

ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS PARA ANÁLISE DE ENTRETENIMENTO AUDIOVISUAL TRANSMÍDIA: OS CASOS DE *SLENDER MAN* E *DARK*

Aline MONTEIRO HOMSSI (UFMG)¹
Alice DE FREITAS GOMES (UFMG)²
Geane ALZAMORA (UFMG)³

Resumo: Quais são os principais desafios metodológicos para análise de entretenimento audiovisual transmídia em redes sociais on-line? Partimos da premissa de que especificidades interacionais e de linguagem devem ser consideradas, ainda que alguns procedimentos sejam semelhantes. Abordamos esta questão pelo viés de dois objetos que relacionam-se à cultura pop e entretenimento audiovisual, mas que envolvem relações distintas entre produtores e público: a série de ficção audiovisual *Dark* e o personagem *Slender Man*. Combinamos aspectos de dinâmica transmídia, engajamento e semiótica peirceana para compreender como se dá a participação dos usuários na propagação destas narrativas em conexões de redes sociais on-line.

Palavras-chave: Dinâmica transmídia; Engajamento; Semiose.

Abstract: What are the main methodological challenges when analyzing transmedia audiovisual entertainment on online social media? We start from the premise that specificities regarding interactions and languages must be considered, even if some procedures are similar. We address this matter through the lenses of two objects that relate to pop culture and audiovisual entertainment, but that involve distinct relations between producers and consumers: the fictional series *Dark* and the character *Slender Man*. We combine aspects of transmedia dynamics, engagement, and Peircean semiotics to understand how users' participation spread these narratives through online social media connections.

Keywords: Transmedia dynamic; Engagement; Semiosis.

¹ Doutoranda em Comunicação Social pela UFMG, mestre em Comunicação pela UFOP, especialista em Comunicação e Gestão Empresarial pelo IEC-PUC Minas e bacharel em Comunicação - Habilitação Jornalismo pela PUC Minas. Colaboradora do subgrupo MediaAção (UFMG). alinemonteiro@gmail.com

² Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais e bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela mesma instituição. Colaboradora do subgrupo MediaAção (UFMG). alifreitasg@gmail.com

³ Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFMG. Líder do subgrupo MediaAção (UFMG). geanealzamora@gmail.com

INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, na década de 1990, o conceito de transmídia vem evoluindo, sendo utilizado em estudos sobre distribuição e propagação de informação por diferentes meios de comunicação (FREEMAN; GAMBARATO, 2019). O pesquisador estadunidense Henry Jenkins, frequentemente associado à noção de transmídia, cunhou o conceito de narrativas transmídia para referir-se às estratégias de criação e distribuição de histórias por múltiplos meios, como televisão, cinema e quadrinhos, em que cada meio contribui de maneira única para o todo, criando uma experiência de entretenimento mais interessante e envolvente (JENKINS, 2009a). Apesar de os textos seminais do autor sobre narrativas transmídia (JENKINS, 2009a; 2009b; 2009c) serem fortemente vinculados às estratégias da indústria do entretenimento, atualmente as noções de transmídia e transmidialidade são utilizadas em uma ampla gama de estudos sobre jornalismo, educação e ativismo (ALZAMORA, *et al.*, 2019).

Considerando o modo como a transmidialidade se manifesta de maneira cada vez mais complexa e a importância que o conceito de transmídia tem para a compreensão das mudanças ocasionadas pelas tecnologias digitais (FREEMAN, GAMBARATO, 2019) o presente artigo investiga a construção de duas narrativas através de múltiplos meios, com destaque para o papel das audiências nesta construção nas redes sociais on-line. Para tal investigação, partimos do conceito de dinâmica transmídia (ALZAMORA, GAMBARATO, 2014; GAMBARATO, ALZAMORA, TÁRCIA, 2020).

A perspectiva de dinâmica transmídia que norteia pesquisas do subgrupo MediaAção⁴, considera mídia como “[...] uma forma de ambiência, cuja natureza flexível e dispersa é circunstancialmente capturável em uma forma empírica que envolve o desvelamento de dinâmicas sincrônicas e diacrônicas de configurações comunicacionais.” (ALZAMORA, D’ANDREA, ZILLER, 2018, p. 78). Essa noção abarca “[...] configurações midiáticas alternativas e circunstanciais.” (ALZAMORA, *et al.*, 2019, p. 119).

Fundamentos teóricos e metodológicos do pragmatismo e semiótica de Charles Sanders Peirce são também frequentemente utilizados nas pesquisas sobre dinâmica transmídia no MediaAção. São exemplos recentes as teses de doutorado de Bicalho (2019)

⁴ Para conhecer as pesquisas desenvolvidas pelo subgrupo MediaAção e por seus integrantes, acesse o site oficial. Disponível em: <http://mediaacao.com.br/>. Acesso em 08 jan. 2022.

e Souza (2021). Tal perspectiva aproxima o movimento de expansão de conteúdos multiplataforma ao processo de crescimento do signo, a chamada semiose.

O signo peirceano é uma tríade composta por três correlatos: objeto, signo (chamado também de *representamen*) e interpretante. O objeto relaciona-se à noção de realidade e determina o segundo correlato, o signo ou *representamen*, que, por sua vez, busca representar o objeto, mas não o faz em sua totalidade. O signo determina um efeito na mente interpretadora, que é o terceiro correlato dessa tríade, o interpretante. Como o signo não corresponde total e exatamente ao objeto, decorre que novos signos se juntam à tríade por meio da experiência colateral, gerando um interpretante que é diferente para cada mente interpretadora (SANTAELLA, 1995). A articulação entre objeto, signo e interpretante encadeia um processo potencialmente infinito de geração de significados, a semiose, como elucida Santaella (1995):

O modo de ação típico do signo é o do crescimento através da autogeração. O signo, por sua própria constituição, está fadado a germinar, crescer. Desenvolver-se num interpretante (outro signo) que se desenvolverá em outro, e assim indefinidamente. Evidencia-se aí a natureza inevitavelmente incompleta de qualquer signo. Sua ação é a de crescer, desenvolvendo-se num outro signo para o qual é transferido o facho da representação. Nessa medida, o interpretante realiza o processo da interpretação, ao mesmo tempo que herda do signo o vínculo da representação. Herdando esse vínculo, o interpretante gerará, por sua vez, um outro signo-interpretante que levará à frente, numa corrente sem fim, o processo de crescimento. (SANTAELLA, 1995, p. 43-44).

Apesar de se tratar de um processo de geração de significados, a semiose, segundo Santaella (2004), não está limitada à abstração. A autora considera que o potencial de materialização da semiose relaciona-se a duas tricotomias dos interpretantes. A primeira tricotomia subdivide o interpretante em imediato (potencial de significação interno ao signo), dinâmico (interpretante *in concreto*, efeito propriamente dito do signo) e final (interpretante *in abstracto*, tendência que norteia a semiose, mas que não é efetivamente alcançável). Já a segunda tricotomia, tratada por Lucia Santaella (2004) como uma subdivisão do interpretante dinâmico, traz os interpretantes emocional (qualidade de sentimento produzida pelo signo), energético (gasto energético envolvido na produção de sentido) e lógico (entendimento produzido pelo signo), respectivamente nos domínios da primeiridade, secundidade e terceiridade (SANTAELLA 1995; 2004). Segundo a autora, o interpretante lógico relaciona-se ao conceito de hábito, um padrão de ação que tende a se repetir indefinidamente. A partir desta associação conceitual, Santaella (2004) argumenta

que a semiose não é um processo puramente abstrato, tendo relações intrínsecas com o agir humano. Alzamora e Gambarato (2014) partem de uma perspectiva semelhante à delineada por Santaella (2004), ao considerar a dinâmica transmídia como um desdobramento do processo de semiose na mídia. Tais discussões sobre semiose e dinâmicas transmídia são muito caras às pesquisas sobre *Slender Man* e *Dark*, mencionadas neste artigo.

Ambos os objetos pesquisados são produtos da cultura pop e do entretenimento. *Dark* é uma série de TV transmitida por *streaming*, como original *Netflix*. Posteriormente à disponibilização no sistema da *Netflix*, é apropriada pelo público e utilizada como fonte para conversas e *memes*⁵ em redes sociais on-line. Já com *Slender Man* deu-se o caminho inverso. O personagem e suas histórias surgem a partir da produção criativa dos usuários de redes sociais on-line sendo, na sequência, apropriado pela indústria do entretenimento, sob a forma de documentário e filme de ficção.

Passamos, então, às particularidades de cada objeto.

DARK

Lançada em 2017, a série de televisão *Dark* (2017-2020) foi encomendada pela empresa de *streaming Netflix* ao casal de cineastas alemão Baran Bo Odar e Jantje Friese. A série apresenta uma narrativa fechada, em que o público não tem espaço para opinar e alterar os rumos da trama. Foram realizadas três temporadas, disponibilizadas na *Netflix* nos anos de 2017, 2019 e 2020. *Dark* é uma narrativa complexa (MITTELL, 2014), em que as tramas e as ações das personagens, sejam principais ou secundárias, estendem-se para além da unidade de um episódio, ultrapassando a sequência destes e até mesmo as temporadas. Assim, a série aproxima-se do regime de serialidade Saga, tal como descrito por Teixeira (2020): o agir dos personagens gera consequências que perduram e/ou impactam a narrativa até a sua finalização.

Os gêneros narrativos em que *Dark* se filia são, mais fortemente, o mistério, o suspense e a ficção científica. A trama traz elementos que não são explicados, levando o espectador a buscar, por conta própria, entender o papel de tais componentes. Desta forma,

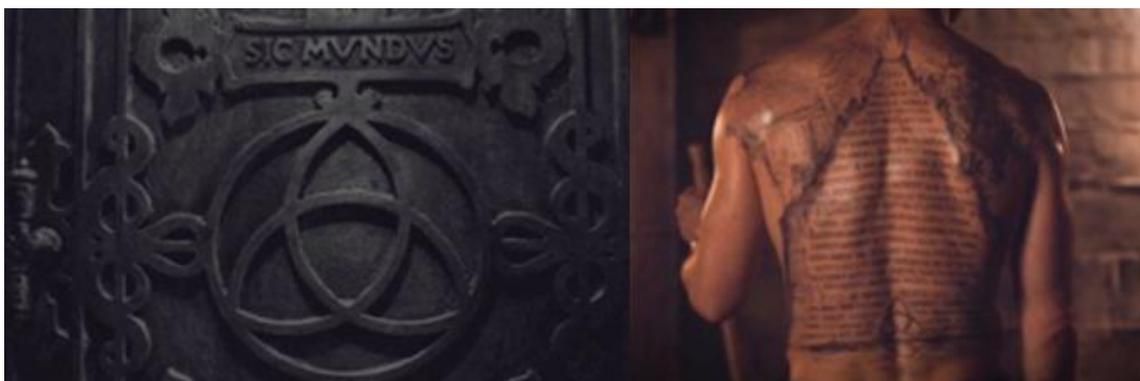
⁵ *Memes* é um termo que tem origem na biologia e que, na cultura digital e do compartilhamento, diz respeito a materiais que são disseminados pela internet, compartilhando características comuns (SHIFMAN, 2014), após a intervenção do público. Esta intervenção pode ser gráfica ou interpretativa, fazendo com que o material circulante tenha poucas modificações, suficientes para que seja compreendido dentro de um contexto momentâneo.

o público da série precisa se aprofundar na narrativa complexa (MITTELL, 2014) e, também, em experiências de buscas de informações fora da tela. Ao contrário de narrativas que apresentam extensões transmídia, como livros ou filmes derivados, blogs ou perfis em sites de redes sociais dedicados a personagens, a pesquisa a ser realizada pelo espectador de *Dark* não é guiada pelos produtores.

Tanto a imersão na narrativa como a busca por informações fora dela levam o público da série a se transformarem em fãs especialistas (JENKINS; GREEN; FORD, 2014), que entendem a trama em profundidade. Para dar conta das informações em aberto deixadas na trama, o público que passa, também, a investigar informações adicionais, em uma ação qualificada por Mittell (2014) como *fandom forense*.

É exemplo dos temas investigados pelos fãs de *Dark* a Triquetra (FIG. 1), com a inscrição em latim *Sic Mundus*. A inscrição faz parte da Tábua da Esmeralda, atribuída a Hermes Trimegisto. Esta figura histórica não faz parte da narrativa de *Dark*, mas surge nas conversas dos fãs, que buscaram o significado da expressão *Sic Mundus* e a encontrara, na trama, em um quadro no hospital da cidade de Winden e na tatuagem às costas do personagem Noah (FIG. 1). Os significados da Triquetra e da Tábua da Esmeralda, assim como a vida de Hermes Trimegisto, foram explorados pelo público em conversas nas redes sociais on-line e na produção de vídeos publicados no *YouTube*.

Figura 1 - Inscrição *Sic Mundus* e Triquetra em *Dark* e Tatuagem da Tábua da Esmeralda, com a Triquetra, às costas do personagem Noah



Fonte: prints de tela de *Dark*.

Também faz parte do conjunto de elementos de investigação pelos fãs o personagem Torben Wöller, que passa as três temporadas da série com um tampão, em diversos formatos, sobre o olho direito (FIG. 2). A informação sobre o que ocasionou o

dano ao olho do personagem não é divulgada na série. Quando ele inicia a história sobre o tema, é impedido de desenvolvê-la. Motivos diversos foram levantados pelos fãs para o dano ao olho direito de Wöller. Um casal brasileiro, com um canal no *YouTube*, chegou a marcar uma consulta com um oftalmologista para conversar sobre o que teria acontecido. A conversa com o médico faz parte de um dos vídeos de teorias⁶ publicados pelo casal.

Figura 2 – Personagem Torben Wöller, com o olho direito tampado



Fonte: prints de tela de *Dark*.

Como a trama de *Dark* se desdobra de forma não linear, uma ação dos fãs investigadores é organizar as informações linearmente, como nos vídeos *ENTENDENDO DARK 1 em “ordem cronológica”*⁷ e *DARK 1 | Resumão da primeira temporada*⁸, da *youtuber* Carol Moreira. No blog *Farofa Geek*, a organização das quatro principais famílias da trama em uma árvore genealógica⁹ é uma das ações deste tipo realizada pelo público. Este tipo de organização da narrativa é descrito por Mittell (2014) como ação dos fãs investigadores.

Um elemento a mais na busca dos espectadores por esclarecimentos da trama de *Dark* é o perfil de Baran Bo Odar, diretor e *showrunner*¹⁰ da série, no Instagram¹¹. Ele

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R85xnUvYoz4>. Acesso em: 07 Jan 2022.

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MSXxmcdJClc>. Acesso em: 07 Jan. 2022.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IaL93b5CztQ>. Acesso em: 07 Jan. 2022.

⁹ Disponível em: <http://farofageek.com.br/series/dark-10-questionamentos-para-a-proxima-temporada/>. Acesso em: 07 Jan. 2022.

¹⁰ Na produção televisiva de séries nos Estados Unidos, a figura do *showrunner* se sobressai à dos produtores e produtores executivos, sendo responsável, de acordo com Campos, por amarrar a obra, dando a ela uma voz única, superior, até mesmo, à sala de roteiristas. Na produção brasileira de séries de TV, ainda não se institucionalizou a figura do *showrunner*. O papel costuma ser exercido pelo produtor executivo, mas sem

posta com frequência fotos dos bastidores das gravações, revelando partes dos cenários e figurinos, levando o público a especular sobre os rumos da trama, por meio de conversas em redes sociais on-line e da produção de teorias que, posteriormente, serão tema de debates. Um exemplo é a postagem (FIG. 3) de julho de 2019, relacionado às filmagens da terceira temporada. A personagem Hannah Kahnwald usa um colar que tem um caminho na trama, nos anos de 1954, 1987 e 2019. A partir da imagem, os fãs especularam sobre como o colar teria chegado a Hannah e como, a partir dela, teria ido a seu destino final, com Martha Nielsen, em 2019.

Figura 3: Publicação de Baran bo Odar no *Instagram*



Fonte: Perfil de Baran bo Odar no *Instagram*¹²

A partir das conversas e das especulações dos fãs de *Dark* para o rumo da trama na terceira temporada, disponibilizada em 2020, surge a pergunta norteadora desta pesquisa: “De que forma as estratégias de divulgação da terceira temporada da série audiovisual ficcional *Dark*, em 2020, a partir das mídias sociais da *Netflix* e do produtor Baran bo Odar, impulsionaram o engajamento transmídia dos fãs no *Reddit* e no *YouTube*, contribuindo para o incremento de rotas de significação da trama?”. O *corpus* empírico da pesquisa foi formado a partir da coleta de publicações nas plataformas *Reddit* e *YouTube* entre 22 de abril e 28 de agosto de 2020, configurando dois meses antes e dois meses depois do lançamento da terceira e última temporada da série.

que este assuma todas as funções do *showrunner*. Em *Dark*, Baran Bo Odar assumiu a função, além de diretor da trama. Jantje Friese também tem este trabalho, em paralelo ao de roteirista da série.

¹¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/baranboodar/>. Acesso em: 07 Jan 2022.

¹² Disponível em <https://www.instagram.com/p/Bzn8pXgIh8-/>. Acesso em: 11 Abr. 2021.

A pesquisa se propõe a descrever, a partir da análise das conversas, as rotas de significação a partir da circulação transmídia promovida pelos fãs de *Dark*, impulsionadas pelas postagens do *showrunner* Baran Bo Odar e da *Netflix*, e entender como os novos modelos narrativos para séries de TV impactam nas ações de engajamento propostas pelas produtoras nas redes sociais on-line.

Fazem parte do arcabouço teórico da pesquisa a distribuição de conteúdo audiovisual, focado na ficção seriada, a partir de Lotz (2020) e Leal (2020); e o engajamento do público, com o auxílio de Jenkins, Green e Ford (2014) e de Padovani e Nesteriuk (2018). O engajamento transmídia é visto a partir de Evans (2020) e de Op Den Buysch e Van Der Kaa (2019). A pesquisa está em andamento, com previsão de conclusão em 2023.

SLENDER MAN

Em uma situação diferente daquela observada em *Dark*, a dinâmica transmídia de *Slender Man* se constrói primordialmente com a participação de múltiplos usuários em redes sociais on-line.

Slender Man é um personagem, normalmente associado ao gênero de horror, que teve sua origem em um fórum on-line em 2009. O seu primeiro criador, Eric Knudsen (sob nome de usuário Victor Surge), publicou, em um fórum de edição de imagens no site *Something Awful*, duas imagens que continham, ao fundo, uma criatura alta, magra e sem rosto: o *Slender Man*.

Poucos dias após a postagem publicada por Knudsen, o canal *Marble Hornets*¹³, no *Youtube*, começou a postar capítulos de uma websérie homônima, que tinha como antagonista um personagem extremamente parecido com o *Slender Man*, intitulado *O Operador*. O vídeo mais visualizado da websérie, *Entry #1*¹⁴, tinha, até janeiro de 2022, mais de 7,5 milhões de visualizações. Outras webséries com personagens similares ao *Slender Man*, como *EverymanHYBRID*¹⁵, também se popularizaram na plataforma de vídeos.

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCHzIO0agtCQEsTxUcahZgiQ>. Acesso em 08 jan. 2022.

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bn59FJ4HrmU>. Acesso em 08 jan. 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCHzIO0agtCQEsTxUcahZgiQ>. Acesso em 08 jan. 2022.

Em 2012 foi lançado o jogo *Slender: The Eight Pages*, que obteve mais de 2 milhões de downloads em seu primeiro mês. O jogo ganhou uma sequência, *Slender: The Arrival*, lançada em 2013 (LOUGHREY, 2018). Além destas produções, que alcançaram maior visibilidade, existem inúmeras *fan arts*, *fan fictions* e teorias em torno do personagem publicadas na internet.

A progressão em torno do personagem começou a migrar para além dos fóruns do *Something Awful* (em parte devido à popularidade das webséries e jogos discutidos nos capítulos subsequentes). Em 2010, Eric Knudsen/Victor Surge registrou os direitos autorais do personagem de nome “*Slender Man*” insistindo que fez isso para manter a integridade artística do personagem. Esse movimento impediu versões do personagem das mídias de massa, o que significa que, primordialmente, o *Slender Man* foi desenvolvido em subculturas digitais. Embora o personagem tenha começado lentamente a migrar para o *mainstream* (discutido no Capítulo 6), amadores, ao invés de profissionais de mídia, fizeram a maior parte das iterações (CHESS, NEWSOM, 2015, tradução nossa¹⁶)

Como explicam Chess e Newsom (2015), o movimento de expansão em torno de *Slender Man* envolve intensa participação do público em redes sociais on-line. No entanto, apesar de a origem e grande parte da expansão narrativa do personagem terem acontecido na internet, o *Slender Man* foi apropriado por outras mídias: em 2016, foi lançado o documentário *Beware The Slenderman*, que retrata a história de um crime envolvendo o personagem, ocorrido em Wisconsin em 2014, e em 2018 foi lançado o filme de ficção *Slender Man: Pesadelo sem Rosto*, uma adaptação de parte do mito sobre o personagem.

O movimento de adaptação de uma história construída por usuários na internet para o cinema foi a motivação para a escolha de *Slender Man* como objeto da pesquisa de mestrado de uma das autoras do presente artigo¹⁷, pois exemplifica uma situação, cada vez mais frequente, em que conteúdos originados no ambiente digital são apropriados pelas mídias de massa (GOMES, 2021).

A pesquisa mencionada tem como *locus* de investigação a plataforma *Tumblr*, conhecida por ser um local de intensa atividade de comunidades de fãs (KOHNNEN, 2018),

¹⁶ “The progression of the character began to migrate off of the Something Awful forums (in part, due to the popularity of the web series and games discussed in subsequent sections). In 2010, Eric Knudsen/Victor Surge copyrighted the character with the name “Slender Man,” insisting that he did so to maintain the artistic integrity of the character.³¹ This move prevented mass media versions of the character, meaning that primarily, the Slender Man has been developed in digital subcultures. While the character has slowly begun to migrate to the mainstream (discussed in Chapter 6), amateurs, rather than media professionals, have made the majority of iterations.”

¹⁷ “A dinâmica transmídia do meme *Slender Man* no *Tumblr*: circulação e transformação de sentidos na internet”, de Alice de Freitas Gomes (2021)

e considera *Slender Man* como um meme de internet, que, segundo a definição de Limor Shifman, é um “[...] um grupo de itens digitais que (a) compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou postura; (b) são criados com consciência um do outro; e (c) são circulados, imitados, e transformados via internet por múltiplos usuários. (2014, p. 341, tradução nossa¹⁸). Este meme de internet se propaga através de múltiplos meios principalmente por ações de produção e compartilhamento de usuários em redes sociais on-line, configurando, deste modo, uma dinâmica transmídia de caráter de construção coletiva. A pesquisa busca, então, responder a seguinte pergunta: o que caracteriza a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* e de que modo essa narrativa se expande pela ação coletiva no *Tumblr*?

Os conceitos de dinâmica transmídia (ALZAMORA, GAMBARATO, 2014) e meme de internet (SHIFMAN, 2014) são trabalhados sob a perspectiva da semiótica peirceana. Consideramos que a dinâmica transmídia do meme *Slender Man* como uma manifestação empírica do processo de semiose, em que cada *fan art*, teoria, websérie ou *fan fiction* dá a ver a concretização de diferentes interpretantes por mentes interpretadoras distintas.

A partir da definição destes três pilares teóricos-metodológicos (dinâmica transmídia, meme de internet e semiótica peirceana), alguns movimentos foram empreendidos em busca de responder à pergunta de pesquisa. Tais movimentos iniciaram-se com a coleta e afunilamento do *corpus*, que resultou em um conjunto de 141 postagens do *Tumblr* com a tag *#slenderman* publicadas na plataforma *Tumblr* entre agosto de 2010 e junho de 2020.

Analisamos o *corpus* empírico buscando identificar os sentidos que emanam desta rede de significados. Este movimento metodológico culminou na produção de uma série de nuvens de sentidos, representações visuais semelhantes a nuvens de palavras, que mostram os sentidos mais frequentes identificados nestas postagens em cada período analisado. A partir destas nuvens de sentido foi possível identificar as produções que do universo narrativo de *Slender Man* que mais movimentam esta dinâmica transmídia, como a websérie *Marble Hornets* e o jogo *Slender: The Eight Pages* (GOMES, 2021).

¹⁸ “[...] a group of digital items that: (a) share common characteristics of content, form, and/or stance; (b) are created with awareness of each other; and (c) are circulated, imitated, and transformed via the internet by multiple users.”

redes sociais on-line, como é o caso de *Slender Man*, para a expansão da compreensão sobre diferentes fenômenos transmidiáticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas investigações transmidiáticas aqui tratadas, *Dark* e *Slender Man*, destaca-se, a atividade primordial da audiência, que cria e compartilha conteúdos. Em *Dark*, o público parte de narrativa original e conversa on-line, desenvolvendo especulações e teorias; em *Slender Man*, o personagem se desenvolve nas redes sociais com uma narrativa colaborativa que é, depois, levada pela indústria do entretenimento a produções documental e ficcional.

Nos dois casos transmídia investigados, é possível verificar formas diferentes de incentivo ao público. Em *Dark*, temos o público sendo acionado pela própria produção da série, por meio de sua narrativa, e também pelas publicações do *showrunner* no *Instagram*. Em *Slender Man*, a ação orgânica do público levou à disseminação da narrativa por canais diversos, gerando diferentes tipos de engajamento no público.

Ressaltamos que o olhar para as textualidades originadas de objetos do entretenimento proporciona a ampliação das possibilidades e dos impactos das pesquisas. Estudos sobre entretenimento transmídia, com foco na ação do público, possibilitam que se entenda de que forma os conteúdos impactam a maneira como os fãs se posicionam e a circulam esses posicionamentos, em comunidades ou em redes sociais on-line.

REFERÊNCIAS

ALZAMORA, Geane; D'ANDREA, Carlos; ZILLER, Joana. Mídia e dispositivo: uma aproximação à luz de Michel Foucault. In: LEAL, Bruno Souza; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (org.). **Textualidades Midiáticas**. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG; 2018. p. 59-81.

ALZAMORA, Geane *et al.* Percursos teórico-metodológicos em dinâmica transmídia: jornalismo, educação, ativismo e entretenimento. In: MARTINS, Bruno; MOURA, Maria; PESSOA, Sônia; VIANNA, Graziela (orgs.). **Experiências metodológicas em textualidades midiáticas**. Belo Horizonte: Relicário, 2019. p. 115-140.

ALZAMORA, Geane Carvalho; GAMBARATO, Renira Rampazzo. Peircean semiotics and transmedia dynamics. Communicational potentiality of the model of Semiosis. **Ocula - Occhio semiotico sui media**, v. 15, p. 1-13, nov. 2014.

BICALHO, Luciana Andrade Gomes. **A função mediadora das hashtags no processo de impeachment de Dilma Rousseff**: semiose e transmídia. 2019. 288 p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

CAMPOS. Bartira Bejarano. **Sala de roteiro**: Processo de criação de roteiristas de séries de TV brasileiras. Embu das Artes (SP): Alexa, 2021.

CHESS, Shira; NEWSOM, Eric. **Folklore, Horror Stories, and the Slender Man: The Development of an Internet Mythology**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2015.

DAHLGREN, Peter; HILL, Annette. Parameters of Media Engagement. **Media Theory** [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-32, nov. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3c6Vfl8>. Acesso em: 23 jan. 2021.

EVANS, Elizabeth. **Understanding engagement in transmedia culture**. London, New York: Routledge, 2020.

FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. Introduction: Transmedia Studies - Where Now? In: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo (Ed). **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. Nova York: Routledge, 2019. p.1-12.

GAMBARATO, Renira Rampazzo; ALZAMORA, Geane Carvalho; TÁRCIA, Lorena. **Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling**. Routledge Taylor & Francis Group: Londres, 2020.

GOMES, Alice de Freitas. **A dinâmica transmídia do meme Slender Man no Tumblr**: circulação e transformação de sentidos na internet. 2021. (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Suzana. Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009a.

JENKINS, Henry. Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009b. Disponível em: <https://bit.ly/33oPFD6>. Acesso em: 13 dez. 2021.

JENKINS, Henry. The revenge of the origami unicorn: The remaining seven principles of transmedia storytelling. **Confessions of an Aca-Fan**. 12 dez. 2009c. Disponível em: <https://bit.ly/2PGhSkt>. Acesso em: 13 dez. 2021.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Tradução de Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

KOHNEN, Melanie E.S. Tumblr Pedagogies. In: BOOTH, Paul (ed.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2018, p. 351-367.

LEAL, Bruno Souza; CARVALHO, Carlos Alberto; ALZAMORA, Geane (org.). **Textualidades Midiáticas**. Belo Horizonte: PPGCom/UFMG; 2018.

LOUGHREY, Clarisse. Slender Man: A myth of the digital age. **Independent**. 26 ago. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2XbWqZ4>. Acesso em: 03 abr. 2020.

MARTINS, Bruno; MOURA, Maria; PESSOA, Sônia; VIANNA, Graziela (orgs.). **Experiências metodológicas em textualidades midiáticas**. Belo Horizonte: Relicário, 2019. p. 115-140.

MITTELL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. New York: New York University Press, 2015.

OP DEN BUYSCH, Eefie; VAN DER KAA, Hille. A metrics model for measuring transmedia engagement. In: FREEMAN, Matthew; GAMBARATO, Renira Rampazzo. **The Routledge Companion to Transmedia Studies**. New York (EUA): Routledge, 2019.

PADOVANI, Gustavo; NESTERIUK, Sergio. Ativismo transmídia: estratégias (d)e engajamento nas multiplataformas. In: SANTAELLA, Lucia; MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sergio (Org.). **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. São Paulo (SP): Estação das Letras e Cores, 2018.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos: Semiose e Autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

SANTAELLA, Lucia. O Papel da Mudança de Hábito no Pragmatismo Evolucionista de Peirce. **Cognitio**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 75-83, jan.-jun. 2004.

SANTAELLA, Lucia; MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sergio (Org.). **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. São Paulo (SP): Estação das Letras e Cores, 2018.

SHIFMAN, L. The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. **Journal of Visual Culture**, [s. l.], v.13, n.3, p. 340-358, dez. 2014, <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470412914546577>.

SOUZA, Juliana Lopes de Almeida. **Audiências multiplataforma do evento midiático global Oscar: semiose e dinâmica transmídia**. 2021. 193p. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

TEIXEIRA, João Senna **Regimes de serialidade**. Salvador: Benditas, 2020. (Coleção narrativas, volume 3). E-book.