

Da permanência das Grandes Narrativas: transmídiação da literatura fantástica

Vicente Gosciola

Doutor em Comunicação pela PUC-SP, Brasil e Pós-doutorando pela Universidade do Algarve-CIAC, Portugal

vicente.gosciola@gmail.com

Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brasil

Conferencia UC-ICA Latinoamérica

Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Santiago de Chile, 18-20 de octubre de 2012

2. Globalización, convergencia y segmentación

• Los desafíos a los medios “tradicionales” confrontados a la globalización y la convergencia

Da força atratora literatura e cinema, e vice-versa

Diferentemente da literatura, que sempre explorou seus recursos expressivos, o cinema lança mão de novidades em termos de estratégias de expressão à medida que sente a perda de público. Em cinema, tal esforço almeja, por parte de artistas e técnicos, ampliar seu poder de expressão. Certos filmes se aproximam de imagens oníricas ou de sensações de esvaziamento, que quase superam os mais intensos sonhos ou as mais meditativas paisagens. Para tanto, lançou mão de tecnologias e técnicas variadas e de histórias incontornáveis. O cinema, o vídeo e a televisão imediatamente se apropriam de toda nova tecnologia que surge. E não seria diferente com as novas mídias. A rede mundial de comunicação on-line tem a seu favor, além de ligar milhares de pessoas simultaneamente, a característica de agregar meios de comunicação, integrando-os e ampliando-lhes o potencial comunicacional. Os meios audiovisuais já estão *on-line* e acessíveis em dispositivos fixos ou móveis, até mesmo para ver vídeos em longa-metragem. Com tanta oferta à disposição do espectador, o cinema se vê diante de múltipla concorrência. Os modelos de comunicação e mercado estão em transformação, principalmente porque os hábitos do público estão mudando.

A estratégia comunicacional que vem ampliando sua presença na cultura em geral é a narrativa transmídia. O ato de conceituar narrativa transmídia teve, a partir do início da década de 2000, suas primeiras tentativas. Os projetos de artistas e empresários, bem como o foco de teóricos e analistas, seja no campo do entretenimento, ou do jornalismo, ou corporativo ou até mesmo na área da educação, voltam o seu foco para essa, digamos, modalidade de comunicação. Obter uma conceituação definitiva sobre narrativa transmídia é um esforço longo e contínuo que demanda muitos estudos entre diversos teóricos. Nesse texto pretendemos abordar uma parcela desse universo, e de maneira introdutória, a começar pelos aspectos históricos que prenunciam a prática da narrativa transmídia. Vale lembrar que a comunicação midiática tem um movimento de transformação contínuo e ininterrupto, mas uma ocorrência frequente nesse fluxo é que sempre que há uma obsolescência em termos

tecnológicos entre os meios de comunicação, as narrativas começam a buscar novidades em novas tecnologias e vice-versa. Esse sincronismo ocorre graças a uma propriedade muito característica: cada novo meio de comunicação tem a possibilidade de integrar outros meios de comunicação que lhe antecederam. Ainda que uma determinada cultura opte por um determinado veículo de comunicação como predominante para se comunicar, não se eliminam outros veículos de comunicação, pois que há uma conveniência relativa em utilizar todos os meios que melhor possam atender suas expectativas.

Uma tradicional forma expressiva do povo tibetano é um ótimo exemplo: os tibetanos reverenciam os *thangka*, arte de pintura e bordado em seda de uma divindade budista ou uma cena famosa ou uma mandala utilizada como recurso didático de ensinamentos religiosos e filosóficos e como estimulante visual e mental. Conceitos e relatos históricos são milenarmente descritos por estas imagens. Na corrente oposta, há culturas proíbem o uso de imagens e adotam como meio de comunicação a escrita, com letras de elaborado senso estético e expressividade. Cada letra é um desenho que configura uma palavra e uma sentença que, pelo seu resultado visual abstrato, parece querer alcançar o sentido metafísico da coisa de que está falando. Certas culturas africanas ou indígenas brasileiras têm a fala como o veículo mais utilizado para propagarem o seu legado cultural. Enfim, cada cultura se especializa e utiliza o veículo que mais se afina com suas capacidades e necessidades de comunicar, criar e preservar seus conhecimentos, sendo que, hoje, nas sociedades urbanas, predomina a web e todos os dispositivos que dele fazem uso, tais como o celular, o *tablet*, a *smart TV*, etc. A rede mundial de comunicação *on-line* tem a seu favor, além de ligar milhares de pessoas simultaneamente, a característica de agregar meios de comunicação, integrando-os e ampliando-lhes o potencial comunicacional. A narrativa transmídia, mais que um conceito, é um processo verificado em algumas áreas da comunicação, seja no entretenimento, no jornalismo, no meio corporativo e até mesmo na área da educação. Sendo assim, este capítulo se propõe a verificar como a narrativa transmídia se configura em sistema de narrativas integradas e complementares. Essa possibilidade de integração de meios de comunicação, que está no cerne da narrativa transmídia, sempre foi um ideal buscado e proposto por diversos teóricos e artistas.

Das narrativas integradas à narrativa transmídia

Algumas das ideias pioneiras de integração de meios de comunicação podem servir de ilustração. Na literatura, entre tantos outros exemplos, há o livro *Admirável mundo novo* em 1931 por Aldous Huxley, que descreve uma sala de cinema do ano de 2540, o *Cinema Sensível* (Huxley, 2008: 68), para o estímulo audiovisual, tátil e olfativo. Outra ideia interessante está no livro *Fahrenheit 451* publicado em 1953 por Ray Bradbury, que descreve a *TV Mural* (Bradbury, 2003: 18), para o ano de 2453, que seria uma televisão com programas interativos, personalizados e, ao mesmo tempo, massivos. Em 1966, François Truffaut adaptou o livro para um filme de mesmo nome, que materializava a *TV Mural* como um aparelho de televisão de tela plana em *wide screen* com câmeras para registrar e enviar para as emissoras as participações dos telespectadores.

No âmbito do audiovisual, vale lembrar de programas como a série *Star Trek*, iniciada em 1966, criada por Gene Roddenberry, que em 2200, apresenta a nave *Enterprise* que tem um salão denominado *holodeck* oferece projeções holográficas e sonoras de alta definição, com um complexo sistema de estímulo olfativo, tátil e vestibular. Já o cinema tem, entre

outros tantos exemplos, um filme de 1991 de Wim Wenders, *Bis ans Ende der Welt (Até o Fim do Mundo)*, num futuro próximo as pessoas teriam um dispositivo que permitiria gravar os sonhos e a imaginação; a gravação transcorria por toda a noite das pessoas que, ao despertarem, passavam o resto do dia a assistir seus sonhos o que as ocupava em uma imersão de autoanálise ininterrupta.

A integração de mídias e de histórias veiculadas por diferentes meios de comunicação é a mais legítima expressão de um desejo presente no nosso repertório sociocultural, mas que só encontrou efetiva concretização com o advento e a popularização da *web*. Essa constatação não é recente porque Marshall McLuhan, em seu livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*, já afirmava em 1964 que “o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre um outro meio ou veículo” (McLuhan, 1998: 22). Paul Levinson, no livro *The Edge Soft* de 1997, desdobra essa reflexão de McLuhan e cunha o termo *Remidiação* para descrever como um meio reforma outro, como se fosse uma reinvenção para superar os limites dos meios de comunicação anteriores (Levinson, 1997: 104-114). Esse processo de integração de mídias foi brilhantemente atualizado por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation*, de 1999, que define a remediação como o processo de representação de uma mídia em outra. Eles entendem que a remediação pode funcionar em duas vias: mídias mais velhas podem remodelar as mais novas e vice-versa (Bolter; Grusin, 1999: 54-62). Para Bolter e Grusin, o que ocorre não é a substituição de um meio por outro, mas sim um mútuo processo de reforma e remodelagem (Bolter; Grusin, 1999: 59). A narrativa transmídia, em sua essência, não é um novo meio, mas um modo de integrar narrativas e meios de comunicação, sendo que todos os meios e narrativas são revistos e remodelados em função de um objetivo comum: levar a história ao seu público da maneira mais abrangente e envolvente possível.

Ainda que estejamos somente agora atentando para o desenvolvimento ficcional através das possibilidades de integrações ou convergências narrativas e de plataformas, os primeiros usos do conceito transmídia são tão relativamente antigos. Em 1975, Stuart Saunders Smith criou o conceito *trans-media system*, uma composição de melodias / harmonias / ritmos diferentes para cada instrumento e para cada compositor que complementa a obra coerentemente (Welsh, 1995: 63-143). A concepção de Smith para a composição e execução musical em que cada instrumento tem a sua própria composição muito se relaciona com a ideia básica e fundamental da narrativa transmídia em levar parte de uma grande história a um meio que melhor possa expressá-la.

Data de 1991 o livro de Marsha Kinder: *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, quando cunhou o conceito *transmedia intertextuality* (Kinder, 1991: 1) que seria o mecanismo por trás de um “sistema de super-entretenimento” resultante da associação entre vários meios de comunicação e de narrativas que torna os “consumidores como jogadores poderosos”, em contraposição à manipulação comercial (Kinder, 1991: 119-120). Ainda que tenha escrito em uma época pré-popularização da *web*, o dimensionamento das possibilidades da narrativa transmídia por Kinder foi certeiro.

Em 2001, preocupado com o comportamento das grandes conglomeradas de comunicação, especialmente as com extensões nas *majors* de Hollywood, Henry Jenkins entendeu o movimento dessas empresas como uma sinergia entre diversos ramos da produção cultural que explora a propriedade de marca de modo transmídia. No mesmo texto ele menciona pela primeira vez -sem citar Kinder- o conceito *transmedia storytelling* como um

desenvolvimento de conteúdo através de múltiplos canais, sendo que cada canal é designado para “comunicar diferentes tipos e níveis de informação narrativa, usando cada meio para fazer o que faz melhor” (Jenkins, 2001: 93). Em seu livro *Convergence culture: where old and new media collide*, uma coletânea de artigos que publicou entre 2003 e 2006, Jenkins revê a definição do conceito para referir-se à *transmedia storytelling* como uma nova estética da arte de criar mundos, correspondente à convergência de mídia demandando novos modos de consumo e participação ativa das comunidades de conhecimento (Jenkins, 2006: 21). Seu livro se torna emblemático, passa a figurar na maioria das pesquisas sobre a área e o autor passa a ser chamado de o criador do conceito *transmedia storytelling*, em que pese a antecipação de 15 anos por Marsha Kinder, que é apenas citada em uma nota e em um verbete no glossário de *Convergence culture* com respeito a outros assuntos. Certamente Henry Jenkins teve de explicar o conceito uma infinidade de vezes e por isso mesmo vale saber o que ele considera que seja e não seja narrativa transmídia. Em um artigo publicado seu na *web* em 2011, define narrativa transmídia como um tipo de estrutura cujas partes de uma história são dispersas de forma sistemática através de múltiplas plataformas de mídia. Cada elemento de uma história tem sua plataforma definida de acordo com o que esta possa melhor contribuir para contar o todo da história, permitindo, assim, que a história seja expandida. Narrativa transmídia atende ao novo foco da indústria de engajamento do público e recorre às vezes à estratégia de mídia chamada *viral* (ou *spreadable*), uma promoção sensacionalista para despertar a atenção pública. Jenkins, também no mesmo artigo, entende que narrativa transmídia não é qualquer estratégia que envolva mais de uma plataforma de mídia, ou produtos licenciados, ou a reprodução das mesmas histórias através de múltiplas plataformas, ou um conteúdo em plataforma analógica disponibilizada on-line, ou a adaptação da narrativa de uma obra literária para outra plataforma. Assim, a narrativa transmídia, por princípio, é uma grande história repartida entre várias plataformas e cada qual com o melhor potencial para o melhor expressar daquela parte da história.

Da literatura ao novo público da narrativa transmídia pelo potencial expressivo

A narrativa transmídia tem uma forte relação com a sociedade. Se pensarmos em definições como *Homo Ludens* de Johan Huizinga, que afirma “o jogo como uma característica fundamental do ser humano, presente em tudo o que acontece em sua vida” (Huizinga, 1996) ou ainda em Ernest Cassirer quando afirma que somos o *Homo Symbolicum*, pois “o ser humano usa abstrações, também chamadas de símbolos, para representar objetos e eventos de sua realidade” (Cassirer, 1997: 50). Até chegarmos à ideia de *Homo Media*: “aquele que não só está entre os meios de comunicação, mas interage com eles, neles interfere e por eles é influenciado” (Gosciola, 2010: 27).

Dado o contexto, cabe agora verificar quem é o público da narrativa transmídia. Stephen Erin Dinehart afirma que ele é ao mesmo tempo um *viewer*, um *user* e um *player*, que ele sintetiza como VUP (Dinehart, 2006: 9) e que aqui podemos traduzir para EUI: espectador/usuário/interator. Sendo assim, o trabalho de roteirização de transmídias tem a atenção voltada para a característica complexa de seu público (EUIs). Em narrativa transmídia o EUI transforma a história através de: repertório próprio, habilidades cognitivas, habilidades psicológicas. O EUI é um co-criador da obra, ainda que temporariamente e sempre restrito às opções oferecidas pelo roteirista. Se verificarmos mais atentamente, poderemos entender o EUI como produtor e realizador, tal como pensou Décio Pignatari em 1969 com o seu conceito

produssumidor (Pignatari, 2004: 31-32), como a substituição do mundo do consumo pelo mundo da troca de informação. Pignatari antecipou em mais de uma década a concepção de Alvin Toffler com o *prosumer* em 1980 (Toffler, 1980: 11), ou mais ainda a de Bruns Axel que em 2008 definiu o mesmo com o termo *produser* (Axel, 2008: 2).

Em muitos meios de comunicação é possível perceber uma ou outra característica mais presente e mais poderosa em termos de expressividade, de força comunicativa. Para compreendermos a dimensão do poder expressivo da narrativa transmídia vamos observar alguns modos de comunicação consagrados pelo tempo e pelo público. Por exemplo, o meio de comunicação mais presente na história registrada da humanidade: a escrita. A escrita pode ser considerada como uma mídia que nasceu visual, mas muito descritiva. Desde a escrita pictográfica, a partir de 6000 a.C., se utilizavam gráficos baseados em ideias. A escrita analítica ou ideográfica veio a seguir com palavras escritas, os hieróglifos egípcios e ideogramas chineses a partir de 3000 a.C. A escrita alfabética, dos sons, tem seu surgimento considerado na Palestina por volta de 1700 a.C., com 22 consoantes que consolidada pelos gregos em 403 a.C., com a inclusão das vogais. Ainda que em todas essas situações a escrita seja, paradoxalmente, visual, entre tantas qualidades expressivas, é notável a característica descritiva, especialmente na literatura. O suporte da literatura, papel impresso encadernado em um livro, vem sendo até hoje o espaço mais adequado entre tantas outras mídias para o detalhamento. É certo que desde o início da literatura, este meio também foi utilizado para o resumo, o recado, o poema sintético, mas é inegável que o poder de descrição que a literatura proporciona é muito presente em todas as culturas.

Já o audiovisual, aqui entendido como o grande campo que abarca cinema, TV, vídeo, *web video*, também tem a capacidade de ser descritivo, lembremos das imagens em câmera lenta. Mas uma de suas características mais preponderantes, se não a principal, é a da concisão, muito experimentada e bem resolvida durante toda a história do cinema e da televisão. Em sua origem, o cinema não passava de descrição. Pensemos nos primeiros filmes dos irmãos Skladanowsky ou dos irmãos Lumière, 1895, o cinema ainda era descritivo, a câmera filmava durante toda a duração do rolo de filme sem interrupções. Mesmo com a genialidade de Georges Méliès que já em 1896 produzia seus filmes com interrupções durante a filmagem, a história se passava de modo contínuo. Mas já nesse início da trajetória do cinema temos as experiências com saltos de tempo, a exemplo do próprio Méliès e o seu clássico *Le voyage dans la lune* (*Viagem à Lua*, 1902) que impõe grandes elipses, maiores que as do próprio texto original de Jules Verne. Um elemento expressivo comum no teatro, na ópera e no cinema é a simultaneidade de narrativas em uma mesma cena. O cinema logo resolveu suas dificuldades técnicas para tanto -iluminação, sensibilidade do filme, qualidade das lentes- especialmente Jean Renoir em seus filmes a partir da década de 1930, *La chienne* (*A cadela*, 1931), *Partie de campagne* (*Um dia no campo*, 1936), *La règle du jeu* (*A Regra do Jogo*, 1939). Um recurso de supressão do tempo é o *jump-cut*, também iniciado na década de 1930, que seriam pequenas elipses dentro de um único plano como em *Ekstase* (*Êxtase*, 1933) de Gustav Machatý, em que o *jump-cut* é utilizado em um plano de câmera subjetiva em *travelling in*, o resultado para quem assiste ao filme é uma aceleração do movimento acentuando visualmente o impulsivo passional da protagonista *Eva Hermann* (Hedy Lamarr). É factível de imediata verificação a força de concisão do cinema ao contar a saga de gerações de uma família em um longa-metragem ou da TV ao contar a vida de uma pessoa em um anúncio de 30 segundos.

Se o audiovisual tem como uma de suas forças expressivas mais destacadas a concisão, as novas mídias, desde a multimídia até a hipermídia, seguem o sentido oposto e trazem a multiplicação e a complexidade dos meios e dos conteúdos. Isso porque, as novas mídias articulam os meios, integrando-os pela tecnologia digital e porque ampliam cada vez mais o seu espaço de armazenamento de dados e a sua capacidade de processamento de dados. Essa expansão de meios e de conteúdos, não teria muito sentido se as novas mídias não oferecessem a equivalência entre todos os seus elementos, sejam audiovisuais ou textuais. Isso reforça ainda mais a característica de multiplicação e a complexidade.

Reorganizando todas essas propriedades comunicacionais -descrição, concisão e multiplicação e complexidade-, a narrativa transmídia se empenha na convergência e na coesão entre os meios e os conteúdos. Enquanto a hipermídia oferece um número incontável de conteúdos entre diversos meios e por isso mesmo pode levar o seu público a uma dispersão, a narrativa transmídia vai indiretamente atuar contra esse movimento reticular. Assim, a grande característica expressiva da narrativa transmídia é a coesão, uma força expressiva de dupla função: de atração entre narrativas que constituem uma grande história e de manutenção dessa atração. A integração dessas narrativas é oferecida por links entre todos os conteúdos e meios, certamente, mas a soma das narrativas resultando em uma grande história ocorre definitivamente na mente do seu público, como em um processo de coalescência. A grande história de uma narrativa principal, que atua como uma unidade lógica e cronológica, que permita o alinhamento coerente das reflexões por parte do público. Se o maior potencial expressivo da narrativa transmídia é a coesão, a integração entre os mais diversos percursos narrativos é possível pela ligação e pela repetição. Os personagens reaparecem em vários meios de comunicação, bem como partes de sua história. Em cada meio a narrativa explora o que ele tem de melhor em termos de expressão de sentimentos e de comunicação. Dado que a narrativa transmídia é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa preponderante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, é possível que essa nova disposição de oferecer conteúdos esteja perfeitamente adequada a um público tem, hoje, um comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas. Esse comportamento migratório se dá entre as diversas mídias que tem à sua disposição, uma verdadeira multiplicação de telas, sejam elas fixas, móveis, com fio e sem fio. Há críticas pendentes que levantam a questão da viabilidade e da legitimidade em acessar conteúdos em todo lugar, de qualquer lugar, a todo o momento, como é o caso de Patrick John Coppock (2009: 7). Ainda assim, cabe refletir sobre a inevitável situação da total acessibilidade de conteúdos, haja vista a crescente estruturação da web em nuvens.

Da permanência da literatura fantástica pela narrativa transmídia

Em nossa pesquisa de pós-doutoramento, nos interessa em especial, a possibilidade de transformar em narrativa transmídia a história do livro *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Casares, escritor laureado com o Prêmio Miguel de Cervantes em 1990. Para tanto nos empenhamos em um procedimento na seguinte ordem: conhecer a definição de Narrativa Transmídia, ainda que demande uma pesquisa histórica porque nem sempre cada autor dá conta de todas as características do conceito; enumerar os elementos específicos de uma narrativa transmídia; cotejar esses elementos com projetos consagrados como narrativa transmídia e outros nem tanto para verificar se o conceito e a especificidade se aplicam;

aplicar os elementos em análise narrativa do livro *La invención de Morel*. Se a narrativa transmídia é um processo verificado em algumas áreas da comunicação, vamos voltar a parte final deste texto para a investigação de sua aplicabilidade no projeto “História expandida em deslocamento: a experiência audiovisual em narrativa transmídia”. Trata-se de uma investigação de pós-doutorado constituído de um estudo sobre os princípios e a estruturação da narrativa audiovisual em transmídiações e de um estudo da transmídiação do desdobramento narrativo de um livro de autor consagrado da literatura fantástica latino-americana. Todo o enfoque das atividades se dá sobre a criação de narrativas no âmbito específico da sua transmidialidade em que o deslocamento de seu espectador entre as mais diversas mídias bem como a sua participação -como debatedor ou mesmo autor de narrativas adicionais complementares- é o que efetivamente lhe permitirá conhecer o todo da história. O intuito é colaborar com a produção de reflexão teórica acerca da conceituação e das características do processo de transmídiação, assim como de seu planejamento e modos de execução e de promover a prática, em termos de roteirização, de narrativa transmídia, a partir de uma obra literária. Espera-se chegar a uma produção textual que reporte e reflita o exercício de transmídiação, e que com isso se compreenda como caracterizar o personagem, revelar ou ocultar as motivações do personagem e as imagens, como demonstrar o relacionamento de quem o diz com cada outro personagem, como tornar as narrativas conectivas, ou seja, cada narrativa convida o vivenciador a procurar uma nova narrativa e/ou um novo meio de comunicação, como o vivenciador pode ajudar a conduzir a ação, como um meio uma narrativa pode melhor alternar, elucidar o que acabou de acontecer e anunciar o que vai acontecer.

Referências

- Bis ans Ende der Welt*. Wim Wenders, Alemanha / França / Austrália, 1991.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT.
- Bradbury, R. (1985). *Fahrenheit 451*. São Paulo: Globo.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond from production to produsage*. New York: Peter Lang.
- Cassirer, E. (1997). *Ensaio sobre o Homem: introdução a uma filosofia da cultura humana*. São Paulo: Martins Fontes.
- Coppock, P. J. (2009, Vol 25, No 47). “Here, There and Everywhere” *MedieKultur*, 7.
- Dinehart, S. E. (2006). *Journey of Jin & Transmedial Play (Thesis)*. Los Angeles: USC Interactive Media.
- Gosciola, V. (2010). *Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas*. 3ª ed. revista e ampliada, São Paulo: Senac.
- Gosney, John W. (2005). *Beyond reality: a guide to alternate reality gaming*. Boston: Thomson.
- Huizinga, J. (1996). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Huxley, A. (1931). *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University.

- Jenkins, H. (2011). Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked. *Fast Company*, visitado em 18 de setembro de 2011, <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.
- Jenkins, H. Convergence? I Diverge. *Technology Review*, June 2001, p.93, visitado em 18 de setembro de 2011, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.pdf>
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California.
- Levinson, P. (1997). *The Edge Soft: a natural history and future of the information revolution*. London: Routledge.
- McLuhan, M. (1998). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itau Cultural/Unesp.
- Pignatari, D. (2004). *Contracomunicação*. Cotia: Ateliê.
- Sauer, T. Interview with Stuart Saunders Smith and Sylvia Smith. *Notations 21*, Visitado em 18 de setembro de 2011, <http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith/>.
- Star Trek*. Gene Roddenberry, EUA, 1966.
- SZULBORSKI, Dave. (2005). *This is not a game: a guide to Alternate Reality Game*. Morrisville: New-Fiction.
- Toffler, A. (1980). *The third wave*. New York: Bantam.
- Welsh, J. P. (1995). *The music of Stuart Saunders Smith*. New York: Excelsior Music.