

Maldita Escolha em suas narrativas digitais: a transmídia e seus desdobramentos

Frederico Augusto dos Santos Ângelo*

Universidade Federal de Minas Gerais,
Departamento Faculdade de Filosofia e
Ciências Humanas - Fafich, Belo horizonte -
Minas Gerais

GT 1 - Jogos eletrônicos e narrativas

Resumo

O advento de novas formas de comunicação, da sociedade em rede e de dispositivos tecnológicos, sejam eles móveis, digitais ou híbridos, provocam diferentes alternativas de comunicação entre os usuários. Nestas novas formas de as classificarmos como narrativas digitais, conceitos como interatividade, coautoria e multiplataformas se tornam comuns para tentar defini-las. O presente trabalho tenta analisar a colaboração das narrativas digitais para a comunicação e a arte. Nele, conceitos como matrizes de linguagens, interatividade e narratividade serão discutidos. Será utilizado como objeto empírico auxiliar deste estudo o filme experimental *Maldita Escolha*, no qual o usuário auxilia na narrativa da história que lhe é proposta, tendo como análise a interatividade, a coautoria e a transmídia. O presente trabalho propõe uma reflexão sobre as narrativas digitais e sua contribuição para uma forma diferente de se produzir conteúdos midiáticos ou artísticos, em que nos transportamos de um produto para várias plataformas e destas para apenas um conteúdo.

Palavras-chave: transmídia, narrativa digital, interatividade.

Contatos do autor

Frederico Augusto dos Santos Ângelo
fredericoaugusto15@gmail.com

*Pós-graduado em Imagens e Culturas Midiáticas (UFMG) e Graduado em Produção Multimídia (UNI-BH)

1 Introdução

O presente trabalho analisa as narrativas digitais no campo da comunicação. Quando relatamos uma história a alguma pessoa ou simplesmente descrevemos algum acontecimento, fazemos de forma mais clara e coerente possível para que o ouvinte possa se sentir inserido na história. Há pouco tempo, uma narrativa possuía uma estrutura básica de início, meio e fim, sendo que era necessário se passar por cada etapa para obter uma resposta definida por aquele que a produziu.

Assim era ao ler um livro. A partir do meio a história perdia seu sentido ou, então, se existia alguma informação incompleta você deveria parar a leitura e ir atrás dessa informação, retornando somente depois disso. Programas de rádio e TV tinham que ser ouvidos e/ou assistidos em determinado horário, sob a penalidade de perder o programa.

Com o advento das novas mídias, observamos a constituição de uma narrativa nova, em que suas aplicações atendem a essa necessidade midiática. Constitui-se o que chamamos de narrativas digitais.

Este trabalho analisa a contribuição desta narrativa na produção midiática, bem como suas aplicações em várias plataformas midiáticas. Ao analisar esta narrativa compreendemos a importância do estudo da sua constituição e seus efeitos no modo de produção e afetação ao usuário. Ao realizar esta análise percebe-se os processos de produção e linguagens nas mídias digitais e em seus desdobramentos descobrimos uma nova formatação na sociedade onde se consomem esses produtos.

Para auxiliar esta análise será utilizado como objeto de estudo o média-metragem *Maldita Escolha (2008)*. Essa obra experimental se utiliza da narrativa digital para se fazer presente em multiplataformas, preservando assim seu conteúdo. O filme possui uma duração variável de acordo com o percurso escolhido pelo usuário. A obra narra a história de Tião e Thaís em uma aventura na cidade de Caetanópolis (MG). A escolha desse objeto aconteceu devido à utilização de elementos da narrativa digital como interatividade e à multiplataforma, além de elementos de produção midiática que convida o usuário a entrar na história junto com os personagens.

A narrativa digital convida o usuário a ser coautor da história, fornecendo um leque de possibilidades de coautoria. Para melhor entender essa forma de usufruir a narrativa serão utilizados conceitos como matrizes de linguagem, interatividade e transmídia. O objeto empírico será analisado em suas narrativas e possibilidades de se formar uma história. Uma das possibilidades oferecidas pela obra é esta ter quatro finais diferentes. Outra possibilidade é, durante o desenvolvimento da história, você seguir um dos personagens principais em caminhos diferentes.

Este trabalho busca compreender esta narrativa e suas consequências, sejam elas no mundo da arte ou da comunicação e as possibilidades de

transmídia por ela oferecidas. O propósito é contribuir, assim, para um melhor entendimento da construção de novos produtos midiáticos, instalações de arte e formas de comunicação que exigem a contribuição do usuário.

2 Matrizes de linguagem da comunicação

Santaella [2005] propõe que toda linguagem pode ser compreendida a partir de três matrizes interdependentes: a matriz sonora, a matriz visual e a matriz verbal. O princípio da sonoridade expõe a passagem do som na linha do tempo e refere-se à música em sentido amplo, incorporando, inclusive, o ruído, porém é sempre uma música sem fala. O princípio da visualidade expõe uma forma que se torna presente diante dos olhos, mesmo que esta visão seja apenas um sonho. As classificações das matrizes possuem a finalidade de evidenciar as fusões entre elas, proporcionando transparência nas suas subdivisões.

Mas essa autora reconhece que “as matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e não se ouvisse o corpo todo” [Santaella, 1983, p. 371]. A partir desse conceito, o audiovisual¹ apresenta-se por caminhos mais complexos do que sonoro e visual puros, e passa a ser visto como multissensorial, integrando outros sentidos em diferentes formas de comunicação.

Nesse sentido foram intensificando a hibridação das linguagens e meios já existentes, sendo inaugurada a cultura das mídias que surge através do encontro dos meios como, por exemplo, webrádio, o telejornal, videoarte, o *e-book*, etc. Neste encontro surgem novas linguagens que abrigam a hibridação dos meios. Antes da era digital os suportes eram incompatíveis entre si: a tela não comportava a pintura, o som e o texto eram isolados, a pintura na tela, o som na fita magnética e o texto no papel. Com o advento da digitalização, com os códigos binários (0 e 1), o modo de produção da linguagem e o processo da comunicação se integram criando uma nova linguagem, “a chama hipermídia”.

As matrizes de linguagem se convergem para ela aliadas às telecomunicações e às redes informacionais. Segundo Landow [1994, p.11] citado por Santaella [2001] a hipermídia é uma linguagem inaugural em um novo tipo de ambiente de informação no qual ler, escrever, pensar e sentir adquirem características inéditas.

A hibridação das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos por ela acionados como signos, códigos e mídias provocam uma nova arquitetura na linguagem em que a interação entre nós em um roteiro multilinear, multissequencial e multissígnico o receptor constrói de modo interativo sua comunicação. Ao possuir estas escolhas de

coparticipações na produção e na estrutura da linguagem, surgem novos ambientes comunicacionais gerados por esta cultura digital. O ciberespaço se apropria de linguagens pré-existentes criando algo novo com um vínculo ao passado ganhando uma identidade própria. Assim o papel da linguagem neste novo contexto é na constituição do mesmo em suas formações culturais e sociais. Por meio desta linguagem, o receptor adquiriu uma identidade cultural, multifacetada e multicentrada.

Em tempos de experiências digitais, cada linguagem surge da mutação de aspectos de duas ou três dessas matrizes, tornando-se, portanto, híbrida, o que nos permite inserir a presente pesquisa nesse conceito, já que considera a utilização das matrizes sonoras, visuais e verbais.

A obra utilizada como objeto empírico se mostra numa linguagem tradicional, ou seja, com vínculo ao passado em sua produção, porém se torna híbrida quando ganha características oriundas do ciberespaço, como da hipermídia. Isso permite que o usuário deixe de ser passivo e se torne um colaborador na construção da história.

2.1 Narrativas Digitais

A narrativa clássica e os modelos analíticos não permitem mecanismos práticos para uma análise, por exemplo, sobre a interatividade e a integração com o receptor. Ao tentar definir narrativa digital, parte-se do pressuposto que o receptor deixa de ser passivo e torna participante ativo da história. Se considerarmos o modelo clássico do formato de uma história: começo, meio e fim, esse conceito não caberia na narrativa digital pelas restrições à sua aplicação. Através das novas mídias, uma narrativa alternativa se apresenta com aspectos como: interação, repartição, forma descontínua de se apresentar uma história.

Uma narrativa, para ser digital, não pode simplesmente ser transferida do meio impresso, depende de uma tela como palco para sua visualização, passando por *softwares* específicos para sua criação e execução. Devido a propriedades como reatividade, interatividade, volatilidade e modularidade presentes na hipermídia e no hipertexto, a aplicação desses elementos pode ser inserida em outras aplicações digitais. Murray [2002] chama esta aplicação de caleidoscópica, por que por meio do computador criamos várias versões com um número ilimitado de elementos presentes nas novas mídias. Elas permitem a criação de um mecanismo para uma narrativa múltipla de combinação aleatória ou uma ramificação incondicional, onde a passagem de uma tela a outra ou uma passagem de página é controlada por códigos, sendo elas em permanente desenvolvimento. A criação de uma narrativa multilinear depende de protocolos que de certo modo mantêm a coerência linear no nível cognitivo, respeitando a história e suas relações temporais e casuais, sendo a linguagem preservada e suas configurações. A linguagem das novas mídias

¹Audiovisual: é todo meio de comunicação expresso com a utilização conjunta de componentes visuais e sonoros, ou seja, tudo que pode ser ao mesmo tempo visto e ouvido.

ainda está em construção. Nesse sentido, Coutinho *et al.* [2005] tem a seguinte opinião:

[...] a linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global que é hoje. Por isso, talvez, o procedimento de montagem do filme é chamado de específico fílmico, ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e se separa [Coutinho; Furtado; Xavier, 2005, p. 115].

Quando falamos em narrativa digital, o papel do receptor é considerado chave nesse processo, pois o este passa ser coautor e participante da história, porém, tal abordagem deve permitir ao receptor a possibilidade de interagir com os personagens e suas histórias individuais. É o caso do objeto deste estudo, o média-metragem *Maldita Escolha*, em que o receptor interage com os personagens David e Thaís, tomando decisões e participando da história deles.

Murray [2002] chama de agência a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados das decisões e escolhas. Com esse conceito, o emissor não emite mais mensagens, mas constrói o seu próprio sistema. Assim, dependendo da escolha do usuário, o programa interativo oferece diferentes respostas. Essa autora diferencia ainda agência de participação; participação é aquele conceito em que o usuário pratica a ação, mas não interfere no resultado. Apesar de agência ser um parecido, mas com interatividade, não deve ser confundido como tal, porém depende da interatividade para coexistir. Esse conceito se aplica de maneira fiel ao média-metragem objeto do presente estudo e a outros meios presentes na sociedade em rede, que pressupõem que o usuário pratique ações para obter diferentes respostas e continuações. Esse tipo de manipulação se processa por meio de uma tela interativa ou por instrumentos como *mouse*, teclado, controle remoto e *hardware* dedicado.

Outra característica atribuída às narrativas em ambientes digitais é a imersão, caracterizada por Murray [1997, p. 154] como “a sensação de estarmos envolvidos por completo por uma realidade diferente da nossa”, a ponto de ampliar a intensidade da experiência e estimular a participação ativa do usuário. Com as novas tecnologias das mídias digitais, o cinema consegue inserir animações em 3D, realidade virtual e ambientes interativos para o espectador/usuário.

Com o desenvolvimento tecnológico, a conceituação e a distinção dos termos autoria e coautoria já se torna real. Nota-se também que a construção da narrativa não linear no audiovisual representa um importante papel, tendo em vista que, se houverem limitações tecnológicas para o desenvolvimento do cinema interativo, a narrativa por si só já será interativa. Desse modo, passar-se-ia a ter não obras abertas, mas obras em aberto.

Com as ferramentas interativas, o usuário realiza um novo roteiro da mensagem a cada opção escolhida, essas informações são interligadas de tal maneira a criarem nós². Com isso a possibilidade de interatividade no cinema e no vídeo se torna possível com o uso da internet ou de um *hardware* específico para o meio, permitindo ao usuário a participação na construção da narrativa.

A hipermídia permite o acesso simultâneo de textos, imagens e sons de forma não linear, isto é, o usuário controla a própria navegação e dá ênfase à interatividade. A hipermídia é um potencial unificador para a diversidade atual, em que cada tarefa ou material requer uma ferramenta independente. Esse modelo oferece capacidade tanto para aumentar a qualidade da informação, quanto para facilitar seu uso, por meio de ferramentas consistentes para apresentação e manipulação.

De acordo com o pensamento de Gosciola [2003], para que a hipermídia se configure como importante instrumento da linguagem:

[...] ela apontou para muitos questionamentos e percorreu um trajeto multifacetado, ou “multitrajeto”. E cabe lembrar que, assim como ocorre com a linguagem cinematográfica, o conceito de linguagem de hipermídia agrega um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a própria cinematográfica. É comum utilizar um conceito que abarque todas as linguagens porque há, em senso comum, uma nova linguagem resultante desse somatório [Gosciola 2003, p. 34].

A autoria plena vem perdendo força, ou seja, o espectador/usuário participa ativamente das obras, dividindo-a. Com o desenvolvimento das novas tecnologias, o receptor da sociedade em rede atual busca processos de participação, e o cinema já faz parte desse desejo.

As barreiras encontradas para o cinema interativo seriam até, então, tecnológicas. “Quando falamos de cinema digital interativo, estamos tratando de um produto híbrido que remete ao tradicional (linguagem e estrutura narrativa) e a utilização das novas tecnologias resultando num novo produto” [Manovich 2004 – *on-line*].

Os usuários se mostram cada vez mais dispostos a participar ativamente das obras, e com a chegada da TV digital essa situação se intensifica, uma vez que a interatividade prometida e as inovações que serão causadas por ela ainda é um mistério, embora a interatividade já se encontre presente na narrativa. Se considerar que a autoria resulta da experiência e não do produto, percebe-se, então, que cada obra terá seu

²Os nós são as unidades de informações em um hipertexto que podem conter um ou mais tipos de dados: texto, figuras, fotos, sons, sequências animadas, código de informação e outros.

próprio autor. Murray [2002] esclarece que a participação ativa do usuário não implica em autoria, tendo em vista que ele desenvolve uma história particular que é uma característica evidente de agência. A autoria é reservada às pessoas que desenvolveram todas as alternativas da história, assim como as regras.

Lunenfeld [2005] cita experiências ligadas às obras multimídia (instalações, performances, vídeos) defendendo que todos esses experimentos exigem um ambiente multimídia projetado com elementos específicos. O filme *Eu sou seu homem*³, de 1992, considerado por Bob Bejan o primeiro filme interativo do mundo, que apresenta interatividade na sua estrutura narrativa, no entanto, ele necessita de um cinema adaptado com poltronas com botões, para que, através deles, o espectador decida o caminho da narrativa. Nesse caso, o usuário tem mais do que interatividade, ele fica em estado de imersão.

Murray [2002] considera liminar qualquer objeto que facilite o transe imersivo. Um exemplo desse conceito seria o *hardware* dedicado⁴ desenvolvido para esta obra que cria uma atmosfera de atração para que o usuário se sinta confortável e instigado a continuar.

A Produtora Modelo, do Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro (UniverCidade) desenvolveu, entre outubro/2005 e janeiro/2006, o filme interativo *Neurose* que possui elementos de uma narrativa interativa, mas não utiliza nenhum tipo de *hardware* dedicado. Além destes exemplos, hoje temos o filme/jogo *A Gruta* (2008,) produzido por Filipe Gontijo de Brasília. Seu filme se encontra disponível no link: <<http://www.youtube.com/watch?v=Ed-kmSqh108>>.

2.2 Interatividade

Uma das características mais potencializadas com a tecnologia é a interatividade⁵ que possibilita ao usuário participar ativamente da elaboração de um conteúdo. Ryan [2005] compara a interatividade à uma cebola e suas camadas para apresentar seu conceito sobre o assunto. Para a autora, existem camadas interiores e exteriores que compõem a esse campo. Seriam os elementos presentes na camada exterior à apresentação da história e a história pré-existente o funcionamento com o *software*. Na camada interior se

³ Disponível em:

<<http://br.youtube.com/watch?v=mx4NeJe9CJI>>.

⁴ Hardware dedicado é a construção ou desenvolvimento de um equipamento eletrônico que possa atender as necessidades do *software* ou de alguma aplicação proposta.

⁵ Interatividade: palavra formada por derivação sufixal, através da adição do prefixo latino “inter-” à palavra ação. Inter + ação. Ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas ou pessoas; ação recíproca, segundo HostDime. Disponível em:

<<http://www.hostdime.com.br/dicionario/interativo.html>>.

Acesso em: 20 out. 2010.

concentraria a história criada dinamicamente através do usuário e o sistema com um enredo pré-determinado.

De acordo com Machado [1997, p. 250], “a ideia de interatividade estava presente em Bertold Brecht, no início dos anos 30, ao falar sobre o potencial do sistema radiofônico, referia-se à inserção demográfica dos meios de comunicação com a participação direta dos cidadãos”.

A expressão “comunicação interativa” já se encontrava no meio acadêmico dos anos 70, indicando bidirecionalidade entre emissores e receptores, indicando troca e conversação livre e criativa entre os polos do processo comunicacional [Rabaté & Lauraire, 1978, p. 74 *apud* Silva, 2002].

A ideia que temos hoje sobre os meios de comunicação de massa e a tecnologia que são desenvolvidas, faz prevalecer à força de emissão dos produtores sobre o usuário. Machado [1997], cita como precursores dessa crítica Enzensberger [1979] que destaca a superação do sistema unidirecional em favor dos “sistemas de trocas, de intercâmbio, de conversação, de *feedback* entre os implicados no processo de comunicação” [Enzensberger; Willians *apud* Machado, 1997] que sustenta “a maioria das tecnologias vendidas como “interativas” eram na verdade ‘reativas’, pois diante delas o usuário não fazia, senão, escolher uma alternativa dentro de um leque de opções definidos” [Williams, 1979, p. 139. In: Machado, 1979, p. 139]. Sob essa perspectiva a interatividade no filme *Maldita Escolha* não existe considerando que a obra apresenta pré-definições dos seus produtores.

A TV tradicional é uma mercadoria da indústria cultural e sua mensagem vem pronta para o usuário, não permite a interferência direta do público nos rumos da narrativa. Assim a opinião do autor é soberana sobre quaisquer decisões dos demais usuários. Squirra [2005] comenta essa unilateralidade:

a “mão única” da emissão - com a formatação unilateral dos seus estilos e conteúdos - não permite a seleção e muito menos a interação com o que está sendo transmitido. Neste mundo de autoritarismo e unidirecionamento programático-televisivos, assiste-se ao que o dono da emissora (e seus setores de marketing) entende ser bom para todos, de forma massificada. No universo tecnológico da máxima convergência, isto não mais atrofiará os desejos já que se antevê amplas possibilidades de pleno atendimento das vontades individualizadas dos usuários [Squirra, 2005, p. 83].

As novas tecnologias modificaram os caminhos da comunicação que vem sofrendo constantes mudanças no decorrer dos anos. Com tantas transformações, os meios de comunicação se tornam

instáveis, pois deverão ocorrer brevemente adaptações, levando em consideração que os receptores das mensagens exigem mobilidade, praticidade e rapidez; os processos de comunicação serão modificados para permitir que o receptor interaja com o meio e possa modificar mesmo que parcialmente seu conteúdo. O diálogo interativo com a tela audiovisual digital faz com que a participação por meio eletrônico seja uma experiência completamente diferente do cinema e TV convencional. O sistema de comunicação no qual o módulo interativo⁶ se insere estabelece-se no conceito de arquitetura da informação⁷ com acesso simultâneo a textos, sons e imagens resultando numa mesma rede de comunicação partilhada.

A interatividade no meio audiovisual permite que os usuários opinem, com a possibilidade de alterarem a direção da narrativa. Já existe na TV tradicional a interatividade com o voto via telefone e *Short Message Service* (SMS)⁸ em alguns programas, porém essa interatividade prometida é limitada em detrimento da articulação e decisão já prevista, (a maioria dos programas dá ao usuário duas ou três opções de escolha, mas sem interferir na escolha do entremeio da narrativa). Já existe, porém, alguns programas de auditório que utilizam aparelhos com base na interatividade imediata, mas que, no entanto, só funcionam com as pessoas que se encontram naquele local.

A interatividade dá a liberdade de construção da mensagem. O usuário é o agente que ativa a técnica de produção, permitindo a interação em diferentes direções e estabelecendo as possíveis soluções para o enredo.

O objeto empírico presente neste trabalho possibilita a definição de um modelo de navegação apropriado para o DVD - Vídeo, *Web*, celular e cinema interativo considerando as interfaces de linguagem em meios e modos de produção e acesso. Permitindo a navegação aleatória e/ou a capacidade de intervenção, dando a autonomia na escolha.

O filme *Maldita Escolha* é uma obra audiovisual experimental, tendo uma das aplicações da interatividade usando como ferramenta um *hardware* dedicado. A história não usa a linearidade, e o usuário escolhe os caminhos e os objetos a serem usados em um roteiro pré-determinado.

A interatividade vem se tornando um fenômeno da sociedade da informação atingindo todo um sistema em suas esferas mercadológica e social,

deixando de ser um mero fenômeno da tecnologia. A interatividade surge de uma nova configuração entre tecnologia e mercado. Mas que vai além desta configuração e atinge também a esfera social, onde o indivíduo busca criar seu próprio universo observando o enfraquecimento das referências da sociedade.

Com o advento das novas tecnologias, a relação entre o homem e os meios que compõem a comunicação vem se renovando. Surgindo assim, um novo modo de produção no espaço visual e temporal mediado permitindo, assim, um jeito de se redistribuir a mensagem tanto por parte do emissor como do receptor. Quando falamos da comunicação de massa, a mensagem a ser enviada é fechada de forma que a recepção está separada da produção.

Ao receptor é dada uma assimilação passiva, mas sempre como recepção separada da emissão. Ao falarmos em comunicação interativa, a informação que é enviada tem sua natureza modificada na medida em que a mesma pode ser transformada e explorada. Alterando assim o papel do emissor e do receptor.

O emissor, neste momento, cria uma rede e define um conjunto de possibilidades a serem explorados. São territórios abertos às navegações e livres às modificações e interferências, vindas do receptor. Desta forma assumindo o papel de coautor e co-criador.

A mudança da estrutura da comunicação não ocorreu porque o computador tornou-se conversacional e sim por causa da mudança da sociedade. É a transição da lógica da distribuição para a lógica da comunicação.

Chris Anderson [2006], criador do conceito denominado *Cauda Longa*⁹, detectou essa mudança, percebendo que o consumidor criava o seu universo e não se deixava ser manipulado pela mídia, nem tão pouco ao que ela oferecia. Com um leque maior de possibilidades, os níveis de exigência deles se tornam maiores. Diante disso, a estratégia de produto para a massa perde força e começa uma comunicação individual em que o usuário ganha um papel de coautor na relação com o produto.

As transformações que ocorrem na esfera social também devem ser vistas na perspectiva da conjunção complexa. No entanto, numa explicação simplificadora, sugere D. Rushkoff [1998], que “os hábitos que se adquire manipulando o controle remoto da TV, o *joystick* do vídeo game e o *mouse* modificam a maneira pela qual o indivíduo reage à mídia”. A transformação que acontece com o receptor vem das novas tecnologias que possibilitam e exigem deles maiores ações diante da informação recebida. A tecnologia tem suas consequências, mas a manipulação da informação tem que surgir de cada usuário. Por isso deve haver um certo cuidado ao se afirmar que a

⁶Módulo interativo: conjunto de componentes eletrônicos, circuitos integrados e placas que se comunicam através de barramentos de entrada e saída.

⁷Arquitetura da informação: consiste na estruturação da s informações de sistemas de forma lógica e na criação de soluções quanto á organização visual destas informações. Envolve a organização do fluxo de informação visando torná-la útil e inteligível. Une três campos vitais, a tecnologia, o design e texto.

⁸SMS (*Short Message Service*) é o nome dado ao serviço de mensagens curtas (de até 140 caracteres) para telefones celulares.

⁹ Conceito que define o mercado de nicho, ou seja, mercado específico onde produtos não possuem a mesma visibilidade mercadológica. A *Cauda Longa* é o surgimento destes produtos para a grande massa através da internet e outros meios de comunicação.

passividade do usuário vem das novas tecnologias que o permite a ação. Cada usuário manipula a informação de acordo com a sua necessidade.

Rushkoff [1998] *apud* Silva [2006] simplificou, mas percebeu o novo estatuto do receptor. Quando se dirige ao seu leitor, diz: “Já não posso controlar sua jornada com a facilidade que tinha antes. Você tornou-se mais consciente de todas as tentativas que faço para programá-lo e é mais capaz de se esquivar delas” [Rushkoff, 1998, p. 12]. Ele percebeu que o receptor não está mais submetido à programação da TV e sua tela estática, mas enxergou uma nova atitude e ao mesmo tempo, viu que são incapazes de acompanhar argumentos lineares e não toleram programação manipulativa. Esta atitude vem desde o controle remoto e do *joystick*.

Uma nova forma de recepção está ligada às novas tecnologias interativas, permitido a participação, a intervenção, a bidirecionalidade e a multiplicidade de conexões. Com isso, há uma quebra na linearidade existente até então entre receptor e emissor. Isso permite ao usuário criar seu próprio universo e trilhar possibilidades que lhe são proporcionadas e faz com que a sua mensagem modifique e intervenha agora como coautoria.

O termo interatividade ganhou visibilidade nos anos 80, onde uma novidade na comunicação estava surgindo diferente da linearidade disponível na TV. Com os avanços técnicos foi possível o processamento de várias mídias e da informação como o hipertexto. E com a rede, essa possibilidade foi ampliada permitindo navegações e manipulações de qualquer tipo de informação de uma ponta a outra do terminal. O hipertexto dá liberdade ao usuário, dando-lhe a chance de ser um sujeito criativo, participativo e operativo.

O usuário tem experiência com o controle remoto e a construção de sua programação, do *vídeo game* e o controle das imagens e, à medida que ele faz uso das tecnologias hipertextuais, tende a ficar menos passivo diante da separação entre produto e consumo, da separação da distribuição e comunicação que se torna democrática.

Com o hipertexto, a multimídia e a hipergrafia se tornam uma nova forma de linguagem. Na parte da tecnologia vemos diante dos nossos olhos um novo espaço de manipulação, de co-criação que oferece várias possibilidades de navegações. No setor de mercado o usuário ganha uma participação maior ao se criar um canal de diálogo com o produto que lhe é ofertado.

Existem várias aplicações para o termo interatividade, dependendo da área a ser aplicada. Seu conceito começa com a física, passa pela sociologia, psicologia social e quando chega ao campo da comunicação e da informática ganha o nome de interatividade. Mas seu termo vem sendo modificado com o passar do tempo. Produtos comunicacionais são de fato interativos quando possuem a característica de não linearidade, bidirecionalidade, intervenção, criação etc.

Um exemplo é dado por Machado [1997] em seu livro *Pré-cinemas & pós-cinemas*:

naturalmente, não temos filmes interativos no verdadeiro sentido da palavra. Como em qualquer filme convencional, o espectador não pode intervir diretamente sobre o destino das narrativas formuladas por cada um deles. Mas basta uma interferência no tipo de suporte, como o CD-ROM ou o laserdisc, e suas várias opções ou seus vários fragmentos de situações já se tornam disponíveis para uma navegação interativa do espectador a este último jogar com possíveis histórias (...) [Machado, 1997, p. 213].

A película linear não é interativa. Ela aciona o hipertexto mental do espectador, sua imaginação solitária. Quanto aos outros suportes citados (tecnologia digital), eles funcionam como base na lógica hipertextual que permite ao usuário, “a partir da disponibilidade das variantes e das bifurcações possíveis da história, intervir diretamente sobre o desenvolvimento do enredo cinematográfico” [Machado, 1997, p. 10].

O autor trata os fundamentos da interatividade em três binômios, que são igualmente trabalhados por Silva [2006]. São eles: a) participação-intervenção, b) bidirecionalidade-hibridação e c) potencialidade-permutabilidade.

Na participação, o usuário além de emitir e receber informações no filme *Maldita Escolha ele* também passa a ser um potencial emissor. A bidirecionalidade acontece quando o emissor e receptor tem a mesma possibilidade de comunicação contínua. Fazendo com que a informação “gire” o tempo todo, assim, o receptor se torna potencialmente um emissor e vice-versa. O telefone é um exemplo de bidirecionalidade, por ser interpessoal permite que o usuário passe e receba informações instantaneamente.

A *potencialidade-permutabilidade* permite que o usuário faça diversas conexões de forma não linear. Essa é outra característica do projeto *Maldita Escolha* que permite que o usuário saia de um ponto a outro sem passar por pontos intermediários e com isso todos os eventos desencadeados são de acordo com as combinações feitas por eles. .

A perspectiva política tratada por Machado [1997] ressalta acerca da ideia de não haver distinção de princípios entre a audiência e a gestão de televisão. E nisto está um fundamento interativo da comunicação. Na perspectiva sensorial o seu mundo está diretamente ligado às disposições de participação, e pode ser tomado em destaque na teoria da comunicação. O sensorial pode ser colocado como agente da verdadeira participação-intervenção do usuário, fazendo ocupar-se exclusivamente com a hiperatividade sensorio-motora que não interfere e nem modifica o conteúdo. Na perspectiva comunicacional, Marchand *apud* Silva

[2006, p. 9] chama de “uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação”. A participação do usuário no conteúdo faz com que o emissor e receptor mudem de papel, ou ajam em conjunto.

A bidirecionalidade-hibridação é tratada por Arlindo Machado a partir da crítica à teoria comunicacional funcionalista que cristalizou a disjunção da emissão e recepção. A noção de bidirecionalidade, vista na teledifusão como reversibilidade entre emissão e recepção, como conversação, ganha maior riqueza no campo das artes plásticas, das artes cênicas, e da literatura. No entanto aparece em cena a coautoria, o receptor passa a ser visto como co-criador da obra. A hibridação aparece na dimensão de fusão. Quando se fala em bidirecionalidade do telefone entende-se uma comunicação de mão dupla, mas não necessariamente a fusão de A e B.

A permutabilidade-potencialidade pode ser expressa na interatividade. A liberdade que o usuário tem para navegar de forma aleatória só é possível através da tecnologia que torna o computador um sistema interativo. Permitindo assim um grande armazenamento de informações e uma grande gama de liberdade para combiná-las e produzir narrativas possíveis.

Há multimídia “linear” que apenas conta a história, sua definição é a composição de “sistemas muito abertos que dão oportunidade de o usuário ter sua própria experiência de conteúdo, única”. Esta distinção feita por D. Kapelian *apud* Silva [1998] não menciona a hipermídia, mas este termo está na segunda modalidade da multimídia. Na primeira modalidade define-se como combinação de texto, da arte gráfica, do som e da animação e do vídeo monitorada por computador e exposto aos sentidos do receptor. Esse usuário conta com opções que ele pode combinar. Sendo elementos prontos que apenas contam a história. Já a hipermídia conta com as opções de escolha da multimídia e ainda sobre o usuário que se dispõe de uma estrutura hipertextual pela qual pode mover-se com autonomia não só para combinar dados, mas para alterá-los, para criar novos dados e para criar novas rotas de navegação. Na hipermídia o usuário conta com elementos hiperlinkados com múltiplas entradas e saídas, no qual pode mover-se com muita liberdade.

Ao concluir o pensamento sobre interatividade, retornamos ao pensamento de Ryan [2005] onde define quatro camadas como níveis ou tipos possíveis de interatividade. São eles: os periféricos interativos onde a história é emoldurada por uma interface interativa, porém nem a história e nem a apresentação são afetados. Em segundo nível temos o que a autora chama de interatividade discurso narrativa em que os materiais que constituem a história são totalmente predeterminados e sua apresentação ao usuário é variável. O terceiro nível trata a interatividade da criação de variações em uma história parcialmente pré-definida no qual o usuário desempenha um papel de um membro da história e o sistema em contrapartida oferece uma liberdade de

ação, o objetivo da agência do usuário é para o processo ao longo do enredo e o sistema continua no controle da narrativa. O quarto e último nível é o arco narrativo pré-determinado para respeitar a estrutura narrativa, este tipo de nível só permite vertentes que mesclam uma narrativa subjacente parecido como um fluxograma. Este sistema se aproxima do objeto empírico deste estudo. Não importando o caminho que tomou o usuário.

3 Maldita Escolha: a aplicação

A ideia

A partir de uma ideia na disciplina Multimídia Experimental do curso de Produção Multimídia do Centro Universitário de Belo Horizonte, no ano de 2008, desenvolveu-se um curta experimental “ZZZzzz” e uma instalação “Dino no espaço sideral” que possibilitou o desenvolvimento do *hardware* dedicado e a narrativa não-linear proposta no filme *Maldita Escolha*. Ainda no 4º semestre desenvolveram-se as pesquisas relacionadas ao tema, o roteiro e o módulo.

O filme

O filme interativo *Maldita Escolha* é um projeto universitário experimental realizado com pouco recurso financeiro. Ele apresenta uma narrativa não linear, uma câmera (amadora) para se fazer todos os ângulos, além de recursos não sofisticados de filmagem. Seu roteiro foi criado coletivamente pelos alunos integrantes do curso de Produção Multimídia, apresentando várias versões – todas baseadas na ideia original do aluno Rodrigo Santos. Foram consideradas várias possibilidades de narrativas e suas prováveis bifurcações.

Maldita Escolha permite a participação do usuário, entretanto, as várias possibilidades de desenvolvimento do filme são pré-determinadas e estabelecidas de acordo com a proposta dos produtores, por isso não se pretende seguir uma corrente que vê no cinema interativo o fim da questão autoral. O filme teve sua apresentação realizada na Escola de Cinema Cuba pelo professor Doutor Vicente Gosciola da Universidade SENAC e PUC-SP, no ano de 2010, onde recebeu críticas e elogios dos presentes na apresentação.

O processo de realização do filme

Todas as locações foram na cidade de Caetanópolis/MG por possuir um cenário natural, adequado às determinações do roteiro. As filmagens foram realizadas durante 8 dias consecutivos do mês de janeiro de 2008. A equipe foi formada por 6 (seis) alunos – responsáveis por esse trabalho – os quais desempenharam funções de atuação, produção, direção

e filmagem, concomitantemente e com 8 (oito) figurantes moradores da região.

Além da capacidade de criar, a produção do filme recebeu o auxílio e cooperação de várias pessoas. *Maldita Escolha* foi um filme aberto para quem quisesse prestar auxílio. Boa parte do marketing do filme foi propagada da forma mais eficaz: o processo de boca a boca realizada pela própria comunidade local. Quem quisesse atuar como zumbi (figurante), bastava aparecer nas gravações, à participação do filme foi aberta para a comunidade local.

O roteiro foi adaptado diversas vezes para possibilitar as várias narrativas. À medida que se alterava o roteiro, pensava-se em novas sequências, isso ocorria para permitir uma montagem interessante, mantendo assim, a proposta do filme. O processo de filmagem e de edição necessitou de um organograma e de uma arquitetura com o intuito de orientar como cada sequência seria apresentada, bem como as possibilidades de interatividade que se teria a partir dela. O filme apresenta 3 (três) tipos de intensidade de escolha:

- a) Pequena intensidade: a escolha não altera a narrativa;
- b) Média intensidade: a escolha modifica parcialmente a narrativa;
- c) Alta intensidade: a escolha muda completamente a narrativa.

A história

A história do filme tem narrativa não linear e parte da profecia do velho Caetano (personagem do filme, um dos primeiros habitantes da região) que, em 1890 teria profetizado a infestação de seres hostis na região, hoje conhecida como Caetanópolis. O filme gira em torno de um casal de namorados que resolve passar um final de semana romântico em um hotel fazenda da cidade.

A história é bem equilibrada, contendo cenas de drama, ação, vários momentos de comédia e outros de neutralidade e sangue, muito sangue. Durante o desenrolar do filme acontecem vários clichês relativo a filmes do mesmo gênero.

As plataformas

Durante o processo de pesquisas descobriu-se um filme realizado em 1992 nos Estados Unidos, cujo título é: *Eu sou seu homem*. É considerado por muitos, o primeiro filme interativo do mundo, visto que apresenta a interatividade na sua narrativa, além de ter um cinema adaptado com poltronas de botões. Dessa maneira, permitia-se ao espectador decidir o caminho da narrativa. Diante dessas informações, resolveu-se modificar o foco do trabalho para multiplataformas, utilizando-se o audiovisual interativo que estava em fase de conclusão.

Cinema:

Trata-se da simulação em plataforma PC com *Hardware* Dedicado.

Filme Interativo *Maldita Escolha* incorporado a uma aplicação em flash que reconhece as opções escolhidas pela plateia e dará sequência ao filme. Para essa interação será utilizado um módulo com pads independentes para cada espectador.

Necessário: PC (USB, Driver DVD, 512 RAM, 2 GHZ), Módulo Interativo, DVD-Rom *Maldita Escolha*. Vale ressaltar que nenhum dos integrantes tinha conhecimento técnico para desenvolver o *hardware* e sua construção de se deu através de inúmeras tentativas e pesquisas.

Celular:

Filme Interativo *Maldita Escolha* incorporado a uma aplicação em *flash lite* que reconhece as opções escolhidas pelo espectador e dará sequência ao filme. Para essa interação serão utilizadas as teclas do aparelho celular. Necessário: Aparelho celular compatível com *Flash Lite 2.1*; Aplicação *Maldita Escolha - Mobile*.

DVD - Vídeo:

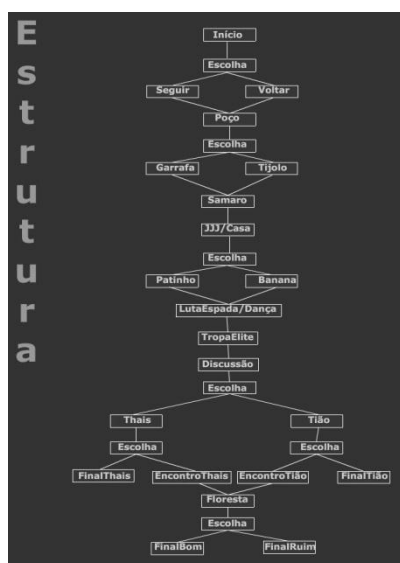
Filme Interativo *Maldita Escolha* em DVD - Vídeo com menus programados de forma a reconhecer as opções escolhidas pelo espectador e dar sequência ao filme. Para essa interação será utilizado o controle remoto do aparelho de DVD. Necessário: TV e DVD Player com controle remoto, DVD - Vídeo *Maldita Escolha - Mobile*.

WEB:

Filme Interativo *Maldita Escolha* disponibilizado em site na *web*, utilizando vídeo *stream*, incorporado em aplicação em *flash*, que reconhecerá as opções escolhidas pelo espectador e dará sequência ao filme. Para essa interação será utilizado o mouse. O filme está disponibilizado através do site www.youtube.com com a *tag Maldita Escolha- Evil Choice* (Interactive Movie). Necessário: PC com conexão com a internet, *flash player*, *mouse*.

Em todas as plataformas se preserva o nível de interatividade do filme.

4 Metodologia



Figural: Fluxograma do filme Maldita Escolha
Fonte: Elaborado pelo autor

A figura 1 apresenta o fluxograma do objeto empírico do presente trabalho. Nele encontramos as alternativas oferecidas pelos seus produtores aos usuários desta obra. A colocação da palavra “escolha” se entende como um chamado dos produtores ao usuário para interferir na história, o que chamamos de “interatividade”. A história inicia com os dois personagens e assim o filme se desenvolve até a parte denominada “discussão” onde o usuário é chamado a escolher entre os dois personagens para prosseguir na história, tendo a possibilidade de realizar o encontro entre os personagens ou não. O filme tem a duração mínima de 18 minutos e a máxima de 26 minutos, de acordo com as opções realizadas.

Alguns pontos chamam a atenção, principalmente aqueles que antecedem as escolhas. Por exemplo, “Poço”, que é o ponto onde o usuário realizará a escolha das opções propostas na obra. Samaro é o personagem do filme sendo um dos vilões, inspirado no filme *O Chamado (2002)*. O filme possui quatro finais distintos sendo: final com Thaís, final com Tião, final bom ou final ruim, sendo os dois últimos quando Tião e Thaís se reencontram.

Ao analisar o fluxograma vemos as possibilidades da narrativa que são propostas por seus produtores. As escolhas entre seguir e voltar/ “garrafa” e “tijolo” no primeiro momento não apresentam mudanças significativas, porém ao assistir a obra percebemos caminhos diferentes, alternativas e possibilidades que não estão presentes em uma escolha em relação à outra. A partir da discussão, o usuário percebe de forma mais consistente histórias paralelas no mesmo filme, de acordo com a opção realizada.

Ao partir da premissa que a interatividade é a manipulação de dados e que permite a alteração narrativa no audiovisual, percebemos na figura 1 a estrutura do filme *Maldita Escolha*. Nela percebemos um fluxograma que demonstra as ramificações narrativas que o filme pode realizar de acordo com o usuário. A interatividade, então, se limita a possibilidades de antemão deixada por seus produtores. Para analisar estas possibilidades fizemos um quadro 1 para verificar as possibilidades que o filme proporciona ao usuário.

Personagens	Tião	Thais
Tomadas de decisão	8	8
Possibilidades Narrativas	28	28
Finais possíveis	4	4
Opção de random	8	8

Quadro 1: Possibilidades de tomada de decisões para o usuário
Fonte: Elaborado pelo autor

A partir deste levantamento concluímos que a interatividade é realizada na tomada de decisões dos personagens em pontos específicos pré-determinado por seus produtores. As possibilidades de se constituir uma nova narrativa esta ligada a tomada de decisão do usuário por cada personagem ou quando em dupla. Segundo a metáfora de Ryan [2005], a interatividade do filme está em um quarto nível sendo um arco narrativo pré-determinado.

Ao analisar a narrativa e os meios para sua transmissão, quadro 2, verificamos que o filme se utiliza dos seguintes meios: *web*, *móvil*, *DVD - Vídeo* e *cinema*. Apesar de a narrativa ser a mesma, cada mídia possui uma particularidade ao enviar a mensagem ao usuário. Partindo do pressuposto que todas as mídias são em formato digital analisamos suas características.

Mídia	Possui algum player específico*	Número de usuários	Possibilidade de comentários	Nível de interatividade
Web	Sim	1	Sim	Médio
DVD - vídeo	Não	1	Não	Baixo
Móvil	Sim	1	Não	Baixo
Cinema	Sim	250*	Não	Baixo

Quadro 2: Meios para a transmissão do filme

Fonte: Elaborado pelo autor

*player específico são as mídias que poderão ser utilizadas para visualização da obra.

*250 é o número de pessoas presentes em uma sala de cinema, este número pode ser maior ou menor.

Algumas considerações a esta análise. Ao analisar a interatividade e sua aplicação na obra, classifiquei-a em níveis quanto às possíveis ações realizadas pelos usuários, sendo assim baixa interatividade (quando usuário só interage na escolha) média interatividade (quando usuário pode postar um comentário e realizar escolhas) e alta interatividade (quando usuário tem livre acesso à escolha de personagens e suas decisões, além de comentar suas escolhas). Na mídia cinema percebe-se uma escolha coletiva da narrativa onde a opção com maior número de votos é a escolhida. Nas demais mídias a escolha é individual em que o usuário a sua maneira escolhe a narrativa que mais lhe agrada.

5 Conclusão

Ao analisar as narrativas digitais, verificamos um convite ao usuário à participação na construção de novos ambientes comunicacionais. A narrativa se apresenta como uma forma social de interação entre a sociedade e os meios de produção, onde características como a bidirecionalidade, a livre troca de informação e a interatividade ajudam a construir uma sociedade em rede multiplataformas.

O processo de produção se torna mais democrático quando todos possuem acesso ao mesmo conteúdo e a produção dos meios. Assim com o advento de mídias da sociedade em rede esta democratização chegou às narrativas, possibilitando que histórias fossem contadas e recontadas de formas e formatos diferentes. O presente trabalho realizou um recorte ao analisar as narrativas digitais, que abordaram as narrativas no campo da comunicação e no campo das artes. Contribuindo assim para uma reflexão na forma de se produzir conteúdos que está em processo contínuo de formação.

A cada nova mídia percebeu-se uma nova hibridação entre os meios e o desaparecimento de bordas que delimitam as novas formas de comunicação. Hoje um mesmo produto comunicacional pode transitar em diversos formatos digitais, sem a preocupação do suporte e sim de *codecs* e *plugins* para sua reprodutibilidade. Mas esta mesma narrativa possui seus questionamentos quando tratamos de algo interativo, colocando em questão até que ponto podemos considerar como produto interativo ou reativo. Porém, não podemos deixar de reconhecer que esta narrativa que se constitui e contribui para produção comunicacional, seja em uma perspectiva mercadológica ou artística.

A experimentação convoca a criatividade de produtores de conteúdo para criação de produtos híbridos e sem bordas. A obra *Maldita Escolha* é fruto desta experimentação, onde todo o processo foi concebido desde produção do *hardware* até a edição da obra. O que posso ver no PC pode ser reproduzido no celular, na TV, no *iPod* e em outros meios disponíveis, sem ter a necessidade de se produzir vários formatos e sim um para vários formatos. Uma linguagem que não é pura, mas híbrida, móvel, bidirecional que proporciona um passeio por vários modos de endereçamento e afetação. Produzir conteúdos midiáticos requer hoje não ter vários suportes midiáticos e sim uma narrativa que suporta todas elas.

O trabalho revelou as possibilidades que a narratividade propõe não apenas tecnológicas, mas também na integração entre produtores, usuários e mídias. Por meio de uma fluidez percebemos que esta narrativa passa por vários meios integrando todos em um só produto. Este trabalho não teve como propósito esgotar o assunto, mas fomentar a discussão deste tipo de narrativa que se apresenta de forma democrática onde todos podem usufruir do mesmo conteúdo midiático de várias formas. Isso torna a narrativa

digital uma linguagem universal da sociedade em rede, uma vez que a contribuição é livre e necessária para a nova constituição da linguagem que se cria e se transforma a cada iPod, iPad, MP12, etc.

Referências

- ANDERSON, Chris. 2006. *A Cauda Longa do mercado de massa ao mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. 2002. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes.
- COUTINHO, Eduardo; FURTADO, Jorge; XAVIER, Ismail. O sujeito (extra) ordinário. 2005. In: MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir. (Org.). *O cinema do real*. São Paulo: CosacNaify.
- DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. 2005. *Cinema Digital: um novo cinema?* São Paulo: Imprensa Oficial.
- ENZENSBERGER, H. M. 1997. Elementos para uma teoria os meios de comunicação [on-line]. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979, p. 25. In: MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas/São Paulo: Papyrus. Disponível em: <www.mnemocine.com.br/cinema/historiatextos/carla2int.htm - 24k>. [Acesso em: 21 abr. 2008].
- ERDAL, I. J. 2007. Researching Media Convergence and Crossmedia News Production: Mapping the Field. *Nordicom Review*, v. 28, n. 2, p. 51-61.
- GÓMEZ, Jeff. 2010. A globalização no universo dos blogs. In: *Campus Party [on-line]*. São Paulo-SP. Disponível em: <http://mediatizandonos.blogspot.com/2010/02/conteudos-blogs-globalizados-e.html>. [Acesso em: 09 dez. 2010].
- GOSCIOLA, Vicente. 2003. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo.
- JARDIM, Gabriela. A globalização no universo dos blogs. In: *Campus Party [on-line]*. São Paulo-SP. Disponível em: <http://mediatizandonos.blogspot.com/2010/02/conteudos-blogs-globalizados-e.html>. [Acesso em: 09 dez. 2010].
- JENKINS, H. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. Nova Iorque: NYU Press.
- LANDOW, George. 1992. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins Uni. Press.
- LUNENFELD, Peter. 2005. Os mitos do cinema interativo. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.

MACHADO, Arlindo. 1997. *Pré-cinemas & pós-cinemas* [on-line]. Campinas/SP: Papirus. Disponível em: <www.mnemocine.com.br/cinema/historiatextos/carla2int.htm - 24k>. [Acesso em: 21 abr. 2008].

MANOVICH, Lev. 2004. *Image after Matrix* [on-line]. Disponível em: <<http://www.manovich.net>>. [Acesso em: 13 abr. 2008].

MURRAY, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck: the future of the narrative in cyberspace*. Massachusetts: MIT Press.

RYAN, Marie-Laure. 2005. *Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*. Based on a talk presented at the Conference "Interactivity of Digital Texts Münster, Germany, May.

SANTAELLA, Lúcia. 2003. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

_____. 2005. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, FAPESP.

_____. 2004. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus.

SILVA, Marco. 2006. *O que é interatividade*. São Paulo: Boletim SENAC.

SQUIRRA, Sebastião. 2005. O telejornalismo na Internet0 *Revista Comunicação & Sociedade*. S. Bernardo do Campo. p. 40-54, 2005.