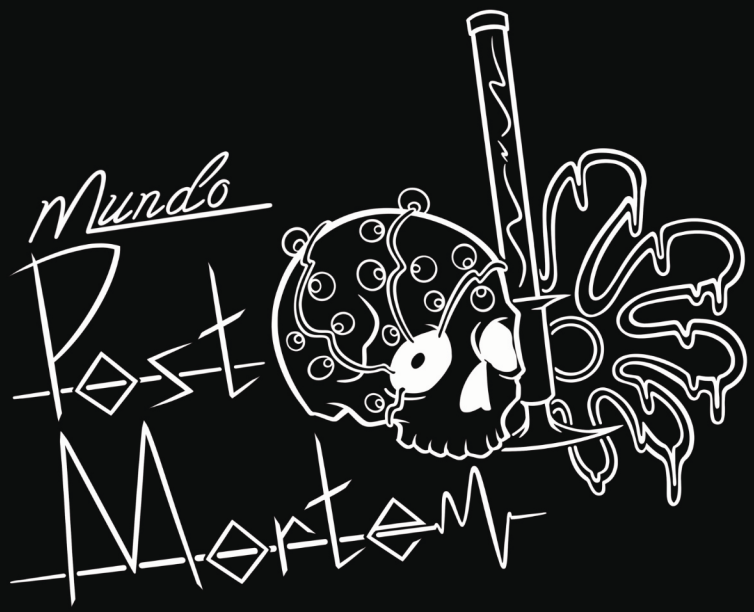

Mundo
Post
Mortem



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design



Desenvolvimento visual de narrativa e personagens

Mariana Sofia Domingues Yeates

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico, sob a orientação da professora Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade

Bauru

2026

Y41m

Yeates, Mariana Sofia Domingues
Mundo Post-Mortem / Mariana Sofia Domingues Yeates. -- Bauru, 2026
102 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Ana Beatriz Pereira de Andrade

1. Transmídia. 2. Narrativa transmídia. 3. Arte conceitual. 4. Construção de mundo. 5. Design de personagem. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).

Agradecimentos

Quero expressar minha profunda gratidão aos meus pais, que me apoiaram desde do início, nutrindo a minha criatividade e me incentivando a alcançar os meus sonhos, por mais audaciosos que parecessem. Minha trajetória no design não teria existido sem o amparo e o amor deles.

Agradeço à minha orientadora, que me guiou pelos caminhos sinuosos deste projeto. Sua imensa paciência durante as reformulações do trabalho, suas ideias e sua firmeza em me manter no foco foram fundamentais. Sem o seu voto de confiança, este universo de ideias não teria se materializado no papel.

Agradeço aos meus amigos por estarem presentes nos momentos mais desafiadores, por acolherem minhas angústias e por me lembrarem de sorrir, manter a calma e encarar a jornada com a leveza necessária para não me deixar consumir pela ansiedade.

Resumo

Mundo Post-Mortem é um trabalho que se concentra na criação de um guia conceitual para uma história transmídia original. O projeto inclui a construção de um mundo imersivo, com elementos visuais e temáticos consistentes, incluindo design de personagens e cenários, fazendo assim uma base sólida para o desenvolvimento de narrativas futuras em diferentes plataformas de mídia.

Palavras-chave: Transmídia, *world building*, *concept art*, design de personagem.

Abstract

Post-Mortem World is a work that focuses on creating a conceptual guide for an original transmedia story. The project includes the construction of an immersive world with consistent visual and thematic elements, including character and setting design, thus creating a solid foundation for the development of future narratives across different media platforms.

Keywords: *Transmedia, world building, concept art, character design.*

Lista de Figuras

Figura 1: Ilustração de Alessa e Raissa.....12

Figura 2: Foto de Herny Jenkins.....15

Figura 3: Esquematização de multímida, transmídia e crossmídia.....16

Figura 4: Logotipo da Marvel Studios.....18

Figura 5: Versão cinematográfica e de quadrinhos dos personagens da Marvel.....19

Figura 6: Ilustração de Miles Morales.....21

Figura 7: Esquematização de linha do tempo do MCU.....22

Figura 8: Logotipo da Project Moon.....23

Figura 9: Ilustração de Angela em "Libary of Ruina".....25

Figura 10: Ilustração de Distortion Detecvive por NishikujiC.....26

Figura 11: Ilustração de Capa de Wonderlab.....27

Figura 12: Tela de carregamento do jogo "Limbus Company".....28

Figura 13: Representação visual de plataformas digitais.....30

Figura 14: Página inicial da webcomic Ava's Demon.....31

Figura 15: Conjunto de quadros da webcomic Ava's Demon.....31

Figura 16: Página de shorts do canal Gensho Yasuda.....32

Figura 17: Página principal do Itch.io.....33

Figura 18: Página principal da Game Jolt.....33

Figura 19: Ilustração de Celestiais, Condenados, e o Mundo Post-Mortem.....35

Figura 20: Ilustração de Skelly.....36

Figura 21: Ilustração de Agnis.....36

Figura 22: Ilustração de Jack, Alessa e um Condenado.....37

Figura 23: Concept de Raissa.....39

Figura 24: Concept de Raissa versão 1 e versão 2.....40

Figura 25: Silhuetas de Raissa.....41

Figura 26: Ilustração de mini Raissa.....42

Figura 27: Paleta de cores de Raisa em RGB.....42

Figura 28: Painel semântico de Raissa.....42

Figura 29: Concept de Joysie.....43

Figura 30: Concept de Joysie detalhado.....44

Figura 31: Silhuetas de Joysie.....45

Figura 32: Ilustração de mini Joysie.....46

Figura 33: Paleta de cores de Joysie em RGB.....46

Figura 34: Painel semântico de Joysie.....46

Figura 35: Concept de Isamet.....47

Figura 36: Concept de Isamet detalhado.....48

Figura 37: Ilustração de Isamet.....49

Figura 38: Silhuetas de Isamet.....50

Figura 39: Ilustração mini Isamet.....51

Figura 40: Paleta de cores de Isamet em RGB.....51
Figura 41: Painel semântico de Isamet.....51
Figura 42: Concept de Alessa.....52
Figura 43: Concept de Alessa detalhado.....53
Figura 44: Silhuetas de Alessa.....54
Figura 45: Ilustração mini Alessa.....55
Figura 46: Paleta de cores de Alessa em RGB.....55
Figura 47: Painel semântico de Alessa.....55
Figura 48: Concept de Jack.....56
Figura 49: Concept de Jack detalhado.....57
Figura 50: Silhuetas de Jack.....58
Figura 51: Ilustração mini Jack.....59
Figura 52: Paleta de cores de Jack em RGB.....59
Figura 53: Painel semântico de Jack.....59
Figura 54: Concept de Skelly.....61
Figura 55.1: Concept de Skelly detalhado.....62
Figura 55.2: Concept de Skelly com capuz.....62
Figura 56: Ilustração mini Skelly.....63
Figura 57: Paleta de cores de Skelly em RGB.....63
Figura 58: Painel semântico de Skelly.....63
Figura 59: Concept de Guillott.....64
Figura 60.1: Concept de Guillott detalhado.....65
Figura 60.2: Concept de Guillott de rosto inteiro.....65
Figura 61: Ilustração mini Guillott.....66
Figura 62: Paleta de cores de Guillott em RGB.....66
Figura 63: Painel semântico de Guillott.....66
Figura 64: Concept de Thelma.....67
Figura 65: Concept de Thelma detalhado.....68
Figura 66: Ilustração mini Thelma.....69
Figura 67: Paleta de cores de Thelma em RGB.....69
Figura 68: Painel semântico de Thelma.....69
Figura 69: Concept de Rainha Millagritos.....70
Figura 70: Concept de Vicente nas formas com e sem drag.....71
Figura 71: Ilustração mini Rainha Millagritos.....72
Figura 72: Paleta de cores de Rainha Millagritos em RGB.....72
Figura 73: Painel semântico de Rainha Millagritos.....72
Figura 74: Ilustração mini Vicente.....73
Figura 75: Paleta de cores de Vicente em RGB.....73
Figura 76: Painel semântico de Vicente.....73
Figura 77: Concept de Agnis.....75

Figura 78: Concept de Agnis detalhado.....76

Figura 79: Ilustração mini Agnis.....77

Figura 80: Paleta de cores de Agnis em RGB.....77

Figura 81: Painel semântico Agnis.....77

Figura 82: Concept de Fernão.....78

Figura 83: Concept de Fernão detalhado.....79

Figura 84: Ilustração mini Fernão.....80

Figura 85: Paleta de cores de Fernão em RGB.....80

Figura 86: Painel semântico Fernão.....80

Figura 87: Concept de 'O Legatário'.....81

Figura 88.1: Concept de 'O Legatário' detalhado.....82

Figura 88.2: Concept de 'O Legatário' com óculos.....82

Figura 89: Ilustração mini Legatário.....83

Figura 90: Paleta de cores de Legatário em RGB.....83

Figura 91: Painel semântico Legatário.....83

Figura 92: Painel Semântico para ilustração.....84

Figura 93: Imagem de referência para a ilustração.....85

Figura 94: Primeiro rascunho para ilustração.....85

Figura 95: Referência 3D para ilustração.....85

Figura 96: Segundo rascunho para ilustração.....86

Figura 97: Ilustração com cores base.....87

Figura 98: Ilustração final de Raissa, Joysie e Isamet.....88

Figura 99: Série de quadros com Raissa, Joysie, Skelly, Isamet e Guillott.....89

Figura 100: Quadro contendo os rascunhos de Skelly, Thelma, Guillott, Rainha Millagritos e Vicente.....90

Figura 101: Quadro contendo os rascunhos de Fernão, Agnis, 'O Legatário' e outros.....91

Figura 102: Rascunhos da versões minis de Skelly, Millagritos, Thelma, Fernão, Guillott, Jack, Agnis, Legatário e Alessa.....92

Figura 103: Compilado da rascunho e referêcia 3D da ilustração de Alessa.....93

Figura 104: Compilado da rascunho e referêcia 3D da Jack, Alessa e um condenado.....93

Figura 105: Rascunhos da série de quadros com Raissa, Joysie, Skelly, Isamet e Guillott.....94

Figura 106: Compilado de ilustrações de Skelly.....95

Figura 107: Ilustração de Alessa com gatinhos.....97

SUMÁRIO

Introdução.....10
Objetivos.....13
Análise de Similares.....14
O que é "Narrativa Transmídia".....15
Marvel.....18
Project Moon.....23
Inspirações.....29
Desenvolvimento.....34
Fantasmas de Neon.....38
Esqueletos Incandecentes.....60
Zumbies Fluorecentes.....74
Processo Ilustrativo.....84
Rascunhos.....90
Conclusão.....96
Referências.....98

Introdução

Embora essas mídias nem sempre estivessem integradas ou fossem estritamente canônicas, eu as compreendia como pilares de um mesmo universo, onde cada novo formato expandia meu envolvimento com aquele mundo.

No final da adolescência, o surgimento do Universo Cinematográfico Marvel (MCU) proporcionou o que considero minha primeira experiência transmídia explícita. Houve um esforço inédito para construir uma narrativa coerente ao longo de dezenas de filmes, que inicialmente eram partes independentes, que eventualmente se interligavam em filmes evento. Tudo isso baseado em quadrinhos já consolidados, culminando no impacto cultural que foi Vingadores: Ultimato.

Esse modelo de escala sem precedentes consolidou meu interesse por essa forma de contar histórias. Alinhando essa estrutura ao meu apreço por projetos independentes, muito conhecidos por sua liberdade criativa, encontrei o impulso inicial para este trabalho, movido pelo desejo de desenvolver um projeto autoral que, embora em gama bem menor, fosse igualmente singular.

Por que do "Transmídia"?

Meu interesse por narrativas multimídia e histórias transmidiáticas começou desde muito jovem, em grande parte porque muitas das ficções com as quais eu cresci foram disseminadas por meio desses formatos, embora eu nunca tivesse ouvido falar dessa terminologia até recentemente.

A franquia Pokémon é a minha referência mais antiga e significativa, englobando jogos, a série animada e filmes. Minha porta de entrada foi a animação para a TV, que acompanhava as aventuras de Ash e Pikachu por diferentes regiões, enfrentando desafios e vilões icônicos, como a Equipe Rocket, em busca do título de campeão Pokémon e pegar todos os monstrinhos de bolso. Os filmes vieram em seguida, recordo-me de assistir exaustivamente ao primeiro longa-metragem em fita VHS. Anos depois, cheguei aos jogos, desde a era do Nintendo DS até as gerações atuais.

Como surgiu a ideia?

Quanto à premissa do universo ficcional, a proposta inicial envolvia a história da arte e seus movimentos. Contudo, descartei a ideia por compreender que um tema tão complexo exigiria anos de pesquisa dedicados que extrapolavam o tempo acadêmico disponível. Após uma pausa para concluir disciplinas optativas e aprofundar meus estudos teóricos em narrativa transmídia, retornei ao projeto com uma nova abordagem: a morte, a espiritualidade e o fim do mundo. Essa mudança de escopo reflete outras influências marcantes da minha trajetória pessoal.

Sendo minha mãe patologista, os conceitos de morte e decomposição sempre me foram apresentados de maneira natural. Além disso, vivenciei período da pandemia de Covid-19, que guardava semelhanças com cenários apocalípticos devido ao isolamento social. Somado a isso, meu interesse de infância por mitos, lendas e o universo do terror, muito bem exemplificado pelo consumo de conteúdos de mistério e pela estética dos jogos da desenvolvedora Project Moon, moldou essa escolha. Trata-se de uma temática que, embora também bastante complexa, permite explorações subjetivas e leituras ponderadas, e abrindo espaço para a sensibilidade do design.



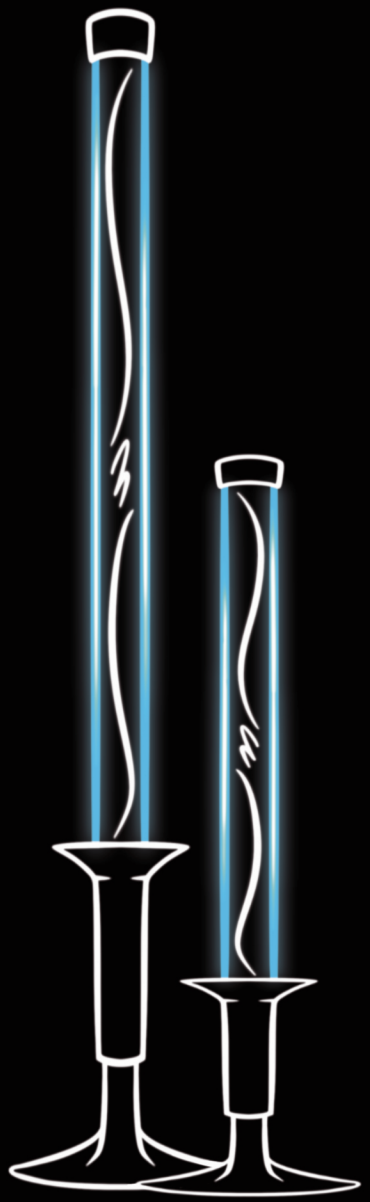
Figura 1: Ilustração de Alessa e Raissa. Fonte: Acervo pessoal.

Objetivos

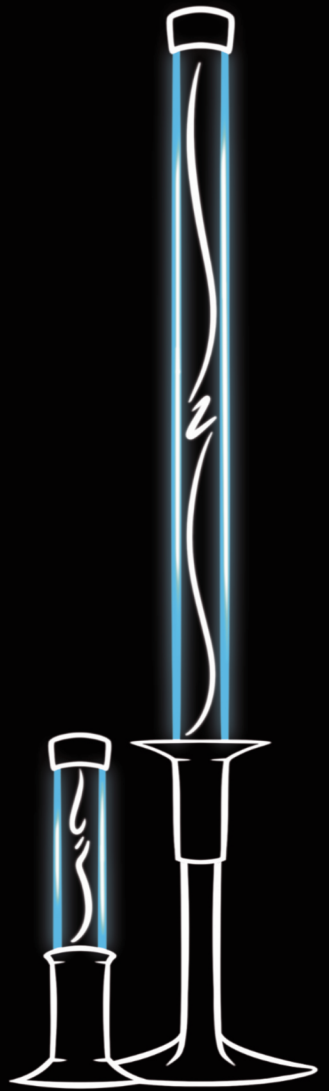
Mapear o referencial teórico sobre narrativas transmídias e analisar criticamente ao menos dois estudos de caso do mercado, identificando os princípios estruturais que fundamentam universos ficcionais de sucesso.

Estruturar a premissa narrativa e as regras universais de um mundo ficcional imersivo, contemplando a sua capacidade de suportar múltiplos desdobramentos e histórias.

Desenvolver a direção de arte do projeto por meio de técnicas de concept art, incluindo o design de personagens, a ambientação de cenários e a produção de ilustrações que traduzam a atmosfera subjetiva da narrativa.



Análise de Similares



Narrativa Transmídia

Narrativa Transmídia é um método de contar histórias que se baseia no uso de diversas mídias para criar uma trama interconectada e em constante expansão. Aprofundando essa definição sob a perspectiva de Jenkins (2007), o conceito fundamenta-se na distribuição coordenada de fragmentos de um universo ficcional por diversas plataformas de comunicação. Nessa estrutura, nenhuma mídia apenas repete a outra, pelo contrário, cada canal oferece uma contribuição inédita que enriquece a experiência global do público. Além disso, não existe uma fórmula definitiva para estruturar uma narrativa transmídia, contudo, certos elementos fundamentais são indispensáveis a esse modelo. É imperativo a criação de um mundo envolvente, com potencial de ampliação, capaz de sustentar múltiplos gêneros ficcionais. Essa construção deve ser feita em pelo menos duas ou mais mídias distintas, de modo que que cada uma adicione para a narrativa em si. Uma abordagem comum consiste em estabelecer um enredo principal, uma "espinha dorsal" narrativa, concentrado em um ou dois formatos de grande alcance, como filmes ou séries de televisão e streaming. A partir disso, materiais suplementares e crônicas paralelas podem ser distribuídos por outros suportes, como livros, histórias em quadrinhos ou jogos digitais.



Figura 2: Foto de Herny Jenkins. Fonte: https://blackgirldoesgradschool.com/2018/02/11/week-4-or-meeting-henry-jenkins.

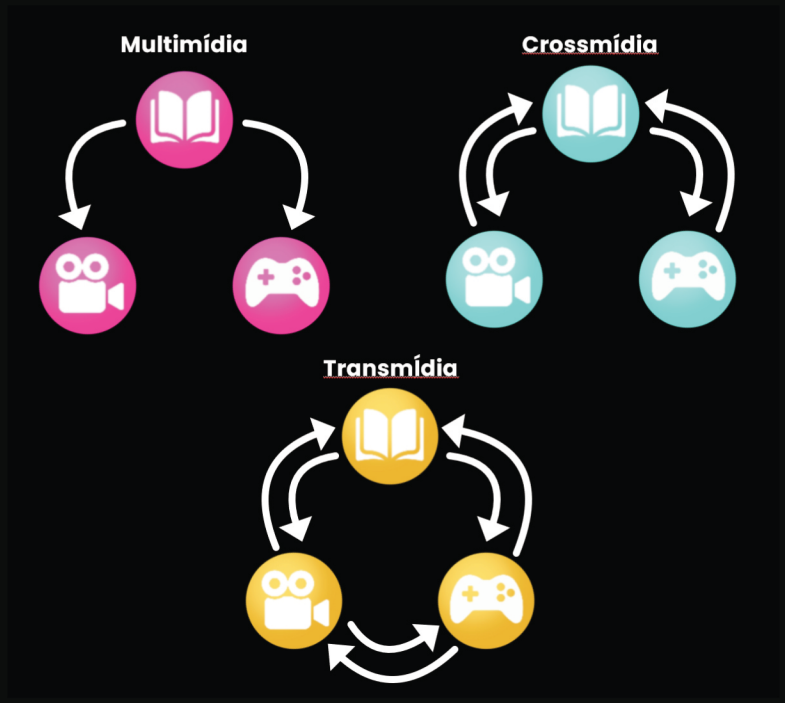


Figura 3: Esquematização de multímida, transmídia e crossmídia. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Transm%C3%ADdia#/media/Ficheiro:Transm%C3%ADdia.jpg.

Há um consenso de que a narrativa transmídia exige um esforço considerável para sustentar uma ficção em expansão com múltiplas ramificações. Somente o público mais dedicado consumirá todos os produtos de mídia agregados. Portanto, cultivar uma forte base de fãs é crucial, pois garante que a audiência permaneça imersa, fomenta um ecossistema onde a dedicação do público é recompensada, incentivando, inclusive, a produção de conteúdos autorais pelos próprios usuários (*prosumers ou fanfictions*) ainda dentro deste universo. Embora qualquer forma de história possa desenvolver uma comunidade, a narrativa transmídia depende desse engajamento para assegurar a sustentabilidade e a longevidade de seu ciclo de vida.

É crucial distinguir a narrativa transmídia de uma adaptação cross-media. A adaptação ocorre quando uma narrativa é transferida de um formato para outro com o mínimo de transformação conceitual, como se observa nas transposições diretas de romances literários para o cinema. Por outro lado, variações dentro do mesmo meio de expressão podem alcançar o status transmidiático ao reconfigurarem o estilo, a estética ou a perspectiva da obra. Um exemplo notável reside na franquia Matrix com a antologia Animatrix. Embora ambos compartilhem a linguagem audiovisual, Animatrix enriquece o universo por meio de curtas-metragens de animação que trazem nova camadas à trama e são explicitamente referenciados na linha temporal principal. Portanto, constata-se que não existem limitações de gênero ou formato na estruturação transmídia.

Para melhor mapear a mecânica desse modelo, Jenkins (2009) propôs sete princípios que caracterizam as narrativas transmídia. Os dois primeiros estabelecem uma tensão entre a capacidade de **disseminação**, a facilidade com que o conteúdo circula e é compartilhado em redes, e a capacidade de **aprofundamento**, a habilidade de uma narrativa em recompensar o engajamento profundo e contínuo de um público dedicado.

Complementando isso, temos o eixo da **continuidade** versus **multiplicidade**. Enquanto a continuidade garante um cânone coerente entre as plataformas, a multiplicidade permite recontagens alternativas ou perspectivas divergente sem comprometer o todo. Jenkins também identifica a **imersão**, a capacidade do público de entrar e habitar o mundo da história, em contraste com a **extratabilidade**, em que elementos desse mundo são levados de volta para o cotidiano do público.

O princípio da **construção de mundo** descreve a criação de um universo suficientemente amplo para sustentar múltiplas narrativas e gêneros simultaneamente.

A **serialidade** refere-se à distribuição da narrativa em múltiplas partes ou plataformas, cada uma contribuindo de forma significativa, e não redundante. A **subjetividade** diz respeito à exploração do universo narrativo através das perspectivas de diferentes personagens em diferentes mídias. Por fim, a **performance** reconhece o papel do próprio público, visto que as comunidades de fãs geram conteúdo, teorias e obras criativas que expandem a vida do universo para além do que seus autores sozinhos poderiam produzir. Nem todos os princípios precisam estar presentes em igual medida em todos os projetos transmídia. Em vez disso, servem como uma estrutura diagnóstica para compreender como um determinado universo funciona e onde residem seus pontos fortes e limitações.



Figura 4: Logotipo da Marvel Studios. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marvel_Studios_logo.svg.

O Universo Cinematográfico Marvel (MCU) se destaca como um dos projetos transmídia mais significativos da história do entretenimento. Lançado em 2008 com 'Homem de Ferro', expandiu-se desde então para filmes, séries de televisão, atrações em parques temáticos e produtos licenciados. Analisado sob a perspectiva dos princípios de narrativa transmídia de Henry Jenkins, o MCU revela um ecossistema narrativo cuidadosamente construído para maximizar tanto o engajamento do público quanto o alcance comercial.



Figura 5: Versão cinematográfica e de quadrinhos dos personagens da Marvel. Fonte: https://collider.com/marvel-comics-vs-mcu-characters.

Construção de Mundo: A força fundamental do MCU reside na construção de um universo expansivo e internamente consistente dentro da continuidade da Terra-616, traduzindo para o formato de longa-metragem personagens, histórias e, mais importante, a atmosfera intrínseca de seus extensos textos originais, os quadrinhos.

Nenhum filme ou série isoladamente contém o contexto completo. Em vez disso, cada produção contribui com uma peça para um todo maior. 'Thor' (2011) apresenta Asgard e a mitologia cósmica, 'Homem-Formiga' (2015) explora o reino quântico, 'Guardiões da Galáxia' (2014) traz à tona conflitos centrados no espaço e 'Pantera Negra' (2018) expande para Wakanda. O público é recompensado por se envolver com várias produções, já que cada plataforma aprofunda sua compreensão do universo em vez de simplesmente repeti-lo.

Dispersão e Aprofundamento: O MCU se destaca em ambos os extremos desse espectro. No quesito disseminação, as cenas pós-créditos funcionam como momentos curtos e compartilháveis que geram especulação e discussão nas redes sociais muito tempo depois do lançamento nos cinemas. No quesito aprofundamento, os fãs dedicados são recompensados com camadas narrativas profundas: a sub-trama das Joias do Infinito, por exemplo, foi semeada ao longo de seis anos e vários filmes antes de culminar em Vingadores: Guerra Infinita (2018). Os espectadores casuais apreciam histórias independentes, enquanto os fãs dedicados descobrem uma intrincada arquitetura interconectada.

Continuidade e Multiplicidade: O Universo Cinematográfico Marvel opera principalmente através da continuidade. Eventos em um filme afetam outros, construindo um cânone compartilhado. As mortes de personagens, a destruição de locais e os desfechos de conflitos têm peso narrativo real ao longo dos filmes. No entanto, a introdução do multiverso, particularmente através de 'Homem-Aranha: Sem Volta para Casa' (2021) e 'Doutor Estranho no Multiverso da Loucura' (2022), ativou estrategicamente a dimensão da multiplicidade, permitindo que versões alternativas de personagens queridos coexistam sem interromper a continuidade principal.

Serialidade: O MCU distribui sua narrativa ao longo de dezenas de filmes, organizados em "Fases". Cada filme funciona tanto como uma história independente quanto como um capítulo em um arco narrativo maior. As séries de televisão do Disney+ (WandaVision, Loki, Gavião Arqueiro) estenderam essa serialidade para um formato episódico, preenchendo lacunas entre os filmes e desenvolvendo personagens secundários que, de outra forma, não teriam tempo de tela. Essa estrutura gratifica o público que acompanha o universo de forma consistente ao longo do tempo.

Subjetividade: Ao alternar a perspectiva entre personagens e gêneros, o MCU explora o mesmo universo através de lentes radicalmente diferentes. 'Capitão América: O Soldado Invernal' (2014) é um thriller político, 'Guardiões da Galáxia' (2014) é uma ópera espacial, 'WandaVision' (2021) é um drama psicológico estruturado como uma homenagem às sitcoms. Cada produção destaca o ponto de vista e a realidade emocional de um sujeito diferente, enriquecendo a compreensão do público sobre o mundo compartilhado sem redundância.

Limitações do Modelo: Apesar de seus pontos fortes, a abordagem transmídia do MCU apresenta desvantagens estruturais significativas que se tornaram cada vez mais evidentes em suas fases posteriores. A primeira desvantagem é o problema da barreira de acesso ao público. A própria continuidade e serialidade que tornam o MCU gratificante para os fãs de longa data também o tornam profundamente intimidante para os novatos. A partir da Fase Quatro, a franquia compreende mais de trinta filmes e mais de uma dúzia de séries de televisão, muitas das quais contêm tramas narrativas essenciais para a compreensão das produções subsequentes. Um espectador que deseja se envolver de forma significativa com um filme como 'Vingadores: Ultimato' (2019) ou 'Doutor Estranho no Multiverso da Loucura' (2022) enfrenta um custo de entrada medido não em dinheiro, mas em centenas de horas de visualização prévia. Isso entra em conflito com o princípio de disseminação de Jenkins, o conteúdo se torna mais difícil de



Figura 6: Ilustração de Miles Morales em "Homem-Aranha no Aranhaverso". Fonte: https://www.deviantart.com/metropolis-hero1125/art/Across-the-Spider-Verse-Miles-Morales-PNG-966270285.

compartilhar e recomendar quando a barreira para a compreensão completa é tão íngreme. O Universo Cinematográfico Marve se comunica cada vez mais fluentemente apenas com aqueles que já estão inseridos nele.

A segunda é o problema da inconsistência de qualidade. O enorme volume de conteúdo produzido pelo MCU em filmes e séries inevitavelmente resulta em narrativas irregulares. Com tantos projetos simultâneos desenvol-

vidos por diferentes equipes criativas sob a pressão de cronogramas de lançamento interconectados, as produções individuais frequentemente sofrem em termos de profundidade narrativa, desenvolvimento de personagens ou coerência temática. Séries como 'Mulher-Hulk: Defensora de Heróis' (2022) e filmes como 'Thor: Amor e Trovão' (2022) foram amplamente criticados por inconsistências de tom e roteiro fraco, embora seus eventos permaneçam canonicamente relevantes. Isso cria uma tensão peculiar às grandes produções transmídia: o público não pode simplesmente ignorar produções com desempenho inferior sem correr o risco de lacunas em sua compreensão da história como um todo.

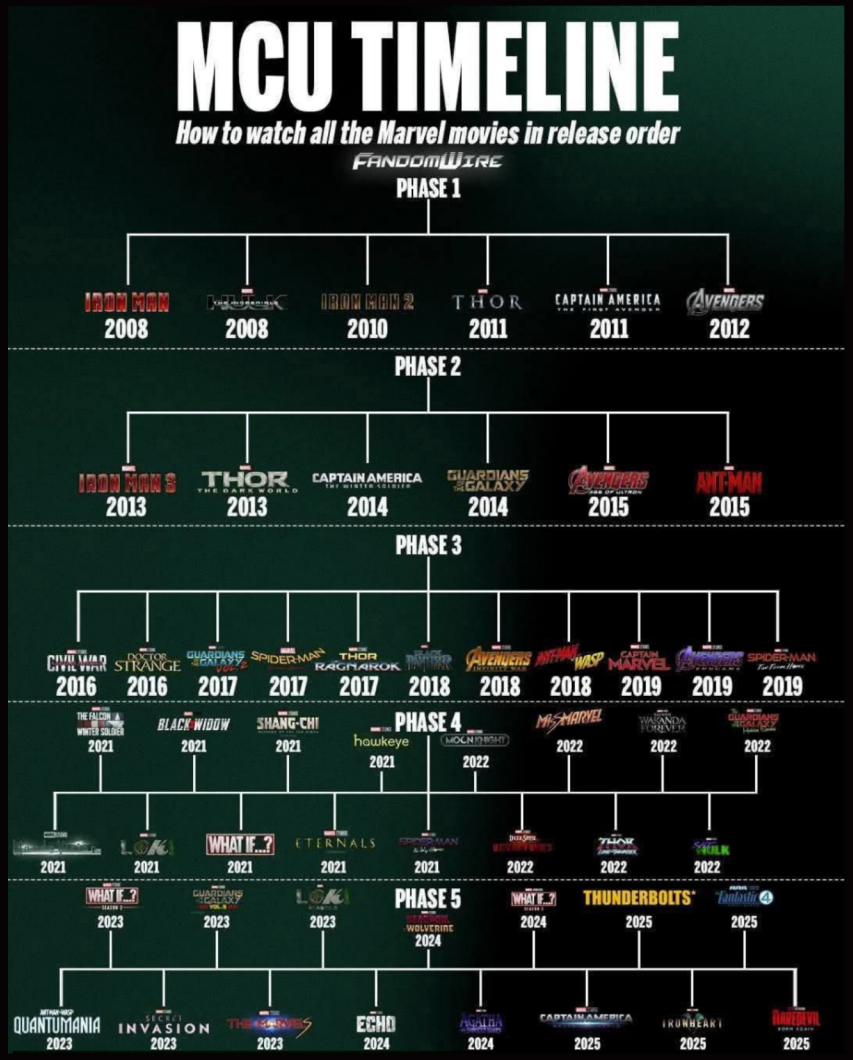


Figura 7: Esquematização de linha do tempo do MCU. Fonte: https://www.instagram.com/p/DSZ_3ytEvEa.



Figura 8: Logotipo da Project Moon. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Project_Moon_Logo.webp.

Project Moon é um estúdio independente sul-coreano cujo trabalho, que abrange três jogos de gêneros diferentes, e duas *webnovels*, constituindo um ambicioso universo transmídia produzido fora de um grande conglomerado de entretenimento. O que o torna um estudo de caso particularmente interessante é que essa arquitetura narrativa expansiva foi construída com uma fração dos recursos normalmente associados a projetos transmídia de grande escala. Analisado sob a ótica dos princípios de Jenkins, o universo de Project Moon revela uma fórmula refinada para a narrativa multiplataforma.

Construção de Mundo: A espinha dorsal da estratégia transmídica da Project Moon é sua localização principal, 'A Cidade', um vasto ambiente urbano distópico do tamanho de um pequeno país, dividido em 25 distritos chamados Ninhos e governados por megacorporações conhecidas como Asas. Cada jogo expande esse funcionamento interno. Lobotomy Corporation (2018) estabelece as regras fundamentais do mundo, focando em sua economia energética, brutalidade social e nas entidades macabras chamadas Anomalias. Library of Ruina (2021) expande o cenário político, desde dos becos até os escalões administrativos superiores, introduzindo escritórios de Fixers, Associações, Sindicatos criminosos e o fenômeno das Distorções. Limbus Company (2023–em andamento) explora cada Distrito individualmente, revelando suas diferentes culturas, regras e tecnologias. Assim, cada plataforma contribui com uma camada geográfica e social única, construindo um mundo muito maior do que qualquer obra individual poderia conter.

Serialidade: A Project Moon distribui sua narrativa em uma clara cadeia sequencial: Lobotomy Corporation, Library of Ruina, Leviathan, Limbus Company, com a webtoon Distortion Detective funcionando como um fio condutor paralelo e convergindo também para os capítulos recentes de Limbus Company. Os eventos têm consequências diretas entre os personagens apresentados em Lobotomy Corporation, que tem o seu acerto de contas em Library of Ruina, e a resolução da história desse jogo estabelece as condições sob as quais Limbus Company se desenrola. Não se trata de uma construção de mundo no estilo antologia, mas sim de uma narrativa única e contínua, distribuída por múltiplas plataformas ao longo de quase uma década, exigindo um envolvimento constante do público.

Exploração: O universo de Project Moon privilegia a profundidade em detrimento da superficialidade. Cada jogo incorpora arquivos de Anomalias, registros de funcionários, memorandos e narrativas intercaladas que, embora existam fora da trama principal, a enriquecem profundamente. Jogadores dedicados que leem esses arquivos em Lobotomy Corporation chegam a Library of Ruina com uma compreensão fundamentalmente mais profunda dos riscos envolvidos. Leviathan opera sob o mesmo princípio transmídia: não é obrigatório para jogar Limbus Company, mas quem o consome compreende personagens como Vergillius e Charon com uma profundidade inacessível a jogadores casuais. O universo recompensa consistentemente o público engajado.

Subjetividade: Cada título da série altera a perspectiva narrativa, utilizando o gênero como veículo para a subjetividade. Lobotomy Corporation traz a visão de um gerente corporativo distante, observando o sofrimento sob uma ótica administrativa. Library of Ruina recentra a narrativa em Angela, transformando-a de figura secundária em protagonista trágica. Leviathan adota a perspectiva das ruas, mostrando indivíduos presos nas correntes violentas da Cidade.



Figura 9: Ilustração de Angela em "Libary of Ruina". Fonte: https://libraryofruina.wiki.gg/wiki/Category:Images_featuring_Angela#/media/File:Canard_intro.png.



Limbus Company fragmenta ainda mais essa subjetividade ao dar voz a doze Pecadores, cujas histórias pessoais pintam o retrato do custo humano. Assim, o mesmo mundo é vivenciado através de lentes emocionais e morais radicalmente diferentes em cada plataforma.

Continuidade: Ao contrário do uso estratégico da multiplicidade no MCU, Project Moon opera quase exclusivamente através de uma continuidade estrita. O cânone é tratado com grande seriedade, as mortes são permanentes, as consequências se acumulam e o peso emocional dos jogos anteriores nunca é reiniciado ou diminuído. Esse compromisso com uma única linha do tempo coerente é central para a identidade da série e é, sem dúvida, o que torna seus momentos de recompensa tão impactantes. Jogadores que acompanharam toda a saga sentem a culminação de anos de investimento narrativo.

Figura 10: Ilustração de Distortion Detecvive por NishikujiC. Fonte: https://x.com/ProjMoonStudio/status/1593576031687843841/photo/1.

Limitações do Modelo: A maior vulnerabilidade estrutural da Project Moon é a fragilidade da propriedade criativa em obras colaborativas, um problema comum em estúdios menores. O exemplo mais claro é Wonderlab, quadrinho ambientado entre Lobotomy Corporation e Library of Ruina que já foi considerado parte do cânone.

Uma disputa criativa e legal entre o estúdio e a artista principal enraizada na lei de direitos autorais sul-coreana, que protege o criador individual, que resultou na remoção da obra dos canais oficiais. Personagens e histórias abraçados pelos fãs foram excluídos da continuidade, dificilmente reaparecerão em produções futuras e seus arcos permanecerão sem resolução.

As consequências são duplas. Primeiro, representa uma ruptura direta na continuidade rigorosa da franquia, a lacuna é mais prejudicial do que seria em universos confortáveis com a flexibilidade narrativa. Segundo, gerou frustração e sentimento de perda entre os fãs, que investiram emocionalmente nos personagens sob a expectativa de que o modelo transmídia honraria suas histórias dali em diante.

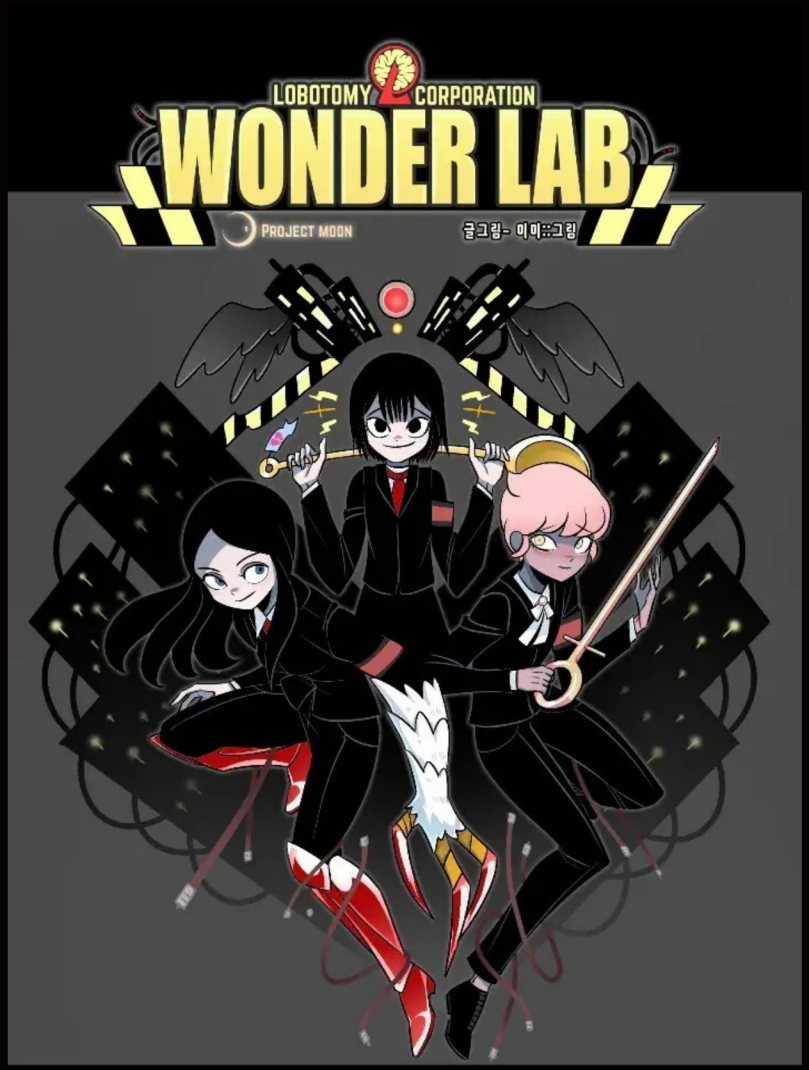


Figura 11: Ilustração de Capa de Wonderlab. Fonte: https://projectmoon.miraheze.org/wiki/WonderLab_(Comic)#/media/File:Wonderlabcover.webp.

A lição para estúdios independentes com colaboradores freelancers é a importância crucial de estabelecer estruturas contratuais claras antes da produção. Tais acordos devem definir a propriedade dos personagens, especificar as condições de uso, modificação ou remoção e garantir que os direitos das partes e a integridade do universo não fiquem expostos a disputas. Quando a continuidade transmídia embasa a confiança do público, as estruturas legais que a protegem devem ser tão elaboradas quanto a própria narrativa.



Figura 12: Tela de carregamento do jogo "Limbus Company"
Fonte:https://limbuscompany.wiki.gg/wiki/Dante/Gallery#/media/File:DanteStar.png.

Inspirações



Figura 13: Representação visual de plataformas digitais. Fonte: Acervo pessoal.

A proliferação dos ecossistemas digitais viabilizou a concepção de experiências multimídia integradas, tornando-as mais acessíveis, inclusive para produções independentes operando sob orçamentos restritos. Hoje-em-dia, o cenário dispõe de uma ampla gama de plataformas de distribuição gratuitas ou de baixo custo voltadas à veiculação de literatura, artes visuais, histórias em quadrinhos, produções audiovisuais de metragens variadas e jogos digitais. Soma-se a isso a autonomia técnica dos criadores na aquisição e no desenvolvimento de domínios próprios. Diante deste contexto, já é possível formular uma estratégia inicial de distribuição de conteúdo para o Mundo Post-Mortem, com indicações de sites e exemplos concretos para cada canal abordado.

O primeiro canal de distribuição considerado é o formato de webcomic. Plataformas dedicadas, como Webtoon, Tapasio e WebComics, oferecem ecossistemas estruturados com comunidades de leitores já estabelecidas, fazendo-as particularmente eficazes para a narrativa visual serializada. Alternativamente, um site próprio, como exemplificado por Ava's Demon de Michelle Fus, webcomic pioneira nesse modelo, confere ao criador total controle editorial sobre a apresentação, o ritmo e a experiência do leitor.



Figura 14: Página inicial da webcomic Ava's Demon.
Fonte: https://www.avasdemon.com.

Figura 15: Conjunto de quadros da webcomic Ava's Demon.
Fonte: https://avasdemon.com/2937.html.





O segundo canal é o vídeo, que possibilita uma narrativa dinâmica por meio de recursos audiovisuais. O YouTube é o principal destino para conteúdos em vídeo de longa duração, oferecendo ferramentas de descoberta e monetização adequados. Já os vídeos de curta duração podem ser distribuídos no YouTube Shorts, uma ramificação dentro do próprio YouTube, no TikTok e no reels do Instagram, plataformas que suportam clipes de até um a cinco minutos. Caracterizadas pela amplificação algorítmica e pelo alto potencial de compartilhamento, essas plataformas funcionam como pontos de entrada acessíveis que atraem novos públicos para o universo narrativo mais amplo, expandindo o alcance da narrativa e abrangendo diferentes hábitos dos espectadores e contextos de consumo.

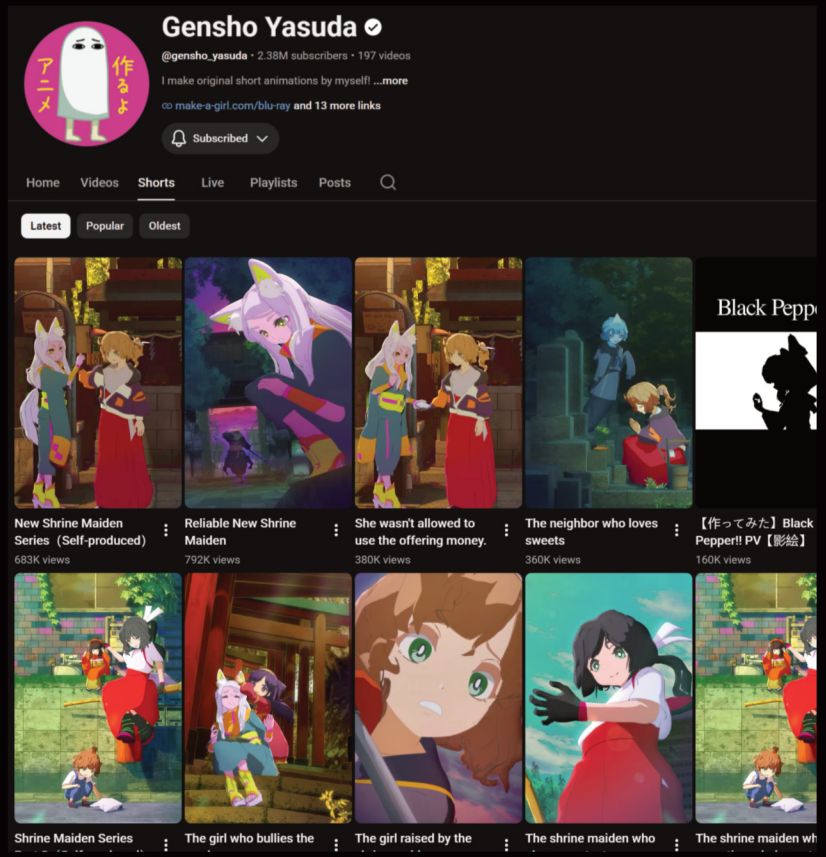


Figura 16: Página de shorts do canal Gensho Yasuda. Fonte: https://www.youtube.com/@gensho_yasuda/shorts.

O terceiro canal engloba os jogos interativos, os videogames. Embora a Steam seja a plataforma de distribuição de jogos digitais mais reconhecida, ele exige uma taxa de publicação paga que pode ser proibitiva para criadores que estão apenas começando. Em contrapartida, plataformas como Itch.io e Game Jolt são gratuitas e voltadas especificamente para desenvolvedores independentes, fomentando comunidades receptivas a projetos experimentais e focados na narrativa. Os jogos são particularmente valiosos em sistemas transmídia porque, como aponta Scolari (2009) em sua análise das estruturas narrativas multimodais, cada meio estabelece uma relação distinta entre o texto e o consumidor. Nos formatos interativos, essa relação torna-se participativa, permitindo que o público habite e influencie o universo narrativo, em vez de apenas observá-lo.

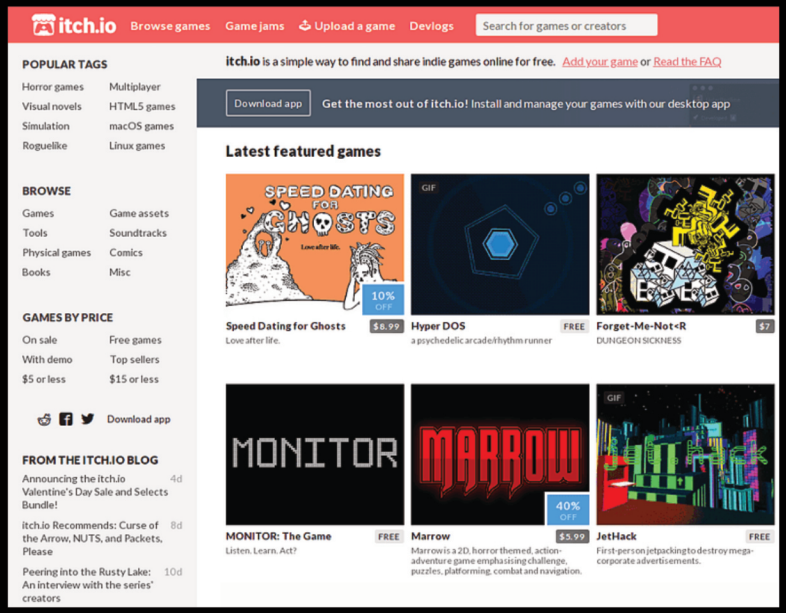


Figura 17: Página principal do Itch.io. Fonte: https://itch.io.

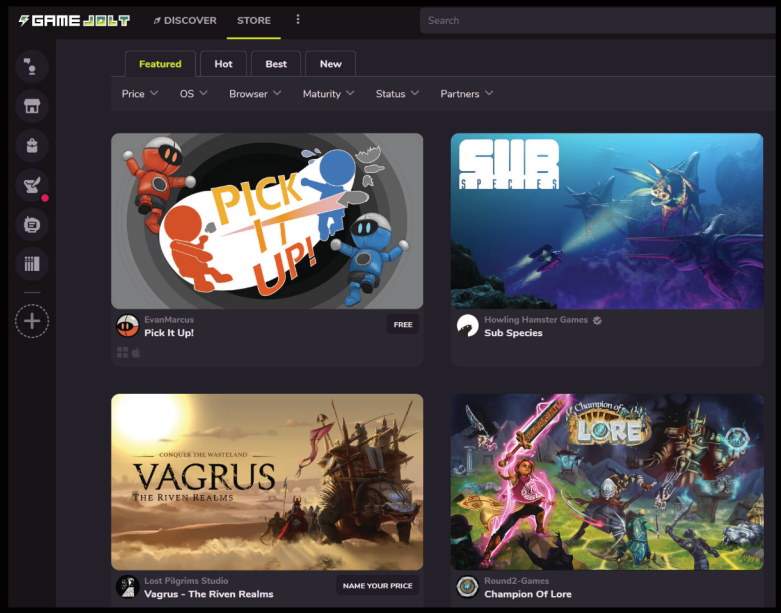


Figura 18: Página principal da Game Jolt. Fonte: https://gamejolt.com/games.

Desenvolvimento

O mundo acabou...



Figura 19: Ilustração de Celestiais, Condenados, e o Mundo Post-Mortem.
Fonte: Acervo pessoal.

Após um grande evento cataclísmico, o mundo como o conhecemos chegou ao fim, restando apenas vestígios do que um dia foi a humanidade. Agora, o local é habitado por seres mortos-vivos, separados em três grupos: fantasmas, zumbis e esqueletos. Essas distintas partes agora precisam tentar aprender a viver em harmonia, apesar dos seus diferentes pontos de vista, se quiserem sobreviver neste cenário anormal. Forças externas também tentarão intervir, desejando assumir o controle dessas terras desoladas, promover uma purificação e recomeçar do zero, ou simplesmente semear ainda mais caos.

A narrativa oferece múltiplos cenários a serem explorados, articulando o mistério central a camadas mais profundas de significação. O cerne de Mundo Post-Mortem reside na investigação do próprio evento cataclísmico: compreender as causas da devastação da Terra e a razão pela qual as pessoas ressuscitaram. Esse enigma constitui a espinha dorsal da trama, trata-se, essencialmente, de uma reflexão sobre a condição humana, a importância de respeitar os ciclos naturais de vida e morte e os custos da busca pela verdade.



Figura 20: Ilustração de Skelly. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 21: Ilustração de Agnis. Fonte: Acervo pessoal.

Em paralelo ao eixo central, as tramas secundárias ramificam-se em subgêneros como cotidiano, comédia romântica e ficção policial, todos enriquecidos por elementos sobrenaturais e pitadas de horror. Essas histórias exploram desde as dinâmicas sociológicas de uma comunidade de mortos-vivos e crônicas de ação focadas na tipologia dos condenados, até as enrascadas de um esqueleto mudo e amnésico, e o drama psicológico de uma coveira cuja profissão e percepção da mortalidade entram em crise.

... e a humanidade está aos pedaços.

Para sustentar a tensão dramática em que os personagens já estão mortos, estabelecem-se consequências cuja gravidade equivale à perda da vida. A primeira regra universal determina que a 'segunda morte' de um morto-vivo aniquila sua identidade, reduzindo-o a uma casca vazia e abominável, sem chances de fazê-lo voltar a si.

A segunda estabelece a magia como elemento preexistente, cuja manifestação tornou-se pública apenas após o cataclismo. Por fim, a terceira define que a presença de celestiais e condenados, antes resguardada em sigilo por uma minoria, converteu-se recentemente em uma realidade evidente.

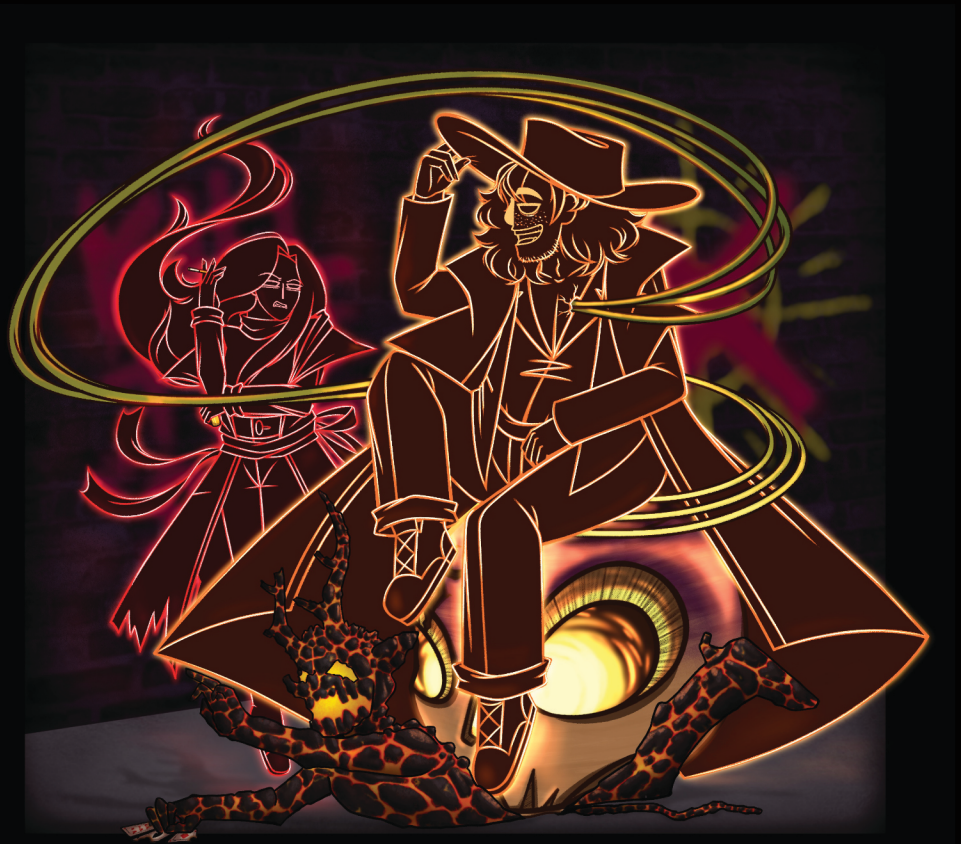


Figura 22: Ilustração de Jack, Alessa e um condenado. Fonte: Acervo do pessoal.

Fantasmas em Neon



Figura 23: Concept de Raissa. Fonte: Acervo pessoal.

Raissa inicia sua jornada confusa, vulnerável e sobrecarregada diante de uma transformação radical no mundo ao seu redor, marcado por ruína estrutural, escuridão e ameaças constantes. A personagem leva um tempo para processar sua nova realidade e natureza. Essa transição exige que ela reflita não apenas sobre a perda de seu status quo, mas também de suas conexões familiares e de sua própria vida.

Felizmente, ela encontra ajuda em Alessa, uma mulher mais velha que, por ter sido ressuscitada antes, teve mais tempo para racionalizar o incompreensível. A conhecida logo se torna amiga e mentora, oferecendo a Raissa uma rede de segurança ao integrá-la a um grupo de jovens ajudantes da vizinhança.

Esse acolhimento gera o ponto de virada da protagonista. Raissa deixa a postura passiva de receptora de informações para buscar a si mesma, ao notar que seus guias estão igualmente perdidos ou omitindo dados cruciais. Ao entender que não está mais limitada pelas amarras de uma doença debilitante, ela percebe que pode fazer muito por si e pelos outros, explorando sua identidade além das frequentes internações.

Com essa virada, ela muda visualmente, embora ainda dentro dos limites da forma de sua alma:

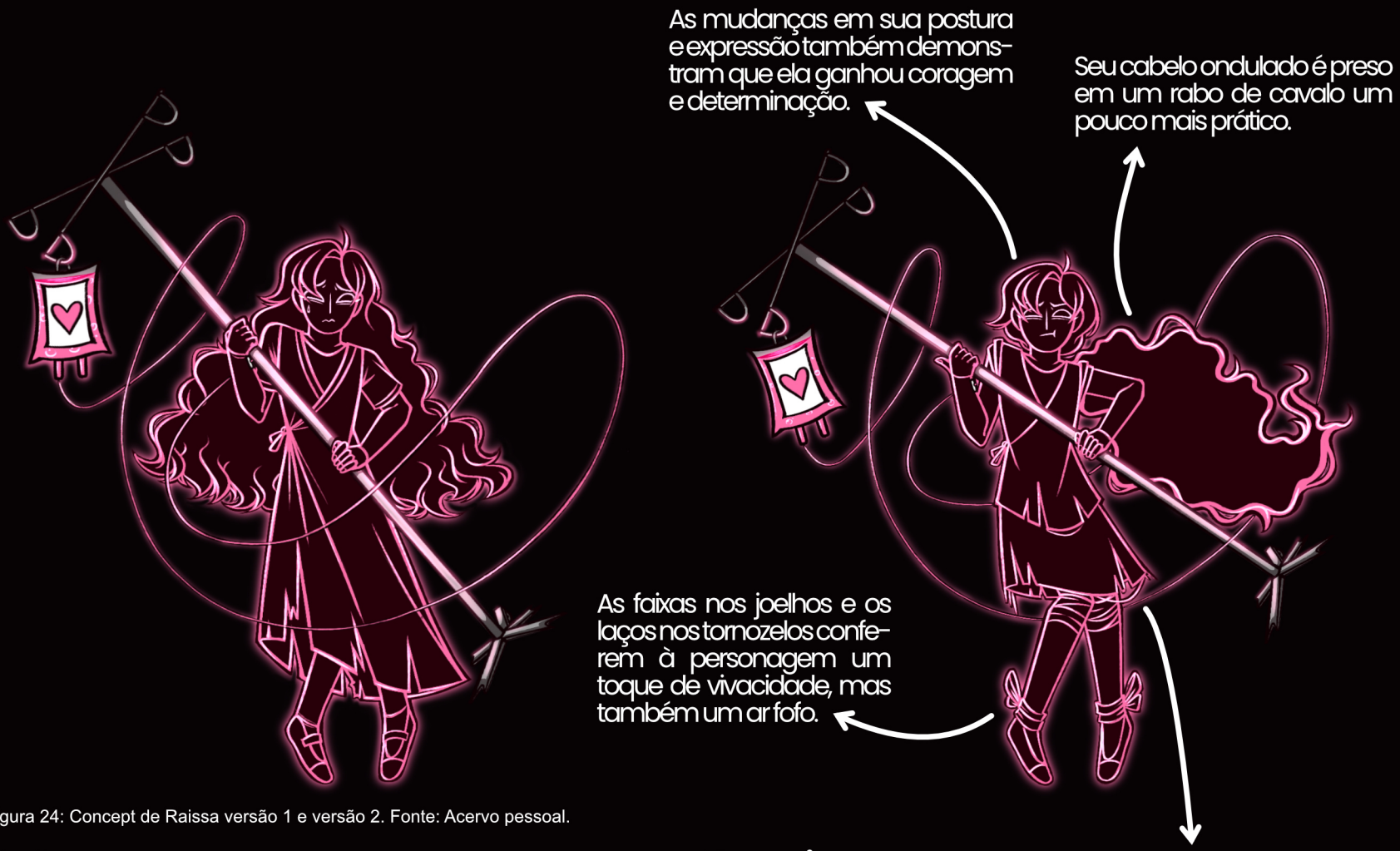


Figura 24: Concept de Raissa versão 1 e versão 2. Fonte: Acervo pessoal.

Com Raissa, trata-se de mudanças sutis que, embora a mantenham essencialmente a mesma garota doce, mostram que ela está crescendo e aprendendo a se adaptar a um ambiente diferente.



Figura 25: Silhuetas de Raissa. Fonte: Acervo pessoal.

Usei referências apenas para o vestido e o suporte da bolsa de soro dela. Ela acabou sendo a personagem com mais testes, e por isso existem várias silhuetas para ambas as suas versões.



Figura 26: Ilustração mini Raisa. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 27: Paleta de cores de Raisa em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 28: Painel semântico de Raissa. Fonte: Acervo pessoal.

Joysie é uma encrenqueira de língua afiada que encara sua condição atual como uma chance para subverter as proibições de quando era humana mortal. Sob a premissa de que sua natureza fantasmagórica a torna imortal (o que não é necessariamente verdade), ela testa e frequentemente ultrapassa os limites de sua nova condição. Utilizando essas habilidades, ela invade lugares proibidos, prega peças perigosas e inteligentes, e até desafia forças hostis de maneira audaciosa, ignorando qualquer consequência.

Classificada como um poltergeist, termo alemão para 'espírito barulhento', Joy integra uma categoria de aparições que, nesta narrativa, apresentam uma sintonia singular com a tecnologia, rompendo a frágil camada entre o espiritual e o físico para gerar anomalias no ambiente.

A afinidade de cada poltergeist vincula-se ao *hardware* ou *software* de sua época. Um espírito do século XX, por exemplo, manipularia melhor um rádio do que um *smartphone*. Pertencente a uma geração contemporânea, Joysie utiliza seu celular como ferramenta e, embora os sinais de rede sejam escassos nesse universo distópico, consegue otimizar as funcionalidades locais do dispositivo em benefício próprio.



Figura 29: Concept de Joysie. Fonte: Acervo pessoal.

O design da Joysie é bem afiado, sendo que a maior parte dessas pontas estão concentradas na parte do ombro para cima, chamando a atenção para seu rosto, onde reside sua arma mais mortal, tanto para ela quanto para seus inimigos: sua lábia.



Seu *smartphone* tem uma capinha de um gato sorridente, o que é uma referência ao misterioso Gato de Cheshire de 'Alice no País das Maravilhas', uma persona fatídica que inspira a personagem.

Eu queria dar a ela um visual *streetwear*, completo com tênis de corrida e um conjunto de botões como adreços estilosos.

Figura 30: Concept de Joysie detalhado. Fonte: Acervo pessoal.

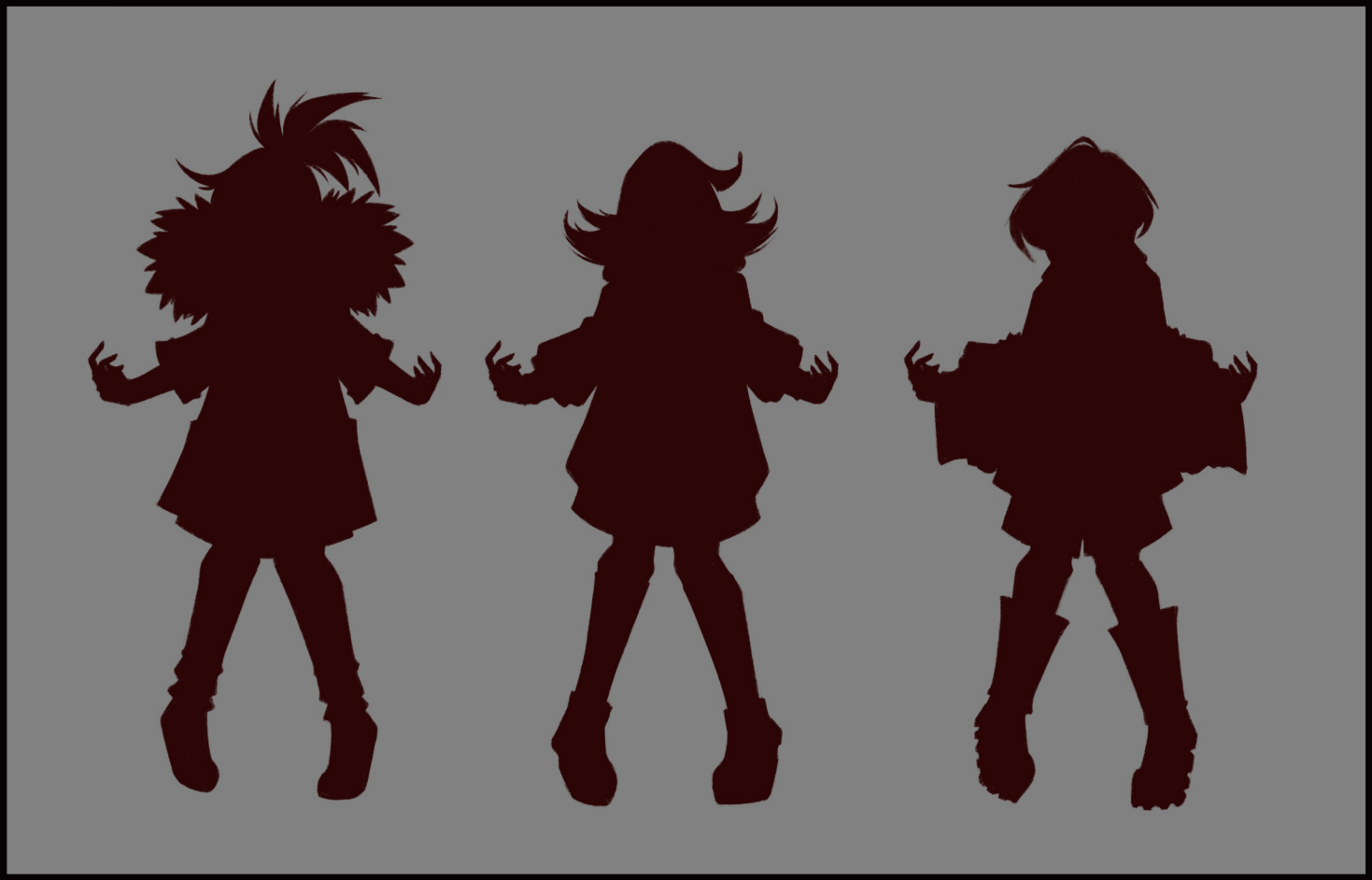


Figura 31: Silhuetas de Joysie. Fonte: Acervo pessoal.

Acabei fazendo três testes de silhuetas para ver qual combinação de jaqueta e penteado parecia mais apropriada para sua personalidade e arquétipo.



Figura 32: Ilustração mini Joysie. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 33: Paleta de cores de Joysie em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 34: Painel semântico de Joysie. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 35: Concept de Isamet. Fonte: Acervo pessoal.

Isamet vem de uma era em que o treinamento militar e a formação de jovens guerreiros eram práticas normais. Por causa dessa criação severamente disciplinada, o personagem teve que amadurecer precocemente, o que aparenta em um semblante rígido e uma postura sempre pronta para o conflito. Mesmo após a sua intregação a nova condição como morto-vivo, Isamet manifestava uma necessidade intrínseca a um dever, evidenciando sua dificuldade em conceber a própria existência desprovida de uma normas clara. Essa busca por propósito se consolida a partir de uma conciliação com uma mentora improvável e muito empática, Alessa. Posteriormente, ele se une a duas outras almas de faixa etária semelhante, Joysie e Raissa, formando um trio que tem como dever prestar assistência a outros mortos-vivos.

Embora tenha assumido esse compromisso, o personagem incialmente enfrenta dificuldade para se entrosar com suas companheiras, ao julgar a conduta delas como inadequada e imatura para as tarefas que lhes são atribuídas. Contudo, a convivência prolongada promove uma gradual desconstrução dessas resistências, Isamet passa a reconhecer o valor do grupo, permitindo-se flexibilizar sua rigidez, resgatar aspectos de sua própria juventude.

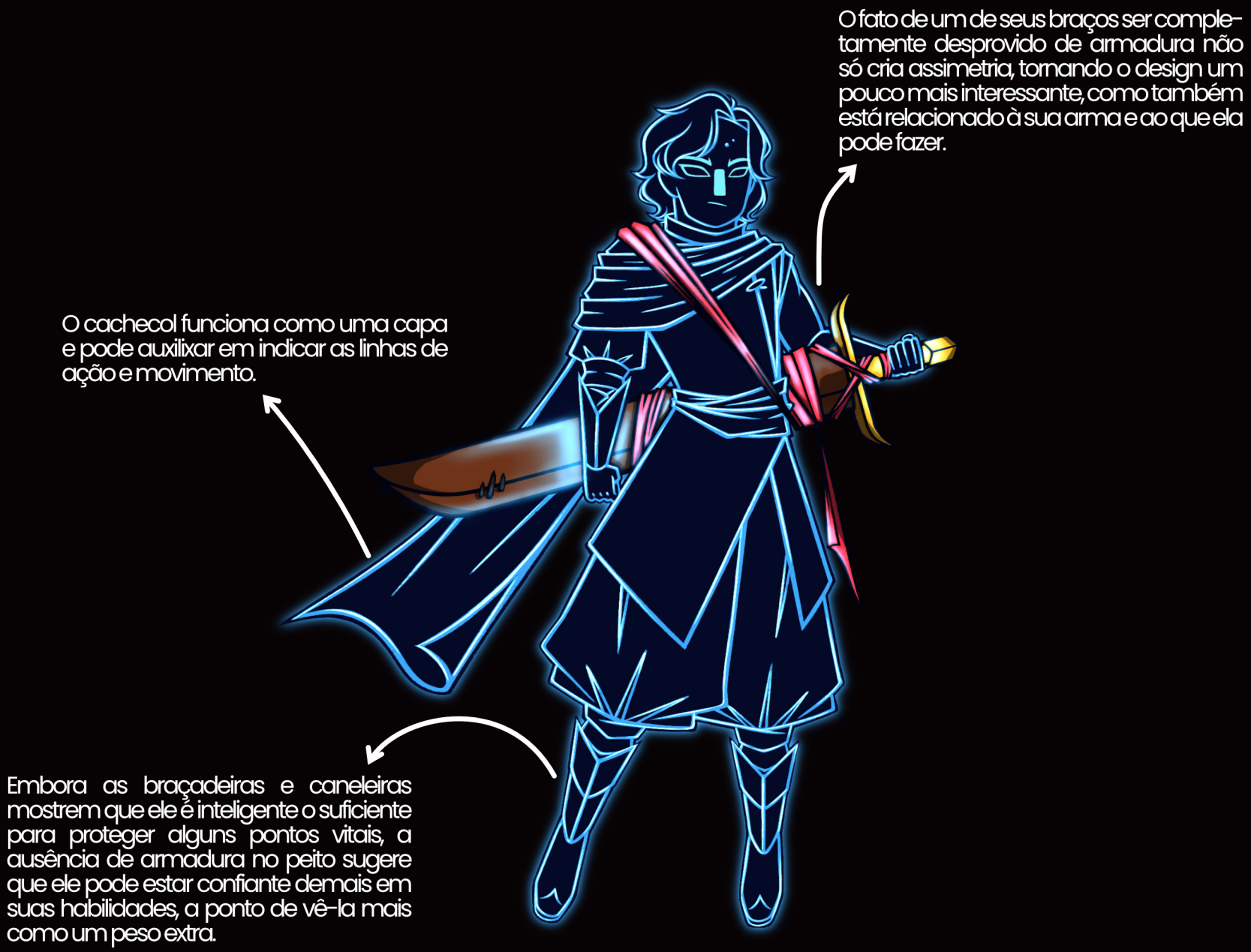


Figura 36: Concept de Isamet detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Isamet carrega um fardo existencial e moral anterior à sua transição para a condição de espectro. A espada sob sua posse foi roubada de um general inimigo, na crença de que o artefato garantiria vantagem estratégica ao seu território. Ele não tinha conhecimento que havia em suas mãos uma relíquia sagrada, abençoada por uma divindade cujo nome sequer conseguia pronunciar. Essa dissonância cultural transcende a divergência de crenças, estabelecendo uma questão complexa sobre o bem e o mal, especialmente em um mundo repleto de mortos-vivos.

Uma vez desembainhada, a arma exige a eliminação de ao menos um ser maligno antes de se sentir satisfeita. Por isso, Isamet a mantém firmemente amarrada como mecanismo de contenção, evitando que o artefato o force ao combate. Essa prática estabelece em uma estratégia individual para mitigar uma maldição que lhe cabe suportar sozinho. Incapaz de desvincular-se do objeto, Isamet ressignifica o uso da espada, utilizando-a ainda embainhada como uma arma de dano contundente.

Figura 37: Ilustração de Isamet. Fonte: Acervo pessoal.

O design de Isamet é estruturado em retângulos firmes, mas também em triângulos perfurantes. Queria que ele parecesse intimidador e competente, que, apesar da idade, não se devesse subestimá-lo.



Figura 38: Silhuetas de Isamet. Fonte: Acervo pessoal.

O objetivo do teste principal de Isamet era descobrir em que tipo de guerreiro ele seria baseado. Sendo cavaleiro medieval, um samurai solitário ou inspirado nos soldados turcos clássicos.



Figura 39: Ilustração mini Isamet. Fonte: Acervo pessoal.

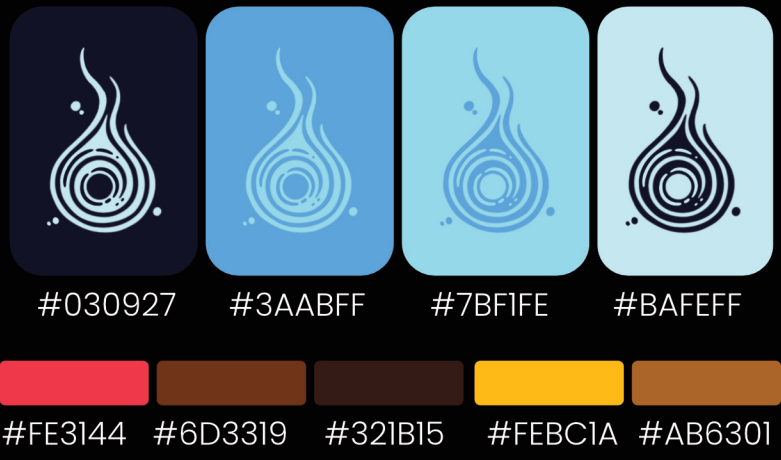


Figura 40: Paleta de cores de Isamet em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 41: Painel semântico de Isamet. Fonte: Acervo pessoal.

Alessa é caracterizada por uma personalidade pragmática, cínica e compassiva. Embora manifeste uma visão pessimista quanto à devastação do mundo, esforça-se para seguir em frente em vez de se afundar na melancolia, promovendo transformações positivas em pequena escala e atuando como guia para uma geração de almas mais jovens papel que surpreende até a si mesma. Seu papel de mentora não decorre de planejamento, mas de uma inclinação natural de cuidado com a juventude. Alessa sente que é injusto o envolvimento de adolescentes nessa transformação sobrenatural hostil, que os relegou a um limbo eterno. Mesmo sabendo que não é um modelo ideal de comportamento, a desconfiança em relação aos demais adultos a faz assumir a responsabilidade de proteger as almas mais novas que cruzam seu caminho.

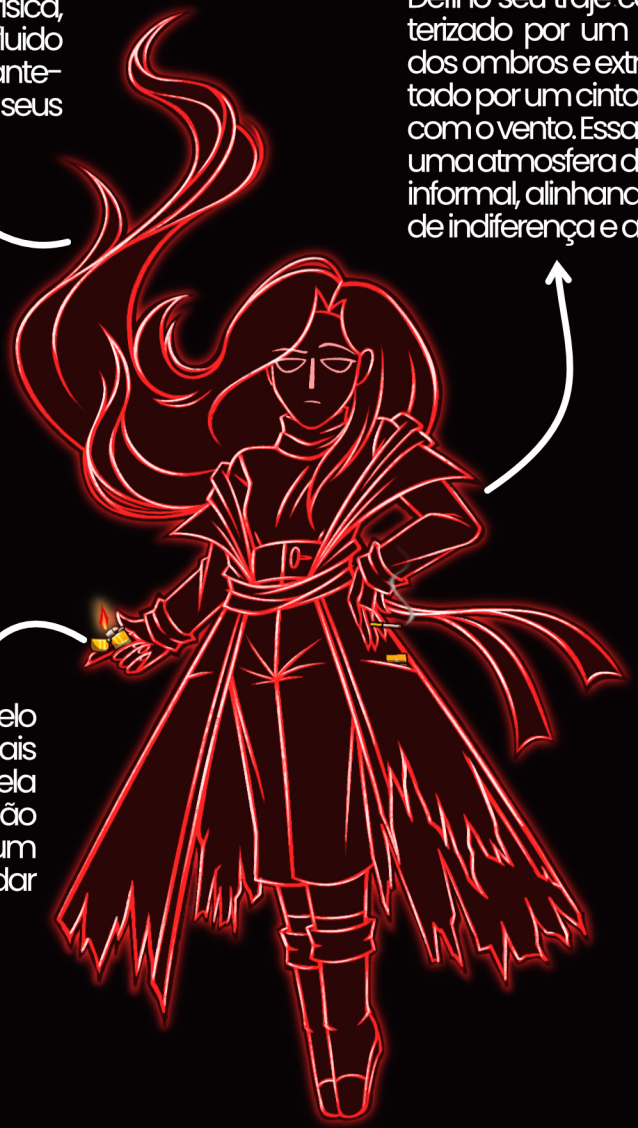
Como um dos primeiros espectros a despertar pós-cataclismo, seus anos de experiência conferem uma compreensão sólida da nova realidade e o domínio de suas habilidades pirotécnicas. Ironicamente, esses poderes vinculam-se ao seu antigo vício em tabaco. Sem a capacidade de fumar, seu principal meio de lidar com o estresse, as crises da nova realidade passam a engatilhá-los involuntariamente.



Figura 42: Concept de Alessa. Fonte: Acervo pessoal.

Seus cabelos desafiam as leis da física, erguendo-se em um redemoinho fluido que lembra uma chama constantemente acesa, conectando-se aos seus poderes relacionados à fogo.

Defino seu traje como "despojado chique", caracterizado por um casaco desalinhado sobre um dos ombros e extremidades puídas, complementado por um cinto de caimento baixo que se move com o vento. Essa construção estética visa projetar uma atmosfera de desprendimento e sofisticação informal, alinhando-se diretamente à sua postura de indiferença e apatia comportamental.



Ela carrega um isqueiro precioso e pelo menos um maço de cigarros, dos mais baratos, às vezes até feitos à mão por ela mesma quando necessário. Embora não possa mais fumar, ela sempre tem um cigarro aceso à mão caso precise lidar prontamente com alguma ameaça.

Figura 43: Concept de Alessa detalhado. Fonte: Acervo pessoal.

Os testes de silhueta variavam conforme o grau de obviedade quanto ao um arquétipo da uma figura materna exausta, inicialmente caracterizado por um coque alto e vestes fluidas. Optei por suavizar essa abordagem para evitar uma leitura unidimensional da personagem, uma vez que a maternidade constitui apenas uma de suas múltiplas facetas.

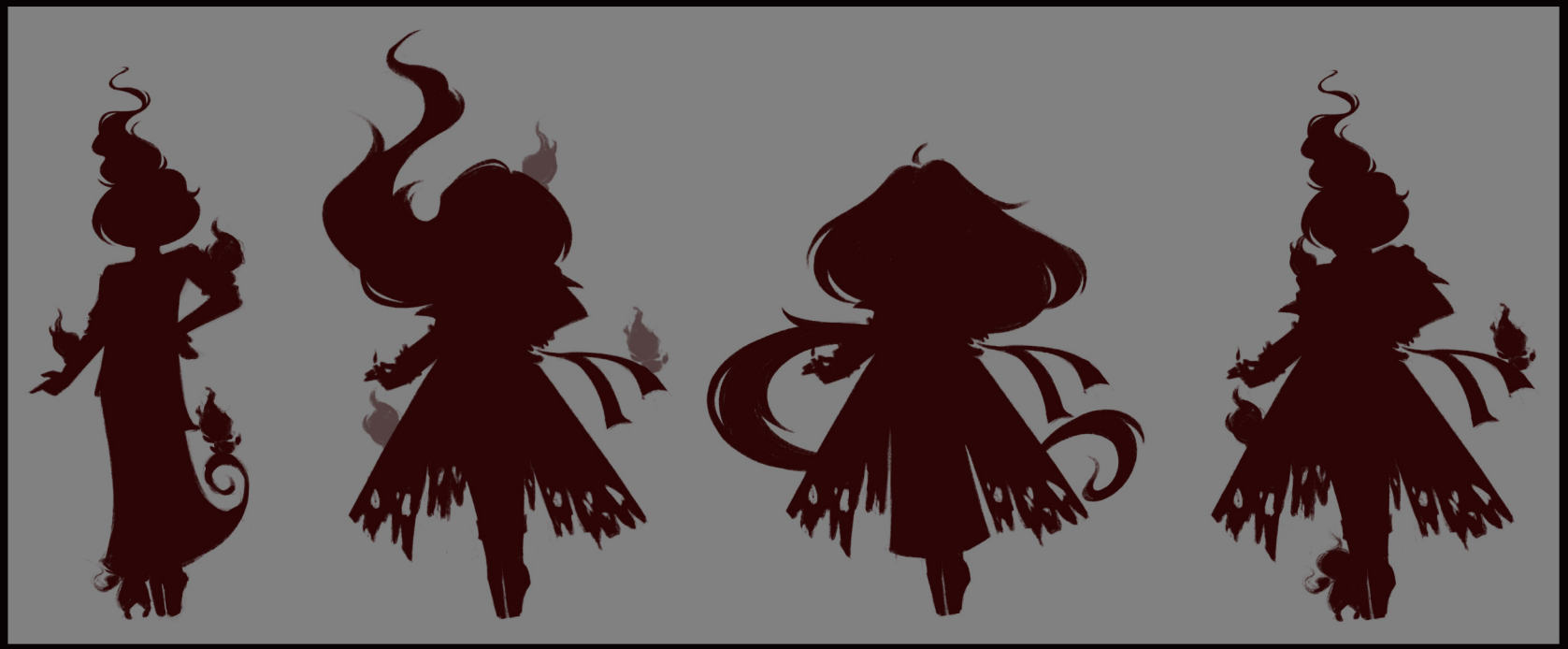


Figura 44: Silhuetas de Alessa. Fonte: Acervo pessoal.

Paralelamente, foram desenvolvidos estudos de forma quanto ao cabelo, explorando uma estética análoga ao elemento fogo.



Figura 45: Ilustração mini Alessa. Fonte: Acervo pessoal.

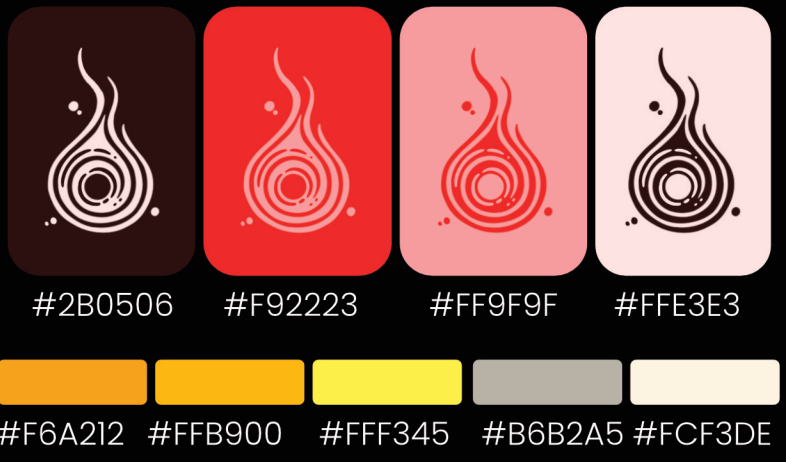


Figura 46: Paleta de cores de Alessa em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 47 Painel semântico de Alessa. Fonte: Acervo pessoal.

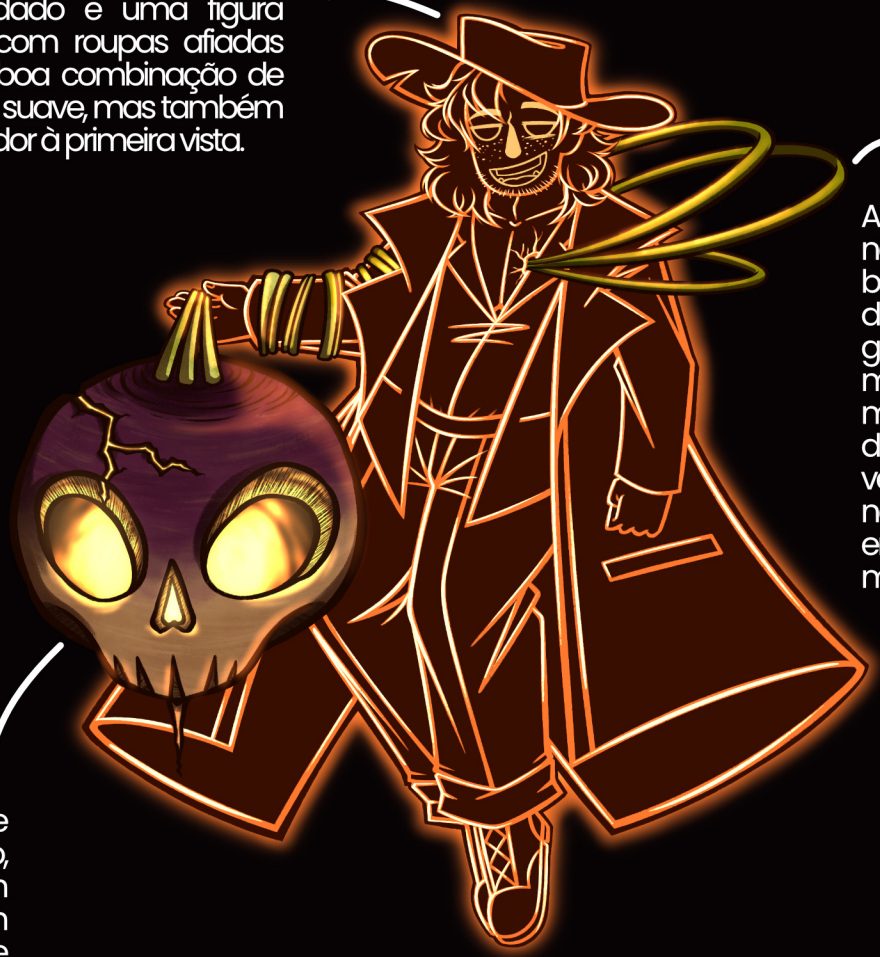


Figura 48: Concept de Jack. Fonte: Acervo pessoal.

Jack é um espírito antigo, astuto, pretensioso e egocêntrico, cuja permanência secular no pós-vida lhe confere profundo conhecimento sobre o limbo. O personagem baseia-se em '*Stingy Jack*' (Jack Avarento), lenda irlandesa que originou as lanternas de abóbora no *Halloween*. No mito, o trapaceiro enganou o diabo três vezes em troca de longevidade, mas, ao falecer, sua ganância causou sua rejeição pelo céu e pelo inferno, condenando-o a vagar na escuridão com uma brasa em um nabo esculpido.

Em Post Mortem, Jack é menos amargurado e expande o mito ao negociar com Satanás e outras entidades demoníacas por poder místico. Como bruxo não ortodoxo, ele preteria pactos formais em favor de planos complexos e manipulações psicológicas. Embora sua soberba o tenha confinado ao limbo, ele carece de autorreflexão e culpa Celestiais e Condenados por seu fim, nutrindo um ódio cego por ambos. Com a recente dispersão dos mortos-vivos no plano terreno, Jack assumiu a liderança de uma comunidade espectral metropolitana. Sua empáfia é respaldada por competência mágica factual e carisma estratégico, enquanto sua postura resoluta contra as criaturas locais consolida sua popularidade.

Jack é um homem transcende a vida e a morte, e seu espírito de bon vivant permanece muito presente até tempos recentes na história. Ele é para ser alguém imponente, mas também intimidador, então um rosto arredondado e uma figura abastada, vestida com roupas afiadas representam uma boa combinação de formas. Nada muito suave, mas também não muito ameaçador à primeira vista.



A beterraba conecta-se ao personagem através de seus talos, recebendo a essência de sua alma diretamente. Abrigando a luz que o guia, já não é uma chama fraca, mas um foco que brilha intensamente como seu âmago. A dependência de Jack com a lanterna vem desde o início de sua jornada no pós-vida, mas ele a transformou em arma formidável, em vez de mera tocha improvisada.

Sua lanterna cresceu desde os dias de seu exílio no limbo, uma beterraba esculpida em forma de caveira sendo um sinal claro de que não se deve mexer com ela.

Figura 49: Concept de Jack detalhado. Fonte: Acervo pessoal.

Nos testes de silhueta, a principal dúvida era sobre a própria lanterna: se seria uma abóbora, ligada ao Halloween, se fosse como no conto, utilizando uma beterraba, ou se faria uma lanterna de metal mais rebuscada.



Figura 50: Silhuetas de Jack. Fonte: Acervo pessoal.

No fim, a beterraba em forma de caveira pareceu a ideia mais original e divertida, e seu tom roxo escuro combina bem com o laranja vibrante do Jack.



Figura 51: Ilustração mini Jack. Fonte: Acervo pessoal.

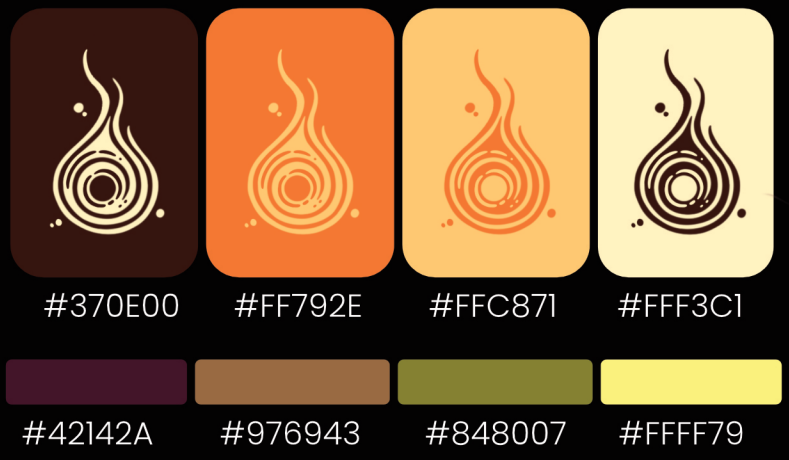


Figura 52: Paleta de cores de Jack em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 53: Painel semântico de Jack. Fonte: Acervo pessoal.

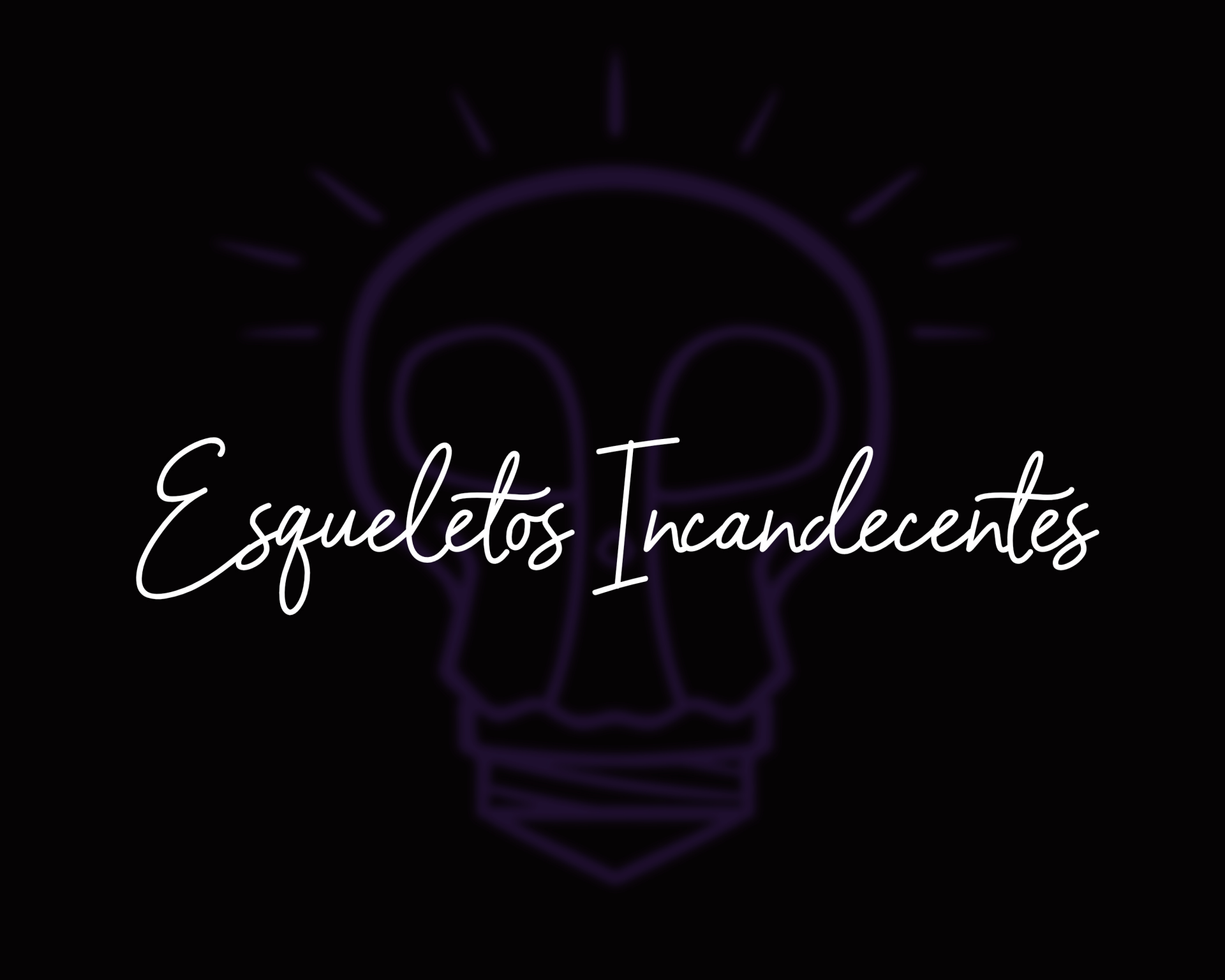

Esqueletos Incandecentes



Figura 54: Concept de Skelly. Fonte: Acervo pessoal.

Skelly representa uma figura singular no ecossistema dos mortos-vivos, destacando-se dos demais esqueletos. Caracterizado por fisionomia neutra e mudez, manifesta uma marcante inexpressividade, divergência em relação ao padrão de seu grupo, cuja tendência é exagerar reações físicas para compensar a ausência de microexpressões faciais. Externamente, ele podia parecer tímido, misterioso ou rude. Entretanto, essa postura decorre de uma amnésia global que o priva de referenciais cotidianos. Nesse universo, os mortos-vivos geralmente retêm fragmentos de vivências passadas. Embora alguns demandem suporte psicológico para acessar memórias reprimidas, a condição atípica de Skelly o manifesta como uma autêntica tabula rasa, desprovido de vínculos, interesses ou traços preestabelecidos.

'Skelly', um apelido que lhe foi dado e prontamente adotado pelo personagem, atua como marco inicial de sua reconstrução identitária. Sua jornada orienta-se pela investigação de si mesmo, extrapolando indícios de suas vestes de origem desconhecida. Esse arco narrativo estrutura-se a partir da sobrevivência em terras adversas, do mapeamento de suas habilidades latentes e da reconstituição de sua história, culminando no dilema existencial entre reaver sua antiga identidade ou recomeçar do zero.

O design de Skelly foi concebido para ser discreto, mas ainda assim ter um toque especial que, no mínimo, desperte curiosidade.



Figura 55.2: Concept de Skelly com capuz. Fonte: Acervo pessoal.

Sempre que Skelly levanta o capuz, há pequenas luzes se entrelaçadas na parte interna, dando a impressão de que ele tem múltiplos olhos observando sob as sombras projetadas em seu rosto.

Skelly possui lâmpadas não apenas próximas à adereço, mas também em seus dedos, como anéis que as enfatizam, já que sua comunicação e habilidades utilizam muitos gestos com as mãos.

Suas longas vestes seriam bastante comuns para um mago ou mesmo um frade, embora, sem iconografia aparente, não haja como discernir a que ordem ele pertença. O ponto de interesse reside nas extremidades douradas, que indicam que sua origem era sofisticada o suficiente para ter tecidos dourados, assim como o roxo em seu adereço e os detalhes em seu capuz.

Figura 55.1: Concept de Skelly detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 56: Ilustração mini Skelly. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 57: Paleta de cores de Skelly em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 58: Painel semântico de Skelly. Fonte: Acervo pessoal.

Guillott configura-se como um escudeiro errante de postura desiludida e presunçosa que busca reconectar-se à sua antiga ordem militar. Sua trajetória remete a uma juventude camponesa e de pouca instrução, seduzida por promessas de glória, ascensão e prosperidade oferecidas por um antigo aliado de seu pai. Integrado ao esforço de guerra sob o pretexto de garantir a vitória nacional contra um império rival, seu idealismo heroico ruiu. Após sofrer um traumatismo craniano fatal em combate e retornar com a totalidade das memórias bélicas, o vislumbre de glória cedeu lugar a um profundo sentimento de traição e desilusão ideológica.

O arco do personagem passa a ser movido pelo ressentimento e pela busca de reparação. Guillott empenha-se em localizar o responsável por seu recrutamento e exaustivo treinamento, indivíduos que o reduziram a uma estatística na lista de baixas. A vingança pelo tempo e pela existência interrompida estabelece-se como o único meio para obter a resolução de sua condição pós-morte. Seu escopo expande-se também para o apagamento histórico, visando à dissolução de qualquer vestígio da ordem que integrou. Essa obstinação cega-o diante de perigos iminentes e danos colaterais, transformando sua missão autoimposta em uma força de potencial destrutivo.



Figura 59: Concept de Guillott. Fonte: Acervo pessoal.



Guillot acabou sofrendo um ferimento em batalha que ainda o afeta no pós-vida. Por vergonha e arrependimento, ele mantém a metade destruída de seu rosto coberta.

Figura 60.2: Concept de Guillott de rosto inteiro. Fonte: Acervo pessoal.

Guillott usa um tecido sobre a cabeça principalmente para cobrir o lado fraturado do rosto, uma marca física de um evento muito traumático em sua antiga vida. O arco de metal em volta da sua cabeça segura a sua única lâmpada, que lembra a gema de uma coroa.

O brasão em seu escudo é o da ordem de cavaleiros da qual fez parte há muito tempo. Seu símbolo consiste em uma coroa-de-cristo (*euphorbia milii*), com dois pares de ramos espinhosos e um pequeno sol gravado no centro.

Sua arma é inspirada em uma alabarda, uma arma de haste longa. A de Guillott, no entanto, tem uma lamina relativamente maior que a original. Não é muito prático usá-la com uma mão só em combate, mas o personagem não se preocupa muito com eficiência, e sim com força bruta, que ele tem de sobra.

Figura 60.1: Concept de Guillott detalhado. Fonte: Acervo



Figura 61: Ilustração mini Guillott. Fonte: Acervo pessoal.

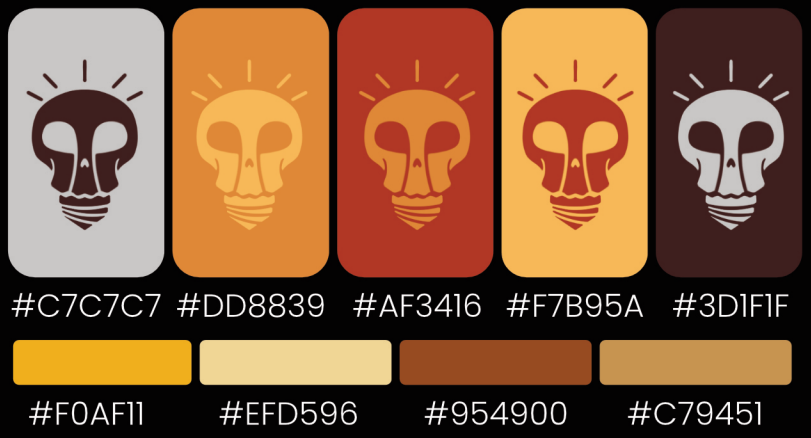


Figura 62: Paleta de cores de Guillott em RGB. Fonte: Acervo pessoal.

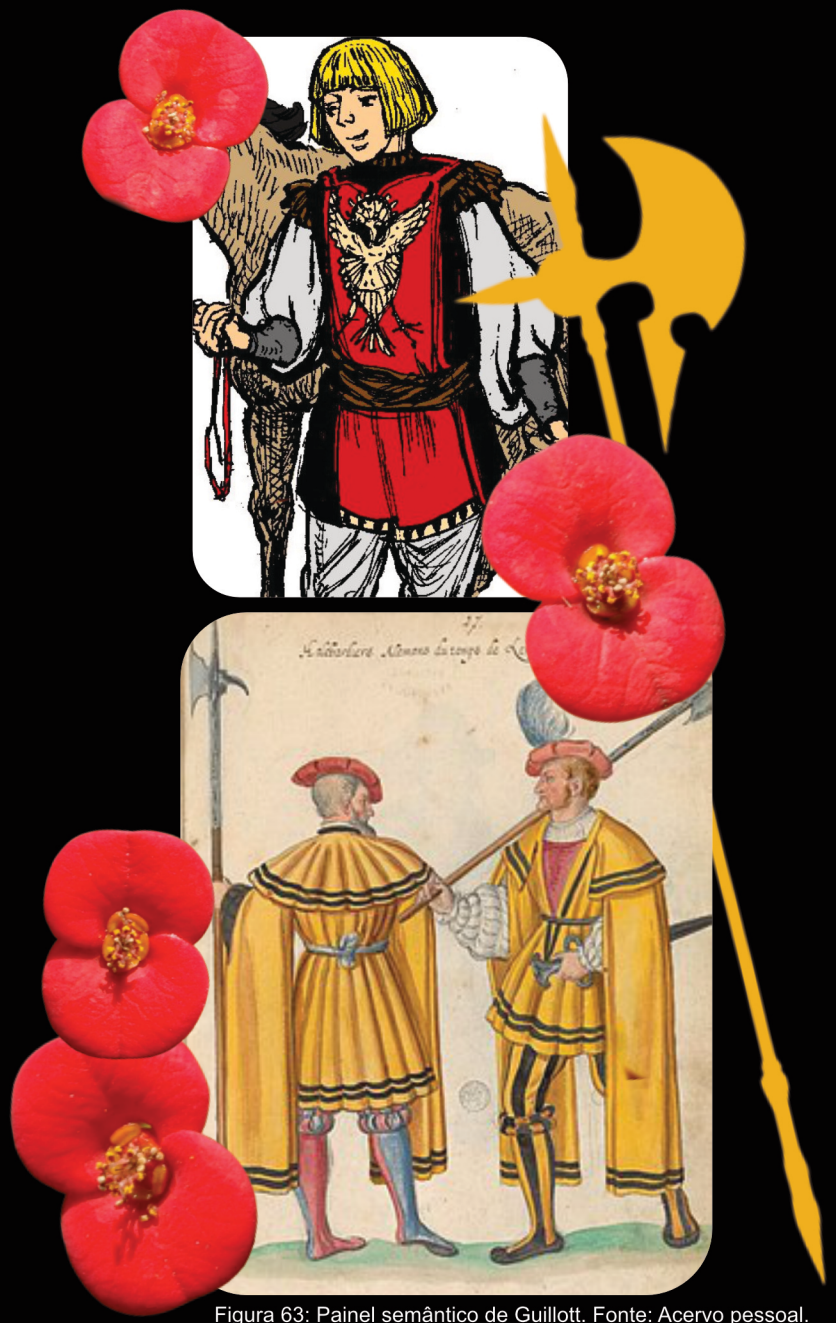


Figura 63: Painel semântico de Guillott. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 64: Concept de Thelma. Fonte: Acervo pessoal.

Thelma é uma artesã enérgica, apaixonada e talentosa. Sua produção de roupas e acessórios é marcada por peças acolhedoras e vibrantes, abrangendo desde suéteres, vestidos, bolsas e luvas, até joalheria ocasional e perucas. Seu fazer artístico concentra-se no crochê, mas ela também domina a costura e estuda tricô. Diante da atmosfera sombria pós-cataclismo, posiciona-se como um vetor de esperança e empatia, oferecendo refúgio aos vulneráveis. Sua benevolência materializa-se na cultura do dom, criando peças sob a premissa de que vestir o outro dignamente restaura a autoconfiança individual.

Contudo, sua psique revela uma vulnerabilidade: a tendência a atrelar seu valor intrínseco diretamente à produtividade. Esse comportamento gera uma sobrecarga crônica de projetos autoimpostos e severos estados de estresse. Thelma também é afligida por uma fobia a fantasmas anterior à sua própria transição pós-morte. Na nova configuração social, empenha-se em camuflar esse pavor, embora manifeste reações involuntárias diante de aparições súbitas ou da proximidade dessas entidades, um medo irracional que passa a confrontar através de uma circunstancial e involuntária terapia de exposição.



O figurino principal de Thelma a mostra caracterizada suas criações da cabeça aos pés, assim como as ferramentas de seu ofício. A grande cesta de linhas e agulhas de crochê serve para explicitar seu entusiasmo pelo artesanato.

Sua peruca de crochê, estruturada em formas volumosas amarelas que remetem a uma margarida, e também evoca a textura do cabelo crespo. Essa escolha de design é fundamental para a linguagem visual da personagem, pois permite identificá-la como uma mulher negra mesmo em sua condição de esqueleto.

Ela tem duas fontes principais de luz, uma que adorna sua longa saia, tornando a parte inferior do figurino menos monótona, e outra em seu pescoço, como uma gargantilha, que levar o olhar ao seu rosto.

Figura 65: Concept de Thelma detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 66: Ilustração mini Thelma. Fonte: Acervo pessoal.

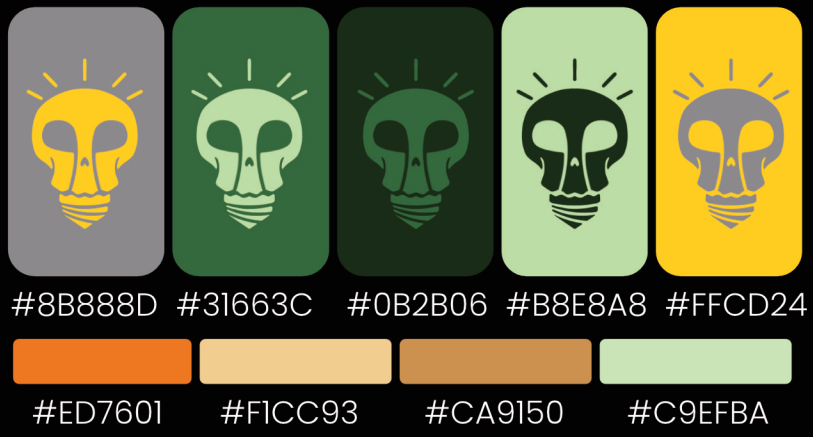


Figura 67: Paleta de cores de Thelma em RGB. Fonte: Acervo pessoal.

Figura 68: Painel semântico de Thelma. Fonte: Compilação do



A Digníssima Rainha Millagritos personifica a arte drag pós a sua morte, utilizando essa expressão estética como um instrumento político de resistência e resiliência cultural. No contexto da narrativa, ela atua como a liderança da comuna dos esqueletos, centralizada no mesmo núcleo metropolitano onde Jack exerce autoridade sobre os espectros.

Sua ascensão a esse posto decorre de sua liderança carismática e sagaz, competências evidenciadas por sua capacidade de compreender as demandas comunitárias, propor soluções criativas para conflitos em seu campo e impor a ordem social quando necessário.

Sua identidade visual fundamenta-se na iconografia de uma santa padroeira, uma escolha indumentária que evoca autoridade e reverência sem a necessidade de coerção física, estendendo acolhimento e benevolência a quaisquer almas desamparadas que compartilhem dos valores de fraternidade e empatia por seus semelhantes. Distante de um modelo autocrático ou rigidamente punitivo, Milla exerce um poder descentralizado, embora intervenha de maneira assertiva para assegurar a paz de seu território. Suas sanções aplicam-se à violação das diretrizes coletivas, a condutas que desestabilizem a harmonia do espaço público e, prioritariamente, a ameaças direcionadas à sua comunidade, a quem acolhe sob uma ótica de parentalidade e proteção.



Figura 69: Concept de Rainha Millagritos. Fonte: Acervo pessoal.

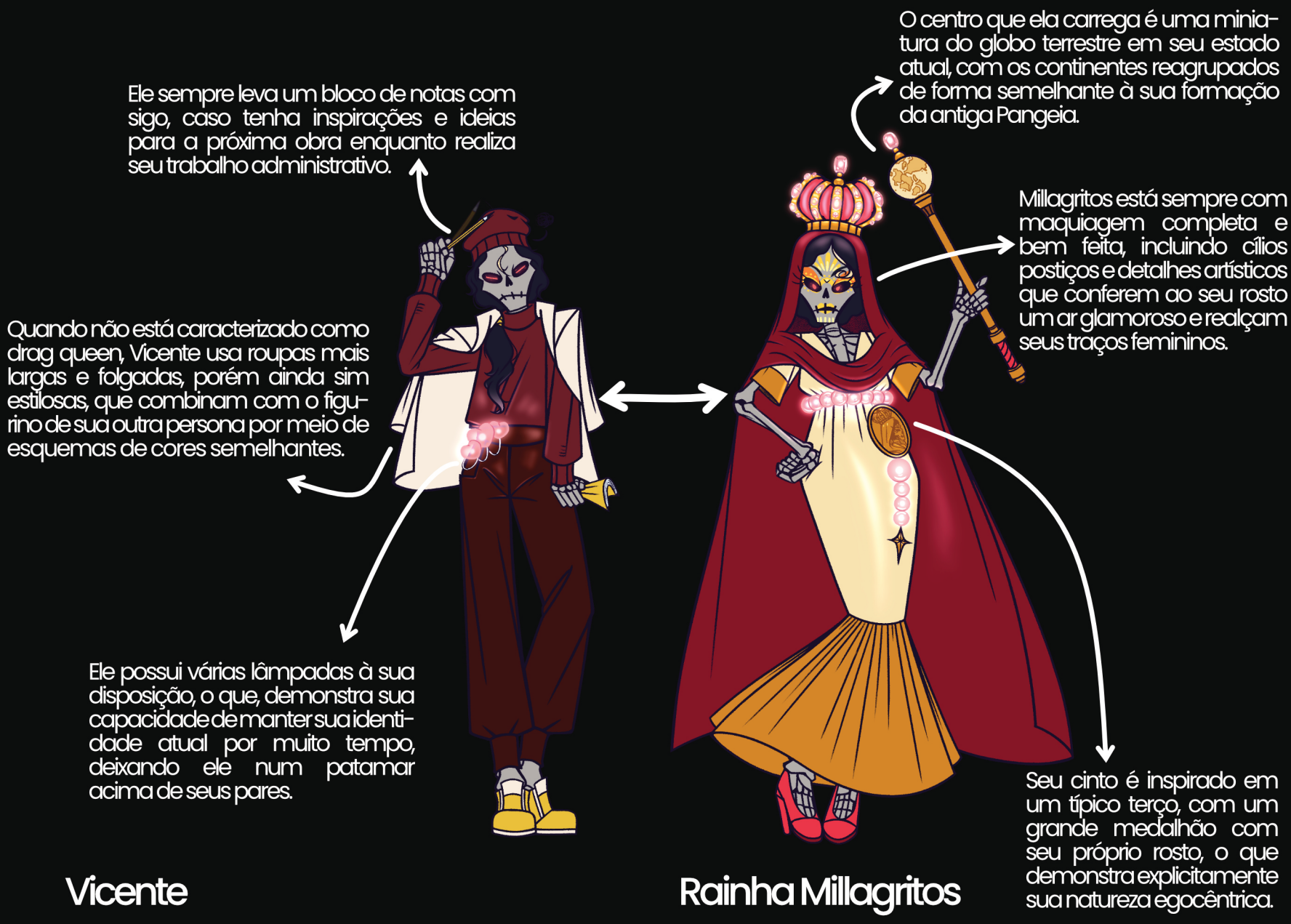


Figura 70: Concept de Vicente nas formas com e sem drag. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 71: Ilustração mini Rainha Millagritos. Fonte: Acervo pessoal.

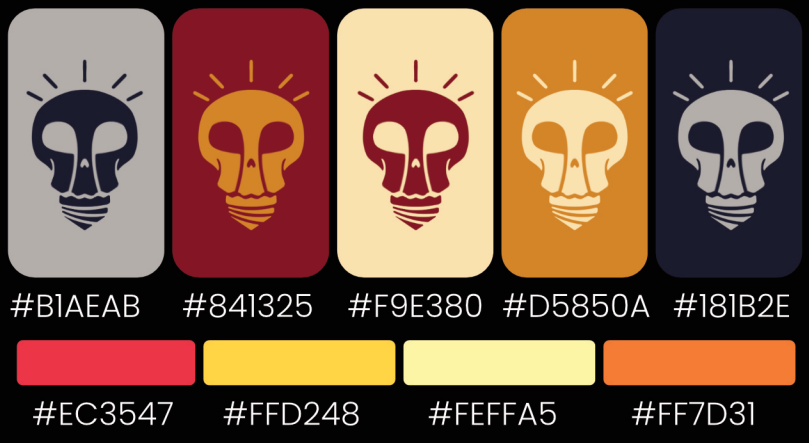


Figura 72: Paleta de cores de Rainha Millagritos em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 73: Painel semântico de Rainha Millagritos. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 74: Ilustração mini Vicente. Fonte: Acervo pessoal.

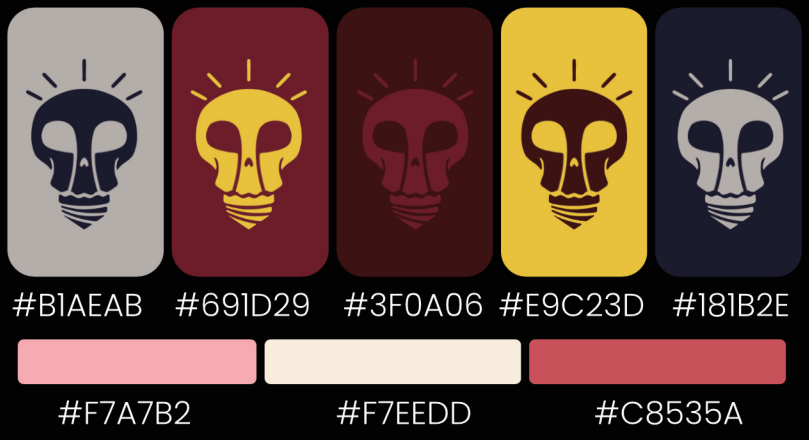


Figura 75: Paleta de cores de Vicente em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 76: Painel semântico de Vicente. Fonte: Acervo pessoal.


Zumbis Fluorescentes

Agnis é uma coveira humilde e dedicada, restrita a um mundo onde as leis da mortalidade foram suspensas. O ingresso nesse trabalho desprovido de prestígio, justificou-se pela necessidade de subsistência em uma existência modesta e sem ambições. Essa estabilidade foi fraturada, obrigando-a a redefinir sua trajetória diante da obsolescência de seu ofício, já que a ausência de falecimentos esvaziou a necessidade de sepultamentos. Manifesta-se nela uma profunda crise de sentido decorrente da subversão da morte, outrora a única certeza da vida, cuja desestruturação carece de motivos ou de agentes que assumam a responsabilidade.

Caminhando amparando os necessitados, ela transforma sua vulnerabilidade em ação altruísta. Em seu percurso, converge com indivíduos vindos de covas rasas em busca de reconexão afetiva com memórias passadas. Ao assumir o papel de guia desses mortos-vivos, articula uma coletividade nômade e estrutura estratégias de auxílio nos momentos de desespero. Sob sua perspectiva, essa conduta configura o compromisso ético mínimo de conduzir o grupo a refúgios seguros, viabilizando espaços de reconstrução e sobrevivência coletiva.



Figura 77: Concept de Agnis. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 78: Concept de Agnis detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 79: Ilustração mini Agnis. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 80: Paleta de cores de Agnis em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 81: Painel semântico de Agnis. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 82: Concept de Fernão. Fonte: Acervo pessoal.

Fernão é um entusiasta e autoproclamado caçador de monstruosidades, uma profissão que criou recentemente e na qual se esforça para se tornar um mestre. Em sua antiga vida, ele era pescador, pois, em sua perspectiva, era a segunda opção mais próxima de ser desbravador dos mares, a primeira seria alistar-se na marinha propriamente dito, mas ele acabou sendo expulso desonrosamente após uma briga com um de seus superiores. O sistema rígido da marinha não era para ele, e embora gostasse de pescar e se esforçasse para fisgar os maiores peixes da região, a tranquilidade da vida pesqueira não saciava sua sede de aventura.

Em meio a um mundo devastado, ele compreendeu que era agora ou nunca, e precisava criar suas próprias oportunidades de emoção. Caçar os condenados parecia a melhor solução, sem ultrapassar limites. Leis e estruturas podem ser instáveis em um período apocalíptico, mas Fernão se mantém firme em seus princípios e crenças. Criaturas que dificultam a vida dos mortos-vivos não importam para ele. Ele tem tanta fama que até criou um negócio em torno de suas caçadas, trocando itens por alvos específicos que alguém possa precisar eliminar. Quanto maior e mais perigoso, melhor para ele, ele quer desafios que sua vida mortal simplesmente não podia lhe proporcionar.



Figura 83: Concept de Fernão detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 84: Ilustração mini Fernão. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 85: Paleta de cores de Fernão em RGB. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 86: Painel semântico de Fernão. Fonte: Acervo pessoal.

O 'Legatário' configura-se como a liderança intelectual, sóbria e enigmática dos zumbis, estabelecendo um trio administrativo em equilíbrio com Jack e a Rainha Millagritos. Sua titulação decorre da responsabilidade delegada de assegurar a integridade e governança de um dos primeiros assentamentos de mortos-vivos, conforme as diretrizes de seu professor. O personagem planejou e edificou as bases infraestruturais para que essa sociedade prosperasse no cenário pós-cataclismo. Diante do desafio de organizar tal realidade em apenas um ano num ambiente análogo ao limbo, as etapas finais demandaram o sacrifício de seu antigo parceiro de ofício, cuja morte viabilizou a consolidação do refúgio habitável. Herdeiro dessa responsabilidade, o Legatário canaliza seus esforços na manutenção contínua do sistema, preterindo o luto em favor da preservação do legado institucional.

Sua conduta evoca um pragmatismo estrito e, frequentemente, uma aparente frieza interpessoal. Contudo, esse distanciamento fundamenta-se na premissa racional de que sua energia deve ser prioritariamente direcionada à eficiência logística e à tomada de decisões complexas, em detrimento do desgaste com o trabalho emocional ou a gestão de afetos.



Figura 87: Concept de 'O Legatário'. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 88.2: Concept de 'O Legatário' com óculos. Fonte: Acervo pessoal.

Existe uma versão de seu rosto com um par de óculos de proteção e mascará cirugirca para quando ele está realizando seus experimentos.

A localização mais proeminente de suas luzes fluorescentes é conectada diretamente ao seu cérebro, indicando sua mente brilhante e sempre ativa.

O Legatário é baseado na obra 'Frankenstein', sendo uma fusão do próprio doutor, evidente nas vestes brancas, e das representações típicas do Monstro, com pele esverdeada e adornos no pescoço.

Figura 88.1: Concept de 'O legatário' detalhado. Fonte: Acervo pessoal.



Figura 89: Ilustração mini Legatário. Fonte: Acervo pessoal.

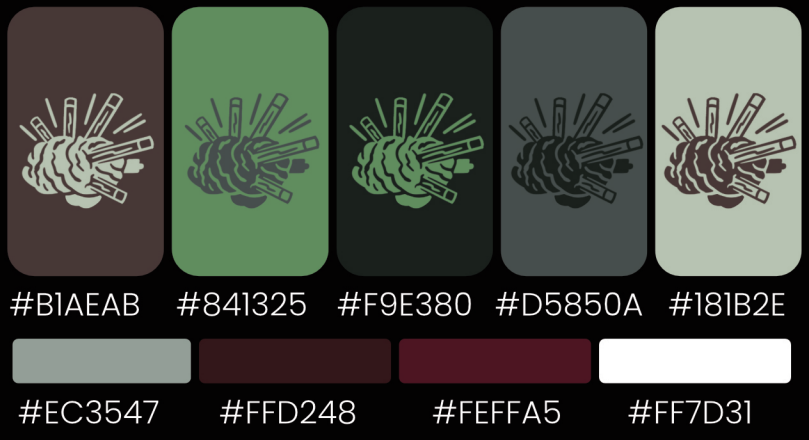


Figura 90: Paleta de cores de Legatário em RGB. Fonte: Acervo pessoal.

Figura 91: Painel semântico de Legatário. Fonte: Acervo pessoal.



O processo ilustrativo



O processo metodológico para o desenvolvimento das ilustrações inicia-se com a pesquisa iconográfica e a busca de referências visuais para poses, composição e atmosfera. Essas referências são organizadas em um painel semântico, que serve de norteador para as etapas seguintes. Meu site principal para buscar referências de imagens é o Pinterest, embora também existam ótimas alternativas, como Rawpixel, Cosmos e Pexels.

Figura 92: Painel semântico para ilustração. Fontes: Acervo pessoal.

Quando necessário, uma cena é montada utilizando um site de modelos 3D PosemyArt. Esse tipo de referência ajuda a manter a consistência anatômica em qualquer perspectiva e oferece liberdade para alterar facilmente os ângulos de composição. Neste caso específico, isso também ajudou a ampliar a cena de referência anterior, passando de dois sujeitos para três.



Figura 93: Imagem de referência para a ilustração. Fonte: Pinterest ([2025])



Figura 94: Primeiro rascunho para ilustração. Fonte: Acervo pessoal.

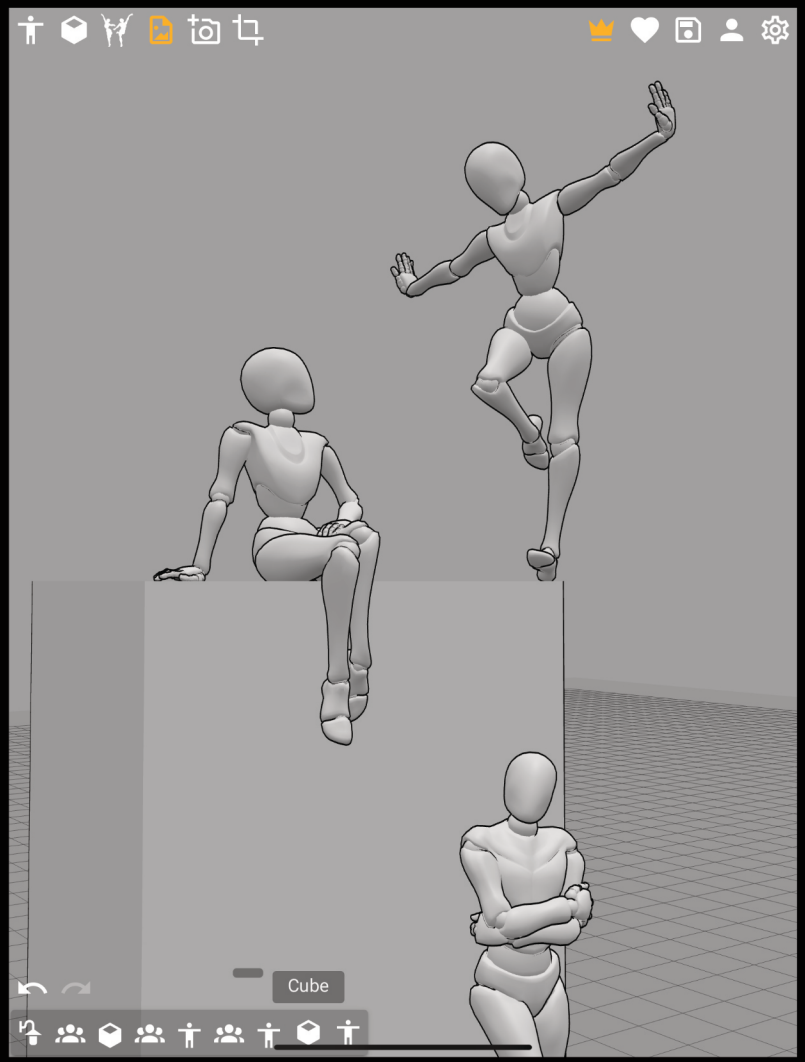
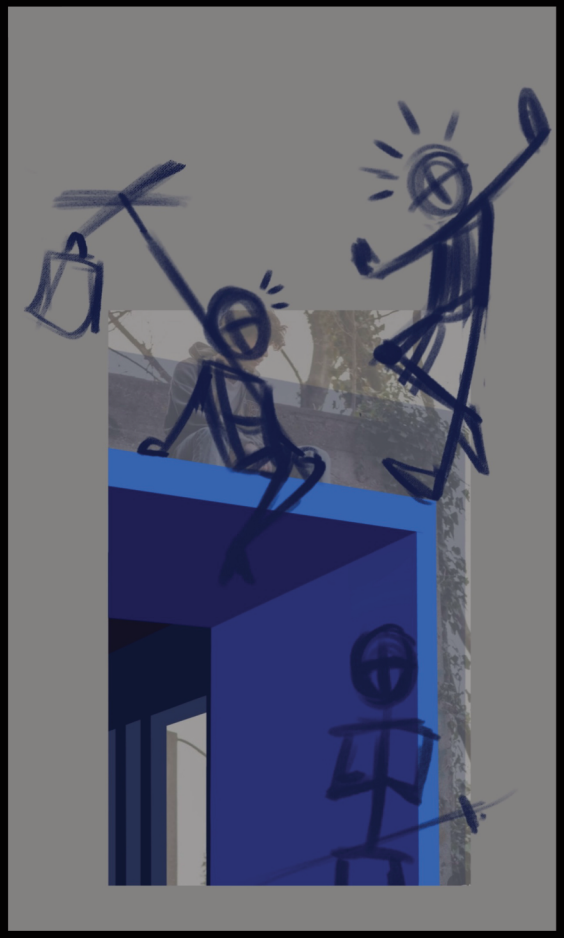


Figura 95: Referência 3D para ilustração. Fonte: https://posemy.art/pt/.

Na fase de esboço, o primeiro estágio consiste em um rascunho gestual e preliminar, cujo objetivo é definir a distribuição espacial dos elementos principais, a blocagem das poses dos personagens e a estrutura básica do plano de fundo. Na sequência, realiza-se um segundo esboço estrutural e refinado, que estabelece a precisão anatômica e geométrica necessária para servir de fundação à arte final.



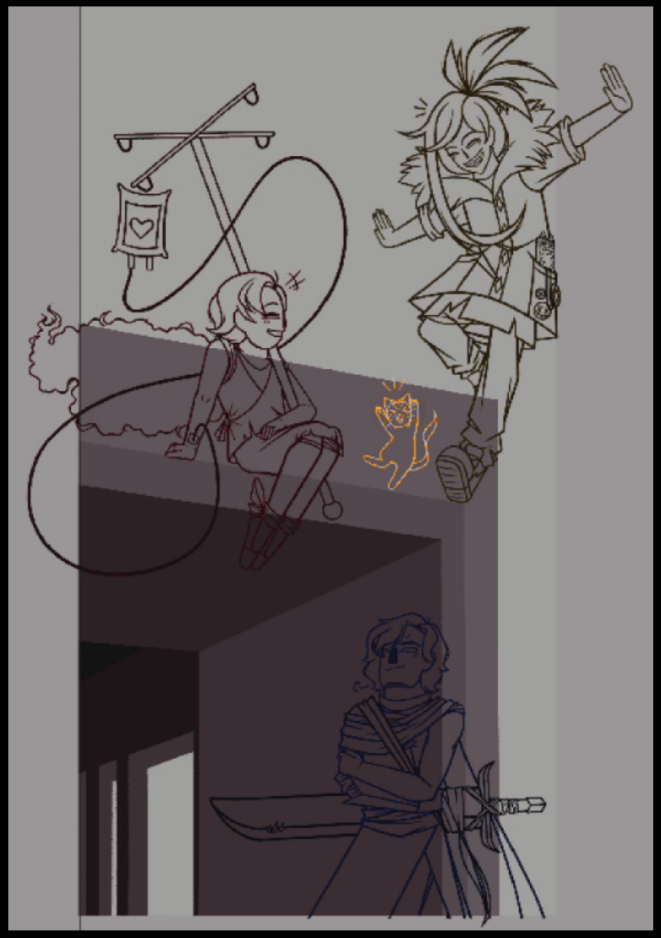


Figura 96: Segundo rascunho para ilustração. Fonte: Acervo pessoal.

Com essa consolidação, procede-se para a etapa de *line art* (arte-finalização do traço), priorizando a consistência e a definição do traçado. Posteriormente, realiza-se a blocagem das cores de base tanto para os personagens quanto para o cenário.

Em seguida, há um estudo de iluminação, em que se estabelece um ponto de luz focal para orientar de forma coerente a projeção de luzes e sombras. Paralelamente, inserem-se os detalhes e os efeitos atmosféricos no primeiro plano e no plano de fundo, promovendo a integração tonal e ambiental dos personagens com o cenário.

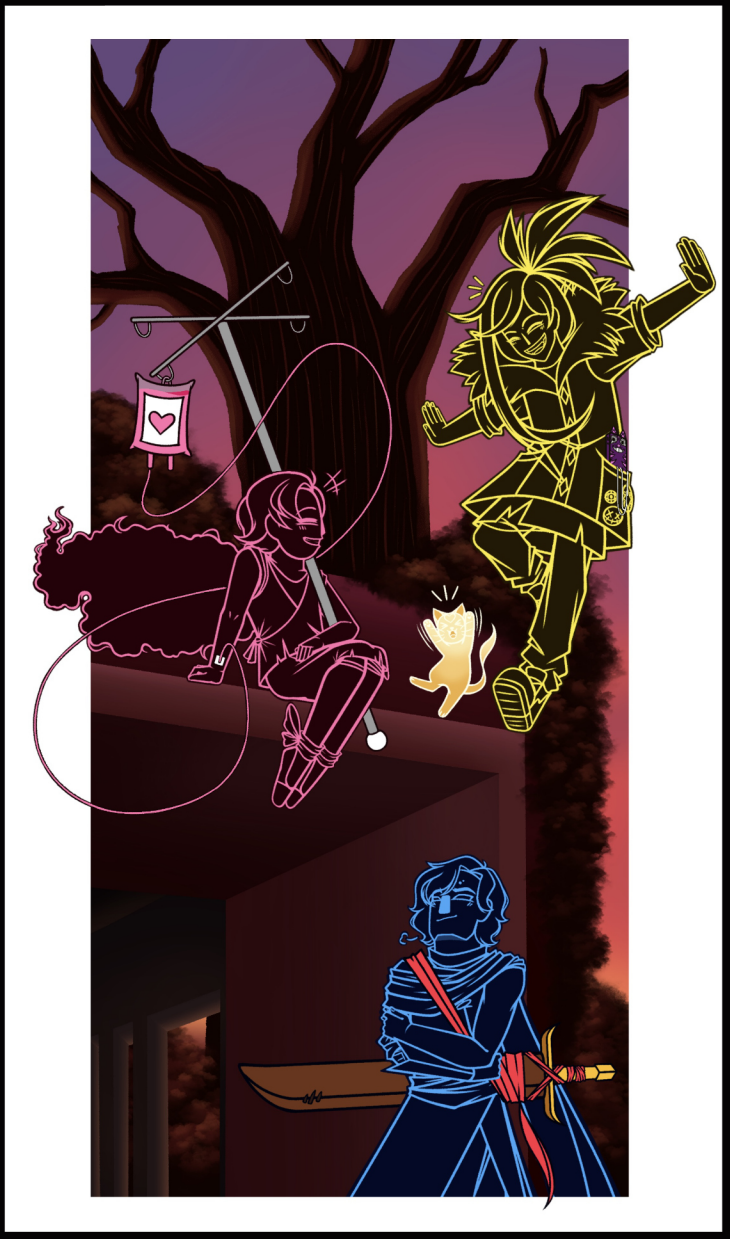


Figura 97: Ilustração com cores base. Fonte: Acervo pessoal.

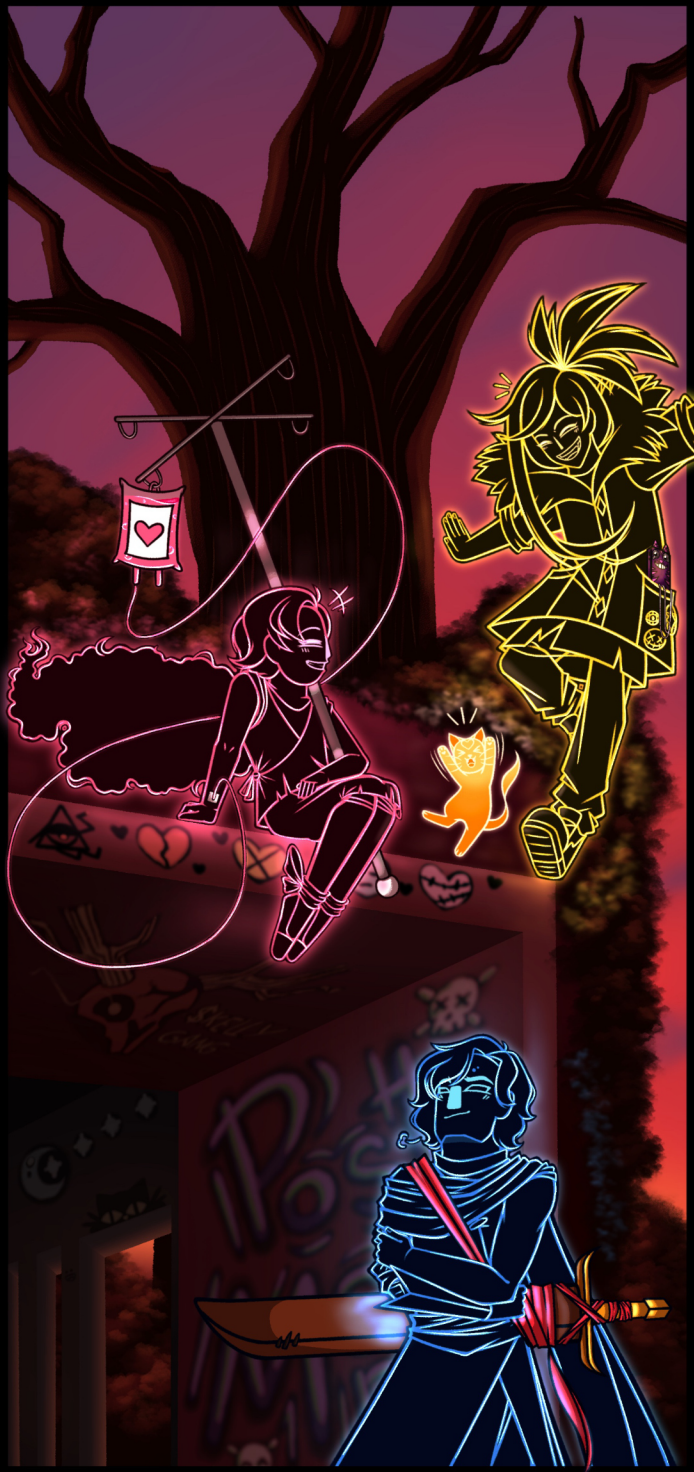


Figura 98: Ilustração final de Raissa, Joysie e Isamet.
Fonte: Acervo pessoal.

No âmbito conceitual, busca-se articular a narrativa visual por meio da própria imagem, que acaba variando em níveis de complexidade. Enquanto algumas composições focam estritamente na síntese da personalidade e estilo de um personagem singular, outras exploram a interação entre um grupo, para evidenciar a suas dinâmicas e relações.

Conforme a proposta, a narrativa expande-se para além de uma imagem única, desdobrando-se em sequências pictóricas semelhantes às histórias em quadrinhos. Evita-se a dependência de recursos textuais ou dialógicos, priorizando o potencial dramático da expressividade facial, da linguagem corporal e do uso simbólico da paleta de cores.



Figura 99: Série de quadros com Raissa, Joysie, Skelly, Isamet e Guillott. Fonte: Acervo pessoal.

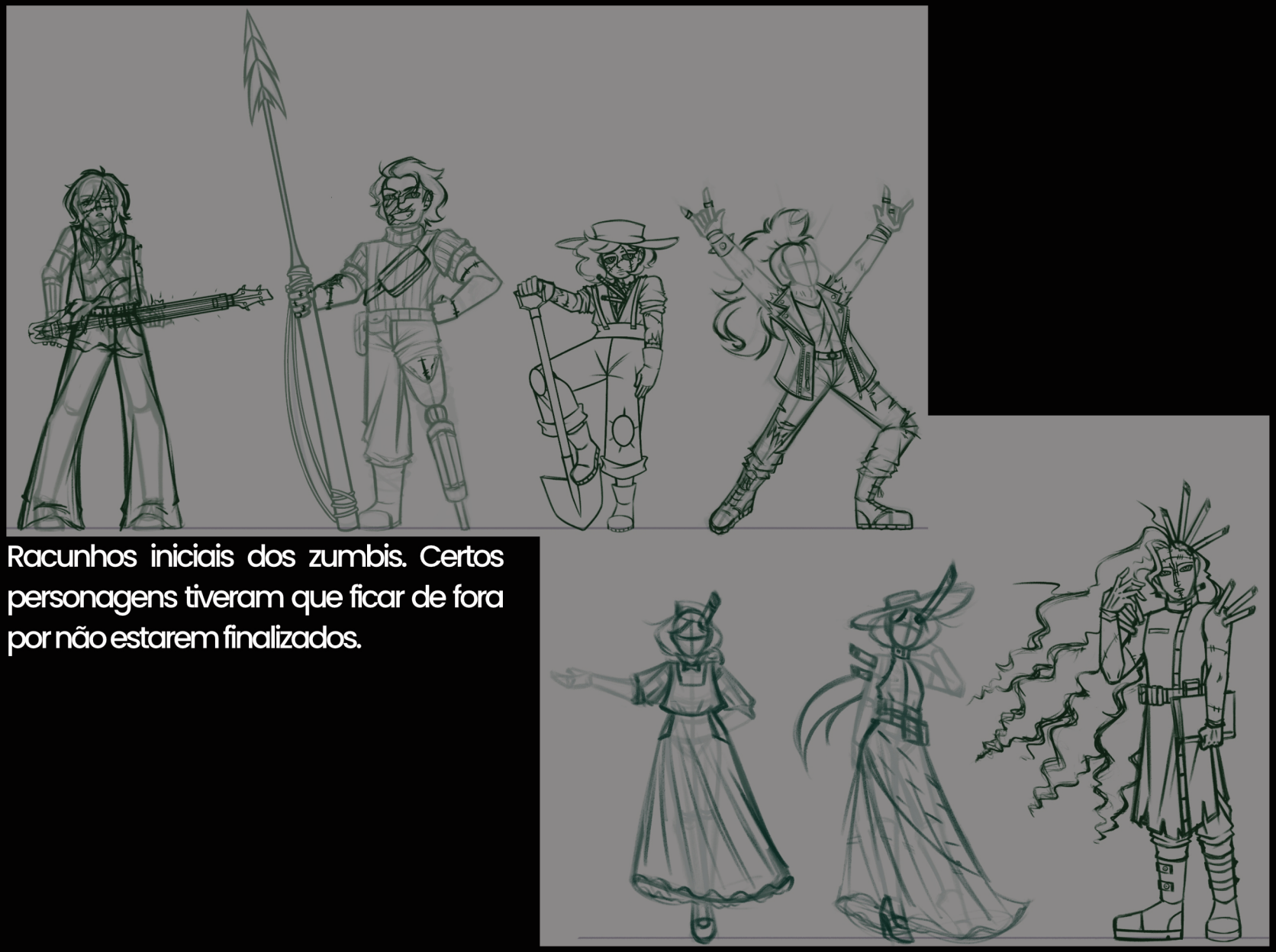
Rascunhos

Uma coletânea de esboços de ilustrações apresentadas ao longo do relatório, ilustrando melhor o processo inicial de criação dessas obras.

Racunhos iniciais dos esqueletos.



Figura 100: Um quadro contendo os rascunhos de Skelly, Thelma, Guillott, Rainha Millagritos e Vicente. Fonte: Acervo pessoal.



Racunhos iniciais dos zumbis. Certos personagens tiveram que ficar de fora por não estarem finalizados.

Figura 101: Quadro contendo os rascunhos de Fernão, Agnis, 'O Legatário' e outros.



Figura 102: Rascunhos da versões minis de Skelly, Millagritos, Thelma, Fernão, Guillot, Jack, Agnis, Legatário e Alessa. Fonte: Acervo pessoal.

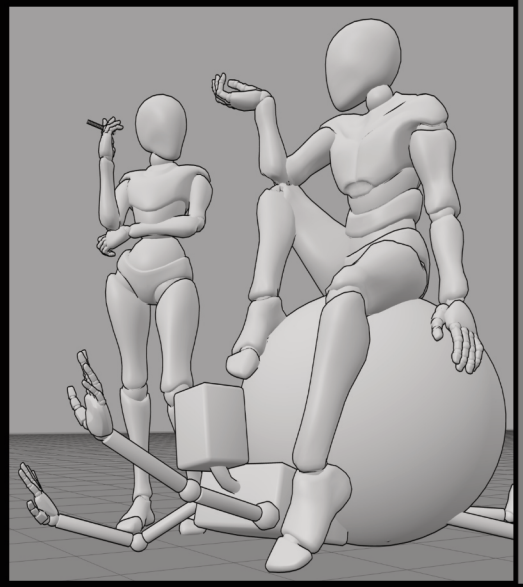
Racunhos das versões mini, cabeçudas, ou *chibis*. Tudo começou com um esboço fofinho da Alessa, e no fim se tornou um bom treinamento de manter as principais caratericas dos personagens em formas ainda mais simples.





Figura 103: Compilado do rascunho e referêcia 3D da ilustração de Alessa (Figura 97). Fonte: Acervo pessoal.

Mais exemplos de processos de ilustrações com o uso de referências de modelos 3D.



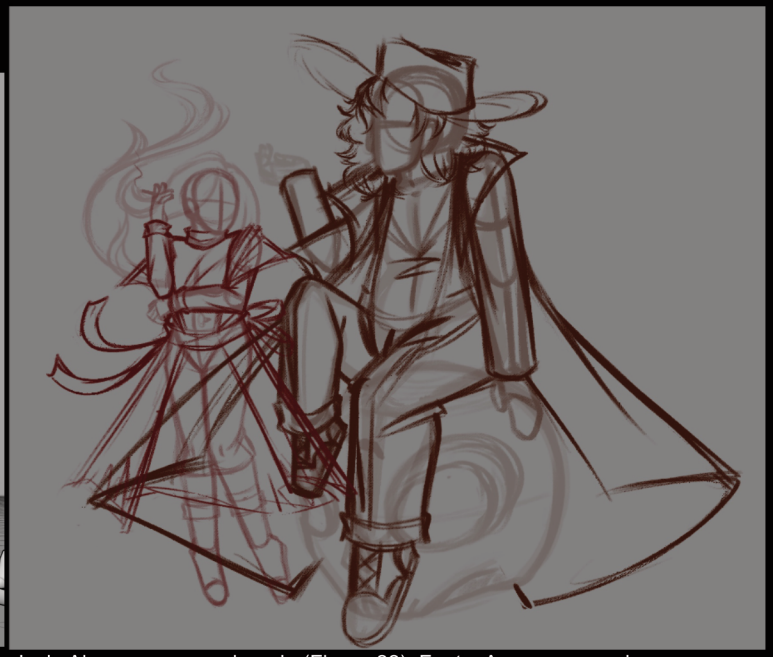


Figura 104: Compilado do rascunho e referêcia 3D da Jack, Alessa e um condenado (Figura 22). Fonte: Acervo pessoal.

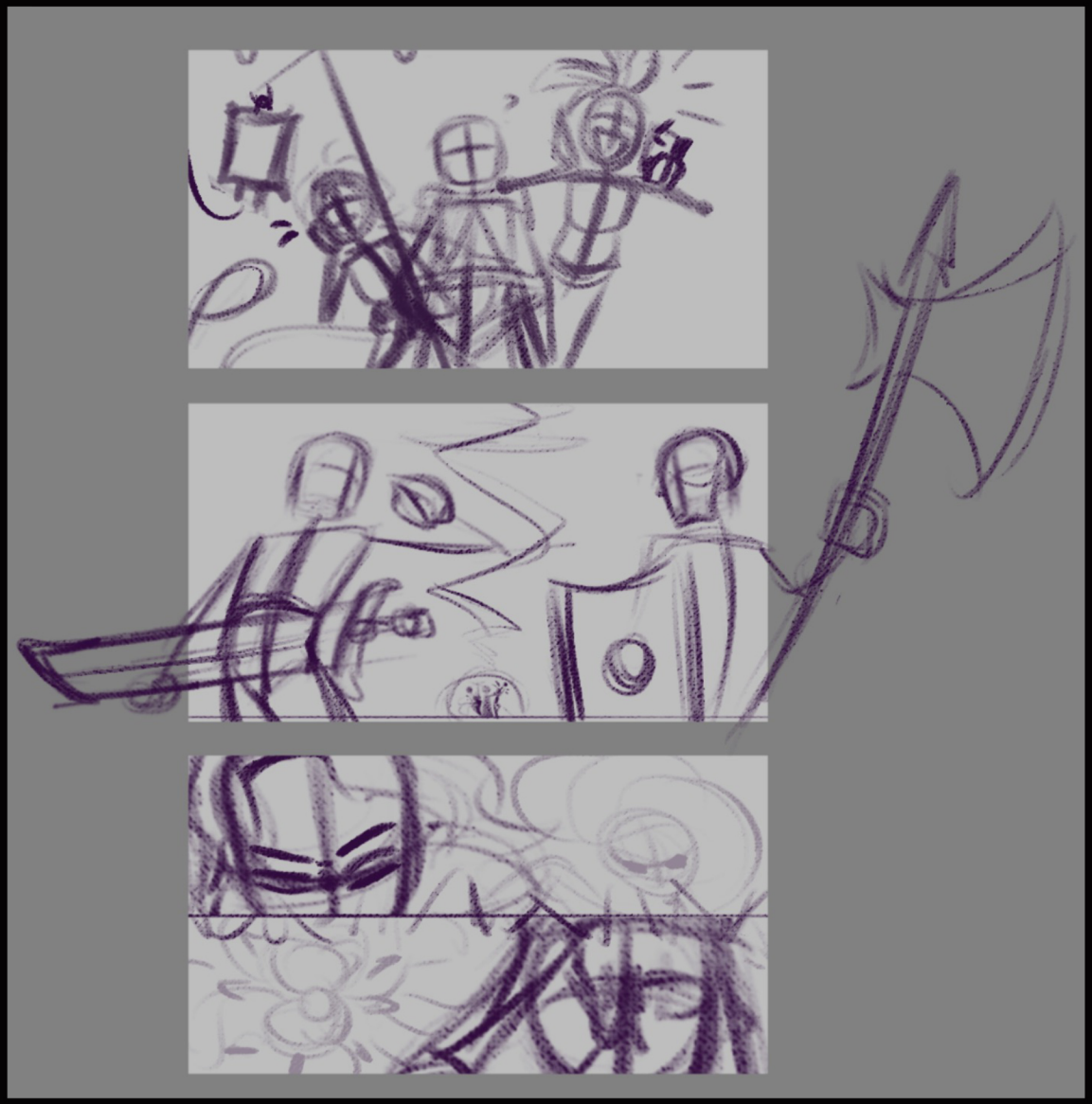


Figura 105: Rascunhos da série de quadros com Raissa, Joysie, Skelly, Isamet e Guillott (Figura 89). Fonte: Acervo pessoal.

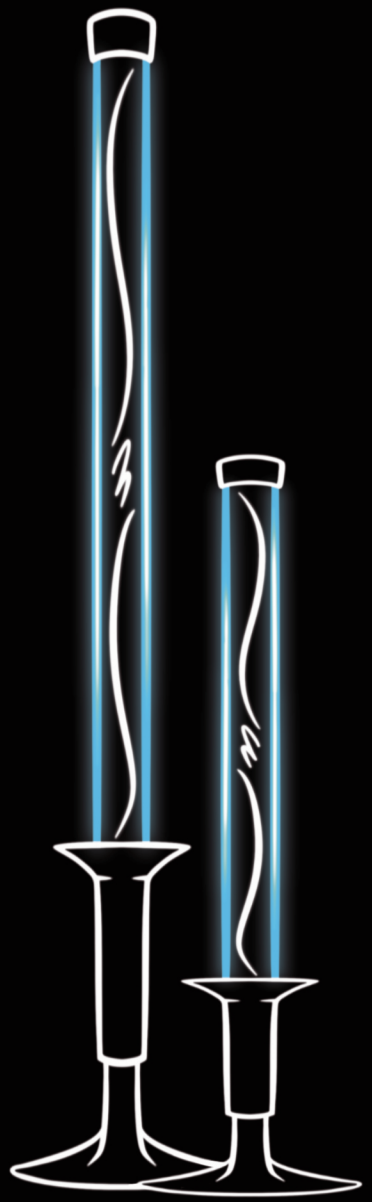
Miniaturas para as ilustrações que contam uma história em quadros em sequência.

A evolução de Skelly

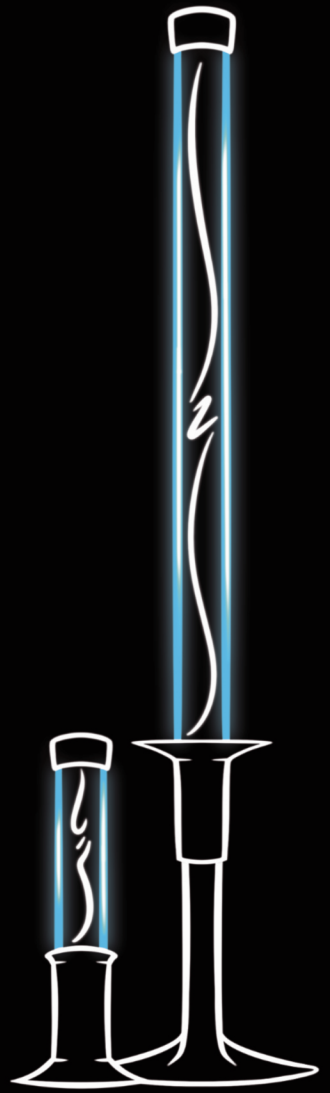
Skelly é um personagem que criei anos antes mesmo da concepção do Mundo Post-Mortem. O desevolvimento desse personagem reflete não apenas mostra as mudanças em seu design, mas também o meu próprio progresso artístico abrangendo o período anterior, o decorrer e a fase final da minha graduação.



Figura 106: Compilado de ilustrações de Skelly. Fonte: Acervo pessoal.



Conclusão



O desenvolvimento de Post-Mortem foi permeado por um paradoxo constante. O amor e entusiasmo por esse universo contrastavam com a ansiedade de postergar sua apresentação ao público até que o projeto atingisse um patamar ideal de maturidade.

Isso se explica por uma lógica simples: o trabalho encontra-se em estágio inicial, a nível de pré-produção de um projeto de larga escala. Trata-se de uma aprendizagem ativa sobre o conceito e a prática da narrativa transmídia, buscando abordagens otimizadas para a articulação de conteúdo e o engajamento de público. A pesquisa dedica-se à consolidação do world-building, ao panorama macro da narrativa, à estruturação psicológica dos personagens e suas interconexões. No início, achei que teria tudo perfeitamente organizado, mas agora percebo o quanto ainda há a ser feito.

A conclusão deste ciclo acadêmico não representa o encerramento de Post-Mortem, há o firme propósito de mantê-lo ativo e expandir seus fragmentos para além do ambiente universitário.

Sou grata a todos que estiveram comigo ao longo desta jornada. Estou feliz por ter dedicado o tempo necessário para refletir sobre os rumos do projeto, mantendo a paciência e a confiança em minhas habilidades para concluí-lo.

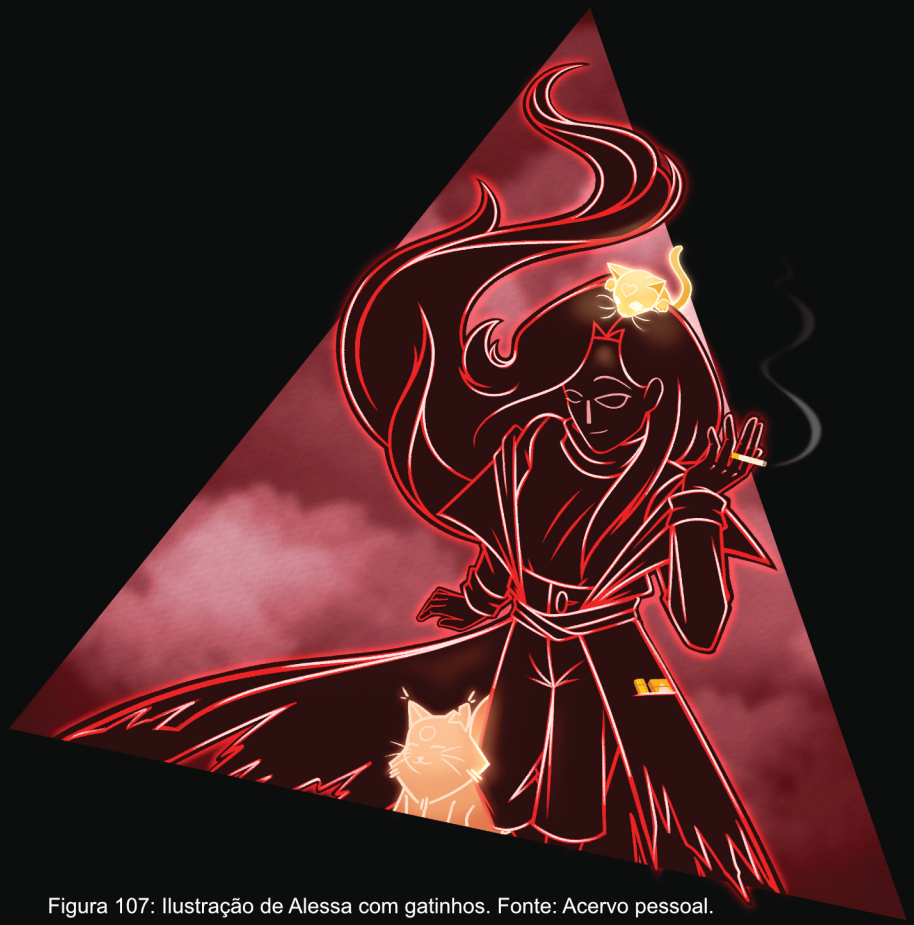


Figura 107: Ilustração de Alessa com gatinhos. Fonte: Acervo pessoal.

Referências

AVA’S DEMON. Webcomic. [2026]. Disponível em: https://www.avasdemon.com/. Acesso em: 16 jun. 2026.

AVA’S DEMON. Painel 2937. Webcomic. [2026]. Disponível em: https://avasdemon.com/2937.html. Acesso em: 16 jun. 2026.

COGITOPEDIA. WonderLab (Comic). [S. l.], 2026. Disponível em: https://projectmoon.miraheze.org/wiki/WonderLab_(Comic). Acesso em: 14 jun. 2026.

COLLIDER. Drax Is a Reincarnated Saxophone (Draxophone) Player: How Your Favorite MCU Characters Are Wildly Different In the Comics. 2026. Disponível em: https://collider.com/marvel-comics-vs-mcu-characters/. Acesso em: 11 jun. 2026.

GAME JOLT. Share your creations. 2026. Disponível em: https://gamejolt.com/games. Acesso em: 19 jun. 2026.

ITCH.IO. Download the latest indie games. 2026. Disponível em: https://itch.io/. Acesso em: 19 jun. 2026.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008. ISBN 9788576570844.

JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. Pop Junctions, 12 dez. 2009. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Acesso em: 25 out. 2025.

JENKINS, Henry. The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Pop Junctions, 12 dez. 2009. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acesso em: 25 out. 2025.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling 101. Pop Junctions, 22 mar. 2007. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 25 out. 2025.

JENKINS, Henry. Transmedia 202: Further Reflections. Pop Junctions, 1 ago. 2011. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. Acesso em: 25 out. 2025.

LIBRARY OF RUINA WIKI. Category: Images featuring Angela. [S. l.], 2026. Disponível em: https://libraryofruina.wiki.gg/wiki/Category:Images_featuring_Angela. Acesso em: 14 jun. 2026.

MARVEL Studios logo.svg. Wikimedia Commons, 11 jun. 2026. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marvel_Studios_logo.svg. Acesso em: 11 jun. 2026.

METROPOLIS-HERO1125. Across the Spider Verse Miles Morales PNG. DeviantArt, 2023. Disponível em: https://www.deviantart.com/metropolis-hero1125/art/Across-the-Spider-Verse-Miles-Morales-PNG-966270285. Acesso em: 11 jun. 2026.

PINTEREST. [Imagem de referência para a ilustração]. [2026]. Disponível em: https://in.pinterest.com/pin/754845587574863844/. Acesso em: 21 jun. 2026.

POSEMYART. Ferramenta gratuita para criar poses de referência com modelos 3D. 2026. Disponível em: https://posemy.art/pt/. Acesso em: 21 jun. 2026.

PROJECT MOON. The Distortion Detective 11~13. X, 18 nov. 2022. Disponível em: https://x.com/ProjMoonStudio/status/1593576031687843841. Acesso em: 14 jun. 2026.

PROJECT Moon Logo. Wikimedia Commons, 13 jun. 2026. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Project_Moon_Logo.webp. Acesso em: 13 jun. 2026.

SCOLARI, Carlos. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. International Journal of Communication, California, v. 3, p. 586-606, 2009.

STRINGFIELD, Ravynn K. Week 4, or Meeting Henry Jenkins. Black Girl Does Grad School, 11 fev. 2018. Disponível em: https://blackgirldoesgradschool.com/2018/02/11/week-4-or-meeting-henry-jenkins/. Acesso em: 10 jun. 2026.

THOMAS, Jamal. MCU Timeline. Instagram: @jamalthomas, [2026]. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DSZ_3ytEvEa/. Acesso em: 12 jun. 2026.

TOSCA, Susana; KLASTRUP, Lisbeth. An Experience Approach to Transmedia Fictions. New York: Routledge, 2019. Disponível em: https://pure.itu.dk/ws/portalfiles/portal/84065887/Final_version_An_experience_approach_Tosca_and_Klastrup_Handbook_of_Transmedia_Fiction.pdf. Acesso em: 25 out. 2025.

TRANSMÍDIA. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Transm%C3%ADdia&oldid=69987831. Acesso em: 10 jun. 2026.

YASUDA, Gensho. Shorts do canal Gensho Yasuda. YouTube, 19 jun. 2026. Disponível em: https://www.youtube.com/@gensho_yasuda/shorts. Acesso em: 19 jun. 2026.