

*Transmedia Literacy: uma análise da repercussão das estratégias transmídia de The X-Files*¹

Transmedia Literacy: An analysis of the repercussion of the transmedia strategies of The X-Files

Daiana Sigiliano²
daianasigiliano@gmail.com

Gabriela Borges²
gabriela.borges@ufjf.edu.br

RESUMO

Discutida por Jenkins (2013) e Scolari (2016), a *transmedia literacy* propicia a participação, a produção de conteúdo e o entendimento crítico do público. Isto é, ao navegar por distintas plataformas, correlacionando às estratégias transmídia com a mídia principal, o interagente realiza uma leitura atenta e polissêmica do universo ficcional. A partir desse escopo teórico, este artigo tem como objetivo analisar as postagens, no Twitter, dos telespectadores interagentes de *The X-Files* durante o lançamento das ações transmídia da 10ª temporada da série. Nesse contexto, os tuites nos ajudarão a refletir sobre o conceito de *transmedia literacy* e como o mesmo estimula a multilateralidade do público. Conclui-se que a ação *Find The X* impulsiona a discussão, a análise, as interconexões entre diferentes contextos narrativos e a produção de conteúdo.

Palavras-chave: *Transmedia literacy*, televisão, *The X-Files*.

ABSTRACT

Discussed by Jenkins (2013) and Scolari (2016), transmedia literacy provides participation, content production, and critical public understanding. That is, when navigating different platforms, correlating to the transmedia strategies with the main media, the interacting agent performs an attentive and polysemic reading of the fictional universe. From this theoretical scope, this article aims at analyzing the Twitter postings of *The X-Files*' interacting viewers during the launch of the 10th season's transmediation actions. In this context, the tweets will help us to reflect on the concept of transmedia literacy and how it stimulates the public's multilateralism. It is concluded that the *Find The X* action drives the discussion, the analysis, the interconnections between different narrative contexts and the production of content.

Keywords: Transmedia literacy, television, *The X-Files*.

¹ Versão ampliada do artigo apresentado no I Congresso TeleVisões, realizado na Universidade Federal Fluminense, em 27 de novembro de 2017.

² Universidade Federal de Juiz de Fora. Campus Universitário, Martelos, 36036-330, Juiz de Fora, MG, Brasil.

Introdução

Os fenômenos que permeiam a televisão contemporânea mostram que o atual cenário midiático é norteado pela hibridização dos meios de comunicação. É a partir desta interpenetração das linguagens que emergem os novos modos de criação, produção e distribuição do conteúdo televisivo (Lotz, 2007). Neste contexto, os universos ficcionais das séries da *Post-Network Television*³ são tão complexos que não podem ser contidos em uma só mídia. Isto é, para sustentar a densidade das linhas narrativas e dos personagens as tramas vão além da televisão, se expandindo em múltiplas plataformas. Conforme ressalta Johnson (2012, p. 92), “Assim como os programas ficaram mais complexos, também os recursos para compreender essa complexidade se multiplicaram”. Além de ser fundamental na sustentação das densas histórias das series produzidas na contemporaneidade, a transmídia possibilita que o público conheça distintas perspectivas da atração, transpondo aquela apresentada pela TV.

Cunhado⁴ por Jenkins (2008), o termo narrativa transmídia emerge da fluidez dos universos ficcionais do atual ecossistema de convergência midiática. Para o autor uma “[...] história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (Jenkins, 2008, p. 138). Este modelo de produção da indústria é composto pelo conteúdo de referência, isto é, a mídia principal, e a partir dela são concebidas as estratégias transmídia (Fechine, 2016, p. 5).

Entretanto, é importante ressaltar que o deslizamento das histórias por diversos meios é anterior ao ambiente de convergência (Figueredo, 2010; Mittell, 2015). Obras como *Don Quixote de la Mancha* (1605), *Frankenstein: or the Modern Prometheus* (1816) e *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) tiveram suas tramas ampliadas em ilustrações, peças de teatro, canções, etc. Conforme destaca Mittell (2015, p. 292),

Qualquer estudo contemporâneo sobre a transmídia deve reconhecer que esse modelo narrativo

não é um fenômeno novo, mas anterior à era digital. Apesar de o termo ser recente, a estratégia de adaptação e extensão de uma história em outros meios de comunicação é tão antiga quanto o meio em si - como, por exemplo, as pinturas representando trechos bíblicos ou a história de Sherlock Holmes, cujo âmbito narrativo transcende um só meio (livre tradução das autoras).

Este deslizamento narrativo ressaltado por Mittell (2015) não se restringe apenas ao âmbito literário, a mesma lógica pode ser observada nas séries televisivas estadunidenses. Exibida pela emissora NBC, na década de 50, *Dragnet* (1951-1959) teve sua história explorada no cinema, no rádio e até em um jogo de tabuleiro, cada ramificação abordava uma perspectiva distinta do *plot*⁵ central. As extensões narrativas de *Twin Peaks* (1990-1991, ABC) também antecederam a convergência midiática. Lançado durante o hiato entre a primeira e a segunda temporada, o livro *The Secret Diary of Laura Palmer* foi escrito por David Lynch, um dos criadores da série, juntamente com sua filha Jennifer Lynch. A obra apresentava informações importantes sobre o passado de Laura Palmer (Sheryl Lee) que não tinham sido desenvolvidas na TV. Devido ao sucesso de vendas do livro, foram lançados ao longo da exibição da segunda temporada do programa outros dois volumes: *Twin Peaks: An Access Guide to the Town*, uma guia turístico da cidade onde se passava a história, e *Diane... - The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper*, que reunia a transcrição dos áudios enviados pelo agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) a misteriosa personagem Diane. Um ano após a exibição do *series finale*⁶, foi produzido o longa metragem *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (David Lynch, 1992). A trama se passa no mesmo universo ficcional da série, porém é centrada nas investigações do assassinado de Teresa Banks (Pamela Gidley).

Segundo Johnson (2012) e Mittell (2015) essas expansões narrativas, que sempre permearam as histórias, ganham novas configurações no ecossistema de convergência. Isto é, este cenário possibilita a criação de universos ficcionais que deslizam por diversos meios – websódios,

³ Terceira fase comercial da televisão estadunidense (Lotz, 2007).

⁴ As discussões de Jenkins (2008) apresentam uma certa similaridade com os estudos de Marsha Kinder (1991) sobre a intertextualidade transmídia (*transmedia intertextuality*). No livro *Playing With Power in Movies, Television, and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, publicado em 1991, Kinder introduz o conceito para refletir sobre os sistemas de super-entretimento que emergem da combinação de distintas plataformas e narrativas. Esse processo, segundo a autora, transformaria os consumidores em jogadores ávidos.

⁵ História da série ou da temporada ligada ao principal arco narrativo.

⁶ Episódio final de uma série televisiva.

blogs, jogos para computador, jogos de realidade alternativa (ARGs⁷), aplicativos de segunda tela, livros, HQs, etc. – e estimulam a participação do público. Neste contexto a transmídia reconfigura antigas práticas, adotando novas plataformas e novas formas de engajamento do telespectador interagente⁸ (Johnson, 2012; Mittell, 2015).

De acordo com Mittell (2015, p. 293-295) no âmbito televisivo as estratégias transmídia são usadas com os seguintes objetivos: promover, apresentar e divulgar um conteúdo; ampliar e detalhar o universo ficcional apresentado na nave mãe⁹; engajar e recompensar os telespectadores interagentes e sustentar o interesse do público durante os hiatos. *Dawson's Creek* (1998-2003, The WB) foi uma das primeiras séries estadunidenses a usar estratégias transmídia para enriquecer o seu universo ficcional e engajar o público (Jenkins, 2008; Evans, 2011). Desenvolvido por Chris Pike, o *Dawson's Desktop* representava o *desktop* do computador de Dawson Leery (James Van Der Beek). No site era possível ler a caixa de e-mails, o diário e os trabalhos do personagem. De acordo com Jenkins, “O estratagema da área de trabalho (*desktop*) permitiu aos produtores trazer os espectadores para dentro da cabeça dos personagens, vendo outras dimensões de suas interações sociais” (2008, p. 165). Atualizado diariamente, o *Dawson's Desktop* chegou a gerar 25 milhões de acessos semanalmente (Evans, 2011, p. 22). Os conteúdos postados no site prolongavam os arcos narrativos exibidos na TV, oferecendo ao público detalhes inéditos sobre a trama.

Atualmente todos os canais estadunidenses, abertos e pagos, possuem pelo menos uma série com ações transmídia. Como discutiremos adiante, as estratégias exploram distintos pontos da história que não foram aprofundados nos episódios televisivos.

Os pontos centrais das extensões transmídia

Em entrevista a Navarro (2010), Jenkins afirma que as extensões transmídia podem ser analisadas a partir de três pontos centrais. O primeiro ponto está relacionado à experiência propiciada pelo ambiente transmídia,

que segundo o autor, oferece “[...] mais informação e a oportunidade de explorar mais plenamente os mundos ficcionais” (Navarro, 2010, p. 24). Na narrativa transmídia cada camada contribui de uma maneira distinta para a nave mãe. Entretanto, ao mesmo tempo em que essas expansões são interdependentes a história central, elas não devem ser fundamentais para a compreensão do público. Isto é, o telespectador interagente não deverá obrigatoriamente passar por cada uma das ramificações do universo ficcional para entender o núcleo narrativo. Mas ao explorar as estratégias transmídia o público terá uma experiência imersiva mais apurada do que aquele que só acompanhou a trama central. Conforme ressaltam Jenkins *et al.* (2014, p. 177) “[...] as abordagens transmídia produzem experiências de entretenimento mais significativas”.

As questões destacadas por Jenkins (Navarro, 2010) podem ser observadas na estratégia transmídia desenvolvida pelo canal pago estadunidense HBO para a série *Game of Thrones* (2011-presente). Para manter o interesse dos telespectadores durante o hiato da segunda para a terceira temporada e aprofundar o universo ficcional da atração, a emissora lançou em parceria com o autor George R.R. Martin o aplicativo *World of Ice and Fire*. Disponível para os sistemas operacionais iOS e Android, o aplicativo reúne em uma enciclopédia interativa todas as informações sobre os arcos narrativos da história. O conteúdo é dividido em quatro seções: *People*, que apresenta a biografia detalhada de cada um dos personagens; *Maps*, um mapa em 3D das cidades e das ruínas de Westeros; *Places*, que indica a localização dos castelos, e *House* com a história das Casas dos personagens. O aplicativo também possui a função *Anti-Spoiler* em que o interagente pode filtrar as informações que deseja acessar.

Por ser baseada na série de livros *A Song of Ice and Fire* (George R. R. Martin), *Game of Thrones* possui um vasto universo ficcional. Rose (2011) conceitua este tipo de narrativa como *deep media*¹⁰, isto é, tramas que apresentam uma profundidade midiática tão densa que precisam de outras plataformas para se sustentarem. No caso da série da HBO, os episódios, com cerca de 57 minutos de duração, não são suficientes para contemplar a história em sua totalidade. A extensão transmídia faz que o público tenha a oportunidade de explorar minuciosamente

⁷ *Alternate reality game*.

⁸ O termo telespectador interagente é usado, neste artigo para designar o público que interage (propaga, retuita, produz conteúdo, responde às enquetes, etc.) com o universo ficcional das séries televisivas (Sigiliano e Borges, 2016).

⁹ Narrativa central.

¹⁰ Profundidade midiática (livre tradução).

as nuances da trama, conhecendo *plots* que não foram amplamente desenvolvidos na TV. Ao acessar as seções que compõem o aplicativo o interagente também terá mais informações sobre o universo ficcional do programa. Porém, o *World of Ice and Fire* não é obrigatório para o entendimento de *Game of Thrones*. O aplicativo faz com que o público tenha uma experiência mais aprimorada da nave mãe, conhecendo cada detalhe da história.

O segundo ponto discutido por Jenkins (Navarro, 2010) está ligado aos sub *plots* dos universos ficcionais. De acordo com o autor as extensões transmídia permitem “[...] o engajamento com histórias de pano de fundo ou realçam o impacto a longo prazo dos eventos” (Navarro, 2010, p. 24). A série *Silicon Valley* (2014-presente), exibida pela HBO, conta a história de Richard Hendricks (Thomas Middleditch) um jovem programador que cria um algoritmo inédito de compressão de dados. Para comercializar o recurso, ele e seus amigos Erlich Bachman (T.J. Miller), Bertram Gilfoyle (Martin Starr) e Dinesh Chugtai (Kumail Nanjiani) desenvolvem um aplicativo de música chamado *Pied Piper*. Entretanto, apesar de ser o ponto de partida para os conflitos que permeiam todos os episódios, a plataforma criada pelos personagens não tem uma relevância narrativa efetiva e serve apenas de pano de fundo para trama. Mesmo sendo uma temática onipresente nos *plots*, ao assistir a série o telespectador saberá apenas que o *Pied Piper* consegue transmitir músicas via *streaming*. Em nenhum momento é explicado na atração como funciona essa tecnologia que desencadeia tantas disputas de poder entre os personagens.

Lançado pela HBO em abril de 2015, o site *piedpiper.com* preenche essa lacuna presente na série televisiva. O espaço funciona como um site de uma empresa real, apresentando desde os aspectos técnicos referentes à compressão de dados até informações biográficas sobre os desenvolvedores (os personagens de *Silicon Valley*). Nas seções *What is Pied Piper?* e *Pied Piper Technology* é possível entender, através de um infográfico interativo, como o algoritmo criado por Richard Hendricks (Thomas Middleditch) otimiza o processo de envio de dados. Além de oferecer ao público informações que não estão presentes na atração, mas que são relevantes para a história, o site traz verossimilhança ao universo ficcional de *Silicon Valley*. Os únicos elementos no site que indicam que o *Pied Piper* é um aplicativo fictício são os *links* para o perfil da série no Facebook e no Twitter. Todo o conteúdo restante é equiparável ao de uma empresa real.

De acordo com Jenkins (2008) esse tipo de extensão transmídia fortalece o contexto das narrativas, fazendo com que o universo ficcional se torne mais convincente e compreensível.

A série *How I Met Your Mother* (2005-2014, CBS) também usou a transmídia para expandir um sub *plot* do seu universo ficcional. Exibido pela emissora estadunidense CBS em abril de 2008, o episódio *The Goat*¹¹ contou com quatro fios narrativos. Um deles era focado em Barney Stinson (Neil Patrick Harris), na trama o personagem contava a história do *The Bro Code*, um livro composto por 150 regras de conduta sobre a amizade. Como por exemplo, ‘Um *bro* sempre gosta da nova imagem de perfil de outro *bro*’, ‘Um *bro* não deve ter um momento estranho com a noiva de outro *bro*’. Porém, no episódio só foram apresentadas 16 regras, para expandir o arco narrativo a CBS lançou, em outubro de 2008, a versão física *The Bro Code*. Além de detalhar cada uma das 150 regras, incluindo as que integraram *The Goat*, o livro trazia um glossário dos termos usados por Barney Stinson (Neil Patrick Harris) e as punições para quem desrespeitasse os termos.

Um dos aspectos interessantes da estratégia transmídia de *How I Met Your Mother* é que o *The Bro Code* é totalmente integrado ao universo ficcional da série. Isto é, considerando as implícitas diferenças entre cada uma das plataformas, o livro possui a mesma identidade da trama televisiva. Seja através do vocabulário, das referências e, principalmente, do humor, o público automaticamente relaciona o *The Bro Code* com o programa. Jenkins (2008) chama a atenção para essa coerência entre as extensões transmídia. Segundo o autor é fundamental que todas as ramificações possuam a mesma estética da nave mãe, “Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar os elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional” (Jenkins, 2008, p. 161).

As extensões narrativas de *How I Met Your Mother* também vão ao encontro do que Jenkins *et al.* (2014) conceituam como ‘entretenimento transmídia’. Os autores afirmam que estes universos ficcionais que emergem do atual ecossistema de convergência estimulam o constante engajamento do público, gerando uma nova cadeia de consumo.

Em lugar de tentar deslocar o interesse do público para o próximo novo lançamento em um sistema

¹¹ Décimo sétimo episódio da terceira temporada, exibido em 28 de abril de 2008.

de obsolescência planejada, esse modelo busca prolongar o engajamento do público com textos de mídia no intuito de expandir os pontos de contato com a marca. Nesse processo, ele também fortalece a base econômica que dá suporte à criação de novos tipos de textos, permitindo que o público explore de forma mais completa as ficções favoritas e vá mais fundo nas histórias que interessam a ele (Jenkins et al., 2014, p. 172).

Em *How I Met Your Mother*, o *The Bro Code*, que partiu do sub *plot* apresentado no episódio de *The Goat*, deu origem a uma série de livros: *Broom the Go* (2009), *The Playbook* (2010) e *Bro Code for Parents* (2012). Além de prolongarem o engajamento do público em torno da temática, as edições acabaram gerando novas fontes de receita para a CBS.

Todos estes livros baseados na trama de *How I Met Your Mother* são de autoria de Matt Kuhn que também é um dos roteiristas da série. A participação de Matt na elaboração de distintas camadas narrativas chama a atenção para os novos modos de criação inaugurados pelo ‘entretenimento transmídia’. Conforme apontam Bennett (2014) e Mittell (2015), cada vez mais o trabalho dos roteiristas das séries estadunidenses envolve não só o desenvolvimento de *scripts* dos episódios, mas também a criação de camadas narrativas suplementares tais como blogs dos personagens, conteúdo extra para DVDs, livros, websódios, etc.

No terceiro e último ponto destacado por Jenkins, o autor afirma que as extensões transmídia “[...] redirecionam o foco em torno das perspectivas de personagens secundários ou periféricos, retornando à ‘nave mãe’ com um novo quadro de referência” (Navarro, 2010, p. 24). Além de ser uma das narrativas transmídia mais emblemáticas no âmbito da ficção seriada, *Lost* (2004-2010, ABC) materializa as características ressaltadas por Jenkins.

Ao longo da trama foram lançados três livros: *Lost – Endangered Species* (*Lost* - Risco de Extinção, 2005), *Lost – Secret Identity* (*Lost* - Identidade Secreta, 2006) e *Lost – Signs of Life* (*Lost* - Sinais de Vida, 2006). As histórias se passam no universo ficcional da atração da ABC e seguem o mesmo estilo narrativo, intercalando o passado, o presente e o futuro dos acontecimentos. Entretanto, os livros não são focados nos protagonistas de *Lost*, mas em personagens periféricos. Faith Harrington, Dexter Cross e Jeff Hadley são sobreviventes do voo 815, mas

não estão efetivamente inseridos na trama televisiva. Ao ler os títulos, o público acompanha o relato de cada um dos personagens, conhecendo novas camadas narrativas do universo ficcional de *Lost*. Em *Lost – Endangered Species*, por exemplo, Faith descreve uma partida de gamão que jogou com John Locke (Terry O’Quinn), detalhando aspectos da personalidade do personagem que não tinham sido revelados na TV. Lançado em 2007, o jogo de realidade alternativa (*ARG*) *Find 815*, também é focado em um personagem periférico de *Lost*. Ao acessar o *ARG*, o interagente assume o papel do técnico em TI (Tecnologia de Informação) Sam Thomas e tem acesso às informações sobre os destroços do voo 815 que foram achados por Naomi (Marsha Thomason) no episódio *The Brig*¹², exibido em 2 de maio de 2007. Apesar de não serem essenciais para a compreensão da série televisiva, cada uma dessas ampliações proporcionam ao público uma perspectiva mais detalhada da história.

Destacada por Mittell (2015), a série *Breaking Bad* (2008-2013, AMC) usou as estratégias transmídia não apenas para explorar seus personagens secundários, mas novos estilos narrativos. Durante a exibição do programa foram lançados pelo canal pago estadunidense AMC 17 websódios e um site especial. Todos os conteúdos apresentavam um viés cômico, se distanciando da dramaticidade presente na série televisiva. Conforme descreve Mittell (2015, p. 312),

A maior parte dessa extensão transmídia é centrada em personagens secundários ao invés do protagonista, Walter White. As camadas possuem um tom cômico que contrapõe a dramaticidade da série televisiva. Através de vídeos e sites especiais é possível conhecer o passado de Hank, Marie, Badger, e Saul, e outros personagens secundários (livre tradução das autoras).

Os websódios, disponibilizados no site da emissora, tinham cerca de 5 minutos de duração e eram focados nos personagens Hank Schrader (Dean Norris), Marie Schrader (Betsy Brandt), Saul Goodman (Bob Odenkirk) e Brandon Badger Mayhew (Matt L. Jones). Além de oferecerem ao público novas informações sobre o universo ficcional de *Breaking Bad*, os conteúdos eram pautados por um estilo narrativo distinto ao da nave mãe. Como, por exemplo, o websódio *Wedding Day*, que mostra Hank Schrader (Dean Norris) minutos antes do seu casamento com Marie Schrader (Betsy Brandt). Se na atração da AMC o agente do DEA (*Drug Enforcement Administration*) é seguro dos seus atos, a extensão

¹² Décimo nono episódio da terceira temporada.

transmídia ressalta o lado frágil do personagem, que tem uma crise compulsiva de choro e arrependimento antes da cerimônia, trazendo humor para a história. Já o site especial é centrado em Saul Goodman (Bob Odenkirk), ao acessar o espaço é possível acompanhar pequenas esquetes e informações fictícias sobre os seus serviços como advogado.

Transmedia Literacy: o entendimento crítico dos universos ficcionais

Segundo Jost (2011) o ambiente de convergência propicia a criação de conteúdos que dependem, mesmo que parcialmente, da participação do público para se efetivarem. A questão ressaltada pelo autor pode ser observada nas narrativas transmídia, isto é, nas ações cabe ao interagente acessar as diferentes plataformas e contextos narrativos e correlacioná-los com a nave mãe. Para Jenkins (2013), Ciastellardi e Di Rosario (2015) e Scolari (2016) esse estímulo à participação e à compreensão crítica do público, que precisa explorar distintas linguagens e interconectá-las a um contexto específico é o ponto central da *transmedia literacy*.

Entretanto, antes de discutirmos sobre o conceito proposto pelos autores é importante compreendermos a definição de *media literacy*¹³. Por estar em constante adaptação às transformações comunicacionais a *media literacy* apresenta várias definições (Potter, 2010; Rosenbaum *et al.*, 2016; Scolari, 2016; Borges e Sigiliano, 2016; Borges *et al.*, 2017). Segundo Potter (2010) apesar dessa pluralidade, de modo geral, as discussões sobre o tema enfatizam a combinação de conhecimentos e de práticas políticas, sociais e culturais que habilitam os cidadãos a pensar criticamente sobre os meios de comunicação. Neste trabalho, iremos adotar a definição de Livingstone (2004). Segundo a autora a *media literacy* se refere à capacidade de acessar, analisar, avaliar e criar mensagens através de uma variedade de contextos diferentes.

Neste sentido, a *transmedia literacy* é um desdobramento da *media literacy*. Segundo Scolari (2016, p. 8), o conceito é um conjunto de habilidades, práticas, valores e estratégias de aprendizagem e intercâmbio desenvolvidos e aplicados no contexto da nova cultura colaborativa. Isto é, a *transmedia literacy* impulsiona o acesso, a participação, a análise, a produção de conteúdo e

o entendimento crítico do público (Evans, 2011; Jenkins, 2013). Ao navegar por distintas plataformas, correlacionando as estratégias transmídia com a mídia principal (nave mãe), o sujeito midiático realiza uma leitura atenta e crítica. Borges *et al.* (2017) ressaltam que as ações de engajamento dos canais também encorajam a produção criativa dos telespectadores interagentes. De acordo com os autores, ao analisar sistematicamente a trama o público estabelece novas conexões entre os arcos narrativos, aprofundando e ressignificando o universo ficcional.

Conforme defende Scolari (2016), enquanto a *media literacy*, de modo geral, enfatiza os meios tradicionais de comunicação, a *transmedia literacy* reforça o caráter multimodal das narrativas interativas e a participação inerente do público. O autor afirma que a transmídia estimula a leitura polissêmica e colaborativa, em que o público analisa diversos contextos midiáticos e compartilha suas impressões nas redes sociais e nos fóruns especializados.

As discussões sobre a *transmedia literacy* partem de dois pontos centrais: a integração de diferentes plataformas e o estímulo à leitura atenta e crítica de um conteúdo (Jenkins, 2013; Scolari, 2016). Como pontua Scolari (2016, p. 3), “Para compreender um universo transmídia, o leitor/espectador/usuário deve correlacionar os conteúdos espalhados por diferentes meios e plataformas, como se fosse um quebra-cabeça” (livre tradução das autoras). Para que as estratégias façam sentido é preciso que o público compreenda não só conteúdo vinculado na ação, mas sua ligação com a nave mãe. Nesse contexto, o telespectador interagente deverá estabelecer interconexões a partir da especificidade de cada mídia.

Os pontos centrais da *transmedia literacy* podem ser observados na ação criada pelo canal pago estadunidense Showtime para a terceira temporada de *Twin Peaks* (2017). Lançado após a exibição do nono episódio, o site *The Search for the Zone* preenche as lacunas deixadas por Mark Frost e David Lynch no arco narrativo de Bill Hastings (Matthew Lillard). O blog fictício criado por Hastings (Matthew Lillard) não foi lançado no site oficial da série nem divulgado pela emissora, durante a sequência do interrogatório o personagem confessa a agente Tamara Preston (Chrysta Bell) que mantinha um diário virtual onde colocava todas as suas descobertas sobre o Black Lodge. Imediatamente os telespectadores interagentes da atração realizaram uma busca da internet e acharam o site de Hastings (Matthew Lillard). Porém, a descoberta

¹³ Literacia midiática em português.

do blog era apenas o primeiro desdobramento da ação transmídia de *Twin Peaks* (Dom, 2017).

Cada seção do *The Search for the Zone* funcionava como uma espécie de enigma do universo ficcional da série (*The search for the zone*, 2017). A partir dos textos, áudios, fotos, vídeos, registros e documentos postados no site o público tinha acesso há novos detalhes sobre as descobertas de Hastings (Matthew Lillard) e o porquê de sua morte repentina. Como, por exemplo, as gravações disponibilizadas na seção *Ways*. Ao escutar atentamente os áudios era possível identificar a voz de Dougie Jones (Kyle MacLachlan) e os sons da entidade *Woodman*. Posteriormente, os interagentes tinham que correlacionar essas informações dispareas com o arco narrativo do desaparecimento Dale Cooper (Kyle MacLachlan). Nesse sentido, a ação transmídia de *Twin Peaks* exigia que o público achasse o site mencionado pelo personagem, buscasse as informações relevantes dentro das seções, compreendesse os conteúdos e os interligasse com os *plots* e os sub *plots* dos episódios exibidos na TV. Desta forma, ao estimular a participação e a leitura atenta e crítica dos conteúdos, a *transmedia literacy* oferece inúmeras possibilidades de aprendizado (Jenkins, 2013).

De acordo com Scolari (2016) por ser um conceito recente a *transmedia literacy* é um campo de pesquisa ainda pouco investigado, entretanto as reflexões sobre o termo engendram novas discussões sobre as narrativas contemporâneas na convergência midiática. No Brasil os estudos¹⁴ sobre a *transmedia literacy* são focados, em sua grande maioria, no âmbito da Educação (Gallo e Coelho, 2012; Lima, 2017). Os autores ressaltam as potencialidades pedagógicas e educacionais da transmídia na sala de aula a partir da participação dos alunos e da integração de diversas linguagens e meios. Os trabalhos também reforçam a importância dos professores introduzirem este tipo de narrativa e estimularem os estudantes a correlacionarem contextos e produzirem histórias. Na área da Comunicação, as discussões sobre o conceito refletem sobre de que modo a transmídia propicia o aprofundamento e a ressignificação dos universos ficcionais através das práticas da cultura de fãs (Massorolo e Mesquista, 2013; Borges, 2018).

A partir desse contexto, este artigo tem como objetivo analisar as postagens, no Twitter, dos telespectadores interagentes de *The X-Files* durante o lançamento das ações transmídia da série. Os tuítes irão nos ajudar a

refletir não só sobre a pertinência da *transmedia literacy*, mas como as ações estimulam a leitura atenta e a produção criativa do público.

A transmídia no retorno de *The X-Files*

Criada por Chris Carter, *The X-Files* é protagonizada pelos agentes do FBI Fox Mulder (David Duchovny) e Dana Scully (Gillian Anderson). Os personagens investigam casos não solucionados envolvendo fenômenos paranormais e/ou sem explicação científica, conhecidos como *x-files*. Porém, à medida que as investigações avançam Mulder (David Duchovny) e Scully (Gillian Anderson) descobrem uma rede de conspiração envolvendo o governo dos Estados Unidos. A série foi exibida na televisão estadunidense entre 1993 e 2002, totalizando nove temporadas com 201 episódios produzidos.

Após 13 anos da exibição do *series finale*, durante uma convenção anual de programação da Fox, realizada em março de 2015, a emissora anunciou o retorno de *The X-Files*. A décima temporada da série, exibida nos Estados Unidos entre janeiro e fevereiro de 2016, foi composta por seis episódios (*My Struggle*, *Founder's Mutation*, *Mulder and Scully Meet the Were-Monster*, *Home Again*, *Babylon* e *My Struggle II*).

As ações de engajamento da Fox para a nova temporada do programa abarcaram conteúdo complementar no YouTube, sites especiais, postagens nas redes sociais e estratégias transmídia (Sigiliano e Borges, 2016). Lançado em novembro de 2015, a estratégia transmídia *Find The X* oferecia o público conteúdos inéditos dos episódios. Para ter acesso aos vídeos, era preciso decifrar as pistas divulgadas pelo perfil da trama no Twitter, o *@thexfiles*. A página postava informações sobre um personagem da série, a resposta do enigma levava ao perfil pessoal do ator ou atriz que o interpreta, onde era possível visualizar a imagem de um 'X'. Para que o conteúdo fosse liberado, o interagente tinha que retuitar (RT) a publicação até atingir o número de compartilhamentos estipulado pelo *@thexfiles*.

Como, por exemplo, a ação lançada pelo perfil da trama no dia 19 de novembro de 2015. Durante à tarde a página da atração postou as seguintes informações “*Quer jogar #FindTheX? Nós criamos um caça ao tesouro online com um Flock to Unlock. Se prepare*

¹⁴ Os autores não adotam especificamente o termo *transmedia literacy*, mas discutem a transmídia no âmbito do letramento midiático.

para o próximo tuíte... #TheXFiles” (livre tradução das autoras), “Em #TheXFiles, ela é chamada de Starbuck... ela escondeu o X. Encontre-o e retuíte com #FindTheX. 10 mil tuítes destravam um vislumbre da verdade” (livre tradução das autoras).

A resposta para a dica do @thexfiles era o perfil da atriz Gillian Anderson, que interpreta Scully. Na infância, a agente do FBI era chamada por seu pai, William Scully (Don S. Davis), de Starbuck¹⁵. Ao acessar a página pessoal da protagonista de *The X-Files* no *microblogging* era possível ler o seguinte tuíte: “Você encontrou o X!!! 10 mil retuítes desbloqueiam um vislumbre da verdade! @thexfiles #FindTheX” (livre tradução das autoras). Após atingir a marca de 10 mil retuítes, o perfil oficial da série divulgou um link para uma página no Tumblr e uma senha (*XPhiles*). Ao acessar a plataforma de *blogging* e digitar a senha solicitada pelo sistema era possível assistir aos conteúdos inéditos de *The X-Files*.

Porém, o engajamento continuava após a divulgação dos vídeos, o público compartilhava em seus perfis no Twitter *frames* das cenas e discutiam sobre os desdobramentos dos arcos narrativos abordados na trama. A ação transmídia *Find The X* contou com três edições¹⁶, com a atriz Gillian Anderson e os atores MitchPileggi e David Duchovny, e gerou cerca de 35 mil RTs ao longo das estratégias.

Find The X e a Transmedia Literacy

Para analisarmos os conteúdos compartilhados pelo público durante o *Find The X* realizamos um monitoramento dos tuítes contendo a indexação oficial da ação transmídia, a *hashtag* #FindTheX. Conforme já adotamos em trabalhos anteriores, esta abordagem metodológica de monitoramento, coleta e mineração de tuítes tem como fonte de extração de dados a API do Twitter (Sigiliano, 2017). A partir dessa base de informações, as postagens com a *hashtag* #FindTheX foram projetadas no TweetDeck e capturadas pelo *software* Snagit. O recorte do *corpus* de análise abrangeu todas as edições do *Find The X*, totalizando 6.291 mil tuítes. Posteriormente, analisamos individualmente cada uma das publicações com o intuito de refletirmos como as ações estimulam a leitura atenta e a produção criativa do público.

Antes de aprofundarmos sobre os conteúdos compartilhados pelos interagentes no Twitter durante a ação transmídia *Find The X*, é importante ressaltar que o próprio desdobramento da estratégia da série *The X-Files* dialoga com a *transmedia literacy*. Conforme pontuam Heer-Stephenson, Alper e Reilly (2013) a transmídia incentiva o público não só a interpretar as mídias em diferentes contextos linguísticos, mas a fazer interconexões



Figura 1. Postagens do perfil oficial da série durante a ação #FindTheX.
Figure 1. Tweets from the official series profile during the #FindTheX action.

Fonte: Dados da Pesquisa (2015).

¹⁵ Referência ao livro *Moby-Dick* (1851) de Herman Melville.

¹⁶ Lançadas em 11/11/15, 08/01/16 e 20/01/16.



Figura 2. O perfil pessoal da atriz Gillian Anderson (@GillianA) participa da ação transmídia e após atingir a marca de 10 mil tuítes o perfil oficial de The X-Files (@thexfiles) divulga cenas inéditas dos episódios da décima temporada. **Figure 2.** The personal profile of the actress Gillian Anderson (@GillianA) participates in the transmedia action and after reaching the mark of 10 thousand tweets the official profile of The X-Files (@thexfiles) unveils scenes unpublished episodes of the tenth season.

Fonte: Dados da Pesquisa (2015).

e correlacionar informações dispersas. Esses modos de leitura destacados pelos autores podem ser observados em *Find The X*. A ação reunia quatro plataformas: o Twitter, o Tumblr, o YouTube e a televisão. Isto é, o interagente tinha que acessar o *microblogging*, navegar por pelo menos dois perfis (o do canal e do ator/atriz que estava participando), clicar no link disponibilizado pelo @thexfiles, ir ao Tumblr digitar a senha *XPhiles*, assistir ao vídeo no YouTube e, posteriormente, correlacionar as imagens com os arcos narrativos do universo ficcional de *The X-Files*. Além disso, a ação transmídia dependia diretamente do engajamento do interagente para decifrar as pistas, atingir a marca de retuítes estipulada pelo perfil no Twitter e, por fim, para preencher as lacunas narrativas da trama interrelacionando o vídeo no YouTube com os desdobramentos da série de Chris Carter. Nesse sentido, conforme pontua Jenkins (2013, online), na *transmedia literacy* “[...] os fragmentos dispersos de uma história

transmídia funcionam como enigmas, incentivando a curiosidade, a exploração, a experimentação e a resolução de problemas” (livre tradução das autoras).

A *transmedia literacy* também estimula a produção criativa dos telespectadores interagentes. Após a divulgação dos conteúdos inéditos da décima temporada de *The X-Files*, o público repercutiu no Twitter suas impressões sobre as cenas divulgadas no *Find The X*. Os tuítes chamavam a atenção para os desdobramentos narrativos das imagens e tentavam correlacionar as sequências com os *plots* e sub *plots* deixados em aberto nas temporadas anteriores. Antes de analisarem as cenas, os interagentes sistematizaram os conteúdos. Nesse sentido, um vídeo de, em média, 30 segundos era desmembrado em centenas de *frames*. Posteriormente, cada captura de tela era minuciosamente examinada pelo público. Como, por exemplo, as sequências que mostram a silhueta de um homem fumando e Scully

(Gillian Anderson) vestindo roupas pretas. Os interagentes constataram que apesar da nona temporada de *The X-Files* ter dado indícios de que o antagonista Cancer Man (William B. Davis) teria morrido em uma explosão, as imagens da ação transmídia no *Find The X* indicavam que ele retornaria nos novos episódios da trama. Já a cena em que Scully (Gillian Anderson) aparece usando roupas pretas e carregando uma urna funerária gerou curiosidade no Twitter. A partir dos *frames* o público tentou descobrir qual personagem próximo a agente do FBI poderia ter morrido.

Porém, a sequência mais repercutida pelos interagentes no Twitter envolveu o arco narrativo de William, o filho de Mulder (David Duchovny) e Scully (Gillian Anderson) que foi dado para a adoção quando era bebê. Após analisarem os vídeos da ação *Find The X* o público descobriu um *frame* em que o personagem liga para os

seus pais biológicos. Entretanto, a informação acabou gerando outra análise, a partir das capturas de tela da estratégia transmídia da Fox os interagentes fizeram montagens comparando as mãos de Mulder (David Duchovny) e de Scully (Gillian Anderson) para descobrirem qual deles teria recebido o telefonema de William.

Os tuítes postados pelo público no *microblogging* também ressaltavam as convenções narrativas de *The X-Files*. Após o compartilhamento dos *frames*, os interagentes inseriram legendas nos diálogos dos personagens da trama e interconectaram os trechos com arcos narrativos de episódios que foram exibidos entre 1993 e 2002. Como, por exemplo, as falas de Scully (Gillian Anderson) no episódio *Beyond The Sea*¹⁷ e em *Home Again*¹⁸, da primeira e décima temporada, respectivamente. Em ambos os episódios a agente do FBI critica a entrega subjetiva de Mulder (David Duchovny) às investigações, mas



Figura 3. A partir dos vídeos divulgados na ação transmídia *Find The X* dos interagentes analisam as cenas *frame a frame* no Twitter. Um perfil tenta descobrir qual é o destinatário da ligação de William.

Figure 3. From the videos released in the transmedia action *Find The X* of the interactors analyze the frame-by-frame scenes on Twitter. A profile tries to find out who the recipient of William's call is.

Fonte: Dados da Pesquisa (2015).

¹⁷ Décimo terceiro episódio da primeira temporada, exibido em 7 de janeiro de 1994.

¹⁸ Quarto episódio da décima temporada, exibido em 8 de fevereiro de 2016.

afirma que apesar das divergências irá apoiá-lo. Outro ponto analisado atentamente pelos interagentes foram as sequências fantasiosas. Os tuítes apontavam elementos tais como a iluminação, os planos, o figurino e a aparência do elenco para identificar quais cenas de fato integravam o universo ficcional da trama e quais não passavam de um devaneio dos personagens.

Após analisarem cada detalhe dos conteúdos divulgados no *Find The X* o público sistematizou as imagens em uma ordem lógica. Por se tratarem de vídeos curtos, de poucos segundos, as cenas não apresentavam uma linearidade narrativa.

Desta forma, a partir da captura de cada um dos frames os interagentes tentavam estabelecer uma ordem cronológica dos acontecimentos da décima temporada. As conexões feitas nos tuítes eram norteadas por aspectos como a reação dos personagens, arcos narrativos, figurino e fotografia.

A ação transmídia desenvolvida pela emissora estadunidense Fox para a décima temporada de *The X-Files* propicia a criação, a análise e a correlação entre diferentes contextos e a plataformas de mídia. Neste sentido, como pontua Jenkins (2013), a *transmedia literacy* estimula o aprendizado incentivando a participação, a colaboração e o entendimento crítico do universo ficcional nas narrativas ficcionais seriadas.

Considerações Finais

O *Find The X* concretiza de forma nítida os pontos centrais da *transmedia literacy*. Isto é, em todos os seus desdobramentos a ação transmídia de *The X-Files* exige a multilateralidade do público para estabelecer as interconexões complexas e polissêmicas entre os conteúdos da série. A estratégia também estimula a produção criativa dos telespectadores interagentes no



Figura 4. Um perfil tenta estabelecer uma seqüência lógica das cenas divulgadas na ação transmídia de *The X-Files*.
Figure 4. A profile attempts to establish a logical sequence of scenes cast in the transmediaaction of *The X-Files*.

Fonte: Dados da Pesquisa (2015).

Twitter, através das postagens o público aprofunda e ressignifica a atração.

A liberação dos vídeos da décima temporada da trama dependia essencialmente da participação dos interagentes, não só para replicar e atingir o número de retuites estipulado pela Fox, mas para desvendar os enigmas dos tuítes. As pistas se distanciavam dos arcos narrativos centrais da história e faziam referência aos detalhes da trajetória dos personagens. Após descobrir a resposta, o público tinha que acessar um perfil específico no Twitter e dar RT até completar a marca delimitada pelo canal. Posteriormente, era preciso visitar a plataforma de *blogging* Tumblr, digitar uma senha, redirecionar para o YouTube e assistir atentamente as cenas inéditas exibidas em poucos segundos.

A partir da liberação dos conteúdos, o público desmembrou cada vídeo em centenas de *frames*. Os tuítes postados com a indexação oficial da ação, a *hashtag* #*Find The X*, estabeleciam uma interconexão entre as temporadas que foram ao ar entre 1993 e 2002 com os episódios inéditos. Nesse sentido, cada aspecto das sequências foi sistematicamente discutido e analisado no *microblogging*. A produção criativa dos interagentes ajudou a aprofundar o universo ficcional de Chris Carter e ampliar os *plots* que integravam as edições do *Find The X*.

Apesar de ser um conceito recente, a *transmedia literacy* dialoga não só com as possibilidades de engajamento do ecossistema de convergência, mas, principalmente, com os densos e complexos universos ficcionais das narrativas ficcionais seriadas contemporâneas. Neste contexto, a *transmedia literacy* impulsiona a produção criativa do público, os tuítes ampliam, aprofundam e ressignificam a trama.

Referências

- BENNETT, T. 2014. *Showrunners: the art of running a TV show*. London, Titan Books, 240 p.
- BORGES, G. 2018. A literacia midiática no campo da comunicação. Niterói, Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós Graduação em Mídia e Cotidiano, Aula Magna.
- BORGES, G.; BRANDAO, C.; SIGILIANO, D.; VIEIRA, S.; FERNANDES, G. 2017. Fãs de Liberdade, Liberdade: curadoria e remixagem na *social TV*. In: M.I. VASSALLO DE LOPES (org.), *Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira II: práticas de fãs no ambiente da cultura participativa*. Porto Alegre, Sulina, p. 93-136.
- BORGES, G.; SIGILIANO, D. 2016. Television dialogues in Brazilian fiction: Between production and consumption. *Applied Technologies and Innovations*, 12(2):54-68. Disponível em: <https://goo.gl/xNrVLk>. Acesso em: 21/05/2017. <https://doi.org/10.15208/ati.2016.05>
- CIATELLARDI, M.; DI ROSARIO, G. 2015. Transmedia Literacy: A Premise, *International Journal of Transmedia Literacy*. 1(1): 7-16. Disponível em: <https://goo.gl/jSY9eB>. Acesso em: 30/07/2017. <https://doi.org/10.7358/ijtl-2015-001-cias>
- DOM, P. 2017. Bill Hastings' "The search for the zone" website exists. *Welcome Twin Peaks*, Online. Disponível em: <http://welcome-twinpeaks.com/news/the-search-for-the-zone/>. Acesso em: 08/09/2017.
- EVANS, E. 2011. *Transmedia Television: Audiences, new media and daily life*. New York, Routledge, 207 p. <https://doi.org/10.4324/9780203819104>
- FECHINE, Y. 2016. TV Social, práticas interacionais e modos de presença: contribuição para a delimitação do conceito. In: Encontro Anual da Compós, XXV, Goiânia, 2016. *Anais...* 1(1):1-14. Disponível em: <https://goo.gl/EcNpXn>. Acesso em: 29/07/2017.
- FIGUEREDO, V.L.F. 2010. *Narrativas Migrantes: Literatura, Roteiro e Cinema*. Rio de Janeiro, PUC-Rio/7Letras, 288 p.
- GALLO, P.; COELHO, M. 2012. Narrativa transmídia como método educativo que privilegia o letramento midiático. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, IV, Recife, 2012. *Anais...* 1(1):1-10. Disponível em: <https://bit.ly/2LIpNJZ>. Acesso em: 29/05/2018
- HERR-STEPHENSON, B.; ALPER, M.; REILLY, E. 2013. *T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play*. Los Angeles and New York, USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, 59 p. Disponível em: <https://goo.gl/iLSRXg>. Acesso em: 08/09/2017.
- JENKINS, H. 2008. *Cultura da convergência*. 2ª ed., São Paulo, Aleph, 428 p.
- JENKINS, H. 2013. T is for Transmedia.... *Confessions of an aca-fan*, Online. Disponível em: <https://goo.gl/R7u7fR>. Acesso em: 30/07/2017.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. 2014. *Cultura da Conexão - Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável*. São Paulo, Aleph, 408 p.
- JOHNSON, S. 2012. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro, Zahar, 188 p.
- JOST, F. 2011. Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias? *Revista Matrizes*, 4(2):93-109. Disponível em: <https://goo.gl/diZESD>. Acesso em: 06/07/2017. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i2p93-109>
- KINDER, M. 1991. *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, University California, 277 p.

- LIMA, L.; LIMA, A.; HAGUENAUER, J. 2017. Narrativa Transmídia: um panorama nas áreas de Entretenimento, Comunicação e Educação. *Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia*, **14**(1):1-10. Disponível em: <https://bit.ly/2IYhIDl>. Acesso em: 29/05/2018.
- LIVINGSTONE, S. 2004. What is media literacy? *Intermedia*, **32**(3):18-20. Disponível em: <https://goo.gl/QqWzFj>. Acesso em: 30/07/2017.
- LOTZ, A. 2007. *The Television Will Be Revolutionized*. New York, New York University Press, 321 p.
- MASSAROLO, J; MESQUISA, D. 2013. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. *Revista Ensino Superior Unicamp*, **1**(9):34-42. Disponível em: <https://bit.ly/2LINP7U>. Acesso em: 29/05/2018
- MITTELL, J. 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 404 p.
- NAVARRO, V. 2010. Os Sentidos da convergência: Entrevista com Henry Jenkins. *Revista Contracampo*, **21**(2):2-25. Disponível em: <https://goo.gl/cZccjw>. Acesso em: 09/07/2017.
- POTTER, J. 2010. The State of Media Literacy. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, **54**(4):675-696. Disponível em: <https://goo.gl/UWDdba>. Acesso em: 08/09/2017.
- ROSE, F. 2011. *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, 384 p.
- ROSENBAUM, J.E., BEENTJES, J.W.J.; KONIG, R.P. 2016. Mapping Media Literacy: Key concepts and future directions. *Journal Annals of the International Communication Association*, **32**(1):313-353. Disponível em: <https://goo.gl/XayJjt>. Acesso em: 08/09/2017. <https://doi.org/10.1080/23808985.2008.11679081>
- SCOLARI, C.A. 2016. Transmedia Literacy: Informal Learning Strategies and Media Skills in the New Ecology of Communication. *Revista Telos - Cuadernos de Comunicación e Innovación*, **1**(103):1-9. Disponível em: <https://goo.gl/1KtnZD>. Acesso em: 01/08/2017.
- SIGILIANO, D.; BORGES, G. 2016. O diálogo entre a complexidade narrativa e a social TV no projeto *XFRewatch* da série *The X-Files*. In: Encontro Anual da Compós, XXV, Goiânia, 2016. *Anais...* **1**:1-16. Disponível em: <https://goo.gl/gcbWc6>. Acesso em: 08/09/2017. <https://doi.org/10.5902/2175497723043>
- SIGILIANO, D. 2017. *The X-Files*: uma análise das estratégias de social TV do perfil @thexfiles. *Comunicação, Mídia e Consumo*, **13**(39):1-22. Disponível em: <https://goo.gl/hpTGqt>. Acesso em: 08/09/2017. <https://doi.org/10.18568/cmc.v14i40.1378>
- THE SEARCH FOR THE ZONE. 2017. Online. Disponível em: <http://thesearchforthezone.com/>. Acesso em: 19/08/2017.

Submetido: 30/10/2017

Aceito: 30/05/2018