

Diseño Transmedial: Cruces entre Cine, Comics y Novelas literarias

Carla Montoya⁽¹⁾

Resumen: Este artículo se propone explorar la obra de Edgar Allan Poe como un ejemplo de diseño de narrativa transmedia (NT). Desde su soporte literario analógico original hasta los diversos lenguajes en los que se han contado las historias de Poe, pasando por el comic y el anime, hasta las distintas versiones de historias de novelas en producciones filmicas, las NT implican la construcción de mundos de historias que crean experiencias de historias amplias e interactivas (Scolari, 2013). Las historias de Poe se reproducen, adaptan y expanden sus historias, logrando una figura transmedial en evolución, que se mixtura en diferentes interfaces, muchas *online*, para participar conjuntamente en la ampliación de su inteligencia colectiva y cultura participativa. Las NT enfatizan la idea de que cada plataforma hace una “contribución única”, y es posible analizar cómo estos diferentes puntos de entrada a las historias de Poe otorgan una experiencia auténtica.

Palabras clave: Edgar Allan Poe - Narrativas transmedia - Expansión - Diseño transmedia - Inteligencia colectiva - Cultura participativa - Literatura - Interfaces

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 138-139]

⁽¹⁾ **Carla Montoya** es Magister en Educación, Lenguajes y Medios, y Licenciada en Lengua y Literatura Inglesa con orientación en Cine y Literatura de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Es Coordinadora Académica en la Escuela de Humanidades y además, dirige el Proyecto de Reconocimiento Institucional Transmedia UNSAM 2020-2022. Es evaluadora externa CELU (español para extranjeros) del Consorcio Interuniversitario Argentino (CIN). Sus áreas de investigación son la literatura, la enseñanza y la evaluación en lenguas extranjeras, los medios audiovisuales y transmedia. En UNSAM, es profesora adjunta de Estudios Cinematográficos, y de Estudios Transmedia. Ha presentado trabajos académicos a nivel nacional e internacional. En 2019, dictó el seminario “Creando Narrativas Transmedia en la clase de Lengua Extranjera” en el Marco de Proyecto ERASMUS llevado a cabo en conjunto con UNSAM y la Universidad de Bohemia del Sur, República Checa. A fines de 2021, lanzó su primer capítulo de libro titulado “Abordaje Transmedia: nuevas alfabetizaciones y competencias en el nivel superior”. montoyacarlarina@gmail.com

La Narrativa transmedia

Desde que Henry Jenkins (2003) publicó su artículo sobre *Transmedia Storytelling*, la transmedialidad se ha convertido en una encrucijada, pero también en un lugar de encuentro para académicos de diversas disciplinas, así como para escritores y público en general. Las formas evolutivas de las multiplataformas y la formación de historias, la producción y la participación que conlleva tal transmedialidad son el foco central de los estudios transmedia. Las nuevas teorías sobre los mundos de las historias, los llamados *worldbuilding* (Bourdaa, 2013; Ryan & Thon, 2014), también forman parte de este espacio de reflexión, discusión e intersección de las artes digitales, los medios y las tecnologías interactivas. Marshall McLuhan afirma que “el medio es el mensaje”⁵ (1964, p. 1), una frase que expone los cambios de comportamiento de la sociedad en cuanto a la forma en que enviamos y recibimos información. Como resultado de una evolución continua de los medios (Scolari, 2013), también Henry Jenkins sugiere que, hoy en día, “en lugar de hablar de productores y consumidores de medios que ocupan roles separados, ahora podríamos verlos como participantes que interactúan entre sí de acuerdo con un nuevo conjunto de reglas” (2006, p. 9)². Así, parece haber un cambio cultural en el que el consumidor ya no se comporta como un sujeto pasivo, predecible, silencioso e invisible, sino que se ha convertido en un participante activo en los medios, que produce nuevos contenidos y está socialmente conectado (Jenkins, 2006, 18-19). Este *prosumidor* (productor más consumidor) pasa a formar parte de un nuevo paradigma en el que son “alentados a buscar información nueva, y hacer conexiones entre el contenido dispersos en los medios” (Jenkins, 2006, p. 3)³. En esta era de innovación, la narrativa transmedia, “considerada como una red de textos en diferentes medios que expanden un universo ficticio” (Bertetti, Freeman and Scolari, 2014, p. 15)⁴, surge como respuesta a las demandas de esos prosumidores que intentan ampliar su experiencia de manera transmedial. Para profundizar en el concepto de narrativa transmedia, se analizarán algunas obras de Edgar Allan Poe como un caso de transfuncionalidad, y como una instancia de hipertextualidad en la que se pueden identificar varias estrategias transmedia (Scolari, 2013).

La obra de Poe transmedial

La enorme popularidad de los famosos cuentos y poemas de Edgar Allan Poe se siguen destacando por su brillantez creativa, y el nombre *Poe*, como el maestro del terror y el padre de las *detective stories*, es algo así como una bendición. Hoy en día, Poe es sinónimo de entrada a un mundo singularmente aterrador, de conexiones intrigantes, un arte instantáneamente identificable, sin rival e inmensamente disfrutable. En tal sentido, el universo de Poe fomenta lo que Jenkins (2006) describe como *convergencia*, entendida como el flujo de contenido a través de múltiples formas de medios, y la cooperación y el estímulo de dicha industria, así como el comportamiento migratorio de las audiencias de medios que migrarán a cualquier lugar en busca del tipo de experiencias y entretenimiento que desean.

Este flujo constante de contenido de los medios depende en gran medida de la participación activa del consumidor. Tal puede ser el caso del anime (2016) basado en el manga *Perritos callejeros literarios* (*Bungō Stray Dogs*) escrita por Kafka Asagiri e ilustrada por Sango Harukawa (2012). Edgar Allan Poe es un personaje del episodio 22⁵, y su habilidad, que se llama “Gato negro en la Rue Morgue”, consiste en la posibilidad de poder transportar a los lectores al escenario de cualquier novela. Muchos de los personajes tienen nombres de escritores famosos, y sus poderes llevan los nombres de sus obras o personajes, que incluyendo a Agatha Christie, Fiódor Dostoyevski, Mark Twain, Bram Stoker, o Herman Melville, entre otros. Vemos aquí que la convergencia representa un cambio cultural ya que se alienta a los consumidores a buscar nueva información y hacer conexiones entre diversos contenidos dispersos en los medios. También como personaje, Poe participa del “Goth Kids 3: Dawn of the Posers”⁶ como un fantasma, típicamente identificable con cabello negro despeinado, delineador negro alrededor de sus ojos y bigote negro, vestido con un traje negro del siglo XIX de saco negro, pantalón negro, camisa blanca, corbata gris y zapatos negros. Vemos pues que, a través de estas series, la cultura participativa parece ser clave para expandir y enriquecer el universo de Poe, y como ejemplo de *transficcionalidad*, concepto que Marie-Laure Ryan define como “la migración de entidades ficticias a través de diferentes textos” (en Pearson, 2018, p. 223)⁷. Así, la convergencia construye significado a partir de fragmentos de información extraídos de diferentes fuentes.

Otro punto interesante de debate es el tema de las adaptaciones. Retomamos de nuevo a Scolari (2013), quien distingue una característica fundamental de las narrativas transmedia: la incorporación de nuevos personajes y situaciones en la historia expandida. Así las cosas, entonces las adaptaciones no serían narrativas transmedia. Pero luego de un análisis sobre diferentes producciones transmedia de los últimos años, el autor concluye en una visión ampliada de las narrativas transmedia, al considerar las recapitulaciones, las compresiones, las adiciones o las sustracciones como distintos puntos de entrada a un mismo universo narrativo: “todas las adaptaciones presentan reflejos diversos, incluyen algún aroma nuevo y dejan un retrogusto diferente al original” (2013, p. 49). Por tanto, y en vistas de nuestro análisis de Poe transmedial, podemos considerar algunos episodios y momentos de la serie norteamericana en formato de animación *The Simpsons*, creada por Matt Groening para la *Fox Broadcasting Company* con características de adaptación transmediática. El título del episodio *The Tell tale Head*⁸, que refiere al cuento corto *The Tell Tale Heart* (Poe, 1843), emula los sentimientos de Bart, quien escucha hablar a la cabeza que decapitó cuando se siente abrumado por la culpa, tal como el personaje de Poe escucha el corazón del hombre que asesinó en la historia aun latiendo. En *Lisa's Rival*⁹, la maqueta de Allison representa una escena del cuento en cuestión, y la culpa invade a Lisa al sabotearle su trabajo con un corazón de vaca. Es que, y siguiendo a Jenkins (2017) en su artículo “Adaptation, Extension, Transmedia”, las extensiones narrativas son leídas como legítimas en la medida en que encajen en el mundo construido previamente, y como significativas en la medida en que nos alientan a mirar ese mundo con nuevos ojos¹⁰.

En 2016, en el marco de una investigación conjunta y transversal, Scolari publica “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review” junto con Domingo Sánchez-Mesa, Espen Aarseth y Robert Pratten. Los autores señalan que las adaptaciones son un agujero negro, a *black hole* (2016, p. 13) en las narrativas transmedia y que los límites muchas

veces no están claros. Si nos retrotraemos a 1909 cuando D.W. Griffith lanza el cortometraje mudo de siete minutos titulado *Edgar Allan Poe*¹¹, el cineasta usa luces y sombras sorprendentes para evocar el mundo interior de Poe en la película, donde se replica magníficamente la tensión psicológica de la obra de Poe en términos visuales. De acuerdo a Harvey (2015) las adaptaciones y las narrativas transmedia activan recuerdos, *memories*, de manera diferente. Mientras que las adaptaciones convocan a la audiencia a comparar y a contrastar la obra adaptada con el original, algo que Harvey reconoce como un tipo de memoria vertical, las narrativas transmedia establecen una relación más dialógica con el texto previo, con su estética, sus elementos del *storyworld*, incentivando un tipo de memoria más horizontal que tiene como función expandir la narrativa. El experto dice que:

“La *adaptación arquetípica* [...] siempre debe buscar reemplazar la temporalidad del texto original del que se deriva la adaptación con una nueva temporalidad, un nuevo ordenamiento de eventos. En comparación, la narrativa transmedia busca proporcionar una extensión a la temporalidad del texto de origen, ya sea a través de precuelas, *interquels*, secuelas o alguna combinación de las tres técnicas, o proporcionar una temporalidad paralela, tal vez contando las historias de otros personajes o dando perspectivas alternativas sobre los mismos acontecimientos. Donde la adaptación desplaza el tiempo, la narración transmedia agrega tiempo (Harvey, 2015, p. 90)”¹².

De esta forma, la noción de cohesión, es decir, el reconocimiento de ciertos patrones a través de las plataformas de medios, también están conectadas a la memoria según Harvey, y son claves para la experiencia transmedial y para identificar ese agujero negro del que habla Scolari. El experto menciona que la adaptación de piezas literarias como *The Raven* (Poe, 1845), de la obra al cine, no pueden ser citadas como narrativas Transmedia en sí mismas, ya que no se agregan nuevos personajes, ni se presentan historias nuevas de fondo. Otros teóricos, como Linda Hutcheon (2006, citado por Dena en Rampazzo Gambarato & Freeman, 2018), sostienen que toda adaptación multimedia implica una recreación del texto original desde los ojos de quienes lo producen (p. 291). Puede ocurrir en los casos de productos tales como la película *The Raven* (2012)¹³, película que ficcionaliza los últimos días de la vida de Poe, con grandes referencias no solo al poema en cuestión, sino a otros trabajos de Poe. *Vincent*¹⁴, corto animado de 1982 dirigido por Tim Burton y narrado por el icónico actor estadounidense de horror Vincent Price, cuenta la historia de un niño retraído y siniestro que no distingue ya el mundo real del mundo de sus fantasías, y añora ser precisamente Vincent Price. Su mente enfermiza encarna distintos roles inspirados en la obra de Edgar Allan Poe. Esto en sí implica un proceso de alteraciones y ajustes que inevitablemente darán como resultado un producto diferente al original.

En la conceptualización de Rampazzo Gambarato & Freeman sobre la transmedialidad (2018), la democratización, la experiencia y la participación “a través y entre las fronteras donde múltiples plataformas de medios se unen” (p. 11)¹⁵ parecen ser los objetivos centrales. Así es el caso de *Epic Rap Battles of History* (ERB- 2010), una *webseries* de YouTube que consta de breves episodios en los que se muestran batallas de rap entre dos o más personajes históricos, que pueden ser musicales, o culturales, que se relacionan entre sí.

El episodio nueve de la tercera temporada encuentra a Stephen King y a Edgar Allan Poe rapeando por renombrarse el mejor escritor de literatura de horror¹⁶. Siguiendo a Scolari, este teórico reconoce la existencia de una zona gris (*grey zone*), un espacio entre la industria de los medios y el contenido generado por los usuarios, que está impregnado de “producciones híbridas hechas por aficionados expertos o pequeñas empresas artesanales que a menudo rompen las reglas de los derechos de autor como cualquier comunidad de fans que produce *fanfiction* o *remixes* en su mundo narrativo transmedia favorito” (2014, p. 2388)¹⁷. Es precisamente en esta zona donde aflora la transmedialidad como modo de transmisión de experiencias a través de diferentes plataformas y formatos que utilizan las tecnologías digitales actuales, donde se desdibujan los límites y nacen formatos nuevos.

Reflexiones conclusivas

La cultura participativa es de vital importancia para poder decodificar fragmentos de información que se construyen y se diseminan por diversas plataformas, lo que Jenkins describe como convergencia. Desde la transmedialidad, es interesante poner en tensión el concepto de *meta cultura popular* vertido por Mark Neimeyer en su artículo “Poe and popular culture” (2002), y los principios transmedia de Henry Jenkins (2006). Decía Niemeyer que la presencia de Poe en la cultura popular es tan fuerte que rompe con su inspiración original, gana independencia y circula de tal manera que tiende a hacer referencia a sí mismo más que a su primer referente, Poe. Por eso acuña el término meta cultura popular en “los casos en que las producciones de cultura ya han dado a conocer una persona, escrito u otro tema a un público amplio y diverso” (2002, p. 207)¹⁸. Unos años más tarde, es Henry Jenkins quien desarrolla siete principios transmedia¹⁹, a saber, expansión vs. profundidad, continuidad vs. multiplicidad, inmersión vs. extractabilidad, la construcción de mundos, la serialidad, la subjetividad y la performance, que guardan estrecha relación con la meta cultura popular de Niemeyer. Es que, con la llegada de los ambientes digitales, los procesos de comunicación existentes desde hace algunos siglos, especialmente desde la era Gutenberg²⁰, cambiaron de manera significativa hacia nuevos formatos, ahora transmedia, es decir, que se despliegan en múltiples medios. La emergencia de formatos alternativos de comunicación tales como la participación de usuarios en redes sociales y comunidades de fans alrededor del mundo, o la activa colaboración de los nuevos prosumidores en la creación de contenidos caracterizan el ecosistema de medios (Scolari, 2015) imperante hoy en día. Dada esta cultura de la convergencia (Jenkins, 2006, 2015), los roles de lectores y de espectadores se transforman, así como sus propias representaciones. Los contenidos que se prosumen también sufren modificaciones al utilizar nuevos lenguajes para nuevos medios y plataformas. En este marco, la narrativa transmedia o el *transmedia storytelling*, no es una estrategia o una moda, sino un lenguaje definido culturalmente por la evolución de las sociedades contemporáneas, no miradas cronológicamente, sino como modo de relacionarse del ser humano con su tiempo (Agamben, 2006-2007).

Los análisis sobre las obras de Poe en diversas plataformas, y los aportes de los renombrados académicos mencionados han sumado evidencia sobre el concepto de Poe transme-

dial, y han sustentado la hipótesis de que el mundo de maestro del horror probablemente seguirá siendo adaptado, y transformado para que las futuras generaciones tengan experiencias plenas y enriquecedoras a través del universo transmedia. Examinar y comparar los diversos formatos de medios y contextos en los que se produce y circula la literatura hoy, en esta era digital, nos acerca a entender las multiplicidades y la convergencia de la cultura mediática contemporánea.

Notas

1. “The medium is the message” (1964, p. 1) (traducción de quién escribe).
2. “Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules” (2006, p. 9) (traducción de quién escribe).
3. “Encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content”. (Jenkins, 2006, p.3) (traducción de quién escribe).
4. “cConsidered as a network of texts in different media that expand a fictional universe” (Bertetti, Freeman and Scolari, 2014, p. 15) (traducción de quién escribe).
5. Más información en <https://www.crunchyroll.com/es/bungo-stray-dogs/more>
6. “Goth Kids 3: Dawn of the Posers” es el cuarto episodio de la temporada diecisiete de la serie animada norteamericana llamada *South Park*. Mas información en https://southpark.fandom.com/wiki/Edgar_Allan_Poe
7. “The migration of fictional entities across different texts” (Pearson, 2018, p. 192) (traducción de quién escribe).
8. “The Tell tale head” (1990) es el octavo episodio de la primera temporada de la serie animada *The Simpsons*.
9. “Lisa’s rival” (1994) es el segundo episodio de la sexta temporada de *The Simpsons*.
10. “The narrative extensions are read as legitimate in so far as they fit into the world as previously constructed and as meaningful in so far as they encourage us to look at that world through new eyes” (traducción de quién escribe).
11. Realizado para el centenario del nacimiento de Poe, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=r00p1BG3inA>
12. “Archetypal adaptation [...] must always seek to replace the temporality of the original text from which the adaptation is derived with a new temporality, a new ordering of events. In comparison, transmedia storytelling seeks either to provide an extension to the originating text’s existing temporality, either through prequels, interquels, sequels or some combination of the three techniques, or to provide a parallel temporality, perhaps telling the stories of other characters or giving alternative perspectives on the same events. Where adaptation displaces time, transmedia storytelling adds time (Harvey, 2015, p. 90)” (traducción de quién escribe).
13. <https://www.youtube.com/watch?v=7lzFIcfdH7g>
14. <https://www.youtube.com/watch?v=ZH3R5ntFK3c>

15. “Across and between the borders where multiple media platforms coalesce”. Mi traducción.
16. *Epic Rap Battles of History* (ERB) es una *webseries* de *YouTube* creada por Peter Shukoff (también conocido como Nice Peter) y Lloyd Ahlquist (también conocido como Epic LLOYD). La serie enfrenta, en formato de batalla de rap, a personajes históricos y de la cultura pop, reales o ficticios. Los personajes se determinan por las sugerencias de los espectadores en las secciones de comentarios de los videos del canal. Mas información en: https://epicrapbattlesofhistory.fandom.com/wiki/Stephen_King_vs_Edgar_Allan_Poe
17. “Hybrid productions made by skilled amateurs or small artisan ventures that often break the rules of copyright like any fan community producing fanfiction or remixes of their favourite transmedial narrative world” (traducción de quién escribe).
18. “Possibly, meta-popular culture is only possible in cases where productions of popular culture have already made a person, writing or other subject known to a large and diverse public” (traducción de quién escribe).
19. Los principios transmedia están explicados y detallados en http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
20. El 23 de febrero de 1454 aparece primer libro impreso en occidente mediante la imprenta de tipos móviles, obra del artesano alemán Johannes Gutenberg (1400-1468).

Referencias

- Bertetti, P., Freeman, M. a& Scolari, C. (2014) *Transmedia Archeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. UK: Palgrave Macmillan UK.
- Bourdaa, M. (2013). Le transmedia storytelling. *Terminal*, 112 | 2013, 7-10. Disponible online en: <https://journals.openedition.org/terminal/447?lang=fr>
- Dena, C. (2018) Transmedia Adaptation. Revisiting the No-Adaptation Rule. En Rampazzo Gambarato, R. y Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.
- Harvey, C. (2015) *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave Macmillan.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2010) Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. Disponible en: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H., Ford, S. & Green J. (2015) *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45(2). Disponible en <https://www.jstor.org/stable/48678410>
- Lévy, P. (1997) Introduction: Collective Intelligence. En Trend, D. (ed.) *Reading Digital Culture*. (2001) Malden, Mass: Blackwell. Disponible en: <https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=29658&kod=JJM08>

- McLuhan, M. (1964) Chapter 1: The Medium is the Message. En *Understanding Media: The extensions of Man*. Disponible en: <http://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf>
- Montoya, C. (2022) *La enseñanza de las narrativas transmedia a estudiantes de cine y literatura en idioma inglés: el estudio de un seminario en la Licenciatura en Lengua Inglesa de la UN-SAM*. Tesis de Maestría. Disponible en: <http://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/1876>
- Neimeyer, M. (2002) Poe and popular culture. En Hayes, K. J. (Ed.) (2002) *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Pearson, R. (2018). Transmedia Characters. Additionality and Cohesion in Transfictional Heroes. En Rampazzo Gambarato, R. & Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.
- Rampazzo Gambarato, R. y Freeman, M. (Eds) (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. London: Routledge.
- Ryan, M. L. & Thon, J. N. (Eds.) (2014) *Storyworlds across media*. University of Nebraska Press. Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/d33f/8718f06db8e85e293e3d-03df83933598f273.pdf>
- Scolari, C. A. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2014) Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. En *Transmedia Critical| International Journal of Communication*, [S.l.], v. 8, p. 10, aug. 2014. ISSN 1932-8036. Disponible en: <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2576/1199>

Abstract: This article sets out to explore the work of Edgar Allan Poe as an example of transmedia narrative (TN) design. From its original analogue literary medium to the various languages in which Poe's stories have been told, through comic books and anime, to the various versions of novel stories in film productions, TN involves the construction of story worlds that create expansive and interactive story experiences (Scolari, 2013). Poe's stories reproduce, adapt and expand his stories, achieving an evolving transmedial figure, which mixes in different interfaces, many online, to participate together in expanding their collective intelligence and participatory culture. The TN emphasise the idea that each platform makes a "unique contribution", and it is possible to analyse how these different entry points to Poe's stories provide an authentic experience.

Keywords: Edgar Allan Poe - Transmedia narratives - Expansion - Transmedia design - Collective intelligence - Participatory culture - Literature - Interfaces

Resumo: Este artigo se propõe a explorar o trabalho de Edgar Allan Poe como um exemplo de design de narrativa transmídia (TN). Desde seu meio literário analógico original até os vários idiomas nos quais as histórias de Poe foram contadas, através de quadrinhos e anime, até as várias versões de histórias novas em produções cinematográficas, TN en-

volve a construção de mundos de histórias que criam experiências narrativas expansivas e interativas (Scolari, 2013). As histórias de Poe reproduzem, adaptam e expandem suas histórias, alcançando uma figura transmedial em evolução, que se mistura em diferentes interfaces, muitas online, para participar juntos na expansão de sua inteligência coletiva e cultura participativa. A TN enfatiza a idéia de que cada plataforma faz uma “contribuição única”, e é possível analisar como estes diferentes pontos de entrada para as histórias de Poe proporcionam uma experiência autêntica.

Palavras-chave: Edgar Allan Poe - Narrativas transmídia - Expansão - Design transmídia - Inteligência coletiva - Cultura participativa - Literatura - Interfaces
