

Os Princípios da Narrativa Transmídia nas Produções de Batman

Victoria Sayuri F. S. Kudeken¹

Resumo:

O presente artigo tem como objetivo analisar as técnicas da Narrativa Transmídia nas produções de Batman, personagem fictício da DC Comics, tendo em vista suas histórias em diversos meios de comunicação. A partir de um mapeamento de técnicas e princípios, o artigo teve como intuito entender a efetividade do formato quando focado na construção de narrativa complexa.

Palavras-chave: *Transmídia; Batman; Narrativa.*

Introdução

A convergência dos meios de comunicação é um processo onde o fluxo de conteúdos veiculados alcança o público em diversas plataformas de comunicação de forma integrada e não linear. Esse processo permite que, mídias clássicas, como a televisão e o cinema, comecem a dar lugar ao acesso descontínuo e personalizado de cada interator, onde conteúdos possam ser visualizados onde e quando quiser por meio de computadores, celulares e DVDs. Apesar das grandes mudanças na forma em que os conteúdos são extraídos, cada inovação tecnológica deixa mais perceptível que a convergência entre os meios não é possibilitada pela forma “multiuso” de cada aparelho, mas pelo conteúdo disperso e acessível à rotina de cada interator em sua busca pelos diversos conteúdos que o interceptam diariamente. Para Jenkins (2008):

¹ Graduada em Rádio, TV e Vídeo pela FIAM-FAAM.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2008: 30)

Dentre infinitos conteúdos disponíveis, poucas produções midiáticas ganham destaque e longevidade com o público. Nas produções de entretenimento isso torna ainda mais difícil já que, a sua existência é condicionada a sua audiência. Entre grandes apelos publicitários e reforços estéticos para atrair maior audiência, os caminhos enveredados pelos profissionais de mídia seguem cada vez mais para outra direção, através de um formato chamado por Jenkins de Transmedia Storytelling, ou Narrativa Transmídia. Esse formato permite a convergência entre meios de comunicação e traz a tona um grande impulsor da atenção do público, a construção de uma estória.

Narrativa Transmídia é um forma de estruturação da mensagem que, a partir de uma determinada construção dos seus elementos narrativos e da assimilação de seu conteúdo no formato de uma estória e dispersos em diversas plataformas de comunicação, consegue elaborar um projeto artístico cuja ênfase está posta em um receptor que é seduzido pelo ritual criado e pela complexidade interativa do evento. Esse tipo de compartilhamento de informações busca explorar os relatos, as memórias e os processos de identificação como matéria-prima da interação comunicativa, em um jogo de rebatimentos entre o conteúdo informado e a experiência do receptor no consumo desta mensagem. (KUDEKEN, CASADEI 2012: 06)

Após um breve levantamento bibliográfico, utilizaremos os princípios de uma Narrativa Transmídia descritos por Henry Jenkins para confrontar as produções de Batman ao formato midiático estudado. A proposta da pesquisa é analisar a narrativa das estórias do personagem Batman sob a perspectiva dos sete princípios da teoria transmidiática.

Primeiro Princípio: Profundidade

O primeiro princípio de Jenkins fala sobre a profundidade de uma produção, onde o conteúdo deve ser fragmentado e disperso em diversas plataformas de forma complementar para que cada meio possua uma nova informação ao universo narrativo construído. O importante nesse princípio é entender que cada meio de comunicação deve conter uma

informação única e bem explorada pelas possibilidades de seu meio, como o Jenkins afirma (2003):

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. (JENKINS, 2003)

A última franquia de filmes dirigidos por Christopher Nolan sobre Batman, com os longa metragens “Batman Begins” (2005), “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (2008) e “Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge” (2011) utilizam o princípio Profundidade para a manutenção da expectativa do público entre os filmes. A partir do sucesso do primeiro filme, foram criados para uma ação transmídia um canal do youtube, blogs interativos e oito sites que indicavam algumas pistas do que estava por vir no segundo longa. Raquel Timponi Pereira Rodrigues (2009) descreve:

A maioria é construída sob o pretexto de uma crítica à corrupção, supostamente realizada pelo Coringa com suas piadas e brincadeiras, além da risada desequilibrada do personagem inserida em todos os canais de comunicação ligados ao filme (o que já aponta a relevância do personagem na trama, antes mesmo de o espectador assistir ao filme). O Coringa modifica os sites, inserindo sua marca de olhos e bocas de palhaço nas fotos divulgadas e nas imagens, realiza a troca de palavras das manchetes e dos nomes dos sites construídos, a respeito da cidade de Gotham, de forma a mudar o sentido das mensagens. Esta é uma espécie de manifestação ativista contra a corrupção da polícia e política, assuntos abordados na trama, para ridicularizar as instituições que aparecem no contexto do filme. (RODRIGUES, 2009)

As páginas online imitam a realidade através do site da Polícia, Jornal e Banco Nacional de Gotham e passam para a ficção através de jogos que explicam cenas secundárias. No caso dos blogs, o interator é convidado a participar das rasuras feitas pelo Coringa nos sites, expondo sua foto a um contorno caricata que caracteriza o vilão, ou também apoiar a campanha de Harvey Dent, personagem que se transforma durante o longa no vilão Duas Caras. A utilização dos formatos possibilitou a imersão dos interatores e a utilização mais efetiva de cada meio recorrente, a internet e o cinema, que de forma complementar exemplificam o primeiro princípio de uma Narrativa Transmídia.

Segundo Princípio: Coerência

O segundo princípio para a construção de uma narrativa transmídia está relacionado à coerência da história. Observando as grandes produções de mídias, Jenkins afirma que uma das alternativas é que as histórias sejam construídas de forma contínua, que construída com uma estrutura linear é comum em franquias cinematográficas e séries, onde a história se desenvolve e cresce através de temporadas e sequências, e o interator pode acompanhar longas trajetórias das personagens além de receber diversas informações novas por outras plataformas.

Outra possibilidade de construção narrativa ligada à coerência surge através da multiplicidade, onde notamos uma maior fragmentação da história para que a narrativa seja decodificada pelo interator e histórias secundárias possam ser exibidas como novas produções ao público paralelamente a narrativa principal, mostrando novas possibilidades da trama ao interator ao acompanhar seu personagem favorito em histórias inéditas ou observar sob outra ótica alguns conflitos da narrativa. Sobre as histórias multiformes, Janet Murray explica:

Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de múltiplas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. (MURRAY, 2003: 49)

Diversas produções do Batman podem exemplificar o segundo princípio. Destacando a primeira possibilidade citada por Jenkins quanto à coerência, podemos citar as séries de quadrinhos que possuem histórias contínuas desde o momento em que o herói passou a ter uma revista exclusiva, em 1941 pela DC Comics, como também a série animada de Batman criada pela Warner em 1992, que em três temporadas apresentou o herói e diversas sagas famosas dos quadrinhos sob uma ótica mais realista e dramática para seus conflitos. Já na multiplicidade, as histórias vertentes da trama central do Batman tem sido uma chave para continuar a produção em diversas plataformas e não deixar a imagem

do herói exaustiva. Em séries televisivas podemos citar “Birds of Prey” que contava as aventuras de Helena Kyle, filha de Batman e Mulher Gato, como também a série “Gotham” que tem como ano de estreia 2014 e conta a estória de Gordon, ainda detetive de Gotham City, como um policial empenhado a resolver os crimes da cidade, entre eles à morte do casal Wayne, pais de Batman. Nas histórias em quadrinhos, vemos a migração de Robin para outro clã justiceiro na série de quadrinhos Novos Titãs, como também o clã feminino “Aves de Rapina” que utiliza personagens secundárias da DC Comics, no caso das estórias do Batman o destaque é de Barbara Gordon, a heroína Bat-girl até ficar paraplégica e se tornar o Oráculo, e também podemos citar as missões especiais do herói Batman na Liga da Justiça, além de diversos quadrinhos especiais que criam um universo paralelo à trama central a fim de analisar melhor as personagens do universo de Batman, caso de quadrinhos como “A Piada Mortal” de Alan Moore e “O Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller, ambos quadrinistas renomados que quiseram mostrar sua ótica sobre o herói e seus personagens principais.

Terceiro Princípio: Imersão x Extração

O terceiro princípio trabalha com elementos opostos no processo de manutenção da narrativa. Pensando na Imersão, se torna possível posicionar o espectador como um membro ativo da estória, onde ele possui um alto nível de interatividade e pode descobrir, de acordo com seu interesse, novas informações e caminhos dentro do meio de comunicação e do acesso dado a ele. Através dos estudos sobre a narrativa no ciberespaço, Patricia Biegging (2013) afirma sobre a Imersão:

A Imersão faz com que sejamos transportados para outros mundos, sem sair do lugar. O desejo de viver uma fantasia, transmitida pelas narrativas de um determinado universo ficcional, induz o nosso cérebro a sintonizar o enredo proposto e anular temporariamente o mundo real a nossa volta. É a sensação de estarmos participando da história em outra dimensão. Esse mergulho em busca de uma experiência imersiva tem como característica o prazer de vivenciar a situação. (BIEGING, 2013)

O caráter imersivo de Batman pode ser visualizado mais uma vez na criação de páginas online, dessa vez entre o segundo e terceiro filme da franquia de Nolan para o Batman no cinema. Uma vez que apresentada pistas sobre a narrativa trabalhada no terceiro filme, os interatores foram convidados a discutir e especular quais personagens

poderiam participar da trama e, sabendo que a criação dos roteiros de Nolan citavam momentos marcantes da História do herói em suas mais diversas produções, momentos importantes como o vilão Bane fraturando as costas de Batman ou o aparecimento filha de Ras Al Guh, por quem o protagonista possui uma relação de amor e ódio foram imaginados e descritos em fóruns de debates ou recriados em vídeos caseiros para o Youtube. Com esse jogo de detetive, os produtores do filme e do site permitiram a imersão dos fãs na estória e em Gotham para encontrar a narrativa exibida em 2012.

Já a extração, pensa na utilização desse universo no cotidiano do público, é onde se encaixam os produtos da série, se tratando mais de um jogo de marketing que não insere informações relevantes ao produto midiático, mas reforçam signos e trabalham com o processo de identificação da narrativa e seus personagens pelo interator.

Quarto Princípio: Construção de Universo

Ao pensar na construção de um Universo fictício, um trabalho árduo e de criatividade é indispensável na criação dessas extensões Transmídia. Muitas vezes, os elementos de construção aparecem na trama para acrescentar um conteúdo que só é descoberto a partir de um conhecimento específico de cada receptor. É imprescindível mostrar ao público noções básicas de como funciona o Universo da estória, a partir de regras e práticas, criando uma lógica inteligível e, mesmo que diferente do mundo real, se torne comum ao indivíduo que começa a imergir na estória. Sobre a capacidade enciclopédica e o potencial narrativo a partir da construção de um universo, Janet Murray (2003) afirma:

A estrutura entrelaçada do ciberespaço não apenas permite a expansão ilimitada de possibilidades dentro do universo ficcional, mas, no contexto de uma rede mundial de informação, essas histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim. (MURRAY, 2003: 90)

Assim que Batman deixou de ter apenas uma seção na revista DC Comics em 1941, os quadrinistas Bob Kane e Bill Finger criaram uma cidade para que as tramas de Batman pudessem acontecer. Gotham City é um ótimo exemplo de universo narrativo por mostrar, a partir de diversas questões econômicas e sociais, a influencia desse contexto para que as personagens se posicionassem na trama. O ambiente gótico e as características de uma

metrópole em declínio econômico intensificam a ideia do herói como sombrio e os vilões como personagens arquetípicos, além de resignificar um estilo fundamentado desde a criação do personagem, mesclando as histórias detetivescas e de vampiros do final do século XIX. O Universo das histórias de Batman não caracteriza uma época datada, mantendo-se assim sempre atual e de grande importância para cada nova trama criada nas produções de Batman.

Quinto Princípio: Serialidade

Tal como as séries televisivas, o princípio Serialidade trabalha com a fragmentação dos arcos narrativos afim de trabalhar narrativas longas com a divisão de episódios e temporadas permitindo durante esse tempo ocioso a discussão e especulação dos interatores sobre a continuidade dessa narrativa. Tal como afirma Arlindo Machado:

Seccionando o relato no momento preciso em que se forma uma tensão e em que o espectador mais quer a continuação ou o desfecho, a programação de televisão excita a imaginação do público. Assim, o corte e o suspense emocional abrem brechas para a participação do espectador, convidando-o a prever o posterior desenvolvimento do trecho. (MACHADO, 2005: 88)

Além da fragmentação da narrativa em um meio de comunicação principal, para adequarmos a narrativa ao formato Transmídia, parte desse conteúdo deve ser desenvolvido em outra plataforma, lembrando que a premissa para uma Narrativa Transmídia é que cada meio de comunicação se estabeleça de forma independente as outras mídias utilizadas, tendo como objetivo ganhar públicos específicos de cada meio e interatores que transitem entre as plataformas para uma experiência mais profunda sobre a narrativa contada.

Quanto a Serialidade nas histórias de Batman, podemos destacar o trabalho da DC Comics com as produções audiovisuais de seus heróis. Após a última franquia de filmes dirigidos por Christopher Nolan, a origem do herói é recontada como um aprendiz da Liga das Sombras que tinha como líder o vilão Ra's Al Ghul. A filosofia do grupo de assassinos que treinaram Batman e características visuais do estilo de luta e as armaduras usadas pelos membros foram exploradas no primeiro e terceiro filme da saga. Outro herói da mesma empresa criadora de Batman, o Arqueiro Verde, tem sido produzido para a televisão através de um seriado e, como se é comum nas Histórias em Quadrinhos, elementos

universais transitam entre as histórias e nesse caso a Liga das Sombras também faz parte do enredo da série. Recordando a mesma filosofia e utilizando roupas iguais, ambos os heróis combatem e se relacionando com esse grupo de vilões, e ainda sim as histórias permanecem independentes entre si.

Sexto Princípio: Subjetividade

O princípio Subjetividade destacado por Jenkins está ligado à coerência da história e a multiplicidade que pode ser construída em uma trama. Como um recurso de expandir o universo narrativo da história, personagens secundários e situações que deixaram lacunas são exploradas como novas tramas para que o interator possa ter conhecimento mais profundo do conteúdo.

A criação de novas histórias a partir de lacunas deixadas na trama principal permite uma maior integração entre os meios de comunicação e se usados personagens secundários, o investimento na relação dos interatores com cada elemento que compõe o universo criado reforçam a complexidade narrativa e compõem uma estrutura solidificada para que múltiplas histórias possam continuar a ser contadas paralelamente a trama central.

Confrontando o princípio Subjetividade as histórias de Batman podem destacar a ascensão de diversos personagens secundários em momentos que esses se tornam protagonistas da trama. Podemos destacar nas Histórias em Quadrinhos a saída de Robin, ajudante do herói Batman, para a série de quadrinhos Jovens Titãs, com sua última série lançada em 2011, no qual seu papel é de líder do grupo, contando às vezes com a ajuda de outros heróis com publicações individuais da DC Comics mas, sendo sempre o personagem a ser acompanhado pela revista. Outra série paralela as histórias de Batman é a Mulher-Gato, também com a atual série lançada em 2011, que mostra a vida de Selena entre boas e más atitudes e seu relacionamento conturbado com o herói Batman. Ambas as séries de Histórias em Quadrinhos ampliam nossas visões sobre o herói e outras personagens a fim de expandir o universo de Gotham e indiretamente a DC Comics.

Sétimo Princípio: Performance

O sétimo princípio conceituado por Jenkins diz respeito à relação entre público e mídia, onde notamos o quanto da narrativa é assimilada e como essa informação se transforma em um novo conteúdo. A partir da convergência dos meios de comunicação e da ascensão de novas mídias, o poder de resposta e crítica sobre o conteúdo visualizado consegue ter mais velocidade de retorno e também um alcance maior entre as pessoas, possibilitando a formação de grupos de discussão e novas ideias para cada trama. Conforme pode ser visualizado nos princípios anteriores, a construção de uma narrativa complexa possibilita a imersão e convida o interator a não simplesmente indicar de modo crítico se o conteúdo é bom ou ruim, mas também a participar e explorar o universo ficcional criado por uma narrativa. Para ECO (1989):

Poderíamos aliás, classificar as produções narrativas seriadas num continuum que leva em consideração as diversas graduações do contrato de leitura entre texto e leitor de segundo nível ou leitor crítico (como sendo o oposto do leitor ingênuo). É evidente que até produto narrativo mais banal permite ao leitor constituir-se, por decisão autônoma, em leitor crítico, isto é, em leitor que decide avaliar as estratégias inovadoras, ainda que mínimas, ou registrar a ausência de inovação. Há porém obras seriais que estabelecem um pacto explícito com o leitor crítico e por assim dizer o desafiam a destacar as habilidades inovadoras do texto. (ECO, 1989: 129)

O princípio Performance está ligado principalmente a apropriação do conteúdo e a resignificação do mesmo através de novas produções. Para JENKINS:

O que um dia foi admitido como verdade absoluta precisa agora ser articulado. O resultado pode ser chamado de economia moral de informação: ou seja, uma noção de obrigações recíprocas e expectativas compartilhadas sobre o que constitui boa cidadania dentro da comunidade de conhecimento. Podemos pensar em comunidades de fan fiction como o equivalente literário da Wikipédia: em torno de qualquer propriedade midiática, escritores estão construindo uma série de interpretações diferentes, expressas por meio de histórias. O compartilhamento dessas histórias abre novas possibilidades no texto. (JENKINS, 2008: 339)

Para esse princípio, a comunidade de fãs do personagem Batman tem realizado diversas produções caseiras de vídeos, quadrinhos e animações sobre as tramas possíveis da personagem, além de zona de discussão a cada próxima grande produção nos diversas plataformas de comunicação onde a história é fragmentada. Um exemplo de sucesso que também se encaixa no princípio de Subjetividade é a websérie The Joker, criada logo após

o segundo filme da franquia do diretor Christopher Nolan, Batman o Cavaleiro das Trevas, lançado em 2008. A webserie cria uma trama sobre a prisão do vilão Coringa no asilo Arkhan e seu contato com a Dra. Harlem Quinn, responsável pelo seu tratamento. Conforme a sequencia dos episódios, notamos que a patologia do vilão Coringa afeta a Dra. Quinn para esta se transforme na vilã Harlequina, presente nas Histórias em Quadrinhos e nas animações das estórias do Batman. Com 78 vídeos no canal do Youtube, a webserie criada pelos fãs do Batman construíram uma nova origem para uma das vilãs mais conhecidas da saga do herói além de se conectar a produção comercial da trilogia de filmes dirigidos por Nolan.

Batman e a Narrativa Transmídia

Como exposto através da dissertação dos princípios de uma Narrativa Transmídia idealizados por Jenkins, as estórias de Batman estão ligadas ao formato midiático pela sua construção narrativa que ao longo de seus quadrinhos criou personagens arquetípicos, um universo consolidado e camadas de novas estórias que caracterizam uma narrativa complexa, e que posteriormente foi distribuído para outras plataformas realizando assim uma ação Transmídia. Muitas vezes, os princípios também são efetivos nas pequenas produções de Batman, demonstrando que a integração das produções comerciais e dos fãs constroem a mitologia do herói e expandem o universo narrativo de Gotham.

Apesar de todas as técnicas e recursos apresentados para uma Narrativa Transmídia, sem duvida o principio mais importante criado nas estórias de Batman foi seu Universo. Gotham é uma cidade fictícia que se sobressai o tempo inteiro, tendo impacto e sendo diretamente responsável pela psicologia de suas personagens que, representando alegorias, andam pelas ruas mostrando as diversas faces de seu cenário. A forma mais eficaz de ter a profundidade e serialidade em uma narrativa acontece por uma boa estruturação do Universo, e isso se torna claro a partir da percepção de que Gotham é uma cidade caótica, que reúne habitantes com os mais diferentes perfis psicológicos buscando recompensas já que suas próprias lembranças não lhe deram nada. Nesse meio, surge o herói que, igualmente traumatizado, escolhe o lado oposto e tenta lutar pela cidade que cria esperanças de ser um lugar melhor. O Universo é importante não só para dramatizar ou reunir as tramas da narrativa, é também um mapa geográfico, cultural e social que o

público observa e entende suas regras e que tipo de aventura e conflito é suportado. Com um Universo complexo igual ao do Batman, é possível perceber seus elementos e transformar a criação de novas histórias como um ambiente público, tornando possível o inúmero grupo de profissionais que escreveram novas histórias para os quadrinhos, cinema, jogos e series animadas, e ainda também se torna um espaço para a legião de fãs que criam novas histórias em fan pages e vídeos caseiros.

Considerações Finais

Após a análise de cada princípio sobre as histórias de Batman, podemos concluir que o formato midiático Narrativa Transmídia não se trata de uma novidade tecnológica e também não teve o início de sua aplicabilidade recente, mesmo tendo grande impulso a partir da ascensão das novas mídias. Como destacado, a construção de uma narrativa complexa permite que o formato estudado seja efetivo e consiga ampliar e distribuir seu conteúdo através de diversas plataformas conectando assim, públicos diferentes que personalizam sua experiência com o produto gerado.

Referências Bibliográficas

BOLTER, J. D. & GRUSIN, R. Remediation: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 1999.

FIDLER, R. Mediamorphosis: understanding new media. Thousand Oaks: Pine Forge Press, 1997.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. The Revenge of The Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Massachusetts, 2009.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling. Technology Review. <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/> Acessado em 26/06/2014

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.

MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo, Makron Book. 1995.

EISNER, Will. Quadrinhos e a Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

WILLIS, C. & BOWMAN, S. We media: how audiences are shaping the future of news information. Media Center. American Press Institute, 2008.

BLASCZAK, DANIEL ZATTA. O Merchandising na Narrativa Transmídia do seriado Heroes: Como uma boa história envolve o consumidor com a marca em diferentes plataformas midiáticas. São Paulo, 2010.

KUDEKEN, Victoria Sayuri F S. Do quadro a tela: a narrativa transmidiática nas histórias em quadrinhos e nos meios de comunicação de massa. 2012. Iniciação Científica. Orientadora: Eliza Bachega Casadei.

FECHINE, Yvana; FIGUEIRÔA, Alexandre. Transmídiação: explorações conceituais a partir da telenovela brasileira. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org). Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataforma, convergências, comunidades virtuais. Porto Alegre: Sulinas, 2011.

RODRIGUES. Raquel Timponi Pereira. The Dark Knight e o conteúdo convergente nas redes sociais: uma análise transmidiática. III Simpósio Nacional ABCiber. São Paulo, 2009.

ECO, Umberto. A Inovação no seriado. In: Sobre os Espelhos e Outros Ensaio. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

BIEGING, Patricia. Interação, Imersão e Participação: a narrativa transmídia como estratégia para o envolvimento da audiência. Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-RIO. Rio de Janeiro, 2013.