

NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA: AS TRANSFORMAÇÕES DAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS ROMANESCAS COM O ADVENTO DAS MÍDIAS DIGITAIS

Vanessa de Carvalho Santos (UFPI)¹

Resumo: A narrativa transmidiática trata-se de uma mesma história que se desdobra por meio de múltiplas mídias. Ela projeta a ideia que exista um universo ficcional a ser explorado e a audiência precisa imergir nesses mundos – plataformas – para que o entendimento da história seja efetivo. Estamos diante de uma estratégia que fragmenta a narração em texto, imagem e som, mas que caminha *pari passu* para uma união que dá sentido a história. Posto isto, à luz dos estudos de autores como Aguiar e Silva (2006), Murray (2003) e Von Stackelberg (2011), este trabalho discute as transformações das estratégias narrativas do romance com a chegada das mídias digitais, através desta nova forma de narrativa alcunhada como transmidiática.

Palavras-chave: Transmídia; Estratégias; Narrativas romanescas.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

É no florescer de uma nova organização social que diferentes formas de expressões surgem para transmitir o olhar dos sujeitos que a compõe. Gêneros literários nascem, crescem e dissipam-se da mesma forma como acontece ao homem, para dar vez à geração seguinte. As narrativas encontram novas moradas para serem criadas e compartilhadas entre os indivíduos. Elas precisam existir para manter o fascínio do ser humano com as histórias que os conecta com o mundo, com o outro. O romance apareceu em meio às transformações sociais para dar a nós um novo suporte, todavia, o gênero elevou-se grandemente e, muitas vezes, tem sido visto quase como sinônimo de narrativa.

Compreender de que forma o romance sobrevive às mais diferentes sociedades não é mais um mistério. O gênero incorpora os mais divergentes elementos para sobreviver e com base sólida. O romance sofre, assim, modificações ao longo do tempo e novas estratégias são adotadas na edificação de sua narrativa. Com a chegada do pós-modernismo, observa-se o uso da tecnologia na criação artística devido a sua ativa presença nas comunidades e é nessa perspectiva que desabrocha uma nova estratégia narrativa denominada de transmidiática. Isto posto, este trabalho objetiva discutir as

¹ Graduada em Letras - Língua Inglesa e Literatura Inglesa pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Mestranda em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal do Piauí (UFPI). Contato: vanessadecarvalhosantos@outlook.com.

transformações das estratégias narrativas romanescas com o advento das mídias digitais, através da recente forma de narrativa supracitada.

2 AS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E O ROMANCE

Estratégia narrativa é a utilização de determinadas técnicas e práticas narrativas para cumprir certo propósito. O objetivo ambicionado e a abordagem empregada – estas que pressupõem competências criativas, referenciais e receptivas – caracterizam o autor do texto. Cada narrativa é um enunciado e, desta forma, um ato comunicativo. Se, como afirmou Aristóteles com sua tríade retórica, alguém conta a alguém sobre algo, então a teoria da narração pertence ao terreno da teoria geral da comunicação e, de modo consequente, as estratégias narrativas compreendem uma precisa classe de estratégias comunicativas da cultura (TJUPA, 2014).

Tjupa (2014) explica que as estratégias narrativas são comumente reduzidas às técnicas do escritor. Todavia, o entendimento de estratégia, que foi recolhido da ciência militar, descreve os interesses do falante, que conduzem seu comportamento criativo após a seleção estratégica feita por ele e estabelece o resultado final. Ainda segundo a mesma autora, deve-se ter em mente tal distinção para evitar identificar o autor com o narrador. A posição estratégica do escritor fornece o objetivo comunicativo que o discurso do narrador leva.

O posicionamento ativo do falante no “campo do objeto e do sentido”, *i.e.*, a estratégia comunicativa – em especial a narrativa –, não pode ser reduzido a “vontade discursiva do falante”, isto porque nem sempre o escritor consegue refletir, de forma adequada, sobre a estratégia do seu próprio texto (BAKHTIN, 2003, p. 289.). Para Foucault (2012, p. 81), “as escolhas estratégicas não surgem diretamente de uma visão de mundo ou de uma predominância de interesses que pertenceriam a este ou àquele sujeito falante”, mas que “sua própria possibilidade é determinada por pontos de divergência no jogo dos conceitos”. Tais conceitos são formados a partir da coexistência entre os enunciados e estes, por sua vez, podem ser encontrados em diferentes mídias.

Dois importantes nomes da narratologia, Bremond e Barthes, concordavam desde cedo que a narrativa abrangia outras formas de expressão além das que eram aceitas pelos teóricos. De acordo com Bremond (1977), as histórias podem ser criadas em

diversas mídias, seja literatura, teatro ou o balé. Já Barthes (2011), afirma que as narrativas podem se expandir ainda mais para mitos, lendas, contos, pintura, cinema, etc. Ryan (2012) explica que o desejo de Barthes e Bremond de abrir a narratologia para outros meios além da literatura não foi cumprido por muitos anos. Isto porque “sob a influência de Genette, a narratologia desenvolveu-se como um projeto quase exclusivamente dedicado à ficção literária”, fazendo com que outras mídias que “representam o modo mimético, como o drama e o cinema” fossem “amplamente ignoradas” e, devido à inexistência de um narrador, muitas vezes nem eram “reconhecidas como narrativas, apesar da similaridade de seu conteúdo com os enredos da narração diegética” (n. p., tradução minha²).

Entretanto, o que é, afinal, é uma narrativa? Para responder a esse questionamento, adotamos as palavras de Janet Murray, professora na *School of Literature, Media, and Communication* do Instituto de Tecnologia da Geórgia:

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (MURRAY, 2003, p. 9).

Também Robert McKee, professor de escrita criativa da Universidade do Sul da Califórnia, revela um discurso sobre o valor da narrativa na vida dos seres humanos e relaciona a arte de contar histórias com outras práticas do cotidiano:

A estória não é apenas nossa mais prolífera forma de arte, mas também rivaliza com todas as atividades - trabalhar, brincar, comer, exercitar-se - por nossas horas acordadas. Contamos e ouvimos estórias tanto quanto dormimos - até quando sonhamos. Por quê? Por que tanto tempo da nossa vida é gasto com estórias? Porque, como o crítico Kenneth Burke nos disse, estórias são equipamentos para a vida (MCKEE, 2013, p. 24).

² Original: “Under the influence of Genette, narratology developed as a project almost exclusively devoted to literary fiction”; “representing the mimetic mode, such as drama and film”; “largely ignored” “recognized as narratives, despite the similarity of their content with the plots of diegetic narration”.

Para sobreviver, a narrativa acolhe novos meios de comunicação, sejam eles oral, escrito ou visual. Ela vem respirando confortavelmente e é por isso que encontra-se “presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades” e “começa com a própria história da humanidade” (BARTHES, 2011, p. 19). A cada nova temporada de mudanças sociais promovidos pela comunicação, a forma de contar história se transfigura, como explica Rose (2011):

Todo grande avanço nas comunicações deu origem a uma nova forma de narrativa: a imprensa e o tipo móvel levaram ao surgimento do romance nos séculos XVII e XVIII; A câmera de filmagem, após um longo período de experimentação, deu origem a filmes; A televisão criou a *sitcom*. A Internet, como todas essas tecnologias nos primeiros dias, foi usada em primeiro lugar principalmente como um veículo para retransmitir formatos familiares. Para todas as conversas de "novas mídias", isso serviu de pouco mais do que um novo mecanismo de entrega de mídia antiga, desde jornais a música até programas de TV. E tão perturbador quanto isso aos negócios de mídia, seu impacto na mídia em si só está começando a ser sentida. Histórias estão se tornando jogos, e os jogos estão se tornando histórias. Limites que uma vez pareciam claros - entre contador de histórias e audiência, conteúdo e marketing, ilusão e realidade - estão começando a desfocar. A arte da imersão mostra como isso está acontecendo e por que, e o que isso significa para o nosso futuro (ROSE, 2011, p. 10, tradução minha).³

Dentre os gêneros literários, o romance é o que abriga de forma natural essas mutações. O romance cresce porque expande suas fronteiras para acolher diversas áreas como a sociologia, psicologia, além de se interessar por conflitos sociais e políticos. O gênero está sempre disposto a utilizar novas técnicas narrativas e estilísticas. O romance, no decurso dos últimos séculos, mormente a datar do século XIX, transforma-se “na mais importante e mais complexa forma de expressão literária dos tempos modernos”, iniciando como forma de entretenimento e alcançando o “estudo da alma

³ “Every major advance in communications has given birth to a new form of narrative: the printing press and moveable type led to the emergence of the novel in the 17th and 18th centuries; the motion picture camera, after a long period of experimentation, gave rise to movies; television created the sitcom. The Internet, like all these technologies in their earliest days, was at first used mainly as a vehicle for retransmitting familiar formats. For all the talk of ‘new media,’ it served as little more than a new delivery mechanism for old media, from newspapers to music to TV shows. And as disruptive as that has been to media businesses, its impact on media itself is only beginning to be felt. Stories are becoming games, and games are becoming stories. Boundaries that once seemed clear — between storyteller and audience, content and marketing, illusion and reality — are starting to blur. The Art of Immersion shows how this is happening and why, and what it means for our future”.

humana e das relações sociais, em reflexão filosófica, em reportagem, em testemunho polêmico, etc.” (AGUIAR E SILVA, 2006, p. 671).

No decorrer do último século, dentro dos estudos de narratologia, observa-se as diferentes moldes que o autor pode desenvolver sua história, essa diversidade faz com que existam várias tentativas de estabelecer uma classificação tipológica do gênero romanesco. O narrador pode estar em primeira ou terceira pessoa, ser onisciente ou múltiplo dentro de uma narração linear ou circular e assim por diante. Rose (2011) adiciona que uma nova forma de narrativa está surgindo, esta que é contada através de distintas mídias e de uma forma não linear, participativa e projetada para ser imersiva: história que não são apenas divertidas, mas envolventes. Observamos, assim, que tais características fazem arte da narrativa transmidiática, um recente formato de narração que foi adotado no romance.

3 PÓS-MODERNISMO: O TERRENO DA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Essas novas configurações de narrativa são observadas em um novo momento denominado Pós-Modernismo. Todavia, ainda não chegou-se a um acordo comum sobre a quantidade de tempo que ela possui. Bauman (1999) afirma que não há concordância de datas ou do que deveria ser datado. Já para Harvey (1992), o pós-modernismo teve origem no mundo hispânico nos anos de 1930. E Jameson (1997) assinala que o seu advento se deu a partir do período pós Segunda Guerra em terras Norte-Americanas ou da Quinta República na França, no ano de 1958. Ainda de acordo com Jameson (1997), é nesse momento conturbado que aparecem as primeiras transformações teóricas e artísticas em relação ao novo termo.

O pós-modernismo pode ser compreendido por muitos como uma perspectiva, um período ou mesmo um novo paradigma de pensamento. Trata-se de um fenômeno contraditório e que desafia o entendimento acerca da sua definição, mas que já é utilizado nos mais diversos campos artísticos: desde a arte até a geografia (FEATHERSTONE, 1990). Para Hutcheon (1991), o pós-modernismo é um desafio às ideias dadas como corretas. Ela o interpreta como uma crítica do ponto de vista da representação na qualidade de reflexo da realidade e, concomitantemente, da ideia bem recebida do ser humano enquanto indivíduo centrado da representação. A história, que

havia sido desmemoriada durante o modernismo, passa a ser cravada de maneira crítica e consciente.

De acordo com Jameson (1997), a expressão é uma resposta à autoridade do alto modernismo, *i.e.*, as instituições e formas já determinadas. O traço que divide a alta cultura e a cultura de massa se dissipa, ocasionando o aparecimento de “novos tipos de texto impregnados das formas, categorias e conteúdos da mesma indústria cultural que tinha sido denunciada com tanta veemência por todos os ideólogos do moderno, de Leavis ao *new criticism* americano até Adorno e a Escola de Frankfurt” (JAMESON, 1997, p. 28). Featherstone (1990) discute que o termo pós-modernismo fundamenta-se na negação do modernismo, uma ruptura ou afastamento em relação aos elementos estabelecidos do moderno.

Lyotard (1993), por sua vez, caracteriza o pós-modernismo não por uma narrativa mestra totalizadora e sim por uma série de narrativas menores e múltiplas que não anseiam legitimação universal. Enquanto isso, Connor (1992) declara que o pós-modernismo é uma derivação do modernismo, surgindo a partir de novas narrativas e que teria emergido na modernidade, aparecendo sob novos formatos de organização social, político e econômico. Segundo o mesmo autor, tal fenômeno pode ser identificado por sua abertura, extensão do tempo e hibridismo. Tudo isso permite uma reconfiguração da produção cultural que propicia a edificação de novas possibilidades dentro dos campos.

4 TRANSMÍDIA: UM NOVO CONCEITO DE NARRATIVA

A introdução ao pós-modernismo se faz necessária para compreender a narrativa transmidiática. Essa nova forma de narrativa floresce em tal fenômeno e conta com elementos que só podem ser encontrados nessa nova recomposição social. Segundo Rincón (1995), os romances produzidos no pós-modernismo desejam contrapor as formas culturais dominantes e dar voz às manifestações antes vistas como inferiores ou marginais. Tais obras, ainda segundo ele, podem ser caracterizadas pela disseminação das instâncias narrativas, manifestando vários discursos que edificam versões da realidade, pela instabilidade e descentramento dos níveis de narração (RINCÓN, 1995). Observa-se em *Cem anos de solidão*, de Gabriel García Márquez, as divergentes

camadas textuais utilizadas para narrar a história da Colômbia, da América e assim por diante.

É McHale (2012) quem vai explicar que enquanto o romance moderno retratava os alcances da consciência individual ou a conexão entre subjetividades discordantes, o pós-moderno aponta a aflição com a edificação de mundos autônomos, *i.e.*, o romance pós-moderno tem uma alteração de paradigma que caminha do moderno epistemológico para o ontológico. O experimentalismo, a ideia do novo, toma conta do pós-modernismo e as narrativas ganham a possibilidade de utilizar elementos extrínsecos a ela, tal como a tecnologia digital (JAMESON, 1997). Hayles (2009, p. 21) explica que quando a literatura eletrônica surgiu os leitores chegaram “a uma obra digital com expectativas formadas no meio impresso, incluindo um conhecimento extenso e profundo das formas de letras, convenções do meio impresso, e estilos literários impresso”. Todavia, por necessidade, “a literatura eletrônica deve preencher essas expectativas mesmo à medida que as modifica e as transforma” (HAYLES, 2009, p. 21).

É nessa perspectiva que surge a narrativa transmidiática. A palavra “transmídia” surge em trabalhos como o de Marsha Kinder (1991), quando a mesma retratou os fenômenos resultantes de *blockbusters* transmidiáticos por meio de uma visão crítica fundada por estudos culturais e abordagens de economia política. A partir de então novas pesquisas acerca da temática apareceram em diversos campos de estudos, desde os culturais até os tecnológicos. Porém, Henry Jenkins (2003) é quem introduz os conceitos da expressão nos estudos de mídias contemporâneas, através do seu estudo acerca do universo *Matrix*, e alcunha o termo *transmídia storytelling* ou narrativa transmídia, em português.

Trata-se, desta forma, de uma técnica em que elementos intervenientes de uma mesma ficção se dispõem de maneira sistemática por meio de diversas plataformas com o objetivo de produzir uma experiência unificada e bem construída de entretenimento. Jenkins (2007) explica que essa variedade de narrativa espelha o que é alcunhado como sinergia, isto é, as companhias de mídia atuais são integradas de horizontalmente: um conglomerado de mídia é estimulada a difundir sua marca ou ampliar suas franquias em um extenso número de plataformas midiáticas. Para visualizar melhor esta forma de narrativa, pensemos em uma história que inicie em um filme, mas que sua continuação ocorra em um jogo e, por fim, termine em um livro.

Stackelberg (2011) esclarece que uma narrativa transmidiática efetiva é mais do que uma coleção de elementos da história ou histórias dispersas através de um número de diferentes mídias, pois, quando colocadas ordenadamente, essas plataformas constroem a ideia que há um universo ficcional a ser explorado e, para que a compreensão seja completa, a audiência precisa mergulhar nesses mundos. O que presenciemos é uma estratégia narrativa que fragmenta a narração em som, imagem e texto. Ao unificarmos esses três elementos uma nova forma de expressão é concebido e obtemos “uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida” (MURRAY, 2003, p. 10). Para adotar essa estratégia, o autor precisa buscar formas de expandir a narrativa. É assim que uma mídia alia-se às outras. Livros são combinados com fóruns de discussão na internet, quadrinhos, jogos, animações, dentre outras formas de abordagem. Isso ocorre com o intuito de fazer o leitor adentrar na história que está sendo produzida.

Para Jenkins (2006), a criação do universo é uma das principais preocupações da narrativa transmidiática. Todo texto de determinada franquia, por exemplo, amplia a narração de histórias, explorando aspectos variados do mundo compartilhado. Essa narração diegética é comum nas produções transmídia. Eco (1979) observa que um mundo ficcional não é apenas um pano de fundo comum, um universo compartilhado de coisas e lugares, mas também consiste da totalidade de ações e eventos que acontecem dentro dele e, por isso, Bertetti (2014) acredita que a narrativa transmídia não envolve apenas um mundo compartilhado, mas um universo compartilhado representado.

Se o mundo narrativo não é um estado de coisas então o conceito de coerência narrativa torna-se um tema essencial (JENKINS, 2006). As ações dos personagens não podem contradizer umas com as outras quando os mesmos se encontrarem em uma plataforma nova. Bertetti (2014) afirma que na base das formas mais antigas de franquias transmídia pode haver uma lógica não centrada no compartilhamento do mundo, e sim de um personagem. Ele cita como exemplo o caso de *Conan: o bárbaro*. O pano de fundo de Conan é o mesmo criado em 1930 pelo escritor Robert Howard, porém, toda vez que o personagem é reencarnado em uma nova mídia, seja ela um filme, uma animação ou um jogo, não há uma construção de um universo ficcional único.

Em muitos casos, o narrador é quem guia o público nas mais diferentes plataformas, como acontece no romance *Grau 26: a origem* em que são dispostos vídeos e fóruns para os leitores ao longo da obra. Nas narrativas pós-modernas o narrador atua no propósito de nos inteirar sobre as combinações habituais da narrativa que condicionavam o entendimento dos leitores. Ao concentrar-se na prática de produção e enunciação, o narrador apresenta o contexto para, desta forma, questionar seus limites. O leitor, assim, contribui, dinamicamente, na ação de edificação de sentido. O produtor cria matérias-primas – elementos e fragmentos – e deixa livre a recombinação de tais pelos consumidores (HARVEY, 1992). Uma história fragmentada surge no pós-modernismo, momento histórico em que Jameson (1997) também observa a fragmentação humana.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que, desde o século XX, as inovações e descobertas dão-se de maneira mais veloz, permitindo que os avanços científicos e tecnológicos, juntamente com o alto desenvolvimento da comunicação, redesenhem do padrão de reconhecimento da realidade. Rompendo a fronteira entre “alta” e “baixa” cultura, o pós-modernismo propicia a conexão da arte a outras formas de narrativa. O romance se metamorfoseia à medida que o homem altera sua percepção da realidade e o que antes não possuía qualquer relação com a literatura, agora adquire novas ferramentas, tal como as mídias digitais.

Compreendemos a narrativa transmidiática como uma nova estratégia de narração adotada pelo gênero romanesco no fenômeno pós-moderno. A criação desta nova forma de narrativa nos oportunizou compreender o estado do romance hodiernamente. As transformações de estratégias dependem da organização social presente em determinada civilização. Portanto, em um mundo globalizado de sujeitos individualistas, a literatura visa o todo, a imersão e a construção de novos universos para alcançar cada um desses leitores.

Referências

AGUIAR e SILVA, Vitor Manuel de. **Teoria da literatura**. Coimbra: Almedina, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 261-306.

BARTHES, Roland. Introdução a análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, R. et al. **Análise estrutural da narrativa**. Trad.: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Vozes, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BREMOND, Claude. **Logica del racconto**. Milano: Bompiani, 1977.

BETERTTI, Paolo. Toward a Typology of Transmedia Characters. **International Journal of Communication**. V. 8, p. 2344-2361, 2014.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna**: Introdução às teorias do contemporâneo. Trad. Adail U. Sobral e Marisa Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.

ECO, Umberto. **The role of the reader**: Explorations in the semiotics of texts. Bloomington: Indiana University Press, 1979.

FEATHERSTONE, Mike. Moderno e Pós-moderno: definições e interpretações sociológicas. **Sociologia Problemas e Práticas**, n.8, p.93-105, set.1990.

FOUCAULT, Michel. As formações discursivas. In: **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Trad. Adail U. Sobral e Maria Stella Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1992.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica**: Novos Horizontes para o Literário. São Paulo: Global editora, 2009.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-Modernismo**: História, Teoria, Ficção. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

JAMESON, Fredric. **Pós-Modernismo**: A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio. São Paulo: Ática: 1997.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**: Where old and new media collide. New York, NY: New York University Press, 2006.

_____. **Transmedia Storytelling 101**, 2007. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 10 Jun. 2018.

_____. **Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling**, 2003. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>. Acesso em: 13 Jun. 2018.

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

LYOTARD, Jean-François. **O Pós-moderno**. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. 4.ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1993.

MCHALE, Brian. **Constructing Postmodernism**. New York: Routledge, 1992.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Trad.: Francisco Botelho Marés de Souza. Curitiba: Arte & Letra, 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad.: Elissa Khoury Daher; Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

RINCÓN, Carlos. **La no simultaneidad de lo simultáneo: Postmodernidad, globalización y culturas en América Latina**. 2. ed. Bogotá: Editorial Universidad Nacional, 1995.

ROSE, Frank. **The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories**. New York: W.W. Norton & Company, 2011.

RYAN, Marie-Laure. **Narration in Various Media**, 2012. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>. Acesso em: 20 de Julho de 2018.

STACKELBERG, Peter Von. **Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media**. 2011. 340 pags. Dissertação (Mestrado em Ciências) – School of Information Design and Technology, State University of New York Institute Technology, Utica.

TJUPA, Valerij. **Narrative Strategies**, 2014. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrative-strategies>. Acesso em: 20 de Julho de 2018.