



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE**

**MICHAEL FELIPE SOUZA ARAÚJO**

***PIRÂMIDE CÓSMICA:*  
A bíblia de uma websérie transmídia**

Brasília - DF  
2018

MICHAEL FELIPE SOUZA ARAÚJO

***PIRÂMIDE CÓSMICA:***  
**A websérie de uma websérie transmídia**

Memória do produto apresentada ao curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (FAC/UnB) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profa. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília - DF

2018

MICHAEL FELIPE SOUZA ARAÚJO

***PIRÂMIDE CÓSMICA:***  
**A bíblia de uma websérie transmídia**

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Selma Regina Nunes Oliveira  
**Orientadora**

---

Prof. Edmundo Brandão Dantas  
**Examinador**

---

Prof. Luciano Mendes de Sousa  
**Examinador**

---

Profa. Priscila Monteiro Borges  
**Suplente**

Brasília - DF  
2018

*“Precisamos estar dispostos a nos livrar da vida que planejamos, para podermos viver a vida que nos espera”.*

**– Joseph Campbell**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Beatriz e ao meu pai Péricles por proporcionarem, na medida do possível, uma vida estável e confortável. Privilégio este, que me permitiu ingressar em uma das maiores universidades do Brasil.

Um agradecimento especial à minha irmã – e amiga – Letícia, por todo apoio nesta etapa tão complicada da minha vida. Em todos os momentos que eu pensei em desistir e todas as vezes em que estava quase surtando, segurou a minha mão e respirou junto comigo dizendo que tudo iria ficar bem.

Ao meu grande amigo João Luiz que, apesar de não pegarmos mais tantos metrô lotados juntos, ainda continua sendo um parceiro incrível, um amigo que ultrapassou a barreira do “colega de faculdade”. Obrigado por sempre estar presente nos momentos de alegria e de tristeza dessa fase tão intensa chamada: graduação.

Aos meus amigos, e agora sócios, Gabriele, Anderson e Bruna, pelo suporte e pela paciência no período em que eu estava totalmente focado no TCC, e eles seguraram as pontas na Space4 Filmes.

À Gaby e ao Gê que foram grandes companheiros desde o primeiro trabalho em grupo da FAC. E a todos meus outros amigos e pessoas que passaram pela minha vida nos últimos anos e eu não citei aqui. Vocês não são menos importantes, mas dez páginas não seriam suficientes para agradecer e nomear todos aqueles que considero fundamentais para minha formação. Mas saibam que eu sou profundamente grato a todos vocês.

E não poderia de deixar de agradecer ao meu xará de nome e de signo, Michael Rios, que solicitamente revisou todo meu TCC. Você foi demais, migo!

À minha querida orientadora Selma Regina Nunes Oliveira, que confiou em mim e me deu todo suporte teórico e prático para o desenvolvimento deste trabalho, mas também pelas grandes lições de vida. Apesar de não ter sido minha professora “oficialmente” dentro de sala de aula, foi uma verdadeira mestre ao me guiar pela longa jornada da vida acadêmica e profissional.

Agradeço à Universidade de Brasília por todas vivências, oportunidades e por todas as pessoas incríveis que eu conheci através dela. Sem dúvida nenhuma foi um período de muitas experiências (boas e ruins), aprendizados e também de autoconhecimento. Obrigado por contribuir para o meu conhecimento intelectual, mas também por fazer parte da construção de quem eu sou hoje.

## RESUMO

O presente trabalho explora a narrativa audiovisual, a linguagem seriada da TV, e a cultura da convergência, além da definição e contextualização das webséries e narrativas transmídias. Conceitos e ideias utilizados para fundamentar e referenciar o desenvolvimento da proposta – bíblia – da websérie transmídia de *Pirâmide Cósmica*, que contará a história de um jovem que descobre um portal interdimensional em Brasília, mas na busca perceberá que existem mais perigos e segredos na própria dimensão do que no outro lado do portal.

**Palavras-chave:** Comunicação, websérie, transmídia, Internet, Brasília.

## ABSTRACT

*This project explores the audiovisual storytelling, TV's serial language and convergence culture, beyond definition and contextualization of the webserie and transmedia storytelling. Concepts and ideas used to base and refer the development of proposal - bible - of the transmedia webserie Cosmic Pyramid, that will tell the story of a young who discovers an interdimensional gate in Brasilia, but in the seek, he'll realizes that there are more dangers and secrets in his own dimension than in the other side of the gate.*

**Keywords:** *Communication, websérie, transmedia, Internet, Brasilia.*

## LISTA DE FIGURA

<b>Figura 1</b> Frame da série "Lost" (2004 - 2010) .....	22
<b>Figura 2</b> Frame do filme "A Múmia" (1999) .....	23
<b>Figura 3</b> Frame do filme "Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal" (2008) .....	23
<b>Figura 4</b> Imagem de divulgação do filme "Stargate" (1994) .....	23
<b>Figura 5</b> Escala da Pirâmide. Foto: valedoamanhacer.org .....	24
<b>Figura 6</b> Templo da Boa Vontade. Foto: Minervino Junior/CB .....	24
<b>Figura 7</b> Ermida Dom Bosco na década de 1960. Foto: Arquivo Público do DF .....	25



## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2.</b>	<b>PROBLEMA DE PESQUISA</b> .....	<b>11</b>
<b>3.</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b> .....	<b>12</b>
<b>4.</b>	<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>13</b>
4.1.	Objetivo Geral .....	13
4.2.	Objetivos Específicos.....	13
<b>5.</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>14</b>
5.1.	A Narrativa Audiovisual .....	14
5.2.	A Serialidade da TV .....	15
5.3.	O <i>Boom</i> das Webséries .....	16
5.4.	A Narrativa Transmídia .....	19
<b>6.</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>22</b>
<b>7.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>27</b>
<b>8.</b>	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>29</b>
8.1.	Bibliográficas.....	29
8.2.	Sites e Artigos <i>Online</i> .....	30
8.3.	Filmográfica .....	30
8.4.	Videográfica .....	31

## 1. INTRODUÇÃO

Na atualidade, os produtos audiovisuais estão altamente associados às plataformas digitais. Seja por meio de divulgações, como a criação da *fanpage* de uma série no Facebook ou um *hotsite* com o trailer de um filme. Mas também, quando um blog faz a *review* do último episódio da temporada ou um canal do YouTube realiza uma análise do filme em cartaz nos cinemas.

Entretanto, outros produtos audiovisuais estão sendo criados e lançados exclusivamente para a Internet. Neste contexto, as webséries são produções independentes, que apresentam um crescimento nos últimos anos, cada vez mais bem produzidas e populares (ZANETTI, 2014, p. 71).

Assim, não só os produtos sofrem mudanças, mas também os consumidores desses conteúdos. Logo, Marques e Médola (2014, p. 80) expõem a necessidade de “compreender o comportamento dessa nova figura que protagoniza a comunicação audiovisual, o espectador/produtor”, como aquele que compartilha, curte, comenta e interage com outros receptores e até com o produtor do conteúdo.

Posto isso, ao afirmar que “o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas” (JENKINS, 2009, p. 32-33), o autor da obra *Cultura da Convergência*, explica esse movimento da narrativa audiovisual na Internet.

Dessa maneira a cultura da convergência<sup>1</sup> também proporciona e impulsiona a manifestação das narrativas transmídias, que, segundo Jenkins (2009, p. 138) é uma história que se desenvolve em várias mídias com novos elementos, mas que contribuem para o todo da história.

Grandes sucessos da TV e do Cinema usam o recurso da narrativa transmídia para conquistar fãs em todo o mundo. As séries<sup>2</sup> *Lost* e *Heroes* ou as franquias<sup>3</sup> *Harry Potter* e *Matrix* são fortes exemplos de narrativas transmídias. Os produtores dessas obras desenvolveram suas histórias para as telas, mas também para livros, Histórias em Quadrinhos (HQ), sites, enciclopédias *online*, jogos eletrônicos, redes sociais, aplicativos etc.

---

<sup>1</sup> “Palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura”. Definição de Henry Jenkins (2009, p. 377).

<sup>2</sup> IMDb: *Lost*: <<https://goo.gl/VUiEUn>>; e *Heroes*: <<https://goo.gl/9SFeHn>>.

<sup>3</sup> IMDb: *Harry Potter*: <<https://goo.gl/oJtdt9>>; e *Matrix*: <<https://goo.gl/9v5hNx>>.

Diante disso, a proposta da websérie Pirâmide Cósmica surge com a intenção de contar a história de um jovem estudante que descobre a existência de um portal para outras dimensões em Brasília. Além de propor uma dinâmica transmídia, onde novas narrativas podem ser desenvolvidas em outros meios. Para apresentar a proposta desse projeto, foi definido como suporte a “bíblia da série”.

A “bíblia da série” é denominada por Eduardo Albuquerque (2015) como “um longo documento que basicamente compreende todas as “verdades” com as quais a série e os que a compram “concordam”. Por isso a bíblia foi escolhida como uma forma de mostrar essa proposta, visto que nesse documento, o leitor do projeto poderá ter acesso a sinopse, argumento, descrição dos personagens, roteiro do piloto, entre outros elementos da websérie Pirâmide Cósmica.

Sendo assim, o presente trabalho busca explorar os conceitos, definições e ideias que fundamentam o projeto. Assuntos levantados por autores que discutem sobre a grande inserção de conteúdos audiovisuais na Internet, a mudança de comportamento do espectador, a linguagem seriada da TV, as características das webséries e da narrativa transmídia.

Além do referencial teórico, o trabalho também apresenta a metodologia utilizada para o desenvolvimento do conteúdo da bíblia, assim como um extenso referencial filmográfico, que contribuiu para a elaboração da narrativa e concepção visual da websérie Pirâmide Cósmica.

## **2. PROBLEMA DE PESQUISA**

Nos últimos anos, tem-se observado que o consumo de produtos midiáticos está cada vez mais relacionado à experiência da audiência<sup>4</sup>, que não mais se restringe em apenas assistir, ler ou escutar, passivamente, conteúdos produzidos pela mídia. Assim, as narrativas construídas pelos diversos meios se tornam fontes para um público que, agora, participa, comenta e até recria esses conteúdos.

De acordo com Massarolo e Mesquita (2013), a *Web 2.0*<sup>5</sup> está inteiramente relacionada à evolução das redes móveis de telecomunicações e, conseqüentemente,

---

<sup>4</sup> No presente trabalho, o termo está sendo entendido como ouvintes, espectadores, leitores, consumidores de produtos midiáticos.

<sup>5</sup> É um termo cunhado por Tim O’Reilly para se referir a novos tipos de empresas de mídia que utilizam redes sociais, conteúdo gerado pelo usuário ou conteúdo moderado pelo usuário (JENKINS, 2009, p. 388).

ao aumento dos usuários de aplicativos em dispositivos móveis, desenvolvendo e proporcionando maior participação e interação dos internautas que produzem e compartilham em plataformas *online*<sup>6</sup> conteúdos como resenhas, comentários, discussões, interpretações pessoais relacionados a filmes, seriados, novelas, livros, HQs, músicas, videogames, videoclipes, consumidos nas suas diversas mídias.

O videogame e a História em Quadrinho, por exemplo, não se limitam mais às suas respectivas mídias, as narrativas podem ser contadas em outros meios. Ou seja, mesmo que nunca tenha jogado em um console, o interessado poderá assistir um vídeo no YouTube de uma outra pessoa jogando o game, ou mesmo ler resenhas, resumos e curiosidades de inúmeros volumes de uma HQ em algum blog temático.

Tem ocorrido uma grande demanda por conteúdos midiáticos mais híbridos. O público não quer somente assistir a uma ficção no cinema ou acompanhar um seriado de sucesso, mas também quer “baixar” um aplicativo derivado do filme para *smartphone* ou quer escutar a *playlist*<sup>7</sup> com as músicas favoritas dos protagonistas da série em plataformas de *streaming*.

A partir dessas observações inicialmente levantadas neste tópico, uma questão pode ser fortemente considerada para o desenvolvimento do presente trabalho: como uma *websérie* que apresenta desdobramentos narrativos pode estimular uma experiência transmídia? Da mesma maneira, tal questionamento ainda possibilita mais uma indagação: como seria desenvolvida a relação entre a narrativa principal e as demais derivações narrativas?

### 3. JUSTIFICATIVA

Diante do atual cenário das plataformas de compartilhamento de vídeos, que possibilitam a criação de verdadeiros canais, produtores independentes de grandes emissoras conseguem distribuir conteúdos audiovisuais, produzidos exclusivamente para a Internet, a um numeroso público.

Assim, as webséries estão cada vez mais populares e chamando a atenção, inclusive, de grandes estúdios. Entretanto, por conta de uma excessiva inserção de conteúdos audiovisuais nas plataformas, se torna necessário uma maior preocupação

---

<sup>6</sup> Em sites, blogs, fóruns, redes sociais, vídeos, comunidades de fãs, etc.

<sup>7</sup> É uma lista de músicas. O termo está bastante relacionado às plataformas digitais.

na etapa de criação e desenvolvimento da websérie por parte de seus produtores.

Logo, as novas formas de apresentar a narrativa audiovisual e a maneira como o público as consome, também exigem maior atenção dos criadores no desenvolvimento das personagens complexos e na construção de tramas que não se esgotam tão facilmente.

Sendo assim, é justificável investir um tempo maior no desenvolvimento da proposta de uma websérie. Possibilitar que ideia do enredo seja mais profissional e consistente para o público. Com isso, a bíblia, um documento que reúne todas as informações de uma série, se torna uma ferramenta fundamental para a produção de uma websérie.

Diante desse cenário, o projeto Pirâmide Cósmica surge num contexto de total favorecimento para a criação de uma proposta - ou bíblia - de uma websérie que apresenta recursos transmidiáticos. Tornando-o um produto audiovisual totalmente inserido no ambiente digital e que busca despertar outras experiências do público, cada vez mais participativo e atuante nas narrativas audiovisuais.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1. Objetivo Geral**

O presente trabalho tem como objetivo geral criar a proposta de uma experiência transmídia, por meio de uma websérie cujos desdobramentos narrativos serão contados por intermédio de várias mídias *online*.

### **4.2. Objetivos Específicos**

Entretanto, para que se possa, efetivamente, executar o objetivo geral, é necessária a execução dos objetivos específicos, estabelecidos a partir das seguintes sentenças: i) desenvolver uma narrativa que possibilite desdobramentos para várias mídias distintas; ii) elaborar uma bíblia da websérie; iii) adaptar os elementos e conteúdos derivantes da websérie em plataformas *online*; iv) estabelecer uma relação entre a narrativa principal e os demais desdobramentos narrativos das outras mídias.

## 5. REFERENCIAL TEÓRICO

### 5.1. A Narrativa Audiovisual

Na obra *Análise Estrutural da Narrativa*, Roland Barthes (2011, p. 19) afirma que a narrativa começou com a história da humanidade e está presente em todos os tempos, lugares e sociedades. Barthes ainda complementa a ideia ao declarar que a narrativa ainda assume inúmeras formas, gêneros e linguagem:

a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada oral e escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas as substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, [...] no cinema, nas histórias em quadrinho, no *fait divers*, na conversação (2011, p.19).

Em consonância com Barthes, Corinne Squire (2014, p. 273) determina que a narrativa em sua definição mais ampla é uma rede de signos com sentidos sociais, culturais ou históricos individuais. A autora também completa:

Esta definição significa que narrativas podem implicar conjuntos de signos que se movimentam temporalmente, causalmente ou de alguma outra forma socioculturalmente reconhecível e que, por operarem com a particularidade e não com a generalidade, não são reduzíveis a teorias. Nesta definição, a narrativa pode operar em várias mídias (2014, p. 273).

Squire ainda explica que as “leituras” das narrativas podem mudar de acordo com a esfera social, cultural e histórica, em que está inserida. O que também determina as narrativas serem construídas a partir de elementos visuais, tal como os produtos audiovisuais.

Diante disso, Ana Margarida da Costa Ribeiro (2008, p.11) destaca que uma narrativa audiovisual é construída na perspectiva do espectador, e constituída por um grupo de elementos significantes<sup>8</sup>, que organizados, produzem determinados efeitos de sentido.

Portanto, é considerado como uma obra audiovisual, o produto que tenha a narrativa como base, acompanhada pela linguagem específica do audiovisual, e como um objetivo de ser apresentado ao público (RIBEIRO, 2008, p. 10). Assim, conteúdos

---

<sup>8</sup> Imagem acústica – não o som da palavra ou a sequência dos grafemas – que é associada a um significado para formar o signo linguístico. Fonte: Dicionário Michaelis *Online*.

como filmes, novelas, *games* ou séries, por exemplo, se enquadram como narrativas audiovisuais.

## 5.2. A Serialidade da TV

Assim como o Cinema, a televisão também proporcionou novas experiências sensoriais aos telespectadores com a finalidade de atrair a atenção do público, já muito sobrecarregado com os estímulos do cotidiano:

Com o objetivo de captar a atenção de uma população já sobrecarregada de estímulos por parte do mundo exterior, a TV passou a acelerar ainda mais a velocidade de transmissão de informações imagéticas, para assim superar o ritmo caótico da própria realidade (RÉGIS et al., 2008, p. 161).

Dessa forma, a televisão desenvolve uma linguagem própria, baseando-se na narrativa (audiovisual) seriada. O autor Arlindo Machado (2000), no capítulo intitulado “A narrativa seriada” afirma que o modo de exibição dos programas de TV em edições diárias, semanais ou mensais, desencadeia no que o autor denomina de serialidade, ou serialização:

Chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisivo. No caso específico das formas narrativas, o enredo é geralmente apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados uns dos outros por *breaks* para entrada de comerciais ou de chamadas de outros programas (2000, p. 83).

A necessidade de preencher uma programação ininterrupta com conteúdos audiovisuais obrigou a TV adotar a serialização e a recorrência de um formato modelo para viabilizar a produção em larga escala dos programas televisivos (MACHADO, 2000, p. 85-86). Essa exigência da programação é apontada pelo autor como um dos motivos para a serialidade ser a principal estrutura dos produtos audiovisuais na televisão.

É evidente que a serialidade está totalmente associada a estruturação e desenvolvimento dos seriados ao longo dos últimos anos. Além de estar presente na série como um todo, a serialização também se manifesta nas partes desse todo, ou seja, os episódios. Assim, segundo Vilches (apud MACHADO, 2000, p. 89) a cada novo episódio são repetidos elementos conhecidos pelo espectador, ao passo que

são inseridas variantes ou até mesmo novos elementos.

Machado (2000, p. 89) explica que apesar da serialização estar intrínseca às séries chamadas enlatadas, ou seja, seriados que utilizam padrões simples, estereótipos ou tramas previsíveis com esquemas narrativos inflexíveis e sem abertura para inovação, também houve séries que conseguiram romper com as “imposições” da repetição, com enredos mais elaborados e inovação da linguagem audiovisual, além de personagens com perfis psicológicos mais complexos.

Diante disso, Régis (2008) afirma que séries com a estrutura narrativa mais aprimorada estão atreladas ao uso de arcos<sup>9</sup>, na qual se misturam com outras tramas menores ao longo de vários episódios, o que exige grande fidelidade dos espectadores. A autora ainda declara que “uma boa narrativa contemporânea não exige apenas que o espectador se lembre, mas também que analise as informações” (2008, p. 165).

Logo, é perceptível que, atualmente, as séries estão cada vez mais complexas e com alta qualidade audiovisual em suas produções. Desse modo, a complexidade<sup>10</sup> dos seriados, atrelada ao ambiente da Internet e aos novos comportamentos dos espectadores, contribui para o desenvolvimento de novas narrativas, como a transmídia, e também a distribuição das séries em novos meios.

### **5.3. O Boom das Webséries**

A revolução digital do Século XXI colocou os meios de comunicação em uma nova era, convertendo sons, imagens, vídeos, textos em formatos legíveis por computador (SANTAELLA, 2014, p. 14). Contudo, Henry Jenkins (2009) complementa que nos últimos anos o paradigma da convergência, ou seja, as mudanças no modo como a mídia circula na cultura, pressupõe a interação das novas e antigas mídias de forma cada vez mais complexa.

Tendo isso em vista, o avanço da tecnologia, a disseminação das mídias digitais e a cultura da convergência, os espectadores se tornam mais participantes do

---

<sup>9</sup> Para Jenkins (2009, p. 274), arco é a “estrutura narrativa televisiva em que roteiros secundários são desenvolvidos em múltiplos episódios, às vezes até em uma temporada inteira ou, em casos extremos, durante toda a série”.

<sup>10</sup> “Termo usado por escritores como Steven Johnson e Jason Mittel para descrever as características dos novos programas de televisão que exigem mais da cognição individual e social de seus consumidores”. Definição: Henry Jenkins (2009, p. 376).



conteúdo audiovisual consumido ao interagir com outros espectadores, mas também ao interagir com o produtor do conteúdo, assim Marques e Médola defendem:

A socialização promovida pela TV, que antes reunia famílias ao redor do aparelho, hoje é concretizada também nas redes sociais digitais, uma vez que cada indivíduo tem a liberdade de acessar esse conteúdo a partir do dispositivo que melhor lhe convier – computador, celular, *tablet*, entre outros (via *streaming* ou *on demand*). Nas redes, o espectador compartilha, curte e comenta, transformando a internet em uma grande sala de estar. Ele interage não apenas com outros receptores, mas também com o próprio produtor de conteúdo. Surge, assim, uma alternativa à passividade da audiência (2014, p. 80).

Logo, no ambiente da Internet, o espectador de uma série, por exemplo, pode ler a *review* do último episódio em um blog ou compartilhar o vídeo de *making of*, à medida que opina sobre a trama num *post* de Facebook ou utiliza algum *meme*<sup>11</sup> da série para tuitar sobre determinado assunto.

Dessa maneira, esses elementos influenciam para que produtores independentes de grandes conglomerados da comunicação também possam distribuir conteúdos próprios, desde de texto para blogs, programas de *podcasts* ou *vlogs*, até a produção de produtos audiovisuais com linguagem cinematográfica e televisiva, exclusivamente para Internet.

Sendo assim, o grande *boom* das webséries nos últimos anos, está totalmente atrelado ao cenário atual da Internet, exponenciado por plataformas de compartilhamento de vídeos *online*, como por exemplo, o YouTube<sup>12</sup>:

O YouTube emergiu como um site fundamental para a produção e distribuição da mídia alternativa – o marco zero, por assim dizer, da ruptura nas operações das mídias de massa comerciais, causada pelo surgimento de novas formas de cultura participativa (JENKINS, 2009, p. 348).

Portanto, o YouTube tornou-se uma plataforma essencial para a produção, a distribuição (de escala global e com custos quase nulos), além da interação entre o produtor e o espectador de conteúdos audiovisuais, como no caso das webséries:

Antes de definir o que é uma websérie, é importante salientar o que não é uma

---

<sup>11</sup> Termo criado por R. Dawkins no seu livro “O Gene Egoísta” (1976). Na internet, qualquer texto, vídeo, imagem ou ideia de carácter humorístico que é copiado e se espalha rapidamente, geralmente com algumas alterações em relação à versão original. Fonte: Infopédia - Dicionários Porto Editora.

<sup>12</sup> Plataforma de compartilhamento de vídeos, desenvolvido por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim em 2005. Em fevereiro de 2006 foi comprado pela Google.

websérie. Nem toda a narrativa audiovisual em formato de série disponíveis na Internet pode ser considerada uma websérie. Sendo assim, uma série disponível no catálogo da Netflix ou uma série de TV que disponibiliza vídeos no YouTube não podem ser caracterizadas como uma série da web.

Então, o que é uma websérie? Os autores Romero e Centella (2008) definiram a websérie como uma narrativa audiovisual com características do seriado da TV, realizada exclusivamente para Internet, com uma estrutura baseada em episódios e disponibilizadas em determinada periodicidade, mas que incorporam os recursos da web, tornando-as mais interativas para o espectador.

Em acordo com esta definição, García (2011, p. 92) também define a websérie como uma narrativa audiovisual que apresenta mais de três episódios, criada para ser transmitida pela Internet. E Aeraphe (2013, p. 17) declara abertamente que “as webséries nada mais são do que a fórmula clássica das séries televisivas aplicadas ao universo multiplataforma da internet”. Contudo, Daniela Zanetti complementa essas definições ao afirmar que:

Uma websérie é uma narrativa audiovisual de qualquer gênero produzida exclusivamente para a Internet, dividida em episódios (os chamados “websódios”, *websodes* em inglês), cada um com tempo de duração variável (em geral, de um a dez minutos), e apresentados com uma certa periodicidade (quase sempre semanal). Webséries podem ser distribuídas diretamente pelos próprios produtores/criadores em sites de disponibilização de vídeos, como You Tube ou Vimeo, e utiliza estratégias narrativas já consolidadas nas séries televisivas, mas incorporando os recursos de “interatividade” dessas plataformas (2013, p. 78).

Aeraphe (2013, p. 17-18) ainda declara que o público que consome webséries é o mesmo que consome as tradicionais séries pela TV. Apesar disso, ocorre uma distinção no comportamento fragmentado desse público, visto que a maioria não quer a passividade da televisão, mas sim interagir e participar do universo proposto pela websérie.

Dessa forma, além de estar disponível na Internet, o que determina uma narrativa audiovisual seriada ser da Web é, também, a possibilidade da interação e participação do público em relação à websérie. Essa interação se dá por meio das visualizações, comentários ou compartilhamentos, mas também “através das comunidades de fãs que, ao interagirem entre si, muitas vezes contribuem para a construção das narrativas” (ZANETTI, 2013, p. 79).

Daniela Zanetti também destaca que os recursos disponíveis nas plataformas

*online* de vídeos afetam os aspectos de consumo da websérie em duas dimensões:

i) a dimensão da fruição: a possibilidade de assistir os episódios no momento e na sequência que se desejar, e de ter que dedicar menos tempo para essa atividade, uma vez que os episódios são bem mais curtos que os das séries televisivas, resultando num consumo mais rápido e “descomprometido”; ii) a dimensão da produção e do “gerenciamento” desses produtos: há uma maior liberdade de criação por parte dos realizadores, sem limitações de tempo ou de grades de programação, e possibilidades de experimentação técnica, estética, etc., além de retorno quase imediato do espectador, que pode ser manifestar por meio de comentários, “curtidas”, compartilhamentos (2013, p. 85-86).

Diante desse cenário, fica evidente que as webséries são produtos que podem ser, cada vez mais, bem elaborados e produzidos. Assim como as plataformas de vídeos se tornam verdadeiros canais de exibição e distribuição de produções desenvolvidas por instituições consagradas ou por profissionais que querem ingressar no mercado audiovisual, mas com maior liberdade de experimentação e avaliação da recepção do público sem depender de grandes produtoras e emissoras (ZANETTI, 2013, p. 79).

As webséries brasileiras estão cada vez mais bem produzidas e populares no Brasil (AERAPHE, 2013, p. 18). Um grande exemplo disso foi 3% (2011), que se tornou a primeira série brasileira ser produzida pela plataforma de *streaming* Netflix. Entretanto, há outros grandes exemplos de séries populares no YouTube, como Heróis (2011), Lado Nix (2011) e ApocalipZe (2012).

#### **5.4. A Narrativa Transmídia**

Como já explicitado, a evolução das mídias digitais, com o comportamento mais interativo dos usuários e a grande inserção de produtos audiovisuais exclusivos para o ambiente da Internet, foi o fator que contribuiu para o desenvolvimento da cultura da convergência. Atrelado a este cenário a narrativa transmídia cada vez mais está em evidência (VETTORAZZI, 2014).

Henry Jenkins foi um dos primeiros teóricos a definir o termo transmídia. O autor explica que uma história transmídia “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo (2009, p. 138). Jenkins explica que 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. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (2009, p. 138).

Jenkins ainda completa ao afirmar que as narrativas transmídias estão cada vez mais atreladas à construção de universos:

à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (2009, p. 161-162).

Aeraphe (2013, p. 14) enfatiza que ao desenvolver universos ricos, com camadas, ganchos e pistas é uma das habilidades chave da narrativa transmídia, onde as histórias também podem ser expandidas pelos fãs e não somente pelos produtores da franquia. Isso porque ao inserir os fãs nesse universo, eles passam a fazer discussões sobre diversas interpretações da história e até criar outras novas, além de descobrirem informações não esclarecidas no enredo.

Entretanto, nem todos os fãs estão dispostos a consumir todos os produtos da franquia. Logo, só aqueles consumidores mais envolvidos no universo “vão atrás de dados em múltiplos meios, esquadrinhando cada texto à procura de revelações” (JENKINS, 2009, p. 138). Por isso a importância de desenvolver produtos transmidiáticos autônomos, mas que contribuem para o todo da franquia.

Jenkins procura esclarecer que, além de inovadoras e inseridas no contexto de convergência das mídias, as narrativas transmídias são planejadas para a construção e expansão de franquias de entretenimento. Buscam atender diversos públicos e consumidores, o que caracteriza as fortes motivações econômicas desse modelo:

A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia. Na era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes – pois estão reutilizando muitos dos mesmos recursos. 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. [...] há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para

umentar as vendas (2009, p. 148).

Diante disso, é perceptível que as webséries já são formatos inseridos neste contexto de transmídia, por se tratar de conteúdos audiovisuais que proporcionam uma forte interação dos fãs (AERAPHE, 2013, p. 14-15). Porém, é importante destacar algumas séries da TV como *Lost* (2004-2010), *Heroes* (2006-2010), *The Walking Dead*<sup>13</sup> (2010-presente) e *Bates Motel*<sup>14</sup> (2013-2017) que também são famosas por utilizarem a narrativa transmídia.

A série estadunidense *Lost* foi lançada em setembro de 2004 e acompanhou a vida dos sobreviventes de um acidente aéreo numa ilha tropical misteriosa no meio do Oceano Pacífico. Além de apresentar uma estrutura narrativa complexa com uso de *flashbacks*<sup>15</sup> e *flashforwards*<sup>16</sup>, o universo construído para *Lost* proporcionou aos espectadores experiências em outras mídias e linguagens, que ia além da televisão.

*Lost* teve uma narrativa transmídia bem desenvolvida. A história da série foi explorada em livros, em jogos de realidade alternativa, além de criar sites com pistas e *easter eggs*<sup>17</sup> da trama. Fãs mais envolvidos também tiveram participação no desenvolvimento dessa narrativa, a *Lostpédia*<sup>18</sup> é um forte exemplo, por se tratar de um portal construído por fãs, com informações, teorias e referências sobre a série:

Outra parte dos espectadores se envolve de modo tão forte com o programa, justamente por estar ligado a ele em diversas mídias e redes de compartilhamento de informação. A ABC colabora com isso, ao criar jogos de realidade alternativa, nos quais o usuário participa da busca por pistas que levam a vídeos, imagens, sites e textos que acabam por se encaixar na trama principal. [...] Episódios de curta duração feitos para serem vistos no telefone celular (mobisodes), podcasts e videocasts oficiais, *sneak-peaks* e vídeos promocionais liberados logo depois do término dos episódios na TV, livros são exemplos de braços extratelevisivos da série.

Outro exemplo mais recente de série com uma narrativa transmídia é *Bates Motel*, lançada em março de 2013, que conta a história de Norman e Norma Bates antes dos acontecimentos do filme *Psicose* (1960). A série desenvolveu um aplicativo

<sup>13</sup> IMDb: <<https://goo.gl/6oc5C8>>.

<sup>14</sup> IMDb: <<https://goo.gl/kNT8VT>>.

<sup>15</sup> “Flashback [...] é a interrupção de uma sequência cronológica narrativa pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente. Fonte: Significados <<https://goo.gl/D7RHNe>>.

<sup>16</sup> “A transition in a novel, film, etc, to a scene or event in the future”. Fonte: Collins Dictionary <<https://goo.gl/GQNKUu>>.

<sup>17</sup> “O termo easter egg significa ovo de páscoa, em inglês, mas também é o nome dado a segredos escondidos em programas, sites ou jogos eletrônicos”. Fonte: Site Techtudo <<https://goo.gl/2KL6Uk>>.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/VR8Ak8>>.

que conta o passado e a origem de uma personagem não recorrente da trama. Há também o perfil da Norma Bates no Pinterest, com fotos da família, receitas e inspirações da decoração dos quartos do hotel (VETTORAZZI, 2014).

## 6. METODOLOGIA

A vontade de contar histórias, sempre foi algo que impulsionou este projeto. Desde que surgiu esse desejo, várias ideias e formatos foram discutidos até chegar à concepção da proposta de uma websérie transmídia. No entanto, para que se obtivesse o resultado da bíblia do roteirista de Pirâmide Cósmica, importantes etapas foram realizadas.

Uma extensa pesquisa filmográfica<sup>19</sup> fortemente atrelada aos gêneros de aventura, fantasia e ficção científica foi realizada. Assim, filmes como: *A Montanha Sagrada* (1973), *Desventuras em Série* (2004), *O Código da Vinci* (2006), *A Múmia* (1999), *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008), *A Grande Guerra Marciana* (2013), *A Lenda do Tesouro Perdido* (2004), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e a série *Lost*<sup>20</sup> são títulos que contribuíram para o desenvolvimento dos aspectos narrativos e visuais de Pirâmide Cósmica.



Figura 1 Frame da série "Lost" (2004 - 2010)

<sup>19</sup> A referência completa está presente no subitem 8.3 desta memória.

<sup>20</sup> IMDb: <<https://goo.gl/WnDg3j>>.

Assim os elementos dessas referências contribuíram para a construção de Pirâmide Cósmica. Desde a inspiração nos roteiros, como essas obras apresentam os personagens ou desenvolve o mistério do enredo, até aspectos estéticos e visuais.



Figura 2 Frame do filme "A Múmia" (1999)



Figura 3 Frame do filme "Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal" (2008)

A alusão entre extraterrestres e o Antigo Egito também tem base nas referências assistidas, como é o exemplo do filme *Stargate* (1994).

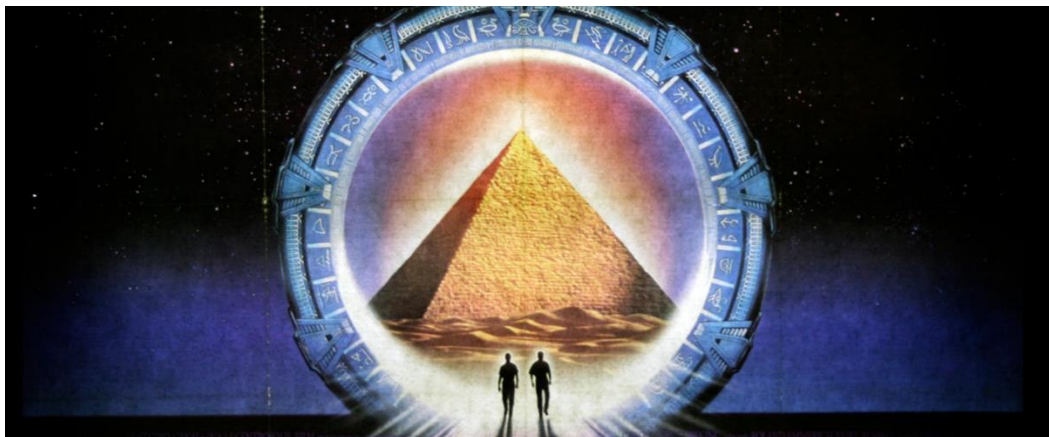


Figura 4 Imagem de divulgação do filme "Stargate" (1994)

Assim, a leitura do livro *Brasília Secreta - Enigma do Antigo Egito* (2009) dos autores Ernani Pimentel e Lara Kern, também foi fundamental para o trabalho, porque o livro estabelece coincidências entre Brasília e a cidade Akhetaton, desde a arquitetura até a comparações entre o faraó Akhenaton e o presidente JK. Além de considerar a reputação de Brasília como a “capital mística e esotérica” do Brasil (FERREIRA, 2018).



Figura 5 Escala da Pirâmide. Foto: valedoamanhacer.org



Figura 6 Templo da Boa Vontade. Foto: Minervino Junior/CB





Figura 7 Ermita Dom Bosco na década de 1960. Foto: Arquivo Público do DF

Foi definido, então, que a história seria desenvolvida por intermédio de uma narrativa audiovisual, especificamente no formato de uma websérie que proporcionasse desdobramentos narrativos em outros meios. A partir dessa decisão, foi estabelecido a necessidade de criar um documento que abrangesse todas as informações e especificações da websérie, ou seja, a bíblia.

Foi necessário realizar uma pesquisa bibliográfica e documental para determinar qual era o melhor conteúdo e formato que transmitisse o ideal de uma bíblia. Visto que não há diretrizes que determinam como deve ser esse documento. Assim, “não existe uma regra do que se deve conter uma Bíblia. Pode ter 5 ou 55 páginas. [...] O criador que deve dizer o que é e o que não é pertinente e ter bom senso para determinar isso.” (ALBUQUERQUE, 2015).

O conteúdo e o formato da bíblia de Pirâmide Cósmica, foram baseados nos livros: *Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV* (2014), de Sônia Rodrigues e *Webséries: Criação e Desenvolvimento* (2013), de Guto Aeraphe; nos textos sobre criação de bíblia em sites especializados em roteiros e escrita para audiovisual; e na bíblia<sup>21</sup> da série *Strange Things*<sup>22</sup> (2016).

Desse modo, a websérie foi desenvolvida a partir das seguintes etapas:

1. Primeiro foi definida a *storyline* da websérie;

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://goo.gl/YFWqgv>>.

<sup>22</sup> IMDb: <<https://goo.gl/4zrRyM>>.

2. A segunda etapa foi criar o universo em que a trama está inserida, ou seja, o plano de fundo da história. Para isso foi desenvolvida uma narrativa envolvendo alienígenas, o antigo Egito e o governo dos faraós Akhenaton e Nefertiti;
3. Na terceira etapa foram desenvolvidas minibiografias, juntamente com as personalidades e características das personagens principais e secundários da primeira temporada;
4. Em seguida, foi reunida todas as informações das etapas anteriores, e com isso foi elaborado o argumento da primeira temporada;
5. A quinta etapa foi constituída pela realização da sinopse geral, e a partir dela também foi definida a estrutura da temporada e as sinopses de cada episódio;
6. Também foi feita a descrição do tom e estilo da websérie, para apresentar os aspectos audiovisuais de como será a narrativa da websérie;
7. Com isso, também foi feito também o roteiro do primeiro episódio (ou episódio piloto) para mostrar o potencial da websérie. Além de deixar a bíblia mais consistente;
8. Por último, foi realizada algumas propostas da dinâmica transmídia para mostrar as intenções do projeto. Então, os possíveis desdobramentos narrativos serão desenvolvidos futuramente juntamente com outros produtores. Essa decisão foi sustentada a partir de uma prática constante nas narrativas transmídias: chamar outros criadores especialistas em cada mídia e linguagem que serão desenvolvidos os desdobramentos narrativos (JENKINS, 2009, p. 139).

Após a realização das etapas descritas acima, o conteúdo desenvolvido foi organizado e diagramado para que se tenha uma profunda compreensão do projeto. Com isso, ficaram estabelecidos os seguintes tópicos para compor a Bíblia da websérie transmídia Pirâmide Cósmica: *i) Apresentação; ii) Conceituando a websérie; iii) Background: a construção do universo; iv) Personagens; v) Sinopse Geral; vi) Argumento; vii) Estrutura; viii) Sinopse dos episódios; ix) Tom e Estilo; x) Roteiro do piloto; xi) Dinâmica Transmídia.*

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto Pirâmide Cósmica foi importante para a experimentação e reflexão do desenvolvimento de uma websérie com recursos transmídias, apresentado no formato de uma “bíblia de série”. Além de proporcionar um levantamento bibliográfico em que se discute o atual cenário da narrativa audiovisual cada vez mais atrelada às plataformas digitais e como a produção e o consumo desses produtos audiovisuais são afetados.

Sendo assim, uma das primeiras considerações que pode ser tirada deste trabalho, é a falta de uma literatura especializada em “websérie”, apesar de ser um fenômeno que se torna cada vez mais popular. E que não fique restrito apenas em analisá-la como um produto audiovisual resultado do movimento da convergência de antigas e novas mídias.

Contudo, foi bastante motivador ler sobre cultura da convergência na obra de Henry Jenkins, no qual também define e discute profundamente sobre um dos principais termos presente no trabalho: a narrativa transmídia. No qual “une” as várias ideias e conceitos levantados por esta memória.

A maioria das bibliografias encontradas foram artigos que analisavam algum aspecto da websérie, ou comparava um *corpus* de webséries. Entretanto, o referencial teórico desses artigos sempre estava relacionado aos estudos de mídias digitais, comportamento do espectador inserido nas redes sociais e a importância da linguagem da TV para desenvolvimento da websérie. Enquanto obras sobre estudos da linguagem seriada e manuais de elaboração de séries televisivas eram mais completas. Um dos principais autores usado é Arlindo Machado, que dedica um capítulo inteiro à discussão sobre serialidade. Mas são estudos que contribuíram para a realização do referencial teórico desta memória.

Logo, são raros os títulos que pretendem discutir exclusivamente sobre websérie. Guto Aeraphe foi um dos poucos autores dessa bibliografia que conseguiu organizar em um livro 100% de conteúdo voltado para webséries, apresentando estudos e métodos para elaboração de sua própria websérie.

Com este trabalho também foi possível descobrir que antes de produzir ou até mesmo elaborar o roteiro de qualquer produto audiovisual, é necessária uma atenção maior com etapa de criação da bíblia. Isso se torna evidente, ao considerar que o público cada vez mais anseia por histórias mais elaboradas e complexas.

Assim, o desenvolvimento do universo de Pirâmide Cósmica foi de alta relevância para o projeto, já que a história prequela<sup>23</sup> criada foi fundamental para escrever importantes etapas como o desenvolvimento das personagens, a elaboração do argumento e roteiro, além de possibilitar e viabilizar a proposta da dinâmica transmídia. Desse modo, os problemas levantados neste trabalho são respondidos ao afirmar que o projeto pensa a dinâmica transmídia desde a sua concepção. Logo os desdobramentos em outras plataformas não são apenas consequências da narrativa principal. E apesar da websérie ser considerada a narrativa principal, os seus desdobramentos também são tratados com o mesmo cuidado e com a mesma preocupação profissional da websérie.

Foi considerada importante a necessidade de se trabalhar em parceria com criadores especialistas em outras mídias, para que se possa desenvolver a dinâmica transmídia com maior habilidade. Mesmo assim, com o auxílio do universo construído para a websérie, foi possível apontar algumas possibilidades da dinâmica transmídia, a serem desenvolvidas em parceria futuramente.

Outra importante consideração foi a gratificante possibilidade de criar uma história de aventura especulativa<sup>24</sup>, em que Brasília fosse o cenário principal. Com o verdadeiro intuito de criar uma identificação e proximidade com público brasiliense, a websérie tem essa preocupação em utilizar a capital além da política e corrupção.

Logo, existe a vontade de apresentar a proposta - bíblia - de Pirâmide Cósmica a uma produtora da cidade, para que essa ideia seja produzida por profissionais brasilienses. Há também a pretensão de inscrever a websérie no *pitching*<sup>25</sup> do Rio WebFest<sup>26</sup>, um festival internacional de webséries que reúne produtores do mundo inteiro.

Diante disso, há o verdadeiro intuito de tirar Pirâmide Cósmica do papel e estreá-la em abril de 2020, juntamente com seus desdobramentos narrativos. A motivação da data é devida ao aniversário de 60 anos da inauguração de Brasília. Assim também há o forte desejo de contribuir para o crescimento e reconhecimento da produção audiovisual no Distrito Federal.

---

<sup>23</sup> “Prequela [...] descreve uma obra literária, dramática ou cinematográfica que relata acontecimentos anteriores de uma determinada obra”. Fonte: Site Significados: <<https://goo.gl/Hynuc3>>.

<sup>24</sup> “Gênero que reúne a ficção científica, fantasia e o horror”. Fonte: Site Notícias do Dia (Carolina Moura): <<https://goo.gl/e2k7uH>>.

<sup>25</sup> “Breve apresentação oral de um produto, ideia ou oportunidade de negócio que alguém faz diante de outros”. Fonte: Dicionário Infopédia: <<https://goo.gl/A7sp2G>>.

<sup>26</sup> Site oficial do festival: <<https://goo.gl/2Bx3iQ>>. Acesso em 17 maio 2018.

## 8. REFERÊNCIAS

### 8.1. Bibliográficas

AERAPHE, Guto. **Webséries: Criação e Desenvolvimento**. Belo Horizonte: Edição do Autor, 2013. 58 p.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural narrativa. In: BARTHES, Roland et al. **Análise estrutural da narrativa**. 7. ed. Petrópolis: Nova, 2011. p. 19-62.

GARCÍA, Paula Hernández. Las Webseries: Evolución y características de la ficción española producida para Internet. **Revista F@ro**, Valparaíso, Chile, v. 7, n. 13, p.91-100, jan. 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/vpqZTc>>. Acesso em: 13 maio 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428 p. Tradução Susana Alexandria.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4. ed. São Paulo: Editora Senac, 2000. 244 p.

MARQUES, Paula Cecília de Miranda; MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi. **O uso das redes sociais online nas interações de produtores e receptores de televisão**. Revista Geminis, São Carlos, v. 2, n. 1, p.77-93, jan/jun. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/4WwSpF>>. Acesso em: 2 maio 2018.

PIMENTEL, Ernani; KERN, Iara. **Brasília Secreta: Enigma do Antigo Egito**. 2. ed. Brasília: Vestcon, 2009. 124 p.

RÉGIS, Fátima et al. Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas: uma análise das séries “Perdidos no Espaço” e “Lost”. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p.160-173, jul. 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/Ngi7SL>>. Acesso em: 10 maio 2018.

RIBEIRO, Ana Margarida da Costa. **A narrativa audiovisual: o cinema e o filme publicitário**. 2008. 91 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Comunicação, Audiovisual e Multimédia, Universidade de Minho, Braga, 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/WwTLu7>>. Acesso em: 7 maio 2018.

RODRIGUES, Sônia. **Como escrever séries: roteiro a partir dos maiores sucessos da TV**. São Paulo: Aleph, 2014. 238 p.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. Introdução. São Paulo: Hacker Editores, 2001

SQUIRE, Corinne. O que é narrativa? **Civitas**: Revista de Ciências Sociais, Porto Alegre, v. 2, n. 14, p.272-284, mai/ago 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/UHQiAy>>. Acesso em: 10 maio 2018.

TRENTO, Francisco Beltrame. O seriado Lost: Intertextualidade, transmídia, inovação e modernidade líquida. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33., 2010, Caxias do Sul. **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2010. p. 1-13. Disponível em: <<https://goo.gl/VFchoJ>>. Acesso em: 15 maio 2018.

ZANETTI, Daniela. **Webséries**: narrativas seriadas em ambientes virtuais. Revista Geminis, São Carlos, v. 4, n. 1, p.69-88, jan. 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/1aQH77>>. Acesso em: 10 maio 2018.

## 8.2. Sites e Artigos Online

ALBUQUERQUE, Eduardo. **Bíblia**. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/pUvtUw>>. Acesso em: 16 maio 2018.

ANDRIGHETTI, Marcelo. **Como construir uma série**: Parte I. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/Y8xi84>>. Acesso em: 16 maio 2018.

FERREIRA, Raphael. **Como Brasília se tornou também a 'capital mística' do Brasil**. 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/qqrTcb>>. Acesso em: 30 jun. 2018.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. **Narrativa transmídia e a Educação**: panorama e perspectivas. 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/XXhs5N>>. Acesso em: 11 abril 2018.

ROMERO, Nuria Lloret; CENTELLAS, Fernando Canet. **New stages, new narrative forms**: The Web 2.0 and audiovisual language. 2008. Disponível em: <<https://goo.gl/vq56oB>>. Acesso em: 16 maio 2018.

VETTORAZZI, Eduardo. **A cultura transmídia**. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/YhcSvx>>. Acesso em: 14 maio 2018.

## 8.3. Filmográfica

A GRANDE Guerra Marciana. Direção de Mike Slee. Produção de Mike Slee. Roteiro: Steve Maher; Stephen Sarossy. Reino Unido; Canadá: Entertainment One Television; Impossible Pictures, 2013. (90 min.), son., color. Legendado.

A LENDA do Tesouro Perdido. Direção de Jon Turteltaub. Produção de Jerry Bruckheimer; Jon Turteltaub. Roteiro: Ted Elliott; Terry Rossio; Cormac Wibberley; Marianne Wibberley; Jim Kouf; Oren Aviv; Charles Segars. EUA: Walt Disney Pictures; Jerry Bruckheimer Films; Junction Entertainment; Saturn Films, 2004. (131 min.), son., color. Legendado.

A MONTANHA Sagrada. Direção de Alejandro Jodorowsky. Produção de Alejandro Jodorowsky; Roberto Viskin. Roteiro: Alejandro Jodorowsky. México; EUA: Producciones Zohar; Abkco Films, 1973. (114 min.), son., color. Legendado.

A MÚMIA. Direção de Stephen Sommers. Produção de Sean Daniel; James Jacks. Roteiro: Stephen Sommers; Lloyd Fonvielle; Kevin Jarre. EUA: Alphaville Films, 1999. (125 min.), son., color. Legendado.

DESVENTURAS em Série. Direção de Brad Silberling. Produção de Laurie Macdonald; Walter F. Parkes. Roteiro: Robert Gordon. EUA; Alemanha: Paramount Pictures; Dreamworks; Nickelodeon Movies, 2004. (108 min.), son., color. Legendado. Baseado na obra de Lemony Snicket.

INDIANA Jones e o Reino da Caveira de Cristal. Direção de Steven Spielberg. Produção de Frank Marshall; Flávio Tambellini. Roteiro: David Koepp. Eua: Lucasfilm, 2008. Son., color. Legendado.

LARA Croft: Tomb Raider. Direção de Simon West. Produção de Lawrence Gordon; Lloyd Levin; Colin Wilson. Roteiro: Patrick Massett; John Zinman. EUA; Reino Unido; Japão; Alemanha: Paramount Pictures; Mutual Film Company; Bbc; Lawrence Gordon Productions; Marubeni; Eidos Interactive; KFP Produktions GmbH & Co. KG; TMG; Toho-towa, 2001. Son., color. Legendado.

O CÓDIGO Da Vinci. Direção de Ron Howard. Produção de John Calley; Brian Grazer; Ron Howard. Roteiro: Akiva Goldsman. EUA; Malta; França; Reino Unido: Columbia Pictures; Imagine Entertainment; Skylark Productions, 2006. (149 min.), son., color. Legendado. Série Baseado na obra de Dan Brown.

STARGATE. Direção de Roland Emmerich. Produção de Dean Devlin; Oliver Eberle; Ute Emmerich; Joel B. Michaels. Roteiro: Roland Emmerich; Dean Devlin. EUA; França: Canal+; Centropolis; Carolco, 1994. (121 min.), son., color. Legendado.

#### **8.4. Videográfica**

**3%**. Direção: Daina Giannecchini, Dani Libardi e Jotagá Crema. Produzida por Maria Bonita, 2011. 26 min. Disponível em: <<https://youtu.be/WSxpRWoBr1I>>. Acesso em:

17 maio de 2018.

**AS GUARDIÃS.** Produzida por Carlos Feldens, 2016. 33 min. Disponível em: <<https://youtu.be/GWntf3OEOXM>>. Acesso em: 17 maio de 2018.

**APOCALIPZE.** Produzida por Guerrilha Filmes, 2011. 10 min. Disponível em: <<https://youtu.be/GWntf3OEOXM>>. Acesso em: 17 maio de 2018.

**HERÓIS.** Direção: Guto Aeraphe. Produzida por Cinemarketing Filmes, 2011. 7 min. Disponível em: <<https://youtu.be/u5DPtAaE3ew>>. Acesso em: 17 maio de 2018.

**LADO Nix.** Produzida por Mambo Jack Filmes, 2011. 6 min. Disponível em: <<https://youtu.be/jjgKkVIPPHs>>. Acesso em: 17 maio de 2018.