pela voz do sujeito do pesquisador, que ora utiliza a 1ª pessoa do plural (nós), ora a 1ª pessoa do singular (eu). A dissertação de Chagas (2016) constrói-se por meio de estilo textual acadêmico com a demarcação do sujeito pesquisador na utilização da 1ª pessoa do singular (eu).

Do mesmo modo, foi percebida a presença de **descrição dos processos criativos** como uma importante ocorrência que demonstra a potencialidade das descrições dos processos de pesquisa, com seus percalços e avanços como materiais que servem como base para outros pesquisadores, estudiosos e artistas que tenham interesse em construir narrativas transmídia, fazendo com que estes trabalhos acadêmicos aproximem-se da sociedade.

Em Neto (2014), há o planejamento da narrativa transmídia com organização das sessões de fotografias, arco narrativo, roteirização, exposição narrativa com atos e arcos das histórias, fichas de construção e caracterização de personagens, com diversas documentações e registros como parte do desenvolvimento de produção transmídia.

Figura 21 – Ficha de personagem de Bendito

**RICHARD STRATOW**

**Educação e ocupação:** Companheiro de trabalho de Benito na empresa de engenharia, é um profissional competente e ambicioso, e sempre atento à oportunidades de crescimento.

**Personalidade:** Determinado e trabalhador, é egocêntrico e impaciente com os outros. É assertivo em suas opiniões, e julga os outros com facilidade.

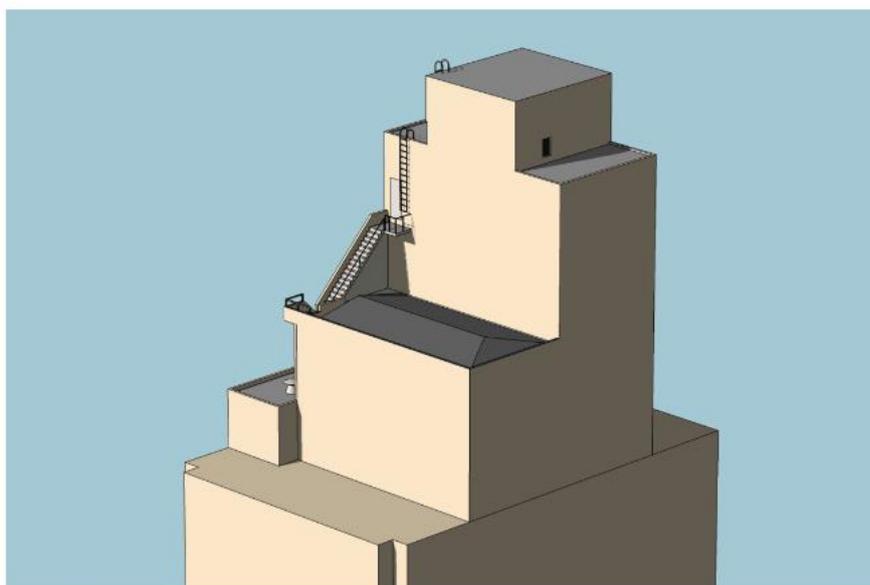
**Aparência e comportamento:** Anda sempre impecavelmente vestido. Gosta do jogo do poder. Olha nos olhos e vai direto ao ponto, sempre com um sorriso, mesmo quando está sendo hostil.

**CONFLITOS INTERNOS**

Richard não consegue manter relacionamentos de amizade estáveis, o que de certa forma o frustra. Acha muito difícil fazer concessões em seus relacionamentos, enquanto gostaria que as pessoas o amassem pelo seu talento e personalidade. Seu egocentrismo o impede enxergar os outros com clareza, e ele cria uma persona idealizada de como estes

Fonte: Neto (2014)

Figura 22 – Maquete eletrônica da locação de Bendito



Fonte: Neto (2014)

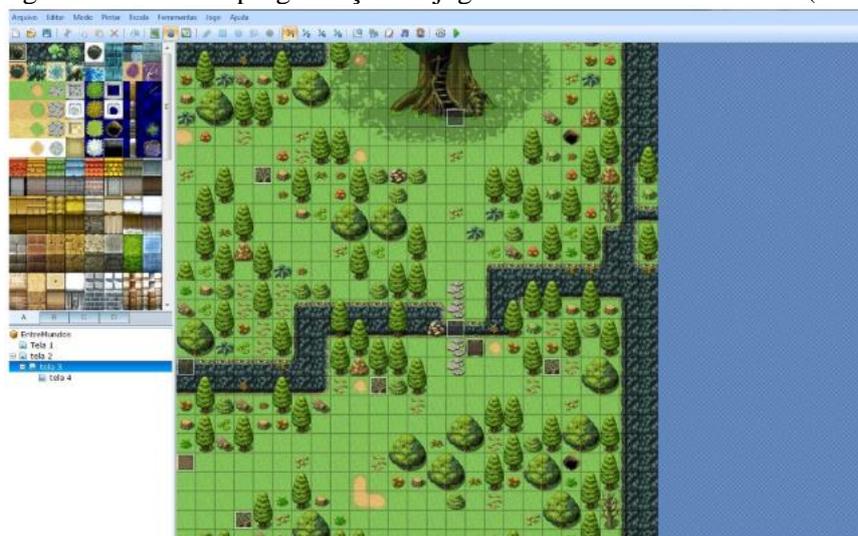
Em Martins (2015), há descrição do percurso criativo, com estrutura do projeto, referências poéticas e estéticas, mapas, construção de personagens e conceitos, estudos de traços, performance e cosplay.

Figura 23 – Sistema de caracterização de avatar de [ENTRE] Mundos de Veramar Martins (2014)



Fonte: Martins (2015)

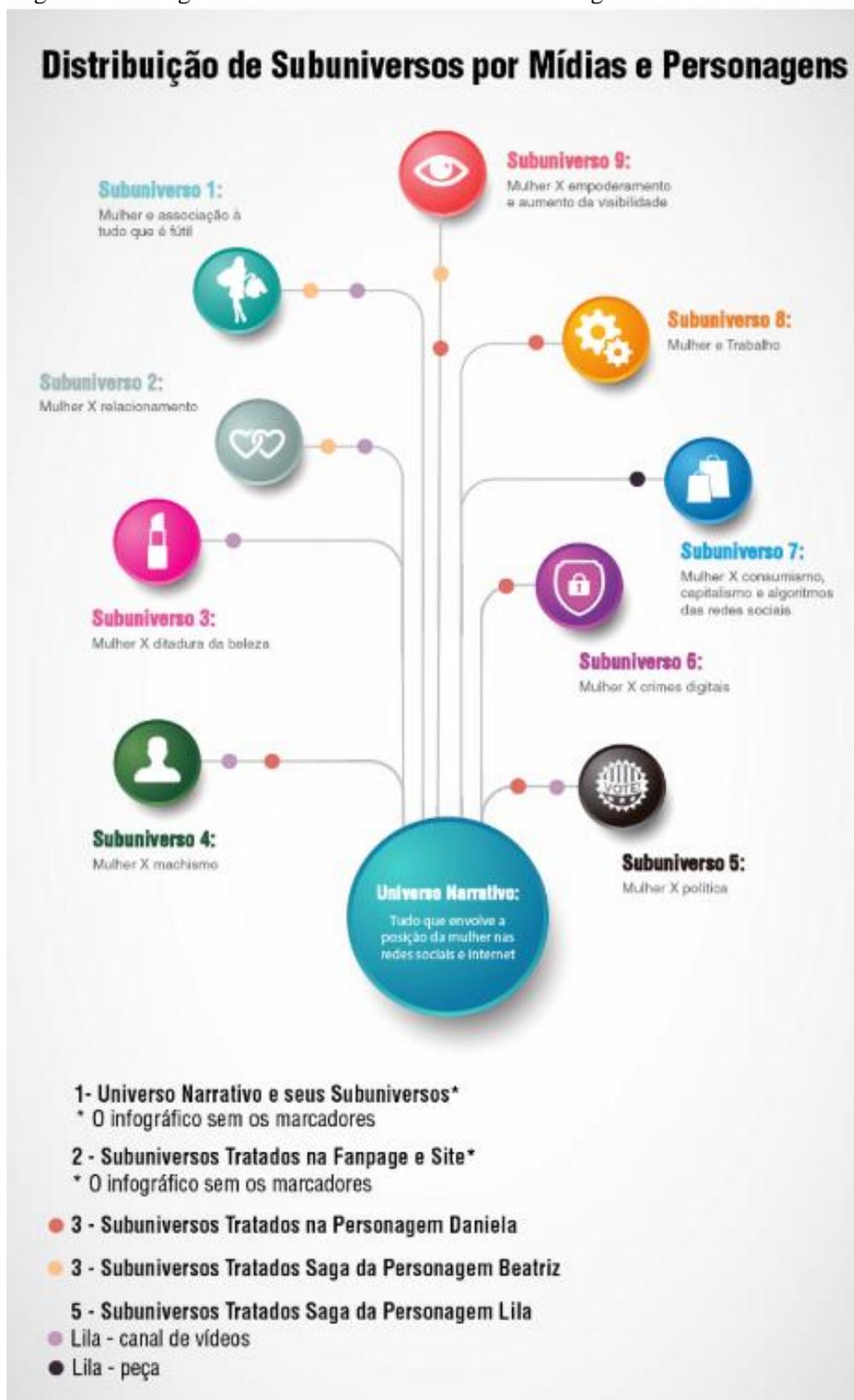
Figura 24 – Tela de programação do jogo Zefir de Veramar Martins (2015)



Fonte: Martins (2015)

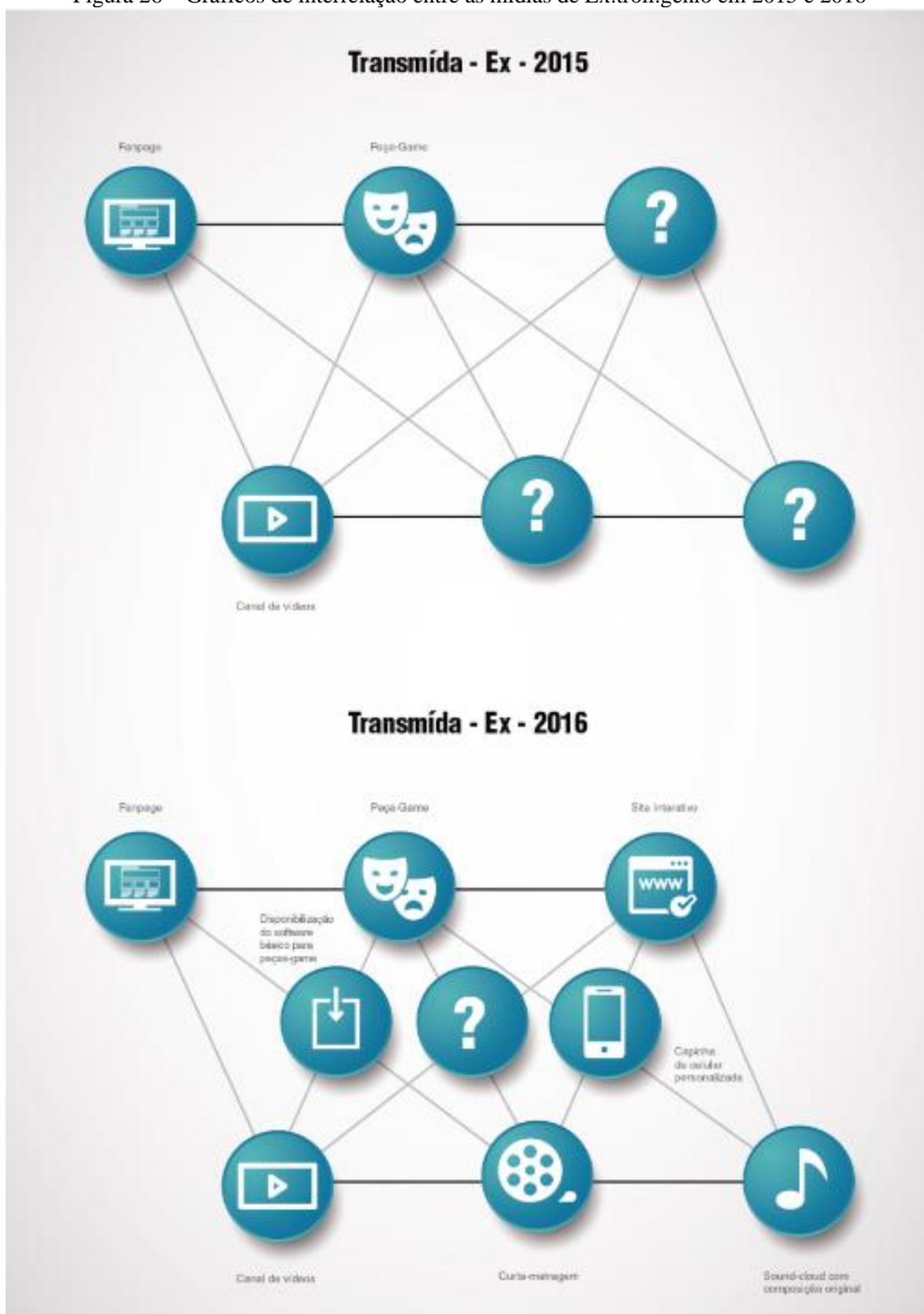
A dissertação de Chagas (2016) é composta por infográficos, fichas e roteiros, incluindo a explanação de percalços vivenciados pela pesquisadora e artista que, após ter dificuldades financeiras para produzir as primeiras peças In.com.patíveis e #perfil, entendeu que “[...]continuar a pesquisa exigia uma nova produção, mais simples de realizar, com uma equipe menor, fácil de viajar e mais barata[...]” (Chagas, 2016, p.90).

Figura 25 – Infográfico do universo narrativo de Ex.troll.gênio e seus sub-universos



Fonte: Chagas (2016)

Figura 26 – Gráficos de interrelação entre as mídias de Ex.troll.gênio em 2015 e 2016



Na tese de Sens (2017) há a descrição do processo criativo na medida em que são disponibilizados *frameworks*, mapas visuais, mapas de sites a fim de viabilizar a compreensão do desenvolvimento projetual do sistema TRADE<sup>7</sup> e sua aplicação.

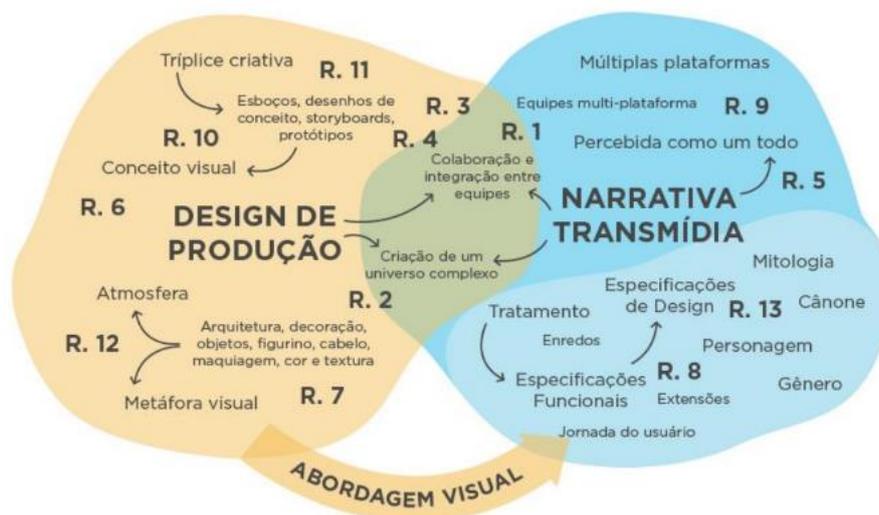
Figura 27 – Componentes do sistema TRADE



Fonte: Sens (2017)

A dissertação de Kurz (2018) apresenta um conjunto de 13 recomendações para projetos visuais em múltiplos suportes midiáticos.

Figura 28 – Representação gráfica relacionando as recomendações e o aporte teórico



Fonte: Kurz (2018)

<sup>7</sup> TRADE é um acrônimo de “transmedia design”.

Figura 29 – Conjunto de recomendações de Kurz (2018)

RECOMENDAÇÕES PARA PROJETO VISUAL EM MÚLTIPLOS SUPORTES MIDIÁTICOS	
1.	Trabalhar colaborativamente, em termos de equipes multi-plataforma, visando o enriquecimento de cada aplicação midiática por meio do intercâmbio de práticas de abordagens visuais específicas, questões de estilo e de linguagem;
2.	Realizar pesquisa em múltiplas mídias, propiciando a concepção de produtos transmídia otimizados, complexos e enriquecidos no âmbito visual;
3.	Planejar o aspecto visual da narrativa transmídia baseado em uma visão unificada e, se possível, encabeçada pelo mínimo de visionários, visando a consistência conceitual do todo.
4.	Promover a autoria colaborativa, permitindo a expansão consistente do conceito visual para demais aplicações da franquia. Possibilitar variadas abordagens de um mesmo conceito, em um mesmo universo, mantendo a consistência;
5.	Planejar visualmente, tanto quanto possível, os lançamentos nos primórdios da existência da franquia - ter a essência do universo concebida como um todo, prevendo cada aplicação provável, contribuindo para a consistência e integridade da identidade do universo;
6.	Considerar o aspecto visual como suporte para que a audiência seja direcionada entre as mídias, de forma que se perceba a continuidade visual e a identidade do universo ficcional ao longo dos acontecimentos oficiais;
7.	Garantir que a consistência visual entre mídias seja estabelecida através da recriação fiel aos conceitos estabelecidos para a caracterização visual de um determinado universo ficcional, e não através da reprodução exata dos aspectos físicos de cor e forma;
8.	Conceber o aspecto visual conscientemente visando explorar as qualidades específicas de cada plataforma midiática, no intuito de abordar o universo complexo como um todo e otimizando a construção da narrativa no imaginário do público.
9.	Combinar diferentes mídias em uma mesma aplicação, com o propósito de diversificar e enriquecer o aspecto estético, e também reforçar a conexão narrativa e visual entre mídias;
10.	Utilizar desenhos como etapa criativa e organizadora na narrativa transmídia, visando conceber um universo complexo e documentar os aspectos da caracterização visual no intuito de conduzir e unificar a visão da equipe multi-plataforma;
11.	Desenvolver uma bíblia/livro de arte que contenha as diretrizes relativas ao conceito e à caracterização visual através de representações gráficas e textuais, com o propósito de comunicar e integrar as equipes multi-plataforma da narrativa transmídia;
12.	Considerar que o primeiro material da narrativa transmídia a ser apresentado ao público deve trazer o planejamento expresso dos conceitos e narrativa visual, para que o universo ficcional possa ser melhor explorado e desenvolvido nas demais aplicações;
13.	Possibilitar diferentes abordagens visuais para um mesmo evento oficial de determinada história, em diferentes mídias e sob diferentes configurações visuais e de estilo, visando potencializar a relação entre o público e o universo ficcional da narrativa.

Fonte: Kurz (2018)

Outras características relevantes foram observadas nos trabalhos, como o mapeamento dos **canais e formas de mídia** utilizados nas produções e modelos projetuais. Neto (2014) considera como canais cinco segmentos que seriam: a trama principal, as tramas auxiliares, as tramas documentais, informações gerais e ligação com o ambiente físico de maneira que

dentro de cada segmento estão explicitadas as formas de mídia que serão utilizadas, tais como áudio e vídeo.

Assim temos a criação de Website, face e twitter do projeto; um Foursquare e um ambiente físico “Através de grafites, código QR e locais cadastrados no aplicativo de georreferenciamento Foursquare” (Neto, 2014, p.104). Temos ainda as tramas documentais no Vimeo, Youtube e Instagram em que “[...] estarão disponíveis através de texto, áudio e vídeo na internet, e serão compostas por depoimentos de pessoas que ou estejam em situação de rua ou participem deste universo” (Neto, 2014 p.104).

Figura 30 – Canais e formas de mídia de Bendito

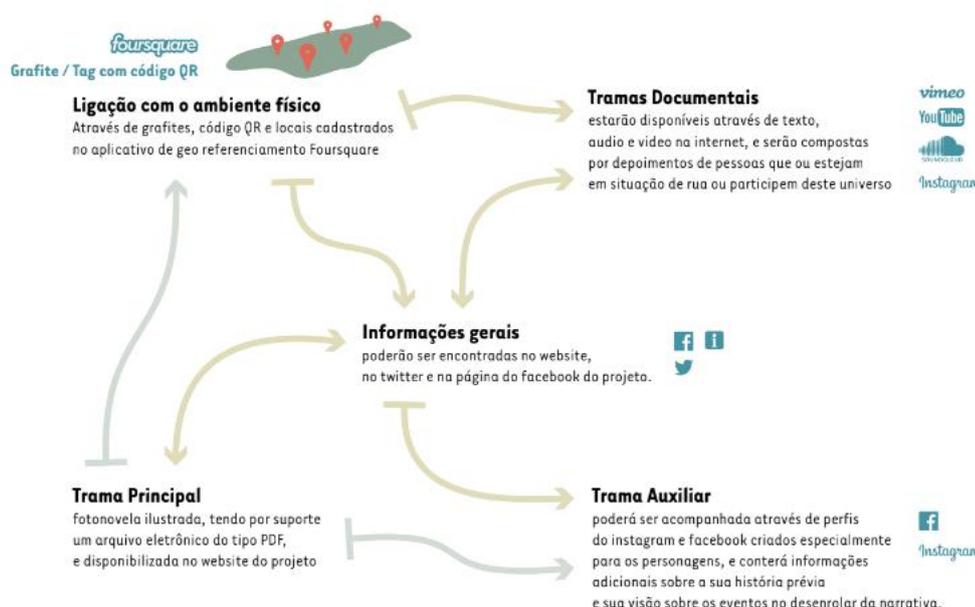


fig. 5 : Canais de produção

Fonte: Neto (2014)

Em nível narrativo, temos a trama principal que seria uma “[...] fotonovela ilustrada, tendo por suporte um arquivo eletrônico do tipo PDF, e disponibilizada no website do projeto” (Neto, 2014, p.104) e as tramas auxiliares que “[...] poderá ser acompanhada através de perfis do Instagram e Facebook criados especialmente para os personagens, e conterá informações adicionais sobre a sua história prévia e sua visão sobre os eventos no desenrolar da narrativa” (Neto, 2014, p.104).

Estas classificações permitem refletir sobre a hierarquia na produção de narrativas transmídias a partir da criação do autor em categorizar níveis narrativos com pesos diferentes; no entanto, em sua figura as relações parecem ser de confluências.

Martins (2015) utiliza o Game, website e história em quadrinhos, além de produzir conteúdos como o Cosplay. Chagas (2016) utiliza website interativo, curta-metragem, FanPage no Facebook, Canal no Youtube, Software para peça-game, curta-metragem, página no Soundcloud.

De modo geral, foi possível observar a presença de mídias tradicionais e mídias contemporâneas, cabendo aqui lembrar o argumento de Jenkins (2006) ao tratar dos fenômenos de adaptação e mutualismo vivenciados pelas mídias em que não há necessariamente a substituição, mas mudanças tanto em suas tecnologias de distribuição, como na maneira com que o público interage com essas mídias. Tais fenômenos são visualizados, sobretudo, em trabalhos como o de Chagas (2016) que, ao propor uma peça-game, une o teatro e o game, utilizando-se das mídias digitais e seus aparatos na proposição de um projeto transmídia.

Por fim, apreende-se desta análise a pluralidade de vozes narrativas quanto ao estilo de texto na medida em que a linguagem acadêmica é acionada na maioria dos trabalhos em Neto (2014), Sens (2017), Kurz (2018) e Junior (2020). E a linguagem aproximada de uma expressão autoral está presente em Martins (2015) e Chagas (2016), ambas da área das Artes. Reitera-se a presença da descrição de processo em todos os processos, cabendo refletir sobre a necessidade de pesquisa e reflexão no âmbito do desenvolvimento por parte de qualquer estudo que tenha como intenção criar uma produção transmídia.

### 5.3 CATEGORIA RESULTADOS DE PESQUISA

Ao propor um estudo que aborda a evolução da narrativa aristotélica para a narrativa transmídia, Neto (2014) dedicou-se ao planejamento de uma produção que foi sendo planejada em “fases de execução que ocorreram quase que sincronicamente, influenciando-se mutuamente” (Neto, 2014, p.81). Havia uma intenção inicial de investigar a forma da narrativa a partir da pesquisa feita de forma sistemática incluindo a bibliografia do material que, posteriormente, tornou-se a fundamentação teórica da dissertação; e desenvolver uma narrativa transmídia, neste caso “Bendito”, uma produção baseada no clássico livro de Jó.

O autor declara que desde o princípio sabia que o desenvolvimento de uma produção transmídia não seria uma tarefa simples, considerando que normalmente projetos neste escopo são desenvolvidos de forma coletiva por equipes técnicas, com planejamentos prévios, previsão de recursos de produção, além de “[...]uma massa crítica de usuários envolvidos para que um projeto transmídia funcione, o que implica em que não só muita gente precisa ficar

sabendo que o projeto existe, mas que ainda precisam se interessar o suficiente para haver interação” (Neto, 2014, p.83).

O autor ressalta a oportunidade de desenvolver um projeto artístico, ainda que de modo embrionário, no Instituto de Artes da UNESP, uma constatação que serve como indicador da importância da abertura de espaços para o desenvolvimento de produções artísticas no ambiente acadêmico, uma vez que, por falta de investimentos, espaços e infraestrutura, muitos projetos artísticos não acontecem.

Há a descrição de mudanças que ocorreram no roteiro narrativo movidas por novas descobertas ou inspirações. Mas o que chama a atenção seria justamente a menção de que o roteiro também teve de ser adaptado para atender às “[...]exigências que uma produção multimídia que aspira a ser transmídia exige” – o que indicaria outra perspectiva, uma vez que o autor afirma durante a apresentação do projeto que se dedicará ao planejamento para uma narrativa transmídia, que na verdade estaria alocada como um processo de transição de uma narrativa multimídia para a transmídia.

Esta observação é confirmada pela posterior explicação do autor de que seu estudo é “[...] suscitado pela segunda parte desse processo, que envolveu o planejamento para uma produção multimídia, cuja formatação se mostra aqui visando o desenvolvimento futuro da obra Bendito, com o patrocínio necessário” (Neto, 2014, p.82) e pela explicação de que foi preciso recomeçar, uma vez que o primeiro roteiro era “[...]bastante linear, fruto de um pensamento mais voltado para o teatro, e que imaginamos ser possível transportar para a forma multimídia com pequenas alterações” (Neto, 2014, p.82).

Esta mudança alude ao planejamento necessário para a criação de uma produção transmídia, inclusive no embasamento teórico sobre o tema defendido pelo autor que alude a conceitos como rizoma que são, por essência, multifacetados e interconectados em múltiplas dimensões de envolvimento e seu caráter abrangente de universos narrativos para permitir que se tenha múltiplos pontos de entrada.

Ainda ao afirmar que havia tido uma falsa esperança mobilizada pela crença de que a trama encaixar-se-ia por si só, o autor afirma que:

[...]no ímpeto de escrever nossa trama, não estávamos levando em conta mesmo os princípios básicos da escrita de roteiros, que sempre devem ser começados levando em conta o arco da narrativa. Só depois deste arco definido, é que os atos são definidos, depois as seqüências e cenas. Assim, partimos para um novo roteiro, do geral para o particular, tendo antes

estabelecido com clareza as tensões e motivações entre os quatro personagens principais e seus possíveis desdobramentos (Neto, 2014, p.84).

Esta declaração transparece um olhar para a transmídia como uma técnica ou, ainda, uma estratégia na medida em que revela uma preocupação secundária com o caráter midiático que é o cerne da narrativa a ser desenvolvida. Tal percepção pode ser também observada no uso do termo ‘pontos de contato’ ao invés de ‘ponto de entrada e saída’ utilizado anteriormente pelo mesmo autor. O mesmo é explicado no texto a escolha de:

[...] um número limitado de canais midiáticos, tendo sempre em vista que gostaríamos que houvesse pontos de contato do público com a narrativa tanto em ambientes virtuais quanto em ambientes reais. Estes canais foram escolhidos levando em consideração que deveriam ser simples o suficiente para que não fosse necessária uma grande equipe ou conhecimento técnico especializado para que fossem utilizados. Optamos, então, por soluções que já estivessem prontas e que fossem relativamente simples para serem usadas. Além do mais, por estarmos lidando com o pressuposto de que deveria haver interatividade por parte dos usuários, queríamos canais que já tivessem uma base de usuários estabelecida (Neto, 2014, p.84).

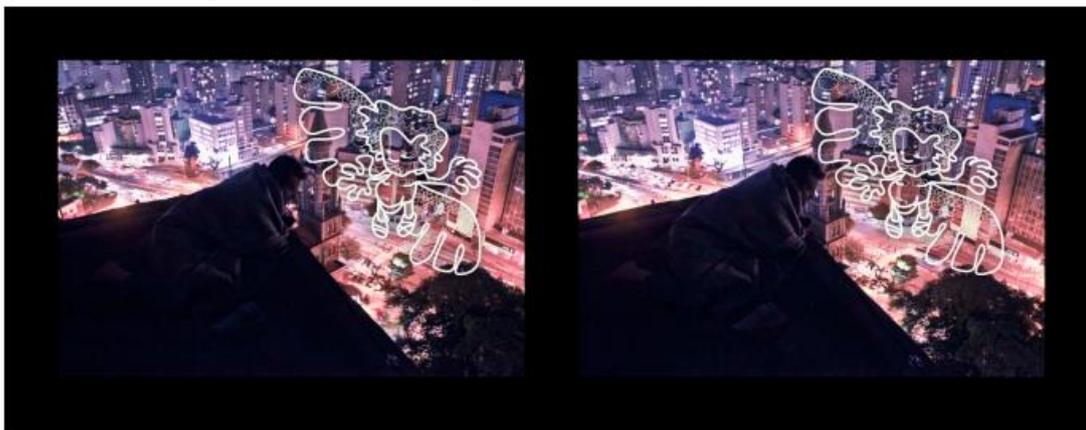
A partir destas decisões, o autor apresenta peças indicativas como esboços do modo que gostaria que o projeto se desenvolvesse, primeiramente porque “[...] sem uma materialização, sem algo que forçasse a narrativa a se desenvolver, ela correria o risco de ficar inconsistente e desligada da realidade. Segundo, porque é da prática que surge o processo e a vontade de seguir adiante” (Neto, 2014, p.85).

Ainda assim, o processo artístico teria se desenvolvido em desacordo com o planejado pelo autor que reconhece a existência de especificidades de produção criativa em diferentes áreas de conhecimento. Ao afirmar que “[...] A nossa área de atuação profissional é comunicação e design, onde os processos são mais diretos e curtos, e tínhamos a expectativa de que o processo artístico e de pesquisa seria semelhante” (Neto, 2014, p.111), o autor reconhece a necessidade de maturação dos processos criativos, percebendo que a ambição artística faz com que haja sérios riscos quanto à capacidade de realização, lembrando que o trabalho artístico esboçado nesta dissertação contou com uma equipe de voluntários com múltiplas funções, de roteirização, ilustração, fotografia, atribuindo diversos papéis na produção – retoma-se neste ponto o caráter independente da produção que tem de contar com voluntários para ser executada.

Ainda que esta pesquisa não tenha como propósito criar um modelo de criação de produção transmídia, ela está alocada como uma ‘tentativa de’, posto que são apresentadas as

etapas de esboço e planejamento de uma produção transmídia. Há produções finalizadas neste processo: uma música “Bendito seja o nome (2014).wav” e uma pasta com nove imagens estereográficas<sup>8</sup>.

Figura 31 – Teste estenográfico com ilustração 3D de “Bendito”



Fonte: Neto (2014)

Esta pesquisa serve como um documento de processo e uma base de conhecimento para aqueles que tentam produzir uma obra transmídia, com seus percalços, sucessos e desafios. Os caminhos traçados pelo autor com experimentações e adaptações dialogam com a necessidade de compreender os processos de criação transmidiáticas como fluidos, mutáveis, assim como as escolhas narrativas, especialmente no que diz respeito ao roteiro inicialmente pensado de modo linear como uma permanência do modo tradicional de criação de narrativas ainda que a proposta fosse uma narrativa transmídia, o que denota pensar a transmídia um ato anterior à execução de seus processos e a construção de suas narrativas.

Como um *work in progress*, a pesquisa de Martins (2015) propôs-se a investigar e criar uma produção transmídia a partir de uma abordagem teórica de transmídia e cosplay. Assumindo as mudanças e adaptações necessárias como parte deste percurso, a autora conclui que os resultados atingidos ao final não foram necessariamente os esperados, mas que foram cumpridos os objetivos quanto à pesquisa teórica e posterior prática artística autoral.

Ao iniciar essa pesquisa, meus objetivos eram diferentes e a ideia principal era produzir um cosplay e narrar essa experiência por meio das histórias em quadrinhos. Contudo,

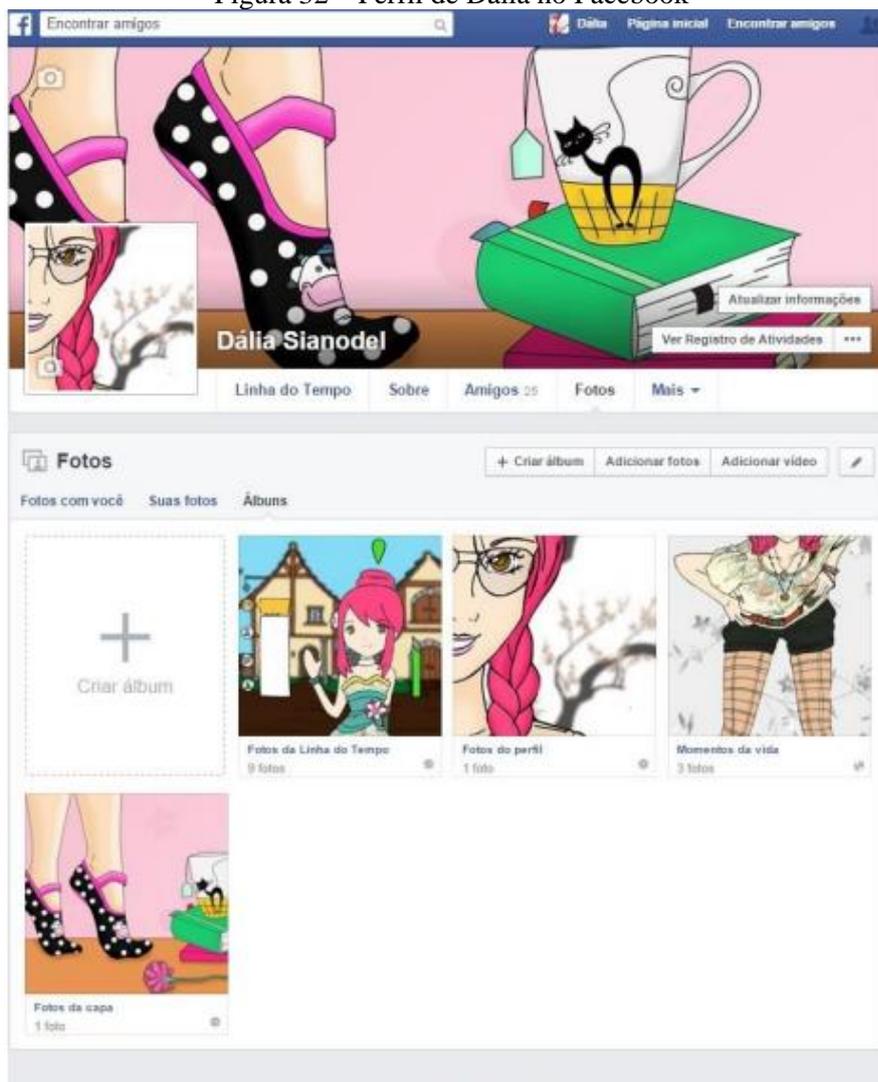
<sup>8</sup> De acordo com Neto (2014), a imagem estereográfica advém do uso de uma técnica de fotografia com o objetivo de enxergar a imagem de forma tridimensional, com duas imagens em paralaxe da mesma cena, possibilitando uma imagem para cada olho, dispoendo as imagens de forma cruzada, sendo a que seria destinada ao olho direito posicionada do lado esquerdo e vice versa. Uma terceira imagem seria então revelada e a profundidade do campo seria visualizada.

no início da pesquisa teórica tive a orientação do professor Edgar Franco para que repensasse esse caminho, considerando a necessidade de dedicar-me primeiramente ao desenvolvimento de um universo ficcional para em seguida discutir suas influências e desdobramentos (Martins, 2015, p.162).

Esta mudança durante o processo de criação dialoga com o trabalho anterior de Neto (2014) que também passou por uma fase de construção inicial sem considerar a necessidade da mudança de perspectiva. Ao apresentar sua intenção inicial, Martins (2015) apontava para uma pesquisa criativa aproximada de uma intenção multimídia em que a segunda mídia, no caso as histórias em quadrinho, seria uma forma de narrar a experiência do *cosplay* e não uma mídia a compor um universo ficcional, viabilizando enxergar a obra como transmídia. Este movimento reforça o planejamento transmídia como uma demanda necessária e prévia quando se pensa o desenvolvimento de uma produção transmídia.

Deste modo, a autora segue explicando como a criação de [ENTRE] mundos possibilitou a compreensão da importância da imersão na experiência com o público, tendo como desafio “[...] evitar que a pessoa se perdesse ao selecionar uma das linguagens, obviamente muitas melhorias nesse sentido serão implementadas nos próximos trabalhos envolvendo [ENTRE] mundos” (Martins, 2015, p.258). Ainda nomeia como contextualização uma etapa essencial de construção narrativa para que cada plataforma e linguagem tivesse coerência e permitisse a familiarização com a trama, como foi feito ao criar perfis no *Facebook* para dois personagens centrais de sua narrativa.

Figura 32 – Perfil de Dália no Facebook



Fonte: Martins (2015)

O crescente interesse da autora na elaboração desse universo ficcional permitiu com que outras possibilidades fossem experimentadas, resultando, além do cosplay, a história em quadrinhos e do perfil no *Facebook*, na criação de um jogo desenvolvido a partir do programa *RPG Maker*. A produção consolida-se com somente uma responsável, a autora e colaboradores que participaram das fases de construção do game, com um profissional do *Design* e outras pessoas para auxiliar os momentos de performance, conduzindo ao vídeo, som e luz.

Ainda que não haja a proposição de um modelo de criação de narrativa transmídia, este trabalho serve como base de conhecimento das etapas de construção de uma obra transmídia, desde o processo de concepção e execução, levando em conta que as etapas de fundamentação teórica aconteceram juntamente com a produção prática em diálogo contínuo.

Além disso, a mudança permanece como uma constante característica no desenvolvimento transmídia com etapas de experimentações e adaptações que fazem parte do esforço de construir uma produção transmídia.

A pesquisa de Chagas (2016) dedicou-se à investigação de seu trabalho como diretora teatral na construção de um espetáculo interativo. A partir de sua experiência anterior no desenvolvimento de duas peças-game (*#Perfil* produzido em 2011 e 2012 e *In.com.patíveis* produzido em 2013 e 2014), a autora parte para uma experiência prática fundamentada em abordagens teóricas que a auxiliam na metodologia traçada para produzir *Ex.troll.gênio* em 2015 e 2016.

Em sua dissertação, conceitos como cultura de fãs e convergência são acionados na intenção de uma narrativa estendida, recorrendo ao conceito de universo narrativo para viabilizar esta criação pensando sobre a coerência e coesão. Ainda, ao ter como foco proporcionar a interatividade, seu projeto conta com um financiamento coletivo cuja arrecadação almejava quinze mil reais, tendo alcançado apenas cinco, fazendo com que a autora bancasse boa parte das necessidades do projeto, ao que a autora comenta:

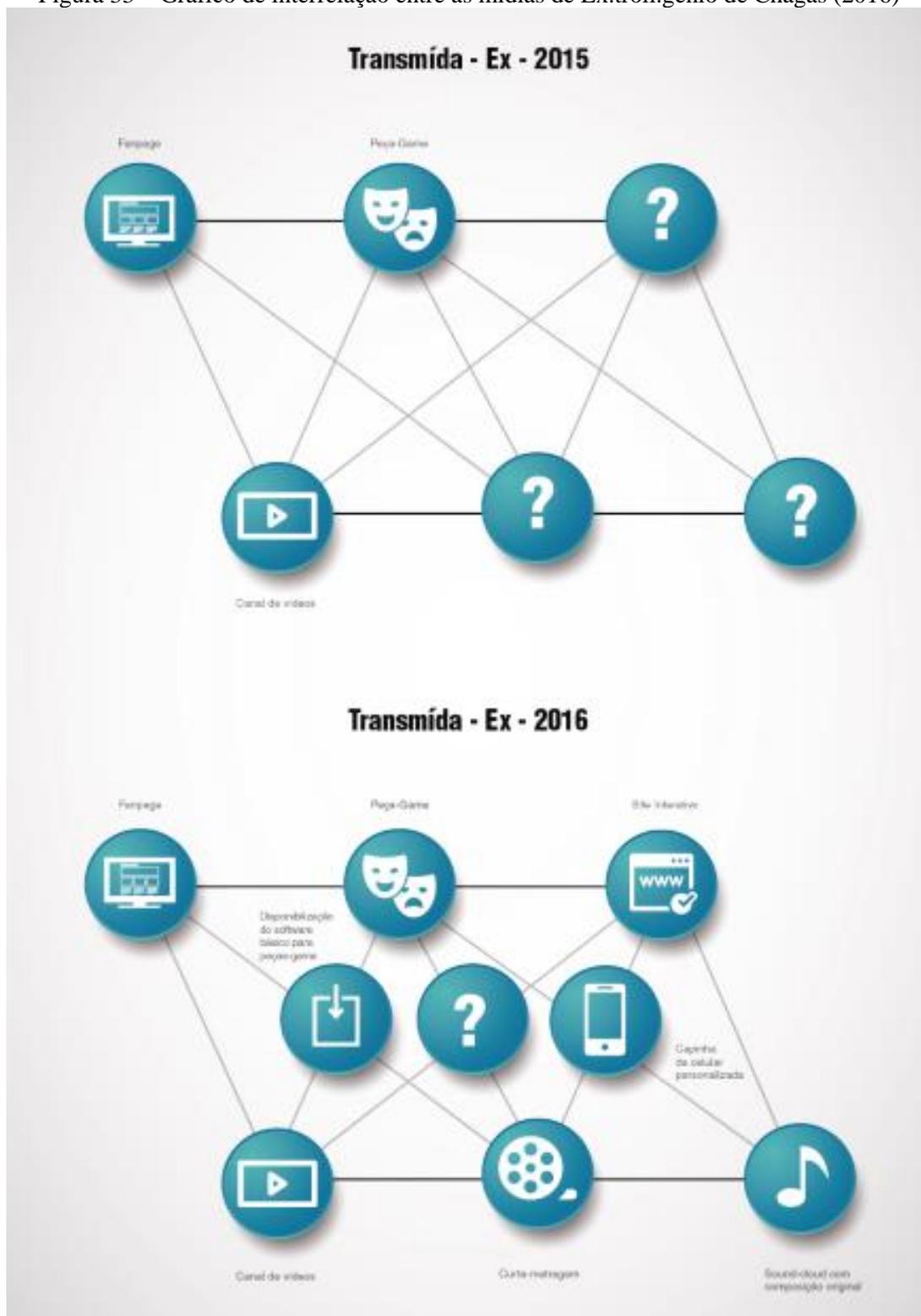
[...] a grande questão de produzir uma obra transmídia sem dinheiro é que você está competindo com as grandes mídias corporativas, e seu acesso a espaços de persuasão e divulgação de massa é indiscutivelmente menor. Por outro lado, sendo menos cruel, observo que o projeto conseguiu um engajamento que garantiu inclusive público presencialmente no espetáculo, o nosso financiamento colaborativo e, ainda, boas e crescentes visualizações e compartilhamentos no canal de vídeos (Chagas, 2016, p.103).

Este trecho corrobora a potencialidade de uma obra transmídia que dialoga com seu público, neste caso, como co-criador deste universo, uma vez que o próprio texto narrativo e seus personagens foram sendo definidos por meio de contribuições deixadas por usuários em sua página, além de que durante o espetáculo presencial as cenas foram decididas pelo público votante.

Seu trabalho aborda as etapas de experimento da peça-game e o desenvolvimento de sub-produtos, considerando este projeto como uma obra em andamento. A autora extrai o conceito de sub-produtos de Jenkins (2009) que “[...] defende os projetos transmídia com um único autor, detendo a linha de controle de toda a concepção dos sub-produtos em sistema de cocriação” (Martins, 2015, p.84), considerando *Ex.troll.gênio* como uma obra com 8 sub-produtos: a peça-game; o software desenvolvido para a peça-game; a página no *Facebook*; o

canal no *Youtube*; o site interativo; um curta-metragem; página no *Soundcloud* e capinha personalizada para aparelho de telefone.

Figura 33 – Gráfico de interrelação entre as mídias de Ex.troll.gênio de Chagas (2016)



Fonte: Chagas (2016)

Neste gráfico é possível visualizar que o projeto começa com um número reduzido de canais de mídias: a *fanpage* no *Facebook*, o canal de vídeos no *Youtube* e a peça-game, com a posterior inclusão do curta-metragem, o site interativo e o *Soundcloud* com composição original. Na parte correspondente a 2016, são inseridos também o software desenvolvido para a peça-game e a capinha personalizada para telefone.

Os lançamentos foram graduais e, no que diz respeito às redes sociais, a autora pondera sobre a necessidade de um profissional especializado, pois:

[...]não basta colocar alguém que atualize as páginas, é preciso ser alguém profissional da área de mídia, que possa planejar as postagens com algum entendimento do conceito de transmídia a fim de não torná-la uma mera divulgadora e repetidora do que é tratado nas outras mídias (Chagas, 2016, p.99).

A percepção da necessidade de profissionais qualificados fez parte de uma aprendizagem inclusive sobre sua distinção, uma vez que a autora alega ter procurado uma pessoa que pudesse programar e ser responsável pelo *WebDesign*, tendo compreendido posteriormente que se tratavam de serviços diferentes que exigiam conhecimentos diferentes também:

Percebemos ser necessário, no mínimo necessário um especialista em projeção, um designer para desenhar o aplicativo e as projeções, um programador pra fazer o aplicativo funcionar, um social mídia, para cuidar das redes sociais. Se precisar economizar, melhor escolher outra área (Chagas, 2016, p.47).

Há que se reconhecer também que neste trabalho há uma equipe maior quando comparada aos trabalhos anteriores, pois há equipe técnica, atores, especialistas de projeção, animadores – o que indica uma maior chance de sucesso no desenvolvimento de uma produção transmídia quando comparado a trabalhos anteriores que contavam com equipes reduzidas ou voluntários pontuais.

Ainda, ao colocar-se num lugar distante das grandes franquias, a autora faz um esforço por descrever e refletir sobre seus experimentos e adaptações na prática da criação transmídia, destacando que a “Ex.troll.gênio, a terceira peça-game, foi pensada, desde o início, para ser uma obra transmídia e, assim sendo, tornou-se” (Chagas, 2016, p. 106).

Esta afirmação corrobora com o argumento levantado anteriormente sobre a necessidade de que haja um planejamento transmídia prévio, uma organização que almeja e pensa a transmídia antes que haja a efetiva produção de suas narrativas, já que os percalços

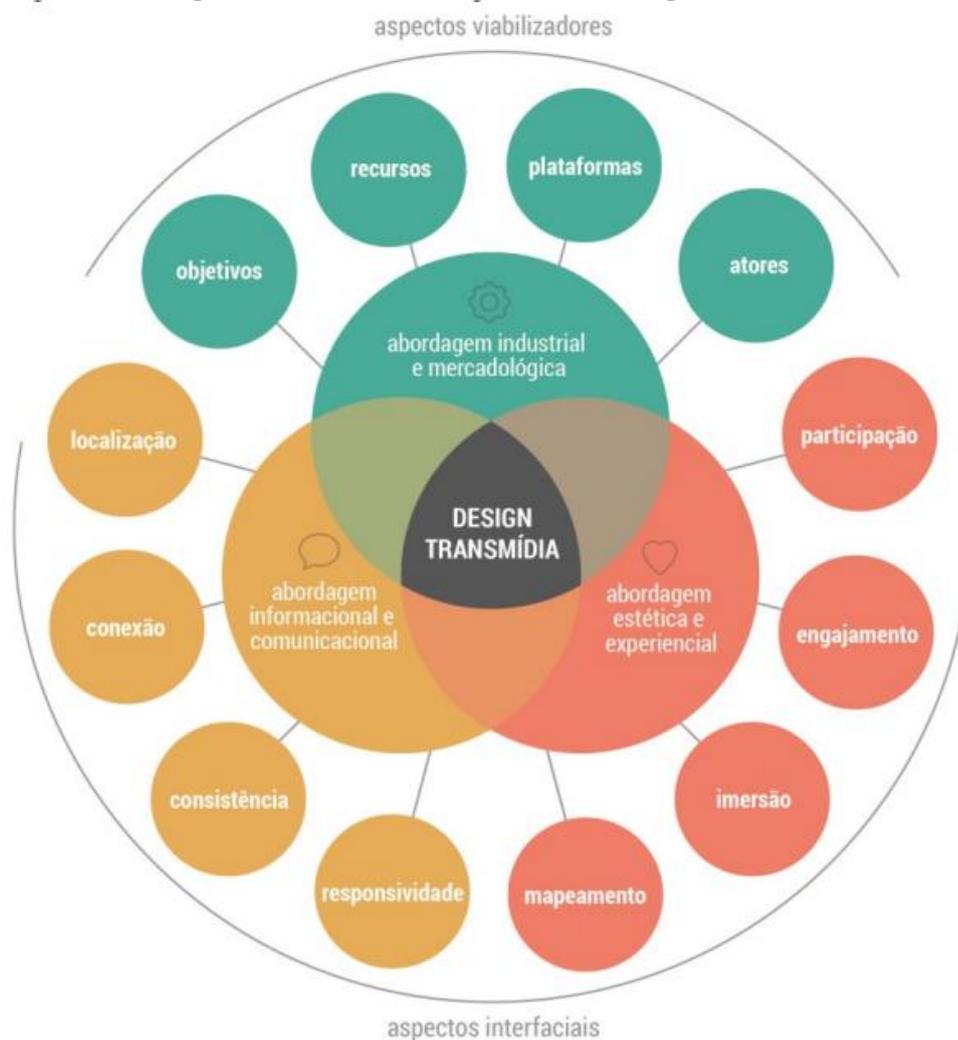
são inevitáveis no processo. Mas tem-se, no caso de Chagas (2016), o efetivo resultado de uma obra transmídia à maneira de Jenkins (2009) em que cada mídia dedica-se a fazer o que faz de melhor para contribuir complementarmente com o universo narrativo. De outro modo, poderia recair em processos de repetição e/ou redundância.

A tese de Sens (2017) propôs um *framework* conceitual e prático para análise e criação de componentes de design de um projeto transmídia, o sistema TRADE que “[...] foi resultado de um processo que envolveu ciclos de análise, desenvolvimento, testagem e implementação dos conceitos teóricos e práticos que definiram o framework conceitual, os procedimentos e as ferramentas de design transmídia” (Sens, 2017, p.137).

Este sistema advém de diversas diretrizes funcionais de fundamentos práticos e teóricos e critérios conceituais sobre o design transmídia. As cinco diretrizes tinham como base: a visualização simplificada, pensando na maior eficiência analítica da ferramenta; comunicação uníssona, que diz respeito à uniformização de termos e procedimentos para facilitar a comunicação entre os envolvidos; controle holístico, como o panorama que agrega ligações, mídias, conteúdos e atores; versatilidade, para contemplar diferentes configurações transmidiáticas; e gestão informacional contínua cuja ideia está alicerçada no projeto transmídia como uma obra inacabada e que por isso deve ter um esquema de visualização atualizável para que se possa monitorar seu desenvolvimento ao longo do tempo.

A aplicação do *framework* inicial deu-se em grupos orientados que deviam criar mapas visuais de um projeto, estruturando as mídias envolvidas e suas co-relações. Desta aplicação, o sistema foi sendo aprimorado a partir das questões trazidas pelos alunos.

Figura 34 – Framework conceitual de design transmídia



Fonte: Sens (2017)

Neste *framework* há doze critérios distribuídos entre três abordagens interseccionadas. A abordagem industrial e mercadológica corresponde às questões financeiras, estratégicas, tecnológicas e sociais, isto é, “[...]considerar as complexas e nebulosas dinâmicas associadas aos processos de produção e consumo dentre as múltiplas mídias envolvidas” (Sens, 2017, p.84). No que diz respeito ao design, de acordo com o autor, estas questões estariam relacionadas aos elementos objetivos que asseguram a “[...]viabilização e sustentabilidade técnica e econômica de um projeto” (Sens, 2017, p.84).

Dentro desta abordagem estariam os seguintes critérios: objetivos, na identificação do propósito; recursos, tangíveis e intangíveis como “[...]os materiais, equipamentos, habilidades e indivíduos necessários para a operacionalização de um projeto” critérios de design: objetivos, recursos, plataformas e atores” (Sens, 2017, p.86); plataformas, como os suportes ou

dispositivos que dão base às interfaces midiáticas; e os atores, como os agentes que emergem das configurações midiáticas em variados níveis de participação, levando em conta que estes tornam-se produtores e compartilhadores, “[...]parceiros, e não apenas clientes, na construção e consolidação desses universos narrativos” (Sens, 2017, p.95).

A abordagem informacional e comunicacional concebe como fundamental a presença de um mundo narrativo em que circularão e articular-se-ão as mensagens e materiais informacionais entre diferentes mídias. É a abordagem que considera as interconexões entre os componentes, pensando em sua usabilidade prática a partir dos critérios de: localização que vai pensar sobre os “[...]elementos na interface que orientam os atores sobre qual espaço do mundo narrativo se encontram e quais rumos podem tomar” (Sens, 2017, p.158); a consistência que trata sobre a continuidade e a coerência narrativa; a responsividade focada na participação; e a conexão que é definida “[...] pelos componentes que permitem ou convidam os atores a se mover entre as diferentes mídias do projeto, além de possibilitar a criação de novas ‘pontes’” (Sens, 2017, p.158).

A abordagem estética e experiencial diz respeito aos “[...] critérios referentes aos componentes interfaciais multissensoriais que resultam nas emoções, ações e comportamentos associados a um mundo narrativo” (Sens, 2017, p.158). Estes critérios seriam: a participação, como as possibilidades de ações realizadas em diferentes mídias; o mapeamento que corresponde aos mecanismos que organizam os conteúdos e as informações no mundo narrativo; o engajamento, como os mecanismos interativos de compartilhamento e produção de conteúdos e informações; e a imersão que aborda os “[...]elementos sensoriais e simbólicos que produzem estímulos ilusórios associados a um senso de inserção ou pertencimento ao universo das histórias” (Sens, 2017, p.158).

Esta última abordagem é especialmente enfatizada pelo autor na medida em que ele resgata autores como Henry Jenkins e Robert Pratten para apontar que a experiência tenha sido considerada de modo abrangente e que seria possível pensá-la a partir da “[...] identificação, análise e criação de oportunidades e mecanismos estéticos multissensoriais que contribuam para a construção mental e emocional desse mundo narrativo” (Sens, 2017, p.118).

O trabalho de Sens (2017), por sua densidade de fundamentação teórica, mapas e *frameworks* com procedimentos e orientações, fornece um considerável sistema que pode ser utilizado tanto para o planejamento e acompanhamento de uma produção transmídia como para análise de produções existentes, com testagens e aplicações em *workshops* do sistema TRADE com posterior aprimoramento, o que de modo geral transparece a possibilidade de

sua utilização não apenas para profissionais da área do Design justamente por seu caráter adaptável que considera em termos gerais diferentes etapas de desenvolvimento transmídia.

Ao mapear conceitos e técnicas de Design aplicadas à elaboração de narrativas transmídia, a dissertação de Kurz (2018) propõe um conjunto de 13 recomendações. O autor observa que o trabalho colaborativo permite “[...]que as características visuais das mídias se misturem positivamente na narrativa” (Kurz, 2018, p.147), ainda que defenda que seja necessária uma visão unificada do universo da história em que se pese o planejamento integral de todo universo, pensado para cada plataforma e mídia.

Figura 35 – Conjunto de recomendações de Kurz (2018)

RECOMENDAÇÕES PARA PROJETO VISUAL EM MÚLTIPLOS SUPORTES MIDIÁTICOS	
1.	Trabalhar colaborativamente, em termos de equipes multi-plataforma, visando o enriquecimento de cada aplicação midiática por meio do intercâmbio de práticas de abordagens visuais específicas, questões de estilo e de linguagem;
2.	Realizar pesquisa em múltiplas mídias, propiciando a concepção de produtos transmidia otimizados, complexos e enriquecidos no âmbito visual;
3.	Planejar o aspecto visual da narrativa transmídia baseado em uma visão unificada e, se possível, encabeçada pelo mínimo de visionários, visando a consistência conceitual do todo.
4.	Promover a autoria colaborativa, permitindo a expansão consistente do conceito visual para demais aplicações da franquia. Possibilitar variadas abordagens de um mesmo conceito, em um mesmo universo, mantendo a consistência;
5.	Planejar visualmente, tanto quanto possível, os lançamentos nos primórdios da existência da franquia – ter a essência do universo concebida como um todo, prevendo cada aplicação provável, contribuindo para a consistência e integridade da identidade do universo;
6.	Considerar o aspecto visual como suporte para que a audiência seja direcionada entre as mídias, de forma que se perceba a continuidade visual e a identidade do universo ficcional ao longo dos acontecimentos oficiais;
7.	Garantir que a consistência visual entre mídias seja estabelecida através da recriação fiel aos conceitos estabelecidos para a caracterização visual de um determinado universo ficcional, e não através da reprodução exata dos aspectos físicos de cor e forma;
8.	Conceber o aspecto visual conscientemente visando explorar as qualidades específicas de cada plataforma midiática, no intuito de abordar o universo complexo como um todo e otimizando a construção da narrativa no imaginário do público.
9.	Combinar diferentes mídias em uma mesma aplicação, com o propósito de diversificar e enriquecer o aspecto estético, e também reforçar a conexão narrativa e visual entre mídias;
10.	Utilizar desenhos como etapa criativa e organizadora na narrativa transmídia, visando conceber um universo complexo e documentar os aspectos da caracterização visual no intuito de conduzir e unificar a visão da equipe multi-plataforma;
11.	Desenvolver uma bíblia/livro de arte que contenha as diretrizes relativas ao conceito e à caracterização visual através de representações gráficas e textuais, com o propósito de comunicar e integrar as equipes multi-plataforma da narrativa transmídia;
12.	Considerar que o primeiro material da narrativa transmídia a ser apresentado ao público deve trazer o planejamento expresso dos conceitos e narrativa visual, para que o universo ficcional possa ser melhor explorado e desenvolvido nas demais aplicações;
13.	Possibilitar diferentes abordagens visuais para um mesmo evento oficial de determinada história, em diferentes mídias e sob diferentes configurações visuais e de estilo, visando potencializar a relação entre o público e o universo ficcional da narrativa.

Fonte: Kurz (2018)

A primeira recomendação alude ao trabalho colaborativo e o planejamento para que haja o efetivo aproveitamento de cada mídia utilizada, enquanto a segunda recomendação relaciona-se com a primeira, pois a pesquisa é parte fundamental de um planejamento para que haja o entendimento das mídias a serem exploradas. Estas recomendações relacionam-se diretamente à definição de um plano que abarque tanto as mídias a serem exploradas como os objetivos que cada elemento possui dentro do universo narrativo transmídia.

A terceira recomendação diz respeito a uma visão defendida por Jenkins (2009), da visão unificada em que haja o direcionamento – o que se relaciona aos propósitos de uma produção, refletindo em como ela é construída desde a ideia. Esta teria como objetivo manter-se no universo narrativo de modo que haja controle de toda a concepção das mídias nos sistemas de co-criação transmídia.

A recomendação 4 relaciona-se diretamente com a consistência, pensando que a narrativa transmídia *per se* exige complexidade em sua construção, o que pode ser pensado tanto em seu sentido narrativo quanto técnico. Para que haja o entendimento e familiaridade do público com a obra, cada elemento deve ser dotado de profundidade e estar interrelacionado e contextualizado no universo narrativo.

A quinta recomendação alude ao planejamento de lançamentos, o que depende necessariamente da terceira recomendação, pois, uma vez que se tenha uma visão sobre o universo narrativo previamente concebida, torna-se possível prever cada etapa a ser seguida. O planejamento deve ser pensado levando em conta a dimensão das equipes participantes e suas funções na construção do universo.

A recomendação 6 aponta para o aspecto visual como suporte que direciona as audiências – a lembrar o estudo de Jenkins (2009) ao citar a identidade imagética de Matrix com seu vestuário particular, de couro e óculos escuros, causando o reconhecimento – e que tem a ver com a consistência da recomendação 4 porque diz respeito à unidade identitária.

De mesmo modo, a recomendação 7 também trata sobre a consistência, desta vez midiática. Para evitar que haja a repetição de uma mídia a outra, devem-se explorar as potencialidades de cada formato e canal, pensando em diferentes abordagens – complementa esta recomendação, a oitava, que defende a história contada pela produção transmídia e não os dispositivos utilizados.

Estas últimas recomendações corroboram a premissa de pensar uma obra transmídia desde sua criação e não enxergar a transmídia como uma possibilidade de transposição de um conteúdo existente de uma mídia para outra de modo a obter um conteúdo que estaria mais próximo de uma replicação ou repetição. Assim, a recomendação 9 reforça que a narrativa

transmídia não deve ser tratada como um amontoado de mídias, mas a combinação de mídias com o propósito de enriquecer um universo narrativo.

A décima recomendação trata da utilização da documentação do processo em desenhos como etapa criativa organização, assim como modelos, rascunhos. Para o criativo, esta seria uma importante recomendação, tendo em vista que as mudanças são constantes, sendo o documento de processo uma ferramenta essencial para registrar tais mudanças e mapear o desenvolvimento, permitindo aprender com o processo.

A recomendação 11 indica o desenvolvimento de uma bíblia/livro de arte que contenha as diretrizes e decisões em um único documento objetivo, com representações gráficas e textuais, objetivando a compreensão e organização das equipes multi-plataforma. A recomendação 12 discorre sobre o primeiro material da narrativa transmídia que deve trazer a essência do universo explorado, sem detalhar exageradamente todos os processos, conceitos e características para também despertar a curiosidade sobre o projeto. A recomendação 13 finaliza com a indicação de explorarem-se abordagens diversificadas quanto às mídias e configurações visuais e de estilo a fim de potencializar a relação do público com o universo narrativo.

Assim, é possível observar uma forte relação de planejamento prévio e indicações práticas nas recomendações de Kurz (2018) em que algumas das recomendações são complementares ao tratar da abordagem visual, mas também dos processos de criação que acontecem de modo colaborativo com o intuito geral de criar uma narrativa transmídia consistente e coesa, promovendo o envolvimento do público. A abordagem do Design de Produção de Kurz (2018) oferece um modelo de criação que considera inclusive questões de gestão e logística na medida em que sua aplicação expande-se para além do âmbito visual.

Na tese de Junior (2020) buscou-se compreender aspectos práticos e teóricos do design transmídia, englobando o processo de planejamento de produção transmídia, delimitando os conceitos e definições que regem a elaboração desses projetos. O autor defende o pensamento projetual e o papel do design transmídia como um lugar de mediação, de gestor do projeto, alicerçado em uma abordagem colaborativa já que:

[...]o projeto transmídia não deve ser determinista quanto ao seu futuro, ou centralizador quanto à sua capacidade criativa. O design transmídia deve ser encarado como um percurso para ações colaborativas, que envolvam saberes multidisciplinares e a cooperação de agentes diversos – público, profissionais criativos, acionistas, parceiros institucionais e comerciais, dentre outros (Junior, 2020, p.186).

Em seu entendimento sobre plataforma, o autor considera esta noção a partir da ideia de um “[...]um espaço que permite conexões entre agentes envolvidos (humanos ou não humanos) em diferentes níveis” (Junior, 2020, p.13). A partir disso, define como plataforma transmídia um ambiente “[...]de mediação para o público e o mundo projetado, que denominamos como plataforma transmídia” (Junior, 2020, p.18).

Diante deste contexto, o autor propõe três etapas para o desenvolvimento de uma plataforma transmídia. A primeira seria a definição que diz respeito à elaboração e organização de seu desenvolvimento em etapas e um previsto período de prototipagem; a segunda baseia-se na execução da primeira etapa, que abarca a aprendizagem advinda da relação do público com o projeto e da equipe com os resultados dessa interação; e a terceira seria a participação do público que viabiliza o planejamento de ações colaborativas a partir do conhecimento de seus usuários.

A partir desta análise, chega-se ao panorama geral do corpus, composto pelas duas teses e quatro dissertações aqui discutidas.

Quadro 3: Corpus Final: Critério Transmídia + Produção Seja Artística Ou Projetual

	PALAVRA-CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	TIPO	ÁREA UNIVERSIDADE
1	Adaptação e tradução entre mídias. Convergência de mídias. Database. Mitologia. Narrativas. Transmídia	“Bendito” – a narrativa em fluxos transmídia	2014	NETO, Ruy Mendes Reis.	D	Artes (UEPJM)
2	Cosplay, Narrativa Transmídia; Ficção Científica; História em Quadrinhos; Game	[Entre] mundos: Uma Narrativa Ficcional Transmídia	2015	MARTINS, Veramar Gomes.	D	Arte e Cultura Visual (UFG)
3	Peça-game, transmídia, teatro	Isto não é uma peça: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias	2016	CHAGAS, Lorena de Oliveira.	D	Estudos Contemporâneos das Artes (UFF)
4	Design; Transmídia; Design Transmídia	Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos	2017	SENS, André Luiz.	T	Design (UFSC)
5	Direção de arte; Transmídia; Linguagem; Concepção visual	Design e produção na narrativa transmídia: recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos	2018	KURZ, Lucas de Moura.	D	Design (UFAM)
6	Design transmídia; convergência; multiplataforma; design.	Design transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataformas	2020	JUNIOR, Dario de Souza Mesquita.	T	Design (UAM)

Fonte: elaborado pela autora.

#### 5.4 PERCEPÇÕES SOBRE A PESQUISA DE TRANSMÍDIA NO BRASIL

Foi possível observar que houve esforços para descrever os processos de construção de uma obra transmídia em todos os trabalhos que apresentaram diferentes modelos para tal. Mesmo os trabalhos que não contavam com equipes técnicas ou de execução apontaram para a necessidade de incluir profissionais qualificados e especializados para que houvesse o aprimoramento das etapas e melhor execução do todo, indicando **o trabalho colaborativo** como parte constituinte de uma proposta de criação transmídia.

Este trabalho colaborativo exige de um lado a integração de equipes e diferentes profissionais com funções distintas quanto à construção de uma unidade criativa que integre a obra como um universo de modo que:

[...]cada plataforma contribui de uma forma para a exploração do universo como um todo. Todas as partes devem ser integradas e consistentes e, para que isso ocorra, é melhor que as franquias sejam controladas por um único criador ou unidade de criação (Kurz, 2018, p.48).

A proposição de um único criador ou unidade de criação tem como base o planejamento da obra e foi considerado por Kurz (2018) em sua proposição aplicada ao conceito visual que aqui pode ser expandido para pensar no desenvolvimento de uma obra transmídia como um todo:

Destaca-se também a importância de ter o conceito visual já pensado, em linhas gerais, antes da produção de qualquer aplicação midiática. Os conceitos visuais em narrativas transmídia não constituem regras que devem ser seguidas, mas constituem uma série de ideias e possibilidades pelas quais essas ideias podem ser abordadas no âmbito visual, sendo esses conceitos não-lineares, mas sujeitos a mudanças que podem ocorrer organicamente. É interessante que se tenha o mapeamento do esquema visual de cada aplicação midiática e a forma como irão interagir, e conceber cada aspecto visual com precisão gráfica específica para cada imagem – da atmosfera, arquitetura, personagens e objetos – contribuindo para a integridade e consistência visual do todo, e prevenindo fraturas ou contradições (Kurz, 2018, p.148).

Este conceito visual expande-se para pensar o planejamento de uma **unidade criativa** como base de uma criação transmídia que se revelou como unânime na medida em que todos os autores relatam a necessidade de uma visão unificada; um direcionamento que possibilite expandir um universo narrativo sem que haja lacunas, repetição ou redundância. Estas ocorrências são visualizadas como preocupações inerentes ao processo de produção de uma

narrativa transmídia e foram observadas na proposta de Kurz (2018) que defende que a unidade criativa:

[...] guia os diversos autores envolvidos nas múltiplas aplicações midiáticas de uma narrativa, os quais expandem potenciais significados e conexões intertextuais da franquia, possibilitando variadas abordagens do enredo em um mesmo universo (Kurz, 2018, p.147).

Chagas (2016) alude ao mesmo argumento através do retorno do público na aplicação de sua obra transmídia e as consequentes lacunas observadas:

No caso de Ex.troll.gênio, houve uma divisão clara: quem acompanhou a página e também o canal de vídeos saía encantado com a trajetória da Lila e com o universo narrativo. Quem ia apenas ver peça, por outro lado, por vezes reclamou faltar um pouco de história, principalmente à Lila. Acontece que explicar certas coisas talvez nos fizesse cair em redundância. E tentando nem ser prolixos para quem acompanha o todo, nem ser escassos para quem acabou de chegar, entramos num labirinto de dúvidas, onde é difícil achar um único caminho ou uma única resposta. Futuramente com mais experiências, de mais e mais autores, talvez. Por hora, é uma dificuldade e uma dúvida.”(CHAGAS, 2016, p.67)

Neste trecho é possível enxergar outro aspecto importante levantado nas pesquisas que seria considerar a obra transmídia como uma **obra inacabada**. Tanto as pesquisas que possuíam viés artístico de Neto (2014), Martins (2015) e Chagas (2016) quanto as que propuseram modelos de planejamento de produção transmídia de Sens (2017, Kurz (2018) e Junior (2020) indicam o desejo de continuidade além de relatar e refletir sobre suas etapas de concepção que se caracterizam majoritariamente por mudanças e adaptações.

Houve diferentes perspectivas adotadas para definir tanto a transmídia como as narrativas transmídia, sendo o termo **universo** amplamente utilizado nos trabalhos. Neto (2014), por exemplo, adota sua definição como sendo “[...] o fruto das correlações aleatórias que um coletivo de pessoas estabelece entre narrativas recebidas através de múltiplos canais midiáticos” (Reis Neto, 2014, p.65). Em diálogo com essa definição que se aproxima das relações construídas da narrativa transmídia com seu público, Kurz (2018) acredita que a narrativa transmídia “[...] consiste em um universo tão amplo que não pode ser contido em uma única mídia”.

Dessa forma, inúmeras informações são disponibilizadas para que os consumidores as estudem, pratiquem e dominem, podendo compreender as conexões entre cada parte do todo (Kurz, 2018, p.46). Da mesma maneira, Sens (2017), em diálogo com a perspectiva do

público, apresenta sua definição de narrativa transmídia como as histórias que “[...] são expandidas através de variadas plataformas midiáticas, não só a partir de estratégias elaboradas pelas indústrias, como também através de iniciativas espontâneas tomadas por parte dos fãs” (Sens, 2017, p.24).

A busca por **complexidade** também é parte do processo de criação da transmídia ao passo que “[...] as referências em variadas mídias, provenientes de linguagens imagéticas específicas, podem ser incorporadas no intuito de conceber uma linguagem visual global enriquecida e mais complexa” (Kurz, 2018, p.147).

A ideia de complexidade não deve ser confundida com redundância, pois “[...] cada acesso à franquia deve ser autônomo, sendo que cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (Kurz, 2018, p.45). É oportuno enxergá-la como uma combinação de tramas em que:

cada nova informação abre a possibilidade que a narrativa possa tomar uma nova direção, o que requereria uma reavaliação constante por parte da audiência. Seria como juntar um quebra-cabeças em que algumas peças estejam faltando, em que se tenta deduzir o quadro completo usando o que sem tem disponível a qualquer momento (Reis Neto, 2014, p.68).

Esta complexidade está intrinsecamente relacionada a uma ideia de **fragmentação** que tem como base a técnica de diferentes elementos dispersos espalhados ao longo do tempo em diferentes mídias e que são:

[...] especificamente desenvolvidos para funcionar como uma janela aberta para a trama, revelando o ângulo narrativo que melhor se adapta às características inerentes de cada mídia. Espera-se que a audiência entre em contato com esses fragmentos, conforme sejam revelados pelas diversas mídias, e reconstitua o que puderem da trama em suas mentes (Reis Neto, 2014, p.65).

Deste modo, a incompletude também seria outra técnica transmídia que Neto (2014) concebe como uma espécie de vírus que se prolifera em diversos possíveis desfechos e que atua em processos de ocultação e desocultação de elementos narrativos que podem ser complementados ou expandidos em cada mídia com o intuito de que “[...] a narrativa saia de seu suporte midiático e passe a habitar nossas mentes” (Reis Neto, 2014, p.66). Esta incompletude deve ser projetada enquanto estratégia e técnica e não deve ser confundida com a lacuna que corresponde muitas vezes ao não planejamento prévio para que haja consistência narrativa, fazendo com que haja ruídos de compreensão e falta de informações.

É possível constatar que o processo de criação transmídia deve considerar a futura recepção, pois faz parte do universo a participação do público em diferentes níveis de envolvimento que trilharão diferentes caminhos no mesmo universo, posto que:

Ao produzir e trocar conhecimento, cada pessoa apresentaria a sua própria visão, fazendo com que não houvesse uma interpretação final ou definitiva da trama que se sobressaísse dessa profusão de enfoques (Reis Neto, 2014, p.68).

Este viés atenta para a necessidade de alocar o público em seu devido status de co-criador que vivenciará não apenas modos individuais e distintos de engajamento, mas que muitas vezes contribuirá de maneira criativa e participativa na expansão do universo narrativo.

Por fim, aponta-se a relevância destas pesquisas que contribuem para esta presente pesquisa com um campo de estudos que merece ser estudado e desenvolvido de modo transdisciplinar. Há perspectivas semelhantes e complementares que muitas vezes recebem nomenclaturas diferentes, mas que estão próximas em seus fenômenos e em seus resultados sobre quanto que deve ser evitado numa produção transmídia como a redundância e a repetição e aquilo que deve ser priorizado na construção de uma narrativa transmídia que é a complexidade e a ciência de que uma obra transmídia é uma obra em processo regida por uma constante dinamicidade; portanto, inacabada.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso de análise desta pesquisa, com o objetivo de compreender a transmídia sob o viés da criação, permite algumas conclusões sobre os objetos observados. O caminho metodológico ao utilizar-se da análise de conteúdo estabelecendo categorias a partir dos objetos possibilitou encontrar respostas para o fazer transmídia através da observação das relações entre os textos, produzindo uma avaliação panorâmica de concepções de projetos transmídia no contexto acadêmico de pesquisa.

Sobre os assuntos pesquisados, foi possível perceber que há muito mais para a transmídia do que os constructos teóricos de Henry Jenkins. Entretanto, corroboramos a importância de seus conceitos e reflexões para pensar sobre a transmídia no contexto brasileiro. Há a percepção latente de que a transmídia, por ser um objeto de estudo que perpassa diferentes áreas de conhecimento, possui conceituações e termos imbricados em que diferentes nomes são dados para fenômenos que poderiam se enquadrar como transmídia, corroborando a escolha inicial de mapear pesquisas que não estivessem apenas na área de comunicação, enxergando a contribuição de outras áreas de conhecimento que também tratam de fenômenos transmídia.

O mapeamento permitiu enxergar que a área de comunicação no contexto transmídia detém-se majoritariamente pelo uso da transmídia enquanto aplicação de estratégias e/ou a transmídia observada em análises de estudos de caso, o que não se enquadrava nesta pesquisa ao objetivar compreender a transmídia sob o viés da criação. Ainda este alargamento, além da área de comunicação, contribui para uma relação mais íntima de interdisciplinaridade no contexto acadêmico ao perpassar a pesquisa com mais de uma área do conhecimento.

A ocorrência geral de apontamentos como a necessidade de colaboração entre equipes multidisciplinares, a preocupação com a redundância e repetição e as estratégias de continuidade e coesão permitiram compreendê-las como etapas basilares na organização e planejamento de uma produção transmídia, assim como a ideia de universos narrativos, reafirmando a expansão e extensão como proposições inerentes ao fazer transmídia.

No que diz respeito à sistematização da pesquisa, outros pontos poderiam ser acrescidos como a implementação destes modelos projetuais em uma produção transmídia, ao entender que analisar uma produção desde a gênese de sua ideia até o momento de sua interação com o público permitia outros desdobramentos de pesquisa e reflexões – uma intenção a ser futuramente explorada em outros trabalhos.

A definição de critérios de análise proporcionou visualizar um panorama das pesquisas em que a área do Design mostrou-se relevante no que diz respeito ao planejamento transmídia, ainda que seus modelos sejam feitos pensando nos profissionais do Design. Eles permitem a adaptação para outros contextos. A área de artes mostrou-se relevante no que diz respeito ao processo de pesquisa, detalhando etapas de desenvolvimento comumente invisibilizadas, auxiliando que possíveis interessados em construir uma obra transmídia pudessem antecipar problemas, encontrar soluções e entender etapas de construção, que são diferentes de quando olhamos para uma obra que já está construída, sem participar ou ter acesso às suas etapas de criação.

A necessidade de recursos técnicos e financeiros para a produção transmídia também foi visualizada na medida em que se demonstrou a inviabilidade de atender a todos propósitos pretendidos inicialmente nos projetos sem que houvesse a adição de equipes, profissionais qualificados e/ou voluntários. Tal ocorrência aponta para o fazer transmídia como uma proposição que deve ser pensada em seu caráter colaborativo desde o início, pois é essa característica coletiva que oferece os meios necessários para que se construa complexidade numa obra transmídia.

Esta experiência de pesquisa viabilizou a minha experiência de trabalho na produção de uma obra transmídia, intitulada “Pampa Bizarro”. Esta obra propõe a construção de um universo narrativo que perpassa pelo audiovisual, literatura e artes visuais, contendo revista digital com recursos textuais e sonoros e um curta de animação. No decorrer desta empreitada, foi possível antecipar soluções a partir desta pesquisa, em que cada mídia foi pensada para contribuir com o que há de melhor para o universo narrativo.

O projeto foi contemplado com recursos da Lei FAC – Audiovisual em 2020, o que viabilizou a contratação de profissionais qualificados e a organização de uma equipe técnica. No entanto, mesmo com o recurso que também era limitado, não foi possível contratar profissionais para todas as necessidades de uma obra transmídia, fazendo com que alguns profissionais, mais especialmente eu e o ilustrador, tivessem mais de uma ocupação no projeto, o que fez com que tivéssemos de lidar com problemáticas semelhantes aos dos trabalhos aqui analisados, como as mudanças de rota do processo e especialmente lidar com resultados que não são aqueles que inicialmente foi proposto.

Tais considerações finalizam esta pesquisa como uma aproximação dos modos de fazer a transmídia no contexto científico, pensando que a compreensão de um conceito demanda investigar além de suas significações populares – observação constante em trabalhos acadêmicos que definiam a transmídia de modo superficial. Intentou-se explorar a

potencialidade de um conceito que ganhou notoriedade, procurando compreender sua aplicação na pesquisa – inclusive foram justamente suas plurais apropriações que materializaram uma área cinzenta de criação repleta de nuances e desafios.

Problematizar o termo transmídia exige compreender que este seria um conceito que não vem sozinho, mas está imbuído em como ele seria consumido, produzido e disseminado; assim, voltar a olhar para a transmídia foi também um movimento de não a considerar como um termo dado, encerrado, foi a tentativa de explorar e debatê-la num processo que se assemelhou a um recenseamento da produção brasileira. Para além deste caráter explorador foi possível observar que muitas vezes uma produção que trabalha com mais de uma mídia opta por denominar-se como transmidia, entendendo as necessidades e apelos comerciais que o termo alude.

Encerrar esta pesquisa também foi perceber que há uma questão latente e decolonial no fazer transmídia na medida em que ao tentar resgatar a produção científica sobre o conceito e constatar a predominância de Henry Jenkins, isso apontou para a falta de autores brasileiros e um olhar para produções autorais do país. Ainda, no papel de artista e pesquisadora, foi possível constatar a necessidade de buscar um decolonialismo metodológico visando a continuidade destes estudos, uma vez que tenho nesta presente pesquisa um panorama do conceito no Brasil, um movimento que resgatou e procurou conhecer o que se estava produzindo no país e que encontrou sobretudo a transmidia como uma obra aberta.

Esta obra aberta seria uma chave promissora para partir destes dados para construir um decolonialismo metodológico e um olhar que talvez pare para o anticolonial na medida em que percebe a junção de diferentes artes e mídias como um processo natural de modos de pensar e ver o mundo a partir de referências afrocentradas.

A transdisciplinaridade indica uma aproximação inevitável de modos de fazer em diferentes áreas de conhecimento e artes. O inacabamento implica um constante fazer, um trabalho em progresso, a obra aberta que existe em sua continuidade. A construção coletiva pede o outro, as contribuições de outros olhares, a co-criação. Todas essas características estão relacionadas ao que vivencio como uma mulher negra, batuqueira, africanista, pertencente de comunidade tradicional de matriz africana. Em nosso território não há categorização de artes, nem de conhecimentos, eles estão intrínsecos, fazem parte dos fazeres diários, de nossas existências. Para nós não existe um termo criado pela academia para dizer aquilo que os nossos ancestrais faziam. Coube a mim neste processo de doutoramento abrir caminhos.

Assim, a conclusão de que a transmídia define-se como uma obra inacabada demonstra como a decisão de explorar um tema recente e tão presente no cenário midiático cujas características transbordam alocá-lo em uma área de conhecimento gera inúmeros desafios. Acredito que esta investigação pode contribuir tanto para o entendimento da noção de transmídia e como em sua criação narrativa.

Esta tese, por se tratar de um recorte, não torna possível indicar com precisão modelos definitivos para a criação transmídia e nem tinha como objetivo fazê-lo, justamente por sua tentativa de compreender o cenário de modo transdisciplinar enxergando que a pesquisa pode apontar caminhos ao ter como base o que já foi feito. Assim finalizo esta pesquisa com desejos de continuidade na constatação de que há caminhos possíveis para a pesquisa e criação dentro da universidade e rotas de afrofuturos para a transmídia a serem trilhadas.

## REFERÊNCIAS

- AGLUTINAR. **Michaelis, Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa**. São Paulo: Editora Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/modernoportugues/>. Acesso em: jul 2023.
- ALCÂNTARA, Cristiane Tosta. **Migrações narrativas contemporâneas da série Once Upon A Time: produções de fã**. UNEB. Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens. 2020.
- TERRA, Marcos Vinicius de Moraes. **The wall – gesamtkunstwerk wagneriano: Um drama transmídia de Roger Waters**. UNIP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020.
- ALVES, Silvio Andre Lacerda. **Possibilidades de contribuição do design estratégico para projetos de narrativas transmídia**. Mestrado em Design. Universidade Do Vale Do Rio Dos Sinos. 2018.
- ALLEGRETTI, Luciana. **Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital**. Programa de Pós-Graduação em Estética e História da Arte. Universidade de São Paulo. 2018.
- ALVES, Rosemari Pereira Dos Santos. **Mediação oral da literatura por meio das webséries: Uma Análise de The Lizzie Bennet Diaries e Dona Moça Eventos**. Mestrado em Ciência da Informação. Universidade Estadual de Londrina. 2018.
- ARAÚJO, Yuri Borges de. **Jornalismo e Narrativas Transmídia: A reportagem no contexto da convergência**. UFRN. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia. 2014.
- BARBOSA, Larissa Ferreira Regis. **Dança transmídia: As táticas de corpo composto**. UB. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. 2016.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica. **Textos Escolhidos**, v. 48. José Line Grunnewald (Trad.). São Paulo, 1983.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000 (1999).
- BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi. **Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragões e produtos derivados**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal de Ouro Preto. 2017.
- BORGES, Samantha Orquelita De Oliveira. **Da Revista À Televisão: A Linguagem Folhetinesca Sob Uma Perspectiva Transmidiática Em A Muralha**. Programa de Pós-graduação em Letras. Universidade Federal de Santa Maria. 2016.

BRANTES, Helio Renato Silva. **Da Tela De Algodão Às Telas Virtuais: O Artista Plástico e as Possibilidades Do Digital**. 2014.184f. Dissertação. Mestrado. (Programa de PósGraduação em Artes e Cultura Visual), UFG. Goiás, 2014.

CARDOZO, Paulo Henrique Ribeiro. **DUAS DÉCADAS: Transmidialidade Na Produção Do Documentário Sobre A Associação Ferroviária De Esportes**. Universidade Estadual Paulista. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. 2017.

CARVALHO FELIPE, Felipe. **O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicuta e a representação transmidiática na obra “Viver até morrer”**. UFG. Programa de PósGraduação em Arte e Cultura Visual. 2015.

CASTRO, Mariana Costa. **Entre Concepções E Experiências: Elementos Para Um Conceito De Jornalismo Transmídia**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia. Universidade Federal do Pará. 2018.

CHAGAS, Lorena de Oliveira. **Isto não é uma peça: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias**.UFF. Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes. 2016.

CHEIDA, Samir Saraiva. **Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?**.PUC-SP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, 2020.

CHRISTIANINI, Shelley Navari. **Gamificação Aplicada À Produção De Roteiro Para Audiovisual Educativo Interativo**. UEPJM. Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. 2015.

CODEÇO, Fernando dos Santos. **Vênus nos Espelhos**. UERJ. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. 2015.

CONTARTESI, FELIPE. **Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais**. Universidade Federal de São Carlos. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som. 2017.

COSTA, Tassio Jose da Silva. **Design e comunicação: Modelo Para Análise De Narrativas Transmídia**. UFP. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018.

DIAS, Mariana Castro. **Perspectivas múltiplas: Diferentes Pontos De Vista Na Ficção Seriada**. PUC-RJ. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2020.

EBERT, Vagner. **Assassin’s Creed e transmídia: convergências e jogabilidades**. Universidade de Passo Fundo. Programa de Pós-Graduação em Letras. 2017.

ELLESTRÖM, Lars. **Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermidialidade / Lars Elleström ; organizadoras Ana Cláudia Munari Domingos, Ana Paula Klauck, Glória Maria Guiné de Melo. – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2017.**

FE, Ilda Aparecida Ribeiro De Santa. **Lady Víbora - Processos De Criação De Uma Personagem Ficcional Autobiográfica**.Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual.Universidade Federal de Goiás. 2018.

FEITOSA, Klennia Nunes. **Narrativa Transmídia e a Expansão Do Universo Ficcional: Os Princípios e as Estratégias Transmídiação da telenovela Cheias De Charme.** UFRN. Programa de Pós-Graduação em Estudos de Mídia. 2015.

FILHO, Carlos Augusto Falcão. **Representações Culturais E Pedagogia Dos Monstros No Universo De H. P. Lovecraft.** ULBRA. Programa de Pós-Graduação em Educação. 2020.

GOSCIOLA, V. Narrativa Transmídia: A Presença De Sistemas De Narrativas Integradas E Complementares Na Comunicação E Na Educação. In: **Quaestio - Revista de Estudos em Educação.** Sorocaba, SP, v. 13, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/quaestio/article/view/692>. Acesso em: 30 maio. 2023.

HOLMES, Peter. **The Differences Between Multimedia, Crossmedia and Transmedia, Somewhat Explained.** 2011. Disponível em: <http://www.reasonpartners.com/the-differences-between-multimedia-crossmedia-and-transmedia-somewhat-explained/> . Acesso em: jan 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura Da Convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. 2003. Transmedia Storytelling. **blog Technology Review.** Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> . Acesso em: maio 2023.

JENKINS, H. 2001. Convergence? I Diverge. **blog Technology Review.** Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/> . Acesso em: maio 2023.

JUNIOR, Dario de Souza Mesquita. **Design Transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataforma.** UAM. Programa de Pós-Graduação em Design. 2020.

JUNIOR, Jose Antonio Gallo. **A Narrativa Transmídia Como Proposta Metodológica Para Educação De Ensino Médio: Um Modelo Aplicado.** 91 f. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita. 2016.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles.** Berkeley: University of California Press, 1991.

KURZ, Lucas de Moura. **Design e produção na narrativa transmídia: Recomendações Para Projeto Visual Em Múltiplos Suportes Midiáticos.** UFAM. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018.

LEOTE, Rosangella. **MULTI/TRANS/HIPER/INTER/câm(BIOS) para um outro corpo.** In: Anais da ANPAP 2007. Florianópolis: ANPAP, 2007.

LIMA, Daniella De Jesus. **Gêneros Textuais e Narrativa Transmídia: Expansão do Romance Capitães Da Areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e de escrita.** Universidade Tiradentes. Programa de Pós-Graduação em Educação. 2016.

LIMA, Samela de Carvalho. **Convergência e transmídia: Uma Análise Do Universo Cinemático Da Marvel**. PUC-Camp. Programa de Pós-Graduação em Linguagem, mídia e arte, 2020.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de. **Pesquisa em comunicação**. 7 ed. São Paulo: Edicoes Loyola, 2003.

LUSVARGHI, Luiza. O cinema na era digital: a consolidação dos conteúdos cross-media no Brasil, de Big Brother ao caso Antônio. *In: XXX CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, Intercom Nacional, Santos-SP, **Anais...** 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1059-2.pdf> . Acesso em: maio 2023.

MACHADO, Fabio Purper. **VídeoHQescultura: uma poética narrativa**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017.

MARTINS, Allysson Viana; SOARES, Thiago. As narrativas cross e transmídia e as características do webjornalismo no Globo Esporte. **Conexão: Comunicação e Cultura**. Caixias do Sul, v. 10, n. 20, p.55-74, 2011. Semestral. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/r6-0208-1.pdf> . Acesso em: maio 2023.

MARTINS, Veramar Gomes. **[ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia**. UFG. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2015.

MATTELART, Armand e Michèle. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2006.

MELO, UILMA MATOS DOS SANTOS. **Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência**. Mestrado Profissional em Letras. Universidade de Sao Paulo. 2016.

MENDONÇA, Bruno de Abreu. **Do Game À Arte: Processo Criativo Em Gamearte**. 2014. 172f. Dissertação. Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual, UFG, Goiás, 2014.

MIRANDA, Gabriela Dischinger Miranda. **As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2017.

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2016.

MOLONEY, Kevin. **Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name?** 2014. Disponível em: <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/> . Acesso em: jan 2024.

MORITZ, Adriano Budó. **Vim Aqui Para Contar Histórias, Não Para Fazer Propaganda"**: Transmídia Storytelling Na Campanha Os Últimos Desejos Da Kombi. FEEVALE. Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais. 2015.

MOREIRA, Mariana Gonçalves. **É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade:** estudo do universo narrativo e paratextual na webserie “The Lizzie Bennet Diaries”. Universidade Federal do Ceará. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2017.

MOTA, João Pedro de Azevedo Machado. **Geometrias da Experiência:** das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia. USP. Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. 2017.

MUSSARELLI, Felipe. **Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso:** Um Estudo de Caso do Longa-Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal. Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade. Universidade Federal de São Carlos. 2017.

NETO, Ruy Mendes Reis. **Bendito -** A narrativa em fluxos transmídia. UEPJM. Programa de Pós-Graduação em Artes. 2014.

NOMURA, Luciana Hidemi Santana. **Arte robótica:** contextos, conceitos e perspectivas. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017.

OLIVEIRA, Alana Borges Neves. **Acqua lumens:** luz, movimento, arte e tecnologia. 2014. 106F. Dissertação. (Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual).UFG, Goiás, 2014.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade. **A fantástica história de Francisco Iwerten:** hiperrealidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017.

OLIVEIRA, Jaqueline de. **Narrativa Transmídia Latino-Americana:** Um Estudo Sobre Produções Transmídia Da América Latina, Especificidades E Afinidades. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Anhembi Morumbi. 2018.

PEREZ, Felipe Silva. **Convergência Na Dialogia Transmídia Entre Tron E Matrix.** PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2014.

PRATTEN, Robert. **Getting Started in Transmedia Storytelling:** a Practical Guide for beginners. 2011. Disponível em: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/book-2-robert-pratten.pdf> . Acesso em: fev 2024.

RAUGUST, Gerson Doval. **A narrativa transmídia no jornalismo:** o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2018.

RAJEWSKY, Irina O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre intermidialidade. Tradução. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.), **Intermidialidade e estudos interartes:** desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012, p.15-45.

RAMOS, Renata Moschiar Papadopoli. **Estratégias Discursivo Textuais Presentes em Narrativas Transmídia**. 2014. 105f. Dissertação. Mestrado. (Programa de Pós-Graduação em Linguística), UF, 2014.

RIBEIRO, Matheus Tage Verissimo. **A Dinâmica De Dispersão e Convergência Narrativa do Universo Cinemático Marvel**. Programa de Pos-Graduacao em Comunicacao. Universidade Anhembi. 2019.

SANCHES, ANDRE EMILIO. **Das Narrativas Seriadas à Cultura Participativa: Uma Visão do Universo Ficcional de Jornada nas Estrelas**. UFSCAR. Programa de PósGraduação em Imagem e Som, 2015.

SANTAELLA, Lucia. Meios, mídias, mediações e cognição. In: CARAMELLA, Elaine et al (Org.). **Mídias: multiplicação e convergências**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009. p. 63-73.

SANTOS, Adriano Austeclínio Pádua dos. **Engajamento Em Redes Sociais Online Na Construção De Universos Transmídia: “O Brasil Que Eu Quero” Para Além Da Globo**. UFMG. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, 2020.

SANTOS, Vanessa de Carvalho. **Romance Transmidiático: Um Novo Gênero?**. UFPI. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2020.

Scolari, Carlos A. **Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva**. Barcelona: Gedisa, 2008.

SCOLARI, Carlos A; IBRUS, Indrek. (editors) Title: **Crossmedia Innovations. Texts, Markets, Institutions**. Publisher: Peter Lang GmbH, Frankfurt. Disponível em: <https://www.amazon.com/Crossmedia-Innovations-Texts-MarketsInstitutions/dp/3631622287>. Acesso em: maio 2023.

SCOLARI, Carlos A. (2013). **Narrativas transmedia**. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

SCHLINDWEIN, Ana Flora. **You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias**. 2014. 227f. Tese. Doutorado. (Programa de PósGraduação em Linguística Aplicada), UEC, Campinas, 2014.

SENS, Andre Luiz. **Design Transmídia: Um Sistema Para Análise E Criação Das Interfaces De Mundos Narrativos Multimidiáticos**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Design. 2017.

SILVA, Andre Conti. **Projetando mundos ficcionais: Escopos, Instâncias E Princípios De Relevância No Metaprojeto De Produtos Narrativos**. UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018.

SILVA, Claudia Palma da. **As Práticas De Relações Públicas Na Cultura Digital: Uma Análise Da Narrativa Transmídia Do Magazine Luiza Através Da Personagem Lu**. FEEVALE. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. 2015.

SIQUEIRA, Rafael Augusto De Matos. **Narrativas Transmidiáticas Como Estratégia De Engajamento Em Campanhas Publicitárias**. Universidade Católica de Brasília. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. 2017.

SOUSA, Fabricio Batista de. **A Potencialidade Contrassexual Do Corpo Na Narrativa Transmídia Azul É A Cor Mais Quente**. UEP. Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade, 2020.

SOUSA, Frederico Duarte Pires de. **A questão comunicacional da transmídia**. UFG. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2015.

SOUZA, Eduardo Faustino De. **Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta**. Universidade Metodista de São Paulo. Programa de PósGraduação em Comunicação Social. 2017.

SOUZA, Ana Carolina Almeida. **Jogos de (ir)realidade: os entre-espacos distópicos no aplicativo “Nosso Líder o Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de universos**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. 2017.

TERRA, Marcos Vinicius de Moraes. **THE WALL – Gesamtkunstwerk Wagneriano: Um drama transmídia de Roger Waters**. UNIP. Programa de PósGraduação em Comunicação, 2020.

VARASSIN, Alexandra Vera Rodrigues. **Processos Transmidiáticos De Criação: Obra Em Progresso, De Caetano Veloso**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. 2016.

VITÓRIO, Gabrielle Santelli. **Teledramaturgia Transmidiática: As variações Morfológicas na narrativa das telenovelas brasileiras**. UCB. Programa de Pós-Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. 2015.

**ANEXOS**

## ANEXO 1

## LEVANTAMENTO GERAL DE TESES E DISSERTAÇÕES - JUSTIFICATIVAS

## 2014

MENDONÇA, BRUNO DE ABREU. DO GAME À ARTE: PROCESSO CRIATIVO EM GAMEARTE. 172f. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

BRANTES, HELIO RENATO SILVA. DA TELA DE ALGODÃO ÀS TELAS VIRTUAIS: O ARTISTA PLÁSTICO E AS POSSIBILIDADES DO DIGITAL. 184 f. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL), UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

RAMOS, RENATA MOSCHIAR PAPADOPOLI. ESTRATÉGIAS DISCURSIVO TEXTUAIS PRESENTES EM NARRATIVAS TRANSMÍDIA. 107 f. Mestrado em LINGÜÍSTICA, UNIVERSIDADE DE FRANCA - UNIFRAN. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

OLIVEIRA, ALANA BORGES NEVES. Acqua lumens: luz, movimento, arte e tecnologia. 106 f. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SCHLINDWEIN, ANA FLORA. You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias. 180 f. Doutorado em LINGÜÍSTICA APLICADA, UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS - EL. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

NETO, RUY MENDES REIS. Bendito - A narrativa em fluxos transmídia. 172 f. Dissertação. Mestrado em ARTES, UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

TORRES, RUBENS FRANCISCO. PORTAL TRANSMÍDIA MUNDO DO SÍTIO: análise do projeto transmídia do Sítio do Picapau Amarelo e sua relação com as demais extensões da obra de Monteiro Lobato'. Mestrado em IMAGEM E SOM, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

PEDRUZZI, CLAUDINI FABRICIA MAURER. A contribuição da narrativa transmídia para educação a distância. 99 f. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA, UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - Unisinos. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que se propõe a pensar a transmidialidade na organização de materiais em ambientes virtuais de aprendizagem. Assim, esta dissertação não se enquadra no recorte do Corpus.**

PEREZ, FILIPE SILVA. CONVERGÊNCIA NA DIALOGIA TRANSMIDIÁTICA ENTRE TRON E MATRIX. 108 f. Mestrado em TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO - PUCSP. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CERQUEIRA, RENATA CRISTINA BENTO. Transmídiação na Rede Globo: análise das estratégias de conteúdo nos sites das telenovelas. 166 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS, UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

ARAUJO, YURI BORGES DE. JORNALISMO E NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: A reportagem no contexto da convergência. 164 f. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CHAGAS, ANDREIA SOUZA DE LEMOS. LITERATURA E TRANSMÍDIA: POSSIBILIDADE DE EXPANSÃO DO ROMANCE CAPITÃES DA AREIA. 134 f. Mestrado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE TIRADENTES - UNIT. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo analisar o processo de construção de significados de morte presentes após a exibição do filme Morte e Vida Severina. Assim, esta dissertação não se enquadra no recorte do Corpus ao ter a transmidialidade como um elemento secundário e que não pertence à análise que propõe.**

PINTO, CRISTIANE ZAKIMI CORREIA. "Qualidade de experiência de vídeo em aplicação interativa transmídia de televisão digital terrestre". 45 f. Mestrado em ENGENHARIA ELÉTRICA, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - EPUSP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

FREIRE, WENDEL JERONIMO DE ALBUQUERQUE. CULTURA DIGITAL NO ENSINO MÉDIO: GESTÃO PARTICIPATIVA DA MUDANÇA. 114 f. Doutorado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

SILVA, THIAGO FERREIRA DA. CONVERGÊNCIA CULTURAL, DIVERGÊNCIA NOS OLHARES:: PRÁTICAS DISCURSIVAS E CONSTRUÇÃO DE SUBJETIVIDADES NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA. 102 f. Mestrado em LINGÜÍSTICA E LÍNGUA PORTUGUESA, UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo analisar articulações entre discurso, história e linguagens na construção de posições de sujeito e nos grupos de pertencimento em torno de identidades sociais pré-construídas e difundidas por diferentes mídias do universo transmidiático de Glee. Assim, esta dissertação não se enquadra no recorte do Corpus ao ter a transmidialidade como um elemento secundário, sem discorrer profundamente sobre o tema.**

BITTENCOURT, SILVIA PAULA. UM MODELO CONCEITUAL DE GESTÃO PARA O DESIGN COCRIATIVO. 104 f. Mestrado Profissional em ADMINISTRAÇÃO, UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL - UNISC. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo discutir questões referentes ao design cocriativo e modelos de níveis de gestão. Ainda, ao considerar a transmidialidade como contexto, sem se aprofundar em seus desdobramentos, esta dissertação não se enquadra no recorte do Corpus.**

## 2015

SILVA, DANIEL DAVID ALVES DA. SUPERMAN E EDUCAÇÃO COLABORATIVA: UMA PROPOSTA DE COAPRENDIZAGEM POR MEIO DE TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA. 146 f. Mestrado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE TIRADENTES - EDUNIT. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo propor uma metodologia de ensino pautada na transmidiação narrativa e aprendizagem colaborativa aberta. Assim, levando em conta sua perspectiva educacional e os desdobramentos empíricos, esta dissertação não se enquadra no recorte do Corpus.**

MARTINS, VERAMAR GOMES. [ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia. 266 f. Dissertação. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

BARROSO, GRACIELE. TRANSMÍDIA NO TELEJORNALISMO DE EMISSORAS PÚBLICAS: estratégias adotadas nos telejornais Repórter Brasil Noite (TV Brasil) e Jornal Antares (TV Antares). 119 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS - UFPB. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar o modo como o telejornalismo público, em Repórter Brasil Noite e Jornal Antares, se apropria de princípios da narrativa transmídia. Para tanto, dedica-se a pensar a transmidialidade enquanto estratégia de fortalecimento do jornalismo colaborativo e engajamento do público como estudo de caso, o que não se enquadra no recorte do Corpus.**

SOUSA, FREDERICO DUARTE PIRES DE. A QUESTÃO COMUNICACIONAL DA TRANSMÍDIA. 192f. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

FELIPE, FREDERICO CARVALHO. O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicutu e a representação poética transmidiática na obra 'Viver até Morrer'. 205 f. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS - UFG. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

PALOMINO, PAULA TOLEDO. We Will hold the line: O Fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo Mass Effect. 128 f. Mestrado em IMAGEM E SOM, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS - UFSCar. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo estudar a participação de fãs do universo de Mass Effect e sua relação com a empresa Bioware, em estudo de caso que não se enquadra no recorte do Corpus.**

MURAKAMI, MARIANE HARUMI. Da fantasia ao transmídia: modernização do gênero telenovela brasileira. 180f. Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ECA/USP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que pesquisa a ficção seriada brasileira, utilizando-se da análise do discurso para compreender as transformações ocorridas no gênero ao longo dos anos, um estudo de caso que não se enquadra no recorte do Corpus.**

SANSEVERINO, GABRIELA GRUSZYNSKI. As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia: a função social e o ethos profissional'. 212 f. Mestrado em Comunicação, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois aborda a representação do jornalismo em uma narrativa transmídia, o universo de Harry Potter, dedicando-se à análise de conteúdo, uma perspectiva de pesquisa que não se enquadra no recorte do Corpus.**

CODECO, FERNANDO DOS SANTOS. Vênus nos Espelhos. 143 f. Mestrado em ARTES CÊNICAS, UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SOUSA, RICARDO BARBOSA FERNANDES DE. AS ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS EM BIG BROTHER BRASIL. 121 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO - UFPE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

SANTOS, JOCEANE GOMES DOS. REDES SOCIAIS E CAMPANHA POLÍTICA: CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA NA ELEIÇÃO DE 2012 PARA PREFEITO DE JOÃO PESSOA. 105 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS, UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar narrativas utilizadas em campanhas de candidatos a prefeito da cidade de João Pessoa-PB, em uma análise de redes sociais que a desqualifica no recorte do Corpus.**

KATZENSTEIN, TAMARA VIVIAN. Entre a dança e o cinema. Considerações sobre Kontakthof de Pina Bausch. 129 f. Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ECA/USP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo analisar os registros audiovisuais de um espetáculo e não se enquadra no recorte do Corpus ao ter a**

**transmidialidade como um elemento secundário e que não pertence à análise que propõe.**

CHRISTIANINI, SHELLEY NAVARI. GAMIFICAÇÃO APLICADA À PRODUÇÃO DE ROTEIRO PARA AUDIOVISUAL EDUCATIVO INTERATIVO. 168 f. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia, UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

JARDINE, CORA NETTO. CHEIAS DE CHARME: COMO A TELEDRAMATURGIA SE REINVENTOU NA ERA DA TRANSMÍDIA. 177 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL - PUCRS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo compreender as estratégias transmidiáticas da novela Cheias de Charme, a partir da análise de conteúdo e redes sociais, uma perspectiva de pesquisa que não se enquadra no recorte do Corpus.**

FRANCA, PATRICIA GALLO DE. A APRENDIZAGEM TRANSMÍDIA NA SALA DE AULA: POTENCIALIDADES DE LETRAMENTO MIDIÁTICO. 236 f. Doutorado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

VITORIO, GABRIELLE SANTELLI. TELEDRAMATURGIA TRANSMIDIÁTICA: AS VARIAÇÕES MORFOLÓGICAS NA NARRATIVA DAS TELENOVELAS BRASILEIRAS. 186 f. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa, UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

FEITOSA, KLENNIA NUNES. NARRATIVA TRANSMÍDIA e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias transmídiação da telenovela cheias de charme. 130f. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA , UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

MORITZ, ADRIANO BUDO. "VIM AQUI PARA CONTAR HISTÓRIAS, NÃO PARA FAZER PROPAGANDA": TRANSMÍDIA STORYTELLING NA CAMPANHA OS ÚLTIMOS DESEJOS DA KOMBI. 102 f. Mestrado em PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS, UNIVERSIDADE FEEVALE. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SILVA, CLAUDIA PALMA DA. AS PRÁTICAS DE RELAÇÕES PÚBLICAS NA CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO MAGAZINE LUIZA ATRAVÉS DA PERSONAGEM LU. 140 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL - PUCRS. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

JESUS, KATIA DE. A CAMINHO DE WESTEROS: GAME OF THRONES – A COMPLEXIDADE NARRATIVA NA SÉRIE TELEVISIVA E SEU DESENVOLVIMENTO NAS DEMAIS MÍDIAS. 93 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo analisar a série Game of Thrones, por meio de pesquisa exploratória e qualitativa, sem se aprofundar na transmidialidade e seus desdobramentos, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

COUTO, PALOMA RODRIGUES DESTRO. UM JOGO DE RAINHAS: as mulheres de Game of Thrones f. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia uma vez que tem como objetivo analisar as identidades da mulher representadas na série Game of Thrones e não se enquadra no recorte do Corpus ao ter a transmidialidade como um elemento secundário e que não pertence à análise que propõe.**

NAKANO, RENATA DO CARMO CRISOSTOMO. Cartografia de Afetos e Cibercartografia em Fluxos.124 f. Mestrado em ARTES, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia pois ao decorrer da pesquisa há dificuldade em compreender se o estudo aborda a transmidialidade como processo ou analisa as narrativas. Ao dedicar-se em profundidade a cibercartografia e como os afetos se manifestam, este trabalho não se enquadra no recorte do Corpus.**

LIMA, LETICIA SALEM HERRMANN. CONVERGÊNCIA, PARTICIPAÇÃO E EXPERIÊNCIA MIDIÁTICA NA PUBLICIDADE: RECONFIGURAÇÕES ENCONTRADAS NO FESTIVAL CANNES LIONS. 300 f. Doutorado em COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS, UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

SANCHES, ANDRE EMILIO. Das Narrativas Seriadas à Cultura Participativa: Uma Visão do Universo Ficcional de Jornada nas Estrelas. 145 f. Mestrado em IMAGEM E SOM, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS - UFSCar. **Justificativa: este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

BARBOZA, EDUARDO FERNANDO ULIANA. A infografia multimídia no Clarín.com e Folha.com: o Flash e o HTML5 na ampliação das características interativas' 200 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL, UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

ASEGA, FERNANDA KATHERINE. Avaliando as potencialidades de um game para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa. 125 f. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA E ESTUDOS DA LINGUAGEM, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO - PUC/SP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

CIPRIANI, CRISTIAN. Educação, tecnologia e jogos digitais: jogando com Álvaro Vieira Pinto, Charles Sanders Peirce e Paulo Freire. 177 f. Mestrado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE COMUNITÁRIA DA REGIÃO DE CHAPECÓ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo refletir sobre a relação entre tecnologia e educação, focando-se nos jogos digitais, apresentando uma pesquisa teórico-filosófica que não se enquadra no recorte do Corpus.**

DANTAS, GEORGIA GEOGLETTI CORDEIRO. A cultura informacional e participativa de fã: análise da rede e processo de criação. 236 f. Doutorado em CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

QUEIROZ, FABIANA RODRIGUES OLIVEIRA. “AQUI NÃO É LUGAR DE ENTRAR NO FACEBOOK, AQUI É A ESCOLA!”: CRIANÇAS, SEUS ESPAÇOS VIVENCIAIS E USOS DAS MÍDIAS E NOVAS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO EDUCATIVO. 127 f. Mestrado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo refletir sobre a relação entre tecnologia e educação, focando-se nas novas tecnologias no contexto educativo, apresentando uma pesquisa de campo que não se enquadra no recorte do Corpus.**

## 2016

PADOVANI, GUSTAVO. Junho, 2013: o acontecimento discursivo transmídia. 139 f. Mestrado em IMAGEM E SOM, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS - UFSCar. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar um acontecimento discursivo transmidiático, na observação de interações entre conteúdos em redes sociais, portais de mídias e outras plataformas, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

PAIXÃO, YAN NAVARRO DA FONSECA. O uso da narrativa transmídia no ensino de Geografia. 204 f. Doutorado em GEOGRAFIA, UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

CARMO, LIANA COSTA DO. REVISTA ELLE BRASIL: DA MÍDIA IMPRESSA À TRANSMIDIAÇÃO. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO - PUC/SP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar a enunciação na cobertura jornalística da revista Elle Brasil, focando-se em interações discursivas presentes nas plataformas que compõem o projeto transmídia da revista, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

ARAÚJO, DAHIANA DOS SANTOS. CONVERGÊNCIA E TEIA NARRATIVA: a dinâmica do jornalismo como lugar de memória. 134 f. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo avaliar o cenário jornalístico e a maneira como o jornalismo se comporta, em seu papel de lugar de memória. Para tanto, propõe-se um estudo de caso de produtos veiculados pelo Jornal O Globo, abordando estratégias de produção para diversas plataformas, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

CHAGAS, LORENA DE OLIVEIRA. ISTO NÃO É UMA PEÇA: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias. Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes, UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

LIMA, DANIELLA DE JESUS. GÊNEROS TEXTUAIS E NARRATIVA TRANSMÍDIA: EXPANSÃO DO ROMANCE CAPITÃES DA AREIA, PRATICANDO AS HABILIDADES DE LEITURA, DE COMPREENSÃO E DE ESCRITA. Mestrado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE TIRADENTES. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

FIGUEIREDO, CAMILA AUGUSTA PIRES DE. Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática'. Doutorado em ESTUDOS LITERÁRIOS, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

ANELO, CLAUDIA REGINA FERREIRA. TV E TECNOLOGIAS DIGITAIS: A PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO NO TELEJORNAL MS RECORD POR MEIO DO WHATSAPP. 210 f. Mestrado em Comunicação, FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo compreender as mudanças que o uso das tecnologias pela sociedade trouxeram ao jornalismo, tendo como base analisar a participação do público no telejornal MS Record, através do WhatsApp. Para tanto, apresenta análise de conteúdo sobre formato e telejornal, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

PRADO, ALINE AKEMI NAGATA. Esse jogo daria um ótimo livro: uma análise da literatura gamer e da constituição de práticas de leitura em narrativas transmidiáticas. Doutorado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CAVALCANTI, GESA KARLA MAIA. TELEVISÃO E REDES SOCIAIS: CONFIGURAÇÕES DE TV SOCIAL EM MALHAÇÃO. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

CHACEL, MARCELA COSTA DA CUNHA. AUDIÊNCIA TRANSMÍDIA: uma proposta de conceituação a partir das telenovelas da Rede Globo Recife' Doutorado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

AVILA, LUISA CARVALHO DE ABREU E LIMA. A Linguagem do Telejornal: Um estudo sobre os seus modos de organização a partir dos principais telejornais da Rede Globo. Doutorado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

MARLET, RAMON QUEIROZ. Transportation em narrativas transmídia: estudo sobre os efeitos cognitivos e sociais da exposição dos fãs a um universo ficcional multiplataforma contemporâneo. Mestrado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CUSTODIO, JOSE ANTONIO LOURES. OITAVO DIA: A GAMEARTE NOS JOGOS DE TABULEIRO. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo compreender o processo criativo por tras de jogos de tabuleiros, sem adentrar em profundidade na questão transmidiática.**

OLIVEIRA, GIORDANO BRUNO MEDEIROS E. FUTEBOL NA SEGUNDA TELA: AS ESTRATÉGIAS DE TRANSMIDIAÇÃO DO ESPORTE INTERATIVO NA COPA DO NORDESTE. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar as estratégias de transmidiação utilizadas em transmissões esportivas da emissora Esporte Interativo, atendo-se mais aos recursos, considerando os conteúdos e a historiografia das transmissões esportivas no Brasil, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

BARBOSA, LARISSA FERREIRA REGIS. Dança transmídia: As táticas de corpo composto. Doutorado em ARTES VISUAIS, UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

ALBANESE, BRUNO CUTER. Trajetórias Transmídia de Leitura Literária na Escola. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA, UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

MITTERMAYER, THIAGO. Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática. Mestrado em TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

VARASSIN, ALEXANDRA VERA RODRIGUES. PROCESSOS TRANSMIDIÁTICOS DE CRIAÇÃO: OBRA EM PROGRESSO, DE CAETANO VELOSO. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CARMO, JOAO PAULO DE OLIVEIRA. POKÉMON: TRANSMIDIAÇÃO, CULTURA POP E PARTICIPAÇÃO COLETIVA EM TORNO DA SÉRIE JAPONESA. Mestrado em ESTUDOS DE CULTURA CONTEMPORÂNEA, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo analisar o sucesso da franquia Pokémon e sua relação com o público, em um resgate histórico que sistematiza principais elementos e fatores que culminaram no fenômeno apelidado de Febre Pokémon ou Pokémania. Assim, a transmidialidade se apresenta em segundo plano, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

JURADO, MARIA ANTONIA RIVERA. Experiências em ações promocionais mediadas tecnologicamente. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que propõe analisar ações promocionais de marca, no Projeto Promocional Pyxis, focando-se no relacionamento da marca com seu consumidor, considerando a experiência com mídias interativas e não necessariamente a transmidialidade e sua relação narrativa, não se enquadrando no recorte do Corpus.**

BONA, RAFAEL JOSÉ. OS TRAPALHÕES E A COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA: A CONCEPÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA MADE IN BRAZIL. Doutorado em COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS, UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ, **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

VASCONCELOS, ANNA PAULA DE ANDRADE. O TRANSBORDAMENTO DA MÍDIA TELEVISIVA: UMA ANÁLISE DO USO DO VC NO RNTV NO TELEJORNALISMO. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA, UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que propõe analisar o telejornalismo da emissora Intertv Cabugi e sua relação com a audiência, tendo como ponto de vista as rotinas produtivas dos jornalistas que pautam o telejornal RNTV, em um estudo de caso que não se enquadra no recorte do Corpus.**

MURTA, CINTIA MARIA GOMES. Um estudo sobre Podcasteros de Game of Thrones. Mestrado em IMAGEM E SOM, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o conteúdo de Podcasteros, um podcast produzido por fãs brasileiros de Game of Thrones. Ao observar a rede discursiva dos fãs, utilizando-se da netnografia e análise de conteúdo para compreender o contexto das redes de fãs e suas práticas dialógicas, este estudo não se enquadra no recorte do Corpus.**

RIBEIRO, MATHEUS TAGE VERISSIMO. HERÓIS EM CONVERGÊNCIA: A DINÂMICA DE DISPERSÃO E CONVERGÊNCIA NA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO UNIVERSO CINEMÁTICO MARVEL. Mestrado em COMUNICAÇÃO, UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, ao examinar o universo cinemático da Marvel, com mapeamentos, contextualizações, análise gráfica e histórica dos super-heróis, sem se aprofundar na transmidialidade e seus desdobramentos, assim, este estudo não se enquadra no recorte do Corpus.**

MESQUITA, ARTHUR GUEDES. “A GLOBO SHIPPA MUITO CLANESSA”: A configuração do fandom Clanessa na dinâmica transmidiática do BBB14'. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL, UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

MONTANARO, PAULO ROBERTO. EDUCAÇÃO TRANSMÍDIA: CONTRIBUIÇÕES ACERCA DA CULTURA DA CONVERGÊNCIA EM PROCESSOS EDUCACIONAIS. Doutorado em EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo refletir sobre a relação entre tecnologia e educação, focando-se em pesquisa bibliográfica para compreender como os conceitos de narrativa transmídia e cultura da convergência podem se configurar no contexto educacional. Como uma pesquisa de contribuição teórica, com especial interesse na questão educacional, este trabalho não se enquadra no recorte do Corpus.**

MILANETTO, GIOVANA. A nova grande mídia: uma análise de Bloggers, YouTubers, Instagrammers. Mestrado em IMAGEM E SOM. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo observar como se dá a conversação em redes, tendo como foco a audiência, com análises de conteúdo. Assim, este trabalho não se enquadra no recorte do Corpus.**

MENICUCCI, FELIPE LOPES. BOM DIA HOMEM DO CAMPO: A construção do personagem no Globo Rural. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

AGUIAR, JACQUELINE GOMES DE. IDENTIDADES JUVENIS NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA: Um estudo a partir do fandom online de Jogos Vorazes. Mestrado em EDUCAÇÃO. UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como objetivo estudar o fandom de Jogos Vorazes, examinando a cultura convergente e participativa, considerando a transmidialidade como característica da franquia sem se aprofundar ou analisar seus preceitos e desdobramentos.**

PENNER, TOMAZ AFFONSO. O universo narrativo de Latitudes: um estudo de caso das estratégias de transmídiação em uma produção ficcional brasileira. Mestrado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO,; ECA/USP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ALVARES, ALEXANDRE ANTONIO DE MEDEIROS. A ESTRATÉGIA E OS ELEMENTOS NARRATIVOS DA TRAMA FICCIONAL: UMA ANÁLISE DO SERIADO GAME OF THRONES. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

LIMA, MARCELO OLIVEIRA. "Lute contra os mortos. Tema os vivos": Dramaturgia e transmídiação na franquia The Walking Dead. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

FONSECA, THAIS SILVA. Mulher-Gato: políticas da mulher, modos de presença e narrativa transmídia. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, uma vez que tem como foco investigar e analisar a representação feminina em narrativas de super-heróis, tendo como objeto de pesquisa a anti-heroína Mulher Gato. Assim, ao abordar uma perspectiva de análise semiótica da construção de personagem, este trabalho não se enquadra no Corpus.**

JUNIOR, JOSE ANTONIO GALLO. A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA EDUCAÇÃO DE ENSINO MÉDIO: UM MODELO APLICADO. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CORTEZ, NATALIA MOURA PACHECO. "Dinâmicas de circulação de músicas na ecologia de streaming: semiose em redes híbridas". Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

MARTINS, ELAINE. UM ESTUDO CROSS-CULTURAL SOBRE AUTENTICIDADE DE LUGAR, EXPERIÊNCIA DE MARCA DE DESTINO, SATISFAÇÃO, INTENÇÃO DE REVISITAR E RECOMENDAR O LOCAL. Mestrado em ADMINISTRAÇÃO. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo verificar de que modo a percepção de autenticidade de lugar influencia nas relações entre experiência de marca de destino, satisfação e intenção de visitar e de recomendar o local. Um estudo da área de turismo que não se encaixa no presente corpus.**

MELO, UILMA MATOS DOS SANTOS. Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência. Mestrado Profissional em LETRAS. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

ROCHA, PAULO ROBERTO. Projeção Mapeada: Entre as Experiências Sensoriais e a Arte. Mestrado em ARTES VISUAIS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. **Justificativa: Este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não aborda a transmidialidade em profundidade.**

PEREIRA, GIOVANNI TAVARES. SÉRIES DE ANIMAÇÃO BRASILEIRAS: UMA ANÁLISE DE MODELOS DE GESTÃO DE PRODUÇÃO. Mestrado Profissional em Indústria Criativa. UNIVERSIDADE FEEVALE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo desenvolver um panorama sobre as possibilidades de desenvolvimento do mercado de séries de desenho animado no Brasil, com análise de estudo de caso das séries de animação brasileiras Peixonauta e Meu AmigaoZão, este estudo não se enquadra no presente Corpus.**

RODRIGUES, MARIA COELI SARAIVA. Tradição discursiva no anúncio publicitário de automóveis: permanências e mudanças do impresso ao digital. Doutorado em LINGÜÍSTICA. UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

ODORICO, NAYANA FRANKLIN. TV aberta e mídias sociais: o engajamento da audiência interativa na construção de conteúdos televisivos Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo compreender o usuário e sua relevância na construção de conteúdos televisivos. Ao focar na audiência, com análise de grades televisivas e comportamentos observados em redes sociais, este estudo não se enquadra no Corpus.**

BORGES, SAMANTHA ORQUELITA DE OLIVEIRA. DA REVISTA À TELEVISÃO: A LINGUAGEM FOLHETINESCA SOB UMA PERSPECTIVA TRANSMIDIÁTICA EM A MURALHA. Doutorado em LETRAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

## 2017

PEGORARO, CELBI VAGNER MELO. Animação e quadrinhos Disney: produção cultural no início do século XXI. Doutorado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

REQUE, CRISTIANE SCHEFFER. NOVOS PROCESSOS DE REALIZAÇÃO E CIRCULAÇÃO NO LONGA-METRAGEM BRASILEIRO CASTANHA. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO

GRANDE DO SUL. **Justificativa:** este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a obra Castanha, um estudo sobre produção, distribuição e circulação de produções audiovisuais. Ao focar no mercado audiovisual brasileiro e suas diferentes formas de realização e circulação de filmes nacionais, este estudo não se enquadra no Corpus.

SENS, ANDRE LUIZ. Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos. Doutorado em DESIGN. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

SIQUEIRA, RAFAEL AUGUSTO DE MATOS. NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO EM CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA. **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

NOMURA, LUCIANA HIDEEMI SANTANA. Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas. Doutorado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

MOREIRA, MARIANA GONCALVES. É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual na webserie "The Lizzie Bennet Diaries". Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

OLIVEIRA, IVAN CARLO ANDRADE DE. A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha. Doutorado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

REGO, SOFIA COSTA. ESTRATÉGIAS TRANSMÍDIAS E CONSTRUÇÃO DO ETHOS DO JORNAL DA RECORD NEWS. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa:** este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.

SANTOS, RODRIGO LESSA CEZAR. O Universo Transmídia do seriado True Blood: paratextos e extensões ficcionais do HBO e dos fãs. Doutorado em COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA.

**Justificativa:** este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada. EBERT, VAGNER. Assassin's Creed e transmídia: convergências e jogabilidades. Mestrado em LETRAS. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO. **Justificativa:** Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.

FRANCKLIN, EUGENE OLIVEIRA. "ACEITAÇÃO AFRO": as mídias sociais digitais na revalorização e afirmação da identidade negra. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a fanpage Aceitação Afro para examinar como são construídas narrativas de afirmação da identidade negra. Ao focar no papel do Facebook como plataforma comunicacional e na construção e difusão de narrativas promovidas pela fanpage, sem adentrar na questão transmidiática, este estudo não se enquadra no Corpus.**

MOTA, JOAO PEDRO DE AZEVEDO MACHADO. Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia'. Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

FREITAS, MARCOS ANTONIO DO AMARAL DE. O caso Zé Perri – Literatura regional como argumento transmídia para o estudo de língua francesa. Mestrado em Letras e Cultura. UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SOUZA, EDUARDO FAUSTINO DE. Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CASTRO, PRISCILLA PARANHOS SOUZA DE. Mentiras de Amor - funfictions, telenovelas e as representações de amor lésbicas no espaço transmidiático. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

MIRANDA, GABRIELA DISCHINGER. As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia. Mestrado em TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CARDOZO, PAULO HENRIQUE RIBEIRO. DUAS DÉCADAS: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

MIRANDA, EMMANUELLE CRISTINE DIAS. Dinâmicas de distribuição e circulação de séries originais Netflix: um estudo de caso de House of Cards. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

FREITAS, GISELE MARCIA DE OLIVEIRA. AVALIAÇÃO DO ENSINO MÉDIO A DISTÂNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS DO SESI BAHIA. Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos. UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a proposta de ensino médio a distância na modalidade de educação de jovens e adultos, tendo como principal objetivo avaliar resultados de egressos do ensino médio. Como um estudo que tem foco educacional, sem adentrar profundamente na questão transmidiática, este estudo não se enquadra no Corpus.**

VIEIRA, MARILIA DANIELE SOARES. “As Crônicas de Gelo e Fogo”, narrativas transmidiáticas e a leitura como ato responsivo. Mestrado em ESTUDOS DE LINGUAGEM. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

VENTURA, JUSSIA CARVALHO DA SILVA. Cartografia sensível. Televisão, interação e afetividade entre público e o programa Sem Censura Pará. Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia. UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CITTON, NICOLE PEREIRA. A CULTURA DA CONVERGÊNCIA NO ESPAÇO JORNALÍSTICO: A TRANSMIDIALIDADE NO JORNAL ZERO HORA. Mestrado em PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS. UNIVERSIDADE FEEVALE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo compreender o cenário de transmutação do jornalismo, com estudo de caso de Zero, considerando o uso de multiplataformas midiáticas. Ao analisar o espaço jornalístico e seu processo de adaptação à realidade cultural convergente no estudo de caso e análise de conteúdo, este estudo não se enquadra no Corpus.**

CONTARTESI, FELIPE. Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais. Mestrado em IMAGEM E SOM. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

BAROLI, HIRAM PEREIRA. FOLHA DE S. PAULO: DO IMPRESSO AO TRANSMIDIÁTICO MARCAS DA EXPANSÃO NA EDIÇÃO COMEMORATIVA DE 95 ANOS. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo compreender o cenário do jornalismo e suas modificações advindas da expansão do jornal impresso para os meios digitais. Ao analisar cinco capas do jornal Folha de S. Paulo, com análise de interações sustentada pela sociosemiótica, este estudo não se enquadra no Corpus.**

MUSSARELLI, FELIPE. Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso: Um Estudo de Caso do Longa-Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal'. Doutorado em CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SOUZA, ANA CAROLINA ALMEIDA. Jogos de (ir)realidade: os entre-espacos distópicos no aplicativo “Nosso Líder o Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de universos'. Mestrado em Comunicação Social.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SIQUEIRA, OLGA ANGELICA SANTOS. REGIMES DE INTERAÇÃO DA PUBLICIDADE TRANSITIVA: EXECUÇÃO, REITERAÇÃO, VARIAÇÃO E CONTESTAÇÃO. Doutorado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

LE MOS, LIGIA MARIA PREZIA. O autor-roteirista e a ficção televisiva brasileira na era transmídia. Doutorado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontrase indisponível.**

REIS, GUSTAVO TADEU TESTA. COMUNICAÇÃO E CONSUMO TRANSMÍDIA Estratégias discursivas interativas da Nike para a celebração do consumo. Mestrado em COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS DE CONSUMO. ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a campanha Vem Junto da Nike, focando na observação netnográfica das plataformas da marca, utilizando-se da análise de discurso de linha francesa. Como um estudo que privilegia a reflexão focada na comunicação publicitária e a experiência dos consumidores, este estudo não se enquadra no Corpus.**

BORGES, ALINE MONTEIRO XAVIER HOMSSI. Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragões e produtos derivados. Mestrado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CARNEIRO, DAYANA CRISTINA BARBOZA. COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL E DISCURSO: Disputa de sentidos na fanpage da Samarco a partir da ruptura da barragem de Fundão em Mariana-MG. Mestrado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois objetiva investigar a disputa de sentidos da fanpage da Samarco, com base na comunicação organizacional e análise do discurso. Assim, este estudo não se enquadra no Corpus.**

DANTAS, ANA KARINE DE SOUSA. De King's Landing a Winterfell: a luta pelo poder como estratégia de construção narrativa em Guerra dos Tronos. Mestrado em LETRAS,UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontrase indisponível.**

TEIXEIRA, CARLA PATRICIA PACHECO. Da notícia ao jogo: narrativa, mecânica, estética e tecnologia em newsgames. Doutorado em DESIGN. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

TEIXEIRA, GUILHERME FRAGA DA ROCHA. DE ARBEAU AO ROBÔ: um percurso historiográfico sobre procedimentos de composição coreográfica. Mestrado em DANÇA. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o conceito de coreografia na contemporaneidade, focando-se na composição em dança, uma abordagem que não se aprofunda nas questões transmidiáticas, portanto, este estudo não se enquadra no Corpus.**

GALEGALE, BERNARDO PERRI. Mediação cultural no âmbito da WEB 2.0: Interatividade, participação e experiência. Mestrado em CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

VIEIRA, ANTONIO HENRIQUE GARCIA. Uma Análise do Storyworld de Star Wars: A New Hope e Star Wars The Force Awakens. Mestrado em IMAGEM E SOM. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a franquia Star Wars, em proposta comparativa que se debruça sobre a problemática da canonicidade da obra, contentamentos e descontentamentos de fãs, portanto, este estudo não se enquadra no Corpus.**

MACHADO, FABIO PURPER. VideoHQescultura: uma poética narrativa'. Doutorado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

PRA, RAYANY MAYARA DAL. REPRESENTAÇÕES DE INFÂNCIA, BRINQUEDO, BRINCAR E CONSUMO NA ANIMAÇÃO TOY STORY (1995). Mestrado em EDUCAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa representações de infância, brinquedo, brincar e consumo em Toy Story, ainda que considere o filme como um produto da indústria cultural, o estudo não se aprofunda nas questões transmidiáticas, portanto não se enquadra no Corpus.**

GAVA, SABRINA DA SILVA. PERCY JACKSON E O LADRÃO DE RAIOS: CARTOGRAFANDO SENTIDOS ENTRE MITO, INDÚSTRIA CULTURAL E EDUCAÇÃO VISUAL. Mestrado em PROCESSOS SOCIOEDUCATIVOS E PRÁTICAS ESCOLARES. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois constrói uma cartografia sobre a obra O Ladrão de Raios, refazendo a trajetória de Perseu e Medusa, uma perspectiva que não se aprofunda nas questões transmidiáticas, portanto não se enquadra no Corpus.**

2018

CASTRO, MARIANA COSTA. ENTRE CONCEPÇÕES E EXPERIÊNCIAS: ELEMENTOS PARA UM CONCEITO DE JORNALISMO TRANSMÍDIA. Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia. UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

COSTA, TASSIO JOSE DA SILVA. DESIGN E COMUNICAÇÃO: modelo para análise de narrativas transmídia. Mestrado em DESIGN. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SANTOS, VANESSA DOS. KISSING IN THE RAIN: UM CONVITE À COLABORAÇÃO EM UMA EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA. Mestrado em LETRAS. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ALVES, SILVIO ANDRE LACERDA. POSSIBILIDADES DE CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA PROJETOS DE NARRATIVAS TRANSMÍDIA. Mestrado em DESIGN. UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

RODRIGUES, TAIANA VEIGA DIAS. INCENTIVANDO O ENGAJAMENTO DISCURSIVO COM A LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE PERSONAGENS ANIMADOS: ABRINDO A PORTA PARA OS MONSTROS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Mestrado Profissional em Ensino de Línguas. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois apresenta uma pesquisa-ação, tendo como foco um produto pedagógico com prática de ensino e aprendizagem transmidiática, considerando recursos multissemióticos e unidades didáticas, uma perspectiva de pesquisa da área de educação que não se aprofunda nas intersecções estabelecidas para este Corpus.** 133. SILVA, MATHEUS MOURA. Cartografias do Inconsciente em Quadrinhos:

Ayahuasca, Respiração Holotrópica e Sonhos Lúcidos como processos criativos. Doutorado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: Este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, ainda que apresente trabalho autoral, não se aprofunda na transmidialidade.**

ESTEVO, ALYSSON PLINIO. VIDEOCLÍPE INTERATIVO “GEHENNOM”: A POÉTICA BLACK METAL DA BANDA LUXÚRIA DE LILLITH NO CONTEXTO DA ARTE. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois apresenta uma pesquisa exploratória do subgênero black metal, focando-se na estética, poética e produção criativa, uma perspectiva de pesquisa que não se aprofunda nas intersecções estabelecidas para este Corpus, ao abordar a transmidialidade de modo secundário.**

ALVES, WANESSA MEDEIROS. NARRATIVA TRANSMÍDIA NO TELEJORNALISMO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS NA DEMOCRATIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO NA TV UNIVERSITÁRIA. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois apresenta uma pesquisa participativa na TV Unesp explorando as possibilidades do uso da linguagem transmídia no telejornalismo e sua relação com processos de democratização da informação, assim, este estudo não se enquadra no Corpus.**

MACHADO, VERONICA BIDART DE CASTRO NELSON. ESPALHA QUE É AULA, JUNTA QUE É LIVRO: O ENSINO DA ECONOMIA CRIATIVA NO AMBIENTE DIGITAL. Mestrado Profissional em GESTÃO DE ECONOMIA CRIATIVA. ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING DO RIO DE JANEIRO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois apresenta uma proposta de metodologia ativa para sala de aula, uma abordagem da área de educação, este estudo não se enquadra no Corpus.**

CASTILHO, CAMILA DE CASTRO. POR NOVOS MATERIAIS DIDÁTICOS QUE CONTEMPLAM OS MULTILETRAMENTOS: GAMIFICAÇÃO E ELEMENTOS DE NARRATIVA TRANSMÍDIA NO AVENTURAS CURRÍCULO+. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SOUZA, HARYSON ALVES DE. Newsgame como produto da narrativa jornalística midiática. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

KURZ, LUCAS DE MOURA. DESIGN E PRODUÇÃO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos. Mestrado em Design. UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CERQUEIRA, RENATA CRISTINA BENTO. A ADAPTAÇÃO DAS TELENÓVELAS À PARTICIPAÇÃO DOS FÃS: O CASO DE MALHAÇÃO DA REDE GLOBO. Doutorado em COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ALLEGRETTI, LUCIANA. Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital. Mestrado em ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

RAUGUST, GERSON DOVAL. A narrativa transmídia no jornalismo: o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

FRAGA, IANA VIEIRA COIMBRA DINIZ. TELEJORNALISMO NA TIMELINE: a circulação da notícia no Facebook e no Twitter dos principais telejornais de rede dos Estados Unidos, México e Brasil. Mestrado em Comunicação Social. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois considera estratégias multiplataformas, crossmídia e transmídia de conteúdos jornalísticos, tendo principal foco a circulação desses conteúdos, portanto, este estudo não se enquadra no Corpus.**

ALVES, ROSEMARI PEREIRA DOS SANTOS. MEDIAÇÃO ORAL DA LITERATURA POR MEIO DAS WEBSÉRIES: UMA ANÁLISE DE THE LIZZIE BENNET DIARIES E DONA MOÇA EVENTOS. Mestrado em Ciência da Informação. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

GOMES, TAIANNE DE LIMA. O USO DE CONTEÚDOS TRANSMÍDIAS NA TV: UMA ANÁLISE DE TELEJORNALIS DA GLOBO E DA INTER TV CABUGI NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS. Mestrado em ESTUDOS DA MÍDIA. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois objetiva analisar como telejornais se apropriam da narrativa transmídia para ampliar seu conteúdo informacional da TV para as redes sociais, utilizando-se da análise de conteúdo, assim, este estudo não se enquadra no Corpus.**

FREDERICO, GISELE. A modelização na construção estética do sistema transmídia The Walking Dead. Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

OLIVEIRA, VITORIA BARROS DE. #AttackonTitan: engajamento transmídia em comunidades de fãs no Tumblr'. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL Instituição de Ensino. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois objetiva analisar as produções do fandom de Attack on Titan, com foco em seu engajamento transmídia, uma perspectiva que como telejornais se apropriam da narrativa transmídia para ampliar seu conteúdo informacional da TV para as redes sociais, utilizando-se da análise de conteúdo, assim, este estudo não se enquadra no Corpus.**

COMIN, LUCIANA REIS. OS VANGUARDAS: O PERCURSO CRIATIVO DE UMA NARRATIVA EXPANDIDA PARA CRIANÇAS. Doutorado em ARTES CÊNICAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

LIMA, CECILIA ALMEIDA RODRIGUES. TELENOVELA TRANSMÍDIA NA REDE GLOBO: o papel das controvérsias. Doutorado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CASTRO, PATRICIA FERNANDES VIANA FRANCO. TV, COTIDIANO E NEOTRIBOS: CONSUMO COLETIVO, TRANSMÍDIA E CONVERGENTE EM @NETFLIXBRASIL (FACEBOOK). Mestrado em Mídia e Cotidiano. UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois objetiva entender como a página da Netflix no Facebook pode ser aproveitada como parte do processo de recepção e distribuição de produtos midiáticos, um estudo netnográfico de redes sociais que não se enquadra no Corpus.**

SIQUEIRA, THAIS CHRISTINA COELHO. FOTOJORNALISMO EM CENÁRIOS DE CONVERGÊNCIA: reconfigurações, inovação, cultura participativa e práticas profissionais. Mestrado em Comunicação, Cultura e Amazônia. UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga as reconfigurações do fotojornalismo a partir do contexto da cultura da convergência, com observação direta e análise de conteúdo, uma perspectiva de pesquisa que não se enquadra no Corpus.**

SANTOS, VALERIA DOS. KISSING IN THE RAIN: UM CONVITE À COLABORAÇÃO EM UMA EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA. Mestrado em LETRAS. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CARVALHO, ALEX MEDEIROS DE. COREOGRAFIAS DIDÁTICAS E TRANSMIDIÁTICAS EM FEIRAS ESCOLARES INOVADORAS. Doutorado em EDUCAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a trajetória de um coletivo estudantil em vivências com a Internet as Coisas e as Feiras Escolares erigidas a partir do conceito de Cultura da Convergência, uma perspectiva de pesquisa que não se enquadra no Corpus.**

GOMES, DANIEL FROES VIEIRA. Do sentido à ação: uma análise sobre percepção e efetivação das affordances comunicativas do smartphone na Mídia Ninja. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois objetiva compreender como os gestores do Mídia Ninja e ativistas que não ocupam postos de gestão percebem e efetivam as affordances comunicativas no smartphone, uma perspectiva de pesquisa que não se enquadra no Corpus.**

SECCHI, JULIANA DEL. RESPOSTAS AFETIVAS E CONATIVAS DOS CONSUMIDORES À DESCONTINUIDADE DE MARCAS: UMA ANÁLISE BASEADA EM SELF BRAND CONNECTIONS CURITIBA 2018. Doutorado em

ADMINISTRAÇÃO.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SALGADO, TIAGO BARCELOS PEREIRA. Fundamentos pragmáticos da teoria Ator-Rede para análise de ações comunicacionais em redes sociais online'. Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga em que medida a noção de mediação, delineada pela teoria Ator-Rede, contribui para caracterizar ações comunicacionais em redes sociais online, uma pesquisa descritiva e de revisão literária que não se enquadra no Corpus.**

MAIA, FERNANDA CAMARGO GUIMARAES PEREIRA. Multimodalidade e design poliscópico aplicados ao jornalismo de moda: uma análise do Red Carpet Project. Mestrado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o jornalismo especializado em tendências de moda, considerando o agenciamento e características dos ambientes digitais, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SANTOS, NOELI BATISTA DOS. A TRANSMIDIAÇÃO DOS SENTIDOS DE DOCÊNCIA NA PRÁTICA DOS MOOCS: PERSPECTIVAS EMERGENTES.Doutorado em EDUCAÇÃO.UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

DIAS, PETERSON DOS SANTOS. MÁQUINAS DE REALIDADES: O REALISMO SUJO DE IMAGENS IMPURAS NO TELEJORNALISMO DE ALTA DEFINIÇÃO. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a influência dos conteúdos gerados por usuários na reportagem telejornalística, uma análise de reportagens que não se enquadra no Corpus.**

ITO, LILIANE DE LUCENA. A (R)EVOLUÇÃO DA REPORTAGEM Estudo do ciclo da reportagem hipermídia: da produção às respostas sociais. Doutorado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a reportagem hipermídia, com análises de reportagens, um estudo voltado para a transmidialidade como estratégia, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SILVA, ANDRÉ CONTI. PROJETANDO MUNDOS FICCIONAIS: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos. Doutorado em DESIGN.UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

JARDIM, ANA PAULA TEIXEIRA GUIMARAES. Redes transmidiáticas, diálogos e narrativas de esperança: uma cartografia do imaginário de um programa de TV religioso. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

CARDOSO, HECTOR HORACIO SEVERI. Estratégias para a produção escrita no curso E-TEC Idiomas Espanhol – Módulo 01 – Estudo de Caso'. Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia. INSTITUTO FEDERAL DE EDUC., CIÊNC. E TECN. SUL-RIO-GRANDENSE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga um programa de ensino de línguas a distância, o e-Tec Idiomas Sem Fronteiras, de modo a construir um modelo teórico conceitual, assim, esse estudo de caso que não se enquadra no Corpus.**

NEIVA, GABRIEL CHAVARRY. “Muitas cidades em uma só”: representações da paisagem do Rio de Janeiro em tempos de megaeventos (2009-2014). Doutorado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a cidade do Rio de Janeiro e suas representações, em investigação histórica e audiovisual, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

LOPES, MARIA KATHARINA DE PADUA. APLICATIVO MULTITAREFAS: O CLASSCRAFT COMO DISPOSITIVO DE GAMIFICAÇÃO E DE TRANSFERÊNCIA DE APRENDIZADO EM CONTEXTOS EXTRAGAMES. Mestrado em EDUCAÇÃO. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

MELO, RENATA GOMES DE. Humor, Publicidade e Representação: A Mulher no Canal Porta dos Fundos. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE PAULISTA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga as relações entre humor, publicidade e representação, analisando a representação da mulher contemporânea em episódios de Porta dos Fundos, uma análise de conteúdo que não se enquadra no Corpus.**

SOUZA, LAIS MARIA FERMINO DE. EXPANSÃO DA MARCA POR MEIO DO CROSSOVER: Estudo de Caso das séries Marvel produzidas para a plataforma Netflix. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o crossover como elemento característico da narrativa complexa, observando o universo cinematográfico Marvel, um estudo de caso que não se enquadra no Corpus.**

NAKAMURA, MARIANY TORIYAMA. ポップカルチャ (poppu karuchaa): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital. Doutorado em CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

GUEDES, HERICO FEITOSA. **RETEXTUALIZAÇÃO MULTIMODAL: CONSTRUINDO SONGFICS ATRAVÉS DO APLICATIVO WATTPAD.** Mestrado Profissional em LETRAS.UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga retextualização multimodal como estratégia pedagógica que se utiliza das novas tecnologias de informação e comunicação, uma pesquisa-ação que não se enquadra no Corpus.**

SANTOS, CARLOS ROBERTO GOMES DOS. **CAMPANHAS DE MOBILIZAÇÃO SOCIAL EM ESPAÇOS PÚBLICOS AMPLIADOS PELA COMUNICAÇÃO DIGITAL.** Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa.UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a campanha de mobilização social contra a Reforma Trabalhista no Facebook, a fim de compreender as possibilidades comunicativas em campanhas de mobilização social no ambiente digital, considerando a transmidialidade como estratégia, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

PINHEIRO, PAULA MARQUES. **Vampiras que amam mulheres: sentidos e performances de lesbianidade no fandom de Carmilla.** Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL.UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a webserie Carmilla e seus desdobramentos em redes sociais e blogs, considerando a transmidialidade como contexto, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

## 2019

BARROS, MATEUS KERR DE. **O VAR E O TEMPO: A DINÂMICA DAS TRANSMISSÕES ESPORTIVAS COM A UTILIZAÇÃO DO ÁRBITRO DE VÍDEO'.** Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga as modificações nas teletransmissões esportivas a partir da implementação do VAR - o árbitro em vídeo, no futebol, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SIMON, ROBERTA. **DE PROSA COM AS IMAGENS: CONSTELAÇÃO DE COMUNICAÇÃO CIRCULAR ENTRE IMAGENS DE UMA EXPOSIÇÃO, NARRATIVAS BIOGRÁFICAS DO PÚBLICO VISITANTE E SEUS CONTEXTOS SOCIOCULTURAIS.** Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois reflete sobre as experiências de comunicação com imagens, a partir de etnografia visual, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SVARTMAN, ROSANE. **TELEVISÃO EM TRANSFORMAÇÃO – Como a telenovela pode indicar estratégias para a televisão corporativa diante das transformações na**

espectatorialidade, da convergência de mídias e das plataformas interativas. Doutorado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SILVA, LUIZ CARLOS FERREIRA DA. Performance Cibergótica: Processo Criativo de Figurino para o Posthuman Tantra.Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL.UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o processo criativo em arte e cultura visual, para criação de figurino e seus contextos, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

MELO, PAULO HENRIQUE REIS DE. TRANSMIDIA: RECONFIGURAÇÕES NARRATIVAS E ESTRAGÉGIAS E ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS A PARTIR DA SÉRIE GAME OF THRONES. Mestrado Profissional em Currículo, linguagens e inovações pedagógicas. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

BICALHO, LUCIANA ANDRADE GOMES. A função mediadora das hashtags no processo de impeachment de Dilma Rousseff: semiose e transmídia'. Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a mediação de hashtags sociopolíticas durante o processo de impeachment da ex-presidente Dilma Rousseff, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

BARISSA, ANA BEATRIZ MAIA. POR E PARA FÃS: Uma análise dialógica de Severo Snape em uma produção transmidiática. Mestrado em LINGUÍSTICA E LÍNGUA PORTUGUESA. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a constituição do personagem Severo Snape, da saga Harry Potter, em uma análise pautada na linguagem, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto do universo de Harry Potter, o que não se enquadra no Corpus.**

PAGLIONE, MARCELA BARCHI. Fenômeno Sherlock: a recepção social do gênero seriado. Doutorado em LINGUÍSTICA E LÍNGUA PORTUGUESA.UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga o gênero discursivo na recepção do seriado Sherlock, em uma análise pautada na linguagem, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

PRANDO, LYE RENATA. O consumo do sentido: práticas de vida de Downton Abbey como discurso publicitário. Doutorado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

OLIVEIRA, JAQUELINE DE. NARRATIVA TRANSMÍDIA LATINOAMERICANA: UM ESTUDO SOBRE PRODUÇÕES TRANSMÍDIA DA AMÉRICA LATINA, ESPECIFICIDADES E AFINIDADES. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CARVALHO, LIGIA MARIA DE. Bandeirante bocó: uma aventura quadrinística nas terras dos Goyazes. Doutorado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois se debruça sobre reflexões baseadas em personagens iconográficos com a finalidade de criar uma narrativa em quadrinhos, em uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

SANTANA, ADSON VINICIUS SANTOS. A narrativa transmídia no jornalismo factual de atualização contínua: a cobertura jornalística realizada pela BBC News Brasil no website, no Twitter e no Instagram. Mestrado em Comunicação. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE.

**Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

FE, ILDA APARECIDA RIBEIRO DE SANTA. LADY VÍBORA - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM FICCIONAL AUTOBIOGRÁFICA. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

AGNESE, CAROLINA TEIXEIRA WEBER DALL. PRODUÇÃO JORNALÍSTICA TRANSMÍDIA NO ECOSSISTEMA MUDIÁTICO: UM ESTUDO À LUZ DA MEDIA ECOLOGY. Doutorado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

GOMES, EBER GUSTAVO DA SILVA. PERSPECTIVAS E PROCESSOS DOS APRENDENTES DO 1ª ANO DO ENSINO MÉDIO AO PRODUIREM NARRATIVAS TRANSMÍDIÁTICAS. Doutorado em EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E TECNOLÓGICA. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois se tem o objetivo de compreender as perspectivas e processos de alunos do ensino médio, ao produzirem narrativas transmídias baseando-se em conteúdos matemáticos, em uma perspectiva que considera a recepção dos aprendentes e seus processos de criação, com a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

ALTAMIRANO, OTNIEL JOSAFAT LOPES. TRANSMÍDIA APLICADA A PRODUTOS INFORMACIONAIS DO DESIGN CONTEMPORÂNEO. Doutorado em DESIGN. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois se tem o objetivo de**

compreender através de metodologia exploratória, os elementos e ferramentas que caracterizam a transmídia, com uma perspectiva que considera a sua aplicação em produtos informacionais do design contemporâneo, o que não se enquadra no Corpus.

SOBRAL, ALINE REBECA AMORIM RODRIGUES DA CUNHA. PUBLICIDADE E TELENVELA: um cenário transmídia de reconfigurações das narrativas. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga as transformações nos modelos publicitários inseridos em telenovelas, em uma análise pautada nas hibridizações, com pesquisa em profundidade e análise de conteúdo, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

MACEDO, MARCOS CARVALHO. NARRATIVA TRANSMÍDIA JORNALÍSTICA: estratégias e procedimentos nos dossiês 'Tudo Sobre'. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois investiga a adoção do modelo transmídia no jornalismo, em uma análise pautada pelos aspectos temáticos e estratégias de expansão do texto jornalístico, uma perspectiva que considera a transmidialidade como estratégia, o que não se enquadra no Corpus.**

SANTOS, SILLAS CARLOS DOS. O PROCESSO CRIATIVO PARA ROTEIRIZAÇÃO NAS MÍDIAS DIGITAIS: OS CASOS DE ANYMALU E AGÊNCIA TRANSMÍDIA. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois se debruça sobre o processo de criação de roteiros audiovisuais, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

BENATTI, JULIA PINHEIRO. ESTRATÉGIAS TRANSMIDIÁTICAS POR MEIO DO FRACIONAMENTO DE CONTEÚDO: uma análise do portal Jovem Nerd'. Mestrado em Comunicação Social. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar o portal Jovem Nerd e suas estratégias e narrativas de natureza transmidiática, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto e estratégia, o que não se enquadra no Corpus.**

TORRES, JORGE HENRIQUE SERPA. As narrativas transmidiáticas no Ensino Médio: da leitura crítica da obra O Bem Amado à produção textual. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA. UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

NORBERTO, NATASHA MARZLIAK. AGENCIAMENTOS DE DESEJOS E EXPERIMENTAÇÕES EM DISPOSITIVOS DE ARTE TRANSMÍDIA AUDIOVISUAL DE INSTAURAÇÃO. Doutorado em ARTES VISUAIS. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS. **Justificativa: Este trabalho encontra-se indisponível.**

GOMIDE, DANIELA DIAS. Educação em saúde: produção de um documentário transmídia sobre saúde auditiva dos adolescentes 219 f. Doutorado em FONOAUDIOLOGIA.USP. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

BARBOSA, TAYNAH IBANEZ. AS TRANSFORMAÇÕES DE ARLEQUINA: As representações do feminino nas mídias de entretenimento. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL.UNIVERSIDADE METODISTA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a representação do imaginário feminino através da personagem Arlequina, em uma análise pautada pela observação de suas transformações através do tempo, uma perspectiva que considera a transmidialidade como contexto, o que não se enquadra no Corpus.**

PONTE, CASSIO DAL. TRANSGRESSÕES E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NO FANDOM BRASILEIRO DE SENSE8. Mestrado em Comunicação.UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a série Sense8, em uma análise pautada pelas questões de gênero e sexualidade, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

TAVARES, ARICE CARDOSO. NARRATIVAS ENGAJADAS E O POTENCIAL TRANSMÍDIA: PRODUÇÃO DE CONTEÚDO NA CULTURA DIGITAL. Doutorado em EDUCAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ARAGAO, RODRIGO MARTINS. TELEJORNALISMO TRANSMÍDIA: Modos de endereçamento e estratégias enunciativas no Jornal Nacional. Doutorado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa as maneiras pelas quais a transmidiação atua no modo de endereçamento o telejornal, considerando a transmidialidade como contexto e estratégia, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

RIBEIRO, MATHEUS TAGE VERISSIMO. A DINÂMICA DE DISPERSÃO E CONVERGÊNCIA NARRATIVA DO UNIVERSO CINEMÁTICO MARVEL. Doutorado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CONCEICAO, SILVIA CARVALHO DA. DO LADO DE LÁ DA PISTA”: EMPREENDEDORISMO DIGITAL DE JOVENS DE BAIXA RENDA DE PRAIA GRANDE POR MEIO DAS LITERACIAS DE MÍDIA E INFORMAÇÃO. Mestrado Profissional em INOVAÇÃO NA COMUNICAÇÃO DE INTERESSE PÚBLICO .UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois encontra-se indisponível.**

GAUTERIO, MARIANA WICHROWSKI. Convergência entre Televisão e Narrativas Imersivas: As potencialidades e os desafios das novas tecnologias de realidade virtual e dos vídeos 360 graus para transformar o futuro da televisão. Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa como narrativas imersivas são utilizadas no campo da comunicação social, estudando as tentativas de convergência entre televisão e as narrativas imersivas, considerando como os produtos desenvolvidos têm sido apresentados para o público final, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

TORRES, FERNANDO MARCONDES DE. Ler, ver, ouvir e tocar: estratégias narrativas e affordances digitais nos aplicativos das revistas Vis-à-Vis e Mine. Mestrado em COMUNICAÇÃO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

## 2020

MACHADO, DELUMA KELE. UM ESTUDO SOBRE O ENSINO HÍBRIDO NO PROGRAMA BOM ALUNO DE BELO HORIZONTE. Mestrado Profissional em Educação e Docência.UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa práticas e percepções de alunos e professora de turma de ensino regular na disciplina de Língua Portuguesa, através de observação, questionário e entrevista tendo como objetivo pesquisar o ensino híbrido, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

FAGUNDES, ALAN CORDEIRO. TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO SUPERIOR: Um estudo do uso das ferramentas pedagógicas do AVA Moodle pelos professores no Bacharelado em Administração Pública em EaD/FaPP/UEMG. Mestrado Profissional em Educação e Docência.UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a educação a distância e o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, através da análise de ferramentas pedagógicas do Moodle no curso de Administração Pública, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

NETO, DOMINGOS SOARES DE SOUZA. A Galaxy of Wor(l)ds: The Translation of Fictive Vernacular in the Star Wars Transmedia Narrative in Brazil. Doutorado em Inglês:Estudos Lingüísticos e Literários.UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

SANTOS, MIRABEL DOS. COMPETÊNCIAS TRANSMÍDIA: entre usos e percepções dos estudantes do Colégio Estadual Barão de Mauá em Aracaju/SE. Mestrado em Comunicação. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois mapeia as competências transmídia no processo de escolarização de estudantes do ensino médio, através da análise de**

**observação participante, questionário e entrevistas, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

DUTRA, CLAUDIO BATISTA. Análise e aplicação do quadrinho autoral de horror e terror: uma construção de estilo híbrido a partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e narrativa Gekigá. Mestrado em ARTE E CULTURA VISUAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa os temas de horror e o processo de construção de uma narrativa de HQ, sem adentrar em profundidade na transmidialidade, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SANTOS, ADRIANO AUSTECLINIO PADUA DOS. ENGAJAMENTO EM REDES SOCIAIS ONLINE NA CONSTRUÇÃO DE UNIVERSOS TRANSMÍDIA: “O BRASIL QUE EU QUERO” PARA ALÉM DA GLOBO. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SOUSA, FABRICIO BATISTA DE. A potencialidade contrassexual do corpo na narrativa transmídia Azul é a cor mais quente. Mestrado em LITERATURA E INTERCULTURALIDADE. UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

JUNIOR, DARIO DE SOUZA MESQUITA. Design Transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataforma. Doutorado em DESIGN. UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

LIMA, SAMELA DE CARVALHO. CONVERGÊNCIA E TRANSMÍDIA: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel. Mestrado em LINGUAGENS, MÍDIA E ARTE. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

PEREIRA, TISSIANA NOGUEIRA. Navegando com a telenovela? Mediações, recepção e ficção televisiva em tempos transmídia. Doutorado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

TERRA, MARCOS VINICIUS DE MORAES. THE WALL – GESAMTKUNSTWERK WAGNERIANO: UM DRAMA TRANSMÍDIA DE ROGER WATERS. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE PAULISTA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

ALVES, LUCIA DE FATIMA. CONTRIBUIÇÃO DA TRANSMÍDIA STORYTELLING NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA PROFICIENTE DAS CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO. Mestrado Profissional em LETRAS. UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois atua com multiletramentos, com o objetivo de desenvolver a leitura**

**proficiente de alunos de ensino fundamental, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

CUNHA, ARIELLY KIZZY. NARRATIVA TRANSMÍDIA E EDUCAÇÃO: USO DAS TIC E DO LÚDICO COMO FERRAMENTAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL. Doutorado em MÍDIA E TECNOLOGIA. UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois atua com a observação de produtos transmídia tendo como público alvo crianças de três a cinco anos, com pesquisa de campo e conteúdos de narrativas transmídia, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SOUSA, GEORGE GUILHERME SOARES DE OLIVEIRA. O espetáculo do coadjuvante: uma análise paratextual de telenovelas. Mestrado em COMUNICAÇÃO. UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

OLIVEIRA, ANA CAROLINA SOUZA DE. A NARRATIVA TEMÁTICA DE 13 REASONS WHY: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE A PARTIR DOS PARATEXTOS DA SÉRIE. Mestrado em INTERDISCIPLINAR EM CINEMA. FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa a série 13 Reasons Why explorando a temática do suicídio na adolescência e seus paratextos, uma perspectiva audiovisual e de conteúdo que não se enquadra no Corpus.**

CHEIDA, SAMIR SARAIVA. Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

RAMOS, LUCIANA DOMINGUES. DO CADERNO PARA O MUNDO: A VISIBILIDADE DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO ESCOLAR NA POTÊNCIA DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA. Mestrado em EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS QUÍMICA DA VIDA E SAÚDE. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

HOLANDA, LEDA MARIA DE CARVALHO RIBEIRO. DESENVOLVIMENTO DA ARGUMENTAÇÃO MEDIADO POR RECURSOS TRANSMÍDIA EM CRIANÇAS. Doutorado em Psicologia do Desenvolvimento e Escolar. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois analisa dinâmicas do processo de mediação por recursos transmídia no desenvolvimento da argumentação de crianças, uma perspectiva da psicologia cultural que não se enquadra no Corpus.**

FILHO, CARLOS AUGUSTO FALCAO. REPRESENTAÇÕES CULTURAIS E PEDAGOGIA DOS MONSTROS NO UNIVERSO DE H. P. LOVECRAFT'. Doutorado em EDUCAÇÃO.UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

ALCÂNTARA, CRISTIANE TOSTA. MIGRAÇÕES NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS DA SÉRIE ONCE UPON A TIME: PRODUÇÕES DE FÃ. Mestrado em ESTUDO DE LINGUAGENS/UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

OSHIRO, MARINA KAORI IURA. League of Legends: do esporte ritual ao esporte eletrônico. Mestrado em CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO .UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

BASTOS, JULIANA DIAS. ORGULHO E PRECONCEITO, YOUTUBE E REDES SOCIAIS: NOVAS ADAPTAÇÕES PARA NOVAS MÍDIAS E ESPECTADORES. Doutorado em LITERATURA E CULTURA. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ZIERHUT, DANIEL ARIAS. O Retorno dos Jedi - Recepção transmidiática com fãs brasileiros de Star Wars sob o impacto da compra pela Disney. Mestrado em Comunicação.UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo compreender como a narrativa transmídia afeta a recepção de novos conteúdos em Star Wars, uma perspectiva da recepção que não se enquadra no Corpus.**

DIAS, MARIANA CASTRO. PERSPECTIVAS MÚLTIPLAS: Diferentes pontos de vista na ficção seriada. Doutorado em COMUNICAÇÃO. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

CARDOZO, MISSILA LOURES. PRODUÇÃO DE CONTEÚDO GAMER. Doutorado em TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL.PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a produção de conteúdo gamer, em especial a produção em vídeo, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

SCHIMMELPFENG, LEONARDO ENRICO. Transmídia e fansubs: estratégias aplicadas a cursos online acessíveis à pessoa com deficiência visual.Doutorado em ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO.UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo um mapeamento de recursos de acessibilidade em cursos on-line para pessoas**

**com deficiência visual, uma perspectiva e análise crítica do mapeamento que não se enquadra no Corpus.**

ALBUQUERQUE, DANILO MECENAS SILVA. Plataformas de TV on-line: um estudo de caso do Globoplay. Mestrado em IMAGEM E SOM. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a noção de TGV Online, revisitando seus conceitos, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

BONIFACIO, LAYSLA LEIDIANY CARVALHO. Ensino de PLE no contexto de internacionalização das Instituições de Ensino Superior: uma proposta de integração entre tecnologias digitais e interculturalidade. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo propor a criação de um módulo de práticas de ensino de Português como Língua Estrangeira em mediação digital para alunos em mobilidade acadêmica internacional, uma perspectiva que não se enquadra no Corpus.**

NOBREGA, LIVIA DE PADUA. O IMAGINÁRIO SOBRE ROBÔS EM SÉRIES DE FICÇÃO CIENTÍFICA: A SAGA BATTLESTAR GALACTICA (1978 – 2010). Doutorado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

PINTO, GISELLE APARECIDA DE OLIVEIRA. FACT-CHECKING E ELEIÇÕES PRESIDENCIAIS DE 2018 A DISPUTA PELA VERDADE EM INTERAÇÕES NO TWITTER. Mestrado em COMUNICAÇÃO SOCIAL. UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois não possui divulgação autorizada.**

ARDUINO, LUIZ GUILHERME DE BRITO. ANÁLISE DE SÉRIES POR UMA PERSPECTIVA DIALÓGICA E TRANSMIDIÁTICA: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO MÉDIO. Mestrado em LINGÜÍSTICA APLICADA. UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ. **Justificativa: este trabalho não pertence ao Corpus sobre transmídia, pois tem como objetivo analisar a série La Casa de Papel, uma perspectiva da linguística aplicada que não se enquadra no Corpus.**

LIMA, DANIELLA DE JESUS. TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais. Doutorado em EDUCAÇÃO. UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

ALMEIDA, CLARISSA TREIN DE. MARCAS DE UMA NARRATIVA COMPLEXA: O CASO DE WESTWORLD. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE BRASÍLIA. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

SANTOS, VANESSA DE CARVALHO. **Romance transmidiático: um novo gênero?** Mestrado em LETRAS FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ. **Justificativa: Este trabalho pertence ao Corpus sobre transmídia.**

## ANEXO 2

### PANORAMA GERAL DE TESES E DISSERTAÇÕES

**Palavras-chave:** transmídia; transmedia; transmidia **Ano de coleta:** 2020, 2021 e 2022. **Número total:** 251

**Teses:** 62 **Dissertações:** 189. **Ano de publicação:** 2012 = 10 ; 2013 = 0; 2014 = 16; 2015 = 29; 2016= 44, 2017 = 39, 2018 = 44, 2019 = 31; 2020= 34

- **2012:** Artes Visuais (1); Comunicação e Cultura Contemporânea (1); Comunicação (4); Imagem e Som (1); Tecnologias da Inteligência e Design Digital (1); Televisão Digital: Informação e Conhecimento (1); Engenharia de Produção (1)
- **2014:** Arte e Cultura Visual (3); Linguística (1); Linguística Aplicada (2); Artes (1); Tecnologias da inteligência e Design Digital (1); Imagem e Som (1); Comunicação e Culturas Contemporâneas (1); Estudos da Mídia (1); Educação (2); Engenharia elétrica (1); Linguística e Língua Portuguesa (1); Administração (1).
- **2015:** Arte e Cultura Visual (2); Artes (1); Imagem e Som (2); Estudos da Mídia (1); Educação (4); Comunicação e Culturas Midiáticas (2); Comunicação e Culturas Midiáticas (2); Comunicação (5); Meios e Processos Audiovisuais (2); Artes Cênicas (1); Mídia e tecnologia (1); Comunicação Social (3); Inovação em Comunicação e Economia Criativa (1); Processos e manifestações culturais (1); Comunicação e Linguagens (1); Linguística Aplicada e Estudos de Linguagem (1); Ciências da Informação (1).
- **2016:** Arte e Cultura Visual (2); Linguística (1); Linguística Aplicada (1); Imagem e Som (3); Tecnologias da Inteligência e Design Digital (1); Comunicação e Culturas Contemporâneas (1); Estudos da Mídia (3); Educação (4); Administração (1); Comunicação (6); Mídia e Tecnologia (1); Comunicação Social (2); Inovação em Comunicação e Economia Criativa (1); Comunicação e Linguagens (1); Geografia (1); Comunicação e semiótica (4); Estudos Contemporâneos das Artes (1); Estudos Literários (1); Ciências da Comunicação (2); Artes Visuais (2); Estudos de Cultura Contemporânea (1); Letras (2); Indústria Criativa (1);
- **2017:** Arte e Cultura Visual (3); Imagem e Som (2); Tecnologias da Inteligência e Design Digital (1); Comunicação e Culturas Contemporâneas (1); Educação (1); Comunicação (7); Meios e Processos Audiovisuais (1); Mídia e Tecnologia (1); Comunicação Social (4); Inovação em Comunicação e Economia Criativa (1); Processos e Manifestações Culturais (1); Ciência da Informação (1); Comunicação e Semiótica (1); Ciências da Comunicação (2); Letras (2); Design (2); Letras e Cultura (1); Educação de Jovens e Adultos (1); Estudos de Linguagem (1); Comunicação, Cultura e Amazônia (1); Ciência, Tecnologia e Sociedade (1); Comunicação e Práticas de Consumo (1); Dança (1); Processos Socioeducativos e Práticas Escolares (1).
- **2018:** Arte e Cultura Visual (2); Linguística Aplicada (1); Comunicação e Culturas Contemporâneas (1); Estudos da Mídia (1); Educação (3); Administração (1); Comunicação e Culturas Midiáticas (1); Comunicação (7); Meios e Processos Audiovisuais (1); Artes Cênicas (1); Mídia e Tecnologia (2); Comunicação Social (5); Inovação em Comunicação e Economia Criativa (1); Ciência da Informação (2); Estética e História da Arte (1); Comunicação e Semiótica (1); Letras (3); Mídia e Cotidiano (1); Design (3); Comunicação, Cultura e Amazônia (2); Design e Comunicação (1); Ensino de Línguas (1); Gestão de Economia Criativa (1); Educação e Tecnologia (1).
- **2019:** Arte e Cultura Visual (3); Linguística Aplicada (1); Educação (1); Linguística e Língua Portuguesa (2); Comunicação (10); Mídia e Tecnologia (1); Comunicação Social (6); Comunicação e semiótica (1); Artes Visuais (1); Design (1); Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas (1); Educação, Matemática e Tecnologia (1); Fonoaudiologia (1); Inovação na Comunicação de Interesse Público (1);

- **2020:** Comunicação (6); Comunicação Social (4); Design (1); Literatura e Interculturalidade (1); Comunicação e Semiótica (1); Psicologia do desenvolvimento escolar (1); Educação em Ciências Química da Vida e Saúde (1); Ciências da Comunicação (2); Interdisciplinar em Cinema (1); Educação (2); Imagem e Som (1); Linguística Aplicada (2); Linguagens, mídia e arte (2); Inglês: Estudos linguísticos e literários (1); Tecnologias da inteligência e design digital (1); Estudos de cultura contemporânea (1); Letras (4); Indústrias criativas (1); Comunicação e Linguagens (1); Educação e docência (2); Mídia e tecnologia (1); Estudos de Linguagem (1); Literatura e cultura (1); Engenharia e gestão do conhecimento (1); Comunicação e economia criativa (1)

		2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	TOTAL
1	Administração	1	x	1	x	1	x	x	3
2	Artes	1	1	x	x	x	x	x	2
3	Artes Cênicas	x	1	x	x	1	x	x	2
4	Arte e Cultura Visual	3	2	2	3	2	3	1	16
5	Artes Visuais	x	x	2	x	x	1	x	3
6	Ciências da Informação	x	1	x	1	2	x	x	4
7	Ciências da Comunicação	x	x	2	2	x	x	2	6
8	Ciência, Tecnologia e Sociedade	x	x	x	1	x	x	x	1
9	Comunicação	x	5	6	7	7	10	5	40
10	Comunicação, Cultura e Amazônia	x	x	x	1	2	x	x	3
11	Comunicação e Culturas Contemporâneas	1	x	1	1	1	x	x	4
12	Comunicação e Culturas Midiáticas	x	2	x	x	1	x	x	3
13	Comunicação e Linguagens	x	1	1	x	x	x	x	2
14	Comunicação e Práticas de Consumo	x	x	x	1	x	x	x	1
15	Comunicação e Semiótica	x	x	4	1	1	1	1	8
16	Comunicação Social	x	3	2	4	5	6	3	23
17	Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas	x	x	x	x	x	1	x	1
18	Dança	x	x	x	1	x	x	x	1
19	Design	x	x	x	2	4	1	x	6
20	Educação	2	4	4	1	3	1	2	17
21	Educação de Jovens e Adultos	x	x	x	1	x	x	x	1
22	Educação e Docência	x	x	x	x	x	x	2	2
23	Educação em Ciências - Química da Vida e Saúde	x	x	x	x	x	x	1	1
24	Educação e Tecnologia	x	x	x	x	1	x	x	1
25	Educação, Matemática e Tecnologia	x	x	x	x	x	1	x	1
26	Engenharia e Gestão do Conhecimento	x	x	x	x	x	x	1	1
27	Engenharia Elétrica	1	x	x	x	x	x	x	1
28	Ensino de Línguas	x	x	x	x	1	x	x	1
29	Estética e História da Arte	x	x	x	x	1	x	x	1
30	Estudos Contemporâneos das Artes	x	x	1	x	x	x	x	1

		2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	TOTAL
31	Estudos de Cultura Contemporânea	x	x	1	x	x	x	x	1
32	Estudos da Mídia	1	1	3	x	1	x	x	6
33	Estudos de Linguagem	x	x	x	1	x	x	1	2
34	Estudos Literários	x	x	1	x	x	x	x	1
35	Fonoaudiologia	x	x	x	x	x	1	x	1
36	Geografia	x	x	1	x	x	x	x	1
37	Gestão de Economia Criativa	x	x	x	x	1	x	x	1
38	Imagem e Som	1	2	3	2	x	x	1	9
39	Indústria Criativa	x	x	1	x	x	x	x	1
40	Inglês: Estudos Linguísticos e Literários	x	x	x	x	x	x	1	1
41	Inovação em Comunicação e Economia Criativa	x	1	1	1	1	x	1	5
42	Inovação da Comunicação de Interesse Público	x	x	x	x	x	1	x	1
43	Interdisciplinar em Cinema	x	x	x	x	x	x	1	1
44	Letras	x	x	2	2	3	x	2	9
45	Letras e Cultura	x	x	x	1	x	x	x	1
46	Linguagens, Mídia e Arte	x	x	x	x	x	x	1	1
47	Linguística	1	x	1	x	x	x	x	2
48	Linguística Aplicada	2	x	1	x	1	1	2	7
49	Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem	x	1	x	x	x	x	x	1
50	Linguística e Língua Portuguesa	1	x	x	x	x	2	x	3
51	Literatura e Cultura	x	x	x	x	x	x	1	1
52	Literatura e Interculturalidade	x	x	x	x	x	x	1	1
53	Meios e Processos Audiovisuais	x	2	x	1	1	x	x	4
54	Mídia e Cotidiano	x	x	x	x	1	x	x	1
55	Mídia e Tecnologia	x	1	1	1	2	1	1	7
56	Processos e Manifestações Culturais	x	1	x	1	x	x	x	2
57	Processos Socioeducativos e Práticas Escolares	x	x	x	1	x	x	x	1
58	Psicologia do Desenvolvimento e Escolar	x	x	x	x	x	x	1	1
59	Tecnologias da Inteligência e Design Digital	1	x	1	1	x	x	1	4

**Administração (3)**

Administração (3)

**Artes (24)**

Artes (2); Artes Cênicas (2); Arte e Cultura Visual (16); Artes Visuais (3); Estudos Contemporâneos das Artes (1)

**Ciências da Informação (4)**

Ciências da Informação (4)

**Comunicação (116)**

Ciências da Comunicação (6); Comunicação (40); Comunicação, Cultura e Amazônia (3); Comunicação e Culturas Contemporâneas (4); Comunicação e Culturas Midiáticas (3); Comunicação e Linguagens (2); Comunicação e Práticas de Consumo (1); Comunicação e Semiótica (8); Comunicação Social (23); Estudos da Mídia (6); Inovação em Comunicação e Economia Criativa (5); Inovação da Comunicação de Interesse Público (1); Imagem e Som (9); Meios e Processos Audiovisuais (4); Mídia e Cotidiano (1).

**Dança (1)**

Dança (1)

**Desenho Industrial (6)**

Design (6)

**Educação**

Currículo, Linguagens e Inovações Pedagógicas (1); Educação; Educação de Jovens e Adultos; Educação e Docência; Educação e Tecnologia; Processos Socioeducativos e Práticas Escolares;

**Engenharia Elétrica (1)**

Engenharia Elétrica (1)

**Ensino(2)**

Educação em Ciências Química da Vida e Saúde(1); Educação Matemática e Tecnologia (1)

**Fonoaudiologia (1)**

Fonoaudiologia (1)

**Geografia (1)**

Geografia (1)

**Interdisciplinar - Engenharia, Tecnologia e Gestão (12)**

Engenharia e Gestão do Conhecimento (1); Mídia e Tecnologia(7); Tecnologias da Inteligência e Design Digital (4).

**Interdisciplinar - Sociais e Humanidades (8)**

Ciência, Tecnologia e Sociedade (1); Gestão de Economia Criativa (1); Estudos de Cultura Contemporânea (1); Indústria Criativa (1); Interdisciplinar em Cinema (1); Linguagens, Mídia e Arte (1); Processos e Manifestações Culturais (2)

**Letras (15)**

Estudos de Linguagem (2); Estudos Literários(1); Inglês, Estudos Linguísticos e Literários(1); Letras(9); Letras e Cultura(1); Literatura e Cultura(1).

**Linguística (14)**

Linguística(2); Linguística Aplicada(7); Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem(1); Linguística e Língua Portuguesa(3); Ensino de Línguas(1). **Psicologia do Desenvolvimento Humano (1)**

Psicologia do Desenvolvimento Humano (1)

**Sociais e Humanidades(1)**

Estética e História da Arte(1)

**Teoria Literária(1)**

Literatura e Interculturalidade (1)

## ANEXO 3

ANO 2014

COLETA: 12/12 TOTAL: 8 TRABALHOS

TESES DE DOUTORADO: 1

**RESUMO da Universidade Estadual de Campinas**

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Linguística Aplicada da Universidade Estadual de Campinas, foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	T/SCHLINDWEIN, 2014)

**1 Referência bibliográfica do trabalho**

SCHLINDWEIN, Ana Flora. **You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias.** UEC. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. 2014. Disponível em: [http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPO\\_SIP/269327/1/Schlindwein\\_AnaFlora\\_D.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPO_SIP/269327/1/Schlindwein_AnaFlora_D.pdf). Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)**

[http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein\\_AnaFlora\\_D.pdf](http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/269327/1/Schlindwein_AnaFlora_D.pdf)

**Resumo**

As inovações tecnológicas das últimas décadas (juntamente com alterações sociais, políticas e econômicas) tornaram possível inúmeras mudanças no campo da comunicação humana. As relações entre som, texto e imagem têm sido reconfiguradas nos espaços multimidiáticos (JEWITT, 2005), assim como a participação do leitor que passa a ser também (co)produtor. Frente a esse panorama, Snyder (2010) comenta que apenas uma teoria em particular não é capaz de explicar a complexidade, a variedade, a riqueza e a novidade presentes no uso das novas mídias em um contexto social tão líquido como a contemporânea (BAUMAN, 2003). Observando o alerta da autora, algumas noções que podem ser úteis para abordarmos esses processos de reconfiguração (tanto das linguagens quanto dos leitores) são as de ciberliteratura (HAYLES, 2009) hibridização proposta por Santaella (2003; 2007), de remediação, na linha delineada por Bolter e Grusin (2000) e de narrativa transmídia, desenvolvida por Jenkins (2008). Nesta pesquisa os conceitos acima mencionados foram trabalhados através da análise do projeto We tell stories da filial britânica da editora Penguin que, visando à promoção de seus autores e de obras impressas de seu catálogo, concebeu uma proposta inovadora: usar diferentes tipos de mídias e plataformas para contar histórias que incluíssem diversos níveis de interação com o leitor (em algumas dessas histórias o leitor tinha o poder de mudar a sequência de eventos). Em 2009, um ano depois do seu lançamento, o projeto obteve o reconhecimento tanto do público (quase meio milhão de pessoas tinham passado cerca de 9000 horas lendo as histórias) quanto da crítica (ele recebeu os prêmios por Experimentation e Best of Show do Southwest Interactive Festival Web Awards, sediado em Austin, Texas). A análise do projeto levou a conclusão de que as formas como a produção de textos e as mídias digitais estão mudando demandam a formação de um novo tipo de leitor o ciberleitor multiletrado.

**Palavras-chave:** ciberliteratura; remediação; hibridização; narrativa transmídia; multiletramentos.

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 7

### RESUMO da Universidade Federal de Goiás

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Artes e Cultural Visual da Universidade Federal de Goiás, foi publicada 3 dissertações sobre o tema.

ANO	TOTAL 3 trabalhos
2014	D/OLIVEIRA,2014)
2014	D/(BRANTES,2014)
2014	D/(MENDONÇA,2014)

#### 1 Referência bibliográfica do trabalho

OLIVEIRA, Alana Borges Neves. **Acqua lumens: luz, movimento, arte e tecnologia**. UFG. Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1788585](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1788585) . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1788585](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1788585)

#### Resumo

Buscamos nessa pesquisa investigar elementos e conceitos que estão presentes e ou dialogam com nossa produção artística experimental em Arte e Tecnologia. De modo a levantar e entender os contextos de criação envolvendo movimento e cor-luz, principalmente, ao longo da história da arte e também situar nossa produção no panorama artístico contemporâneo. Partindo da linguagem da fotografia, passando pela Arte Cinética e chegando às instalações interativas. Nesse percurso nos apoiamos no estudo das obras de diversos artistas e conceitos importantes como o de interatividade. Tendo embasado e montado esse panorama apresentamos nosso processo criativo. Abordando as escolhas feitas e mudanças que aconteceram ao longo desse processo em que produzimos dois protótipos, sendo o último a obra experimental final, intitulado Acqua lumens. Esse trabalho artístico apresenta formas em movimento que surgem com a interação com o público e são iluminadas por fotografias de cor-luz produzidas entre 2007 e 2009. Presente e passado, individual e coletivo, acaso e programação se mesclam em um resultado único.

**Palavras-chave:** Instalação interativa, arte e tecnologia.

#### 2 Referência bibliográfica do trabalho

BRANTES, Helio Renato Silva. **DA TELA DE ALGODÃO ÀS TELAS VIRTUAIS: O ARTISTA PLÁSTICO E AS POSSIBILIDADES DO DIGITAL**. UFG. Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1793391](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1793391) . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1793391](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1793391)

## Resumo

Esta dissertação de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG, na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, parte de uma pesquisa exploratória teórico-prática que objetiva revelar as possibilidades de trabalhar poéticas artísticas tendo como viés condutor a trajetória dos meios de produção e criação da arte e as novas tecnologias no campo da ciberarte. Apresenta a trajetória artística do pesquisador pelo universo da pintura em suportes tradicionais e os caminhos técnicos e tecnológicos adotados pelos criadores de imagem ao longo da história da arte com destaque para o surgimento da chamada arte numérica, de base digital. Conceitualmente, detém-se nos embates do homem no uso das novas tecnologias e na abordagem do conceito de expansão do corpo através das máquinas, o corpo “pós-humano”. Simultaneamente à investigação teórica, o trabalho envolveu o desenvolvimento de uma poética experimental através de um exercício de criação que incorpora ao trabalho artístico de pintura em tela de algodão o desdobramento em uma narrativa visual digital.

**Palavras-chave:** pintura, arte e tecnologia, processos criativos, pós-humano.

## 3 Referência bibliográfica do trabalho

MENDONÇA, Bruno de Abreu. **DO GAME À ARTE: PROCESSO CRIATIVO EM GAMEARTE**. UFG. Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2072258](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2072258) . Acesso em: 12 dez. 2020.

## Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2072258](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2072258)

## Resumo

A pesquisa aqui apresentada busca, através da investigação acerca dos moldes e características dos chamados games – jogos eletrônicos – analisar suas possibilidades como objeto de arte, sendo que essa forma de expressão artística é denominada gamearte. Através da pesquisa exploratória que perpassa as origens dos jogos eletrônicos, suas relações, motivações e evolução, pretende-se desenvolver uma compreensão mais profunda sobre a estruturação e definição do termo game afim de desenvolver um objeto de gamearte que consiga refletir, desconstruir e/ou criticar características do universo dos games. Após a apresentação da definição, os gêneros e formatações de games, a pesquisa se volta para a definição e análise do conceito de gamearte, revisitando as origens dessa recente possibilidade criativa e refletindo acerca das possibilidades de se tratar um jogo eletrônico como objeto de arte. As análises teóricas aqui desenvolvidas serviram de base para a experimentação e construção do raciocínio estético e conceitual visando o processo criativo de dois trabalhos de gamearte, o primeiro deles mais generalista e criado como exercício de introdução ao universo da gamearte e o segundo mais detalhista, visando um aprofundamento nos elementos que o definem. Ambos os trabalhos serviram, então, de base para a construção de um terceiro – e último – objeto de gamearte, que apresenta conceitos adquiridos pela experiência com as obras anteriores: Labirinto da Mente.

**Palavras-chave:** game, gamearte, processo criativo, arte e tecnologia.

<b>RESUMO da Universidade de Franca</b>
---

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Linguística da Universidade de Franca, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	D/RAMOS, 2014)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

RAMOS, Renata Moschiar Papadopoli. **ESTRATÉGIAS DISCURSIVO TEXTUAIS PRESENTES EM NARRATIVAS TRANSMÍDIA**. UF. Programa de Pós-Graduação em Linguística. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=329626](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=329626) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=329626](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=329626)

### Resumo

Vivemos em um período de intensas transformações proporcionadas pelos avanços tecnológicos. Nesse cenário, surgem novas formas de comunicação, novas estruturas discursivo-textuais, novas formas de produção, de interação e veiculação. O processo de narrativas transmídia é um exemplo oriundo desse cenário. Caracterizam-se por narrativas expandidas por diferentes plataformas de mídias a fim de gerar colaboração, participação e interação do interlocutor. Levando em consideração a amplitude e abrangência das estratégias transmidiáticas, esta pesquisa realizou uma análise de uma narrativa transmídia do ponto de vista da sua produção, com o objetivo de identificar e caracterizar suas estratégias discursivo-textuais com base nos conceitos da área da comunicação, sobretudo por meio de estudos de Henry Jenkins (2009) sobre narrativas transmidiáticas e da Linguística Textual, principalmente os estudos de Koch (2011) acerca dos fatores de textualidade, com destaque para o conceito de intertextualidade, base do processo de produção transmídia. Nossa investigação se justifica já que se propõe a realizar um estudo mais abrangente em relação às novas formas de produção textual que surgem na atualidade, pois grande parte das pesquisas se encontram no âmbito de análise de textos digitais, isto é, hipertextos, e uma narrativa transmidiática compreende além de textos para plataformas de mídia digitais, textos para plataformas de mídia impressa, eletrônica, entre outras.

**Palavras-chave:** Narrativa Transmídia, Linguística Textual, Intertextualidade.

<b>RESUMO da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho</b>
---

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	D/NETO, 2014)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

NETO, Ruy Mendes Reis. **Bendito - A narrativa em fluxos transmídia**. UEPJM. Programa de Pós-Graduação em Artes. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1700901](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1700901) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1700901](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1700901)

### Resumo

Esta dissertação aborda a evolução da narrativa aristotélica para a narrativa transmídia. A primeira parte deste processo envolveu o estudo de teorias narrativas clássicas, principalmente as obras de Aristóteles (1999), Tzvetan Todorov (2003) e Robert Mckee (2006); a abordagem de algumas transformações culturais que teriam influenciado a narrativa, tais como expostas por Gilles Deleuze e Felix Guattari (1987) e seu conceito de rizoma, Michel Foucault (2008) no que diz respeito à sua proposta de interpretação da história, e Jean-François Lyotard (1984) sobre as metanarrativas; e a discussão sobre narrativas transmídia tal como apresentadas por Rosangella Leote (2007), Henry Jenkins (2008), Vicente Gosciola (2012) e Lev Manovich (1999). Esse estudo sustenta e é suscitado pela segunda parte desse processo, que envolveu o planejamento para uma produção multimídia, cuja formatação se mostra aqui visando o desenvolvimento futuro da obra Bendito, com o patrocínio necessário. A obra toma por base a narrativa clássica contida no livro de Jô, adaptando-a, através de técnicas de narrativas transmídia, para uma produção contemporânea. A produção final, uma vez patrocinada, deverá envolver os meios digitais, suportes físicos e o espaço público.

**Palavras-chave:** Adaptação e tradução entre mídias. Convergência de mídias. Database. Mitologia. Narrativas. Transmídia.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo</b>
--

Em 2014, no Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	D/PEREZ, 2014)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

PEREZ, Felipe Silva. **CONVERGÊNCIA NA DIALOGIA TRANSMIDIÁTICA ENTRE TRON E MATRIX**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2014. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1704818](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1704818) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=1704818](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1704818)

### Resumo

A pesquisa busca compreender os preceitos e possibilidades dos projetos transmidiáticos por meio dos estudos comparativos entre as franquias Tron (Steven Lisberger, 1982), e Matrix (Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1999). A primeira é pioneira no uso de recursos de computação gráfica, e fortemente ligada em sua gênese ao universo dos games; a última é fortemente associada à consumação de uma cultura digital e referência para quaisquer projetos transmídia. A análise dos elementos estéticos, dos recursos narrativos, dos diferentes produtos e estratégias de marketing associados ao universo de cada uma dessas produções revela convergências e divergências que permitem compreender melhor as nuances e demandas criativas e industriais que caracterizam o fenômeno dos projetos transmidiáticos. Tomando como principal referência teórica os trabalhos de Henry Jenkins, a pesquisa recorre também a autores como Arlindo Machado, Walter Benjamin, Marcelo Ribeiro e Lev Manovich como suporte à análise e discussão do tema. Como resultado, o trabalho permite uma compreensão mais ampla dos requisitos envolvidos em operações transmídia, fazendo ver como o território ainda novo das produções transmidiáticas está em constante movimentação, permitindo a criação de produtos e estratégias específicas adequadas às necessidades de cada projeto. **Palavras-chave:** Transmídia, Tron Matrix , Cinema, Vídeo-games , Cultura digital.

<b>RESUMO da Universidade Federal do Rio Grande do Norte</b>
--

Em 2014, no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2014	D/ARAÚJO, 2014)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

ARAÚJO, YURI BORGES DE. **JORNALISMO E NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: A reportagem no contexto da convergência**. Programa de Pós-Graduação em ESTUDOS DA MÍDIA. 2014

Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2113816](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2113816). Acesso em: 14 maio. 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2113816](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2113816)

### Resumo

A narrativa transmídia se trata de fenômeno de recente conceituação teórica (JENKINS, 2009), surgida a partir da análise de produtos midiáticos ficcionais e disseminada também por meio da aplicação em outros campos. Esta dissertação busca analisar como as narrativas transmídias podem ser aplicadas ao jornalismo tendo por base um gênero específico, a reportagem. Para isso, se referenciam em desdobramentos teóricos realizados por autores brasileiros (FECHINE et al., 2011, 2012, 2013), tendo por base a ficção televisiva, que resultaram em conceitos como transmidiação e conteúdos transmídias e aprofundaram a compreensão e a pesquisa na área. A partir daí, o trabalho propõe uma problematização e apropriação de tal suporte teórico para o campo do jornalismo, se utilizando, para isso, de uma compreensão do fazer jornalístico tanto ao nível discursivo (CHARAUDEAU, 2009 a ) como de suas práticas sociais ( newsmaking ). A pesquisa empírica também faz um duplo percurso. Primeiro, analisa um conjunto de reportagens nas quais existe transmidiação, de modo a verificar a configuração do fenômeno transmídia – e mais especificamente da narrativa transmídia – e suas peculiaridades no jornalismo. Em seguida, desenvolve uma investigação, baseada no método etnográfico, das rotinas produtivas do setor de reportagens especiais do Jornal do Commercio (Recife/PE), com o objetivo de apurar as condições em que se dá a transmidiação nesse âmbito e as práticas que favorecem e dificultam o emprego da narrativa transmídia. Os resultados são, assim, comparados e relacionados, com o objetivo de proporcionar uma visão multidimensional do fenômeno.

**Palavras-chave:** práticas sociais; jornalismo; narrativas transmídias; transmidiação; jornalismo transmídia; conteúdos jornalísticos transmídias.

**ANO 2015**  
**COLETA: 12/12 TOTAL: 29 TRABALHOS: 10**  
**TESES DE DOUTORADO: 0 DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 10**

<b>RESUMO da Universidade Federal de Goiás</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/SOUSA, 2015

**1 Referência bibliográfica do trabalho**

SOUSA, Frederico Duarte Pires de. **A QUESTÃO COMUNICACIONAL DA TRANSMÍDIA.** UFG. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2757160](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2757160) . Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2757160](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2757160)

**Resumo**

Assume-se por objetivo neste trabalho tratar da transmídia, e a partir desta, da comunicação. Chama-se de “questão comunicacional da transmídia” uma hipotética divergência que supõe-se existir entre a ideia de comunicação que sustenta a visão conceitual de transmídia e a natureza da experiência comunicacional na própria vivência de uma situação transmidiática. Para uma possível formulação desta questão optou-se por contrapor dois sistemas interpretativos a respeito da transmídia e cujos quais dividirão esta dissertação em duas partes. Em um primeiro momento procurar-se-á mapear e diferenciar alguns conceitos de transmídia e termos correlatos – como multimídia, crossmídia, hipermídia, convergência midiática etc. – e através desta discussão, buscar-se-á extrair ou encontrar a noção de comunicação em pauta. Posteriormente, se recorrerá a uma postura fenomenológica e nos ocuparemos da análise eidética de um objeto transmidiático específico – no caso em questão, a franquia Injustice: God Among Us, da Warner Bros. Na descrição da vivência deste fenômeno e com o auxílio de algumas teses centrais da obra de Paul Ricoeur, buscaremos individualizar o que nos diz a própria vivência quanto a comunicação. Embora alcançar a questão comunicacional da transmídia possa ser estabelecido como o norte desta dissertação, circularmente, a própria dissertação em si é a formulação da questão.

**Palavras-chave:** comunicação; fenomenologia; mídia; Ricoeur; transmídia.

Em 2015, no Programa de Pós Graduação em Artes e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, foi publicada 2 dissertações sobre o tema.

ANO	TOTAL 2 trabalhos
2015	D/MARTINS, 2015)
2015	D/ CARVALHO FELIPE, 2015

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MARTINS, Veramar Gomes. [ENTRE] MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia. UFG. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2670709](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2670709) . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2670709](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2670709)

#### Resumo

Esta pesquisa em poéticas visuais e processos de criação busca dois objetivos relacionados, elaborar uma reflexão teórica envolvendo os elementos do cosplay e suas conexões com as linguagens visuais das histórias em quadrinhos e dos games no universo da cultura pop japonesa; e criar um universo ficcional transmidiático que dialogue de forma concisa com os aspectos envolvidos nessa reflexão teórica. Para tanto apresento brevemente os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos do game e do cosplay. Buscando tecer relações entre a criação de um universo ficcional e a elaboração de uma narrativa transmídia. Feito este recorte teórico, analiso cinco produções envolvendo os conceitos de narrativa transmídia e dois projetos nesse mesmo espaço, mas na perspectiva da experiência artística. Finalmente, apresento o processo de construção do universo ficcional [ENTRE] mundos, e como este conteúdo se relaciona com os elementos teóricos estudados ao longo da presente dissertação, refletindo também sobre a criação imagética desta narrativa, criada para explorar as múltiplas plataformas midiáticas: o Site, o Facebook, a História em Quadrinhos, o Game e o Cosplay.

**Palavras-chave:** Cosplay, Narrativa Transmídia; Ficção Científica; História em Quadrinhos; Game.

### 2 Referência bibliográfica do trabalho

FELIPE, FREDERICO CARVALHO. O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicuta e a representação poética transmidiática na obra ‘Viver até Morrer. UFG. 205 f. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2369094](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2369094). Acesso em: 11 maio 2022.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2369094](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2369094)

#### Resumo

O objetivo deste trabalho consiste em contribuir com os estudos relativos à estética do grotesco no rock'n'roll e à utilização de diferentes plataformas midiáticas como forma de estilização poética e criação de narrativas convergentes à obra Viver até Morrer da banda Cicuta. As moldagens grotescas enquanto

representação visual das angústias e contradições de uma era repleta de estímulos sensoriais e choques cotidianos constantes aos quais o indivíduo é exposto contestam modelos sociais institucionalizados por meio da estética. A exposição transmidiática da obra proporciona uma expansão do imaginário ficcional por meio de interconexões narrativas a partir de diferentes plataformas em diálogo com o cinema de animação, o videoclipe, as histórias em quadrinhos e a música.

**Palavras-chave:** estética, narrativa transmídia, imaginário, grotesco, rock'n'roll.

<b>RESUMO da Universidade Estadual do Rio de Janeiro</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/CODEÇO, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

CODEÇO, Fernando dos Santos. **Vênus nos Espelhos**. UERJ. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. 2015. Disponível em: <http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11215/Disserta%C3%A7%C3%A3o%2020Fernando%20Code%C3%A7o.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)** [http://www.repositorio-](http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11215/Disserta%C3%A7%C3%A3o%2020Fernando%20Code%C3%A7o.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11215/Disserta%C3%A7%C3%A3o%2020Fernando%20Code%C3%A7o.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/bitstream/handle/unirio/11215/Disserta%C3%A7%C3%A3o%2020Fernando%20Code%C3%A7o.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

### Resumo

Esta dissertação constitui-se de um conjunto de textos de cunho ensaístico, nos quais busquei encarnar algumas práticas artístico/performativas que venho realizando há quase dez anos, práticas estas que se originam em experiências de campo, ou melhor, em deambulações pela cidade. Chamei a estas práticas de antropografias. Busquei produzir ao mesmo tempo reflexões teórico/conceituais que se originam da relação vivencial com estes experimentos antropográficos. Voltando-me, também, no interior mesmo destas reflexões, para o trabalho de outros artistas em confronto produtivo com meu próprio trabalho. Há forte diálogo com a obra e o pensamento de Hélio Oiticica e Zé Celso Martinez Correa, mas detive-me também em obras de outros artistas, tais como, Diego Velázquez, Édouard Manet, Paul Cézanne, Francis Bacon, Carolee Schneemann, Ana Mendieta e Nan Goldin. Estes ensaios tratam, principalmente, de duas das minhas práticas antropográficas. Do programa Olympias, que iniciei em 2006 quando comecei a realizar desenhos de travestis em pontos de prostituição nos bairros da Glória e da Lapa no Rio de Janeiro. E do programa Ciganinha, a mãe do garimpo, que iniciei em 2012 com dona Joana Isabel da Silva Barriga, mais conhecida como Ciganinha, uma senhora de 73 anos, que viveu mais de trinta anos na rua e vende objetos encontrados no lixo nas calçadas da Rua da Lapa, o “shopping chão”. Quanto às discussões teóricas, são principalmente reflexões sobre os conceitos de corpo, imagem (em particular a imagem do feminino) e subjetividade. O arcabouço teórico destes ensaios provém da discussão dos conceitos de origem no pensamento de Walter Benjamin, do dionisíaco em Friedrich Nietzsche, de antropofagia em Oswald de Andrade, do pensamento de Roland Barthes sobre o neutro, do pensamento de Michel Foucault sobre a subjetividade e do pensamento da diferença em Gilles Deleuze e Jacques Derrida. **Palavras-chave:** Transmídia - performance - corpo - imagem - feminino - alteridade - transdisciplinaridade - subjetividade

<b>RESUMO da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho</b>
---

Em 2015, no Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/CHRISTIANINI, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

CHRISTIANINI, Shelley Navari. **GAMIFICAÇÃO APLICADA À PRODUÇÃO DE ROTEIRO PARA AUDIOVISUAL EDUCATIVO INTERATIVO**. UEPJM. Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2827108](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2827108) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2827108](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2827108)

### Resumo

Vivemos em uma sociedade que, cada vez mais, valoriza o entretenimento e a cultura lúdica, principalmente a partir dos jogos digitais e dispositivos eletrônicos. Os estudos recentes sobre TV Digital Interativa (TVDI) e mídias convergentes, no Brasil, mostram a necessidade de se fomentar a concepção e a produção de conteúdo audiovisual interativo de qualidade, sobretudo, para o T-learning e programas que apresentem mensagens educativas, a partir do entretenimento – conceito definido como Edutretenimento. O objetivo deste estudo é propor a aplicação da Gamificação como elo comunicacional para incentivar e modificar o comportamento dos usuários, através de uma narrativa persuasiva e convincente, que estimule a motivação intrínseca para o entretenimento e o aprendizado nesses meios. A partir de uma pesquisa exploratória, seguida de um estudo descritivo e experimental, constatou-se que são poucas as referências sobre a produção de roteiros para programas e aplicativos, sobretudo educacionais, com aplicações interativas simultâneas ao fluxo televisivo ou como conteúdo complementar da programação ofertada. Como resultado, é apresentado o verbete “Gamificação-TVDI”, que delimita esses dois cenários, bem como um modelo de roteiro e um protótipo de aplicativo, cujas narrativas são voltadas para a produção transmídia e multiplataforma. O propósito é que essa prática de modelagem e prototipação possam atender à demanda de produção de conteúdos em projetos para o audiovisual educativo interativo e apresente, fundamentalmente, uma linguagem híbrida, interativa e satisfatória para o ambiente e mercado de televisão.

**Palavras-chave:** Gamificação. Roteirização. Edutretenimento. Audiovisual Multiplataforma. Narrativa Transmídia.

<b>RESUMO da Universidade Católica de Brasília</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/VITÓRIO, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

VITÓRIO, Gabrielle Santelli. **TELEDRAMATURGIA TRANSMIDIÁTICA: AS VARIAÇÕES MORFOLÓGICAS NA NARRATIVA DAS TELENVELAS BRASILEIRAS**. UCB. Programa de Pós-Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2400837](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2400837). Acesso em: 13 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2400837](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2400837)

### Resumo

Essa dissertação se propôs identificar quais foram as variações que as experiências transmidiáticas e interativas provocaram na morfologia narrativa das telenovelas da Rede Globo a partir da comparação de Flor do Caribe, Sangue Bom e Amor à Vida, exibidas em 2013. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a fim de conceituar e identificar as principais características das Narrativas Clássicas, Narrativas Transmídias e das Narrativas Seriadas, dando destaque a Narrativa da Telenovela Brasileira. Além disso, esse trabalho se baseou nos conceitos de Ofertas Interativas, Processos de Interação e Eventos Interativos do pesquisador Alexandre Kieling (2009; 2012) para analisar as Narrativas Interativas. Esse percurso nos permitiu identificar quatro variações na estrutura narrativa das telenovelas

**Palavras-chave:** Comunicação. Narrativa. Narrativa Transmídia. Obra Aberta. Telenovela Brasileira.

<b>RESUMO da Universidade Federal do Rio Grande do Norte</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/FEITOSA, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

FEITOSA, KLENNIA NUNES. **NARRATIVA TRANSMÍDIA e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias transmídiação da telenovela cheias de charme**. 130f. Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, 2015 Disponível em:[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.o.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2402172](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.o.jsf?popup=true&id_trabalho=2402172). Acesso em: 13 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.o.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2402172](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.o.jsf?popup=true&id_trabalho=2402172)

### Resumo

O presente estudo tem o objetivo de lançar um olhar crítico sobre as reconfigurações da ficção televisiva brasileira no contexto da convergência midiática e da inserção das ações transmídia. Para isso, investiga como os princípios (JENKINS, 2009), as estratégias e as práticas de transmídiação (FECHINE, 2013) foram apropriadas no site oficial e no blog Estrelas do Tom da telenovela Cheias de Charme, da Rede Globo, no ano de 2012, que permitiram a ficção além de uma expansão narrativa um ambiente diegético de deslocamento entre o ficcional e o factual. Nesse sentido, problematizamos noções que nos parecem coeso ao processo de observação empírico e ao sucesso da telenovela: a correlação entre a transmídiação e os aspectos mais tradicionais de Cheias de Charme- o enredo e a construção da personagem Penha. Entendemos transmídia como uma ação orientada pela distribuição de conteúdos disponibilizados pelos produtores em múltiplas plataformas tecnológicas interligadas entre si, cuja articulação é propiciada pela cultura participativa e por uma boa narrativa. Para uma melhor compreensão da pesquisa, dividimos as observações em quatro capítulos distintos, apresentando como fio condutor e ponto de partida de nossas reflexões a inserção da telenovela no ambiente da internet. Com auxílio de uma base metodológica pautada no Estudo de Caso (GIL, 2010), na Análise de Conteúdo e em Marcadores Temáticos, ambas com as contribuições de (BARDIN, 2009) e com alguns agregadores de informação no aprofundamento teórico, enfatizamos conceitos como: transmídiação (JENKINS, 2008; FECHINE, 2013; LOPES, 2013; KINDER, 1993; LONG, 2007), convergência (PRIMO, 2007; RECUERO, 2009; LEMOS, 2012; BACCEGA, 2012) e cultura participativa (LOPES, ORZCO, 2011; LÉVY, 1993, 1999, 2003).

**Palavras-chave:** Transmídiação. Cultura Participativa. Estratégias Transmídia. Telenovela Cheias de Charme. Expansão Narrativa.

<b>RESUMÁRIO da Universidade FEEVALE</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/MORITZ, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MORITZ, ADRIANO BUDO. "VIM AQUI PARA CONTAR HISTÓRIAS, NÃO PARA FAZER PROPAGANDA": TRANSMÍDIA STORYTELLING NA CAMPANHA OS ÚLTIMOS DESEJOS DA KOMBI. 102 f. Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais, 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2680823](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2680823). Acesso em: 13 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2680823](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2680823)

### Resumo

O tema dessa dissertação é a avaliação do potencial da transmídia storytelling no combate ao caráter interruptivo da propaganda e a falta de atenção das pessoas, destacando sua relevância para gerar engajamento da audiência. A questão da pesquisa identificada é a propaganda como forma intrusiva de fazer comunicação. O objetivo geral é identificar elementos da narrativa e suas implicações com aspectos tecnológicos em redes digitais no estudo de caso da campanha Os Últimos Desejos da Kombi. Através da pesquisa, surgiram demonstrações que o potencial narrativo associado ao uso da transmídia storytelling edifica pontes de agregação de valor, entretenimento e engajamento para as marcas no seu relacionamento com os públicos nas diversas portas de entrada. Como objetivos específicos foram relacionados: definir o papel do contador de histórias; demonstrar a importância da estruturação de uma narrativa e sua produção de sentido; relacionar o contexto histórico da propaganda brasileira e sua capacidade inata de contar histórias; destacar a importância de agregar entretenimento à publicidade; estruturar o conceito de transmídia storytelling. Essa dissertação utiliza como procedimentos metodológicos a pesquisa bibliográfica, a análise do discurso da propaganda e o estudo de caso, tendo como objeto a campanha Os Últimos Desejos da Kombi. Optou-se pelo desenvolvimento de dois eixos analíticos: Deslançamento e Testamento, que receberam tratamento via análise do discurso. Como categorias de análise: elementos aristotélicos; estrutura; produção de sentido na narrativa; arquétipos; propaganda que conta histórias; narrador; a jornada do herói; transmídia storytelling. A pesquisa constata que o projeto de transmídia storytelling estruturado pela Volkswagen para a comunicação do encerramento da produção da Kombi combate o caráter intrusivo da propaganda através da contação de histórias em diversas plataformas de comunicação, oportunizando participação, entretenimento e engajamento que criam laços emocionais e duradouros entre a marca e os públicos.

**Palavras-chave:** Transmídia storytelling. Propaganda. Engajamento. Os Últimos Desejos da Kombi. Entretenimento. Deslançamento. Testamento.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul</b>
--

Em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/SILVA, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SILVA, CLAUDIA PALMA DA. **AS PRÁTICAS DE RELAÇÕES PÚBLICAS NA CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO MAGAZINE LUIZA ATRAVÉS DA PERSONAGEM LU**. 140 f. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, FEEVALE, 2015. Disponível

em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2363169](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2363169). Acesso em: 13 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2363169](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2363169)

### Resumo

Este trabalho é um estudo sobre a apropriação da narrativa transmídia como prática de Relações Públicas, analisada no conteúdo produzido pelo Magazine Luiza através da personagem Lu. Por meio da metodologia de análise de conteúdo e do estudo de caso, observa-se como a narrativa da personagem flui entre as mídias digitais da marca e como a estratégia de comunicação transmidiática pode ser associada às práticas de Relações Públicas. O conceito de narrativa transmídia compreende o que Jenkins (2009) define como uma história que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo contexto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. As mídias analisadas foram o site, o blog da marca, o Facebook, o Google+, o Twitter e o YouTube. Esse estudo buscou entender como a lógica transmídia pode ser incorporado nas atividades de relações públicas e da comunicação social, como o varejo pode construir estratégias para a criação de franquias e universos em torno das marcas.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia. Relações Públicas. Redes sociais Conversação mediada. Cultura digital. Cibercultura. Convergência midiática. Cultura participativa.

<b>RESUMO da Universidade Federal de São Carlos</b>
---

Em 2015, no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2015	D/SANCHES, 2015)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SANCHES, ANDRE EMILIO. **Das Narrativas Seriadas à Cultura Participativa: Uma Visão do Universo Ficcional de Jornada nas Estrelas**. 145 f. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, 2015. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2918032](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2918032). Acesso em: 13 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2918032](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2918032)

### Resumo

Partindo dos conceitos consagrados de narrativas seriadas, narrativas transmídia, complexidade narrativa, franquias de entretenimento e cultura participativa este trabalho propõe-se a analisar de que maneira o surgimento das grandes franquias nos seriados televisivos afetou a produção e a recepção destes, tomando como foco a franquia Star Trek (Jornada nas Estrelas) sob o ângulo da produção de narrativas mais complexas e retroalimentação do universo ficcional a partir da participação dos fãs, de forma a explicitar a relação orgânica entre a longevidade da bem sucedida franquia e as funções da cultura participativa. Para tanto serão abordadas todas as diversas versões do seriado, desde a Série Clássica de 1966 até a recente Star Trek: Enterprise, finda em 2005, bem como outros produtos midiáticos e a produção dos fãs, criando recortes que exponham esse aumento da complexidade narrativa entre as diferentes versões de maneira cronológica, bem como identifiquem os pontos de inserção de informações e artefatos criados pelos fãs, efetivamente demonstrando a construção conjunta da franquia como um multiverso ficcional pertencente tanto aos produtores quanto à sua audiência.

**Palavras-chave:** Narrativa Seriada, Complexidade Narrativa, Franquia de Entretenimento, Cultura Participativa, Jornada nas Estrelas

**ANO 2016**  
**COLETA: 12/12 TRABALHOS: 9**  
**TESES DE DOUTORADO: 3**

<b>RESUMO da Universidade de Brasília</b>
---

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	T/(BARBOSA, 2016)

**1 Referência bibliográfica do trabalho**

BARBOSA, Larissa Ferreira Regis. **Dança transmídia: As táticas de corpo composto**. UB. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. 2016. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/23659#:~:text=BARBOSA%20Larissa%20Ferreira%20Regis.,as%20t%C3%A1ticas%20de%20corpo%20composto.&text=O%20trabalho%20Dan%C3%A7a%20Transm%C3%ADdia%3A%20as,um%20estado%20de%20corpo%20composto.> Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)**

<https://repositorio.unb.br/handle/10482/23659#:~:text=BARBOSA%20Larissa%20Ferreira%20Regis.,as%20t%C3%A1ticas%20de%20corpo%20composto.&text=O%20trabalho%20Dan%C3%A7a%20Transm%C3%ADdia%3A%20as,um%20estado%20de%20corpo%20composto.>

**Resumo**

O trabalho, Dança Transmídia: as táticas de corpo composto, aborda a estética dos afectos que se constitui entre corpo e tecnologias da imagem no contexto da dança transmídia. Neste encontro, instaura-se um estado de corpo composto. Esse conceito reivindica a composição como posicionamento político da dança, que deseja afastar-se dos modelos estéticos baseados na relação entre corpo e controle. Na perspectiva desta pesquisa, este modelo específico articula o binômio corpo-máquina como resquício da noção moderna de corpo como mecanismo, das ideias de corpo baseadas nas relações de poder. O corpo composto surge da necessidade em propor outros modelos de circulação do sensível aliados às demandas de pensar os corpos políticos na dança transmídia. Discutem-se as táticas de corpo composto a partir das obras de dança da autora, as quais destacam-se os modos de composição da imagem a partir das táticas de invisibilidade, potência de dança na imagem, still acts digital, dentre outros. Estas táticas também são evidenciadas a partir de uma cartografia (apêndice) de obras que abarcam diferentes modos de atravessamentos entre dança e tecnologias da imagem, tais como: sistema digital de notação de movimento, motion capture, motion tracking, vídeodança, webdança, videocenografia, cibercenários, dança telemática, dança em realidade aumentada, instalação de dança com tecnologia, dançando com avatares, gamedança, glitch dance, dança com robôs. Esta pesquisa deflagra um estado interdisciplinar entre os pares dança e tecnologias da imagem, que compõe a estética dos afectos, uma relação de co-laboração que reivindica as instâncias; afectar e ser afectado.

**Palavras-chave:** dança;transmídia;tática;corpo composto;estética dos afectos

<b>RESUMO da Universidade do Tuiuti do Paraná</b>
---

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade de Tuiuti do Paraná foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	T/(BONA, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

BONA, RAFAEL JOSE. **OS TRAPALHÕES E A COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA: A CONCEPÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA MADE IN BRAZIL**. Universidade do Tuiuti do Paraná. Doutorado em Comunicação e Linguagens. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4720467](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4720467). Acesso em: 14 maio. 2022 **Fonte (link)** [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4720467](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4720467)

### Resumo

Esta tese dedica-se a estudar as narrativas do famoso quarteto, formado por Didi, Dedé, Mussum e Zacarias, conhecido por Os Trapalhões. A justificativa para o estudo, é a de possibilitar o entendimento de um dos mais bem sucedidos fenômenos audiovisuais brasileiros do passado, originários da televisão e que possuíam narrativas em outras plataformas, como o cinema e as histórias em quadrinhos. O cenário se configurava como uma experiência de narrativa transmídia, principalmente entre as décadas de 1980 e de 1990. A pergunta norteadora da presente tese é: em que medida é possível propor que Os Trapalhões conceberam uma narrativa transmídia made in Brazil no passado da comunicação nacional? O termo “made in Brazil” é uma alusão ao fato de que as narrativas produzidas por eles, quase sempre, eram ligadas à lógica das grandes franquias cinematográficas, oriundas do exterior. O problema de pesquisa se relaciona aos trânsitos textuais entre plataformas do grupo, que apropriavam-se, muitas vezes, da cultura estrangeira que aludia a um cenário antropofágico, como forma peculiar de produzir uma narrativa midiática nacional, que utilizava a televisão como seu ponto de vínculo. Como hipótese está a consideração de um possível estabelecimento de nexos narrativos a partir dos personagens que são provenientes da televisão e que, associados às referências externas apresentadas no cinema e nos quadrinhos, promovia uma produção de sentidos de forma integrada, independente do suporte. Dentro deste contexto, esta tese tem como objetivo central, suscitar a concepção da narrativa transmídia trapalhônica. O corpus selecionado para o estudo são produtos de mídia (televisão, cinema e quadrinhos) que unem os elementos da franquia Os Trapalhões, produzidos entre os anos de 1987 e 1994. A escolha específica desse período utilizou como critério o entendimento de que, em todas as produções, a partir de 1987, o grupo começou a desenvolver uma estratégia de branding, com o objetivo de unificar a sua marca. Dessa forma, são analisados, sob os aspectos transtextuais, o material televisivo com aportes do teórico Gérard Genette. Assim como, os meios cinema e quadrinhos são estudados sob as características da intertextualidade transmídia, a partir da teoria de Marsha Kinder. Esses produtos também passam por um tratamento analítico sob a perspectiva dos conceitos de narrativa transmídia, propostos por Henry Jenkins e Carlos Scolari. Com os resultados, constatou-se que Os Trapalhões conceberam um modelo de narrativa transmídia brasileira que se alicerçava a partir de um nexos com a mídia de origem, e sob aspectos hipertextuais, a partir de transformações de obras estrangeiras de sucesso, principalmente dos Estados Unidos. O cenário não era somente um trânsito (inter)textual, mas uma forma de colaboração com narrativas externas ao grupo. A partir de Os Trapalhões houve não só uma narrativa estendida dos filmes estadunidenses, mas também de artistas da mídia brasileira.

**Palavras-chave:** comunicação midiática; transtextualidade; intertextualidade; narrativa transmídia; Os Trapalhões

<b>RESUMO da Universidade de Brasília</b>
---

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	T/(BORGES, 2016)

### **1** **Referência bibliográfica do trabalho**

BORGES, SAMANTHA ORQUELITA DE OLIVEIRA. **DA REVISTA À TELEVISÃO: A LINGUAGEM FOLHETINESCA SOB UMA PERSPECTIVA TRANSMIDIÁTICA EM A MURALHA**. Doutorado em Letras. Universidade Federal de Santa Maria. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4683490](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4683490). Acesso em: 19 maio 2022.

### **Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=4683490](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4683490)

### **Resumo**

O presente trabalho tem como objetivo realizar a análise da narrativa A muralha desde sua primeira publicação, em formato de folhetim na revista O Cruzeiro, ocorrida entre julho de 1953 e fevereiro de 1954; sua edição em livro, que foi lançado ainda no mesmo ano e teve várias reedições; e sua posterior adaptação para a minissérie televisiva homônima, no ano 2000. O fio condutor dessas transições midiáticas é a linguagem folhetinesca, que recebe na pesquisa uma releitura sob a perspectiva da transmidialidade. A partir disso, propõe-se o termo folhetim transmídia, que se refere à capacidade de uma narrativa de transitar por diferentes mídias. A muralha, escrita por Dinah Silveira de Queiroz, conta a saga da família de Dom Braz Olinto, líder de um grupo de bandeirantes dispostos a desbravar o Brasil durante o fim do século XVII e dar início à construção da cidade de São Paulo. A minissérie, de autoria de Maria Adelaide Amaral, mantém a história de lutas e romances, acentua o melodrama, e acrescenta personagens e temas à trama produzida pela Rede Globo de Televisão. A metodologia utilizada tem como base uma análise comparativa entre as edições de A muralha na revista O Cruzeiro, a obra literária, e a minissérie em DVD1. Para compreender a transição da narrativa pelas diferentes mídias e realizar uma releitura da linguagem folhetinesca a partir da perspectiva transmidiática, foi realizada uma revisão teórica desde as noções de dialogismo até as correntes de estudo mais recentes, como a intermidialidade, a transficcionalidade e a transmidialidade. Opta-se pela transmidialidade e o resultado fundamental do trabalho é a contribuição para um olhar mais amplo sobre objetos transmídia, que não se limite apenas a narrativas da contemporaneidade, como defende Henry Jenkins, autor da proposta da cultura da convergência. Assim, através de uma metodologia comparativa, elencam-se elementos presentes na linguagem folhetinesca e que podem ser considerados como propósitos básicos da teoria da transmidialidade. Por fim, exemplifica-se essa aproximação através do objeto de pesquisa A muralha, concluindo-se que é possível realizar uma releitura de narrativas folhetinescas pelo viés da transmidialidade, pois a linguagem, tanto em termos de conteúdo quanto de seu formato, propicia a transição de suas narrativas por diferentes mídias. A ampliação da proposta transmidiática, assim, afina-se a um contexto que não inaugura os processos transmidiáticos, mas promove uma eferescência de suas criações.

**Palavras-chave:** Linguagem folhetinesca; Transmidialidade; A muralha

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 6

### RESUMO da Universidade Federal Fluminense

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal de Fluminense, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(CHAGAS, 2016)

#### 1 Referência bibliográfica do trabalho

CHAGAS, Lorena de Oliveira Chagas. **ISTO NÃO É UMA PEÇA: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias.**UFF. Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3841215](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3841215) . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3841215](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3841215)

#### Resumo

Este trabalho resulta de uma pesquisa prática sobre o trabalho de artista da autora, no qual investigo o meu exercício de diretora teatral na construção de um espetáculo interativo, que tenta instaurar tal interatividade entre atores e espectadores de forma semelhante ao que acontece nos videogames, em que momentos de OUTPUT e INPUT permitem, por meio de aplicativo de celular ou outro mecanismo de votação, que o espectador opine sobre caminhos do enredo a serem seguidos, dentre diversos ensaiados, montando, à cada dia de apresentação, uma combinação de cenas diferentes, numa peça-game diferente. A partir da existência da peça-game, desdobram-se investigações sobre a expansão da narrativa em outros meios midiáticos além do teatro, tornando o projeto uma obra “transmídia”, na qual é preciso refletir sobre as dificuldades técnicas e financeiras de manter uma obra desse tipo. Sendo uma pesquisa sobre a prática, é essencialmente necessário observar e refletir sobre os acontecimentos, as derrotas e aquilo que se passa a adotar como método, a partir dos erros dos primeiros experimentos. Não sendo uma reflexão final, este trabalho tenta dar conta de boa parte dos primeiros experimentos no campo da peça-game e da mistura entre teatro e novas mídias, a partir da perspectiva pessoal e podendo servir de referência a quem possa interessar-se por obras e práticas semelhantes

**Palavras-chave:** Peça-game, transmídia, teatro

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo</b>
--

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(MITTERMAYER, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual e prática**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3632166](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3632166) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3632166](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3632166)

### Resumo

A cultura contemporânea vive um momento de transformação e aceleração. Dentro da conexão existente entre a cultura digital e a comunicação, as novas formas de se criar e participar de narrativas ficcionais colaboraram com estas modificações instantâneas do mundo atual. A complexidade do tema intensifica-se a partir do momento em que tanto as mídias quanto as narrativas entraram em interação e começaram a se sobrepor umas nas outras. E a narrativa transmídia é o conceito vigente que se esforça para a explicação desta complexidade. O principal objetivo desta dissertação é apresentar uma pesquisa exploratória que reflita sobre a narrativa transmídia tanto em seus aspectos teóricos quanto práticos. Esperase propor novas discussões sobre o tema a partir da ponderação de diferentes pontos de vista. O intuito é mostrar novas ramificações sobre a narrativa transmídia. Os principais referenciais teóricos que guiaram o percurso foram: Carlos Scolari (2009, 2013), Clay Shirky (2011), Henry Jenkins (2009), Lucia Santaella (2004, 2013), Marie-Laure Ryan (2013), Steven Johnson (2003, 2012). Em vista disto, a dissertação foi dividida em quatro capítulos. O primeiro capítulo trata da genealogia e dos conceitos precursores da narrativa transmídia. O capítulo seguinte discute a relação existente entre a narrativa transmídia e o leitor ubíquo. O terceiro capítulo argumenta sobre como planejar um projeto transmidiático. O último capítulo reflete sobre a narrativa transmídia a partir do olhar da semiótica, especialmente, por meio do conceito da tradução intersemiótica

**Palavras-chave:** cultura digital; leitor ubíquo; narrativa transmídia

Em 2016, no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(VARASSIN, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

VARASSIN, Alexandra Vera Rodrigues. **PROCESSOS TRANSMIDIÁTICOS DE CRIAÇÃO: OBRA EM PROGRESSO, DE CAETANO VELOSO**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19662> . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19662>

#### Resumo

A pesquisa teve por objetivo investigar os processos transmidiáticos de criação, fenômeno contemporâneo que permite a formação de uma rede colaborativa entre artistas e público, utilizando-se da combinação de meios digitais e tradicionais. Hoje em dia, muito se fala acerca das possibilidades criativas que podem surgir em um processo artístico ao se agregar a participação das pessoas no mundo online. Porém, são menos frequentes os estudos que buscam analisar a fundo como se dá a troca entre artista e público; ou que descrevam quais são os possíveis efeitos dessa interação para o artista e para a materialidade da obra. Para endereçar estas questões, utilizamos como objeto de pesquisa a experiência transmídia Obra em Progresso, que Caetano Veloso propôs em meados de 2009 ao seu público. Por meio de duas plataformas simultâneas shows ao vivo e um blog digital, o músico convidou as pessoas a acompanharem o passo-a-passo da construção de uma obra musical, disponibilizando em primeira mão o que seria seu próximo álbum na época, Zii e Zie. Destacamos como o projeto poético do artista e os aspectos comunicativos da criação foram explicitados na experiência transmídia. Também identificamos o que a interação com uma audiência dinâmica e multifacetada proporcionou ao artista e, conseqüentemente, à obra. O corpus empírico foi formado pela análise dos posts do blog e seus respectivos comentários, registros em vídeo dos shows, entrevistas com o artista e a banda durante o processo de criação; complementados com a repercussão do projeto na imprensa, blogs e redes sociais. A metodologia utilizada foi a Crítica de Processo, de Cecilia Almeida Salles, segundo a qual pudemos analisar a singularidade desta proposta em consonância com as teorias gerais de criação fundamentadas pela semiótica peirceana. Desta maneira, revelamos o pensamento complexo sobre o qual se formaram as redes semióticas da obra artística. **Palavras-chave:** Processos de criação; Transmídia; Redes.

<b>RESUMO da Universidade Tiradentes</b>
--

Em 2016, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(LIMA, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

LIMA, DANIELLA DE JESUS. **GÊNEROS TEXTUAIS E NARRATIVA TRANSMÍDIA: EXPANSÃO DO ROMANCE CAPITÃES DA AREIA, PRATICANDO AS HABILIDADES DE LEITURA, DE COMPREENSÃO E DE ESCRITA.** Universidade Tiradentes. Programa de Pós-Graduação em Educação. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3631900](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3631900). Acesso em: 13 maio 2022.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3631900](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3631900)

#### Resumo

O estudo intitulado Gêneros Textuais e Narrativa Transmídia: expansão do Romance Capitães da Areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e de escrita, propõe-se a discutir o conceito da Narrativa Transmídia dentro do contexto da cultura digital, bem como acerca da importância dessa para a educação. Além disso, tem-se uma reflexão do conceito de Gênero Textual e Gênero Literário, enfatizando o romance e a crônica, gêneros utilizados para o desenvolvimento da parte prática da pesquisa. Em continuidade, apresenta-se o romance objeto da pesquisa, Capitães da Areia. E, por fim, tem-se a descrição da atividade aplicada com os alunos do curso de Letras Português e do curso de Comunicação Social – Jornalismo. Esta tem como proposta a expansão da história do Romance, por meio de um ou mais personagens, na construção de uma crônica. Para isso, tem-se como objetivo, investigar como a aplicação de uma atividade, por meio de elementos da Narrativa Transmídia, proveniente do Romance literário Capitães da Areia pode auxiliar na aprendizagem do uso efetivo do Gênero Textual Crônica e na prática de habilidades comunicativas de leitura, de compreensão e de escrita em alunos do quinto período do curso de Letras Português, estes, futuros professores, bem como em alunos do segundo período do curso de Comunicação Social - Jornalismo. No intuito de atender a esse objetivo, bem como aos objetivos específicos propostos, tem-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, para refletir acerca dos conceitos envolvidos na temática. Na parte prática, utilizou-se a pesquisa-ação, com esta desenvolveu-se e aplicou-se a atividade proposta. Na coleta de dados foram utilizados o diário de bordo, instrumento criado para avaliar as crônicas criadas, questionário utilizando a escala do tipo Likert e grupo focal. A partir dos depoimentos coletados no grupo focal, apreciou-se estes por meio de quatro categorias, estas são: Aprendizagem do Gênero Textual Crônica, Aprimoramento da habilidade de leitura, Aprimoramento da habilidade de compreensão e Aprimoramento da habilidade de escrita. Sendo assim, percebeu-se que a utilização dos elementos da Narrativa Transmídia para o desenvolvimento da atividade, trouxe contribuições para a aprendizagem da maioria dos alunos para o Gênero Textual Crônica, bem como aprimorou as habilidades comunicativas de leitura, de compreensão e de escrita de alguns destes. Pois, alguns afirmaram que as habilidades foram aprimoradas para o gênero trabalhado, apenas. Isso, relaciona-se com o contexto da cultural digital, na qual os elementos citados estão inseridos.

**Palavras-chave:** Narrativa Transmídia. Crônica. Aprendizagem. Habilidades comunicativas.

<b>RESUMO da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho</b>
---

Em 2016, no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(JUNIOR, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

JUNIOR, JOSE ANTONIO GALLO. **A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA EDUCAÇÃO DE ENSINO MÉDIO: UM MODELO APLICADO**.91 f. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita. 2016.Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3687246](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3687246) . Acesso em: 15 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=3687246](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3687246)

### Resumo

Assim como as tecnologias da informação estão em constante evolução, a educação, desde o ensino básico ao superior, deve seguir em busca de novas e melhores formas de aprimorar o processo de ensinoaprendizagem, incorporando novas estratégias metodológicas baseadas na convergência dos meios de comunicação e a facilidade de uso das ferramentas digitais do cotidiano dos alunos nas atividades escolares. Tendo em mente esta convergência, este trabalho foi concebido para buscar e criar uma proposta de modelo de aplicação da narrativa transmídia na educação, como uma ferramenta metodológica que permita integrar a nova realidade educacional, levando em consideração a geração atual de alunos, “nativos digitais”, e os conceitos de ensino da educação contemporânea, introduzindo o uso das mídias e tecnologias nas atividades diárias e permitindo ultrapassar os limites físicos da escola por meio do uso dos ambientes virtuais de aprendizagem, mídias sociais e outras mídias, transformando alunos em personagens e participantes do processo da narrativa, além de criar possibilidades para a interdisciplinaridade dos componentes curriculares diversos e o despertar de novas competências e habilidades em alunos, professores e na comunidade escolar como um todo que pode representar um diferencial neste novo modelo.

**Palavras-chave:** narrativa transmídia;educação de ensino médio;interdisciplinariedade;objeto de aprendizagem

<b>RESUMO da Universidade de São Paulo</b>
--

Em 2016, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de São Paulo, foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2016	D/(MELO, 2016)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MELO, UILMA MATOS DOS SANTOS. **Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência**. Mestrado Profissional em Letras. Universidade de São Paulo. 2016. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5023535](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5023535). Acesso em: 19 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5023535](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5023535)

### Resumo

Esta dissertação tem como objetivo investigar como características que são inerentes à cultura da convergência podem fomentar a leitura literária. Destarte, tencionamos observar como o uso da tecnologia pode complementar e enriquecer a leitura, através de práticas que possibilitem a junção das mídias tradicionais e as mídias atuais, para assim ressignificar os hábitos de leitura dos alunos. Propomos atividades de leitura participativa e intersemiótica com o uso de dispositivos tecnológicos, que favoreçam o gosto pela leitura e o desenvolvimento de competência de compreensão e de produção de textos narrativos. Utilizamos em momentos diferentes da pesquisa, dois questionários para obtermos dados qualitativos em relação às propostas realizadas. Concluímos que as mudanças nas práticas de leitura em sala de aula são vitais, uma vez que as conversões culturais não podem ser dissociadas das transformações educacionais.

**Palavras-chave:** Alice no país das maravilhas e Alice através do espelho (livros) Cultura da convergência Fanfiction Leitura literária Narrativa transmídia

**ANO 2017**  
**COLETA: 12/12 TRABALHOS: 15**  
**TESES DE DOUTORADO: 5**

<b>RESUMO da Universidade Federal de Santa Catarina</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	T/(SENS, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SENS, Andre Luiz. **DESIGN TRANSMÍDIA:UM SISTEMA PARA ANÁLISE E CRIAÇÃO DAS INTERFACES DE MUNDOS NARRATIVOS MULTIMIDIÁTICOS**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Design. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5940746](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5940746) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5940746](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5940746)

### Resumo

Matrix, Star Wars, Harry Potter e outras franquias midiáticas, bem como os complexos jogos pervasivos denominados como ARGs são manifestações contemporâneas usualmente relacionadas a um conceito denominado transmídia, que contempla estratégias, práticas e processos coletivos na construção de mundos narrativos multimidiáticos, onde o público contribui na sua manutenção e expansão, seja no estabelecimento de conexões entre as histórias ou na produção de novos textos. Contudo, além dos aspectos narrativos, é possível identificar possibilidades de atuação do design nos diversos arranjos comunicacionais, industriais e experienciais distribuídos entre as várias mídias, indivíduos e conteúdos que transitam por esse ecossistema complexo. Emerge também a ideia do design transmídia, como forma de enfatizar as potencialidades e especificidades do design associadas a esse cenário de transmidiação. No entanto, faz-se necessário precisar quais são os critérios ou elementos que definem justamente essas condições ou componentes particulares, que possam servir não apenas para um aprofundamento teórico sobre o tema, como também servir como subsídio à prática projetual de designers e demais profissionais envolvidos na concepção de produtos narrativos dessa natureza. Portanto, o objetivo geral desta tese consiste na proposição de um framework conceitual e prático para análise e criação dos componentes de design de um projeto transmídia. Para tal, foi utilizado, para esta investigação, o método baseado em design (DBR), que abrangeu revisões teóricas, principalmente sobre design e transmídia, consultas a especialistas, ciclos de iteração através de workshops e o estudo de caso do projeto “Som dos Sinos”. Atividades que resultaram no sistema TRADE, composto por um infográfico que apresenta os critérios de design transmídia, além de dois procedimentos: um para a definição de um mapa visual do mundo narrativo e outro, formado por um quadro descritivo, para a avaliação ou suporte criativo dos elementos de design a partir de cada uma das mídias envolvidas..

**Palavras-chave:** Design;Transmidialidade;Design Transmídia

<b>RESUMO da Universidade Federal de São Carlos</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da Universidade Federal de São Carlos foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	T/(MUSSARELLI, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MUSSARELLI, FELIPE. **Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso: Um Estudo de Caso do Longa-Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal**. Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade. Universidade Federal de São Carlos. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5815501](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5815501). Acesso em: 18 maio 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5815501](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5815501)

### Resumo

O presente trabalho buscará observar, com base nos estudos de Mattelart e da escola de Frankfurt, a complexa atuação da Indústria Cultural em ambientes globais e locais. A partir das considerações realizadas, focaremos nas marcas/franquias do Universo Cinematográfico Marvel, da Marvel Entertainment Inc. e Turma da Mônica, da Maurício de Sousa Produções procurando analisar de que forma operam narrativamente, relacionando conceitos do filósofo russo Bakhtin com os do pensador contemporâneo Jenkins, buscando elementos nestas duas teorias que possibilitem a compreensão da narrativa transmidiática como um gênero do discurso bakhtiniano.

**Palavras-chave:** Indústria Cultural; Bakhtin; Gêneros do Discurso; Marvel

## RESUMO da Universidade Federal de Goiás

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás foi publicada 3 teses sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	T/(OLIVEIRA, 2017)
2017	T/(NOMURA, 2017)
2017	T/(MACHADO, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade. **A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Galha**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5971082](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5971082). Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5971082](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5971082)

### Resumo

Esta tese trata do caso Francisco Iwerten. O curitibano Iwerten seria o criador do personagem Capitão Galha, o primeiro super-herói brasileiro, publicado em Curitiba no início dos anos 1940. A história, totalmente fictícia, foi criada em um texto de minha autoria publicado na revista Metal Pesado Curitiba, de 1997. Apesar do texto ser ficcional, muitos acreditaram que tanto Iwerten e o Capitão haviam realmente existido, a ponto de Iwerten ganhar o prêmio Ângelo Agostini como Mestre do Quadrinho Nacional e quase ser homenageado por uma escola de samba. Em setembro de 2014 a história foi revelada em mesa redonda na II Curitiba Gibicon. A tese tem como base os conceitos de simulacro e hiper-realidade, em especial a partir das abordagens de Umberto Eco e Baudrillard. O objetivo é analisar como os limites entre realidade e ficção foram aos poucos se esvanecendo e como a arte, a literatura e os quadrinhos refletem esse processo através de obras que testam esses limites. São analisadas obras literárias e artísticas que usaram essa abordagem, criando uma verossimilhança que, embora ficcionais, foram tidas como reais. Também será detalhado o processo histórico de criação dos mitos Francisco Iwerten e Capitão Galha e analisada a forma como o mesmo se ampliou, especialmente após a popularização da internet. O projeto trata da análise do caso e do processo de criação do álbum Histórias perdidas do Capitão Galha, lançado no dia primeiro de abril de 2016 na Gibiteca de Curitiba. O álbum, usando os conceitos de simulacro e hiper-realidade, emula publicações de resgate, com histórias em quadrinhos “originais” de Iwerten e sua equipe, textos introdutórios destrinchando o processo criativo do desenhista e o contexto de criação de cada história, além de uma detalhada biografia de Iwerten, que descreve em minúcias toda a trajetória desse quadrinista imaginário, desde sua ascendência judaica, a viagem aos EUA dentro da política da boavizinhança e a publicação das histórias. A tese se debruça sobre os meandros da criação desse detalhamento e as estratégias de verossimilhança adotadas para que o álbum se tornasse hiper-real. Analisa também outras estratégias de verossimilhança, como a fanpage do Capitão Galha, que trata Iwerten como real, a ponto de publicar citações do mesmo.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; Hiper-realidade; Simulacro.

## 2 Referência bibliográfica do trabalho

NOMURA, Luciana Hidemi Santana. **Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5414881](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5414881) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5414881](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5414881)

### Resumo

A presente pesquisa, de caráter teórico e prático, aborda o tema das ciberartes, em particular a Arte Robótica e seus contextos. Sabendo que este campo está em constante alteração, por se tratar de uma produção artística ancorada em uma tecnologia em permanente evolução, coube aqui questionar a possibilidade de criação artística por parte dos robôs, bem como enunciar as possibilidades estéticas, reflexivas e processuais da arte robótica. Sendo assim, a premissa da tese se fundamenta na produção contemporânea da arte e no aperfeiçoamento tecnológico, uma vez que em arte e tecnologia, parte das obras é resultado da colaboração entre artistas humanos e softwares inteligentes. Em consonância ao estudo teórico, os processos de criação, as experimentações e as técnicas de produção de Nefelibata 2.0 foram relatadas. A produção poética fomentou a criação de uma nuvem robótica que interage com o público em uma espécie de performance robótica. Assim sendo, os pressupostos do estudo apoiam-se na proposição de que a arte robótica pode ser criada por humanos, por robôs ou de forma simbiótica, não limitando-se ao uso técnico da robótica, uma vez que as criaturas eletrônicas podem ser dotadas de criatividade artificial, comportamento próprio e ainda dialógicas junto ao público. Logo, o estudo tem como objetivo conceituar a arte robótica, discutindo sobre os aspectos estéticos, interativos e poéticos; refletir sobre as perspectivas instauradas no campo da arte robótica, bem como ponderar acerca da criação artificial.

**Palavras-chave:** Arte robótica;Arte e tecnologia;Criatividade artificial;Arte simbiótica;Poéticas digitais;Robôs.

## 3 Referência bibliográfica do trabalho

MACHADO, Fabio Purper. **VídeoHQescultura: uma poética narrativa**. UFSC. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5965749](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5965749) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5965749](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5965749)

### Resumo

Estes são os processos de um artista pesquisador que discute sua poética e traça diálogos desta com conceitos operacionais de diferentes origens. O trabalho artístico aqui abordado consiste numa série de criações de minha autoria, que chamo vídeoHQesculturas, e defino como narrativas em movimento entre os campos artísticos da escultura, da história em quadrinhos (HQ) e do vídeo. Escolho como foco da investigação aqui desenvolvida aquelas que resultam em vídeos, e que vêm a ser permeadas por questões oriundas dos campos do cinema, da fotografia e da animação. Relações entre os sentidos do tato e da visão experimentadas com a VHQE dialogam com a “Teoria da Visão Táctil” (José Val Del Omar) e com o conceito de “imagem-tempo” (Gilles Deleuze), que contribui para este trabalho com sua noção de um cinema que propõe blocos de sensação com a materialidade dos objetos filmados. Dialogo com o “efeito escultura” (Régis Durand, Phillipe Dubois), ao valorizar tridimensionalidades no suporte plano do vídeo, e com as noções de “narrativa transmídia” (Henry Jenkins, Edgar Franco) e “HQ expandida” (Gazy

Andraus), entre outros conceitos envolvendo a pluralidade de meios de se contar histórias. Relações entre imagem e escrita presentes nas videoHQesculturas são também abordadas, assim como questões em comum com poéticas de outros artistas dentro dessas áreas e principalmente em movimento entre elas. Além disso, a característica tergiversativa presente na porção textual de vários dos trabalhos que compõem o corpo desta pesquisa é tomada como fio condutor para o estabelecimento de um universo ficcional, aqui batizado “Tergiverso Ficcional”. São então desenvolvidos alguns parâmetros e referenciais para uma exploração inicial de um campo artístico que se faz de movimentos e de fazeres limítrofes entre os campos artísticos escolhidos.

**Palavras-chave:** Escultura; História em quadrinhos; Vídeo; Narrativas visuais; Animação.

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 10

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo</b>
--

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(MIRANDA, 2017)

### **1** **Referência bibliográfica do trabalho**

MIRANDA, Gabriela Dischinger Miranda. **As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia**. PUCSP. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5599331](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5599331). Acesso em: 12 dez. 2020.

### **Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5599331](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5599331)

### **Resumo**

A partir de um breve panorama das principais teorias da comunicação percebemos que a maioria das teorias que perduram até hoje foram pensadas entre 1930 e 1960 baseadas nos meios de comunicação de massa; meios esses que preveem uma comunicação assimétrica e de um para muitos. A comunicação nos meios digitais, por outro lado, é uma via de mão dupla, por meio da qual o indivíduo não apenas passou a ter a possibilidade de transmitir suas próprias mensagens, mas também responder àquelas que recebe. Dessa forma, as novas mídias digitais trouxeram uma grande mudança no ambiente comunicacional, o que torna importante a revisão das principais teorias da comunicação com o objetivo de identificar aquelas que ainda conseguem explicar a comunicação multimeios e transmidiática. Nessa dissertação mapeamos as principais teorias da comunicação e detalhamos a comunicação digital e transmidiática. Através quatro de estudos de caso ilustramos a comunicação hoje e buscamos as principais teorias da comunicação que ainda se encaixam nesse cenário.

**Palavras-chave:** Teorias da comunicação, Meio digital, Comunicações digitais.

<b>RESUMO da Universidade de São Paulo</b>
--

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(MOTA, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MOTA, João Pedro de Azevedo Machado. **Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o dever de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia**. USP. Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-17112017-110614/publico/JOAOPEDRODEAZEVEDOMACHADOMOTA.pdf> . Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)** <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-17112017-110614/publico/JOAOPEDRODEAZEVEDOMACHADOMOTA.pdf>

### Resumo

Esta dissertação é um estudo comparativo teórico-prático que lança a hipótese de uma outra categoria de experiência reticular possível no campo contemporâneo das narrativas transmídias, embasada a partir do eixo teórico dos conceitos de "Experiência" (Erfahrung) e "vivência" (Erlebnis), inicialmente formulados pelo filósofo Walter Benjamin num contexto marcado por convulsões e transformações socioeconômicas e políticas do entreguerras no século XX. Em busca de um rigor metodológico que reflita uma tentativa de superação de um viés tão somente reificador da narrativa transmídia, conscientemente compreendida enquanto uma mercadoria do capitalismo neoliberal reproduzida tecnicamente, em favor de uma abordagem filosófica sobre a demanda de seu caráter potencialmente colaborativo que produziria um tipo de experiência-em-rede, por nós tomada como hipótese, cujas sutilezas nos propomos investigar, procuramos situar o contexto em que os conceitos benjaminianos foram formulados, para então justificar o seu deslocamento à análise do novo contexto em que surge a transmedia storytelling. Com este arcabouço espera-se compreender como as narrativas transmídia abririam caminhos à compreensão de uma nova experiência hipoteticamente permeada pelo ciberespaço, simultaneamente relacionada ao aspecto fragmentado e individual da Erlebnis, de um lado, e relativamente compatível ao caráter de um saber compartilhado pela coletividade inerente à Erfahrung, de outro: não exclusivamente definida pelos conceitos, mas entendida dialeticamente como uma terceira categoria de experiência mediada por uma inteligência coletiva que parte da síntese de ambos. Investigamos as possibilidades de entendimento desta experiência enquanto resultante de transversalidades dialógicas entre diversos nichos de público relativos aos diferentes fragmentos narrativos que, singulares esteticamente, auto?nomos de sentido e complementares diegeticamente entre si, ao serem dispersos em múltiplos meios sob a forma de diferentes linguagens, levam em conta o caráter potencialmente colaborativo oferecido pelas redes digitais contemporâneas à interação, à participação e às trocas simbólicas: o meio virtual seria, portanto, fundamental à formulação das geometrias de uma experiência reticular compartilhada. Por fim, pelo procedimento da análise textual qualitativa-quantitativa sobre um corpus, com de potencial dialógico entre amostras de 46 unidades de fragmentos narrativos do universo Matrix (das irmãs Wachowski), sob os temas:

a) potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos e b) convite à participação colaborativa entre nichos; no estudo de caso deste cânone, surgido na virada do século XX ao XXI, buscamos indícios à confrontação da nova categoria propositiva de experiência-em-rede hipotética, ao transbordar-se no desenvolvimento prático de um vídeo enquanto ferramenta inspiradora à análise de outros universos em transmedia storytelling já existentes ou ainda por vir. Em busca de ampliar os horizontes de compreensão deste fenômeno narrativo-midiático, as análises da pesquisa não se fecham sobre seus próprios resultados, mas abrem-se para novas problematizações aos campos afins.

**Palavras-chave:** experiência;Matrix;narrativa transmídia;redes;Walter Benjamin.

<b>RESUMO da Universidade Católica de Brasília</b>
--

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(SIQUEIRA, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SIQUEIRA, RAFAEL AUGUSTO DE MATOS. **NARRATIVAS TRANSMIDIÁTICAS COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO EM CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS**. Universidade Católica de Brasília. Mestrado Profissional em Inovação em Comunicação e Economia Criativa. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleita/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5192713](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleita/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5192713). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleita/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5192713](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleita/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5192713)

### Resumo

Este trabalho contempla um estudo sobre como as narrativas transmidiáticas podem ser incorporadas a estratégias publicitárias. Para tanto, por meio dos estudos de caso de campanhas publicitárias das empresas Vivo e Correio Braziliense, examinou-se como as narrativas das campanhas fluíram entre as mídias, como configuraram estratégias de engajamento dos públicos, bem como seus possíveis benefícios para as estratégias de posicionamento das organizações estudadas. Nessa perspectiva, delinear-se categorias analíticas que possibilitaram a investigação de aspectos relacionados às estruturas das narrativas, aos seus possíveis efeitos junto aos públicos e aos potenciais benefícios para as estratégias de comunicação.

**Palavras-chave:** Narrativa Transmidiática; Engajamento; Posicionamento; Campanhas publicitárias

<b>RESUMO da Universidade Federal do Ceará</b>
--

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(MOREIRA, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

MOREIRA, MARIANA GONCALVES. **É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo e verdade: estudo do universo narrativo e paratextual na webserie “The Lizzie Bennet Diaries”**. Universidade Federal do Ceará. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2017.

Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5699807](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5699807). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5699807](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5699807)

### Resumo

O presente trabalho busca analisar a estrutura narrativa da websérie "The Lizzie Bennet Diaries", considerando suas características transmídiaticas e por se tratar de um produto de entretenimento adaptado. "The Lizzie Bennet Diaries" é uma websérie adaptada do romance britânico "Orgulho e Preconceito", de Jane Austen, escrito no século XVII. Um estudo de narrativa a partir de pesquisas de ABBOTT (2009), CAMPOS (2016), STAM (2003), dentre outros, foi realizado para compreender as particularidades de cada elemento narrativo analisado e sua relação com os paratextos, sob o olhar de GENETTE (2009), ALVARADO (1994) e GRAY (2010), encontrados em TLBD. Com o objetivo de verificar as funcionalidades dos paratextos na narrativa transmídia, concluímos que as relações intertextuais dessa modalidade dentro da narrativa adaptada têm um caráter essencial no qual o paratexto agrega ao processo transmídiatico da obra, tornando clara sua necessidade de acompanhar a narrativa, tanto em conteúdo quanto em processos de divulgação.

**Palavras-chave:** Narrativa; Adaptação; Paratexto; Transmídia; Websérie

<b>RESUMO da Fundação Universidade de Passo Fundo</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Fundação Universidade de Passo Fundo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(EBERT, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

EBERT, VAGNER. *Assassin's Creed e transmídia: convergências e jogabilidades*. Universidade de Passo Fundo. Programa de Pós-Graduação em Letras. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5216778](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5216778). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5216778](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5216778)

### Resumo

As narrativas povoam a cultura humana de diferentes maneiras e há muito tempo. Com os avanços tecnológicos surgem novas maneiras de criar e contar histórias e que, dentre diversas nomenclaturas, são também conhecidas pelo nome de narrativa transmídia, conceito criado por Henry Jenkins (2009) para designar uma história que se ramifica em diferentes suportes, cada um contribuindo com o que sabe fazer de melhor na ampliação do universo narrativo. Livros, histórias em quadrinhos, filmes, animações, games e tantos outros compõem algumas das possibilidades para a construção desse tipo de narrativa tecnológica que influencia e altera os modos de ler e o próprio perfil do leitor. Um exemplo desse tipo de narrativa e corpora desta dissertação é a franquia *Assassin's Creed*, um jogo eletrônico que se ramificou para outros suportes e outras narrativas, configurando-se, assim, como uma narrativa transmídia e que serve de base para o problema deste estudo no qual se busca saber como se dá a construção das inter-relações transmidiais e, por conseguinte, a própria narrativa transmídia da franquia *Assassin's Creed*. Com base nessa premissa, esta pesquisa busca investigar a narrativa transmídia e suas possibilidades de leitura a partir das interrelações entre jogos, filmes e livros associados à franquia *Assassin's Creed*, partindo dos seguintes objetivos: a) discutir sob distintas bases teóricas as narrativas transmídia; b) refletir sobre a leitura em diferentes produções transmidiais; e c) apresentar os produtos da franquia *Assassin's Creed* e sua relação transmidial. A fim de alcançar os objetivos aqui propostos far-se-á uso de um procedimento, com base no método da análise de conteúdo, construído em três etapas, sendo a primeira uma análise isolada de cada elemento, livro, game, filme ou outro da franquia investigada; a segunda, uma análise dos elementos que se inter-relacionam entre os diferentes suportes da narrativa; e, por fim, a análise da obra a partir das interrelações de seus diferentes suportes e, por conseguinte, como uma narrativa transmídia. Assim está constituído este estudo dividido em 5 capítulos, sendo os três primeiros o referencial teórico, o quarto a construção da metodologia e o quinto a decorrente análise dos corpora, no qual foi possível constatar que os elementos-chave que promovem as inter-relações são tão importantes quanto a possibilidade de acesso autônomo para a construção da narrativa transmídia.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia; Leitura; Games; Cultura da convergência; *Assassin's Creed*.

<b>RESUMO da Universidade Metodista de São Paulo</b>
--

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(SOUZA, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SOUZA, EDUARDO FAUSTINO DE. **Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta**. Universidade Metodista de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=11014577](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11014577). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=11014577](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11014577)

### Resumo

A introdução do universo transmídia na publicidade trouxe diversas opções de exploração de universos narrativos. Os games fazem parte deste leque narrativo e estão sendo cada vez mais introduzidos em campanhas, tendo como foco a fidelização e propagação espontânea das marcas nos usuários. A campanha Saving The Source, desenvolvida pela Coca-Cola Company, focou no aproveitamento desse novo mercado criando uma estratégia mundial de transmídia para mobile, atingindo mais de 168 milhões de crianças, em 190 países ao redor do mundo. Dessa forma, o objetivo desta dissertação é identificar quais foram os elementos narrativos, sociais e tecnológicos que favoreceram o sucesso da Campanha Saving the Source como campanha publicitária global. A metodologia é qualitativa, do tipo estudo de caso por meio de pesquisa bibliográfica, pesquisa documental na internet, incluindo o conteúdo e dados de engajamento da campanha, além de entrevistas qualitativas com profissionais que atuaram na campanha e com especialistas. A principal conclusão é que a utilização das técnicas do transmídia, acoplada com tecnologias de ponta, resultou em um grande impacto de fortalecimento da marca.

**Palavras-chave:** Transmídia; Narrativa; Storytelling; Publicidade; Dispositivos Móveis.

<b>RESUMO da Universidade Estadual Paulista</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Mídia e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(CARDOZO, 2017)

**1**

### Referência bibliográfica do trabalho

CARDOZO, PAULO HENRIQUE RIBEIRO. **DUAS DÉCADAS: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes**. Universidade Estadual Paulista. Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5335561](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5335561). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5335561](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5335561)

### Resumo

A Associação Ferroviária de Esportes de Araraquara (AFE) é uma agremiação fundada por ferroviários e tem 65 anos de história no futebol do estado de São Paulo e do Brasil. O trabalho buscou propor um método de produção de um documentário transmídia sobre a AFE, entre os anos de 1996 e 2016 (período durante o qual a equipe buscou e conquistou acesso à principal divisão de futebol de São Paulo), por meio da plataforma Eko-Interlude. Esta plataforma foi escolhida por ser um ambiente que, por sua característica transmidiática, pode dialogar com as novas gerações de forma amigável, gerando mais produtividade ao objetivo do documentário, já que foram utilizados conceitos de Edutretenimento e Infotretenimento. Para facilitar a compreensão do trabalho, optou-se por utilizar um organizador prévio (OP), o diagrama V de Gowin, que auxiliou na integração do domínio conceitual (pensar) e do domínio metodológico (fazer), criando mecanismos de feedback sobre a metodologia utilizada. Como resultado, foi possível conhecer mais sobre o tema do trabalho (AFE), explorar o processo de construção e a navegabilidade do documento histórico por meio da plataforma, e se esta estimula ou não o surgimento de uma nova geração de fãs para a equipe.

**Palavras-chave:** Transmídia. Eko-Interlude. Infotretenimento. Edutretenimento. Associação Ferroviária de Esportes.

<b>RESUMO da Universidade Federal de São Carlos</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(CONTARTESI, 2017)

1

**Referência bibliográfica do trabalho**

CONTARTESI, FELIPE. **Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais**. Universidade Federal de São Carlos. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som. 2017.

Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5716001](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5716001). Acesso em: 16 maio 2022.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5716001](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5716001)

**Resumo**

A série britânica, Doctor Who, criada e produzida pela BBC desde 1963 se consagrou como uma das mais antigas e bem-sucedidas séries de ficção para a televisão. Doctor Who trilhou seu caminho e atingiu o status cult se tornando o sucesso que é hoje, com uma extensa quantidade de episódios e temporadas, e uma grande expansão de seu universo narrativo para outras mídias como o cinema, os quadrinhos, a literatura, os jogos digitais e analógicos. A expansão de uma obra traz uma série de obstáculos, já que uma vasta narrativa mantida por tanto tempo e em tantas mídias sofre várias mudanças de modo que seus fãs também podem mudar ou passar a ter expectativas diferentes das iniciais. Apesar disso, algumas séries como Doctor Who, conseguem, ao longo do tempo, se manter firmes e coerentes de modo a encontrar e construir uma identidade sólida, o que é interessante e aceitável para seus fãs. Além disso, essa identidade tem relação com os arquétipos do universo ficcional da série, sendo, muitas vezes, o que norteia o direcionamento narrativo e a migração dessa narrativa para outras mídias. Este estudo teve como objetivo analisar e elencar quais são os arquétipos centrais que definem essa identidade, no caso, da série Doctor Who, e como isso pode contribuir para a produção e o estudo de vastas narrativas transmídia, ajudando na compreensão dos arquétipos centrais de universos ficcionais tendo como foco a construção e expansão dessas narrativas.

**Palavras-chave:**Arquétipos;Doctor Who;Narrativa Seriada;Narrativa Transmídia;Universo Ficcional.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(SOUZA, 2017)

1

**Referência bibliográfica do trabalho**

SOUZA, ANA CAROLINA ALMEIDA. **Jogos de (ir)realidade: os entre-espços distópicos no aplicativo “Nosso Líder o Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de universos.** Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5065468](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5065468). Acesso em: 16 maio 2022.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5065468](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5065468)

**Resumo**

A partir da observação da expansão do universo narrativo de franquias transmidiáticas ficcionais para o mundo real, essa pesquisa procura discutir, com um método proposto e baseado nas ideias de David Harvey e Carlos Alberto Scolari, as maneiras como esse extravasamento tem se dado na contemporaneidade, usando como objeto empírico o aplicativo Nosso Líder o Tordo / O Tordo, que faz parte da divulgação de lançamentos dos filmes da franquia Jogos Vorazes. A discussão se dá levando em conta o caráter narrativo distópico de Jogos Vorazes a fim de perceber o espaço como categoria analítica, tomando por base as ideias de Andre Jansson e Jesper Falkheimer sobre a Geografia da Comunicação, bem como as teorias de espaço de Edward Soja e Lucrécia Ferrara. Além disso, articulamos à análise uma proposta de virada espacial na linguagem transmídia, a partir da reconfiguração do papel da cultura fã e dos usos de mídias móveis, apoiados pelos trabalhos de Henry Jenkins, Frank Rose e Luiz Adolfo de Andrade.

**Palavras-chave:** Jogos Vorazes; Distopia; Transmídia; Espaço; Fandom; Geografia da Comunicação

<b>RESUMO da Universidade Federal de Ouro Preto</b>
---

Em 2017, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2017	D/(BORGES, 2017)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

BORGES, ALINE MONTEIRO XAVIER HOMSSI. **Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragões e produtos derivados**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Federal de Ouro Preto. 2017. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5047163](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5047163). Acesso em: 16 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=5047163](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5047163)

### Resumo

A tensão entre os conceitos de adaptação de um texto literário original e de narrativa transmídia é o foco desta pesquisa. A questão norteadora busca entender se tramas literárias são adaptadas para novas linguagens ou passam a ter sua narrativa expandida, em certas situações. Assim, levanta-se as características de uma narrativa, com base em Aristóteles (1973), Barthes (1972), Balogh (2002), Genette (1972), Todorov (2013, 2017), Liestøl (1997) e Volli (2007). A adaptação, com foco em obras literárias que são levadas para o cinema ou para a televisão, é vista a partir de conceitos de Bazin (1991), Field (2001) e Stam (2008). Por sua vez, a convergência midiática, observada a partir dos conceitos de Midiamorfose (FIDLER, 1998), Remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) e Convergência (JENKINS, 2009) leva à ampliação de suportes e propicia que uma mesma história seja contada em diversos canais. O objeto de pesquisa é formado por produtos derivados de *As crônicas de gelo e fogo*, escritas por George R. R. Martin, a partir do quinto livro da saga, *A dança dos dragões*. São eles: a quinta temporada da série televisiva *Game of Thrones* e o jogo *Game of Thrones – A Telltale Games Series*. Os procedimentos metodológicos combinam três estratégias: a Análise Estrutural da Narrativa (TODOROV, 1972); a Análise Fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012) e a Análise de Jogos (MANOVICH, 2005). A Análise Estrutural da Narrativa aponta para a forma do texto, deixando de lado seu conteúdo, e para a maneira como esta forma se repete ao longo do relato, indicando a manutenção das estruturas narrativas. Já a Análise Fílmica leva em conta características do produto série de televisão, além do modo como histórias são condensadas ou expandidas ao serem levadas para esse formato. Por fim, a Análise de Jogos observa como os algoritmos dos videogames interferem na narrativa construída por usuários, quando há opções diferentes de caminhos a seguir, a partir de um cardápio oferecido ao jogador. A pesquisa cruza a estrutura narrativa dos três produtos analisados, apontando semelhanças e diferenças e buscando identificar, nessas últimas, quando são frutos de adaptação da trama original para o novo suporte e/ou quando fazem parte de estratégias de ampliação da história original.

**Palavras-chave:** Narrativas; Narrativas transmídia; Literatura; Entretenimento; Convergência; Análise Estrutural da Narrativa; *A dança dos dragões*; *As crônicas de gelo e fogo*; *Game of Thrones*.

**ANO 2018**  
**COLETA: 12/12 TRABALHOS: 8**  
**TESES DE DOUTORADO: 1**

**RESUMO da Universidade Federal do Rio Grande do Sul**

Em 2017, no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	T/(SILVA, 2018)

**1 Referência bibliográfica do trabalho**

SILVA, Andre Conti. **PROJETANDO MUNDOS FICCIONAIS: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos**. UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=73141436](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=73141436) . Acesso em: 12 dez. 2020.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7314143](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7314143)

**Resumo**

Esta tese de doutorado versa sobre a construção de mundos ficcionais para franquias de conteúdo transmídia. O estudo parte do pressuposto que o mundo ficcional é o conjunto de elementos permanente nas franquias e que sua elaboração pode ser considerada como uma etapa de metaprojeto que antecede a construção de produtos narrativos. A pesquisa problematiza, portanto, o lugar do design no desenvolvimento de mundos ficcionais, tendo como objetivo geral o desenvolvimento de um modelo de projeto. A partir de cinco premissas iniciais, o projeto de pesquisa é orientado por uma organização hierárquica do modelo de projeto, dividindo-o em escopos, instâncias de projeto, ações dos projetistas, princípios de relevância e elementos projetáveis do mundo. O documento é organizado a partir desta divisão, buscando a identificação de referenciais teóricos que orientem cada um destes aspectos de projeto, com especial destaque para a Teoria dos Mundos Ficcional (Doležel, 1998. Fořt, 2016. Wolf, 2014). A construção do modelo é complementada por observações empíricas, sendo desenvolvidos dois experimentos de criação de mundos – orientados pelos olhares teóricos do Design Estratégico (Zurlo, 2010). Reyes, 2007). As percepções são validadas por oito entrevistas em profundidade com autores e realizadores de produtos de ficção, promovendo o encontro das observações teóricas e empíricas com as práticas do mercado. Por fim, propõe-se um modelo de criação de mundos ficcionais orientado por estes escopos e instâncias de projeto, com suas respectivas ações e princípios de relevância.

**Palavras-chave:** Mundos ficcionais;Metaprojeto;Metodologia;Narrativa;Design

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 7

### RESUMO da Universidade Federal de Pernambuco

Em 2018, no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(COSTA, 2018)

#### 1 Referência bibliográfica do trabalho

COSTA, Tassio Jose da Silva. **DESIGN E COMUNICAÇÃO: modelo para análise de narrativas transmídia**. UFP. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7004895](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7004895) . Acesso em: 12 dez. 2020.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7004895](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7004895)

#### Resumo

O cinema, ponto inicial dessa pesquisa, possui um grande histórico de transformações desde o seu nascimento: a introdução da narração, a possibilidade do uso da cor e do som, até a utilização da tecnologia digital. Os desafios de se adaptar aos avanços sociais e tecnológicos aumentaram potencialmente a partir do fenômeno da cultura de convergência, que transformou a maneira como a narrativa passou a ser consumida pelo usuário. Outrora passivo, agora esse usuário detém a possibilidade de consumir uma narrativa através de várias mídias: a narrativa transmídia, onde um universo ficcional possui a sua narrativa segmentada e, para sua completa compreensão, necessita de um espectador ativo para busca-la através dos seus numerosos pontos de acesso. Esta pesquisa tem como objetivo principal apresentar a narrativa transmídia à luz da convergência, com o intuito de observar como elas são construídas nos dias atuais. Para isso foram selecionados três universos ficcionais distintos: a série de livros Harry Potter e suas expansões; a estratégia de lançamento do jogo eletrônico Final Fantasy XV; e a game lore do jogo eletrônico Overwatch. Nessa perspectiva, é proposto um modelo de análise de narrativas transmídia a partir dos estudos da transtextualidade, retórica e mapas narrativos, de modo a compreender as relações entre os textos que compõem a franquia e, por se tratar de obras em desenvolvimento, a observação do universo ficcional parcial. Essa observação é possível através dos mapas narrativos transmídia, interfaces visuais resultante dos modelos desenvolvidos, que no presente estudo se apresentaram de maneira singular em cada um dos objetos estudados.

**Palavras-chave:** Narrativa; Transmídia; Comunicação

<b>RESUMO da Universidade Federal do Maranhão</b>
---

Em 2018, no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(KURZ, 2018)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

KURZ, Lucas de Moura. **DESIGN E PRODUÇÃO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos**. UFAM. Programa de Pós-Graduação em Design. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7004895](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7004895) . Acesso em: 12 dez. 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7004895](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7004895)

### Resumo

A cultura transmídia, significativa e recorrente no cenário atual, proporciona oportunidades complexas para criar trabalhos progressivamente imersivos. Concomitantemente, e como repercussão disto, requer uma nova abordagem de Design, em vista do novo desafio de projetar uma experiência através de diversas mídias de forma que esteja conectada e seja percebida como um todo. Um dos elementos que interferem diretamente na forma como as diversas partes de uma narrativa transmídia podem ser conectadas é o aspecto visual concebido no Design de Produção. Assim, esta pesquisa buscou compreender os princípios do Design de Produção aplicados aos processos de elaboração de uma narrativa transmídia, objetivando propor recomendações para processos de criação de narrativa transmídia na perspectiva do Design de Produção. Neste estudo exploratório, ao mapear os conceitos e técnicas em Design, Design de Produção e narrativa transmídia, foi possível a criação de um conjunto de treze (13) recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos.

**Palavras-chave:** Direção de arte; Transmídia; Linguagem; Concepção visual

<b>RESUMO da Universidade Federal do Pará</b>
---

Em 2018, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(CASTRO, 2018)

**1****Referência bibliográfica do trabalho**

CASTRO, MARIANA COSTA. **ENTRE CONCEPÇÕES E EXPERIÊNCIAS: ELEMENTOS PARA UM CONCEITO DE JORNALISMO TRANSMÍDIA**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia. Universidade Federal do Pará. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6816554](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6816554). Acesso em: 24 maio 2020.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6816554](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6816554)

**Resumo**

A presente pesquisa consiste na proposição de elementos para um conceito de jornalismo transmídia, situado na perspectiva de uma narrativa jornalística expandida, construída a partir da discussão de referencial teórico pertinente à temática e análise de experiências de transmidialidade no jornalismo. A discussão proposta parte das abordagens de convergência (GORDON, 2003; JENKINS, 2009a, CANAVILHAS, 2012; PRIMO, 2013; JENKINS, GREEN e FORD, 2014; CASTELLS, 2015), narrativa (MOTTA, 2005, 2013; LEAL, 2011; LAGE, 2013), narrativa transmídia (JENKINS, 2009a, 2009b, 2009c; SCOLARI, 2009, 2013) e jornalismo transmídia (RENÓ; FLORES, 2012; MARTINS, 2012, 2013, 2015b; ALZAMORA; TÁRCIA, 2012; TÁRCIA, 2013; CANAVILHAS, 2013; MOLONEY, 2015; GAMBARATO; TÁRCIA, 2016; ROST; BERGERO, 2016; MARTINS; CASTRO; FECURY, 2017), e amplia-se com a observação direta e exploratória de narrativas transmidiáticas no jornalismo. Assim, além de pesquisa bibliográfica e discussão teórica, adota-se a observação e análise de experiências jornalísticas que se definem transmidiáticas. Os produtos observados foram a reportagem “100” (2016), produzida pela Agência Pública, e o telejornal Jornal da Record News, que se autointitula o primeiro jornal transmídia do Brasil. Os procedimentos metodológicos incluem, ainda, a realização de entrevista estruturada com o jornalista Heródoto Barbeiro, editor e apresentador do telejornal, a fim de identificar as manifestações e/ou os impactos da convergência e de estratégias transmidiáticas na produção das narrativas e nas dinâmicas dentro da redação do JR News. Parte-se, ainda, de duas premissas em relação aos desdobramentos de tal conceito. A primeira delas consiste na proposição de que algumas das características da narrativa transmídia elencadas por Jenkins (2009b, 2009c, 2009d) correspondem à práticas já existentes no jornalismo. E a segunda premissa sugere que a reportagem é o formato mais adequado para a utilização do jornalismo transmídia. Dessa forma, acredita-se que a pesquisa poderá propor elementos e especificidades que ajudem a entender o conceito de jornalismo transmídia, contribuindo, assim, para a compreensão das reconfigurações do jornalismo contemporâneo.

**Palavras-chave:** Jornalismo transmídia; Convergência; Narrativa transmídia.

<b>RESUMO da Universidade do Vale do Rio dos Sinos</b>
--

Em 2018, no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(ALVES, 2018)

**1****Referência bibliográfica do trabalho**

ALVES, SILVIO ANDRE LACERDA. **POSSIBILIDADES DE CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN ESTRATÉGICO PARA PROJETOS DE NARRATIVAS TRANSMÍDIA**. Mestrado em DESIGN. UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6351965](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6351965). Acesso em: 24 maio 2020.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6351965](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6351965)

**Resumo**

Em um mundo caracterizado pela convergência, grande evolução tecnológica, fortes transformações comportamentais, crescente carga informacional em um ambiente de rede e com inúmeras possibilidades de suporte midiático, lograr êxito em entregar a mensagem desejada para o usuário e obter dele a atenção necessária se tornou uma tarefa complexa. As narrativas transmídia surgiram como uma alternativa eficiente para ajudar a mitigar ou eliminar esses obstáculos e mais, oferecem um grau maior de imersão, interação e experiencição deste usuário. Ele antes consumia narrativas e agora passa a consumir narrativas transmídia. Essa mudança demonstra um processo de evolução, uma mudança de nível, em termos de comunicação. São como alterações no território comunicacional onde o usuário representa um migrante que vai e volta entre mídias e níveis de emissão-recepção. Neste sentido, considerando o Design Estratégico a abordagem que oportuniza o diálogo entre as mais diversas disciplinas e capacitações, um propulsor de relações criativas entre técnica e arte, uma alternativa para oferecer as condições experienciais tão características das soluções de transmídia storytelling, o objetivo deste trabalho de pesquisa é justamente, através do uso do método qualitativo do estudo de casos exploratórios, investigar as possibilidades de contribuição do Design Estratégico em projetos de narrativas transmídia. Como principais resultados é importante destacar o design como mediador de projetos de concepção de estratégias transmidiáticas, assim como na identificação e solução de problemas durante o processo de projeção. Além desta discussão, apresenta-se um quadro de referência para servir de elemento em futuras reflexões e experimentações de empresas de comunicação ao conduzirem projetos comunicacionais, especialmente de narrativas transmídia.

**Palavras-chave:** Comunicação; Design Estratégico; Narrativas Transmídia; Storytelling; Experiências.

<b>RESUMO da Universidade de São Paulo</b>
--

Em 2018, no Programa de Pós-Graduação em Estética e História da Arte, da Universidade de São Paulo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(ALLEGRETTI, 2018)

**1****Referência bibliográfica do trabalho**

ALLEGRETTI, LUCIANA. **Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital**. Programa de Pós-Graduação em Estética e História da Arte. Universidade de São Paulo. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6801650](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6801650). Acesso em: 24 maio 2020.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6801650](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6801650)

**Resumo**

Esse estudo se dedica a fazer uma reflexão sobre a arte transmidiática através da apropriação das tecnologias digitais criadas a partir do advento do computador e da internet. Apesar de não ser novo o uso de múltiplas plataformas, a conexão entre as pessoas e o grande fluxo de informação trocada pela internet possibilita um novo ambiente criativo e uma nova relação entre público e arte. O trabalho tem seu início analisando a perspectiva histórica dessas novas tecnologias, que se tornaram ubíquas, e disserta sobre sua hibridação com o universo artístico, levando em conta a interatividade com o público e a cocriação. Para compreensão deste cenário tecnossocial, a pesquisa discorre sobre a penetração das novas tecnologias no cotidiano e seu impacto na sociedade. Finalmente, o estudo apresenta e descreve uma seleção de obras que podem ser definidas ou foram criadas como transmidiáticas, e examina sua produção e circulação na sociedade.

**Palavras-chave:** Transmídia;Arte Digital;Convergência;Hibridação;Tecnologia

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul</b>
--

Em 2018, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(RAUGUST, 2018)

## 1

### Referência bibliográfica do trabalho

RAUGUST, GERSON DOVAL. **A narrativa transmídia no jornalismo : o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6332475](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6332475). Acesso em: 24 maio 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6332475](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6332475)

### Resumo

Ao longo dos anos, a evolução tecnológica vem modificando as formas de comunicação. Essas mudanças não alteram apenas como as pessoas se relacionam, mas também oferecem novas possibilidades para o jornalismo. Após o processo de digitalização, o atual momento fortalece a convergência midiática, trazendo grandes transformações no fazer jornalístico e no modo em que as notícias são consumidas. Esse cenário oportuniza a experimentação de novas formas de narrativas. Esta pesquisa tem o objetivo de debater as possibilidades da implantação de um formato transmidiático na atividade jornalística. Para tal, iremos avaliar o trabalho desenvolvido pelo Grupo de Investigação (GDI), equipe de jornalismo investigativo do Grupo RBS. A análise consiste em identificar a presença de elementos da narrativa transmídia nas reportagens produzidas pelo GDI. A pesquisa se baseia no conceito da Ecologia das Mídias, onde o desenvolvimento de um novo meio não significa o fim de um anterior, mas o desencadeamento de um processo de adaptação, semelhante ao que acontece na biologia. Sob a ótica de que os meios não se eliminam, mas se completam, a análise engloba todo o cenário midiático. O estudo dá especial atenção à televisão, em virtude da sua ampla penetração no cenário brasileiro, sendo ainda o principal meio de comunicação do país como apontam recentes levantamentos, como mídia de lançamento de uma reportagem transmidiática. A partir de um processo de categorização, será realizada a identificação das características da narrativa transmídia existentes nas reportagens do GDI, buscando apontar as mudanças necessárias nos procedimentos realizados para a construção da transmidialidade. Cabe ressaltar que o trabalho não busca a afirmação de que o trabalho realizado pelo GDI é transmidiático ou não, mas se baseia no mesmo para a adoção da referida narrativa.

**Palavras-chave:** Comunicação;Jornalismo Transmídia;Convergência;Jornalismo Digital

<b>RESUMO da Universidade Estadual de Londrina</b>
--

Em 2018, no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual de Londrina foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2018	D/(ALVES, 2018)

## 1

### Referência bibliográfica do trabalho

ALVES, ROSEMARI PEREIRA DOS SANTOS. **MEDIAÇÃO ORAL DA LITERATURA POR MEIO DAS WEBSÉRIES: UMA ANÁLISE DE THE LIZZIE BENNET DIARIES E DONA MOÇA EVENTOS**. Mestrado em Ciência da Informação. Universidade Estadual de Londrina. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7625879](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7625879). Acesso em: 24 maio 2020.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7625879](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7625879)

### Resumo

Pressupondo que o espaço virtual é uma extensão do real, que a narrativa seriada proporciona interação com o público e que a análise da mediação oral da literatura na web é um caminho para entender as narrativas midiáticas, esta dissertação tem como objetivo geral analisar a mediação oral da literatura por meio das webséries The Lizzie Bennet Diaries e Dona Moça Eventos. Como objetivos específicos, identifica e solidifica a construção do conceito de mediação oral da literatura, descreve os elementos fundamentais para a narrativa oral (voz, corpo, espaço e presença), explica a narrativa transmídia da websérie e verifica como a narrativa oral virtual se diferencia da presencial. No referencial teórico, conceitua e caracteriza os modos de leitura e a leitura na Web. Estuda a mediação oral da literatura. Apresenta a narrativa oral e a performance, elencando os quatro elementos performáticos, em conformidade com Zumthor e Bortolin. Aborda a narrativa transmídia, trabalhando, especificamente, com os conceitos de vlog e websérie. Ademais, demonstra como a relação entre leitor-narrador e leitor-ouvinte funciona em um ambiente transmidiático, complementando estudos sobre a mediação com as novas tecnologias. A metodologia da pesquisa segue os preceitos do estudo descritivo, por meio de uma pesquisa teórica e documental com abordagem qualitativa, adotando como instrumento de coleta de dados a observação assistemática, não participante e individual, e como técnica de análise de dados a Análise de Conteúdo. Conclui que a narrativa oral virtual se diferencia da presencial por ser mediatizada, não física e atemporal, porém ainda assim presente, por meio da transmídia, que permite a interação entre leitores-narradores e leitorouvinte por um transcurso de tempo muito maior.

**Palavras-chave:** Mediação oral da literatura; Webséries; Narrativa transmídia

**ANO 2019**  
**COLETA: 3/05 TRABALHOS: 3**  
**TESES DE DOUTORADO: 1**

<b>RESUMO da Universidade Estadual de Campinas</b>
--

Em 2019, no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Anhembí foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2019	T/(RIBEIRO, 2019)

**1**

**Referência bibliográfica do trabalho**

RIBEIRO, MATHEUS TAGE VERISSIMO. **A DINÂMICA DE DISPERSÃO E CONVERGÊNCIA NARRATIVA DO UNIVERSO CINEMÁTICO MARVEL**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade Anhembí. 2019. Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8495128](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8495128). Acesso em: 9 maio 2022.

**Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8495128](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8495128)

**Resumo**

A proliferação de super-heróis e franquias cinematográficas, por toda a teia midiática, nos faz buscar motivações para que esta presença de narrativas se estabeleça de maneira tão intensa. A primeira concepção que temos que observar é a estrutural. Por meio da conveniência e roteirização em linguagem multiplataforma, foi possível entender que estes heróis fossem fragmentados em todo tipo de mídia, tendo suas histórias adaptadas a partir de cada linguagem distinta de plataforma e formato. Por outro lado, há o movimento sociocultural que evidencia esta necessidade de consumo deste tipo de história, e se explicita no contemporâneo a busca por novas grandes narrativas. Com esta perspectiva, busco contextualizar esse movimento dinâmico a partir do exemplo do Universo Cinemático Marvel. Neste contexto, esta tese desenvolve o conceito de grande narrativa a partir da origem do registro e do imaginário lúdico humano. Nesta análise, os elementos catalisadores narrativos das grandes histórias são os mesmos: personagens, mundos e tramas. A partir desta constatação, observo que a estratégia de fragmentação narrativa do Universo Marvel é desencadeada através do desenvolvimento destes elementos em novos formatos, sempre interligados. Minha hipótese para este movimento cíclico é a construção teórica de um modelo que possa dar conta da flexibilização do conceito de narrativa transmídia. Este modelo, intitulado: Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia. Super-heróis. Cultura Participativa. Grandes Narrativas. Universo Cinemático Marvel.

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 2

### RESUMO da Universidade Anhembi Morumbi

Em 2018, no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2019	D/(OLIVEIRA, 2019)

#### 1 Referência bibliográfica do trabalho

OLIVEIRA, JAQUELINE DE. **NARRATIVA TRANSMÍDIA LATINO-AMERICANA: UM ESTUDO SOBRE PRODUÇÕES TRANSMÍDIA DA AMÉRICA LATINA, ESPECIFICIDADES E AFINIDADES**. Programa de Pos-Graduação em Comunicação. Universidade Anhembi Morumbi. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7689377](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7689377). Acesso em: 7 maio 2022.

#### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7689377](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7689377)

#### Resumo

O objetivo deste estudo é destacar o uso da narrativa transmídia em projetos audiovisuais latino-americanos, e que, a partir desse formato de produção, alcançaram repercussões positivas em suas respectivas sociedades. Os projetos escolhidos como objeto de estudos são: Mujeres en Venta (Argentina, 2015), Precisamos Falar do Assédio (Brasil, 2015), Cuentos de Viejos (Colômbia, 2013) e Puzzle Negro (Chile, 2014). Trata-se de um estudo teórico dos meios de comunicação e processos interativos da narrativa transmídia, bem como das especificidades em seus contextos sociais, sob a ótica de autores relacionados à convergência digital, a sociedade em rede, a cultura de participação e aos avanços tecnológicos ligados às novas narrativas audiovisuais. Partindo desse estudo, a transmídia é apontada como uma importante ferramenta de expansão e prolongamento de uma narrativa, gerando novos formatos de produção e mobilidade de conteúdo. Nesse sentido, é abordado como diferentes países promovem e envolvem seu público por meio de projetos audiovisuais que usam formatos analógicos e digitais para transmissão e visualização de conteúdo destinado a segmentos de entretenimento e de interesse social distintos. Além da análise teórica, foi realizada uma entrevista semi-estruturada com cada produtor dos projetos aqui apresentados, com o intuito de ampliar o estudo e comparar as respectivas produções visando encontrar possíveis afinidades entre si. O resultado adquirido é uma ampla gama de detalhes sob aspectos sociais e culturais do processo de produção audiovisual latino-americano diante do cenário atual pautado, pela velocidade dos meios de comunicação e do surgimento das novas mídias.

**Palavras-chave:** Audiovisual. Narrativa Transmídia. Sociedade em Rede. Cultura Participativa. América Latina.

<b>RESUMO da Universidade Federal de Goiás</b>
--

Em 2018, no Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2019	D/(FE, 2019)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

FE, ILDA APARECIDA RIBEIRO DE SANTA. **LADY VÍBORA - PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM FICCIONAL AUTOBIOGRÁFICA**. Programa de Pós Graduação em Arte e Cultura Visual. Universidade Federal de Goiás. 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8047772](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8047772). Acesso em: 7 maio 2022.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=8047772](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=8047772)

### Resumo

Neste trabalho desenvolvi uma personagem ficcional chamada Lady Víbora, a partir da minha própria autobiografia. Ao mesmo tempo procurei refletir sobre as diversas mídias nas quais a personagem foi ganhando vida: gravura, fanzine, aquarela e o suporte virtual (redes sociais). Esta investigação tem como metodologia, a produção e uso de cadernos ou diários de artista, onde foram mapeadas as etapas que permeiam a identificação da personalidade e a imagem visual que expressa e exterioriza a Lady Víbora.

**Palavras-chave:** Autobiografia; Transmídia; Fanzine; Gravura; Diário de artista

## ANO 2020

**COLETA: AGOSTO A OUTUBRO DE 2021 TRABALHOS: 12**

**TESES DE DOUTORADO: 4**

**RESUMO da Universidade Anhembi Morumbi**

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	T/(JUNIOR, 2020)

### **1 Referência bibliográfica do trabalho**

JUNIOR, Dario de Souza Mesquita. Design Transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataforma. UAM. Programa de Pós-Graduação em Design. 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9949387](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9949387). Acesso em: 24 agos. 2021.

### **Fonte (link)**

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9949387](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9949387)

### **Resumo**

Em um contexto que experiências midiáticas fluem de modo coordenado por diferentes mídias e plataformas, a noção de prática transmídia se estabelece como uma ferramenta de ações para pensar a convergência de conteúdos por multiplataformas. Sua finalidade é estabelecer plataforma transmídia de mediação entre o público e o mundo projetado. Surge assim novos desafios em projetar e gerenciar recursos de comunicação de forma coerente e emergente, demandando um design integrador capaz de atender as demandas de convergência midiática em níveis tecnológicos e culturais. Diante dessa complexidade de fatores, o conceito de design transmídia surge com o objetivo de discutir as problemáticas do planejamento e desenvolvimento de projetos transmídia, colocando em evidência o papel do designer transmídia em contraponto ideia de produtor transmídia. Nesse sentido, a presente pesquisa buscar compreender que elementos seriam atinentes ao design transmídia em projetar e coordenar diferentes elementos relacionados a experiências por multiplataformas. Com essa questão, objetivamos articular os aspectos teóricos e práticos do campo do design em intercessão com os estudos de mídia, por meio de uma pesquisa sobre os princípios que norteariam a prática do design transmídia, a fim de compreender o processo de planejamento de experiências em plataformas transmídia, que se constituem por conteúdos integrados por multiplataformas, com foco nas relações que surgem desse contexto, envolvendo especialmente a participação do público. Nesse sentido, a pesquisa assume uma abordagem metodológica qualitativa, de análise reflexiva do tema de estudo. Para tanto, a pesquisa bibliográfica é utilizada como principal fonte para as abordagens e reflexões, em que diferentes perspectivas teóricas são postas em diálogo e discutidas sob o olhar do contexto das práticas transmídia e o ambiente multiplataforma. Primeiramente é realizada uma pesquisa exploratória sobre os principais conceitos e preceitos teóricos atinentes ao campo da comunicação e do design. Do mesmo modo, também é feito um levantamento de objetos de análise que façam uso de estratégias transmídias, sejam eles nacionais ou estrangeiros. Também são analisadas obras que abordam modelos de elaboração de um projeto transmídia, para em seguida ser feita uma proposta de etapas para o desenvolvimento de projetos transmídia, com o objetivo de compreender como uma plataforma transmídia pode ser implementada de forma gradual e sustentável. Ao final, são feitas considerações finais a respeito do percurso da pesquisa, que busca compreender aspectos teóricos e práticos do design transmídia, por meio de uma pesquisa que envolve conceito do design em intercessão com os estudos de mídia. O que engloba apreender sobre o processo de planejamento de experiências em plataformas transmídia, que se constituem por conteúdos integrados multiplataformas.

**Palavras-chave:** design transmídia; convergência; multiplataforma; design.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro</b>
---

Em 2020, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	T/(DIAS, 2020)

1

### Referência bibliográfica do trabalho

DIAS, Mariana Castro. PERSPECTIVAS MÚLTIPLAS: Diferentes pontos de vista na ficção seriada. PUC-RJ. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. 2020. Disponível em: [https://www.marianadias.com/wp-content/uploads/2021/07/tese\\_perspectivasmultiplas\\_marianadias.pdf](https://www.marianadias.com/wp-content/uploads/2021/07/tese_perspectivasmultiplas_marianadias.pdf). Acesso em: 24 agos. 2021.

### Fonte (link)

[https://www.mariana-dias.com/wp-content/uploads/2021/07/tese\\_perspectivasmultiplas\\_marianadias.pdf](https://www.mariana-dias.com/wp-content/uploads/2021/07/tese_perspectivasmultiplas_marianadias.pdf)

### Resumo

As séries de ficção estão entre as principais fontes de entretenimento nos últimos anos, fazendo parte do dia a dia e dos diálogos travados por um grande número de pessoas. O aumento de opções de plataformas para o consumo deste tipo de conteúdo e a tecnologia de video on demand (VOD) foram alguns dos principais fatores que permitiram a oferta de mais títulos de séries simultaneamente, com a possibilidade de acessá-los em um banco de dados, inclusive de alcance mais global. O estudo da ficção seriada é um campo de aumento de interesse acadêmico, mas ainda aquém em pesquisa, perante a relevância do tema, até para um melhor desenvolvimento do mercado brasileiro. O foco deste trabalho está no estudo da ficção seriada que entrelaça diferentes pontos de vista. As narrativas que apresentam múltiplas perspectivas chamam atenção para a relatividade da verdade e para o fato de que a realidade é construída. Serão analisadas séries de ficção que trabalham nessa lógica de perspectivas múltiplas, seja em um mesmo episódio, como a série norte-americana *The Affair*; seja na mistura entre episódios e temporadas, como em *Thirteen Reasons Why*; ou a partir da serialização por diferentes plataformas, como a websérie transmídia *The Lizzie Bennet Diaries*; ou a série norueguesa *Skam*, que além de ser transmídia muda de protagonista, entre os alunos de uma mesma escola, a cada temporada.

**Palavras-chave:** Ponto de vista; narrativa, ficção seriada, transmídia, televisão.

<b>RESUMO da Universidade Luterana do Brasil</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Luterana do Brasil foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	T/(FILHO, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

FILHO, Carlos Augusto Falcão. **REPRESENTAÇÕES CULTURAIS E PEDAGOGIA DOS MONSTROS NO UNIVERSO DE H. P. LOVECRAFT**. ULBRA. Programa de Pós-Graduação em Educação. 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=10316678](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10316678). Acesso em: 24 out. 2021.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=10316678](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=10316678)

### Resumo

O objetivo desta tese é apresentar uma análise dos monstros que povoam as narrativas fantásticas de Lovecraft, bem como o universo narrativo lovecraftiano expandido a partir de estratégias transmídia, à luz das pedagogias culturais. As análises partem do pressuposto que os monstros podem ser lidos como metáforas que conotam medos e interdições presentes tanto no contexto sociocultural do próprio autor quanto no contexto contemporâneo, o que explica, em parte, o fascínio da obra sobre os leitores de diferentes épocas históricas. As análises e reflexões estão baseadas nas seguintes questões norteadoras: quais são os principais medos e interdições ligados ao contexto sociocultural de Lovecraft e como eles são representados metaforicamente pelos seus monstros?, quais pedagogias dos monstros estão atuando no universo expandido de H. P. Lovecraft, produzido contemporaneamente por meio de estratégias de transmídia? O material empírico para o desenvolvimento do trabalho consiste, principalmente, na obra ficcional em prosa de Lovecraft, de um lado, e em produções transmídia de sua obra, de outro. A pesquisa é de natureza bibliográfica, e as análises estão embasadas em uma abordagem cultural e histórica. O referencial teórico da tese provém dos estudos sobre: pedagogias culturais e pedagogias dos monstros; estudos literários; cultura da convergência e transmídia. No campo das pedagogias culturais, lanço mão de autores como Tomaz Tadeu da Silva, Stuart Hall, Marisa Vorraber Costa, Paula Deporte Andrade, Jeffrey Cohen, James Donald e José Gil. Dos estudos literários sobre Lovecraft, utilizo, sobretudo, as pesquisas de S. T. Joshi para apresentar o autor, enquanto, Henry Jenkins e Colin B. Harvey fundamentam a discussão sobre cultura da convergência e transmídia. As principais conclusões do trabalho permitem inferir que os monstros podem ensinar, enquanto pedagogias culturais, sobre o que é aceito ou não em uma determinada cultura. Também ensinam sobre os medos que são produzidos e que circulam socialmente, construindo papéis de sujeito e identidades. Em outros termos, tais pedagogias atuam não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como uma pedagogia cultural. Na obra de Lovecraft, compreendida como uma pedagogia cultural, os monstros se caracterizam como importantes marcadores de fronteiras entre o eu e o Outro, visto que estão sob a influência do eurocentrismo. Nas obras transmídia expandidas a partir de seu universo narrativo, por sua vez, é possível notar uma forte marca do consumo e também do multiculturalismo.

**Palavras-chave:** Representações Culturais; Pedagogia dos Monstros; Transmídia; Identidade; Horror; Lovecraft.

<b>RESUMO da Universidade Federal de Alagoas</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas foi publicada 1 tese sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	T/(LIMA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

LIMA, Daniella de Jesus. **TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais**. UFAL. Programa de Pós-Graduação em Educação. 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9779152](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9779152). Acesso em: 24 out. 2021.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9779152](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9779152)

### Resumo

Esta investigação estuda as possibilidades de aprendizagem por meio da autoria na produção de fanfics. Para isso, discute acerca da cultura digital, da autoria em rede e da narrativa transmídia, bem como suas implicações na educação. Conceitua as fanfics, produções narrativas de fãs de determinado universo narrativo, como prática inserida no contexto da cultura digital, tipo de autoria em rede e narrativa transmídia, o que justifica o percurso da discussão teórica traçado. A pesquisa tem como objetivo investigar como os sujeitos imersos na cultura digital, por meio da autoria em rede, do ponto de vista da transmídia marcada nas fanfics, aprendem a partir de produções narrativas. Para alcançar esse, os objetivos específicos trabalhados foram: estudar os conceitos de narrativa transmídia, transmídiação, fanfics e autoria em rede; descrever os conteúdos disponíveis no site Spirit Fanfics e Histórias; identificar conhecimentos produzidos e construídos pelos participantes desta comunidade/site de fãs, além de como acontece o processo de construção das histórias; analisar o que e como os sujeitos participantes dessa comunidade aprendem diante desta prática de leitura e produção de narrativas. A partir da consecução dos objetivos propostos, defendemos a tese de que a prática da produção de fanfics, por meio da liberdade, autoria, colaboração e, conseqüentemente, engajamento, apresenta potencialidade para o processo de aprendizagem. A metodologia contempla a abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, no intuito de discutir conceitos relacionados à temática. Para a descrição do site Spirit Fanfics e Histórias foi utilizada a pesquisa netnográfica e, por meio dessa, a técnica da observação participante. Neste momento da pesquisa foram observadas e registradas todas as funcionalidades do site, bem como foram coletados os contatos dos participantes a fim de enviar o questionário online. Os dados foram construídos a partir dos registros escritos feitos por meio da observação e da análise dos questionários aplicados a quatro membros do site que possuem a função de beta readers. Para a análise dos questionários foi utilizada a análise de conteúdo de acordo com Bardin (2011). Dessa maneira, afirmamos que a tríade (liberdade, autoria e colaboração), presente no cenário da produção de fanfics, leva o sujeito ao engajamento na prática de produção de narrativas ficcionais. E, uma vez engajado, esse constrói conhecimento acerca do conteúdo que está produzindo. Sendo assim, evidenciamos, ainda, que a prática de produção de fanfic/narrativa ficcional possui relação com o Conectivismo (SIEMENS, 2014) e o desenvolvimento da Aprendizagem Autônoma (FREIRE, 1996/2011).

**Palavras-chave:** Cultura digital; Autoria em rede; Narrativa transmídia; Fanfics; Construção de conhecimento.

## DISSERTAÇÕES DE MESTRADO: 8

<b>RESUMO da Universidade Federal de Minas Gerais</b>
---

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(SANTOS, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SANTOS, Adriano Austeclínio Pádua dos. **Engajamento em redes sociais online na construção de universos transmídia: “o brasil que eu quero” para além da Globo.** UFMG. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/33675/1/Dissertac%cc%a7a%cc%83o%20Engajame%20nto%20Redes%20Sociais%20na%20Construc%cc%a7a%cc%83o%20de%20Universos%20TranSMI%cc%81dia.pdf>. Acesso em: 24 agos. 2021.

### Fonte (link)

<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/33675/1/Dissertac%cc%a7a%cc%83o%20Engajame%20nto%20Redes%20Sociais%20na%20Construc%cc%a7a%cc%83o%20de%20Universos%20TranSMI%cc%81dia.pdf>

### Resumo

Esta pesquisa busca compreender de que modo e em que medida o engajamento social gerado em conexões de redes sociais online em torno de “O Brasil Que Eu Quero,” projeto editorial do Núcleo Eleições 2018 da TV Globo, configura dinâmica transmídia. Para o estudo, empregamos o aporte teórico do engajamento transmídia (EVANS, 2019) em associação com as concepções de apropriação (JENKINS ET AL, 2006; SCOLARI, 2013) e circulação de significados em redes sociais (MATHIEU, 2015; GROHMANN, 2019), como também os sete princípios da narrativa transmídia de Jenkins (2009). A perspectiva metodológica adotada compreendeu três etapas, sendo a primeira delas a observação das plataformas digitais da TV Globo e as estratégias de produção e distribuição de “O Brasil Que Eu Quero.” Na segunda fase, utilizamos as ferramentas Youtube Data Tool e Keyhole para a extração automática de dados no Youtube e Twitter, respectivamente. De modo complementar, empregamos o programa Tableau na visualização e análise dos dados. O material coletado do Youtube foi categorizado em paródia, mashup, recapitulação e adaptação. Contabilizadas em maior número, as paródias foram privilegiadas na análise, seguidas pelos mashups por obterem o segundo maior número de visualizações e curtidas. As recapitulações e as adaptações foram apreendidas no contexto geral do processo comunicacional por não acionarem o processo de ressignificação do projeto televisivo, uma vez que se apresentam como mera reprodução dos conteúdos oficiais. No Twitter, consideramos as oito postagens com maior número de compartilhamentos. Como base no aporte teórico, descrevemos o processo de ressignificação desses tweets. Observamos que paródias e mashups se apresentavam como extensões criativas do projeto editorial investigado, o que caracterizava como dinâmica transmídia. Na última etapa, acionamos os sete princípios da narrativa transmídia propostos por Jenkins (2009) para averiguar a configuração da dinâmica transmídia investigada. Verificamos que o engajamento social opera em perspectiva multiplataforma conforme os princípios de propagabilidade e serialidade ao acionar o espalhamento dos conteúdos de “O Brasil Que Eu Quero” em conexões digitais e assim ampliando a circulação de conteúdos variados em diferentes plataformas. Na perspectiva da expansão criativa, o engajamento opera predominantemente conforme os princípios de continuidade e multiplicidade, subjetividade, performance e imersão e extração. O envolvimento do público motivado pelos conteúdos televisivos se estabeleceu em processos de apropriação da ideia original do projeto editorial. Observou-se, porém, ressignificação em narrativas baseadas em experiências pessoais e variados pontos de vista, os quais acionam a circulação de novos sentidos. Esses processos incrementam a dinâmica

de geração de conteúdos no Youtube e no Twitter, desencadeando a construção de universo narrativo derivado da proposta editorial “O Brasil Que Eu Quero”. Verificou-se que esse processo comunicacional transmidiático ressignificou a mediação jornalística de “O Brasil Que Eu Quero” a partir dos processos de engajamento do público no Youtube e no Twitter. Os resultados demonstram que as atividades comunicacionais em redes sociais online, no contexto da cultura transmídia, coexistem com as rotinas e estratégias de distribuição midiática do sistema tradicional de mídia numa relação demarcada por tensão, autonomia e instabilidade. **Palavras-chave:** engajamento, apropriação, transmídia, telejornalismo

<b>RESUMO da Universidade do Estado da Bahia</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade do Estado da Bahia foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	T/(ALCÂNTARA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

ALCÂNTARA, Cristiane Tosta. **MIGRAÇÕES NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS DA SÉRIE ONCE UPON A TIME: PRODUÇÕES DE FÃ**. UNEB. Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens. 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9365708#](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9365708#). Acesso em: 24 out. 2021.

**Fonte (link)** [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9365708#](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9365708#)

### Resumo

A interação entre as mídias e os consumidores tem oportunizado a participação ativa do público, obrigando conglomerados de entretenimento a traçarem estratégias interativas, a fim de atender as necessidades e reivindicações comunicacionais dos indivíduos na contemporaneidade. A participação do público na internet tem possibilitado uma revolução no comportamento do internauta, que investe mais tempo em ambientes digitais e o desafia a construir universos ficcionais, traduzidos por Henry Jenkins (2008) como narrativas transmidiáticas. Busca-se, nesta pesquisa, analisar os processos criativos da narrativa seriada *Once Upon a Time* desenvolvidos pelos fãs em plataformas midiáticas destinadas à série de TV, considerando as produções nos espaços virtuais, a fim de compreender como os fãs se comportam em comunidades, desenvolvendo extensões ficcionais a partir da cultura participativa e do conteúdo propagável. Optou-se pelo método de pesquisa qualitativa bibliográfica, utilizando-se da técnica de análise de conteúdos. A pesquisa fundamenta-se no aporte teórico dos autores Pierre Lévy (1999), Henry Jenkins (2008), Jason Mittell (2012), Maria Lúcia Bandeira Vargas (2015) e Anne Jamison (2017).

**Palavras-chave:** Convergência das mídias; cultura participativa; narrativa transmídia; produções de fã.

<b>RESUMO da Universidade Estadual da Paraíba</b>
---

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(SOUSA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SOUSA, Fabricio Batista de. **A POTENCIALIDADE CONTRASSEXUAL DO CORPO NA NARRATIVA TRANSMÍDIA AZUL É A COR MAIS QUENTE**. UEP. Programa de PósGraduação em Literatura e Interculturalidade,2020. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/3662>. Acesso em: 24 agos. 2021.

### Fonte (link)

<http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/3662>

### Resumo

Propõe-se, na presente dissertação, um estudo sobre os corpos e afetos das lésbicas em dois suportes de linguagem: o romance gráfico (graphic novel) azul é a cor mais quente (Le Bleu est une couleur chaude, original em francês, 2010) de autoria de Julie Maroh e o filme La vie d'Adèle (2013) dirigido por Abdellatif Kechiche. Para isso, objetivamos problematizar a construção das lesbianidades nas mídias, a fim de perceber a maneira como os corpos lésbicos são reinventados e utilizados, como novas formas de pensar e entender a sexualidade. Tomamos como pressupostos teóricos os estudos de Butler (2016), Foucault (2007) e Preciado (2004), para refletirmos sobre corpo, gênero e sexualidades, no tocante às lesbianidades e categorias da narrativa transmídia. A tese que desejamos apresentar, por intermédio das mídias, é que o corpo é utilizado como uma potência política que atende à contrassexualidade e transgride a ordem heteronormativa. Isso implica afirmar que as mídias utilizam discursos e metáforas, com o intuito de (des)construir significações sobre as lésbicas, sobretudo através das cores. O objetivo dessas mídias é mostrar para a sociedade as relações lesboeróticas, que existem, resistem e transcendem aos papéis socialmente atribuídos para seu sexo. Portanto, esta pesquisa propõe discussões consistentes que contribuem para o entendimento do processo de transmidialidade, bem como para a crítica das relações de gênero, sexo e corpo.

**Palavras-chave:** Lésbicas. Corpo. Contrassexualidade. Transmídia.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(CHEIDA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

CHEIDA, Samir Saraiva. **Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?.** PUC-SP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, 2020. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/23309>. Acesso em: 24 agos. 2021.

#### Fonte (link)

<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/23309>

#### Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo investigar as estratégias narrativas transmídia da série The Walking Dead de Frank Darabont e Robert Kirkman. A série possui um universo narrativo complexo que está distribuído na televisão, em episódios na web, nos quadrinhos, em jogos online, em jogos de videogame, etc. Como hipótese, a investigação utiliza as teorias da montagem para refletir se as combinações de imagens e sons de diferentes plataformas podem construir novos significados. A pesquisa procura identificar como a montagem pode manter a continuidade nos conteúdos de The Walking Dead dispersos nas diferentes plataformas e que novos sentidos podem surgir quando imagens e sons do conteúdo transmídia de The Walking Dead são justapostos. Como referência para análise, recorreremos às concepções da linha de pesquisa “Processos de criação na Comunicação e Cultura” liderada pela professora Cecilia Almeida Salles. A montagem e o montador serão destacados como elementos fundamentais para a elaboração do universo ficcional e da estética da série zumbi e, portanto, vistos como parte da complexa rede de criação do sistema transmídia de The Walking Dead. Por fim, a dissertação irá discutir conceitos de autores que refletem a linguagem televisiva, como Henry Jenkins, Jason Mittell e Arlindo Machado, para destacar como The Walking Dead fez parte de um novo modelo de narrativa junto com outras séries que surgiram ao longo das primeiras décadas de 2000. Desta maneira, a pesquisa propõe uma atualização das teorias de montagem com a inclusão do transmedia storytelling como propulsor para novas relações audiovisuais.

**Palavras-chave:** Comunicação; Processo de criação; Narrativa transmídia.

<b>RESUMO da Pontifícia Universidade Católica de Campinas</b>
---

Em 2020, no Programa de Pós-Graduação em Linguagem, mídia e arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(LIMA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

LIMA, Samela de Carvalho. **CONVERGÊNCIA E TRANSMÍDIA: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel**. PUC-Camp. Programa de Pós-Graduação em Linguagem, mídia e arte, 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9290210](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9290210). Acesso em: 24 agos. 2021.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9290210](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9290210)

### Resumo

A presente dissertação analisa a prática das narrativas transmídia com base nos elementos conceituais identificados através da revisão bibliográfica de Henry Jenkins e Carlos Alberto Scolari. O objeto de análise é o universo ficcional desenvolvido pela Marvel Entertainment, com recorte nas produções cinemáticas entre 2008 e 2018. A estratégia presente no Universo Cinemático da Marvel na criação de uma rede transmídia de produções proporciona uma oportunidade de observação dos elementos que permitem essa realização através das personagens originárias dos quadrinhos e que são representadas nos longas-metragens, curtas-metragens e séries de televisão. Para isso, selecionamos as personagens que aparecem em mais títulos do Universo Cinemático da Marvel nesse período, Phil Coulson e Peggy Carter. Em seguida, aplicamos a análise de conteúdo para observar essas personagens e suas contribuições para a construção transmídia.

**Palavras-chave:** Convergência; Transmídia; Personagem; Marvel; Narrativa.

<b>RESUMO da Universidade Federal do Piauí</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(SANTOS, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

SANTOS, Vanessa de Carvalho. **ROMANCE TRANSMIDIÁTICO: UM NOVO GÊNERO?**. UFPI. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2020. Disponível em: [https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb\\_9zytvVqqFIHCGp7LDN67](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCGp7LDN67). Acesso em: 24 agos. 2021.

### Fonte (link)

[https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb\\_9zytvVqqFIHCGp7LDN67](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yZKTko6-Ptb_9zytvVqqFIHCGp7LDN67)

### Resumo

As transfigurações sociais refletem no processo criativo do artista, que se vê diante de novos cenários e se permite experimentar novas possibilidades. Dentre as configurações narrativas desenvolvidas no século XX, observou-se, na década de 1990, dentro dos estudos acadêmicos, uma nova variedade, que hoje é nomeada como transmídia. Esse novo modo de narrar divide uma única história que se prolifera em diversas mídias, fazendo com que seja necessário ao público acessar todas elas para compreender a narrativa diante dele. Posto isso, este estudo apropria-se da obra *Grau 26: a origem*, publicado em 2009, escrito por Anthony E. Zuiker e Duane Swierynski para, com isso, perscrutar se o Romance Transmidiático é uma evolução do gênero Romance ao compará-lo à *Novela de Cavalaria*. Nessa seara, o estudo acerca da evolução dos artefatos técnicos, que ocorre por meio de empréstimos de obras já consolidadas, desabrocha como uma maneira de compreender melhor as transformações de produções engendradas pelo artista. Por isso, dentro dessa linha de entendimento, é possível uma forma de narrativa tão recente valer-se de elementos característicos das novelas de cavalaria originárias na Idade Média. Para alcançarmos nosso objetivo, nos baseamos nos pressupostos teóricos de Mikhail Bakhtin (2010), Marcos Antônio Lopes (2011) e Henry Jenkins (2009). Através desse estudo, observamos os pontos em comum entre a *Novela de Cavalaria* e o *Romance Transmidiático* e respondemos o questionamento que intitula esse trabalho. Constatamos quemarcas de estilo do primeiro são incorporadas no romance *Grau 26: a origem* através da construção de seus personagens.

**Palavras-chave:** Narrativa transmidiática; Novelas de Cavalaria; Evolução do Romance. *Grau 26: a origem*.

<b>RESUMO da Universidade Paulista</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Comunicação da Universidade Paulista foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(TERRA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

TERRA, Marcos Vinicius de Moraes. **THE WALL – GESAMTKUNSTWERK**

**WAGNERIANO: Um drama transmídia de Roger Waters.** UNIP. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2020. Disponível em:

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9288157](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9288157). Acesso em: 27 out. 2021.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9288157](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9288157)

### Resumo

Este trabalho parte do conceito de “obra de arte total” (Gesamtkunstwerk), desenvolvido pelo compositor Richard Wagner para aplicá-lo ao estudo da obra The Wall, de Roger Waters. Para além de seu mérito como compositor e líder do grupo musical Pink Floyd, Waters exerceu papel relevante para a música desde a década de 1960 pelas inovações que promoveu na linguagem musical, em particular na concepção performática (cf; ZUMTHOR, 2018) de seus shows, bem como o emprego de outras modalidades artísticas em sua obra. Em assim o fazendo, acabou por ampliar o próprio conceito de “obra”. Nesse ponto encontramos no projeto artístico do músico inglês afinidades intelectuais com o compositor alemão, cujo pensamento estético ficou registrado em livros, especialmente A obra de arte do futuro [1849]/(2003). Partimos da hipótese de que, a despeito de diferenças de campo estético (música erudita/popular), Waters adota a orientação wagneriana ao conceber suas composições – ainda que não o faça de modo deliberado. Nesta dissertação analisamos a obra The Wall, de Waters, em seus vários elementos composicionais: narrativa, letra, música, desenho, nos formatos midiáticos e nas respectivas linguagens empregadas (álbum discográfico, longa-metragem), bem como as diferentes performances concebidas pelo seu criador (espetáculo ao vivo ou gravado em estúdio) buscando compreender em que medida ela pode ser considerada uma obra de arte total como descrita por Richard Wagner, além de ser uma narrativa transmídia (cf.

JENKINS, 2009). Para isso, apoiamo-nos ainda nos estudos sobre a paisagem sonora de Schafer (2011), além de dados biográficos de Waters, notas de imprensa acerca de sua atuação como militante político.

**Palavras-chave:** The Wall; Roger Waters; Richard Wagner; Obra de Arte Total, Narrativa Transmídia

<b>RESUMO da Universidade Católica de Brasília</b>
--

Em 2020, no Programa de Pós Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa da Universidade Católica de Brasília foi publicada 1 dissertação sobre o tema.

ANO	TOTAL 1 trabalho
2020	D/(ALMEIDA, 2020)

### 1 Referência bibliográfica do trabalho

ALMEIDA, Clarissa Trein de. **MARCAS DE UMA NARRATIVA COMPLEXA: O CASO DE WESTWORLD**. UNIP. Programa de Pós-Graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa, 2020. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9915098](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9915098). Acesso em: 27 out. 2021.

### Fonte (link)

[https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=9915098](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9915098)

### Resumo

Essa dissertação se propôs a identificar mecanismos que permitam entender a configuração e a operação das narrativas complexas televisivas e vislumbrar até onde vai essa complexidade, especialmente no que se refere à estrutura narrativa. Para isso, este estudo ancora-se na narratologia moderna, juntamente a uma extensão analítica de base poética. Essa abordagem permite iluminar os aspectos estéticos do texto e compreender o discurso e a estrutura não somente como forma, mas como estratégias do conteúdo com vistas à produção de sentido e à experiência do espectador. Para isso, foi realizada uma pesquisa teórica primeiramente a fim de entender as transformações da televisão, sobretudo como mediadora de matrizes narrativas desde sua Era Clássica até a Convergência Digital. Esta pesquisa teórica também ajudou a conceituar e caracterizar as narrativas; suas diversas vertentes (clássica, complexa e transmídia) e os elementos constituintes de uma narrativa, especialmente a complexa. Ao identificar mecanismos que conduzem a uma narrativa complexa televisiva (multiplicidade de personagens, multiplicidade de fios narrativos, variação de temporalidade, movimentação centrífuga e centrípeta), amparados principalmente por pesquisadores como Mittell (2010, 2012, 2013, 2015), Scolari (2009a, 2009b, 2009c, 2012, 2013), Booth (2011) e Johnson (2012), o próximo passo foi analisar como esses elementos operam e se relacionam a partir da série televisiva Westworld. Os resultados alcançados nos permitiram compreender as narrativas complexas não mais como estruturas serializadas que promovem o engajamento e o desenvolvimento cognitivo a partir de sua reconfiguração discursiva, mas como narrativas serializadas que estrategicamente transgridem as normas clássicas, ao manipularem discursivamente os elementos básicos de uma história (tempo, espaço e personagens) a fim de promover experiências em diferentes níveis que estimulem o acompanhamento, engajamento e desenvolvimento cognitivo do público.

**Palavras-chave:** Narrativa Complexa; Estrutura Narrativa; Séries Televisivas; Westworld; Desenvolvimento Cognitivo; Engajamento; Experiência

**ANEXO 4**  
**LISTA DE TESES E DISSERTAÇÕES**

	<b>TÍTULO</b>	<b>ANO</b>
1	You tell stories, we click on them: ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias	2014
2	Acqua lumens: luz, movimento, arte e tecnologia	2014
3	Da tela de algodão às telas virtuais: o artista plástico e as possibilidades do digital	2014
4	Do game à arte: processo criativo em gamearte	2014
5	Estratégias discursivo textuais presentes em narrativas transmídia	2014
6	“Bendito” - a narrativa em fluxos transmídia	2014
7	Convergência na dialogia transmidiática entre Tron e Matrix	2014
8	Jornalismo e narrativas transmídias: A reportagem no contexto da convergência	2014
9	A questão comunicacional da transmídia	2015
10	[Entre] mundos: Uma Narrativa Ficcional Transmídia	2015
11	O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicuta e a representação poética transmidiática na obra Viver até Morrer	2015
12	Vênus nos Espelhos	2015
13	Gamificação aplicada à produção de roteiro para audiovisual educativo interativo	2015
14	Teledramaturgia transmidiática: as variações morfológicas na narrativa das telenovelas brasileiras	2015
15	Narrativa transmídia e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias de transmídiação da telenovela Cheias de Charme	2015
16	“Vim aqui para contar histórias, não para fazer propaganda”: transmídia storytelling na campanha dos últimos desejos da Kombi	2015
17	As práticas de relações públicas na cultura digital: uma análise da narrativa transmídia do Magazine Luiza através da personagem Lu	2015
18	Das Narrativas Seriadas a Cultura Participativa: Uma Visão do Universo Ficcional do Jornada nas Estrelas	2015
19	Dança transmídia: As táticas de corpo composto	2016
20	Os Trapalhões e a comunicação midiática: a concepção de uma narrativa transmídia made in Brazil	2016
21	Da revista televisão: a linguagem folhetinesca sob uma perspectiva transmidiática em a Muralha	2016
22	iSto não é uma peça: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias	2016
23	Narrativa transmídia: uma leitura conceitual e prática	2016
24	Processos transmidiáticos de criação: obra em progresso de Caetano Veloso	2016
25	Gêneros textuais e narrativa transmídia: expansão do romance capitães de areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e escrita	2016
26	A narrativa transmídia como proposta metodológica para educação de ensino médio: um modelo aplicado	2016
27	Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência	2016
28	Design transmídia: um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos	2017
29	Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso: Um Estudo de Caso do Longa-Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal	2017
30	A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha	2017
31	Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas	2017
32	Vídeo HQscultura: uma poética narrativa	2017
33	As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia	2017
34	Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia	2017
35	Narrativas transmidiáticas como estratégia de engajamento em campanhas publicitárias	2017

	TÍTULO	ANO
36	E uma verdade universalmente conhecida que nem tudo é verdade: estudo do universo narrativo e paratextual na websérie “The Lizzie Bennet Diaries”	2017
37	Assassins Creed e transmídia: convergências e jogabilidades	2017
38	Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta	2017
39	Duas décadas: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes	2017
40	Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais	2017
41	Jogos de (ir)realidade: os entre-espaços distópicos no aplicativo “Nosso líder Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de universos	2017
42	Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragões e produtos derivados	2017
43	Projetando mundos ficcionais: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos	2018
44	Design e comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia	2018
45	Design e produção na narrativa transmídia: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos	2018
46	Entre concepções e experiências: elementos para um conceito de jornalismo transmídia	2018
47	Possibilidades de contribuição do design estratégico para projetos de narrativas transmídia	2018
48	Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital	2018
49	A narrativa transmídia no jornalismo: o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS	2018
50	Mediação oral da literatura por meio das webséries: uma análise de the lizzie bennet diaries e dona moça eventos	2018
51	A dinâmica de dispersão e convergência narrativa do universo cinemático Marvel	2019
52	Narrativa transmídia latino-americana: um estudo sobre produções transmídia da América latina, especificidades e afinidades	2019
53	Lady Víbora - processos de criação de uma personagem ficcional autobiográfica	2019
54	Design transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataformas	2020
55	Perspectivas múltiplas: Diferentes pontos de vista na ficção seriada	2020
56	Representações culturais e pedagogia dos monstros no universo de H. P. Lovecraft	2020
57	Transmidiação narrativa: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais	2020
58	Engajamento em redes sociais online na construção de universos transmídia: “o Brasil que eu quero” para além da Globo	2020
59	Migrações narrativas contemporâneas da série Once Upon a Time: produções de fã	2020
60	A potencialidade contrassexual do corpo na narrativa transmídia azul é a cor mais quente	2020
61	Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?	2020
62	Convergência e transmídia: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel	2020
63	Romance transmidiático: um novo gênero?	2020
64	The Wall – Gesamtkunstwerk wagneriano: Um drama transmídia de Roger Waters	2020
65	Marcas de uma narrativa complexa: o caso de Westworld	2020

Fonte: elaboração da autora.

**ANEXO 5**  
**QUADROS DE FICHAMENTO DE TESES E DISSERTAÇÕES**

Quadro 1 – Estado da arte de publicações sobre transmídia

	<b>PALAVRA- CHAVE</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>ANO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>TIPO</b>	<b>ÁREA (UNIVERSIDADE)</b>
	Transmídiação. Cultura Participativa. Estratégias Transmídia. Telenovela Cheias de Charme. Expansão Narrativa.	Narrativa transmídia e a expansão do universo ficcional: os princípios e as estratégias de transmídiação da telenovela cheias de charme	2015	FEITOSA, Klennia Nunes.	D	Estudos da Mídia (UFRN)
	Transmídia storytelling. Propaganda. Engajamento. Os Últimos Desejos da Kombi. Entertainment; Deslançamento. Testamento.	"Vim aqui para contar histórias, não para fazer propaganda": Transmídia storytelling na campanha os últimos desejos da kombi.	2015	MORITZ, Adriano Budo.	D	Processos e Manifestações Culturais (UFRN)
	Narrativa transmídia. Relações Públicas. Redes sociais Conversação mediada. Cultura digital. Cibercultura. Convergência midiática. Cultura participativa.	As práticas de relações públicas na cultura digital: uma análise da narrativa transmídia do Magazine Luiza através da personagem Lu	2015	SILVA, Claudia Palma da.	D	Comunicação Social (FEEVALE)
	Narrativa Seriada, Complexidade Narrativa, Franquia de Entretenimento, Cultura Participativa, Jornada nas Estrelas.	Das Narrativas Seriadas à Cultura Participativa: Uma Visão do Universo Ficcional de Jornada nas Estrelas.	2015	SANCHES, Andre Emilio.	D	Imagem e Som (UFSCAR)
11	Comunicação midiática; transtextualidade; intertextualidade; narrativa transmídia; Os Trapalhões	Os trapalhões e comunicação midiática a concepção de um narrativa transmídia made in Brazil	A2016 A A	BONA, Rafael José.	T	Comunicação e Linguagens (UTP)
12	Linguagem folhetinesca; Transmídia e; A muralha.	Da revista à televisão: a linguagem folhetinesca sob uma perspectiva transmídia em a muralha.	2016	BORGES, Samantha Orquelita de Oliveira.	T	Letras (UFMS)
13	Cultura digital; leitor ubíquo; narrativa transmídia	Narrativa transmídia: uma leitura conceitual e prática	2016	MITTERMAYER, Thiago.	D	Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP)
14	Processos de criação; Transmídia; Redes.	Processos transmídia de criação: obra em progresso de Caetano Veloso	2016	VARASSIN, Alexandra Vera Rodrigues.	D	Comunicação e Semiótica (PUCSP)
15	Narrativa Transmídia. Crônica. Aprendizagem. Habilidades comunicativas.	Gêneros textuais e narrativa transmídia: expansão do romance capitães da areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e de escrita.	2016	LIMA, Daniela de Jesus.	D	Educação (UNIT)
16	Alice no país das maravilhas e Alice através do espelho (livros) Cultura da convergência Fanfiction Leitura literária Narrativa transmídia	Práticas de leitura literária, no ambiente escolar, em face da cultura da convergência	2016	MELO, Uilma Matos dos Santos	D	Letras (USP)
17	Indústria Cultural; Bakhtin; Gêneros do Discurso; Marvel.	Narrativa Transmídia Como Gênero Do Discurso: Um Estudo de Caso do Longa Metragem Capitão América 2 O Soldado Invernal	2017	MUSSARELLI, Felipe.	T	Ciência, Tecnologia e Sociedade (UFSCAR)

	<b>PALAVRA- CHAVE</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>ANO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>TIPO</b>	<b>ÁREA (UNIVERSIDADE)</b>
18	Teorias da comunicação, Meio digital, Comunicações digitais	As teorias da comunicação aplicadas à narrativa transmídia	2017	MIRANDA, Gabriela Dischinger Miranda.	D	Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP)
19	Narrativa Transmídia; Engajamento; Posicionamento; Campanhas publicitárias	Narrativas transmídiaicas como estratégia de engajamento em campanhas publicitárias	2017	SIQUEIRA, Rafael Augusto de Matos.	D	Inovação em Comunicação e Economia Criativa (UCB)
20	Narrativa; Adaptação; Paratexto; Transmídia; Websérie	É uma verdade universalmente conhecida que nem tudo e verdade: estudo do universo narrativo e paratextual na webserie "The Lizzie Bennet Diaries"	2017	MOREIRA,	D	Comunicação (UFC)
21	Narrativa transmídia; Leitura; Games; Cultura da convergência; Assassin's Creed.	Assassin's Creed e transmídia: convergências e jogabilidades	2017	EBERT, Vagner.	D	Letras (UPF)
22	Transmídia; Narrativa; Storytelling; Publicidade; Dispositivos Móveis.	Estratégias Transmídia para Plataformas Mobile: Estudo de caso Play Fanta	2017	SOUZA, Eduardo Faustino de.	D	Comunicação Social (UMESP)
23	Arquétipos; Doctor Who; Narrativa Seriada; Narrativa Transmídia; Universo Ficcional.	Jma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais	2017	CONTARTESI, Felipe.	D	Imagem e Som
24	Jogos Vorazes; Distopia; Transmídia; Espaço; Fandom; Geografia da Comunicação	Jogos de (ir)realidade: os entre-espaços distópicos no aplicativo "Nosso Líder o Tordo"/ "O Tordo" e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmídiaica de expansão de universos.	2017	SOUZA, Ana Carolina Almeida.	D	Comunicação Social (PUC-MG)
25	Narrativas; Narrativas transmídia; Literatura; Entretenimento; Convergência; Análise Estrutural da Narrativa; A dança dos dragões; As crônicas de gelo e fogo; Game of Thrones.	Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: Análise de A dança dos dragões e produtos derivados.	2017	BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi.	D	Comunicação (UFOP)
26	Narrativa; Transmídia; Comunicação	Design e comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia.	2018	CASTRO, Mariana Costa.	D	Design (UFP)
27	Transmídia; Arte Digital; Convergência; Hibridação; Tecnologia	Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital.	2018	ALLEGRETTI, Luciana.	D	Estética e História da Arte (USP)
28	Comunicação; Jornalismo Transmídia; Convergência; Jornalismo Digital.	A narrativa transmídia no jornalismo : o estudo das reportagens do GDI, do grupo RBS	2018	RAUGUST, Gerson Doval.	D	Comunicação Social (PUC-RS)
29	Mediação oral da literatura; Webséries; Narrativa transmídia	Mediação oral da literatura por meio das webséries: uma análise de the lizzie bennet diaries e dona moça eventos.	2018	ALVES, Rosemari Pereira dos Santos.	D	Ciências da Informação (UEL)
30	Narrativa transmídia. Super-heróis. Cultura Participativa. Grandes Narrativas. Universo Cinemático Marvel.	A dinâmica de dispersão e convergência narrativa do universo cinemático Marvel	2019	RIBEIRO, Matheus Tage Verissimo.	T	Comunicação (ANHEMBI)

	PALAVRA- CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	TIPO	ÁREA (UNIVERSIDADE)
31	Audiovisual. Narrativa Transmídia. Sociedade em Rede. Cultura Participativa. América Latina.	Narrativa transmídia americana: estudo Produções transmídia américa especificidade afinidades.	2019	OLIVEIRA, Jaqueline de.	D	Comunicação (ANHEMBI)
32	Ponto de vista; narrativa; ficção seriada; transmídia; televisão	Perspectivas múltiplas: Diferentes pontos de vista na ficção seriada	2020	DIAS, Mariana Castro.	T	Comunicação (PUCRJ)
33	Representações Culturais; Pedagogia dos Monstros; Transmídia; Identidade; Horror; Lovecraft	Representações Culturais Pedagogia Monstros universo de lovecraft	2020	FILHO, Carlos Augusto Falcão.	T	Educação (ULBRA)
34	Cultura digital; Autoria em rede; Narrativa transmídia; Fanfics; Construção de conhecimento	Transmídiação narrativa: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais	2020	LIMA, Daniella de Jesus	T	Educação (UFAL)
35	Engajamento; apropriação; transmídia; telejornalismo	Engajamento em redes sociais online na construção de Universos transmídia: “o brasil que eu quero” para além da globo	2020	SANTOS, Adriano Austeclínio Pádua dos.	D	Comunicação Social (UFMG)
36	Convergência das mídias; cultura participativa; narrativa transmídia; produções de fãs	Migrações narrativas contemporâneas da série once upon a time: produções de fã	2020	ALCÂNTARA, Cristiane Tosta.	D	Estudos de Linguagens (UNEB)
37	Lésbicas; Corpo; Contrassexualidade; Transmídia.	A potencialidade contrassexual do corpo na narrativa transmídia azul é a cor mais quente	2020	SOUSA, Fabrício Bastista de.	D	Literatura e Interculturalidad e (UEP)
38	Comunicação; Processo de criação; Narrativa transmídia	Montagem audiovisual transmidiática: é possível pensar em relações entre imagens e sons de diferentes mídias?	2020	CHEIDA, Samir Saraiva.	D	Comunicação e Semiótica (PUCSP)
39	Convergência; Transmídia; Personagem; Marvel; Narrativa.	Convergência e transmídia: Uma análise do Universo Cinemático da Marvel	2020	LIMA, Samela de Carvalho.	D	Linguagem, mídia e arte (PUC-Camp)
40	Narrativa transmidiática; Novelas de Cavalaria; Evolução do Romance. Grau 26: a origem.	Romance transmidiático: um novo gênero?	2020	SANTOS, Vanessa de Carvalho.	D	Letras (UFPI)
41	The Wall; Roger Waters; Richard Wagner; Obra de Arte Total, Narrativa Transmídia	The Wall – Gesamtkunstwerk Wagneriano: Um drama transmídia de Roger Waters	2020	TERRA, Marcos Vinicius de Moraes.	D	Comunicação (UNIP)
42	Narrativa Complexa; Estrutura Narrativa; Séries Televisivas; Westworld; Desenvolvimento Cognitivo; Engajamento; Experiência	Marcas de uma narrativa complexa: o caso de Westworld	2020	ALMEIDA, Clarissa Trein de.	D	Inovação em Comunicação e Economia Criativa (UNIP)

Quadro 2 – Estado da arte de publicações com produção autoral transmídia

	PALAVRA- CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	TIPO	ÁREA UNIVERSIDADE
1	Instalação interativa, arte e tecnologia	Acqua lumens: luz, moviment arte e tecnologia	2014	OLIVEIRA, Alana Borges Neves.	D	Artes e Cultura Visual (UFG)
2	Pintura, arte e tecnologia, processos criativos, póshumano	Da tela de algodão às telas virtuais: o artista plástico e as possibilidades do digital	2014	BRANTES, Helio Renato Silva.	D	Artes e Cultura Visual (UFG)
3	Game, gamearte, processo criativo, arte e tecnologia.	Do game à arte: processo criativo em gamearte	2014	MENDONÇA, Bruno de Abreu.	D	Artes e Cultura Visual (UFG)
4	Adaptação e tradução entre mídias. Convergência de mídias. Database. Mitologia. Narrativas. Transmídia	“Bendito” - a narrativa em fluxos transmídia	2014	NETO, Ruy Mendes Reis.	D	Artes (UEPJM)
5	Cosplay, Narrativa Transmídia; Ficção Científica; História em Quadrinhos; Game	[Entre] mundos: Uma Narrativa Ficcional Transmídia	2015	MARTINS, Veramar Gomes.	D	Comunicação (UFG)
6	Estética, narrativa transmídia, imaginário, grotesco, rock'n'roll	O inferno é aqui: a estética grotesca da banda Cicuta e representação poética transmidiática na obra ‘Viver a Morrer	2015 <sup>t</sup>	CARVALHO FELIPE, Frederico	D	Arte e Cultura Visual
7	Transmídia; performance; corpo; imagem; feminino; alteridade; transdisciplinaridade; subjetividade	Vênus nos Espelhos	2015	CODEÇO, Fernando dos Santos.	D	Artes Cênicas (UERJ)
8	Dança; transmídia ;tática; corpo composto;estético a dos afectos	Dança transmídia: As táticas de corpo composto	2016	BARBOSA, Larissa Ferreira Regis.	T	Artes Visuais (UNB)
9	Peça-game, transmídia, teatro	Isto não é uma peça: Investigação artística e teórica sobre as possibilidades entre o teatro e as novas mídias	2016	CHAGAS, Lorena de Oliveira.	D	Estudos Contemporâneos das Artes (UFF)
10	História em quadrinhos; Hiper-realidade; Simula cro.	A fantástica história de Francisco Iwerten: hiperrealidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha	2017	OLIVEIRA,	T	Arte e Cultura (UFSC)
11	Arte robótica; Arte e tecnologia; Criatividade artificial; Arte simbiótica; Poéticas digitais; Robôs	Arte robótica: contextos, conceitos e perspectivas	2017	NOMURA, Luciana Hide mi Santana.	T	Arte e Cultura Visual (UFSC)
12	Escultura; História em quadrinhos; Vídeo; Narrativas visuais; Animação	Vídeo hqescultura: uma poética narrativa	2017	MACHADO, Fabio Purper.	T	Arte e Cultura Visual (UFSC)
13	Experiência; Matrix; narrativa transmídia; redes; Walter Benjamin	Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia	2017	MOTA, João Pedro de Azevedo Machado	D	Meios e Processos Audiovisuais (USP)
14	Transmídia. Eko-Interlude. Infoentretenimento . Edutretenimento. Associação Ferroviária de Esportes.	Duas décadas: transmidialidade na produção do documentário sobre a Associação Ferroviária de Esportes.	2017	CARDOZO, Paulo Henrique Ribeiro.	D	Mídia e Tecnologia (UNESP)
15	Autobiografia; Transmídia; Fanzine; Gravura; Diário de artista	Lady Víbora processos de criação de uma personagem Ficcional autobiográfica	2019	FE, Ilda Aparecida Ribeiro de Santa.	D	Arte e Cultura (UFG)

Quadro 3 – Estado da arte de publicações sobre metodologias transmídias

	PALAVRA- CHAVE	TÍTULO	ANO	AUTOR	TIPO	ÁREA UNIVERSIDADE
1	Gamificação. Roteirização. Educação. Audiovisual Multiplataforma. Narrativa Transmídia.	Gamificação aplicada à produção de roteiro para audiovisual educativo interativo	2015	CHRISTIANINI, Shelley Navari.	D	Mídia e Tecnologia (UEPJM)
2	Narrativa transmídia;educação de ensino médio;interdisciplinariedade;objeto de aprendizagem	A narrativa transmídia como proposta metodológica para educação de ensino médio: um modelo aplicado.	2016	JUNIOR, Jose Antonio Gallo.	D	Mídia e Tecnologia (UNESP)
3	Design; Transmidialidade Design Transmídia	Design transmídia:um sistema para análise e criação das interfaces de mundos narrativos multimidiáticos	2017	SENS, Andre Luiz.	T	Design (UFSC)
4	Mundos ficcionais; Metaprojeto; Metodologia; Narrativa; Design	Projetando mundos ficcionais: Escopos, instâncias e princípios de relevância no metaprojeto de produtos narrativos	2018	SILVA, Andre Conti.	T	Design (UFRGS)
5	Narrativa; Transmídia; Comunicação	Design e comunicação: modelo para análise de narrativas transmídia	2018	COSTA, Tassio Jose da Silva.	D	Design (UFP)
6	Direção de arte; Transmídia; Linguagem; Concepção visual	Design e produção na narrativa transmídia: Recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos	2018	KURZ, Lucas de Moura.	D	Design (UFAM)
7	design transmídia; convergência; multiplataforma; design.	Design transmídia: pensamento projetual para experiências por multiplataformas	2020	JUNIOR, Dario de Souza Mesquita.	T	Design (UAM)
8	Comunicação; Design Estratégico; Narrativas Transmídia; Storytelling; Experiências.	Possibilidades de contribuição do design estratégico para projetos de narrativas transmídia	2018	ALVES, Silvio Andre Lacerda.	D	Design (UNISINOS)



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 1 – Térreo  
Porto Alegre – RS – Brasil  
Fone: (51) 3320-3513  
E-mail: [propesq@pucrs.br](mailto:propesq@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)