



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

CHAMADA DE TRABALHOS

SERIAIS: Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia

1. Chamada de trabalhos

Este documento contém a chamada de trabalhos para o **SERIAIS: Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia**, incluindo as normas de submissão de trabalhos acadêmicos e artísticos a serem apresentados no evento. O seminário ocorrerá nos dias 3 e 4 de julho de 2019, na Faculdade de Comunicação (FACOM) da Universidade Federal da Bahia, na cidade de Salvador/Ba. Esta chamada será amplamente divulgada em listas de discussão relacionadas com a temática do evento, bem como nos sites do Seminário, da FACOM/UFBA, IHAC/UFBA e nos perfis das mídias sociais do evento, dentre outros canais de divulgação.

2. Chamada de Trabalhos Científicos

2.1 Os Trabalhos Científicos encaminhados para serem apresentados nos Grupos de Trabalho (GTs) serão apresentados à Comissão Científica do Seminário, preservando a identidade dos autores, garantindo assim a lisura do processo de seleção de trabalhos.

2.2 Cada Trabalho Científico deve ser direcionado para um dos Grupos de Trabalho. Serão aceitos trabalhos tanto teóricos quanto empíricos que estejam relacionados aos seguintes GTs e suas respectivas ementas:



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

GT 1: Franquias transmídias e narrativas seriadas

Ementa: Este grupo de trabalho pretende reunir artigos que desenvolvam teórica e analiticamente os processos de transmediação existentes na criação, produção e circulação de games e de séries de televisão (live-action e animação). É interesse deste GT discutir, do ponto de vista do polo produtor, as implicações criativas para a construção de narrativas seriadas que se espalham através de diversas mídias, linguagens e formatos, resultando na composição de um emaranhado comunicacional diverso. Compreendemos que uma obra transmídia necessariamente faz dialogar produtos diversos, como séries de TV, games, aplicativos móveis, blogs, sites, ARGs, perfis em mídias sociais, canais de YouTube, revistas em quadrinhos, mídia impressa, spots publicitários, romances, dentre outros. Neste GT, esperamos o debate acerca das relações textuais e comerciais criadas entre as diferentes peças de uma obra transmídia. Encorajamos a análise de casos específicos que nos ajudem a compreender em profundidade a transmediação em produtos culturais contemporâneos, explorando as nuances da criação de mundos transmídias a partir da análise de um game ou de uma série de televisão e de suas respectivas peças transmídias. Sugerimos duas abordagens teóricas complementares, descritas a seguir, e encorajamos discussões acerca de ambas simultaneamente, embora enfoques em uma ou outra também sejam bem-vindos. A primeira abordagem é a da narrativa transmídia enquanto um modo de alargamento de mundos ficcionais através do desenvolvimento de extensões ficcionais, ou seja, de histórias que atravessam diversas mídias, linguagens e formatos. Exemplos comuns de extensões ficcionais são webséries, perfis ficcionais de personagens em mídias sociais, games, romances e histórias em quadrinhos, dentre outros. A segunda é a criação de paratextos enquanto estratégia de circulação comercial de produtos midiáticos, ou seja, extensões que não se ocupam da contação de novas histórias, mas sim de intensificar sua distribuição e alcance comercial. Exemplos de



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

paratextos são blogs de produção, sites e perfis oficiais, campanhas publicitárias, programas secundários, vídeos de bastidores, aplicativos de segunda tela, experiências de TV social, dentre outros.

GT 2: Gestão e Modelos de Negócios de narrativas seriadas

Ementa: Tem como objetivo reunir trabalhos interessados na administração de negócios originados a partir de narrativas seriadas, entendendo-os enquanto empreendimentos audiovisuais, e nos modelos de criação de valor para estes produtos e para as marcas e empresas associados a eles. As discussões fomentadas neste GT se sustentam nos eixos da comercialização, da distribuição e do consumo de obras seriadas, tendo em vista as especificidades da economia baseada em bens criativos audiovisuais qualificados pela serialização narrativa, tanto em live-action quanto em animação. Tópicos relacionados incluem, mas não estão limitados a: mercado audiovisual; indústrias de mídia e indústrias criativas; economia de bens simbólicos, modelos de negócios e inovação; cadeia de produção do audiovisual; arranjos produtivos; acordos de licenciamento e de co-produção nacional e internacional; políticas públicas para o fomento do audiovisual, direitos autorais e direitos de propriedade; negociações e acordos de comercialização e distribuição; janelas de exibição e sequenciamento; plataformas de distribuição e circulação de conteúdo em redes digitais; vídeo sob demanda, monetização e geração de receita; marketing e comunicação estratégica; pesquisa e comportamento do consumidor; estratégias de aquisição de assinantes e/ou usuários e métricas, algoritmos e personalização.

GT 3: Criação e Produção de narrativas seriadas



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

Ementa: É voltado para análise e discussão do desenvolvimento e realização de produtos seriados ficcionais, em live-action ou animação, prioritariamente voltados para games e produtos distribuídos pelos canais de televisão (aberta e pro assinatura) e pelas empresas de Streaming. Buscando compreender aspectos específicos das narrativas seriadas, as pesquisas acolhidas por este GT se focam nas dinâmicas de serialidade das obras a partir da articulação com as dimensões poética, estilística e produtiva. Do ponto de vista poético, abarca-se a construção de ritmo narrativo, das personagens, da temporalidade dramática, dos arranjos entre estrutura e formato de episódio e de temporada, do design de níveis, do ofício do roteirista e da construção de mundos ficcionais. Já a dimensão estilística se ocupa das escolhas de elementos narrativos associados ao ofício do roteirista e aos elementos audiovisuais que compõem a encenação, como os movimentos de câmera e o uso de efeitos especiais e sonoros, além da interpretação dos atores e dubladores, das escolhas da direção de arte e dos encargos dos ofícios de diretor ou de game designer, pois permitem examinar o ofício do roteirista. A dimensão produtiva, por sua vez, trata dos problemas de gestão e execução das obras criativas, tais como captação de recursos, definição de locações, consolidação de equipes, planejamento e cronograma de trabalho, tarefas que evocam o ofício do produtor executivo. Cada uma dessas dimensões é ancorada em contextos sociais e históricos concretos, que devem ser consideradas na percepção crítica do modo de se produzir e de se apreciar narrativas seriadas. Os trabalhos podem abordar livremente essas três dimensões envolvidas na serialização, podendo, inclusive, concentrar-se apenas em uma ou duas dessas articulações.

GT 4: Fãs e consumo transmídia em narrativas seriadas

Ementa: Este grupo de trabalho objetiva reunir artigos que discutam teórica e empiricamente as práticas, produções e modos de consumos de fãs em torno



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

de obras transmídias das narrativas seriadas da televisão e games. É interesse deste GT discutir, do ponto de vista do polo receptor, os percursos de consumo transmídia daqueles que são fãs de produtos midiáticos que se espalham através de diversas mídias, formatos e linguagens. Em um ambiente transmídia e de cultura participativa, ser fã de algo não significa apenas seguir apaixonadamente um produto monomidiático, como uma série de TV ou um game, por exemplo. O fã transmídia é aquele que se engaja ativamente nos diversos canais de consumo em torno de seu objeto de adoração, por vezes tornando-se produtores de conteúdos dos mais diversos, e é interesse deste GT explorar essas possibilidades. Os tópicos a serem abordados incluem, mas não estão limitados a: culturas de fãs, fandoms, fanfictions, fanart, fanvideos, fansites e blogs; plataformas de publicação de fanfictions e de demais produções de fãs; shippings; aspectos subjetivos da construção de identidades e de laços afetivos em comunidades de fãs; engajamento em mídias sociais e ativismo de fãs; anti-fandom; práticas de spoilers; fan labor, dentre outros. São bem-vindos trabalhos que explorem as metodologias de pesquisa das práticas de recepção de uma obra transmídia desenvolvida a partir de uma série de televisão ou game, bem como aqueles que discutam conceitual e empiricamente o que significa ser um fã transmídia de séries de televisão e games.

3.Submissão de Trabalhos Científicos

3.1 Os pesquisadores que vêm investigando as narrativas seriadas e suas diferentes relações podem encaminhar trabalhos aos GTs.

3.2. Cada Trabalho Científico deve possuir no máximo 3 coautores.



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

3.3 A submissão do trabalho deverá ser realizada até 30/04/19 através do sistema de envio de trabalhos acadêmicos GERE. O sistema está disponível no link: <http://www.narrativasseriadas.ufba.br/> - a partir de 15/03/19.

3.3.1 O autor deve criar seu login de acesso, seguindo as instruções do sistema, para que consiga submeter seu trabalho científico. Em caso de trabalhos em coautoria, apenas o (a) primeiro(a) autor(a) deve criar login e o trabalho deve ser submetido apenas uma vez.

3.4 Identificação dos Trabalhos

3.4.1 Os nomes dos autores e o nome da instituição a que estiver vinculado (s) o(s) autor(es), além de qualquer outra informação que possa identificar os autores (nome de jogos, instituições parceiras etc.) devem ser substituídos por [BLINDREVIEW]

3.4.2 No caso de aprovação do artigo, os autores deverão eliminar os BLINDREVIEW e substituir com os dados dos autores e outras referências.

3.5 Ao receber a carta de aceitação, o trabalho deve ser reenviado para a comissão com as devidas correções dadas pelos pareceristas e acompanhado de um “Termo de Compromisso de Apresentação”, devidamente assinado e datado, nos seguintes termos: “Eu____ (nome completo do principal responsável pelo Trabalho) ____ autorizo, caso meu Trabalho____ (nome do Trabalho) ____, de autoria de ____ (nome de todos os autores) ____, seja aprovado pela Comissão Científica do SERIAIS: Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia, a publicação imediata nos anais do seminário e no site da instituição organizadora”.

3.6 Nota Importante: trabalhos aprovados sem termo de compromisso não serão aceitos.



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

3.7 Os Trabalhos aprovados serão publicados nos anais e no site do seminário.

4. Formatação do Trabalho Científico

4.1. Os Trabalhos Científicos devem ter entre 25 e 35 mil caracteres (sem espaço, incluindo títulos, resumo, abstract, notas de rodapé, referências bibliográficas).

4.1.1 As normas completas de formatação do Trabalho Científico estão no arquivo “Template” (ver também no final desse documento).

4.1.2 Trabalhos submetidos fora do padrão do arquivo “Template” e que não sigam as normas de formatação serão desconsiderados.

4.3. O arquivo “Template” com as devidas formatações estará disponível no site do evento, podendo ser acessado através do link: <http://www.narrativasseriadas.ufba.br/> - disponível a partir de 15/03/19.

5. Exibição de animações, games e séries

Durante o evento será realizada uma mostra de distintas produções seriadas na qual produtores, criadores e desenvolvedores terão a possibilidade de apresentar a sua produção e socializar com a comunidade o processo de criação, desenvolvimento e gestão.

5.1 Para submissão dos produtos audiovisuais, os responsáveis pelos produtos deverão enviar para o e-mail do evento a ficha de inscrição e o termo de consentimento devidamente preenchidos e com o termo assinado e datado, em formato PDF.



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

5.1.1 A ficha de inscrição e termo de consentimento estão disponíveis no site do evento, podendo ser acessados através do link: <http://www.narrativasseriadas.ufba.br/> - disponível a partir de 15/03/19.

5.1.2 Na ficha de inscrição deverá ser informado o link de onde a produção audiovisual está armazenada (Drive, Dropbox, ou qualquer outro ambiente de armazenamento).

5.1.3 O e-mail para submissão é narrativasseriadas@gmail.com e o campo do assunto deve ser preenchido com “SUBMISSÃO DE PRODUTO AUDIOVISUAL”.

5.2 O prazo para submissão das produções é até 30/04/19.

5.3 As produções serão analisadas pela comissão de avaliação, e a notificação dos selecionados ocorrerá a partir de 30/05/19.

6.0 Critérios de avaliação para os trabalhos científicos

O evento conta com uma comissão científica formada por pesquisadores doutores que atuam e desenvolvem pesquisas na área em instituições brasileiras, alemãs, espanholas e portuguesas, tendo, portanto, competência técnica e acadêmica para avaliar e selecionar os trabalhos que serão enviados para os Grupos de Trabalho.

6.1 O presidente da comissão científica ficará responsável pelo encaminhamento dos trabalhos que serão avaliados pelos membros da comissão.

6.2 Cada trabalho será avaliado por, ao menos, dois pareceristas na condição de *blind review*. No caso de haver divergências significativas nos pareceres de



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

um trabalho, o mesmo será enviado para um terceiro avaliador a fim de definir a recomendação ou não do trabalho.

6.3 A avaliação será realizada através de um instrumento contendo aspectos como: Relevância, Originalidade, Contribuição e Qualidade da apresentação escrita. Os aspectos citados serão avaliados considerando os seguintes critérios: Excelente, Bom, Moderado e Fraco. No formulário haverá ainda os seguintes campos: Recomendação final (concluída a análise, os avaliadores deverão indicar se o trabalho deve ou não ser aceito); Confiança no julgamento (neste campo os avaliadores deverão indicar o grau de confiança do seu julgamento em termos de familiaridade/conhecimento do assunto tratado); Justificativa da avaliação (espaço onde deverá ser comentada a avaliação do examinador) e outro campo com informações para o presidente da comissão.

6.4 Os trabalhos que tiverem média igual ou superior a 8,0 serão selecionados para apresentação nos Grupos de Trabalho e publicação nos Anais. Os autores receberão o parecer síntese com os aspectos pontuados pelos pareceristas.

6.5 No caso de haver impossibilidade de alocar todos os trabalhos aprovados nas sessões designadas para os GTs no evento, os trabalhos serão escolhidos a partir da ordem decrescente de notas (da maior nota até a menor, até que as vagas sejam completadas).

7. Cronograma

Data final para submissão dos Trabalhos Científicos: às 23h59 do dia 30/04/19.

Data final para submissão das produções audiovisuais: às 23h59 do dia 30/04/19.

Notificação de aceitação dos papers: a partir de 30/05/19.

Notificação de aceitação das produções audiovisuais: a partir de 30/05/19.



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

Comissão Científica:

Presidente da Comissão: Maria Carmem Souza e Lynn Alves

Adriana da Rosa Amaral – Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Ana Isabel Barreto Furtado Franco de Albuquerque Veloso – Universidade de Aveiro

Arlete dos Santos Petry – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Christian Hugo Pelegrini – Universidade Federal de Juiz de Fora

Christiane Hauschild – Universidade Federal da Bahia

Cristiano Max Pereira Pinheiro – Universidade FEEVALE

Felipe de Castro Muanis – Universidade Federal de Juiz de Fora

Helyom Rogério Reis Viana da Silva Teles – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano / IFBAIANO

Isa Beatriz da Cruz Neves – Universidade Federal da Bahia

Ivelise Fortim de Campos – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho – Universidade Federal da Bahia

José Benjamim Picado Souza e Silva – Universidade Federal Fluminense

Juliana Freire Gutmann – Universidade Federal da Bahia

Katia Santos de Moraes - Universidade do Estado da Bahia

Lucas Ravazzano de Mattos Batista – Universidade Federal da Bahia

Luis Carlos Petry – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Luiz Adolfo de Paiva Andrade – Universidade do Estado da Bahia

Lynn Rosalina Gama Alves – Universidade Federal da Bahia

Maria Bianchini dos Santos – Universidade Federal da Bahia

Maria Cristina Palma Munglioli – Universidade de São Paulo

Mayka Juliana Castellano Reis – Universidade Federal Fluminense

Nelson Zagalo – Universidade de Aveiro

Rodrigo Lessa Cezar Santos – Universidade Federal da Bahia



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

Sergio Nesteriuk Gallo – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Victor de Moraes Cayres – Studio Victor Cayres



I SERIAIS – Seminário de Narrativas Seriadadas em Games, Televisão e Transmídia • Salvador – BA • 3 e 4 de julho de 2019

Template para o artigo

TÍTULO (TIMES NEW ROMAN; CAIXA ALTA; CORPO 12; NEGRITO; CENTRALIZADO. MÁXIMO DE 2 LINHAS)

Nome e SOBRENOME, (SIGLA DA INSTITUIÇÃO) 1

Resumo: De 5 a 10 linhas (Times New Roman; corpo 11; justificado; espaçamento de linha 1,0).

Palavras-chave: Palavra-chave 1; palavra-chave 2; palavra-chave 3; palavra-chave 4; palavra-chave 5. (Máximo de 5 palavras-chave)

Abstract: O resumo em inglês na mesma formatação da versão em português.

Keywords: Keyword 1; keyword 2; keyword 3; keyword 4; keyword 5.