

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA –
MESTRADO PROFISSIONAL

JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA ROSSETTO

**NARRATIVAS TRANSMÍDIA, CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA E TECNOLÓGICA
NA PRODUÇÃO DE UM DOCUMENTÁRIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA**

Bauru

2023

JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA ROSSETTO

**NARRATIVAS TRANSMÍDIA, CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA E TECNOLÓGICA NA
PRODUÇÃO DE UM DOCUMENTÁRIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA**

Relatório Técnico Científico de Mestrado, apresentado
ao Programa de Pós-graduação em Mídia e
Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design da Universidade Estadual
Paulista Júlio de Mesquita Filho, para obtenção do título
de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação da
Prof.(a) Dr.(a) Jaqueline Costa Castilho Moreira

Bauru/SP
Janeiro/2023

Rossetto, José Rubens Leal de Oliveira.

Narrativas transmídia, convergência midiática e tecnológica na produção de um documentário de divulgação científica/ José Rubens Leal de Oliveira
Rossetto, 2023

86 f.

Orientadora: Jaqueline Costa Castilho Moreira

Relatório Técnico Científico (Mestrado) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp). Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, 2023

1. Narrativas transmídia. 2. Convergência
midiática e tecnológica. 3. Documentário. 4.
Divulgação científica. I. Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação
e Design. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA ROSSETTO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN.

Aos 20 dias do mês de março do ano de 2023, às 14:30 horas, por meio de Videoconferência, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA ROSSETTO, intitulada **Narrativas Transmídia, Convergência midiática e tecnológica na produção de um Documentário de divulgação Científica**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professora Assistente Doutora JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA (Orientador(a) - Participação Virtual) do(a) Departamento de Educação Física da Faculdade de Ciências e Tecnologia / Universidade Estadual Paulista, Professora Associada VÂNIA CRISTINA PIRES NOGUEIRA VALENTE (Participação Virtual) do(a) Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / Universidade Estadual Paulista, Professor Doutor WELLINGTON CÉSAR MARTINS LEITE (Participação Virtual) do(a) FIB / Faculdades Integradas de Bauru. Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: APROVADO. Nada mais

havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Jaqueline Costa Castilho
Moreira:08322584822
cn=Jaqueline Costa Castilho
Moreira:08322584822, ou=UNESP -
Universidade Estadual Paulista Julio de
Mesquita Filho, o=ICPEdu, c=BR
2023.03.20 08:58:23 -03'00'

Professora Assistente Doutora JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA

JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA ROSSETTO

**NARRATIVAS TRANSMÍDIA, CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA E TECNOLÓGICA NA
PRODUÇÃO DE UM DOCUMENTÁRIO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA**

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos

Linha de Pesquisa: Tecnologias midiáticas

Banca Examinadora:

Presidente/Orientador: Prof.(a) Dr.(a) Jaqueline Costa Castilho Moreira

Instituição: Universidade Estadual Paulista - FAAC/Bauru

Prof.1: Vânia Cristina Pires Nogueira Valente

Instituição: Universidade Estadual Paulista – FAAC/Bauru

Prof. 2: Wellington César Martins Leite

Instituição: Faculdades Integradas de Bauru – FIB/Bauru

Resultado: Aprovado

Bauru, 20 / Março / 2023

Agradecimentos

Agradeço a orientação da professora Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira juntamente ao grupo de pesquisa IPTECHI da FCT, UNESP de Presidente Prudente e ao PPGMIT da FAAC, UNESP de Bauru pela conclusão desse trabalho. Agradeço também a todos os professores, que ao longo da minha vida e trajetória acadêmica, me ensinaram, instruíram e me impulsionaram, da infância até este momento, finalizando um mestrado. Agradeço à minha mãe pela vida, pelo exemplo, pela força, por ser minha maior incentivadora e porque sem ela eu com toda a certeza não estaria aqui. Agradeço aos meus amigos, pela companhia, pelo apoio, pelos desabafos escutados e pelas brincadeiras e rolês que ajudaram a descansar nos momentos de estresse. Por fim, agradeço a Deus, pela minha saúde, pela oportunidade e por ser quem eu sou.

Muito Obrigado!

Processo tão natural como respirar, beber água ou caminhar, a comunicação é a força que dinamiza a vida das pessoas e das sociedades: a comunicação excita, ensina, vende, distrai, entusiasma, dá status, constrói mitos, destrói reputações, orienta, desorienta, faz rir, faz chorar, inspira, narcotiza, reduz a solidão e – num paradoxo digno de sua infinita versatilidade – produz até incomunicação.

Juan Diaz Bordenave

ROSSETTO, JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA. **Narrativas transmídia, convergência midiática e tecnológica na produção de um documentário de divulgação científica**, 2023, 86f. Trabalho de conclusão de curso de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC - UNESP – Universidade Estadual Paulista, sob a orientação da Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira, Bauru, 2023.

RESUMO

Objetivando investigar a temática “narrativas transmídia” na literatura e a partir dela produzir um filme documentário de divulgação científica, este Relatório Técnico-Científico apresenta os resultados obtidos a partir da base Periódicos da CAPES, buscando compreender e estabelecer o estado do conhecimento sobre o assunto no Brasil. O estudo revisa autores clássicos e mais recentes que têm pensado o processo de convergência tecnológica e midiática e seus impactos na cultura e, nesse cenário, reflete sobre as mudanças na construção das narrativas e na arte de se contar histórias, esse recurso básico de estruturação do pensamento humano. Explorando as possibilidades tecnológicas e artísticas da produção audiovisual como mediação comunicativa, os resultados da pesquisa foram convertidos em um roteiro, que deu origem a um documentário, curta-metragem, de divulgação científica, voltado ao público não acadêmico, que pretende auxiliar na compreensão social do tema, uma vez que a multiplicidade midiática do tempo presente permite a diversidade de vozes no processo de construção da informação.

Palavras-Chave: Narrativas transmídia; Convergência midiática e tecnológica; Documentário; Divulgação científica.

ROSSETTO, JOSÉ RUBENS LEAL DE OLIVEIRA. **Transmedia storytelling, media and technological convergence in the production of a scientific dissemination documentary**, 2023, 86f. Completion work of the Postgraduate course in Media and Technology at FAAC - UNESP – Universidade Estadual Paulista, under the guidance of Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira, Bauru, 2023.

ABSTRACT

Aiming to investigate the theme “transmedia narratives” in literature and from it to produce a documentary film of scientific dissemination, this Technical-Scientific Report presents the results obtained from the CAPES Periodicals base, seeking to understand and establish the state of knowledge on the subject in Brazil. The study reviews classic and more recent authors who have thought about the process of technological and media convergence and its impacts on culture and, in this scenario, reflects on changes in the construction of narratives and in the art of storytelling, that basic resource for structuring the human thought. Exploring the technological and artistic possibilities of audiovisual production as communicative mediation, the research results were converted into a script, which gave rise to a documentary, short film, of scientific dissemination, aimed at the non-academic public, which intends to assist in social understanding. of the theme, since the mediatic multiplicity of the present time allows for the diversity of voices in the information construction process.

Keywords: Transmedia storytelling; Media and technological convergence; Documentary; Scientific divulgation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO	13
2.1 Caracterização do projeto	13
2.2 Descrição	15
2.3 Motivações intrínsecas para realização do estudo.....	18
2.4 Justificativa de realização do estudo para avanço desse conhecimento	20
3 REFERENCIAL TEÓRICO	21
3.1 Convergência midiática e tecnológica.....	21
3.2 Convergência nas narrativas.....	26
4 MATERIAIS E MÉTODOS.....	29
4.1. Metodologia utilizada	29
4.2 Procedimentos	30
5 RESULTADOS OBTIDOS	31
5.1 Narrativas Transmídias: publicações no Brasil (2011-2022).....	31
5.1.1 Autores referenciais mencionados.....	33
5.1.2 Áreas de conhecimento das narrativas transmídias recuperadas.....	38
5.1.3 Estruturas apontadas na literatura para criação de universos transmidiáveis	40
5.2 Produto documental	41
5.2.1 Roteiro	43
5.2.2 Cronograma final de produção e execução do projeto documental	48
5.2.3 As etapas da produção	48
6 OUTROS RESULTADOS ALCANÇADOS	50
7 PARCERIA INSTITUCIONAL.....	51
8 IMPACTOS E BENEFÍCIOS.....	52
9 EQUIPE.....	53
10 DIFICULDADES	53
11 COMENTÁRIOS GERAIS E PERSPECTIVAS	54
12 NOTAS FINAIS	55
REFERÊNCIAS.....	58
ANEXOS	63

1 INTRODUÇÃO

A arte de contar histórias acompanha a humanidade em seu desenvolvimento e em todas as épocas, culturas e lugares; permitindo ao homem organizar as experiências vividas tornando-as comunicáveis.

Desde que se tem registro oral ou escrito, as construções de narrativas têm sido aplicadas em diferentes contextos, como recurso terapêutico, pedagógico, artístico, literário ou de entretenimento. Portanto, elas não se realizam somente no plano literário, mas se constituem como forma básica de organização do pensamento humano e de transmissão de ideias e experiências. (REALES; CONFORTIN, 2008).

As formas narrativas e de se contar histórias exigem, certo domínio discursivo sobre as situações e os acontecimentos narrados, que vão sendo dispostos em uma trajetória, um tempo, uma cultura, uma sociedade ou em um lugar. Assim, as formas de narrar e contar vão evoluindo continuamente junto com a espécie humana.

Apesar dessa evolução, de acordo com as classificações utilizadas pelos estudos de linguagem para definir os textos, as narrativas constituem um gênero textual que mantém certas características específicas, como a presença de “um narrador ou um narrador personagem, os personagens da história, um tempo cronológico e psicológico e um ambiente, que pode ser um lugar, um espaço, ou mesmo um território onde se desenvolve a trama” (ROSSETTO; MOREIRA, 2021, p.01).

As narrativas ao longo do tempo têm sido disseminadas em suportes variados, desde a transmissão oral, pela música, nos palcos de teatro, nos livros, assimilando novas estruturas e formas, com o surgimento do audiovisual, do cinema e da televisão, chegando ao tempo presente, onde os recursos tecnológicos, as diferentes plataformas de mídia e o que tem sido reconhecido como Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), permitem o desenvolvimento de narrativas interativas como nos jogos eletrônicos, em que o jogador pode interagir com a história e os personagens, imergindo em novos universos de histórias virtuais (*gameworlds*).

Antes contadas através de um único meio ou suporte, na atualidade, as narrativas começaram a migrar de um suporte ou mídia para outro, desdobrando-se através dos diferentes meios e dando origem às chamadas narrativas transmídia que fluem através de diversificadas mídias, utilizando várias linguagens.

Como exemplo de narrativas transmídia de sucesso é possível citar livros que se tornaram filme e depois jogos, como o “Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”; ou filmes que se

transformaram em quadrinhos e jogos, como “*Star Wars*” e “*Avatar*”; quadrinhos que geraram filmes e jogos como os protagonistas da Marvel e da *DC Comics*; e mais recentemente, jogos que originaram filmes e séries como no jogo “*DOTA*” e no jogo eletrônico “*League of Legends*”.

Esse novo tipo narrativo surge em resposta à convergência de mídias, que permitiu a utilização de várias plataformas, tecnologias e linguagens para se contar as histórias, promovendo experiências narrativas mais ricas.

Existe na atualidade, um contexto de convergência midiática, que Henry Jenkins, (2015, p. 30) denominou de “cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis”.

Nesse contexto, as grandes empresas de comunicação têm contado com vários tipos de meios e linguagens na construção de seus universos narrativos, imagéticos e fantásticos, para manter o público envolvido e imerso na tecnologia e na virtualidade, com um número expressivo de pessoas em todo o planeta, imergindo diariamente em universos narrativos, mundos de histórias virtuais construídos em séries, filmes, novelas, jogos eletrônicos, que influenciam comportamentos.

Todas essas mudanças geram, segundo Corrêa (2013, p.15), “fenômenos sociais que necessitam ser estudados, compreendidos e sistematizados”. Essa tendência comunicacional, permeada e influenciada por novas tecnologias, cria ambientes a serem estudados como objeto de análise na comunicação, afetando “uma ecologia midiática ainda em processo”. (SANTOS JR, 2018, p.73).

De acordo com Marcuschi (2008, p.199), quando as narrativas se inseriram no ambiente digital, elas encontraram um campo com enorme potencial de desenvolvimento, “dando origem a novos gêneros que não se vinculam apenas ao gênero textual”. Para o pesquisador, a internet transmutou radicalmente o gênero narrativo, trazendo a gênese de novas possibilidades.

Neste contexto é que se propôs a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o tema das narrativas transmídia, buscando compreender o seu estado de conhecimento. Tendo esta etapa como suporte para a realização posterior de um documentário de divulgação científica, visando apresentar não somente os resultados da pesquisa, mas também disseminar para o público não acadêmico o tema das narrativas transmídia, elucidando como surgiram e sua aplicação.

O presente relatório técnico-científico mostra a origem e o trajeto da pesquisa, assim

como o desenvolvimento da produção documental destinada ao debate das narrativas transmídia e das transformações e convergências motivadas pelo advento da tecnologia digital. Trata-se de uma iniciativa que visa atender uma demanda social por informação, fomentando a popularização individual e coletiva desses conceitos e conhecimentos.

2 RELATÓRIO TÉCNICO-CIENTÍFICO

2.1 Caracterização do projeto

Mestrando:

José Rubens Leal de Oliveira Rossetto

Área de Concentração: Ambientes
Midiáticos e Tecnológicos

Linha de Pesquisa: 2- Tecnologias
Midiáticas

Orientadora: Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira

Título do Projeto: Narrativas Transmídia, Convergência Midiática e Tecnológica na
Produção de um Documentário de Divulgação Científica

Período de Execução Física: 02 anos

Grande Área do Conhecimento (usar a nomenclatura do CNPq): Comunicação -
6.09.00.00-8

Valor total do projeto (incluindo todos os intervenientes): R\$ 12.000,00

Bolsas - Financiamentos – Convênios e Parcerias: Parceria com a Faculdade de
Ciências e Tecnologia FCT/UNESP de Presidente Prudente. Não se aplica bolsa ou
financiamento, por ter sido desenvolvido por meio de financiamento próprio do
pesquisador

Instituições participantes (nomear): PPGMiT/FAAC/UNESP; FCT/UNESP

Caracterização da Pesquisa:

PTCBAC – Pesquisa Técnico-científica com base acadêmica, visando o avanço do conhecimento sobre o tema em estudo.

PTCBT - Pesquisa Técnico-científica com base tecnológica, para avanço do conhecimento, com potencial de aplicação tecnológica.

Caracterização da Pesquisa com uma breve justificativa para o enquadramento:

Trata-se de uma pesquisa acadêmica de caráter exploratório e bibliográfico que fundamenta o desenvolvimento de um projeto prático, de base tecnológica, resultando em um produto audiovisual experimental, em formato de documentário de divulgação científica, debatendo o tema das narrativas transmídia e da convergência midiática e tecnológica. Experimenta recursos tecnológicos e artísticos do audiovisual como recurso de linguagem para sensibilizar, despertar o interesse público e popularizar o tema, visando uma comunicação de fácil compreensão para o público não-acadêmico. O trabalho recria os conhecimentos especializados resultantes da pesquisa realizada adequando o discurso científico para o formato audiovisual, de acesso público por diferentes meios, de modo a divulgar os conhecimentos adquiridos, colaborando no desenvolvimento de um pensamento crítico e de uma opinião pública. Nesse sentido, contribui no fechamento da “brecha digital” referida por Castro (2008), ampliando o conhecimento das pessoas sobre a convergência tecnológica e sobre as novas linguagens digitais.

2.2 Descrição

Tema: Narrativas Transmídia, Convergência Midiática e Tecnológica na Produção de um Documentário de Divulgação Científica

Objeto:

O objeto de pesquisa são as narrativas transmídia, abordadas em uma pesquisa teórica, exploratória e bibliográfica, cujos achados desdobram-se em uma produção audiovisual, com a realização de um documentário curta-metragem de divulgação científica, com duração entre 10 e 15 minutos. O filme documentário, explora as possibilidades tecnológicas e artísticas da produção audiovisual como mediação comunicativa para uma cultura participativa e democrática, fomentando a reflexão crítica e auxiliando a compreensão social sobre o tema (MARTÍN-BARBERO, 1997). Explica, em uma narrativa visual e linguagem acessível, o que é e como se estruturam as narrativas transmídia e incentivando a reflexão do público, a respeito das mudanças na cultura e sobre o efeito das TICs na sociedade contemporânea, sendo, portanto, um tema de interesse geral.

Problema:

O processo de convergência modificou o gênero narrativo e a conjugação de novas tecnologias, meios e linguagens culminaram nas chamadas narrativas transmídia. Embora tais narrativas já venham sendo utilizadas com sucesso por grandes conglomerados de comunicação para a criação de novos universos ficcionais, ainda há potencial de aplicação para além da indústria de entretenimento.

Procurando aprofundar os conhecimentos sobre o tema, colocamos as seguintes perguntas de pesquisa: Como os estudos acadêmicos recentes têm abordado o tema das narrativas transmídia? Que áreas do conhecimento têm desenvolvido trabalhos sobre esse assunto? Quais autores figuram nessas pesquisas como principais referências sobre a temática? Qual a aplicabilidade das narrativas transmídia fora do contexto das grandes produtoras de mídia e da indústria do entretenimento? Como expandir os resultados dessa pesquisa num produto audiovisual de divulgação científica?

Narrativas transmídia representam um campo de múltiplas possibilidades criativas expandindo o campo das experiências e poéticas tecnológicas, também impactam a dimensão comportamental uma vez que dependem da participação ativa de seus públicos, gerando novas comunidades de fãs que interagem ativamente. Trata-se de um fenômeno complexo trazido pelo processo de midiatização e que nos interessamos em conhecer, ainda que de forma inicial e sugestiva, através de uma pesquisa exploratória e bibliográfica, cujos resultados se desdobram em um filme documentário de divulgação científica.

Objetivo Geral:

Investigar a temática Narrativas transmídia na literatura e a partir dela produzir um filme documentário de divulgação científica.

O filme documentário objetiva servir como fonte de conhecimento para o público não acadêmico, que já se encontra imerso no mundo das narrativas transmídia sem conhecê-las por esta terminologia, e como material instrucional sobre os estudos de comunicação e sobre mudanças que entrelaçam tecnologia e sociedade.

Objetivos Específicos:

- Aprofundar o conhecimento sobre narrativas transmídia, mapeando a evolução dessa linguagem narrativa;
- Verificar em que contextos de aplicação prática têm sido utilizadas as narrativas transmídia (jogos, cinema, educação, etc.);
- Utilizar recursos artísticos do audiovisual na adequação do discurso científico com enfoque no público não acadêmico;
- Popularizar o tema estimulando o seu debate;
- Promover reflexão sobre as mudanças na cultura contemporânea e sobre o efeito das TICs na sociedade contemporânea.

2.3 Motivações intrínsecas para realização do estudo

Esse relatório técnico-científico é resultado de um percurso de estudos iniciado em 2019, ainda antes da admissão regular do pesquisador no Mestrado em Mídia e Tecnologia da FAAC/UNESP, quando cursou a disciplina “Estilo, Política e Análise Fílmica”, como aluno especial, no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos. Introduzindo o pensamento crítico cinematográfico a partir de alguns teóricos e críticos de cinema, a disciplina percorreu o desenvolvimento do cinema e do audiovisual internacional e brasileiro, apresentando elementos fundamentais da análise fílmica, tais como o estudo das narrativas, enquadramentos, *feedbacks* visuais e roteirização. Também introduziu o viés político e social dos cineastas em seus momentos históricos do cinema, mostrando as relações do contexto com suas obras. Essa disciplina foi importante para incentivar o pensamento crítico, além de introduzir e ampliar as perspectivas de análise fílmica.

Também em 2019, no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC/UNESP, ainda como aluno especial, a disciplina “Jogos em Ambientes Virtuais e de Virtualização do Corpo”, trouxe grandes contribuições a esse projeto, ao introduzir conceitos e autores que permitiram ampliar o conhecimento teórico. Entre esses autores podemos citar o filósofo e pesquisador em ciência da informação e da comunicação Pierre Levy, cuja obra introduziu conceitos como virtual, interatividade e inteligência coletiva; o linguista James Paul Gee, trazendo contribuições relativas à utilização de vídeo games em contextos de aprendizagens; e o historiador Johan Huizinga, introduzindo uma ferramenta de análise para os jogos, a ludologia (com foco na mecânica do jogo, na interação entre jogadores e nos seus significados estéticos, éticos e cognitivos).

Por seu caráter teórico/prático a disciplina resguardou espaço para a sinergia das competências dos discentes, aplicando os conceitos estudados na vivência de criação de um jogo de realidade virtual, como uma síntese das discussões teóricas e capacidades criativas do grupo participante. Algumas dessas referências são tratadas na fundamentação teórica deste relatório e embasaram a sua construção.

Outra disciplina fundamental, cursada em 2020, foi a disciplina “Metodologia de Análise e Criação de Universos Transmidiáveis” no Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Tal disciplina foi fundamental em todo o processo, ao introduzir dois conceitos novos para o pesquisador, os conceitos de “transmídia” e de “universos transmidiáveis”.

Apresentando produções audiovisuais e cinematográficas que se utilizam dessas ferramentas de construção narrativa, contando histórias que nasceram em uma plataforma e se derivaram em outras, a disciplina despertou o interesse para o tema. Também introduziu duas metodologias de análise, a análise sistemática do *worldness* e a parametrização dos níveis tecnológicos, que permitem entender e mapear narrativas, sejam filmes, séries ou jogos.

O projeto de pesquisa inicial, apresentado em 2021 para admissão regular no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da FAAC/UNESP, previa explorar as convergências entre o audiovisual e os jogos eletrônicos, abordando a construção de universos transmidiáveis. Com a admissão regular no Programa, porém, aportaram novas contribuições, dando novo rumo à pesquisa.

Cursando a disciplina “Design, Inovação e Tecnologia”, no mesmo ano, ela ampliou a visão de mundo do pesquisador, introduzindo o conceito de Antropoceno, termo utilizado para descrever uma das fases do planeta mais recentes, em que o impacto da ação humana tornou-se comparável às grandes forças da natureza. Com foco no Movimento *Maker*, uma cultura que vem se popularizando ao longo dos últimos anos e que incentiva o “fazer coletivo” e “fazer com autonomia”, a disciplina colaborou para cristalizar a ideia de desenvolvimento de um trabalho teórico prático, tendo sido crucial na revisão do projeto de pesquisa.

Ainda em 2021 em contato com a disciplina “Sociedade hiperconectada, redes, mitos e competências: uma nova mediação de cidadania”, teve como foco os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU). Nesse contexto, a disciplina debateu as TICs e suas influências nas relações humanas, abordando seu impacto na cultura, na criação digital e no processo de desinformação. As reflexões dessa disciplina, colocando em relevo a importância de uma educação digital e a responsabilidade social dos pesquisadores nesse processo, colaboraram na opção por um documentário de divulgação científica, com atenção às ideias de uma democracia participativa e às concepções de ciência aberta.

Esse conjunto de conhecimentos e aprendizagens se tornaram a motivação intrínseca para o desenvolvimento e conclusão do trabalho final do Programa PPGMiT, em 2023.

2.4 Justificativa de realização do estudo para avanço desse conhecimento

Diante de um cenário de mudanças sociais aceleradas com profundas transformações provocadas pelo desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e informação; Machado (2007, p.22) adverte para o fato de que “[...] o mundo natural como conheceram as gerações de outros séculos vai sendo substituído pela tecnosfera - a natureza criada ou modificada pela ciência [...]”, da qual novas realidades são impostas, gerando um ambiente de grande complexidade e imprevisibilidade.

A interligação das novas tecnologias de comunicação e informação por meio da internet mudou radicalmente o gênero narrativo, trazendo novas possibilidades, ainda por serem exploradas e conhecidas, tornando parte de uma tendência comunicacional que vem sendo utilizado nos mais diversos contextos virtuais. Na definição de Denis Renó (2015, p.192) tais narrativas constituem um “modelo de linguagem que oferece conteúdos expansíveis e independentes entre si, distribuídos por uma estrutura multi-linguagem”.

Embora as Narrativas Transmídia já estejam consolidadas como linguagem, sua aplicação em diferentes campos ou como gêneros comunicacionais, representam um instigante tema de investigação que transcende os estudos de Mídia e Tecnologia, interessando a outras áreas de conhecimento.

As Narrativas Transmídia são o tema de interesse desse estudo, pois embora estejam sendo “consumidas” em larga escala pela sociedade, a compreensão de seu conceito, como se estruturam e o potencial para novas aplicações resultaram na ideia de elaborar um produto audiovisual, o qual o público não acadêmico possa ter acesso ao conteúdo sobre o tema. Acredita-se que com o entendimento que esta forma de comunicação está presente no cotidiano e no entretenimento, possa perceber as transformações que vêm ocorrendo na cultura e na sociedade atual.

O Relatório Técnico-Científico detalha esse processo em formato de Documentário. A opção por este tipo de produção se relaciona com a possibilidade de aprendizagem em simultaneidade ao entretenimento. O formato documental possibilita ao cineasta o uso de uma linguagem instrutiva e de fácil acesso para se comunicar com o público com criatividade, inovação e visão artística. Um filme sobre narrativas transmídia informa as transformações na cultura e na sociedade, o que pode interessar ao campo das Artes, da Linguagem, da Comunicação, da Educação e à sociedade em geral.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Convergência midiática e tecnológica

Desde as últimas décadas tem sido possível observar o estabelecimento de uma dimensão digital nas culturas, com os meios eletrônicos de comunicação e informação promovendo mudanças profundas e ocupando papel cada vez mais relevante nas sociedades.

Horkheimer (1980) analisando a indústria cultural do século passado, advertiram sobre os perigos do que chamaram de “totalitarismo eletrônico”, ou seja, o controle ideológico utilizado em grande escala por meio da racionalidade técnica, conformando e homogeneizando os indivíduos. No tempo presente, a popularização dos dispositivos e a miniaturização dos *gadgets* permitem novas formas de interação entre humanos e máquinas, que somadas ao desenvolvimento de novas linguagens digitais desencadearam novos ritos, modelos, programas e códigos próprios, influenciando os utilizadores/usuários dessas tecnologias a um comportamento mágico e codificado, conforme afirma Flusser (1985).

Para o sociólogo francês Jean Baudrillard (1997), as mudanças preconizadas pela interação homem-máquina tornaram o fenômeno observado das relações humanas por meio do digital como um elemento de implosão social. O autor faz sua crítica a partir da avaliação que a extensão incondicional do virtual, determina como “[...] a desertificação sem precedentes do espaço real e de tudo o que nos cerca” (BAUDRILLARD, 1997, p. 24), o que em outros termos remete a uma utilização massiva de aparelhos eletrônicos em detrimento às relações interpessoais.

Embora o conceito de Ciberespaço tenha sua origem em 1984 com a obra *Neuromancer* de Gibson (LEITE, 2017); em perspectiva menos catastrofista, o filósofo francês Pierre Lévy (1996) ressignificou o termo, associando-o a intensa interação humana com os meios digitais de comunicação e informação por meio do avanço das redes durante a década de 1990. Para ele, a convergência de meios tecnológicos digitais alcançou um estágio tão intenso, de expansão e hibridização, que afetou radicalmente o funcionamento da economia e mais particularmente o cenário tradicional das atividades humanas, com uma onda de virtualização impactando a cultura, afetando a informação, a comunicação, as relações sociais e também os corpos humanos.

Lévy (1996) destaca as novas formas de estar junto, embora física e geograficamente separados e a constituição coletiva do “nós”; forjando o termo “cibercultura” para se referir ao “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de

atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço" (LÉVY, 1999, p.17). Na cibercultura, absolutamente tudo pode ser feito com a mediação de tecnologias e/ou uso da internet, desde operações bancárias, negócios de compra e venda, inscrições em concursos, pagamento de impostos, voto eletrônico, até amizades, namoros e outras sociabilidades.

A cibercultura tem como contraparte o ciberespaço, um termo utilizado pelo autor ao mencionar o espaço virtual, o *bios* midiático, um lugar de comunicação e interação humana que dispensa a necessidade do corpo físico como fonte do relacionamento. Para substituir o corpo existe uma imagem anônima, um simulacro formulado de acordo com a imaginação de seu criador, e que se torna responsável pela realização das interações com os outros ou com os demais simulacros.

Na perspectiva do teórico, esse processo de virtualização não é, em si mesmo, nem bom, nem mau, nem neutro, mas um novo "devir", uma "heterogênese do humano" e que não se deve aderir, temer ou condenar à virtualização, mas fazer um esforço de aprendê-la, pensá-la e compreendê-la em toda a sua amplitude. Assim, seria possível atuar, escolher, distinguir entre "[...] uma virtualização em curso de invenção, de um lado, e suas caricaturas alienantes, reificantes e desqualificantes, de outro". (LÉVY, 1996, p. 3).

Lévy (1996, p. 65) utiliza ainda, o conceito de "inteligência coletiva", para enunciar a sinergia das inteligências humanas que a interconexão e a interatividade no mundo da cibercultura podem acionar em tempo real. Segundo o autor, para "exercitar determinadas capacidades é necessária uma coletividade, ou uma relação social geralmente subestimada", sendo certo que "nunca pensamos sozinhos, mas sempre na corrente de um diálogo, real ou imaginado" (LÉVY, 1996, p. 65). Ele explica que:

É impossível exercermos nossa inteligência independentemente das línguas, linguagens e sistemas de signos (notações científicas, códigos visuais, modos musicais, simbolismos) que herdamos através da cultura e que milhares ou milhões de outras pessoas utilizam conosco. Nossa inteligência possui uma dimensão coletiva considerável porque somos seres de linguagem. (LÉVY, 1996, p. 66).

Por determinação biológica, as inteligências e aptidões humanas são semelhantes, apesar de particulares e individuais, ao passo que, pela cultura, a inteligência humana é variável e coletiva. Esta por sua vez se encontra distribuída por toda a parte, e que por meio da tecnologia pode ser continuamente valorizada e atualizada em tempo real. Uma vez que os dispositivos, ferramentas e artefatos utilizados na contemporaneidade incorporam uma longa trajetória da humanidade, e toda vez que são utilizados para obter respostas, está sendo acionada a inteligência coletiva. Dentro desse contexto, a interconexão, a

comunicação assistida por computadores, as redes digitais, as criações de comunidades virtuais fazem parte do que Lévy (1996) sugere como formas de inteligência coletiva.

Outro teórico que discute os avanços tecnológicos do tempo presente e seu impacto nas culturas é o norte americano Henry Jenkins (2015), um estudioso dos meios de comunicação cujo pensamento o tornou um referencial na temática. Sua perspectiva, bastante integrada, pode ser percebida tanto por seu entusiasmo com o assunto, como pelo viés mercadológico que também é inserido em suas reflexões.

Ao analisar o fenômeno da convergência midiática e tecnológica e como a interlocução entre as mídias alteram a relação entre as tecnologias existentes, as indústrias, os mercados, os gêneros e até mesmo o público levou o autor a publicar em 2006 o livro *“Cultura da Convergência: quando velhas e novas mídias colidem”* (JENKINS, 2015).

A obra evidencia as inúmeras mudanças no mercado econômico, nas tecnologias, na cultura e na sociedade atual, o que desencadeia também uma transformação no comportamento consumidor/usuário das pessoas, ao serem estimuladas a encontrar novidades, informações e conexões em meio a diferentes conteúdos, espalhados em mídias diversas.

Embora tem sido recorrente relacionar o termo “convergência” a Henry Jenkins (2015), ele já havia sido empregado desde a década de 1970, para referenciar o “casamento perfeito” entre as empresas de desenvolvimento de computadores e as empresas de telefonia e telecomunicações. Foi nos anos de 1980, que passou a ser associado ao desenvolvimento tecnológico digital capaz de proporcionar a integração em um mesmo dispositivo ou suporte, de vários elementos como textos, números, imagens e sons. (BRIGGS; BURKE, 2006).

Corrêa (2013) complementa a creditação autoral do termo “convergência”, ao citar os esforços de pesquisadores como Erick Zimermann, Warren Motte, James Paul Gee, Espen Aarseth, David Parlett, entre outros, que revisando teorias de diversas áreas criaram visões e articulações inusitadas voltadas para a aplicação no universo dos jogos digitais.

Contudo, na proposição de Jenkins (2015), o termo convergência designa, não apenas o processo de mudança tecnológica dos aparelhos ao reunirem diferentes e variadas funções, mas, principalmente, uma mudança geral na cultura. Embora facilitada pelos aparelhos, a convergência ocorreria no processo cognitivo das pessoas e nas relações sociais que são estabelecidas, sendo que cada indivíduo construiria sua “própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana”. (JENKINS, 2015, p. 31).

Nas palavras do autor, a convergência diz respeito ao:

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2015, p.30)

O processo de convergência assim, não expõe apenas um movimento corporativo e tecnológico, mas alterações profundas na cultura e que se refletem no comportamento das pessoas. O movimento de convergência das corporações coexiste com uma “convergência alternativa”, em que os indivíduos cada vez utilizam os dispositivos tecnológicos para ter o controle sobre o fluxo de mídia que acessam. (JENKINS, 2015).

O mesmo teórico também contraria o antigo pensamento que cercou a revolução digital, quando se imaginava que os novos meios substituiriam os antigos. Sua ideia sobre uma “cultura da convergência” presume que as mídias da atualidade irão conviver com as antigas de maneira intrincada e complexa, suscitando a exploração de novas e inéditas possibilidades interativas, outras formas de narração e de sociabilidades, encenadas em ambiente virtual. Além disso, o autor argumenta que:

Artistas populares – trabalhando nas lacunas deixadas pela indústria da mídia – perceberam que podem surfar nessa nova onda do mercado e produzir trabalhos mais ambiciosos e desafiadores. Ao mesmo tempo, esses artistas estão construindo uma relação mais cooperativa com os consumidores: trabalhando juntos, membros do público conseguem processar mais informações sobre a história do que se imaginava. Para atingir seus objetivos, esses narradores estão desenvolvendo um modelo de autoria mais cooperativo, co-criando conteúdos com artistas com visões e experiências diferentes. (JENKINS, 2015, p. 142)

O que o autor quer pôr em relevo é que as pessoas estão agindo de forma cada vez mais crítica e participativa, se distanciando da condição de consumidores passivos. A adesão popular à internet cria fluxos de comunicação não hierárquicos, como os fóruns de debate, as comunidades de fãs ou os grupos de mensagens, possibilitando ações coletivas para “soluções de problemas, deliberação pública e criatividade alternativa” (JENKINS, 2015, p. 235), fazendo surgir uma cultura participativa. Para discutir sobre esse novo tema, Jenkins (2015) se apropria do conceito de inteligência coletiva, formulado por Lévy (1996), e sua perspectiva de que nenhum humano pode saber tudo, mas, que é possível agregar ideias, associar recursos e unir habilidades.

A inteligência coletiva de Jenkins (2015, p.31) pode ser entendida como uma fonte alternativa de poder midiático e, embora esse poder coletivo venha sendo utilizado principalmente para fins recreativos, pode dar lugar a “propósitos mais edificantes”. Como exemplo dentro do universo dos fãs, Jenkins (2015) explica como os produtores de “Guerra

nas Estrelas” e os aficionados por essas produções operaram juntos de forma coletiva para remontar os filmes, almejando satisfazer os desejos e fantasias da comunidade de admiradores dessa narrativa e extrair dessas histórias, inspirações para a vida prática.

Todas essas transformações vêm provocando uma desestruturação nos modelos e quadros convencionais de produção simbólica das grandes indústrias de comunicação, que são confrontadas com outras formas de produção de mensagens, informações, conhecimentos, entretenimento e arte. Embora os grupos midiáticos transnacionais e elitistas ainda prevaleçam, as múltiplas dimensões do mundo digital permitem uma fruição ou mesmo experimentação comunicacional, artística, política e social, abertas a numerosos e variados agentes.

Na cultura da convergência, a circulação de conteúdos pelos diferentes sistemas de mídia está alicerçada na participação ativa dos usuários/fãs, sendo que há um incentivo extra para que as pessoas conversem mais sobre as mídias utilizadas, de modo que o consumo midiático se tornou um processo coletivo. (JENKINS, 2015).

Outro autor que trata da convergência tecnológica é o sociólogo espanhol Manuel Castells (2002; 2017), cujo principal trabalho é a trilogia “A Era da Informação: Economia, sociedade e cultura”, da qual se destaca o livro “A Sociedade em Rede”, lançado originalmente em 1996. Nesta obra, ele analisa as consequências e transformações trazidas pela constituição de uma rede global de comunicação e informação, mencionado a “globalização digital”, com fluxos e trocas instantâneas de capital e comunicação cultural.

Castells (2017) sugere que as demandas constantes ou fluxos em rede têm se tornado determinantes do consumo e da produção, impactando a dinâmica global. Como grande parte das sociedades dependem cada vez mais dos fluxos das informações, quem os cria e os controla assume um grande poder. Além disso, a globalização digital implicaria uma marginalização de pessoas, países e povos que não se encontram inseridos nessa rede de informações.

Analisando as mudanças na economia, Castells (2017) destaca que a competitividade dos atores econômicos depende fortemente da capacidade de gerar, processar, analisar e distribuir com eficiência as informações; uma vez que as atividades produtivas estão sendo organizadas em escala mundial, dentro de uma rede global de interações. O autor ressalta o papel das tecnologias de informação como um dos pilares de sustentação da economia contemporânea, assim como a exigência de mão de obra especializada; embora não ignore, que a conexão das sociedades em rede ocorra de maneira profundamente desigual ao redor do mundo, o que abre espaço para crises econômicas com efeitos devastadores em

sociedade menos integradas.

O teórico evidencia as mudanças no mundo do trabalho, derivadas da adaptação tecnológica, com impactos nas relações de produção, e aponta que essas modificações compreendem: a paulatina eliminação do emprego rural; o declínio do emprego estável na indústria tradicional; o aumento na prestação de serviços e diversificação do setor; a elevação de emprego especializado e com grau avançado de instrução, assim como o surgimento de uma força de trabalho global, entre outras.

Como a cultura e a vida social estão sendo mediadas pela comunicação, Castells (2017) avalia que as próprias culturas estão sendo transformadas de maneira radical pelos novos sistemas tecnológicos em operação, alterando comportamentos, pensamentos, anseios e necessidades, transformando inclusive, as percepções de espaço e de tempo, uma vez que passado, presente e futuro podem se fundir no interior de uma mesma mensagem.

Levy (1996; 1998; 1999); Castells (2002; 2017; 2018) e Jenkins (2015) são autores referenciais para se compreender as mudanças provocadas pelo advento e convergência das novas tecnologias, havendo certa sobreposição entre os conceitos de “sociedade em rede”, “cibercultura” e “cultura da convergência”, apesar de suas diferentes perspectivas e abordagens.

3.2 Convergência nas narrativas

Refletindo sobre vários aspectos do processo de virtualização, Pierre Lévy (1996, p. 6) pondera que, ao separar as pessoas do “espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário”, a virtualização colocou um desafio às narrativas clássicas, que se viram confrontadas com as seguintes novidades:

Unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo (LÉVY, 1996, p.09).

Na avaliação de Marcuschi (2008, p. 206), as grandes empresas de comunicação têm respondido a essa dificuldade criando narrativas transmídia que propiciam, no “contínuo de gêneros na comunicação digital mediada por computador”, uma “[...] interação síncrona e assíncrona, multilateral e bilateral com indivíduos conhecidos e desconhecidos, anônimos e irreais”. Explorando a crescente imersão humana em novos territórios virtuais, as histórias de entretenimento evoluíram e agora se desdobram em rede, em múltiplas mídias e plataformas, dando origem a esse gênero narrativo.

Como as principais motivações das empresas enfocam as questões financeiras, elas começaram a repensar o significado sobre o consumo das mídias e encontraram nas narrativas transmídia, a possibilidade de construir e expandir franquias de entretenimento cada vez mais lucrativas, operando uma modificação no que os meio de comunicação consideram como seu território ou como padrões de propriedade.

Jenkins (2015, p. 45) faz um paralelo histórico entre a velha *Hollywood* cujo foco central era a produção cinematográfica e os novos conglomerados midiáticos, cujo interesse principal vem sendo o de “controlar toda uma indústria de entretenimento”. Como o processo transformador da arte cinematográfica deriva de iniciativas dos produtores da mídia principal e que as grandes corporações são as que investem em cinema, televisão e jogos eletrônicos, fica evidente que as narrativas transmídia também têm um sentido econômico.

Um exemplo de corporação que vem influenciando nesse cenário, especialmente na área dos *games*, é a empresa chinesa *Tencent*, proprietária da *Riot Games*, uma das maiores companhias de jogos eletrônicos do mundo. Scolari (2009, p. 590) assinala que cada vez mais as narrativas transmídia parecem ser “uma das estratégias mais difundidas das corporações de mídia” introduzindo “transformações profundas em textualidades, lógicas de produção e práticas de consumo cultural.”

Para Jenkins (2015, p. 48), as narrativas transmídia dizem respeito “a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias” e podem ser entendidas como novo gênero ou manifestação artística. Sua estética resultaria de uma convergência midiática desencadeada por mudanças tecnológicas e de mercado, que envolvem não apenas o fluxo de conteúdos através de múltiplos meios, mas também: a colaboração entre diversificados mercados de mídias e uma perceptível mudança no comportamento do público/consumidor/usuário que passou a migrar pelos vários meios de comunicação.

Gosciola (2019) esclarece que o termo narrativa transmídia é, ao mesmo tempo, um conceito e um modo narrativo, entendendo conceito, como um pensamento, noção ou ideia delimitado por uma categoria linguística. Nesse sentido, a narrativa transmídia poderia ser representada por algo delicado como a ponta de um iceberg pois, ao se estudar suas particularidades, rapidamente emergem novos termos para dar conta desse aprofundamento; e com eles, um número expressivo de pesquisadores que tentam conceituá-los. O autor compara as recuperações possíveis a partir de “uma singela busca pela palavra transmídia em um *site* de publicações, (que) gera mais de 450 ocorrências e outra busca por artigos no *Google Scholar* com o mesmo tema, (que) gera mais de 38 mil entradas”. (GOSCIOLA, 2019, p. 34). A quantidade bastante distinta entre os resultados obtidos por um repositório

segmentado e os achados provenientes de um banco de dados de domínio aberto revelam a discrepância do acesso às informações qualificadas.

Na perspectiva das narrativas transmídia, Gosciola (2019) argumenta ainda que, por se tratar de conceito transitório, trata-se de um nome recente para uma antiga prática comunicacional humana que remontam achados de civilizações antigas, ou mesmo, estudos que apontam para a existência de produção transmídia no século XVII. Embora o conhecimento científico almeje a atemporalidade, a universalidade e a neutralidade; também ele está sempre sujeito a revisões de suas “verdades”, como demonstra a própria evolução do conceito transmídia.

Como modo de narrar, o termo narrativa transmídia foi utilizado para sugerir uma estrutura particular ou um novo modelo para este gênero literário, estruturado através de várias mídias utilizando linguagens diversificadas. A convergência na narrativa transmídia não significa a adaptação de uma história de uma mídia para outra. Neste sentido é importante fazer uma distinção entre transmídia e *cross-media*, uma vez que a ideia de transmídia propõe um conteúdo independente e expansível, enquanto o termo *cross-media* designa um mesmo conteúdo adaptado em diversas plataformas (RENÓ, 2015).

Scolari (2009) explica que as narrativas transmídia são contadas nos vários meios de forma independente, preservando a autonomia do consumo, ou seja, não há necessidade de se ter visto o filme para usufruir do jogo; apreciar uma música para participar de um evento ou divertir-se com um show; embora a experiência do deleite tenha ocorrido de forma autônoma, ela está inserida em uma mesma estrutura narrativa. Voltando-se para as mídias, seja na televisão, rede social, cinema, plataforma de *streaming*, quadrinhos e outras; a história contada é complementar e as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do universo narrativo.

O teórico mencionado considera essa diversidade midiática e textual uma relevante fonte de conhecimento a respeito da complexidade existente na cultura popular contemporânea. Contar histórias através das múltiplas linguagens possibilitadas pelas TICs cria modos de produção e consumo das narrativas; “[...] fazendo com que as empresas, os pesquisadores e os produtores de conteúdo, visualizem novas oportunidades de negócios para o mercado de mídia” (SCOLARI, 2009, p. 589). De outro lado, exige que as novas gerações de público desenvolvam outras habilidades, tais como aprender a lidar com o fluxo das narrativas e se tornar, o que o autor denomina de: “caçadores de informações de fontes múltiplas” (SCOLARI, 2009, p. 589).

Analisando a complexidade e a diversidade de supersistemas transmidiáticos,

Gambarato (2019) faz uma distinção entre a noção de “transmidialidade”, que envolve a prática mais abrangente de aplicação de variadas técnicas/tecnologias para se contar histórias dentro de um mesmo universo narrativo. A mesma autora esclarece sua noção de narrativa transmídia como “mais especificamente relacionada à expansão da narrativa no interior de um mesmo universo, usando diferentes formatos e tecnologias para oferecer ao público uma experiência potencialmente mais envolvente e significativa” (GAMBARATO, 2019, p.14), concluindo ser a narrativa transmídia o elemento mais conhecido da transmidialidade.

Gambarato (2019) critica o aspecto econômico intrinsecamente conectado à dinâmica transmídia; analisando sob o ponto de vista do público, seu investimento em tempo e afetividade, o que superaria, o que a autora considera a mera comercialização de produtos. Funcionando como “catalisadores da convergência tecnológica e cultural”, para Gambarato (2019, p.16), as narrativas transmídia, “[...] em conjunção com mudanças sociais e de comportamento em curso, ofereceram às pessoas, uma experiência midiática mais significativa e satisfatória”, excedendo o consumo ou a comodificação observada no processo de mercadorização de bens e serviços, nos quais também estão agregados aspectos simbólicos, que ajudam na decisão final realizada pelo consumidor/usuário.

4 MATERIAIS E MÉTODOS

4.1. Metodologia utilizada

Para produção do Relatório Técnico-Científico foi necessário a realização de um estudo qualitativo, viabilizado por pesquisa bibliográfica sobre o tema das narrativas transmídia, buscando familiaridade, conhecimento e compreensão a seu respeito, bem como conhecer suas características em termos de linguagem, imersão e do engajamento de público, para subsidiar a criação do produto técnico que é o documentário sobre o assunto.

O levantamento bibliográfico intencionou recuperar o estado do conhecimento sobre as narrativas transmídia, o que é elucidado por Vasconcelos et.al (2020, p.2) como um “[...] balanço sobre algum conhecimento produzido durante um determinado período e área de abrangência”. Acreditou-se relevante visitar o passado, rever os caminhos percorridos por outros pesquisadores e possíveis lacunas, ampliando assim, o conhecimento sobre o fenômeno estudado. Esse tipo de revisão guarda a especificidade de se referir a uma metodologia restrita, que se debruça sobre um único setor de publicações acerca de um

determinado assunto, procedendo a “uma revisão crítica da literatura específica, com a identificação dos aspectos que têm sido valorizados e os referenciais teóricos que vêm subsidiando as pesquisas nos últimos anos”. (VASCONCELOS et.al, 2020, p. 04).

Enquanto metodologia, o estado do conhecimento se propõe a inventariar e descrever os trabalhos produzidos sobre um determinado tema a partir de categorização de tópicos recorrentes, procedendo a uma identificação e registro que permitem uma reflexão e síntese sobre o que foi produzido dentro de um determinado período, reunindo textos de livros, artigos, teses e dissertações de assuntos afins. (MOROSINI; FERNANDES, 2014).

A explicitação do levantamento bibliográfico é necessária neste Relatório Técnico-Científico, porque a argumentação a respeito do tema do documentário exigiu uma ancoragem no conhecimento científico sobre narrativas transmídia.

Procedeu-se ainda, uma pesquisa fílmica, buscando produtos audiovisuais na internet, sobretudo no Youtube, sobre o tema das narrativas transmídia, intencionando conhecer que tipos de materiais audiovisuais tratavam o assunto e de que maneira o tema estava sendo abordado. A pesquisa fílmica também envolveu a busca de referências técnicas, imagéticas e sonoras que pudessem subsidiar ou inspirar o *design* do documentário. Também houve a busca de materiais imagéticos em bancos de imagens livres e em bancos abertos de trilhas sonoras na internet.

O estudo, portanto, se baseia em referências diversas, incluindo autores brasileiros contemporâneos e outros com seu percurso consolidado no campo da comunicação. Vale ressaltar ainda que, a produção documental ocorreu em paralelo à pesquisa teórica descrita, sendo que à medida que os textos foram sendo resenhados, também se esboçou a argumentação do documentário e seu roteiro, como já citado anteriormente.

4.2 Procedimentos

No que diz respeito ao procedimento metodológico da pesquisa bibliográfica, na etapa inicial do estudo foram priorizados livros de Lévy (1996; 1998; 1999); Castells (2002; 2017; 2018) e Jenkins (2015), pelo pressuposto de que representam um conhecimento sedimentado sobre “sociedade em rede”, “cibercultura” e “cultura da convergência”, sendo a base do referencial teórico já abrangido no Relatório Técnico-Científico.

Na segunda etapa foi realizada uma busca referencial que é um levantamento que recupera títulos de obras e seus resumos na íntegra, disponibilizados em acesso público, procedimento adequado aos objetivos deste estudo. Foram revisados artigos no repositório brasileiro qualificado conhecido por Portal de Periódicos da CAPES, entre o período de

2011-2022. Diferentemente da perspectiva anterior, essa proposta de levantamento buscou recuperar produção mais atualizada e a respeito especificamente do tema narrativa transmídia. O Portal de Periódicos da CAPES (2020, p.1) é uma das maiores bibliotecas virtuais com publicações acadêmicas brasileiras qualificadas, contando com um acervo de mais de “49 mil periódicos com texto completo e 455 bases de dados de conteúdos diversos, como referências, patentes”, livros, enciclopédias, normas técnicas, estatísticas, conteúdo audiovisual entre outros.

A revisão ocorreu entre outubro e dezembro de 2022, usando como termo de pesquisa “narrativas transmídia”, com aspas, tendo como marco inicial da periodização o ano de 2011 e final em 2022, enfocando somente artigos. O termo pesquisado permitiu a recuperação de 160 artigos.

Como critérios de exclusão optou-se por pesquisar somente publicações em português, o que reduziu a recuperação para 80 artigos. Além desse quesito foram descartados os artigos que não apresentavam seu resumo na íntegra e com acesso aberto, aqueles que não continham o texto completo com as referências, os artigos repetidos embora publicados em bases diferentes e os que não apresentavam palavras-chave; depurando a recuperação para 37 artigos. Passou-se a uma depuração manual por meio da leitura do material filtrado e posteriormente seu fichamento, restando ao final 30 artigos. Importante destacar que em função do objetivo deste estudo em recuperar autores referenciais no tema narrativas transmídias, as referências dos 30 artigos foram verificadas.

Por meio do auxílio de uma planilha do Excel foi feito o agrupamento das recuperações da CAPES em: ano, autor(es), título do artigo, palavras-chave que mais incidiram, visualização das áreas de conhecimento de origem dos artigos e os autores recorrentemente mencionados nas referências de cada uma das trinta obras. A planilha gerou um quadro disponibilizado no tópico a seguir, juntamente com a explicitação do procedimento técnico para a criação do documentário, que se encontra aprofundado em 5.2. Produção documental.

5 RESULTADOS OBTIDOS

5.1 Narrativas Transmídias: publicações no Brasil (2011-2022)

O quadro 01 intitulado de “Artigos nacionais sobre narrativa transmídia (2011-2022)” visa mostrar o estado do conhecimento sobre as narrativas transmídia no Brasil.

Quadro 01 - Artigos nacionais sobre narrativa transmídia (2011-2022) (continua)

Ano	Autores	Nome	Tipo	Palavras-chave:	Área do Conhecimento	REFERÊNCIAS
2011	Porto-Renó, Denis ; Versuti, Andréa Cristina ; Moraes-Gonçalves, Elizabeth ;	Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional	Artigo	Comunicação, Narrativa transmídia, Novas tecnologias digitais, Rede, Jornalismo,	Jornalismo Transmídia	Bakhtin, M. (1997). Estética da criação verbal (2ª edição). DINIZ, Taísa
2012	Alzamora, Geane ; Tarcia, Lorena	Convergência e transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo	Artigo	Narrativa transmediática, Convergência. Jornalismo.	Jornalismo Transmídia	Rampazzo. (In)conclusões sobre a DORIA, Tiago.
2012	Martins, Elaine	Telejornalismo na era digital: aspectos da narrativa transmídia na televisão de papel	Artigo	Telejornalismo. Convergência. Narrativa	Jornalismo Transmídia	Transmídia pode ser aplicada ao Jenkins, H. (2009). Cultura da convergência. São
2012	Gomes-Thimóteo, Lucas ; Borges-Teixeira, Nínia Cecília Ribas	De onde somos e para onde vamos? Um olhar pós-moderno em Lost	Artigo	Pós-modernidade, transmídia, Lost, cultura da convergência,	Entretenimento	AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel. Teoria da Transmídia.
2014	Do Prado, Marcio Roberto	NARRATIVAS TRANSMÍDIA E TEORIA DA LITERATURA: DESAFIOS E PERSPECTIVAS	Artigo	Literatura, Teoria da Literatura, Narrativa Transmídia, Personagem.	Novos Territórios Transmediáticos	BAKHTIN, M. Cultura popular na idade média e no
2015	Sousa, Gisella Meneguelli	Narrativas transmídias e uma cosm(o)ética ativista e jornalística na “Copa do Brasil”	Artigo	Narrativa transmídia, manifestações, comunicação.	Jornalismo Transmídia	BARTHELES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa.
2015	Veloso, Maria do Socorro Furtado ; Araújo, Yuri Borges de	A problematização da transmediação no contexto jornalístico: uma análise da narrativa transmídia a partir de reportagens	Artigo	Narrativas transmídias. Transmediação. Jornalismo.	Jornalismo Transmídia	JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Trad.: ALZAMORA, Geane;
2015	Martins, Elaine	Convergência e narrativa transmídia no jornalismo: transformações nas práticas e no perfil dos profissionais	Artigo	Convergência. Narrativa Transmídia. Práticas jornalísticas. TV Folha.	Jornalismo Transmídia	TÁRCIA, Lorena. Convergência e DOURADO, F. A centralidade da tecnologia no mundo
2015	Alzamora, Geane Carvalho	A narrativa transmídia de iReport for CNN acerca dos protestos brasileiros em 2013	Artigo	Narrativa transmídia; jornalismo colaborativo; protestos; iReport for	Jornalismo Transmídia	
2015	Brasília Passarelli	Mediação da informação no hibridismo contemporâneo: um breve estado da arte	Artigo	Mediação da informação. Ética da informação. Filosofia da	Novos Territórios Transmediáticos	

2015	Ana Carolina Cassiolato Barão; Acr Dias da Silva	ESTUDOS DA NARRATIVA E DRAMATURGIA: MAD MEN E OS NOVOS DIÁLOGOS NARRATIVOS	Artigo	dramaturgia seriada; transmídia; MadMen.	Entretenimento	BULHÕES, MARCELO. Aficção nas mídias. Um curso
2016	Lopez, Debora Cristina ; Viana, Luana	Construção de narrativas transmídia radiofônicas: aproximações ao debate	Artigo	Rádio expandido; Jornalismo; Transmídia; Convergência.	Jornalismo Transmídia	CANAVILHAS, João. Jornalismo Transmídia: um desafio
2016	Gruszyński, Ana Cláudia ; Sanseverino, Gabriela	Dos livros às telas : Harry Potter como uma história transmídia	Artigo	transmídia, convergência, remediação, Harry Potter, Pottermore	Entretenimento	CANAVILHAS, João. Da remediação à convergência: um
2016	Ferreira, Emmanoel	Videogames, paratextos e narrativas (trans)mediáticas	Artigo	videogames; paratextos; transmídia; Halo	Entretenimento	FERREIRA, Emmanoel. Indie Games: por uma
2016	Lemos, Ligia Maria Prezla	Nuvem de tags como ferramenta de análise de conteúdo: uma experiência com as cenas estendidas da telenovela Passione na internet	Artigo	ficção televisiva brasileira, nuvem de tags, gêneros do discurso	Entretenimento	ANDERSON, Benedict. Comunidades
2017	Oliva, Rodrigo ; Bidarra, José ; Araújo, Denize	Video e storytelling num mundo digital: interações e narrativas em vídeos	Artigo	Cinema; vídeos; narrativa; storytelling; transmídia	Entretenimento	Barboza, E. M. R. (2015). Narrativas digitais: um estudo
2017	Scolari, Carlos A ; Establs, Maria-José	El ministerio transmídia: expansiones narrativas y culturas participativas	Artigo	Transmídia storytelling ; televisión pública; fandom; post-broadcasting ; fan	Entretenimento	Jenkins, H. (1992). Textual poachers: Television fans &
2017	Rettenmaier, Miguel ; Ebert, Vagner	Cultura e leitura: Homo zappiens, um leitor ubíquo	Artigo	Leitura; Cultura; Homo zappiens; Leitor ubíquo; Assassin's Creed	Entretenimento	JENKINS, H. Cultura da convergência. Tradução Suzana
2017	Lisboa, Mariana Mendonça ; Pires, Giovani Lorenzi	O ESPORTE-PUBLICITÁRIO-INTERATIVO E INFÂNCIA NO CONTEXTO DA COPA DO MUNDO DA	Artigo	Publicidade. Esportes. Criança.	Novos Territórios Transmediáticos	ADORNO, Theodor W. O esquema da cultura de massas. In
2017	Américo, Marcos ; Margadona, Lais Akemi	A fotografia dos Jogos Olímpicos Rio 2016: mídias sociais, memes e engajamento	Artigo	Fotografia, Jogos olímpicos, Ecologia dos Meios, Mídias sociais	Novos Territórios Transmediáticos	JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São

Quadro 01 - Artigos nacionais sobre narrativa transmídia (2011-2022) (conclusão)

2018	Lima, Daniella De Jesus ; Versuti, Andrea Cristina ; Benia, Renata Tavares	GÊNEROS TEXTUAIS E TRANSMIDIAÇÃO: APROXIMAÇÕES, POTÊNCIAS E DESAFIOS PARA A	Artigo	Aprendizagem, Crônica, Narrativa transmídia.	Literacia Transmídia	Caune, J. (2014). Cultura e comunicação:
2018	Alves, Denise Avancini ; Weber, Maria Helena	Análise do merchandising social e gênero no discurso transmídia do tráfico de pessoas em Salve Jorge	Artigo	dramaturgia; exploração sexual; interesse público; Rede Globo; tráfico	Entretenimento	Baudrillard, J. (2014). A sociedade de consumo. 3ª ed. São
2018	Atarama Rojas, Tomás ; Robledo Dioses, Kelly Lydia	Periodismo transmídia y consumo mediático de la generación millennial	Artigo	jornalismo, narrativa transmídia, geração millennial, consumo de	Jornalismo Transmídia	Arrojo, M. (2015). Los contenidos transmídia y la
2018	Anaz, Silvio Antonio Luiz	Atributos de séries dramáticas de sucesso e engajamento da audiência	Artigo	série de TV; narrativa complexa; série dramática; engajamento da	Entretenimento	JENKINS, H. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008. ///
2019	Vieira, Albori Marisa ; Dudeque Pianovski ; Munaro, Ana Cristina	A narrativa transmídia no processo de ensino e aprendizagem de adolescentes	Artigo	Narrativa transmídia, Ensino-aprendizagem, Engajamento.	Literacia Transmídia	CERETTA, S. B.; FROEMMING, L. M. Geração Z:
2019	Freire, Marcelo ; Homssi, Aline Monteiro ; Pereira, Ana Paula Martins	Feijão com arroz em panela Le Creuset o universo Rita Lobo na gastronomia transmídia	Artigo	Redes Sociais; Gastronomia; Narrativa Transmídia; Rita Lobo;	Novos Territórios Transmidiáticos	CASTELLS, M. O poder da identidade. In: CASTELLS, M. A
2019	Miguel, Katarini Giroldo ; Machado, Mylena Fraiha	JORNALISMO E AFETOS NA EXPERIÊNCIA TRANSMÍDIA DO MOVIMENTO AMBIENTAL	Artigo	jornalismo ambiental, afetos, transmídia, movimento ambiental	Jornalismo Transmídia	JENKINS, Henry. Cultura da Convergência.
2020	Aranda, Maria del Carmen de la Torre ; Freire, Maximina Maria	Narrativas Transmídia: entre multiletramentos e letramentos transmídia, o que levar para a aula de línguas?	Artigo	Narrativa transmídia; Letramentos para a educação em línguas;	Literacia Transmídia	CASTELLS, M. (1996). A sociedade em rede. Era da
2021	Albanese, Bruno Cuter	LEITURAS TRANSMÍDIA DE LITERATURA POR DESIGN: (SUB)VERSÕES DO CÂNONE NO	Artigo	ensino de literatura; multiletramentos; leitura subjetiva; ensino	Literacia Transmídia	ALBANESE, B.C. (2019). Do proposit
2021	Araz, Silvio	Sobre mitologias ancestrais e contemporâneas	Artigo	mito; mitologia; processos criativos; narrativas; Guerra nas Estrelas	Novos Territórios Transmidiáticos	ARMSTRONG, K. A Short History of Myth Edimburgo:

5.1.1 Autores referenciais mencionados

A partir dos trinta artigos brasileiros que constituem o Quadro 1, o autor mais referenciado foi Henry Jenkins, com a ocorrência de 23/30 obras que mencionaram o teórico. Ao formular a expressão “*transmedia storytelling*” ou narrativas transmídia em 2001 e a esclarecê-la como uma forma de se comunicar diferentes tipos e níveis de informação narrativa, por meio de vários meios, respeitando suas especificidades e o que tem de melhor, o termo ganhou espaço e se cristalizou com a publicação, em 2006, do livro *Convergence Culture*, em português, “Cultura da Convergência”, como evidencia um estudioso desse autor, Gosciola (2012). Para Jenkins (2015), a convergência midiática é o resultado da fusão de diferentes meios tecnológicos e de comunicação nos mesmos dispositivos e aparelhos, o que está mudando a forma como as pessoas se relacionam com os conteúdos e narrativas na sociedade, como também, a forma como os conteúdos e histórias são produzidos e distribuídos. As TICs vêm permitindo que as pessoas criem e compartilhem conteúdo de forma mais “democrática”, exigindo que grandes empresas de mídia se adaptem a essas mudanças. Jenkins (2015) esclarece, que a convergência midiática também está afetando a forma como as histórias são contadas e que as histórias

transmídia oferecem a possibilidade de explorar diferentes aspectos do que foi narrado originalmente, adicionando camadas complementares de significado. O livro “Cultura da Convergência” é considerado um marco nos estudos de comunicação, uma importante referência para compreensão do tema das narrativas transmídia, como também para o entendimento das mudanças do tempo presente provocadas pela convergência midiática, culminando na forma como as histórias estão sendo contadas e consumidas, através das narrativas transmídia.

Vale destacar que, embora Jenkins em suas publicações mencione as obras “Cibercultura” (LÉVY, 1997), sobre as transformações sociais e culturais desencadeadas pelo advento das tecnologias em rede e “Inteligência Coletiva: por uma antropologia do Ciberespaço” (LÉVY, 1994) no qual é desenvolvido o conceito de inteligência coletiva associado a um tipo de “ecossistema de ideias” para a aprendizagem coletiva, compartilhamento de memórias e troca de conhecimentos, potencializada pelas TICs, Pierre Lévy não foi mencionado nos trinta artigos recuperados neste estudo; o que requer um maior aprofundamento de pesquisa, que não cabe neste relatório, para elucidar as razões deste achado.

Outro autor destacado como referência em 07/30 trabalhos recuperados é o estudioso argentino Carlos Alberto Scolari, um pesquisador e especialista em comunicação e mídias digitais. Em sua obra de 2013, “*Narrativa Transmedia: cuando todos los medios cuentan*”, o teórico apresenta as formas de linguagem e comunicação que surgiram desde a disseminação da *World Wide Web*. Scolari (2013) oferece neste livro visual e prático, um verdadeiro guia para compreensão das narrativas transmídia, definidas por ele como sendo histórias contadas em diferentes mídias e com a participação do público. O livro, organizado de forma pedagógica, traz numerosos exemplos de narrativas transmídia, algumas inclusive, pouco conhecidas.

Janete H. Murray é uma autora e desenvolvedora de softwares norte-americana, também destacada nas referências dos artigos nacionais, com 05/30 menções. Sua obra “Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, publicada em 1997, é amplamente citada nos estudos da área do design. Além disso, ela é conhecida por seu interesse em criar literatura mediada por computadores, enxergando suas programações como um meio de grande capacidade expressiva, capaz de proporcionar novas possibilidades na criação e na experiência da narrativa. Em seu livro, Murray explora as fronteiras entre a programação algorítmica e a criação de micromundos narrativos, os quais ela denomina de ciberliteratura ou ficção eletrônica. Ao longo de sua carreira, Murray tem

se destacado como uma das principais vozes no campo do design e da literatura digital, e sua obra é frequentemente citada e referenciada em estudos e pesquisas sobre o assunto.

O sociólogo espanhol Manuel Castells foi citado como referência em 04/30 artigos, figurando não somente como referência nos estudos sobre narrativas transmídia, mas na grande área da Comunicação, seus trabalhos exploram como as tecnologias digitais têm moldado a sociedade contemporânea, e como as relações sociais, culturais e políticas estão sendo transformadas em um mundo cada vez mais conectado e interdependente. Da trilogia do autor intitulada “A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura”, publicada em 1996, dois livros se destacam, sendo eles: “A sociedade em rede”, em que o autor analisa a transformação da sociedade contemporânea em uma “sociedade em rede”, caracterizada pela intensa interconexão de indivíduos, organizações e instituições por meio das tecnologias de comunicação e informação. Castells argumenta que a tecnologia está mudando as formas de comunicação, organização e interação social, e que isso tem implicações profundas em áreas como política, economia, cultura e identidade; e o livro “O Poder da Identidade”, em que o teórico examina o papel da identidade na sociedade contemporânea, e como ela está relacionada às grandes tendências do mundo atual, como a globalização, a fragmentação social e a construção de novas comunidades. Neste livro, o autor argumenta que a identidade é uma construção social e cultural, e que ela é influenciada por fatores como a história, a geografia, a religião, a raça e a classe social. Castells também explora o papel da tecnologia na construção e negociação da identidade, e como isso afeta as relações sociais e políticas em uma sociedade em rede. Em outra obra do mesmo autor, intitulada, “Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet” de 2012, o autor argumenta que a internet e as redes sociais criaram formas de organização e mobilização social, permitindo que grupos e indivíduos se conectem e se mobilizem em escala global e em tempo real. A obra também aparece com recorrência nas referências dos artigos recuperados.

Empatado em número de citações com o autor internacional Manuel Castells tem-se o brasileiro Vicente Gosciola, sendo indicado em 04/30 artigos como referência nos artigos recuperados neste estudo entre 2011-2022. Professor e pesquisador da área de Comunicação, os artigos mais referenciados foram: “Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação”, de 2011; “Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta” e “A máquina de Narrativa Transmídia: transmidiação e literatura fantástica”, publicado também ambos publicados em 2012. Relevante assinalar que foi utilizado um artigo de autoria de Vicente

Gosciola que não está entre as 30 publicações recuperadas neste estudo, devido a sua importância acadêmica. No artigo “*Storyworld* para o Conceito de Narrativa Transmídia”, de 2019, o teórico relaciona a evolução do conceito transmídia até se desdobrar nas narrativas transmídias. Segundo ele, as primeiras conceituações do termo “transmídia” surgiram em 1960, nos Estados Unidos da América, durante as primeiras feiras culturais do movimento *Hippie*. Nesse contexto, os termos em inglês *trans-media* ou *trans-medium*, referiam-se às inúmeras expressões artísticas que se realizavam adaptando-se a lugares diversos e com suportes diferentes. Mais tarde, em 1975, o termo começou a ser empregado pelo músico e compositor, Stuart Saunders Smith, quando ele percebeu que os instrumentistas, ao executarem uma música, influenciavam essa canção a partir das suas características particulares, alterando a música a cada repetição. A partir dessa observação, Smith desenvolveu o que chamou de “*trans-media composition system*”, um sistema de composição musical para instruir aos instrumentistas, sobre as “melodias e harmonias mais adequadas ao modo de tocar cada instrumento”. (GOSCIOLA, 2019, p.36). Em 1989, ao fazer uma revisão dos estudos teóricos sobre cinema, David Bordwell criou o termo “*transmedia symbols*” (símbolos transmídia), introduzindo o conceito na Teoria da Comunicação. Bordwell procurava com essa expressão, explicar o cinema “em toda a sua continuidade simbólica e força interpretativa” (GOSCIOLA, 2019, p.36), uma vez que transitava de uma mídia para outra. Em 1991, Marsha Kinder desenvolveu um estudo sobre “sistema de super entretenimento”, que chamou de “*transmedia intertextuality*”. Este estudo foi publicado no livro *Playing with Power* (Jogando com o poder) que acabou por se tornar um *turning-point* dentro do campo de estudos da comunicação a respeito das narrativas transmídia. Brenda Lourel recuperou o termo nos anos 2000, ao escrever o artigo *Creating Core Content in a Post-Coinvergence World*, que pode ser traduzido como “Criação de Conteúdos Essenciais no Mundo Pós Convergência”, em que ela utiliza a expressão “*Think Transmedia*” ou pense transmídia. (GOSCIOLA, 2019, p.37).

Denis Renó, é um professor e pesquisador na área da Comunicação com experiência em narrativas transmídia, aparecendo como referência em 03/30 artigos filtrados por este estudo. Vale mencionar dois de seus textos que merecem destaque: “O documentário transmídia: como produzir”, de 2015, é uma referência importante na área, fornecendo um guia prático para a produção de documentários transmídia; e o artigo escrito em parceria com Luciana Renó, “Linguagens e interfaces para o jornalismo transmídia”, publicado em 2013, que discute as linguagens e interfaces utilizadas no jornalismo transmídia. Sua pesquisa e produção acadêmica destacam-se pela abordagem inovadora e pela

contribuição para o desenvolvimento de novas formas de narrativa e produção de conteúdo na era digital.

Carolina Campalans foi referenciada em 2/30 dos artigos mencionados no Quadro 1. Ela é uma pesquisadora de narrativas transmídia que vem se destacando no cenário acadêmico e profissional por se dedicar ao estudo das novas formas de narrativas que surgiram com a expansão das mídias digitais e a interconexão entre elas. Suas pesquisas abrangem desde a análise de produções transmídia de grandes empresas de entretenimento até a investigação de projetos independentes e experimentais. Além disso, ela também tem se envolvido em projetos de criação de conteúdo transmídia, explorando as possibilidades narrativas e interativas que esse formato oferece. Com uma visão crítica e inovadora, Carolina Campalans tem contribuído para a ampliação do conhecimento sobre as narrativas transmídia e para o desenvolvimento de novas formas de contar histórias no universo digital.

Por fim, o trio de autores Vicente Gosciola, Denis Renó e Carolina Campalans, organizaram o livro “Narrativas transmedia: entre teorias e práticas”, publicado em 2012 com 01/30 referências nos trabalhos recuperados, a obra apresenta uma discussão aprofundada sobre as narrativas transmídia, suas origens, teorias e práticas, com exemplos de casos e análises de como essas narrativas se desenvolvem em diferentes mídias e plataformas. O mesmo trio, acompanhados de Sandra Ruiz, também organizou o livro “Periodismo Transmedia: miradas múltiples”, de 2013, com 01/30 dos trabalhos elencados neste Relatório. Trata-se de uma obra sobre jornalismo transmídia, discutindo as mudanças que essa prática representa para o jornalismo tradicional e analisando exemplos de reportagens transmídia de sucesso em diferentes países. Além disso, o livro apresenta reflexões sobre as possibilidades e os desafios do jornalismo transmídia no contexto atual de convergência de mídias.

O mapeamento dos artigos nacionais sobre narrativas transmídias dos últimos onze anos mostra a evolução da temática no Brasil, bem como uma ampliação na utilização de obras mais específicas sobre o assunto. Se anteriormente havia a necessidade de relacionar outros termos como “sociedade em rede”, “cibercultura” e “cultura da convergência” para elucidar as “narrativas transmídia”, na atualidade esta concepção se tornou mais disseminada, aceita e até mesmo consolidada como campo de estudos de comunicação contemporânea, com vários autores nacionais se debruçando sobre o assunto.

5.1.2 Áreas de conhecimento das narrativas transmídias recuperadas

Relativamente às áreas que têm debatido e explorado o tema das narrativas transmídia, destacam-se as áreas da educação, do design e da comunicação, sendo possível observar algumas tendências.

Os estudos que se reúnem sob a perspectiva da educação têm produzido trabalhos que se ocupam da hibridização das linguagens; do multiletramento e do letramento transmídia. Também se verificam estudos de narrativas transmídia no processo de aprendizagem, no processo de formação de docentes, na construção literária, na produção de conteúdo pedagógico. Em face da cultura da convergência, parte desses estudos têm, como *background*, uma preocupação com a formação cidadã, para uma democracia participativa.

O *design* é outra área que também tem contribuído com pesquisas sobre transmídia, elaborando estudos que se associam ao processo de produção de projetos transmidiáticos e com a concepção de histórias e universos imagéticos, em que o design atua, principalmente, na criação de interfaces, que permitem a integração entre os vários sistemas que compõem o mundo da narrativa transmídia.

No domínio da comunicação, os trinta artigos mapeados podem ser agrupados sob algumas perspectivas principais, como a do entretenimento, a do jornalismo e a perspectiva da publicidade e do marketing.

Na perspectiva do entretenimento se reúnem os estudos que se debruçam sobre produções cinematográficas, telenovelas e outros tipos de produções audiovisuais que se estruturam a partir do paradigma narrativo transmídia.

Na perspectiva do jornalismo, encontram-se estudos que se ocupam com a construção de narrativas transmídia radiofônicas; com as possibilidades transmídia do telejornalismo; com o fenômeno da convergência e as relações entre transmídia e opinião pública; a transmidiação de notícias em redes sociais e a produção multiplataforma, entre outros temas que se relacionam com a produção de notícias.

Sob o enfoque da publicidade e do marketing, os estudos se debruçam, principalmente, sobre as estratégias de comunicação mercadológica das empresas, investigando como elas estão usando narrativas transmídia, para criar campanhas publicitárias mais envolventes e memoráveis, que possam ser acessadas em diferentes plataformas e canais. Numa outra linha, a perspectiva transmídia também tem sido pensada como um organizador dos discursos de opinião pública a ser manejada mercadologicamente.

Verifica-se uma ampla variedade de aplicações para as narrativas transmídia, suas histórias já estão sendo utilizadas para entreter, socializar, preservar memórias e saberes, ensinar e aprender e sobretudo, para gerar lucro, através de novos produtos e modelos de negócios engendrados pelas grandes corporações.

Com diferentes aplicações, as narrativas transmídia têm o potencial de transformar positivamente várias áreas de estudo, seja oferecendo uma forma mais imersiva e enriquecedora na forma de contar histórias, criando ambientes de aprendizado colaborativos, aumentando a eficácia da comunicação ou criando modelos de negócios.

Todavia, se observam as mudanças operadas na audiência pelo impacto dos ritos, das codificações e dos algoritmos, que programam novos comportamentos. O desenvolvimento e o conhecimento público de habilidades e competências em lidar com a informação, conhecido também como literacia informacional, tem um importante papel na construção da autonomia dos sujeitos, para uma participação consciente e cidadã, aspirando por uma democracia comunicacional participativa. É importante continuar a estudar e avaliar as aplicações das narrativas transmídia para entender plenamente seus impactos e como elas podem ser usadas de forma ética e responsável no incentivo da literacia informacional.

A cultura da convergência traz mudanças na sociedade, afetando suas práticas e rotinas e o perfil dos profissionais e dos consumidores. Sua natureza convergente afeta os processos produtivos e favorece a produção multiplataforma, acentuando a presença da narrativa transmídia. Enaltecendo sua importância e sua expansão, Gosciola (2019, p.39) “desabafa”:

Desejamos comunicação transmídia porque queremos contar nossas histórias para mais pessoas, que nem sempre estão ligadas a uma plataforma específica. Demandamos ocupar os espaços com nosso conteúdo e ocupar os entre-espaços ou intervalos entre os conteúdos com as nossas conexões, de curadorias de conteúdo e de contatos com as pessoas.

O estudo das narrativas transmídia é um campo que continua a evoluir como fenômeno dinâmico, junto com a tecnologia e a cultura. Porém convém ressaltar que, como tantos outros conceitos, as narrativas transmídia também podem se tornar um conceito transitório por se encontrar em evolução, que vale a pena ser observado do seu passado e até “quando poderá perdurar”. (GOSCIOLA, 2019, p.35).

5.1.3 Estruturas apontadas na literatura para criação de universos transmidiáveis

A possibilidade de se construir uma narrativa transmídia deve-se a uma estrutura relativamente fixa, um conjunto de elementos da narrativa que possibilita a sua expansão através das diversas mídias, sem que a história perca a coerência ou a canonicidade. Essa estrutura, que organiza o mundo da narrativa transmídia, é o que cria os *universos* ou, no inglês, o *worldness*, onde ocorrem as histórias virtuais. Tal estrutura foi proposta por Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004) ao descreverem os principais recursos que podem ser encontrados em todos os mundos transmídia.

Em resumo, a estrutura de uma narrativa transmídia apresenta três características, sendo elas o *topos*, o *ethos* e o *mythos*. Esses três elementos juntos compõem os aspectos distintivos do universo das narrativas transmidiáticas. *Topos* é uma palavra grega que significa lugar e em retórica se refere ao fundamento da argumentação. Nas narrativas transmídia, o *topos* diz respeito à criação do mundo, ao período histórico, povos e costumes que compõem o ambiente da narrativa e da história. O *ethos* também é uma palavra grega e se refere às características dos personagens da história, ao seu comportamento ético e moral e às oposições entre o bem e o mal. O *mythos*, também do grego, instaura os conflitos desenvolvidos pelos personagens daquele lugar e inclui o passado e suas lendas.

Na interpretação de Klastrup e Tosca (2004), para se construir uma narrativa transmídia explorando os diferentes meios, estruturas, mecanismos e suas linguagens na construção de um universo: manter fidelidade canônica a esses três aspectos do mundo narrativo ou *worldness* é a condição relevante. Um universo de histórias virtuais, geralmente tem origem em uma primeira versão da história e do mundo apresentado, mas pode ser elaborado e alterado ao longo do tempo sem, contudo, renunciar ao seu *topos*, *ethos* e *mythos*.

A ideia de universos transmídia se relaciona com o conceito de gênero, como foi descrito na literatura e teoria do cinema. Nestes contextos, conforme os mesmos teóricos, o gênero figura como um conceito simultaneamente descritivo e normativo e dependente do reconhecimento e aprovação de uma comunidade interpretativa. Um universo transmídia funcionaria, interpretativamente, da mesma forma, diferindo no fato de que os produtos ou versões midiáticas “compartilham uma história básica, e há apenas uma versão aceitável de um *ethos*, *topos* e *mythos*” (KLAstrup; TOSCA, 2004, p.02). Os autores evidenciam que o sucesso de grande parte das narrativas transmídia advenha da fidelidade a esta estrutura.

Alguns elementos são essenciais para a boa estruturação de uma história

transmídia, tais como uma boa trama com momentos de conflito; bons personagens com biografias complexas; estratégias de associação ou semelhança com o mundo do cotidiano com a finalidade de engajar as pessoas, ao mesmo tempo em que dialogam com aspectos mitológicos e icônicos. Também é importante possuir uma identidade estética que possa ser reconhecida em qualquer mídia e um formato serializado. Na construção do universo ficcional transmidiático, o *worldness* ou o mundo da história deve manter os fundamentos de sua estrutura para garantir a permanência de seu público, mantendo-se fiel à “configuração original e a história do universo”, ou seja, ao seu *ethos*, *topos* e *mythos*. (KLAstrup; TOSCA, 2004, p. 04).

Para Jenkins (2015, p.51) a cultura da convergência está transformando “o modo como os meios de comunicação operam” e o surgimento das narrativas transmídia é parte dessa transformação. Grandes empresas de comunicação já vêm se apropriando dessa cultura midiática para construir narrativas transmídia, ocupando relevante espaço junto ao público e “como parte de uma tendência comunicacional”, permeada e influenciada por tecnologias que criam “ambiências pouco exploradas como objeto da comunicação”, afetando “uma ecologia midiática ainda em processo” (SANTOS JR., 2018, p.73).

5.2 Produto documental

Junto aos avanços tecnológicos nos últimos anos e à disseminação dos serviços de *streaming*, acessar conteúdos audiovisuais tornou-se prático e rápido e as grandes produtoras de mídia se aproveitaram desse movimento para promover o consumo de séries, filmes e documentários.

Entre os gêneros audiovisuais, o documentário se popularizou por procurar representar o mundo em que vivemos. O documentário representa “uma determinada visão do mundo, uma visão com a qual talvez nunca tenhamos deparado antes, mesmo que os aspectos do mundo nela representados nos sejam familiares”. (NICHOLS, 2010, p.47). O formato documental possibilita ao cineasta o uso de uma linguagem instrutiva e acessível para se comunicar com o público, além disso, pode ser produzido a partir de ideias criativas, poucos equipamentos e equipe reduzida, sem perder qualidade estética, desde que conte com inovação e visão artística.

Segundo o crítico de cinema Bill Nichols (2010, p.48), as produções documentais permitem maior liberdade artística que outros gêneros audiovisuais já que não “adotam um conjunto fixo de técnicas, não tratam de apenas um conjunto de questões, não apresentam apenas um conjunto de formas ou estilos”, ou seja, os documentários exibem um conjunto de

características distintas que permite o cineasta trilhar novos caminhos, já que, ainda segundo o autor, o gênero documental é uma arena onde é possível conscientizar e incentivar as transformações, local onde o que é caminho alternativo pode ser tentado, adotado ou abandonado por outros cineastas.

Por esses motivos, houve a escolha pela realização de um documentário de divulgação científica, que adapte os achados da pesquisa bibliográfica em um formato instrutivo e de fácil acesso ao público não acadêmico, mas capaz de recriar os conhecimentos especializados em linguagem audiovisual.

Segundo León (2007, p. 210) para que o documentário proposto seja considerado um documentário de divulgação científica, o filme deverá focar “assuntos que são resultados de pesquisas, fatos ou conhecimentos relacionados diretamente a alguma disciplina científica ou em algum tipo de argumentação ancorada em conhecimento científico, seja teórico ou aplicado” ou mostrar claramente no filme, em imagens, nas narrações ou nos créditos que na produção houve a participação de um coletivo, cientistas e instituições, que colaboraram como fontes, assessoramento ou mesmo, uma espécie de “cuidadoria” quanto a legitimidade, fidedignidade e veracidade do conteúdo que (foi, está ou será) exposto.

Em pesquisa sobre como dar vida a um documentário de financiamento e utilização de equipamentos próprios ao estilo *maker* ou *do it yourself* (uma cultura que estimula não somente a autonomia mas também o “fazer coletivo”); Rossetto e Moreira (2021) apontaram a necessidade de percorrer as etapas a seguir no planejamento do documentário: o roteiro, a argumentação sobre o tema, a locação e o *storyboard*, o cronograma de objetivos e metas a serem cumpridas em cada etapa (pré-produção, produção e pós-produção), as credenciais da equipe e cada função, descrição dos gastos e orçamento, divulgação nas mídias sociais e em outros formatos pelos quais o documentário será distribuído.

Os mesmos autores mencionam que a capacidade criativa do documentarista de visualizar com antecedência, com arte e objetividade uma ideia que ainda é abstrata, também é um quesito importante para a realização de um bom produto documental. (ROSSETTO; MOREIRA, 2021).

Neste Relatório Técnico-Científico foi priorizada a elucidação do Roteiro, a apresentação do Cronograma final de produção e execução do projeto documental e um texto elucidativo sobre os quesitos essenciais e específicos para a “Etapa da produção”, propriamente dita.

5.2.1 Roteiro

ROTEIRO/Filme documentário/Divulgação Científica				
Narrativas Transmídia, Convergência Midiática e Tecnológica na Construção de um Documentário				
Cena	Texto Falado	Indicação da fala	Lettering	Descrição da Cena
1	Construir narrativas é uma atividade humana fundamental, que permite ao homem organizar as experiências vividas tornando-as comunicáveis. A arte de contar histórias acompanha a humanidade em seu desenvolvimento e em todas as épocas, culturas e lugares, as narrações estiveram presentes na comunicação oral ou escrita das pessoas. As narrativas, portanto, não se realizam somente no plano literário, elas constituem uma forma básica de organização do pensamento humano e de transmissão de ideias e experiências. As formas de narrar e contar vão evoluindo, continuamente, junto com a espécie humana e, ao longo do tempo, têm sido disseminadas em suportes variados, desde a transmissão oral, passando pela música, palcos de teatro, livros, até as estruturas complexas das atuais Narrativas Transmídia	Off	Legendas do texto, no final entra o título: Narrativas Transmídia	Inicia com uma tela preta a que sucede imagens de pinturas rupestres, tabuas de escritas cuneiformes, rodas contação indígenas a beira de fogueira, teatro de sombras chinês, teatro grego, estantes de livros, bibliotecas, sala de aulas, prensas gráficas rodando, ouvintes de rádio, telas de filmes em cinemas, cenas de novela na TV, escrita em tela de computador, jogos eletrônicos até finalmente voltar à tela preta com inserção do <i>lettering</i> . Acompanha música em aliteração num crescendo até um ápice e corta.
2	Olá, eu sou o José Rubens e esse documentário é resultado da minha pesquisa de mestrado em mídia e tecnologia na UNESP... Esse é meu quarto e meu ambiente de trabalho... eu sou produtor audiovisual e trabalho	Vivo	(Entra legenda como nome) José Rubens Leal de Oliveira Rossetto (Entra o logo da FAAC e o logo da UNESP)	O apresentador está de pé no estúdio, diante da câmera em plano médio e fala em tom animado, apontando para os locais da tela

	como técnico de áudio e vídeo para uma emissora de SP. Meu trabalho é remoto, então eu passo a maior parte do meu tempo aqui... Também foi aqui que eu fiz a pesquisa de mestrado porque a pandemia obrigou o isolamento social e por isso esse filme também foi feito aqui... Minha ideia nesse filme é compartilhar todo um processo de descobertas sobre o tema das narrativas transmídia, enquanto também apresento algumas etapas e tecnologias usadas na produção do filme.... Vamos conhecer o universo das narrativas transmídia? Você sabe o que é isso? Não? Então vamos juntos desvendar o universo dessas narrativas...		(Entra elementos gráficos como ícones de gravador, microfone, computador)	onde serão inseridos seu nome e as logos... Alternam-se planos médios e mais fechados entre os intervalos de fala... A câmara capta detalhes do ambiente, estantes de livros, guitarra, gatos, jardim através da janela, dos equipamentos e, em alguns momentos assume a cadeira em frente ao computador.... O apresentador chama o espectador com gesto de mão a desvendar juntos as narrativas...
3	Desde que se tem registro da história humana, as narrativas têm sido usadas em diferentes contextos, como recurso terapêutico, pedagógico, artístico, literário ou de entretenimento, sendo disseminadas em diferentes suportes.... As formas de narrar e de contar histórias foram evoluindo junto com a humanidade, desde as pinturas rupestres e da transmissão oral, passando pela música, palcos de teatro e livros. Assumindo novas estruturas e formas com o surgimento do audiovisual, do cinema e da televisão... Até chegarmos ao tempo presente onde as histórias começaram a saltar de um suporte ou mídia para outro, desdobrando-se através dos diferentes meios de	Off		pajé benzendo com tabaco ou ervas, pessoas conversando em tom de intimidade numa mesa caipira, ciranda de crianças brincando, congada ou reisado, notas e instrumentos musicais, cordel... Imagens da pedra do Ingá e da capela cistina brasileira, cantos indígenas e pontos cantados e riscados do candomblé... Cenas de Hip Hop com rádio tocando...foco no rádio e do rádio salta para uma sucessão de novas tecnologias, TV, Câmera, microfone, Computador, mesa de

	comunicação e dando origem às chamadas narrativas transmídia ...			som, mouse, ilustração em pad de personagens famosos...
4	O avanço da tecnologia e a fusão de diferentes recursos tecnológicos e meios de comunicação nos mesmos dispositivos e aparelhos estão provocando uma mudança geral na cultura, mudando a forma como as pessoas se relacionam com os conteúdos e narrativas na sociedade, e mudando também, a forma como os conteúdos e histórias são produzidos e distribuídos. A popularização dos dispositivos e a miniaturização dos aparelhos permitem novas formas de interação entre corpo e máquina e o desenvolvimento de novas linguagens digitais no corpo, ritualizando modelos, programas e códigos, programando assim, seus utilizadores para um comportamento mágico e codificado.	Off		Imagens de grandes cidades como Tóquio cheia de painéis publicitários luminosos... De linha de produção tecnológica de aparelhos como chips e celulares...
5	No mundo atual, a convergência das mídias permitiu a utilização de várias plataformas, tecnologias e linguagens para se contar e narrar histórias, promovendo experiências de entretenimento mais ricas... As empresas cada vez mais lançam mão de vários tipos de meios e linguagens na construção de seus universos narrativos, imagéticos e fantásticos... A ideia é manter o público envolvido e há um número expressivo de pessoas em todo o planeta, imergindo diariamente em universos narrativos transmidiáticos...			Imagens de pessoas assistindo filme 3D e de pessoas utilizando simuladores... De pessoas utilizando celulares em todos os lugares sugerindo um comportamento robotizado

	ou seja, mundos de histórias virtuais construídos em séries, filmes, novelas, jogos eletrônicos... e que influenciam os nossos comportamentos. Então não se enganem porque narrativas transmídia também tem forte sentido econômico.			
6	Como exemplo de narrativas transmídia de sucesso podemos citar livros que viraram filme e depois tornaram-se jogos, como “Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”. Filmes que viraram quadrinhos e depois jogos, como “Star Wars” e “Avatar” ... quadrinhos que viraram filmes e jogos como os heróis da Marvel e da DC Comics; e mais recentemente, jogos virando filmes e séries como no “DOTA” e o caso do “League of Legends”.	Off		Imagens do livro, do jogo e do filme de Senhor dos Anéis e Harry Potter... Star Wars e Avatar... Heróis da Marvel, da DC Comics, Dota e League of Legends... uma imagem vai se transformando em outra em sucessão)
7	Como vocês já devem ter percebido, a palavra transmídia pode até ser uma palavra nova para alguns, mas provavelmente todo mundo conhece ou já consumiu uma narrativa transmídia... E como não é legal a gente consumir histórias e narrativas sem saber como elas surgem ou como funcionam, a gente preparou algumas sugestões de literatura para você que quer se aprofundar e saber mais sobre o tema.	Vivo		O apresentador narrador está sentado em sua mesa de trabalho com o computador ligado, enquanto fala com a câmera... Em seguida a câmera focaliza a tela do computador onde o começam a ser apresentados os autores, livros
8	Foi o estudioso da comunicação Henry Jenkins, quem formulou pela primeira vez em 2001, a expressão “ <i>transmedia storytelling</i> ” que em português se traduz por narrativas transmídia. O termo ganhou força, porém, com a publicação	Off	Henry Jenkins, Cultura da Convergência, 2001 Definição do conceito	Imagem do computador em <i>close</i> com imagem de Jenkins, alternando para a imagem da capa do livro que desaparece em tela monocromática para entrar a definição

	em 2006, do livro Cultura da Convergência. O livro é considerado um marco nos estudos de comunicação e uma referência para os pesquisadores que buscam se aprofundar ou entender o tema das narrativas transmídia.		transmídia conforme Jenkins	do conceito em lettering
9	Outro autor importante para compreensão do nosso tema é o filósofo francês Pierre Levy, que forjou as expressões cibercultura e ciberespaço. Para Levy precisamos aprender, pensar e compreender as mudanças do tempo presente em toda a sua amplitude, se quisermos atuar nelas	Off		Imagem do autor, seguida da imagem do livro cibercultura
10	Por fim, o livro “Sociedade em Rede” de Manuel Castells, publicado originalmente em 1996, fechando nosso quadro de autores fundamentais.	Off		Imagem do autor, seguida da imagem do livro
11	Em cada desses livros, Cibercultura, cultura da convergia e sociedade em rede, os autores se esforçam para explicar as mudanças operadas pela convergência midiática e tecnológica e seu impacto nas culturas Narrativas transmídia surgem no contexto dessas mudanças, que precisamos compreender para nos situar, participando de forma democrática e bem informada, dessas transformações.	Vivo	Entra caracteres com os nomes dos livros	O apresentador está em eu ambiente de trabalho, em pé diante da câmera e finaliza sua fala em tom de telejornal. Encerra com tela escura e geração de caracteres dos créditos

5.2.2 Cronograma final de produção e execução do projeto documental

Atividade	Set/2022	Out/2022	Nov/2022	Dez/2022	Jan/2023	Fev/2023	Março/2023	Meses subsequentes/2023
Pré-produção (projeto, roteiro, equipe, locação, equipamentos)								
Produção (captação de imagem e som)								
Pós-produção (Montagem e finalização do vídeo, edição, correção de cor e tratamento de som)								
Divulgação								

5.2.3 As etapas da produção

Trata-se de uma produção independente de financiamento próprio, com o pesquisador realizando todas as funções (de produtor a finalizador) evitando assim burocracias de documentação e gastos com contratações.

O tempo de duração do documentário é de aproximadamente 10 minutos, com sua produção realizada de forma híbrida: presencialmente e on-line, com filmagens em locações internas na cidade de Bauru e utilização de banco de imagens de domínio público disponíveis na internet.

Toda a ação do documentário é apresentada por um narrador personagem, filmado em ambiente informal e descontraído. Sua locução decorre no ritmo de uma conversa que, em determinados momentos, é ilustrada por imagens análogas, pretendendo com isso elucidar por meio de várias linguagens os conteúdos sobre narrativas transmídia.

A sonorização dá o tom do diálogo entre o narrador personagem e o espectador, mantendo a dinâmica da conversa, a partir do conteúdo recuperado da pesquisa bibliográfica, anteriormente realizada.

Seu conteúdo é científico-acadêmico e sua argumentação foi embasada na pesquisa bibliográfica já elucidada neste relatório com adequação de linguagem ao público-alvo não acadêmico.

A produção foi realizada com investimentos financeiros mínimos, utilizando

equipamentos próprios, como: câmera profissional, gravador de celular e computador pessoal. Sendo eles: Câmera EOS Rebel SL3 com Lente EF-S 18-55mm; Tripé para Câmera Greika NT-530; Microfone de Lapela GK-LM1 e Iluminador Led c/ Suporte de Mão Greika - TL-180S. Para edição foi utilizado um computador pessoal com os softwares Adobe, Premiere Pro 2020; Audition 2020 e After Effects 2020 instalados.

O planejamento de ações foi estabelecido por meio de um cronograma de pré-produção, produção e pós-produção; equacionando os equipamentos necessários a serem utilizados, locação, gastos, divulgação e distribuição. Da pré-produção contou o roteiro, a definição hipotética de uma equipe, descrição dos gastos, orçamento e plano de divulgação. Também foi feito o planejamento das locações, figurinos, objetos de cena e dos equipamentos necessários, aqueles que estavam disponíveis para as filmagens. Houve a aquisição de dois equipamentos e atendidas demais burocracias, alinhando logísticas e meios necessários para que as filmagens pudessem acontecer.

Durante a fase de produção foram preparadas as filmagens, montagem de estúdio/locação/cenário; filmagem e pesquisa em banco de imagens e pesquisa de som. E na etapa de pós-produção do documentário foi feita a decupagem das imagens produzidas e selecionadas na pesquisa on-line, edição e montagem do filme, sonorização e mixagem de som; colorização e elementos gráficos e a finalização. Entretanto, neste momento de entrega do Relatório Técnico-Científico fica faltando ainda, após a aprovação da banca de defesa, a realização do trabalho de divulgação em rede, e também a submissão em eventos e festivais.

Para apresentação à banca de defesa, o documentário estará disponível no Google Drive, através do seguinte link: <https://drive.google.com/drive/folders/1Ow9oWIV854KLYqJFtgO8m5vtvnhZQRwm?usp=sharing>. Após os comentários dos participantes da banca e do Relatório Técnico-Científico aprovado, pretende-se que o documentário seja divulgado em festivais nacionais e internacionais com inscrições abertas durante o ano de 2023, procurando reconhecimento da área audiovisual para o produto realizado.

Caso essa forma de divulgação ultrapasse o período acima mencionado, está previsto o seu lançamento ao término de 2023, através do Youtube que permite o acesso e o domínio público do documentário, bem como sua disponibilização em plataformas de *streaming* e também por meio de mídias sociais particulares.

Relevante destacar que em paralelo, buscou-se o aporte de recursos financeiros para o documentário. Para tanto, o projeto inicial submetido ao Programa PPGMiT foi reformatado para atender aos requisitos do Edital nº 506/2022 do Programa Municipal de

Estímulo à Cultura da Cidade de Bauru; atendendo o chamamento público nº 031/2022, para participar da seleção de projetos culturais para distribuição de recursos. A participação no edital demandou imenso esforço e o processo de seleção foi realizado em duas fases, a análise dos projetos e uma entrevista com o proponente, mas, infelizmente, o trabalho não foi contemplado. O projeto completo, tal como apresentado ao Programa Municipal de Estímulo à Cultura encontra-se nos anexos ao final do Relatório Técnico-Científico.

6 OUTROS RESULTADOS ALCANÇADOS

Esse relatório é o desfecho de uma trajetória de mais de dois anos de atividades relacionadas ao mestrado em Mídia e Tecnologia, que agregaram muitos entendimentos e melhorias ao perfil profissional e acadêmico do pesquisador. Durante esse percurso, a interação entre diferentes experiências, teóricas e práticas, se materializaram em outros resultados alcançados.

6.1 Publicações Técnico-Científicas

No ano de 2021, ano do ingresso regular no PPGMiT, houve a participação no IV Congresso Internacional *Media Ecology and Image Studies*, o MEIStudies, com a apresentação do trabalho “Universo Transmídia e o jogo *League of Legends*”. O trabalho completo foi publicado nos anais do evento científico internacional e está disponível em: <http://www.meistudies.org/index.php/cmei/4cime/paper/view/1368/733>

Para a apresentação do trabalho no Congresso MEIStudies, foi realizada uma produção técnica, um produto audiovisual com o mesmo título: “Universo Transmídia e o jogo *League of Legends*”, um vídeo de apresentação de 08 minutos, que está disponível no YouTube através do link: <https://youtu.be/DHFy4atGZrQ>

Esse mesmo trabalho, além de ter sido publicado nos anais do evento científico internacional, também se tornou um capítulo do livro “Transmídia Storytelling e Complexidades Narrativas”, organizado por Vicente Gosciola e Fernando Irigaray e publicado pela editora portuguesa Ria Editorial. O texto está disponível em: <http://www.riaeditorial.com/index.php/transmedia-storytelling-e-complexidades-narrativas/>

Ainda em 2021, ocorreu a participação no Encontro Nacional de Ensino Pesquisa e Extensão, o ENEP, com o artigo “Produção Documental: relato de experiência”. Um resumo desse trabalho foi publicado nos anais desse evento científico regional/local e está disponível em: <https://www.unoeste.br/areas/eventos/content/documentos/eventosanais/688/Artes.pdf>.

Também foi produzido um documentário para o evento comemorativo dos 50 anos do curso de Educação Física, com o tema “Inteligência Coletiva: talentos em sinergia” que se encontra disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ODmdcBi2dss>. Seu caráter instrutivo e de letramento acadêmico sobre a temática deveu-se a solicitação do desenvolvimento de um audiovisual pelo Projeto de Extensão “Ações educacionais em ambientes não formais e informais de ensino: sociabilizando informações e democratizando conhecimento”, uma parceria entre uma docente do Departamento de Educação Física da FCT/UNESP/Presidente Prudente e bibliotecas dos campi: Presidente Prudente (FCT), Jaboticabal (FCAV) e Litoral Paulista (IBLP). Vale observar que o lançamento deste audiovisual ocorreu em uma atividade do projeto mencionado, denominada de Cinemoteca: cinema na biblioteca.

O artigo “*Vídeo games Maker: modelo para construção de jogos Infinite Runner*” foi redigido como material instrucional publicado como capítulo no E-book “Os Novos Artesãos Digitais e o Antropoceno: das máquinas à consciência global, a cultura maker faz o agora”. Editora FAAC/UNESP, 2021. p. 150-161. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/MestradoeDoutorado/TelevisaoDigital/ebook-antropoceno.pdf>

Em 2022, também houve a publicação do artigo “O Papel da Tecnologia na Construção de Novos Cenários de Aprendizagem em Tempos de Pandemia”, publicado no E-book “Sociedade hiperconectada, redes, mitos e competências: uma nova mediação de cidadania”, organizado pelas professoras Regina Célia Baptista Belluzzo e Vânia Cristina Pires Nogueira Valente, publicado pela editora e-Publicar. Esse texto se encontra disponível em: <https://www.editorapublicar.com.br/sociedade-hiperconectada-redes-mitos-e-competencias-uma-nova-mediacao-de-cidadania>

7 PARCERIA INSTITUCIONAL

Com o apoio do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, PPGMiT da FAAC/UNESP do campus de Bauru, pretende-se que o filme seja depositado e disponibilizado por meio de acesso público pelo repositório institucional da UNESP, o que possibilita sua divulgação em plataformas e nas redes as quais o repositório da instituição tem vínculo. Também se almeja exposições públicas do documentário na FAAC/Bauru, com espaço para debate entre os produtores e a audiência.

Quanto ao apoio da Faculdade de Ciências e Tecnologia/FCT/UNESP campus de Presidente Prudente, ela ocorre por meio da parceria estabelecida pela docente orientadora

deste estudo no oferecimento da extensão intitulada “Ações educomunicativas em ambientes não formais e informais de ensino: sociabilizando informações e democratizando conhecimento”, com a parceria de três bibliotecas unespianas: Presidente Prudente (FCT), Jaboticabal (FCAV) e Litoral Paulista (IBLP). Essa extensão oferece à comunidade externa e interna da UNESP, de forma presencial e on-line, atividades colaborativas inter, multi e transdisciplinares e experiências formativas, na perspectiva do letramento científico e informacional, incentivando o diálogo e a reflexão entre os vários campos do conhecimento. O documentário desencadeará uma sessão de Cinemoteca, ação educomunicativa do referido projeto que consiste na “exibição de audiovisuais (filmes, documentários, vídeos e curtas-metragens) em sala de projeção das bibliotecas parceiras, sobre um tema; desfechando com um debate mediado entre o público”. (MOREIRA; VANALLI; FERNANDES, 2023, p.1).

8 IMPACTOS E BENEFÍCIOS

O impacto do estudo e do documentário poderá ser mensurado a partir das visualizações realizadas, dos comentários postados, e de outras formas de visualização de tráfego de acesso, gráfico que depende de sua disponibilização pelas plataformas eleitas para que seja postado este material.

Um relatório técnico-científico sobre o tema de narrativas transmídia pode ter impactos significativos na pesquisa, na compreensão e na produção desse tipo de conteúdo. Considerando que o relatório técnico e o produto documental ainda não estão disponíveis ao público, o que descrevemos aqui são os impactos e benefícios que pretendemos alcançar com suas publicações.

Espera-se que o Relatório Técnico Científico contribua para o avanço da pesquisa, fornecendo informações valiosas para os pesquisadores que trabalham nesta área, além de explicar como as narrativas transmídia funcionam e suas principais características, oferecendo subsídio para novas pesquisas, ou como material de apoio ou referência para os estudantes em geral, que se interessam pelas temáticas abordadas.

O estado de conhecimento apresentado em tópico anterior, junto com uma descrição breve da estrutura das narrativas transmídia, apresenta um resumo útil da história e evolução do conceito, com indicação dos autores e textos que fundamentam e informam o debate, auxiliando os leitores interessados em se aprofundar no tema. A observação das áreas de pesquisa que têm explorado o tema e dos tipos de trabalhos que vêm sendo realizados, pode servir como ponto de partida para análises mais aprofundadas ou segmentadas e interessar

a outros pesquisadores. O relatório também pode estimular a inovação em diferentes áreas, como a produção de filmes, séries, jogos e livros, e ajudar a formar profissionais qualificados nessa área.

Já a produção documental pode trazer diversos benefícios em termos de aprendizagem, conscientização e reflexão. Ao debater sobre tecnologia e cultura, a partir do tema narrativas transmídia, o documentário pode ser utilizado como material pedagógico e de entretenimento em diferentes contextos, como plataformas digitais e redes sociais. O objetivo é promover a literacia sobre os meios digitais e suas linguagens, estimulando o pensamento crítico, acesso à informação e participação democrática e cidadã na apropriação de novos conhecimentos.

A produção audiovisual tem a capacidade de produzir novos olhares sobre as realidades do tempo presente, dependendo de como é apropriada e aplicada, seja em sala de aula ou em outras esferas do entretenimento. Isso pode impulsionar o desenvolvimento de uma sociedade mais crítica, criativa e participativa, ao estimular a reflexão sobre temas relevantes e promover a democratização do acesso ao conhecimento. Enfim, um documentário de divulgação científica sobre narrativas transmídia pode ser uma ferramenta poderosa para fomentar o aprendizado e o desenvolvimento cultural da sociedade.

Compreender o funcionamento das narrativas transmídia pode melhorar a qualidade do conteúdo produzido em diferentes plataformas, estimulando a criatividade do público e dos profissionais da indústria. Um relatório técnico-científico sobre narrativas transmídia juntamente a um documentário de divulgação científica pode ter benefícios significativos para a pesquisa, a indústria do entretenimento e o público em geral, contribuindo para o avanço do conhecimento, a formação de profissionais qualificados e a produção de conteúdo de qualidade.

9 EQUIPE

Embora no percurso desse estudo tivesse sido planejado estabelecer parcerias produtivas e interessantes; o projeto de que se trata este Relatório é uma produção independente, que contou com orientação da professora responsável, mas se realizou de forma solitária e sem financiamento, com o pesquisador realizando todas as etapas da pesquisa e as funções da produção audiovisual (do roteiro à finalização).

10 DIFICULDADES

O ingresso do pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia se

deu em pleno advento da pandemia de Covid-19, frustrando as aspirações de vivência acadêmica e de relacionamento interpessoal. Ao mesmo tempo, professores e estudantes do Programa se viram obrigados a se adaptar ao isolamento social imposto, inventando sua própria forma de continuar dando sequência à vida. Conciliada com o mundo do trabalho, a vida acadêmica converteu-se, em alguns momentos, em uma sofrida obrigação, bem distante da satisfação sentida a cada novo conhecimento, gerando tensões e angústias.

Em 2022, ao buscar o aporte de recursos financeiros para viabilização do estudo e em especial do documentário, por meio de sua inscrição no edital do Programa Municipal de Estímulo à Cultura da cidade de Bauru, houve uma frustração, devido a proposta ter sido declinada. A ausência de financiamento ou bolsa limitou a confecção do documentário, impedindo a constituição de uma equipe de produção e também a locação de equipamentos.

Produzir um documentário é um processo complexo que envolve diversos recursos técnicos e tecnológicos e algumas *expertises* bem específicas sendo, em geral, uma produção coletiva, colaborativa, em que cada membro desempenha uma função crucial. Foi difícil enfrentar todos os desafios envolvidos na produção audiovisual e cumprir todas as etapas e funções da produção audiovisual, desde o roteiro até a finalização, tendo acesso e utilizando apenas equipamentos próprios e os recursos técnicos limitados que estavam à disposição. O esforço necessário para produzir um documentário vai muito além do simples uso de equipamentos e recursos técnicos disponíveis e como produtor audiovisual, foi preciso investir recursos financeiros e dedicar horas de trabalho para a edição, montagem, sonorização e busca de conteúdos livres de direitos autorais de acordo com o roteiro previamente elaborado. Portanto, é fundamental reconhecer essas dificuldades para produzir um documentário de qualidade.

11 COMENTÁRIOS GERAIS E PERSPECTIVAS

Atendidas as necessidades acadêmicas, o produto audiovisual resultante deste estudo, embora inicialmente limitado por ausência de uma equipe, financiamento e recursos técnicos, pode vir a ser reeditado em uma nova versão melhorada, pela ausência da pressão dos prazos e datas-limites. O ritmo de produção exigido pela universidade não tem pausa nem repouso, o que contraria a necessidade de tempo para que o conhecimento seja apropriado, depurado e amadurecido. Vale apontar que: a produção audiovisual não é apenas técnica, mas que também é necessário fruir o componente artístico na utilização e domínio dessa técnica, o que também demanda tempo; e que não há arte, onde há muita pressão por resultados ou excessiva lógica, porque a beleza é conseguida na variação e desaparece onde

há muitas regras e previsões.

Ao ser disponibilizado em plataforma do *Youtube*, na internet, foi mantida a perspectiva de transmediação do filme, com sua continuidade e desdobramento em outras etapas, como a complementação de seu conteúdo através da disponibilização de links na descrição da plataforma, que remetam para filmes, jogos e músicas relacionados ao tema e que acrescentem novas camadas de significado.

Durante a pesquisa fílmica foram encontrados documentários e produções transmídia realizados na América Latina, tanto no campo acadêmico quanto no âmbito técnico-profissional, sendo interessante e viável reunir e disponibilizar esses materiais em uma *playlist* de exemplos na vida real de narrativas transmídias no canal de divulgação desta produção documental no Youtube.

No momento da divulgação do filme em redes sociais, conjectura-se pequenas citações da literatura, apresentações dos livros de referência ou de seus autores e biografias, encadeando essas narrativas com a chamada para o *link* do filme.

A concretização dessa proposta intenciona promover maior divulgação sobre as transformações em curso na sociedade e as potencialidades das narrativas transmídia. As novas possibilidades que a tecnologia proporciona devem convergir com uma maior aptidão da sociedade para agir e aproveitar os seus potenciais recursos.

12 NOTAS FINAIS

Contar histórias é uma atividade humana primordial, que acompanha a humanidade em seu desenvolvimento, sendo que a construção de narrativas possibilita às pessoas que as contam: organizar suas experiências vividas, tornando-as comunicáveis; transmitir oralmente mais do que suas histórias, permitem manter a memória de um coletivo; além de ser uma forma de registro, de recurso terapêutico, pedagógico, que entretém, mas que também pode transitar como forma de fruição artística. No período recente, o processo de convergência midiática e tecnológica modificou radicalmente as formas de narrar e contar histórias e a conjugação de novas tecnologias, meios e linguagens conduziram à elaboração das narrativas transmídia.

Tais narrativas vêm sendo utilizadas com sucesso por grandes empresas de comunicação, na criação de novos universos ficcionais, mas, embora tenham surgido por movimento de grandes corporações, visando sua exploração econômica, as narrativas transmídia são uma área de variadas possibilidades criativas ampliando as experiências possíveis dentro das poéticas tecnológicas.

Por engajar a participação de diferentes públicos, as narrativas originam comunidades de fãs em ativa interação. Essa capacidade de organização espontânea do público em comunidades virtuais, pode ser interpretada como uma fonte alternativa de poder midiático, de inteligência coletiva e como um poderoso organizador dos discursos de opinião pública.

Há um potencial de aplicação das narrativas transmídia fora da indústria de entretenimento, o que pode ser evidenciado na apresentação dos resultados da revisão em artigos disponibilizados no Portal de Periódicos da CAPES. As recuperações dessas obras sugeriram que elas foram derivadas de pesquisas na área da educação, do *design*, do jornalismo, da publicidade e do *marketing*, o que demonstra o potencial dessas narrativas para preservar memórias e saberes, ensinar, aprender, socializar, e engajar o público em diferentes plataformas.

As narrativas transmídia podem ser usadas em campanhas publicitárias para criar histórias envolventes que se desdobram em diferentes plataformas e mídias, como televisão, mídias sociais, podcasts, e eventos ao vivo, ou serem usadas em projetos de educação e treinamento para permitir que os estudantes aprendam conceitos de forma mais eficaz. Essa possibilidade pode ser exemplificada, a partir de uma história que pode ser iniciada pela leitura de um livro, continuar em um jogo de computador e terminar em uma experiência prática, como a realização de um projeto em grupo.

Além disso, as narrativas transmídia podem ser aplicadas em projetos de comunicação e *marketing* para empresas, permitindo que elas criem uma história consistente e atraente. Por fim, essas narrativas também podem ser aplicadas em projetos de arte e cultura, permitindo que os artistas criem experiências imersivas e interativas que envolvam o público em diferentes plataformas, como exposições, performances, instalações e mídias sociais.

Em resumo, as narrativas transmídia oferecem um potencial de aplicação diverso e promissor, que vai além da indústria do entretenimento, permitindo que diferentes áreas possam criar histórias envolventes e impactantes em múltiplas plataformas.

As novas tecnologias e meios de comunicação têm moldado a forma como a sociedade consome e partilha a informação. Os dispositivos e aparelhos estabelecendo conexões em rede, apresentam-se como extensões do corpo padronizando e standardiza certos comportamentos. Contudo, esses mesmos aparatos tecnológicos também designam novos espaços de transgressão, lugares não elitizados de criação, abertos a variados e novos agentes comunicativos, permitindo atuar contra os algoritmos pré-programados nos

aparelhos.

Deseja-se que o esforço despendido neste trabalho represente a abertura de um leque de desafios, lacunas e oportunidades a respeito do tema das narrativas transmídia, estimulando os leitores interessados nesse assunto a experimentarem aprofundamento.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1991.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet**. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2006.
- CABRAL, Muniz Sodré de Araújo. Muniz Sodré: a forma de vida da mídia. [Entrevista cedida a] Mariluce Moura. **Revista FAPESP**, [S. l.], n. 78, p. 1-4, agosto, 2002. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/a-forma-de-vida-da-midia/>. Acesso em: 03 maio 2023.
- CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. 6ª ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2002. Disponível em: <https://globalizacaoeintegracaoregionalufabc.files.wordpress.com/2014/10/castells-m-a-sociedade-em-rede.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2023.
- CASTELLS, Manuel. **O Poder da Identidade**. 9. ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2018.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. São Paulo: Editora Zahar, 2017.
- CASTRO, Cosette. TV digital: da indústria de conteúdos à busca de novos paradigmas. In: BARBOSA FILHO, A; CASTRO, C. (org.). **Comunicação digital: educação, tecnologia e novos comportamentos**. São Paulo: Paulinas, 2008. p. 49-62.
- CORRÊA, Francisco Tupy Gomes. **Videogame como linguagem audiovisual: compreensão e aplicação em um estudo de caso - Super Street Fighter**. 2013. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-28012014-095535/publico/FranciscoTupy.pdf> . Acesso em: 29 abr. 2023.
- IRIGARAY, Fernando; GOSCIOLA, Vicente, OTERO, Teresa Piñeiro (Orgs.). **Dimensões Transmídia**. Aveiro: Ria Editorial, 2019. Disponível em: <https://indd.adobe.com/view/8500c793-db78-48b9-bd6b-ef4f8daaba81>. Acesso em: 29 abr.

2023.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Tradução: Ediouro Publicações Ltda. Rio de Janeiro: Sinergia/Relume Dumará, 2009. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6245788/mod_resource/content/1/Filosofia_da_Caixa_Preta_Vilem_Flusser.pdf. Acesso em: 29 abr. 2023.

GAMBARATO, Renira Rampazzo. A Complexidade e Diversidade dos Supersistemas Transmidiáticos. *In*: IRIGARAY, Fernando; GOSCIOLA, Vicente; OTERO, Teresa Piñeiro (orgs.). **Dimensões Transmídia**. Aveiro: Ria Editorial, 2019. p. 13-18

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa transmídia: conceituação e origens. *In*: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente (orgs.). **Narrativa transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 07-14.

GOSCIOLA, Vicente. Storyworld para o Conceito de Narrativa Transmídia. *In*: IRIGARAY, Fernando; GOSCIOLA, Vicente; OTERO, Teresa Piñeiro (orgs.). **Dimensões Transmídia**. Aveiro/Portugal: Ria Editorial, 2019. p. 28-50.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

HORKHEIMER, Max. Teoria tradicional e teoria crítica. In BENJAMIM, Walter et al. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1980, p. 117- 161. (Os Pensadores). Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4869872/mod_resource/content/1/2%29%20HORKHEIMER%2C%20M.%20%281980%29%20Teoria%20Tradicional%20e%20Teoria%20Cr%C3%ADtica.%20In%20W.%20Benjamin%2C%20Walter%3B%20M.%20Horkheimer%3B%20T.%20Adorno%2C%20J.%20Habermas%20Textos%20escolhidos.%20%28Col.%20Os%20Pensadores%2C%20Vol.%20XLVIII%29.%20S%C3%A3o%20Paulo%20Abril%20Cult.pdf Acesso em: 15 jan. 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

KLAUSTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON CYBERWORLDS, 2004, Tokyo. **Proceedings [...]**. Tokyo, nov. 2004. p. 409-416.

LEITE, WELLINGTON. Ciberespaço e suas variações: uma defesa do seu uso. **Revista Multiplicidade**, [S. l.], v. 9, n. 9, p. 1-14, 2019. Disponível em: <https://revistas.fibbauru.br/multiplicidadefib/article/view/438>. Acesso em: 3 maio. 2023.

LEÓN, Bienvenido. La ciencia como medio de entretenimiento. El caso del documental científico en Europa. *In*: CONGRESO DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA, 4, 2007, Madrid. **Actas** [...] Madrid, 2007, p. 21-23.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo/Brasil: Editora Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo/Brasil: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo/Brasil: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. 3. ed. São Paulo/Brasil: Editora Zahar, 2007.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. 3. ed. São Paulo/Brasil: Editora Parábola, 2008.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro/Brasil: Editora UFRJ, 1997.

MATTAR, Fouse Najib. **Pesquisa de marketing**. São Paulo/Brasil: Editora Atlas, 1994.

MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho; VANALLI, Teresa Raquel; FERNANDES, Karina Gimenes. Audiovisual e diálogos em bibliotecas universitárias: o Cinemoteca Live como recurso educacional (2019-2020). *In*: FLORES, Jesús Flores; OYARCE, Jacqueline; GARAY, Gloria Rodrigues Garay (orgs.). **O ecossistema midiático do novo: olhares tecnológicos**. Aveiro/Portugal: Ria Editorial, 2021. p. 274-298. Disponível em: <<https://indd.adobe.com/view/0fc5af90-2ab8-4b9a-9867-11ebef01ca0e>>. Acesso em: 29 abr. 2023.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação Por Escrito**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 154-164, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/18875> . Acesso em: 3 maio. 2023.

MURRAY, Janete Horowitz. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher; Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. 5. ed. Campinas/Brasil: Editora Papirus, 2010.

REALES, Liliana Reales; CONFORTIN, Rogério de Souza. **Introdução aos Estudos da Narrativa**. Florianópolis/Brasil: LLE/CCE/Universidade Federal de Santa Catarina. 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/115555/Int.%20Estudos%20da%20narrativa.pdf?sequence=1>. Acesso em 29 abr. 2023.

RENÓ, Denis. O documentário transmídia: como produzir. **Revista Latino-americana de Jornalismo**, João Pessoa, v. 2, n.2, p. 191-211, jul./dez., 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ancora/article/view/26007>. Acesso em: 3 maio. 2023.

RICHARDSON, Roberto Jarry. PERES, José Augusto de Souza et al (colabor.). **Pesquisa social: métodos e técnicas**. 3. ed. São Paulo/Brasil: Atlas, 1999. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3034822/mod_resource/content/1/Texto%20-%20Pesquisa%20social.pdf. Acesso em: 3 maio. 2023.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; ENS, Romilda Teodora. As Pesquisas Denominadas do Tipo "Estado da Arte" em Educação. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba/Brasil, v. 06, n. 19, p. 37-50, Dec. 2006. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1981-416x2006000300004&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 3 maio. 2023.

ROSSETTO, José Rubens Leal Oliveira; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. Produção Documental: Relato de Experiência. In: Encontro Nacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, 21., 2021, Presidente Prudente. **Anais [...]**. Presidente Prudente/Brasil: Universidade do Oeste Paulista, 2021. Disponível em: <https://www.unoeste.br/areas/eventos/content/documentos/eventosanais/688/Artes.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2023.

ROSSETTO, José Rubens Leal Oliveira; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. Universo

Transmídia e o jogo *League of Legends*. In: GOSCIOLA, Vicente Gosciola; IRIGARAY, Fernando. **Transmídia Storytelling e complexidades narrativas**. Aveiro/Portugal: Ria Editorial, 2021. p. 211-230. Disponível em: <http://www.riaeditorial.com/index.php/transmedia-storytelling-e-complexidades-narrativas/>. Acesso em: 16 fev. 2023.

SANTOS, Hilario Júnior dos. As cidades audiovisuais nos videogames: um estado da arte. **SBC Proceedings of SBGames**, XVII SBGames, Foz do Iguaçu Paraná, Brasil, p. 71-78, out./nov. 2018. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/185007.pdf>. Acesso em: 16/02/23

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Barcelona/Espanha: Deusto, 2013.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. **International Journal of Communication 3**, University of Vic Catalunya, Spain, p. 586-606, jan. 2009.

VASCONCELLOS, V. M. R. de; NASCIMENTO DA SILVA, A. P. P.; DE SOUZA, R. T. O Estado da Arte ou o Estado do Conhecimento. **Educação**, Porto Alegre, v. 43, n. 3, p. 1-12, 2020. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/37452> .Acesso em: 3 maio. 2023.

ANEXOS

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Nome/Título do Projeto: Narrativas Transmídia

Área Predominante:

EXPRESSÕES ARTÍSTICAS

- () Artes Visuais
(X) Audiovisual
() Circo
() Cultura Popular
() Dança
() Hip Hop
() Literatura
() Música
() Teatro
() Outras _____

PATRIMÔNIO, MEMÓRIA E IDENTIDADES CULTURAIS

- () Bens Edificados
() Bens Móveis (documentos textuais, audiovisuais e objetos)
() Educação Patrimonial
() Manifestações Tradicionais (religiosas, populares e artesanais)
() Outras _____

2. DADOS DO PROPONENTE

(X) Pessoa Física

Nome: José Rubens Leal de Oliveira Rossetto

CPF: 468.874.268-11	RG: 54.122.076-7	Órgão Expedidor: SSP UF do Órgão: SP
---------------------	------------------	--------------------------------------

Endereço: Rua Getúlio Amaral	Número: 1-47	Complemento:
------------------------------	--------------	--------------

Bairro: Jardim Europa	CEP: 17017494	Telefone:	Celular: (14)997294404
-----------------------	---------------	-----------	------------------------

E-mail: leal.oliveira@unesp.br

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

3. DADOS DO PROJETO

3.1 - Apresentação do projeto (O que será realizado no projeto? O que é o projeto?)

Este trabalho propõe a produção de um documentário curta-metragem de divulgação científica, com duração entre 10 e 15 minutos, sobre o tema “Narrativa Transmídia”, sendo elaborado a partir dos resultados da pesquisa de mestrado do proponente realizada na UNESP de Bauru. O documentário explica o que são as Narrativas Transmídia, esse gênero narrativo atualmente utilizado pelas grandes empresas de entretenimento e comunicação, na publicidade, nos jogos eletrônicos, em séries e produções televisivas. Explica também sobre como se estruturam essas narrativas utilizadas para atrair o público e gerar engajamento. Como exemplo de narrativas transmídia de sucesso podemos citar livros que viraram filme e depois jogos, como “Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”; podemos citar filmes que viraram quadrinhos e depois jogos, como “Star Wars” e “Avatar”; quadrinhos que viraram filmes e jogos como os heróis da Marvel e da DC Comics; e mais recentemente, jogos virando filmes e séries como nos jogos eletrônicos “DOTA” e “League of Legends”. Explicando sobre essas narrativas, o documentário reflete sobre as mudanças na cultura e sobre o impacto das novas tecnologias de informação e comunicação em nossa sociedade, sendo um tema de interesse geral.

3.2 - Objetivos (Quais resultados o projeto pretende alcançar? Para que ele foi pensado? Especifique o que se quer atingir com o projeto.)

O documentário tem o objetivo de divulgação científica e visa traduzir em linguagem audiovisual instrutiva e acessível para o público, um tema contemporâneo, de debate acadêmico e que é de interesse de várias áreas de conhecimento, como as artes, a educação, a linguagem e a comunicação. Objetiva servir como fonte de conhecimento para o público em geral, que já se encontra imerso no mundo das narrativas transmídia sem conhecê-las, e também servir como material de referência no estudo dos fenômenos de comunicação e das mudanças que entrelaçam tecnologia e sociedade.

3.3 - Justificativa (Procure responder às questões: por que o proponente inscreveu o projeto neste edital? Qual a importância do projeto para a comunidade e/ou desenvolvimento artístico-cultural da cidade? Por que a Prefeitura Municipal de Bauru deve apoiar seu projeto?)

Concluindo o Programa de Mestrado em Mídia e Tecnologia na Universidade Estadual Paulista UNESP de Bauru, o proponente constatou que seu tema de pesquisa “Narrativas Transmídia” é um tema de interesse geral, uma vez que tais narrativas vêm sendo consumidas em grande escala pela sociedade, sem que seus públicos compreendam o que é ou como se estruturam. A partir dessa percepção, a ideia é elaborar um produto audiovisual acessível, que apresente o tema e os achados da pesquisa, apontando transformações que vêm ocorrendo em nossa cultura e sociedade. Documentários de divulgação científica são importantes fontes de conhecimento porque funcionam ao mesmo tempo, como recurso pedagógico e de entretenimento. O formato documental possibilita ao cineasta o uso de uma linguagem instrutiva e acessível para se comunicar com o público e pode ser produzido a partir de ideias criativas, inovação e visão artística. Um filme sobre narrativas transmídia informa transformações na cultura e na sociedade, interessando ao campo das Artes, da Linguagem, da Comunicação, da Educação e à sociedade em geral. Em nosso entendimento atende aos interesses da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de incentivar a produção artística e cultural da Cidade e dar apoio a atividades culturais consideradas relevantes.

3.4 – Formato e Localização (Informe o formato – presencial, on-line ou híbrido, além do(s) local(is) onde o

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

projeto será realizado.)

O filme é um documentário curta-metragem de divulgação científica, com duração entre 10 e 15 minutos. Será produzido de forma híbrida, presencialmente e on-line, com filmagens em locações internas na cidade de Bauru e utilização de banco de imagens da internet. O filme será distribuído por meio digital em plataformas na internet ficando acessível gratuitamente ao público em geral. Está previsto uma sessão de exibição aberta ao público, juntamente com uma oficina de produção audiovisual, para acontecer em sala na UNESP, conforme cronograma.

4 - PLANO DE TRABALHO

4.1 – Etapas-fases/Desenvolvimento (O que será feito para executar o projeto? Descreva todas as ações que serão promovidas. O desenvolvimento e a duração total do projeto, não pode ser superior a 1 (um) ano) e devem ser divididas em 3 (três) períodos, que irão coincidir com as parcelas do cronograma financeiro.)

1.º Período - Pré-produção:				
1. Roteiro, definição de equipe, descrição dos gastos e orçamentos, plano de divulgação.				
2. Definição das locações, figurinos, objetos de cena e equipamentos necessários para as filmagens.				
3. Requerimentos administrativos e jurídicos para contratação da equipe, aluguel de equipamentos e demais burocracias, alinhando logísticas e meios necessários para que as filmagens possam acontecer.				
Duração do 1.º período: 02 mês(es)				
2.º Período - Produção				
1. Preparação da filmagem, montagem de estúdio/locação/cenário.				
2. Filmagem.				
3. Pesquisa em banco de imagens e pesquisa de som.				
Duração do 2.º período: 02 mês(es)				
3.º Período - Pós-produção				
1. Decupagem das imagens produzidas e selecionadas na pesquisa online.				
2. Edição e montagem do filme.				
3. Sonorização e mixagem de som.				
4. Colorização e elementos gráficos.				
5. Finalização.				
6. Divulgação e prestação de contas.				
Duração do 3.º período: 06 mês(es)				

Duração Total do Plano de Trabalho (projeto): 10 meses

4.2 - EQUIPE DE TRABALHO/FICHA TÉCNICA (Para realizar o plano de trabalho, que equipe será preciso?)

Nome	Função no Projeto	Profissão ou ocupação	Remunerado (Indique o valor do pagamento em reais)	Voluntário Marque X
José Rubens L. de O. Rossetto	Gestão, Direção e Edição	Produtor Audiovisual	R\$ 2.800,00	
Maysa Leal de Oliveira	Produção e Roteiro	Professora e Pesquisadora	R\$ 1.660,00	

Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Jaqueline Costa C. Moreira	Orientação teórica	Professora Orientadora	(voluntária)	
Felipe Aparecido Bulim	Sonorização e mixagem de som	Designer de Som	R\$ 1.000,00	
Evandro de Souza Santos	Direção de Arte e Fotografia	Produtor Audiovisual	R\$ 1.000,00	
Luiza Campos	Gestão de Mídia e Divulgação	Publicitária	R\$ 500,00	

4.3 - ORÇAMENTO E CRONOGRAMA FINANCEIRO (As parcelas dos 1.º, 2.º e 3.º períodos devem corresponder a 40%, 40% e 20% do orçamento)

ORÇAMENTO: Detalhar aqui os itens necessários à execução do projeto.

1.º Período			Valores R\$ 4.523,80		Período 02 meses	
Descrição	Quant.	Unidade	Unitário	Total	Início	Fim
ISS	2	%		R\$ 90,50		
INSS	14	%		R\$ 633,35		
IR	7,5	%		R\$ 339,30		
Direção	5	diárias	150,00	R\$ 750,00		
Produção	5	diárias	120,00	R\$ 600,00		
Roteirista	1	trabalho	700,00	R\$ 700,00		
Total – 1.º Período				R\$ 3.113,15		

2.º Período			Valores R\$ 4.523,80		Período 02 meses	
Sobra do 1º Período			R\$ 1410,65			
Descrição	Quant.	Unidade	Unitário	Total	Início	Fim
ISS	2	%		R\$ 90,50		
INSS	14	%		R\$ 633,35		
IR	7,5	%		R\$ 339,30		
Direção	5	diárias	150,00	R\$ 750,00		
Produção	3	diárias	120,00	R\$ 360,00		
Direção de Arte e Fotografia	10	diárias	100,00	R\$ 1.000,00		
Edição, Montagem e Finalização	10	diárias	100,00	R\$ 1.000,00		
Equipamentos (Tripé e iluminação)	2	unidades	200,00	R\$ 400,00		
Equipamentos (Microfone Lapela)	1	unidade	130,00	R\$ 130,00		
Equipamentos (Câmera)	3	diárias	160,00	R\$ 480,00		
Total – 2.º Período				R\$ 5.183,15		

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

3.º Período			Valores	R\$ 2.261,90	Período	06 meses
Sobra do 2º Período				R\$251,30		
Descrição	Quant.	Unidade	Unitário	Total	Início	Fim
ISS	2	%		R\$ 45,25		
INSS	14	%		R\$ 316,70		
IR	7,5	%		R\$ 169,65		
Direção	2	diárias	150,00	R\$ 300,00		
Sonorização e Mixagem de Som	10	diárias	100,00	R\$ 1000,00		
Gestão de Mídia e Divulgação	10	diárias	100,00	R\$ 1000,00		
Inscrições em editais de festivais	2	inscrição	90,00	R\$ 180,00		
Total – 3.º Período				R\$ 3.011,60		
Valor Total do Projeto				R\$ 11.307,90		

5. PARCERIAS

Para desenvolver esse projeto, haverá a participação/apoio de outras entidades, empresas ou indivíduos?
(X) Sim () Não

Caso afirmativo, quais e de que maneira?

Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista - PPGMiT/FAAC/UNESP Câmpus de Bauru.

Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista - FCT/UNESP Câmpus de Presidente Prudente.

Entidade/Empresa Parceira	Descrição da Parceria	F	E
PPGMiT/FAAC/UNESP Campus de Bauru	Arquivo do Filme em Repositório Institucional Divulgação do filme nas plataformas e redes da Instituição. Exibição do filme na Instituição, com espaço para debate com a audiência sobre produção audiovisual.		
FCT/UNESP Campus Presidente Prudente	Arquivo do Filme em Repositório Institucional Divulgação do filme nas plataformas e redes da Instituição. Exibição do filme na Instituição, com espaço para debate com a audiência sobre produção audiovisual.		

E – Recurso Econômico (Recursos em materiais e/ou serviços)

F – Recurso Financeiro (Recursos em espécie)

6. ELABORAÇÃO DE PRODUTOS CULTURAIS (se for o caso)

Do projeto resultarão produtos culturais tais como produções audiovisuais, mídias digitais, livros, catálogos, revistas, jornais, ingressos etc.?

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

(X) Sim () Não

Em caso afirmativo, preencha o campo abaixo:

Produto	Quantidade
Filme documentário de curta metragem sobre Narrativas Transmídia.	Ilimitada
Sessão pública de exibição e discussão sobre o processo de produção do filme.	2 exibições com 40 vagas

6.1 - Distribuição ou venda dos Produtos Culturais

Para quem os produtos serão distribuídos?

O filme será distribuído para o público em geral, para a comunidade acadêmica da UNESP e outras comunidades acadêmicas conveniadas.

Como serão entregues?

O filme estará disponível para acesso público e gratuito através do Youtube e também no Repositório Institucional da FAAC/UNESP de Bauru, sendo publicitado através das redes sociais da UNESP e de seu idealizador. O filme também será disponibilizado para o acervo da Cinemateca Digital Bauruense para livre acesso.

No caso de mídias digitais, em que plataformas serão disponibilizadas?

O filme estará disponível no Youtube, na Plataforma Institucional da UNESP e na Cinemateca Digital Bauruense.

Se os produtos forem vendidos, qual o valor unitário do produto?

Não se aplica

Estes produtos irão ajudar a sustentar o projeto? De que modo?

Não se aplica

7. CONTRAPARTIDA

7.1 - Produto (Livros, ingressos, revistas, espetáculos, álbuns digitais, podcasts, produções audiovisuais etc.) - resultante do projeto aprovado, seja ele qual for.) Neste item, explicitar a quantidade do(s) produto(s) gerado(s) pelo projeto que o proponente irá disponibilizar para a Secretaria Municipal de Cultura (gestora do Programa) que dará a destinação pertinente a cada caso. (Ex.: distribuição nos equipamentos culturais públicos).

Como contrapartida, será disponibilizado para a Secretaria Municipal de Cultura o arquivo digital do filme documentário, facultando-lhe o direito de exibição, cópia e distribuição. O filme também será disponibilizado para o acervo da Cinemateca Digital Bauruense. Ainda como contrapartida, todo material e publicitação do documentário em redes sociais, assim como o próprio filme, constará o apoio da Secretaria Municipal de Cultura.

7.2 - Contrapartida social ou benefício à população conforme plano de trabalho

(É uma ação a ser desenvolvida pelo proponente do projeto. Sempre que houver possibilidade, deverá estar diretamente relacionada ao projeto aprovado - com verba própria - de forma a contribuir para a descentralização cultural e/ou a universalização e democratização do acesso a bens culturais e deverá se referir à realização de oficinas, eventos gratuitos ou outras atividades afins.)

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Como contrapartida social, o proponente realizará, em salas da UNESP no câmpus de Bauru e no câmpus de Presidente Prudente, uma sessão pública de exibição do filme documentário, seguida de um debate entre os participantes e o autor, sobre o processo de produção audiovisual, em datas a serem divulgadas nas impressas locais e redes sociais.

8. CURRÍCULO DO PROPONENTE (Aqui deverá ser apresentado o currículo do proponente. Para pessoa jurídica: currículo da instituição no qual conste o nome, histórico e principais realizações na área cultural. Utilize mais de uma folha, se necessário.)

8.1 – Formação profissional

José Rubens Leal é produtor audiovisual, desde 2015, formado pelo Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru. É mestrando do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP de Bauru. Atua como operador de áudio e vídeo na empresa Casablanca Online e também é Técnico em Informática, formado pela ETEC Rodrigues de Abreu.

8.2 – Experiência na área cultural

Produtor Audiovisual desde 2015 atuando principalmente como editor e montador, já tendo produzido videocliques, curta metragem, entrevistas e documentários. Entre os principais trabalhos se destacam:

Projeto Experimental “Silhuetas”. Documentário de onze minutos e meio. Entrevista com a fotógrafa Paula Machado sobre a técnica e a arte da fotografia. Trabalho realizado em um grupo de três colegas em que exerci a função de técnico de som realizando as captações de som direto durante a entrevista. O documentário está disponível no *Vimeo* através do link <https://vimeo.com/141331072>.

Projeto Documental “Sobre os Trilhos da História”. Documentário de vinte e seis minutos. A obra trata de histórias da antiga estação ferroviária de Bauru/SP, com sua narrativa estruturada pelos trabalhadores locais da época. Nesta produção fui responsável pela montagem, edição e finalização do filme. O documentário “Sobre os Trilhos da História” foi finalista no 10º *Istanbul International Architecture and Urban Films Festival* na Turquia e semifinalista no *Lakecity Film Festival*, na Nigéria e atualmente está disponível no *Youtube* através do link <https://youtu.be/tL7f1BwZcF0>.

“Tabula Rasa”, curta metragem de horror com 30 minutos de duração. Explorando o medo através da linguagem audiovisual e os recursos do cinema não-verbal. Nessa produção atuei como assistente de direção, ator, diretor de arte, produtor, montador e editor. O trabalho inscrito no festival *Independent Horror Movie Awards* foi nomeado vencedor nas categorias de melhor edição e melhor cinematografia, em 2019. O curta metragem “Tabula Rasa” está disponível no *Vimeo* através do link <https://vimeo.com/350041658>.

“Rugas de Vida”, um longa-metragem de sessenta minutos abordando o tema envelhecimento. A partir de entrevistas, o filme resgata de maneira sensível, memórias e histórias de vida de personagens da terceira idade. O documentário “Rugas de Vida” teve apoio da Lei Municipal de Estímulo à Cultura de Bauru para ser produzido. Nele, trabalhei como editor, montador e finalizador do filme que acabou premiado finalista no *Lift-Off Sessions*, em *Inver*, no Reino Unido, em 2020. “Rugas de Vida” está disponível no link <https://youtu.be/EsYBv2GVmMo>.

Projeto documental “*Cannabis Medicinal: Legalizando a Cura*”, realizado com apoio da Secretaria Municipal de Cultura de Bauru, o projeto foi contemplado e financiado pela Lei Federal Aldir Blanc. O documentário de dezoito minutos retrata a luta pela legalização do uso de óleo de cannabis para fins

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

medicinais no Brasil, através das narrativas de mães e pacientes da Associação Maléli, de Marília. Trabalhei em sua produção, direção, edição, montagem e finalização. “*Cannabis Medicinal: legalizando a cura*” pode ser visto no Youtube, através do link <https://youtu.be/-rPcYRxxzIN0>.

8.3 – Função dentro do Projeto

O proponente é responsável pela pesquisa e pelo projeto, gestão da equipe e recursos. Também atuará como diretor geral e como editor e finalizador do filme.

9. CURRÍCULO DO RESPONSÁVEL TÉCNICO (Aqui deverá ser apresentado o currículo do responsável técnico, caso proponente pessoa jurídica. Utilize mais de uma folha, se necessário.)

9.1 – Formação profissional

Não se aplica.

9.2 – Experiência na área cultural

Não se Aplica.

9.3 – Função dentro do Projeto

Não se aplica.

10. CURRÍCULO DA EQUIPE DO PROJETO (Preencher um para cada componente do projeto.

Enumere, de forma resumida, as principais atividades exercidas, em especial, na área do projeto.)

Nome	Maysa Leal de Oliveira					CPF	501.300.481-00	
RG	19.8080.288-5	Endereço	Rua Getúlio Amaral 1-47					
Bairro	Jd. Europa	CEP	17017494	Cidade	Bauru	UF	SP	
Telefone				Celular	(14) 99754 5058			
E-mail	maysaleal@hotmail.com			Site / Redes sociais	https://www.facebook.com/maysa.leal.3			

10.1 – Formação profissional

Professora e pesquisadora, Doutora em Ciência, Tecnologia e Sociedade pela Universidade Federal de São Carlos, PPGCTS/UFSCAR. É Mestra em Cultura e Comunicação pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto, FLUP, Portugal, com título validado no Brasil pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, ECA/USP. É pós-graduada pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista, FCL/UNESP, Brasil com o título de especialista em Identidade Nacional, Educação e Desenvolvimento: o Brasil e América Latina na Realidade Global. Bacharel em Comunicação Social pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, pela Universidade Estadual Paulista, FAAC/UNESP e Técnica em Publicidade e Propaganda com habilitação plena.

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

10.2 – Experiência na área cultural

É parecerista cultural da Fundação Municipal de Cultura de Ponta Grossa/PR. Possui textos publicados em livros, jornais e periódicos científicos com destaque para as seguintes publicações:

OLIVEIRA, Maysa Leal; NASCIMENTO, Carina. *Reflexões sobre Educação e Arte no Brasil: o teatro de bonecos como alternativa metodológica de inclusão da arte e da cultura no processo educativo*. **Revista Multiplicidades**, ISSN 2179-8753, Volume III - Ano III - 2013, pp. 107-112. Disponível em: <http://www.revistamultiplicidades.com.br/ver-artigo.php?id=82>

OLIVEIRA, Maysa Leal. *Os Filhos de Pindorama Vencem Anhangá*. In: Cidival Moraes de Sousa. (Org.). *Cartas à Paulo Freire: escritas por quem ousa esperar*. 1ed. Campina Grande/PB: EDUEPB, 2021, v. 1, p. 121-124.

OLIVEIRA, Maysa Leal. *Reflexões sobre Ciência e Cultura: a utopia de uma ciência do Brasil*. In SOUSA, Cidival Moraes (Org.). *Um Convite à Utopia: Tecnopias, Justiça Social e Felicidade*. Editora da Universidade Estadual da Paraíba EDUEPB, Campina Grande/PB, 2018, pp. 205-229. Disponível em: <http://eduepb.uepb.edu.br/e-books/>

Também possui produção técnica na área cultural e artística com destaque para os seguintes trabalhos:

Vídeo Documentário : Projeto e roteiro do vídeo documentário *Cannabis Medicinal: Legalizando a Cura*; em 2020, com financiamento da lei Aldir Blanc e Apoio da Secretaria Municipal de Cultura de Bauru. Direção de José Rubens L.O. Rossetto; Direção de Arte de Fabricio Ferreira dos Santos e Ruan Puga e edição e Montagem de José Rubens Leal. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=-rPcYRxxzIN0&feature=youtu.be>

Teatro de Bonecos “IT Espetáculo de Animação”: Orientação teórica do projeto e roteiro na construção do *Espetáculo de Animação IT*, da Cia. Anima de Teatro e Performance, com os atores manipuladores Susan Lopes e Carlos Meloni; direção de Carlos Meloni; roteiro de Susan Lopes, Carlos Meloni e Maysa Leal; edição sonora de Lucas de Oliveira e Talita Bidiaki; cenografia e adereços de Carlos Meloni; iluminação de André Bazan; orientação teórica de Maysa Leal e orientação psicológica de Elizabeth Toledo.

Espetáculo de Dança: Planejamento e execução do evento internacional Movimento Brasil Espetáculo de Euritmia, com vinte e três artistas da Escola de Witten da Alemanha, uma realização da Viver Escola Waldorf de Bauru, com o apoio da Secretaria Municipal da Cultura e da Federação das Escolas Waldorf do Brasil.

10.3 – Função dentro do Projeto

Maysa Leal é responsável pela produção e roteiro do documentário.

Nome	Jaqueline Costa Castilho Moreira	CPF	083.225.848-22
-------------	----------------------------------	------------	----------------

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

RG	13.071.510-4	Endereço	Rua Augusto Jesus, 103. Apartamento 82.					
Bairro	Vila Jesus	CEP	19020-020	Cidade	Presidente Prudente	UF	SP	
Telefone				Celular	+55 18 98191-8998			
E-mail	jaqueline.castilho@unesp.br			Site / Redes sociais				

10.1 – Formação profissional

Tem formação na área de Comunicação, Saúde e Educação. É Bacharel em Comunicação Social pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, Licenciada Plena em Educação Física pelo Centro Universitário Moura Lacerda. Mestra em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho- UNESP/Rio Claro e Doutora em Educação Escolar pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho- UNESP/Araraquara. Tem quatro Especializações: Atividade Motora Adaptada pela UNICAMP/SP; Formação de Professores para Cursos Semipresenciais e de Educação a Distância pela FCT/UNESP/SP; Tecnologias, Formação de Professores e Sociedade pela UNIFEI/MG e Docência da Língua Portuguesa para Estrangeiros pela UNINTER. Atualmente é Professora Assistente Doutora na Faculdade de Ciências e Tecnologia, junto ao Departamento de Educação Física da UNESP de Presidente Prudente. Docente do Programa de Mestrado Profissional Interdisciplinar em "Mídia e Tecnologia" PPGMiT, da UNESP/Bauru, linha 2: Tecnologias midiáticas. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas IPTECHI (Inovações Pedagógicas, Tecnológicas e Suas Histórias)/CNPQ. Trabalhou como Orientadora de Disciplinas durante o Curso Semipresencial de Pedagogia da UNESP/UNIVESP/FUNDUNESP, no Campus Experimental da UNESP/São Vicente, por três anos e meio. Em 2016 ministrou o aperfeiçoamento de 30h sobre jogos virtuais para Professores de Educação Física na Diretoria de Ensino de Presidente Prudente Publicitária autônoma - Registro 3897 Folha 137 Livro 11, com experiência na área de Marketing e de Publicidade. Atualmente tem dedicação exclusiva à vida acadêmica investigando temas relacionados à Mídia, Tecnologia, Saúde, Educação, Interdisciplinaridade, Ludicidade e Ensino Remoto Emergencial (ERE). Tem predileção por criação de materiais didáticos/pedagógicos; em especial, jogos que envolvam virtualização do corpo com tecnologia acessível.

10.2 – Experiência na área cultural

Possui textos publicados em livros, jornais e periódicos científicos, além de outras produções técnicas na área das artes e da cultura com destaque para os seguintes trabalhos:

MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho. Minidocumentário '50 anos do Curso de Educação Física em Presidente Prudente: do IMESPP a UNESP'. 2021. Vídeo.

ROSSETTO, J. R. L. O. ; BULIM, F.A. ; MOREIRA, J. C. . Minidocumentário: Inteligência coletiva: talentos em sinergia. 2021. Vídeo.

BULIM, F. A. ; MOREIRA, Jaqueline Costa Castilho . Soma Rock: música, tecnologia e novas perspectivas em se produzir eventos no ambiente digital. In: Alice Martins; Natalia Viola; Regilene Sarzi (Orgs).. (Org.). Debates sobre Arte e Estética. 1ed.Aveiro/Portugal: RIA EDITORIAL, 2021, v. 1, p. 374-401.

MOREIRA, JAQUELINE COSTA CASTILHO; VANALLI, T. R. ; FERNANDES, K.G. . Audiovisual e diálogos em bibliotecas universitárias: o CinemOteca Live como recurso educacional (2019-2021).. In: Jesús

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Flores; Jacqueline Oyarce; Gloria Rodrigues Garay (Orgs). (Org.). O ecossistema midiático do novo: olhares tecnológicos. 1ed. Aveiro/Portugal: RIA EDITORIAL, 2021, v. 1, p. 274-298.

MOREIRA, J. C.. Novas mídias sociais: interface comunicação e ciência. 2019. (Site).

MOREIRA, JAQUELINE COSTA CASTILHO. O virtual como ideia em trânsito e o nomadismo digital pedagógico como atitude docente. *POLÍTICA E GESTÃO EDUCACIONAL (ONLINE)* JCR, v. 21, p. 1668-1679, 2017.

MOREIRA, J. C.; Sandra Valéria ; Maria Irismar Morotti ; Maria Angela Nosaki Beraldo . Teia esportiva - Boletim de rádio Pod cast. 2007.

10.3 – Função dentro do Projeto

Jaqueline é responsável pela orientação da pesquisa teórica que fundamenta o projeto.

Nome	Felipe Aparecido Bulim				CPF	382.283.388-64		
RG	52.695.682-3	Endereço	Rua Antônio dos Reis, 9-14. Apartamento 02.					
Bairro	Vila Brunhari	CEP	17011-030	Cidade	Bauru	UF	SP	
Telefone				Celular	+55 17 99201-1103			
E-mail	felipebulim@gmail.com			Site / Redes sociais	instagram.com/felipebulim			

10.1 – Formação profissional

Mestrando em Mídia e Tecnologia pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista - UNESP/Bauru. Tecnólogo formado no Curso Superior de Tecnologia em Produção Fonográfica pela Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Tatuí, atualmente trabalha com Produção Musical, Engenharia de Áudio e Produção de Eventos.

10.2 – Experiência na área cultural

Possui textos publicados em livros, e outras produções técnicas na área das artes especialmente no campo da música, com destaque para o festival Soma Rock, projeto de produção musical independente para composição coletiva de músicas inéditas, originado do seu Trabalho de Graduação, e que continua ativo em sua terceira edição. Além do Soma Rock destacamos os seguintes trabalhos:

BULIM, F. A.; MENEGUETTE, L. C.. Estudo sobre Música Pop: Uma Proposição Metodológica de Análise Musical, v. 11, p. 61, 2019.

BULIM, F. A.; MENEGUETTE, L. C. ; ROSSI, D. C. ; MOREIRA, J. C. C. ; AMÉRICO, Marcos . Áudio para Realidade Virtual: Reflexões a partir do Jogo Eny's Bar. In: Dorival Campos Rossi; Jaqueline Costa Castilho Moreira; Marcos Américo; Guilherme Cardoso Contini. (Org.). Jogos em ambientes virtuais: virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares. 1 ed. Bauru: UNESP - FAAC, 2020,

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

v. 1, p. 127-135.

BULIM, F. A.. Estudo sobre música pop: proposição metodológica e ensaio sobre o Top 10 de 2017. In: III Mostra Tecnocientífica da Fatec Tatuí, 2018, Tatuí. Anais da III Mostra Tecnocientífica da Fatec-Tatuí. São Paulo: Centro Paula Souza, 2018.

BULIM, F. A.; MENEGUETTE, L. C. . Estudo sobre Música Pop: Proposição Metodológica de Análise Musical. In: Iv Mostra Tecnocientífica da Fatec-Tatuí, 2018, Tatuí. Anais da IV Mostra Tecnocientífica da Fatec-Tatuí. São Paulo: Centro Paula Souza, 2018.

BULIM, F. A.; SANTOS, Júlia Madalena ; SOARES, M. C. P. ; VALÉO, T. A. ; SILVA, Y. E. R. . Soma Rock: Realização de um Evento Musical Inspirado no Rock In' 1000. In: IV Mostra Tecnocientífica da Fatec-Tatuí, 2018, Tatuí. Anais da IV Mostra Tecnocientífica Da Fatec-Tatuí. São Paulo: Centro Paula Souza, 2018.

10.3 – Função dentro do Projeto

Felipe Bulim realiza a sonorização e mixagem de som do filme documental Narrativas Transmídia.

Nome	Evandro de Souza Santos				CPF	334.918.688-23				
RG	48.703.885-X	Endereço	Avenida Celso Garcia, 1907. Bloco 18, apartamento 31.							
Bairro	Belenzinho		CEP	03015-000		Cidade	São Paulo		UF	SP
Telefone					Celular	+55 11 98270-3075				
E-mail	librationfilms@gmail.com				Site / Redes sociais	instagram.com/librationfilms				

10.1 – Formação profissional

Evandro Souza é Produtor Audiovisual graduado pelo Curso Superior de Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Roteiro e Direção Cinematográficos, atuando principalmente nos seguintes temas: audiovisual, artes visuais, cinema, produção cinematográfica e direção cinematográfica. Atualmente é operador de áudio e vídeo na empresa Casablanca Online, em São Paulo.

10.2 – Experiência na área cultural

Entre os trabalhos já realizados destacam-se o videoarte "Corpo Avulso", semifinalista do *Global Short Film Awards*, em NY, e exibido em outros cinco festivais internacionais; o documentário "Sobre os Trilhos da História", exibido em quatro eventos em Istambul, na Turquia, entre outros; e os curtas-metragens "Móvito" e "Espectro". Esse último, uma co-produção entre Brasil, Estados Unidos e Irlanda. No segundo semestre de 2017, foi responsável pela curadoria de cinema da unidade do SESC Bauru, com a Mostra Cinema e Sociedade, em que, a cada mês, um tema era proposto, com exibição de filmes e bate-papos com participantes relacionados de alguma forma com o assunto. Ao fim, organizou uma mostra com filmes produzidos na cidade, com o intuito de dar visibilidade à produção local. Recentemente, finalizou o

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

documentário "Rugas de Vida", contemplado pelo Programa de Estímulo à Cultura de Bauru. Com estes trabalhos, recebeu um total de 27 louros em festivais nacionais e internacionais, em lugares como Nova York, Istambul, Alasca, Pádua, Marrocos e Rio de Janeiro.

10.3 – Função dentro do Projeto

Evandro Souza é responsável pela direção de arte e fotografia do filme documentário Narrativas Transmídia.

Nome	Luiza Campos				CPF	410.346.508-58		
RG	48.763.654-5	Endereço	Rua tenri, 9-72					
Bairro	Vila independência	CEP	17054-250	Cidade	Bauru	UF	SP	
Telefone				Celular	+55 14 98116-1828			
E-mail	mendoncaluiza93@gmail.com			Site / Redes sociais	instagram.com/prefirolu			

10.1 – Formação profissional

Mestranda em Comunicação pela Unesp - Universidade Estadual de São Paulo. Possui MBA em marketing digital, global e de relacionamento - IBRA (2020). Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Fib - Faculdades Integradas de Bauru (2018). Tem experiência na área de comunicação, criação, branding, gestão de mídias sociais e produção de eventos.

10.2 – Experiência na área cultural

Atualmente é coordenadora de mídias sociais da Coordenadoria de Permanência Estudantil (Cope)/Unesp. Já trabalhou com produção gráfica na criação de logos, panfletos, cartões de visita, post para fan pages do Facebook e Instagram. Também trabalhou com produção de eventos, jogos do vôlei Bauru, cotações e criação de conteúdo para fan pages de clientes na agência Angélica Santini Assessoria em Marketing e Comunicação Integrada. Foi publicitária do comediante Marcus Cirillo entre 2017 e 2019 com participação na gravação do DVD comédia stand up - Marcus Cirillo do interior para o mundo.

MENDONÇA, L. C.. Gravação DVD comédia stand up - Marcus Cirillo do interior para o mundo. 2019. (Outro).

10.3 – Função dentro do Projeto

Luiza Mendonça é responsável pelo plano de divulgação e lançamento do filme documental Narrativas Transmídia.

11. PLANO BÁSICO DE DIVULGAÇÃO (Informar qual peça gráfica ou veículo de comunicação será utilizado, as respectivas especificações e o número de exemplares ou inserções que serão realizadas. Ver exemplos e aplicações da identidade visual do Programa no Anexo V.)

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Peça de Divulgação	Tamanho/ Duração da Peça de Divulgação	Veículos de Divulgação	Quantidade
Publicações em rede social	Textos com até 280 caracteres	Twitter	05
Publicações em rede social	Texto publicitário até 2200 caracteres	Instagram/Facebook	05
Publicações em rede social	Cartazes de divulgação	Twitter/Instagram/Facebook	05
Publicações em rede social	Trailer de 15s a 30s	Twitter/Instagram/Facebook	02
Release de imprensa	Texto até duas laudas com imagem	Meios internos de divulgação institucional da UNESP	01
Release de imprensa	Texto até duas laudas com imagem	Imprensa em geral	01

12. DOCUMENTAÇÃO POR ÁREA

De acordo com a área do projeto escolhida, é obrigatória a apresentação da seguinte documentação:

12.1 - Artes Cênicas (teatro, dança e circo)

Cópia dos textos, roteiro da apresentação e trilha sonora (no caso de dança), definição do elenco, desenhos do cenário e figurino, quantificação de som e luz, esboço do programa, e em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.2 - Artes Visuais (design, fotografia, artes gráficas, artes plásticas)

Tratando-se de: a) Livro: apresentar um esboço/"boneco" integral do volume a ser publicado; b) Exposição: indicar o local de realização, apresentar, no mínimo, 10 fotografias dos trabalhos a serem expostos e um esboço do catálogo, caso esteja previsto; c) Design: apresentar esboço, protótipos, desenhos, descrições do produto e apontar sua utilidade; d) Em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.3 – Audiovisual

Tratando-se de: a) Produções audiovisuais: apresentar roteiro, storyboard ou processo descritivo que o substitua, desenhos de cenários, figurinos, trilhas sonoras, descrições das locações das filmagens; b) Em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.4 - Literatura (ensaio, poesia, prosa, revistas, relatos ou mídia digital)

Tratando-se de: a) Livro: apresentar cópia integral do volume ou equivalente a ser publicado. Quando um projeto prever duas ou mais edições diferentes de um mesmo produto, é obrigatória a apresentação de todos os "bonecos" do material a ser produzido; b) Mídia Digital: apresentar uma simulação da proposta do produto a ser realizado; c) Em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.5 - Música

Tratando-se de: a) Álbum: apresentar os arquivos prévios em formato MP3, entregues em pendrive, com, no mínimo, 5 (cinco) músicas do material a ser editado, apresentação das partituras ou letra cifrada de cada uma das músicas apresentadas; b) Show: apresentar o roteiro, o local, os músicos, a itinerância, repertório, quantificar som e luz; c) Em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.6 - Patrimônio, Memória e Identidades Culturais

Tratando-se de: a) Projeto de Restauração: apresentar a documentação necessária para fundamentar a proposta, plantas, desenhos, fotografias e mencionar os procedimentos técnicos a serem adotados; b) Restauração: apresentar o levantamento detalhado, o mapeamento de dados, o diagnóstico e as propostas de intervenções a serem realizadas, detalhadas e com a especificação das metodologias, critérios e materiais a serem utilizados, autorização do proprietário dos bens a receber as intervenções propostas no projeto, autorização para a realização da obra, emitida por autoridade competente, cópia do tombamento, quando for o caso; c) Publicação: apresentar uma cópia integral do volume a ser publicado; d) Monumentos: apresentar o projeto detalhado, inclusive mencionando o local; e) Em caso de oficinas, cursos e/ou eventos, apresentar a metodologia, público-alvo, objetivos e conteúdo.

12.7 - Outras (Propostas não contempladas nos itens anteriores)

**Programa Municipal de Estímulo à Cultura
Edital 2022**

FORMULÁRIO DE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Preencher o Formulário de Apresentação do Projeto da mesma forma, justificar a não vinculação aos itens mencionados acima e anexar a documentação que achar necessária.

Obs.: Para todas as áreas: quando forem necessárias, anexar autorizações de direitos autorais para obras teatrais, audiovisuais, uso de imagens, Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD), Sociedade Brasileira de Autores (SBAT), entre outras.

13. Informações complementares (anexar outras informações que julgar necessárias para a avaliação do projeto)

12. DOCUMENTAÇÃO POR ÁREA

12.3 – Audiovisual

Processo descritivo do Produto Audiovisual

O documentário será apresentado por um narrador personagem, filmado em ambiente interno, informal e descontraído. Sua locução decorrerá no ritmo de uma conversa, que em determinados momentos será ilustrada por imagens de bancos de imagens de domínio público correspondentes ao assunto. A sonorização dará o tom do diálogo entre o narrador personagem e o espectador, mantendo a dinâmica da conversa, a partir do conteúdo elucidado a seguir e que será roteirizado na sequência da aprovação do projeto:

Nos últimos trinta anos, com os meios eletrônicos de comunicação e informação ocupando espaços de representatividade cada vez mais relevantes nas sociedades, a representação da dimensão digital nas culturas tem sido cada vez mais observada. Esse processo de “mídiação”, dá origem a um novo tipo de sociabilidade, que não ocorre mais num território físico, sendo encenada em um novo tipo de ambiente, o *bios* midiático, onde sua realidade é virtual. De outro lado, o processo de “mídiação” provoca uma desestrutura nos modelos convencionais das grandes empresas de comunicação, agora confrontadas com novas condições de fabricação de mensagens, de informação, de arte e de conhecimento. Ocorrem mudanças qualitativas, uma vez que a multidimensionalidade da esfera virtual propicia renovadas condições de experimentação estética, comunicacional, política e social.

Com a crescente imersão humana em novos territórios virtuais, as histórias de entretenimento evoluíram e agora se desdobram em rede e múltiplas mídias convergem e se concatenam em várias plataformas, dando origem a um novo gênero narrativo que se chamou de narrativa transmídia. Esse tipo de narrativas designa a utilização de várias plataformas midiáticas que convergem para contar uma história, sendo que cada meio explora o que faz de melhor para que a história seja contada, introduzida em um filme, escrita em romances e quadrinhos, ou que seu mundo possa ser explorado e experimentado através de um jogo.

O termo narrativa transmídia se originou do inglês *Transmedia Storytelling*, utilizado para sugerir uma estrutura narrativa particular ou um novo modelo de narração,

estruturado através de várias mídias utilizando linguagens diversificadas. As narrativas transmídia são contadas nos vários meios de forma independente, preservando a autonomia do consumo, ou seja, não há necessidade de se ter visto o filme para: curtir o jogo, apreciar a música, divertir-se com o show ou participar de um evento, todos dentro de uma mesma estrutura narrativa, mas desenvolvidos de forma autônoma.

As narrativas transmídia dizem respeito a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias e podem ser entendidas como a arte da criação de um universo. Essa nova estética resultaria de uma convergência midiática desencadeada por mudanças tecnológicas e de mercado, envolvendo não apenas o fluxo de conteúdos através de múltiplos meios, mas também, a colaboração entre vários mercados de mídias, além de uma mudança no comportamento do público que passou a migrar pelos vários meios de comunicação. Vivemos uma “cultura da convergência”, em que a palavra convergência define as inúmeras mudanças no mercado econômico, nas tecnologias, na cultura e na sociedade atual. O termo também diz respeito a uma transformação que envolve o comportamento das pessoas, cada vez mais estimuladas a encontrar novidades, informações e conexões em meio a diferentes conteúdos, espalhados em diversas mídias.

A palavra convergência já tinha sido empregada nos anos de 1970, para fazer alusão ao “casamento perfeito” entre as empresas de desenvolvimento de computadores e as empresas de telefonia e telecomunicações. Nos anos de 1980, foi usada para referir o desenvolvimento tecnológico digital que proporcionou a integração, em um mesmo dispositivo ou suporte, de vários elementos como os textos, números, imagens e sons. A ideia de convergência também traduz o esforço de pesquisadores que revisando teorias de outras áreas criaram “visões e articulações” diferenciadas do que estava posto até então.

Todavia, a nova forma de pensar os movimentos de convergência, presumindo que as novas mídias irão conviver com as antigas de maneira intrincada e complexa, contraria o antigo pensamento que cercou a revolução digital, quando se imaginava que os novos meios substituiriam os antigos. Atualizando o pensamento acerca das relações entre as mídias, a ideia de uma “cultura da convergência” suscita a exploração de novas e inéditas possibilidades interativas, entre as quais se situam as narrativas transmídia.

A convergência na narrativa transmídia, não significa a adaptação de uma história, de uma mídia para outra. Para esclarecer, é importante fazer uma distinção entre

as ideias de transmídia e cross-media, uma vez que a ideia de transmídia propõe um conteúdo independente e expansível, enquanto o termo cross-media designa um mesmo conteúdo adaptado em diversas plataformas. No mundo das narrativas transmídia, em cada uma das mídias, seja na televisão, rede social, cinema, plataforma de *streaming*, quadrinhos, etc, a história contada é complementar e as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção de um “universo”. Essa diversidade midiática e textual é uma das fontes mais importantes de complexidade na cultura popular contemporânea.

Esse novo modo de narrar e de contar histórias, através de diferentes mídias e linguagens, cria transformações nos modos de produção e no processo de consumo das narrativas, fazendo com que as empresas, os pesquisadores e os produtores de conteúdo, visualizem novas oportunidades de negócios para o mercado de mídia. Simultaneamente, exige que as novas gerações de público desenvolvam novas habilidades, aprendendo a lidar com o fluxo das narrativas e se tornando “caçadores de informações de fontes múltiplas”. Esse processo transformador deriva de iniciativas dos produtores da mídia principal, como as grandes corporações que investem em cinema, televisão e jogos eletrônicos, ou seja, as narrativas transmídia também têm um sentido econômico.

Um exemplo de corporação que vem influenciando o cenário, especialmente na área dos games, é a gigante chinesa *Tencent*, empresa proprietária da *Riot Games*, uma das maiores companhias de jogos eletrônicos do mundo. Cada vez mais as narrativas transmídia parecem ser uma das estratégias mais difundidas das corporações de mídia introduzindo transformações profundas em textualidades, lógicas de produção e práticas de consumo cultural.

Como as principais motivações das empresas são sempre financeiras, elas começaram a repensar o significado do que é consumir mídia e encontraram nas narrativas transmídia a possibilidade de construir e expandir franquias de entretenimento cada vez mais lucrativas, operando uma mudança nos padrões de propriedade dos meios de comunicação. Enquanto o foco da velha Hollywood era o cinema, os novos conglomerados têm interesse em controlar toda uma indústria de entretenimento.

Contudo, o processo de convergência não é um movimento apenas corporativo. Há mudanças no comportamento das pessoas, que deixam de ser apenas espectadores para se

tornarem usuários, com participação mais ativa, de forma que o movimento de convergência das corporações coexiste com uma “convergência alternativa” em que os indivíduos cada vez utilizam os dispositivos tecnológicos para ter o controle sobre o fluxo de mídia que acessam e para se relacionarem com as outras pessoas em um novo tipo de sociabilidade virtual.

“Artistas populares – trabalhando nas lacunas deixadas pela indústria da mídia – perceberam que podem surfar nessa nova onda do mercado e produzir trabalhos mais ambiciosos e desafiadores. Ao mesmo tempo, esses artistas estão construindo uma relação mais cooperativa com os consumidores: trabalhando juntos, membros do público conseguem processar mais informações sobre a história do que se imaginava. Para atingir seus objetivos, esses narradores estão desenvolvendo um modelo de autoria mais cooperativo, cocriando conteúdos com artistas com visões e experiências diferentes.”

Estrutura das Narrativas Transmídia

A possibilidade de se construir uma narrativa transmídia se deve a uma estrutura relativamente fixa, um conjunto de elementos da narrativa que possibilita a sua expansão, através das diversas mídias, sem que a história perca a coerência ou a canonicidade. Essa estrutura, que organiza o mundo da narrativa transmídia, é o que cria os universos ou, no inglês, o *worldness*, onde ocorrem as histórias virtuais. Tal estrutura foi proposta por Lisbeth Klastrup e Susana Tosca (2004) ao descreverem os principais recursos que podemos encontrar em todos os mundos transmídia.

Em resumo, a estrutura das Narrativas Transmídia apresentam três características, sendo elas o *topos*, o *ethos* e o *mythos*. Esses três elementos juntos compõem os aspectos distintivos do universo das narrativas transmidiáticas. *Topos* é uma palavra grega que significa lugar e em retórica se refere ao fundamento da argumentação. Nas narrativas transmídia, o *topos* diz respeito à criação do mundo, ao período histórico, povos e costumes que compõem o ambiente da narrativa e da história. O *ethos* também é uma palavra grega e se refere às características dos personagens da história, ao seu comportamento ético e moral e às oposições entre o bem e o mal. O *mythos*, também do grego, instaura os conflitos desenvolvidos pelos personagens daquele lugar e inclui o passado e suas lendas.

Para se construir uma narrativa transmídia explorando os diferentes meios, estruturas, mecanismos e suas linguagens na construção de um universo, é condição

relevante manter fidelidade canônica a esses três aspectos do *worldness*. Um universo de histórias virtuais, geralmente tem origem numa primeira versão da história e do mundo apresentado, mas pode ser elaborado e alterado ao longo do tempo sem, contudo, renunciar ao seu *topos*, *ethos* e *mythos*.

A ideia de universos transmídia se relaciona com o conceito de gênero, como foi descrito na literatura e teoria do cinema. Nestes contextos, gênero figura como um conceito ao mesmo tempo descritivo e normativo, dependente de um reconhecimento geral dentro de uma comunidade interpretativa. Um universo transmídia funcionaria, interpretativamente, da mesma forma, diferindo no fato de que os produtos ou versões midiáticas “compartilham uma história básica, e há apenas uma versão aceitável de um *ethos*, *topos* e *mythos*”. É possível que grande parte das narrativas transmídia de sucesso advenha da fidelidade a esta estrutura.

Alguns elementos são essenciais para a boa estruturação de uma história transmídia, tais como uma boa trama com momentos de conflito; bons personagens com biografias complexas; estratégias de associação ou semelhança com o mundo do cotidiano para engajar as pessoas, dialogando com aspectos mitológicos e icônicos, elementos ancestrais da psiquê humana.. Também é importante possuir uma identidade estética que possa ser reconhecida em qualquer mídia e um formato serializado. Na construção do universo ficcional transmidiático, o *worldness* ou o mundo da história deve manter os fundamentos de sua estrutura para garantir a permanência do público engajado mantendo-se fiel à configuração original e a história do universo, ou seja, ao seu *topos*, *ethos* e *mithos*.

Já estamos vivendo na cultura da convergência que transformará o modo como os meios de comunicação operam e o surgimento das narrativas transmídia é parte dessa transformação. Grandes empresas de comunicação já se apropriam dessa cultura de convergência midiática para construir narrativas transmídia, ocupando relevante espaço junto ao público e atuando como parte de uma tendência comunicacional, permeada e influenciada por tecnologias que criam ambiências pouco exploradas como objeto da comunicação, afetando “uma ecologia midiática ainda em processo”.

12. DOCUMENTAÇÃO POR ÁREA

12.3 – Audiovisual

Plano de realização da Sessão Pública de Exibição e Discussão sobre o processo de produção do filme.

Como contrapartida social, o Projeto prevê duas exposições públicas do filme documentário com discussões sobre seu processo produtivo. As exposições acontecerão no câmpus UNESP de Bauru e no câmpus de Presidente Prudente, ao final do projeto, sendo devidamente publicitada em seus canais institucionais de comunicação, em datas ainda a serem definidas.

As exposições contarão com uma introdução para apresentação do realizador e de sua equipe retomando suas trajetórias profissionais e acadêmicas. Em seguida, ocorrerá uma sessão de apresentação do filme e um debate com o público participante, sobre o seu tema e processo de produção. A atividade tem carga horária prevista de duas horas. Essas exposições tem como objetivo a transferência de conhecimentos, com estímulo à produção audiovisual dos participantes e a facilitação quanto aos meios disponíveis para essa produção. Também propicia a reflexão crítica quanto ao consumo de narrativas de entretenimento. O público alvo são os estudantes da graduação e pós-graduação da UNESP de Bauru e Presidente Prudente, sobretudo da área de tecnologias e comunicação, sendo, contudo, aberta a todos os interessados e à comunidade em geral, serão abertas 40 vagas em cada sessão. Destaca-se a possibilidade de realização de novas sessões de exposição em outros espaços culturais da cidade de Bauru, conforme demanda.

FICHA TÉCNICA

Evento: Sessão Pública de Exibição e Discussão sobre o processo de produção do filme.

Local: UNESP – câmpus de Bauru e Presidente Prudente.

Data: no final do projeto, a ser definida.

Público Alvo: estudantes da graduação e pós-graduação da UNESP, e comunidade em geral.

Objetivo: transferência de conhecimentos, com estímulo à produção audiovisual dos participantes e a facilitação quanto aos meios disponíveis para essa produção

Metodologia: apresentação expositiva, com apoio de recurso audiovisual.

Conteúdo: apresentação do realizador e de sua equipe retomando suas trajetórias profissionais e acadêmicas, seguida de sessão de apresentação do filme e um debate com o público participante, sobre o seu tema e processo de produção.

ANEXO IB

DECLARAÇÃO DO(A) PROPONENTE

PESSOA FÍSICA

Bauru, 13 / 10 /2022.

Em atendimento ao contido no inciso III, artigo 9.º, da Lei n.º 5575/2008, eu, José Rubens Leal de Oliveira Rossetto, residente à cidade de Bauru, rua Getúlio Amaral nº 1-47, Jardim Europa, CEP 17017-494, telefone n.º (14)99729-4404, portador(a) do RG n.º 54.122.076-7 e CPF n.º 468.874.268-11, **DECLARO** que conheço e aceito, incondicionalmente, as regras do “Programa Municipal de Estímulo à Cultura de Bauru”, bem como que me responsabilizo por todas as informações contidas no projeto e pelo cumprimento do respectivo plano de trabalho.

(assinatura do(a) proponente)

Declaração

Eu, Jaqueline Costa Castilho Moreira, Professora Assistente Doutora na Faculdade de Ciências e Tecnologia da UNESP, junto ao Departamento de Educação Física no campus de Presidente Prudente e docente do Programa de Mestrado Profissional Interdisciplinar em "Mídia e Tecnologia" (PPGMiT), da FAAC/UNESP campus de Bauru, venho declarar por meio desse documento, o apoio ao projeto documental "Narrativas Transmídia", desenvolvido pelo Mestrando José Rubens Leal de Oliveira Rossetto, discente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC/UNESP/Bauru.

Bauru, 13 de Outubro de 2022.



Profa. Dra. Jaqueline Costa Castilho Moreira
PPGMiT/FAAC/UNESP campus de Bauru
FCT/UNESP campus Presidente Prudente