

Interfaces do cinema e os games: a transposição da narrativa dos filmes da franquia *Jurassic Park* para os jogos eletrônicos

Marcel Luiz Stocker*

Rafael Jose Bona**

Universidade do Vale do Itajaí, Centro de Ciências Sociais Aplicadas - CTL, Brasil



Figura 1: imagem do jogo *Lego Jurassic Park* (2015) e do primeiro filme *Jurassic Park* (1993)

RESUMO

A indústria do entretenimento tem possibilitado o estudo das interfaces de mídia e dentro desse cenário há a relação entre os filmes cinematográficos e os games. Uma das possibilidades são as transposições/adaptações que envolvem diferentes formatos de meios. O objetivo do presente trabalho é analisar as peculiaridades entre a adaptação dos filmes para os games da franquia cinematográfica *Jurassic Park* (1993, 1997, 2001 e 2015). A pesquisa é classificada como documental e descritiva, de abordagem qualitativa. Foram assistidos os quatro filmes que compõem a franquia *Jurassic Park* e jogados e analisados, de forma descritiva, os games: *Jurassic Park: the game* (2011, Telltale Games), e *Lego Jurassic Park* (2015, TT Fusion, TT Games). Com os resultados percebe-se que os games de *Jurassic Park* proporcionam não somente uma experiência de adaptação filmica, mas colaboram para uma narrativa transmídia dos respectivos filmes por possibilitarem novas experiências ao espectador/consumidor com revelações de enredo não apresentados nas histórias de origem.

Palavras-chave: interfaces; cinema; games; narrativa; *Jurassic Park*.

1 INTRODUÇÃO

Os games, ou jogos eletrônicos, têm seu surgimento há pouco mais de 40 anos e, desde então, vêm tomando espaço na cultura midiática. Nas duas primeiras décadas, começaram a ser tratados como um simples entretenimento, e hoje, são aceitos de forma madura e expressiva pelos atores sociais, o que tem despertado o interesse nos estudos relacionados à área [1].

O cinema, surgido no final do século XIX, também demorou para ser reconhecido como área e objeto de estudo importante da ciência. Foi apenas com o passar dos anos que ele e os games começaram a ter os seus devidos reconhecimentos pelos pesquisadores. Os games movimentam um mercado financeiro superior à indústria cinematográfica e são um dos grandes responsáveis pela indústria do entretenimento [2].

O entretenimento é compreendido como toda a linguagem que expressa as ideias, sentimentos e comportamentos no ritmo da

diversão a partir dos produtos de mídia e que facilitam o consumismo [3]. O entretenimento não pode ser considerado apenas um show, “mas também negócio, e sendo assim, os produtores precisam estar razoavelmente seguros de que conseguirão obter retorno sobre seus investimentos” [4].

Para que sejam atraídos novos consumidores, por vezes, são realizadas “adaptações para videogames baseadas em filmes que são uma outra maneira de tomar a ‘propriedade’ de uma ‘franquia’ e reutilizá-la em outra mídia” [5]. Foi nesse contexto que surgiram as interfaces de mídia, e dentre elas um setor lucrativo que são as adaptações de filmes cinematográficos para outras plataformas como as histórias em quadrinhos, os desenhos animados, os jogos eletrônicos, entre outros.

O presente trabalho estuda a franquia *Jurassic Park* iniciada em 1993, por Steven Spielberg, a partir de uma adaptação de livro homônimo. Em 1997, foi lançada a continuação: *Jurassic Park: o mundo perdido* (dir. Steven Spielberg) e, no ano de 2001, *Jurassic Park III* (dir. Joe Johnston). Em 2015, com o objetivo de conseguir novos espectadores e retomar os fãs da trilogia, a Universal produziu *Jurassic World* (dir. Colin Trevorrow), ao custo de mais ou menos US\$ 150 milhões. O filme teve uma das maiores estreias da história do cinema, com uma arrecadação mundial de US\$ 511,8 milhões em ingressos vendidos no seu fim de semana de estreia [6].

Esses filmes foram adaptados/transpostos para alguns jogos eletrônicos, em diferentes plataformas, os quais são estudados neste trabalho: *Jurassic Park: the game* (2011, Telltale Games) que cria uma história paralela à narrativa do primeiro filme (de 1993), e *Lego Jurassic Park* (2015, TT Fusion, TT Games) que adapta cada uma das quatro histórias dos filmes cinematográficos.

Para agradar mercados globais, as adaptações de produtos de mídia, geralmente, são pensadas em questões econômicas em que são alteradas especificidades culturais, regionais ou a história do texto. “Jogos de videogames derivados de filmes populares, e vice-versa, são formas óbvias de capitalizar uma ‘franquia’ e expandir seu mercado” [5]. Por isso, muitos jogos são adaptados de acordo com os formatos e públicos diferentes.

O objetivo geral deste trabalho, portanto, é analisar, de forma descritiva, as peculiaridades entre a adaptação dos filmes (1993, 1997, 2001 e 2015) para os games (2011 e 2015) da franquia cinematográfica *Jurassic Park*. O estudo é integrante de um

*e-mail: marcelstocker@hotmail.com

**e-mail: bona.professor@univali.br

projeto maior realizado no grupo Monitor de Mídia (Univali/CNPq); resultante de uma pesquisa de iniciação científica apoiada institucionalmente por meio do Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina (Artigo 170, Governo do Estado de Santa Catarina, Univali).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os games são os melhores exemplos para estudos de questões acerca das adaptações e interações pois eles possuem uma relação extremamente próxima com os filmes numa relação permeável. Geralmente, as narrativas dos filmes dão subsídios aos jogos, que não possuem a mesma segurança que no cinema em relação ao protagonista. Nesse caso, a insegurança e tensão fazem parte do divertimento do jogador. Nos games, “o importante é o processo, não o produto final” [5].

Ao contrário do audiovisual, os games permitem a profundidade dos estudos analíticos relacionados à arte e à comunicação a partir da sua forma peculiar: a interação, por meio da ação do jogador [7].

Nos últimos anos têm surgido várias pesquisas multidisciplinares sobre os jogos eletrônicos, o que tem possibilitado um aprofundamento crítico sobre essa mídia, apesar de ainda haver certo preconceito acerca dela. Da mesma forma, pesquisadores tentam compreender, em profundidade, as peculiaridades dos games e sua importância psíquica e cultural na sociedade [2].

Provenientes de um imaginário coletivo, os games estão relacionados “à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano; é um objeto lúdico que leva o indivíduo à imersão” [8]. Os jogos se situam num limiar de dois mundos: o da imaginação e fantasia (ficção) e do cotidiano (vida real). O game designer, a partir desse cenário, constrói um sistema de símbolos com esses elementos para contextualizar um jogo [8]. Os games podem ser substitutos dos filmes, não somente no tempo livre dos atores sociais, mas na lacuna deixada pelos cinemas que fecham por falta de público. É uma espécie de “deslocamento cultural” [9].

Do cinema contemporâneo tomam as vertentes mais violentas: cenas bélicas, corridas de carros e moto, lutas de caratê e boxe. Familiarizam diretamente com a sensualidade e a eficácia da tecnologia: dão uma tela-espelho, em que se encena o próprio poder, a fascinação de lutar com as grandes forças do mundo aproveitando as últimas técnicas e sem o risco das confrontações diretas. [9]

É uma forma de ganhar dos outros ou até mesmo de participar da possibilidade de ser derrotado. É uma *descorporificação* do perigo, e que fica apenas na perda das moedas na máquina de jogos ou no *game over* da tela [9].

Devido às suas múltiplas possibilidades artísticas, os games conseguem integrar roteiro e imagens de forma versátil. “Há ainda a vantagem de serem interativos e reativos à experiência do jogador, além de penetrarem em seu lar, onde o indivíduo está livre de críticas sociais”. É uma indústria que cresce continuamente, ano após ano, e cada vez mais faz parte da rotina dos atores sociais, por meio de celulares, computadores, entre outros [7].

A indústria dos games propicia o estímulo ao avanço das tecnologias do entretenimento. Se aproveita de pesquisas de ponta disponibilizadas em grande escala e de forma bastante rápida. Apesar de, inicialmente, ter sido vista de forma menosprezada, atualmente, a indústria dos games é o retrato de uma cultura que ultrapassa as questões de entretenimento e também está presente na área educativa e faz parte da cultura *pop* na sociedade

contemporânea [2]. “Poucos têm ainda dúvidas de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada” [2].

A narrativa dos games “mudam e reagem de acordo com o desejo do jogador” [7] Uma experiência que se configura com a interação de, pelo menos, uma pessoa que se torna um agente interativo na obra, ao contrário de um espectador de cinema, ou um leitor, ou ouvinte.

Um filme possui uma estrutura narrativa de três atos: com um começo, um meio e um fim. No filme adaptado para o game também pode-se dizer da existência dessa estrutura, porém, de forma diferenciada [5].

Ao relacionar as interfaces de mídia, é possível afirmar que “o cinema, inclusive, é a forma de arte institucionalizada que mais se aproxima dos games, por se tratar de uma expressão visual moderna e ligada ao setor de entretenimento” [7]. O autor ainda complementa que:

Pelo ponto de vista técnico, [...] o cinema está intimamente ligado ao teatro e derivado da fotografia, que, por sua vez, adota aspectos da pintura, fazendo assim do cinema, em sua gênese, uma herdeira das mais tradicionais formas de arte da história da humanidade. [7]

Por suas características híbridas, os games possuem a intersecção de diversas linguagens que se traduzem num processo de tradução intersemiótica, no qual transpõe-se signos de uma mídia para outra. A relação entre os games e o cinema é cada vez mais evidente devido à conexão de ambos [2].

Muitos filmes se utilizam de técnicas dos games para narrar cenas – como é o caso de *Matrix* (1999, dir. Andy e Lana Wachowski) e *Kill Bill 1 e 2* (2003 e 2004, dir. Quentin Tarantino) – ou em casos em que o game se torna o complemento de cenas como aconteceu com o jogo oriundo de *Star Wars: o despertar da força* (2015, dir. J. J. Abrams).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é classificada como documental e descritiva, e tem abordagem qualitativa. A pesquisa documental proporciona a vantagem de ser uma fonte rica e estável de dados. Com o diferencial da natureza das fontes, sendo um material que ainda não recebeu tratamento analítico, ou que pode ser reelaborado de acordo com o objetivo da pesquisa. Além de oferecer a possibilidade de levantar hipóteses a serem testadas em outros meios [10].

Nesse sentido, é necessário levantar os dados e o porque desses dados com a pesquisa descritiva; que tem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de estabelecimento de relações entre as variáveis; o que permite analisar as informações com base nos assuntos reunidos referente ao que foi pesquisado [10].

Para tanto é necessário compreender e classificar os diversos processos do problema em questão com a utilização da abordagem qualitativa. Essa abordagem trabalha com o universo de emoções, crenças, valores, aspirações e também com significados [11].

Os quatro filmes que compõem a franquia *Jurassic Park* (1993, 1997, 2001 e 2015) foram assistidos duas vezes cada um, assim como, foram jogados e estudados os games: *Jurassic Park: the game* (2011, Telltale Games) e *Lego Jurassic Park* (2015, TT Fusion, TT Games).

As dimensões analisadas nos jogos estão relacionadas aos protagonistas, cenário, inimigos, aliados, desafios e premiação. Essas categorias são definidas com base nos autores da fundamentação teórica. Todas as análises estão descritas a seguir.

3.1 Análise de *Jurassic Park: the game* (2011)

O enredo do jogo é baseado nos acontecimentos do primeiro filme. A história acontece em 1993, na ilha fictícia Nublar, durante a falha no sistema que desliga toda a energia do parque, assim como no filme. Gerry Harding, o veterinário chefe do parque, recebe a visita de sua filha Jessica Harding e aproveita para mostrar o parque e suas atrações. Paralelamente, uma dupla de mercenários, Nima Cruz e Miles Chadwick, que trabalham para a Biosyn, rival da criadora do parque, a InGen, adentram ao parque para roubar embriões refrigerados dos dinossauros para que possam ser utilizados com outros propósitos.

Como os sistemas do parque estão desligados, os presentes na ilha ficam ameaçados pela falta de segurança. Por temer um ataque dos dinossauros, uma equipe de resgate é enviada pela InGen, mas perde o controle na hora do pouso e o contato com a torre. A segunda equipe de resgate, comandada por Billy Yoder e Oscar Morales, é enviada de helicóptero pela InGen para resgatar os sobreviventes. Porém, o helicóptero é danificado e precisam fazer um pouso de emergência. Sem contato com os seus supervisores em terra, os sobreviventes devem arrumar uma forma de escapar da ilha.

O game possui seu enredo como se estivesse acontecendo durante o primeiro filme (de 1993), mas termina antes do segundo. Chama a atenção do jogador pela promessa de convidá-lo a participar da resolução de alguns dos *plots* presentes na narrativa do primeiro filme. Por exemplo, mostrar o que aconteceu com o recipiente em que Dennis Nedry carregava os embriões roubados dos laboratórios da InGen. Esse tipo de narrativa permite ao jogador uma experiência de participar como agente interativo da obra [7].

Com os subsídios da narrativa dos filmes dados aos games, é possível que o jogador se torne o protagonista e receba todas as emoções da narrativa; de modo com que a insegurança e a tensão façam parte do divertimento do jogador, sendo ele também participante do processo [5].

A primeira protagonista apresentada é Jessica Harding. Durante o desenvolvimento da trama, é mostrado o amadurecimento de Jessica em relação ao seu comportamento rebelde, e o laço com o seu pai, que foi fortalecido durante a história. A segunda protagonista é Nima Cruz. O jogo se aproveita dos cenários já construídos no primeiro filme, e apresenta novos. Há algumas modificações, mas mantém há coerência com os cenários do primeiro filme. É perceptível a semelhança entre os ambientes do filme e do game como, por exemplo, o centro de visitantes do parque. Também se encontram outros elementos visuais: as placas de sinalização e os meios de transporte usados, como o carro elétrico e o jipe.

Outro ponto de destaque é o uso da empresa (fictícia) responsável pela criação dos dinossauros, a InGen, utilizada no filme e no jogo (citadas em diálogos dos personagens). Dos inimigos não-humanos, o maior e mais perigoso presente no jogo é o Tiranossauro, assim como, outros dinossauros podem ser listados como inimigos, por exemplo: os Dilofossuros, Troodonte, Velociraptor, Tirossauro, Compsognato, Herrerassauro, entre outros. Dos inimigos humanos, há Billy Yoder, que pode ser encaixado como um antagonista, que expõe esse lado nos minutos finais do jogo. O desafio é escapar da ilha e sobreviver aos dinossauros. Em cada capítulo, desafios variados são propostos ao jogador, que utilizam o *point and click* - estilo de jogabilidade do presente jogo.

Nesse estilo de jogo, o jogador deve pressionar botões para interagir com a cena/cenário, para dar sequência a história. Em muitos momentos o jogador deve pressionar o botão no momento certo, caso contrário, perde pontos para o *ranking* ou recebe um

game over. Um exemplo de desafio: fugir de um Tiranossauro Rex, ao apertar os botões corretos no tempo certo para correr e desviar de objetos; de forma com que se cria uma tela-espelho e proporciona uma fascinação pelo poder de controle que a tecnologia pode oferecer. Os games, além de preencherem o tempo livre dos atores sociais, permitem que os jogadores se conectem aos fascínios dos riscos de fazer parte de uma guerra, luta, corrida e todos os tipos de perigo. Uma forma de correr o risco de ser derrotado, porém não no mundo físico, apenas no enredo do jogo [9].

O jogo é dividido em 4 episódios/enredos, são eles: o intruso, a cavalaria, as profundezas e os sobreviventes. O *ranking* é avaliado individualmente em cada capítulo dentro desses episódios. Caso o jogador aperte os botões no momento e na ordem certa, o *ranking* é avaliado como ouro. Se cometer erros é avaliado como prata, caso continue no erro, seu *ranking* chega até o bronze (se cometer muitos erros que não causem *game over*, seu *ranking* é zerado e contado como “nulo”). O *ranking* não influencia na história, apenas na pontuação no fim de cada episódio. Apesar do jogo aproveitar o mesmo universo que o do primeiro filme, em nenhum momento acontece a interação ou aparição dos personagens da obra de origem. A produção tenta inserir apenas alguns elementos relacionados ao filme, como o caso do roubo dos embriões.

O personagem do jogo, Gerry Harding, foi criado como sendo o pai de duas meninas, Jessica Harding (presente no jogo) e Sarah Harding; sendo Sarah uma personagem criada apenas no segundo filme. Essa criação de personagem foi feita, possivelmente, para tentar criar uma interação com os filmes. O ponto é fortalecido devido a falta de interação ou a pouca relevância de Sarah durante o enredo.

3.2 Análise de *Lego Jurassic Park* (2015)

O jogo é uma representação dos quatro filmes da franquia e se divide em quatro episódios. Cada episódio é dividido por capítulos e, em cada capítulo, o jogador assume o papel de um personagem correspondente no momento do filme.

Os *plots* do filme são os mesmos do jogo, e a história ocorre de forma linear. O *plot* é responsável pela ação dramática da história. Não há preocupação em construir uma nova narrativa ou novos diálogos dentro do jogo, o foco é recriar o filme para o game, ao colocar elementos de *puzzle* na jogabilidade [12].

Os protagonistas são os mesmos que os dos filmes e correspondem às partes certas das obras de origem. Alguns personagens são bloqueados para escolha, sendo liberados quando o jogador os encontra dentro do jogo. Os personagens são pré-selecionados pelo próprio jogo. Em cada capítulo, porém, ao ser jogado novamente, o jogador pode escolher personagens já habilitados. Não há nenhuma novidade em relação aos personagens, as falas são recortadas do filme e inseridas no jogo. Assim, é feita apenas uma adaptação, em que não se insere nenhum outro diálogo ou elemento que possa acrescentar e enriquecer a história do filme ou dos personagens.

Os cenários são reproduções dos filmes, os quais estão adaptados para suportar a jogabilidade. Possuem desafios de *level design*, limitações e dispõem de itens para a coleta, além de outros, sempre semelhantes com os visuais dos filmes. Não existe a adição de nenhum outro cenário para qualquer episódio. Alguns ambientes são estendidos para criar novos *puzzles* adaptados junto com a jogabilidade.

Essa interação entre game e filme ocorre pelas características híbridas do game, em que se resulta de uma transposição de signos de uma mídia para outra [2].

Os antagonistas são os mesmos que os dos filmes: Tiranossauros, Velociraptors, Herrerassauros, entre outros. É

importante ressaltar que nos jogos da franquia *Lego* não são mostradas questões de violências e aspectos do gênero, como sangue, drogas, entre outros. Tudo isso é substituído por elementos cômicos.

Os desafios do jogo envolvem os mesmos referentes aos que estão relacionados com os filmes. Os desafios desse gênero de jogo envolvem a resolução de *puzzles* como, por exemplo, obter objetos, construir caminho. No jogo, o desafio mais comum é construir objetos para habilitar novas áreas e assim dar sequência na história.

A premiação ocorre após o fim de cada capítulo, de acordo com os itens coletados. Os itens para coletas são: moedas, *minikits*, bloco de âmbar, personagens e veículos.

- As moedas são representadas por peças de *Lego* e servem para compra de itens no menu. Em cada fase existe um número máximo de moedas que podem ser adquiridas. Caso consiga certo valor, o jogador consegue uma conquista (conta porcentagem para completar o game 100%);
- Os *minikits* são itens colecionáveis que liberam alguns objetos secretos. Ao coletar 10 *minikits*, um objeto secreto é liberado (conta como porcentagem para completar o game 100%);
- Blocos de âmbar são colecionáveis e liberam dinossauros após o fim de cada capítulo;
- O jogador desbloqueia novos personagens após o fim de cada capítulo (conta porcentagem para completar o game 100%);
- O jogador desbloqueia novos veículos após o fim de cada capítulo (conta porcentagem para completar o game 100%);
- O bloco de “fase completa” é desbloqueado caso o jogador consiga todas as moedas e todos os *minikits*;

Os veículos e personagens são desbloqueados caso o jogador interaja com eles.

Por meio da análise descritiva é possível afirmar que *Lego Jurassic Park* se refere a uma releitura dos quatro filmes feita para os jogos, e não acrescenta elementos no quesito de enredo, tanto para história quanto para os personagens. Porém, causa novas sensações ao jogador/espectador por trabalhar com questões de comichidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho teve como objetivo analisar as peculiaridades entre a adaptação dos filmes para os games da franquia cinematográfica *Jurassic Park*, composta pela quadrilogia filmica produzida entre os anos de 1993 e 2015.

Por meio da análise de *Jurassic Park: the game* (2011) foi percebido que este se baseia apenas nos acontecimentos do primeiro filme, de 1993. O foco está na falha do sistema de energia do parque, o mesmo que acontece na obra cinematográfica. O jogo ajuda a resolver alguns acontecimentos não explorados no filme como, por exemplo, o acontecimento com o recipiente no qual um dos personagens guardava os embriões roubados. O jogo também se utiliza de cenários que aparecem no filme, porém, seus personagens são diferentes do original, o que proporciona novas experiências ao jogador.

O segundo game analisado, *Lego Jurassic Park* (2015), pode ser considerado uma representação dos quatro filmes de origem, sendo que este se divide também em quatro episódios, representando cada um dos filmes. Não há um acréscimo de elementos às histórias cinematográficas e o enredo acontece de forma linear. Os protagonistas são os mesmos dos filmes, assim como, há semelhanças com cenários e ambientes. Entretanto, em nenhuma parte do game é mostrada violência, sangue, ou aspectos

similares como ocorre em boa parte dos enredos dos quatro filmes de origem. Tudo isso é substituído por aspectos cômicos que causam novas sensações ao jogador/espectador.

Com os resultados das análises percebe-se que os games de *Jurassic Park* proporcionam não somente uma experiência de adaptação/transposição filmica, mas colaboram para uma narrativa transmídia dos respectivos filmes por acrescentarem novas experiências ao espectador, principalmente o game produzido em 2011.

A narrativa transmídia é uma arte de construir universos, nos quais as histórias não dependem umas das outras, são independentes, e contribuem para que se conheça mais a história de origem sob outras perspectivas [13].

Por meio desse cenário (trans)midiático deixa-se de sugerir novas possibilidades de estudos que envolvam a narrativa transmídia de *Jurassic Park* a partir de outras plataformas, além dos games.

REFERÊNCIAS

- [1] A. R. Luz. *Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010.
- [2] L. Santaella; M. Feitoza (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.
- [3] V. J. Castro. A publicidade e a primazia da mercadoria na cultura do espetáculo. In.: C. N. P. Coelho; V. J. Castro (Orgs.). *Comunicação e sociedade do espetáculo*. São Paulo: Paulus, p. 109-127, 2006.
- [4] L. Seger. *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. São Paulo: Bossa Nova, 2007.
- [5] L. Hutcheon. *Uma teoria da adaptação*. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- [6] O Globo. '*Jurassic World*' bate recorde de faturamento em bilheterias no fim de semana de estreia. [15 jun. 2015]. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/filmes/jurassic-world-bate-recorde-de-faturamento-em-bilheterias-no-fim-de-semana-de-estreia-16447523>, Acesso em 05 fev. 2017.
- [7] A. Bobany. *Videogame arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.
- [8] A. K. O. Sato. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In.: L. Santaella; M. Feitoza (Org.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, p. 37-48, 2009.
- [9] N. García-Canclini. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- [10] A. C. Gil. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5a ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- [11] M. C. S. Minayo. *O desafio do conhecimento*. 10. ed. São Paulo: HUCITEC, 2007.
- [12] D. Comparato. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus, 2009.
- [13] H. Jenkins. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.