

Programe-se: uma proposta de experimentação transmídia¹

Tcharly Magalhães BRIGLIA²
Dilson Alves de Souza Reis JÚNIOR³
Tainan Maria Barbosa de Souza PIANTAVINHA⁴
Betânia Maria Vilas Bôas BARRETO⁵
Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

RESUMO

Programe-se foi produzido como trabalho de conclusão de curso (TCC) na graduação em Comunicação Social (Rádio e TV). Por se tratar de um projeto transmídia, é desdobrado em um documentário, uma série de programas para a internet e um *e-book*. O trabalho centra-se na análise dos impactos da convergência midiática na linguagem e na produção de conteúdos para a televisão brasileira, bem como em problematizações concernentes ao comportamento do público contemporâneo. As discussões traçam um panorama acerca das tendências e perspectivas para o futuro da televisão, em meio à ascensão de outras mídias e de fenômenos de participação dos telespectadores. A narrativa em múltiplas plataformas foi o modo encontrado de experimentar a aplicabilidade do conceito de transmídia, em um exercício teórico-prático de pesquisa.

PALAVRAS-CHAVE: televisão; convergência; transmídia; multiplataforma

1 INTRODUÇÃO

O que é a televisão hoje? Defini-la em poucas palavras seria reduzi-la em conceitos que não dão conta de traduzir sua complexidade. Embora ainda seja responsável por reunir uma audiência de milhões de espectadores, a TV vive uma fase de transição, que já permite ao público dominar outras formas de acesso aos conteúdos audiovisuais, especialmente com o desenvolvimento da internet e o crescimento dos serviços de vídeo *on demand*, tais como o *YouTube*, o *Vimeo*, o *Dailymotion*, o *Netflix* e outros. Os níveis de interação são diferentes, haja vista que muitos já assistem à programação ao mesmo tempo em que acessam o celular e o computador. Diante das formas atuais de consumo dos produtos televisivos, a TV está, assim, em uma fase de intensa transformação.

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Multimídia.

² Aluno líder do grupo e recém-graduado no curso de Comunicação Social (Rádio e TV), da Universidade Estadual de Santa Cruz, e-mail: tcharlybriglia@gmail.com.

³ Estudante recém-graduado no curso de Comunicação Social (Rádio e TV), da Universidade Estadual de Santa Cruz, e-mail: dilsonreis_@hotmail.com.

⁴ Estudante recém-graduada no curso de Comunicação Social (Rádio e TV), da Universidade Estadual de Santa Cruz, e-mail: taipiantavinha@gmail.com.

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social (Rádio e TV), da Universidade Estadual de Santa Cruz, e-mail: bete_vilas@hotmail.com.

Alguns fenômenos delimitadores de tal cenário são os objetos de estudo desse trabalho, que se desdobra em um documentário, um *e-book* e um programa *online*, dado o seu teor transmidiático. O projeto tem como público-alvo direto os pesquisadores e profissionais da TV; estudantes de Comunicação; bem como jovens e adultos em geral, telespectadores e usuários de redes sociais e de outras plataformas.

A narrativa transmídia foi trabalhada, nessa proposta, sob a ótica de Jenkins (2009): “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Desse modo, amplia-se o engajamento do público, visto que as discussões de uma mídia são complementadas pelas outras. Para Jenkins (2009), a narrativa transmidiática é uma resposta estética à convergência. Os leitores, espectadores e fãs têm a chance de juntarem peças e construir a história conforme cada meio desenrola sua narrativa.

2 OBJETIVO

O objetivo geral foi analisar como a convergência de mídias tem influenciado as transformações nas estratégias de produção e narrativas audiovisuais da TV, na perspectiva dos profissionais envolvidos em cadeias produtivas da TV brasileira, aberta e fechada.

Do ponto de vista prático, os objetivos específicos se concentraram na produção de um documentário sobre as características, influências e tendências da televisão brasileira no cenário contemporâneo. Além disso, intentou-se ampliar a dimensão narrativa e conceitual, a partir da escrita de um *e-book*, com a síntese dos principais conceitos teóricos abordados na pesquisa, e uma série de programas para a internet, centrados na discussão sobre áreas específicas da atuação de um profissional de TV, tais como o telejornalismo, o entretenimento, o esporte e os segmentos de televisão aberta e fechada.

Outro objetivo foi estudar como a produção televisiva absorve o telespectador em sua condição de consumidor de produtos televisivos, e qual o impacto da participação do público na criação de conteúdos para a TV aberta e fechada. Diante desse cenário, buscou-se, de igual modo, investigar as possíveis mudanças no modo de fazer televisão no contexto contemporâneo de mídias convergentes, a partir das noções de cibercultura, segunda tela, hipertelevisão, interatividade, interator, dentre outros. Para isso, foi preciso experimentar a aplicabilidade dos conceitos de convergência e transmídia, a partir da produção de conteúdos específicos de caráter multiplataforma.

3 JUSTIFICATIVA

Diante da necessidade de pensar como será a “TV do futuro” e também do presente, uma vez que já se notam as transformações na contemporaneidade, justifica-se a relevância desse projeto. A abordagem realizada pode contribuir para a compreensão de conceitos e de fenômenos que interferem na relação entre o público e o meio de comunicação de massa mais influente na sociedade brasileira⁶. Compreende-se, assim, que este trabalho pode suscitar discussões pertinentes, para uma área de estudo em ascensão.

Entende-se que ainda há uma parcela da população que não tem acesso a muitos desses recursos, no entanto, o impacto provocado pelas múltiplas telas tem gerado a necessidade de se refletir sobre o papel da TV na contemporaneidade, tendo em vista, entre outros fatores, o fato de o brasileiro se utilizar mais das múltiplas telas do que a média global⁷. Os programas televisivos, muitas vezes, ocupam os *trending topics*, a lista de assuntos mais comentados do *Twitter*. Tantas mudanças comportamentais também inquietam os anunciantes, caso a grade convencional perca espaço, e o consumo de conteúdo em multiplataforma transforme, por completo, o modo de ver TV.

O título *Programe-se* provoca a ideia de que é preciso programar-se para a TV que está surgindo, a partir da análise de realidades, tendências e perspectivas. Também há uma referência à programação, com a reflexão acerca da habilidade de o telespectador programar e ver o que deseja, no momento escolhido. Essas alternativas de interação, viabilizadas pela evolução das mídias e dos aparatos tecnológicos, questionam as estruturas tradicionais da televisão, sustentadas na lógica da grade de programação.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica qualitativa, objetivando a cobertura de temas ligados à convergência, à emergência das mídias sociais e à interatividade entre

⁶ Conforme dados da Pesquisa Brasileira de Mídias (BRASIL, 2015), o percentual de brasileiros que assiste à televisão é de 95%. Em média, a população fica diante da TV em torno de 4h30min por dia, de segunda a sexta; já aos finais de semana, o tempo médio é de 4h14min. A maior exposição acontece no período das 18h às 23h. Nos finais de semana, há um pico de audiência no período vespertino.

⁷ A pesquisa considerou a TV, o *laptop*, o *smartphone* e o *tablet* como as quatro principais telas em uso na contemporaneidade. O resultado comprovou o alto índice de uso no Brasil, que dedica mais tempo por dia às telas do que a média global: 474 minutos no Brasil vs. 417 minutos na média global. Na ordem de utilização, o *smartphone* e o *laptop* ficam, respectivamente, em primeiro e segundo lugares, seguidos pela TV e pelo *tablet*. Redação News, 10 nov. 2014. Disponível em: <<http://www.adnews.com.br/midia/brasileiro-gasta-mais-tempo-por-dia-em-telas-do-que-a-media-global>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

produtores e consumidores. A cultura da convergência é aqui entendida como um fenômeno decorrente da transformação cultural e tecnológica, proporcionada pela relação entre as chamadas “novas” e “velhas” mídias (JENKINS, 2009, p. 29), e o fluxo de conteúdo veiculado nas diversas plataformas midiáticas, que tem proporcionado um diálogo maior entre os diversos meios de comunicação, como o rádio, a televisão e a internet, formando, assim, uma cultura participativa (JENKINS, 2009; 2014).

Machado (2014) propõe o surgimento de uma categoria denominada *iterator*, que, diferentemente do espectador tradicional, participa dos ambientes de interação e exige experiências com maiores níveis de mobilidade, como a composição da sua própria grade de programação e a criação de maneiras particulares de interlocução com os conteúdos. Observa-se também que os níveis contemporâneos de interatividade (PRIMO, 2007) são diferentes, haja vista que muitos já assistem à TV ao mesmo tempo em que acessam o celular e o computador, na prática denominada de *social TV* (PROUX; SHEPATIN, 2012), evidência da relação que há entre a televisão e as múltiplas plataformas midiáticas. Algumas emissoras já desenvolvem, inclusive, aplicativos específicos que buscam manter a audiência engajada na atração exibida, com uma camada paralela de conteúdo, definida por Proux e Shepatin (2012), como *second screen* (em português: “segunda tela”).

A pesquisa também teve como base Scolari (2008), que discorre sobre a noção de “hipertelevisão”, marcada por fatores particulares, como a interação entre o público, os conteúdos e as mídias digitais; as novas formas de narrativa, a disposição dos conteúdos na tela, entre outros fatores delimitadores do paradigma contemporâneo. Acerca dos estudos sobre grade de programação e as suas transformações relacionadas ao comportamento do público, recorreremos a Fachine (2014).

Todas as etapas metodológicas típicas de um produto audiovisual foram realizadas: a pré-produção, marcada, entre outros elementos, pela pesquisa, organização da equipe, elaboração do pré-roteiro, do projeto executivo e o planejamento de todo o processo; a produção, entendida como o estágio das gravações; e a pós-produção, caracterizada, substancialmente pela edição e sonorização. No total, todo esse processo durou um ano.

Quanto à metodologia de produção do documentário, foi realizada uma pesquisa de cunho exploratório, no intuito de identificar e escolher elementos do formato que se aplicavam à linguagem pretendida. Recorreremos, entre outras, às teorias de Nichols (2005), Puccini (2012), Ramos (2008) e Bernard (2008). No âmbito dos tipos de documentário (NICHOLS, 2005), Programme-se é do tipo participativo. Embora não enfatize por completo

a experiência do documentarista, tem na entrevista o seu elemento primordial. O ponto de vista do cineasta, nesse caso, é materializado pela conexão entre as vozes participantes do material. Para as gravações das entrevistas, utilizamos o método individual (GASKELL, 2003), centralizado em um tópico guia que reunia as principais temáticas de abordagem.

As mesmas etapas de produção audiovisual foram seguidas no programa *online*. Já para o *e-book*, as técnicas de pesquisa foram cruciais. A partir dos fichamentos, resenhas e resumos elaborados ao longo do processo, tornou-se possível escrever o texto do livro, embasado por autores de referência nacional e internacional em suas respectivas áreas.

Outra técnica empregada foi a análise de trabalhos considerados referências audiovisuais, tanto no que concerne à linguagem quanto à estrutura da narrativa. Para o documentário, serviram como inspiração: a série *No Estranho Planeta dos Seres Audiovisuais* (Canal Futura, 2008); o documentário *Mercado de Notícias* (2014), de Jorge Furtado; a série *O Futuro da Televisão* (Austrália, 2012), do projeto *Visão 2020 (2020 Vision)*; e o programa de entrevistas *Ofício em Cena* (Globo News, 2015). Quanto ao programa *online*, as inspirações foram o seriado *Os Normais* (Rede Globo, 2001-2003), e o programa *Top Top MTV* (MTV Brasil, 2004-2010).

Ainda no campo técnico, é importante destacar a opção de gravar as entrevistas com quatro câmeras (a primeira para captação de planos médios e americanos; a segunda para os primeiros planos, a terceira para registro de imagens pouco usuais; e por fim, um *GoPro*, que captou planos abertos e gerais). Tal variação permitiu uma edição dinâmica e conferiu, especialmente ao documentário, uma estética alternativa. Por isso, a narrativa é composta por planos e enquadramentos feitos com molduras, foco e desfoco, e outras estratégias visuais diferenciadas. A intenção foi estabelecer uma aproximação maior com o público, a partir da apresentação de aspectos muitas vezes ocultados em uma produção televisiva. Ao ter acesso aos bastidores, o espectador amplia sua experiência com a obra audiovisual.

Desse modo, a estética conceitual empregada no documentário foi centrada no movimento, linguagem importante para o vídeo. O movimento está presente tanto no sentido metafórico, com a abordagem sobre as transformações televisivas, quanto no aspecto visual, por meio dos recursos de computação gráfica e das imagens que desempenharam o papel de “olho-câmera”. Esse traço videográfico distintivo não foi utilizado no programa, dada à necessidade de delimitação da linguagem de cada produto.

Outras técnicas foram empregadas na pós-produção. A computação gráfica do documentário foi toda baseada no conceito de NDA (*New Digital Aesthetics*, (em

português, Nova Estética Digital), que é caracterizada pelo uso da beleza da distorção gráfica de vídeos, jogos (principalmente os da década de 1980) e *pixels*. Com a visão humana cada vez mais centralizada às telas de *smartphones*, televisores e *tablets*, essa estética enfatiza os erros cometidos pelas máquinas, com a sugestão, por exemplo, de falhas gráficas no sistema. Assim, o videografismo foi um traço identificador da linguagem de cada produto, com o emprego de recursos distintos no documentário e no programa. O livro também recebeu um tratamento gráfico diferenciado, haja vista a necessidade de demarcação conceitual de cada desdobramento textual desta narrativa transmídia.

Quanto à trilha musical, a composição foi realizada na DAW (*Digital Work Station*, em português, a “estação de trabalho de áudio digital”) *Ableton Live*. Buscou-se transmitir uma estética contemporânea e próxima ao teor de discussões suscitadas pela narrativa. Considerando o caráter tecnológico aludido, todos os instrumentos foram virtuais – *Virtual Studio Technology* (em português, “Tecnologia de Estúdio Virtual”). Daí, o fato de as músicas usadas serem caracterizadas pelo uso dos sintetizadores – timbres eletrônicos – e de instrumentos como bateria, percussão, baixo, guitarra, pianos e *strings*, timbres responsáveis pela ambiência da trilha musical. O trabalho de desenho de som também cumpriu função primordial, ao dialogar com a camada visual, permitindo que a banda sonora adquirisse a sua devida importância estética e comunicativa, própria de produtos audiovisuais. Os recursos para trilha em *background* e para delimitação do *design* de som foram usados no documentário e no programa *online*.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

De janeiro a julho de 2015, ocorreu o processo de pré-produção, com as pesquisas e a elaboração do projeto executivo, pré-roteiro e os contatos com apoiadores e entrevistados. Desde o princípio, foi decidido que seriam realizadas entrevistas com profissionais envolvidos em cadeias produtivas da televisão nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo. O deslocamento para outros estados e cidades justificou-se pela necessidade de captar o ponto de vista de quem trabalha diretamente com TV nas emissoras e produtoras responsáveis por experiências audiovisuais mais divulgadas e representativas dos fenômenos aqui discutidos.

As entrevistas giraram em torno dos seguintes temas: importância da TV no cenário da convergência midiática; impacto da internet e de outras tecnologias na produção

televisiva; o perfil do público contemporâneo e as interações entre produtores e consumidores; a força da grade de programação em meio à ascensão das plataformas de vídeo *on demand*; potencialidades e fragilidades da TV aberta e da TV fechada; as possíveis mudanças na linguagem televisiva; as transformações na carreira de cada entrevistado causadas pela tecnologia e, por fim, as perspectivas para a televisão do futuro.

Em julho, já havíamos confirmado todos os participantes. São eles: Bruno Pinaud, Bruno Altieri e Camila Fonseca (agência de publicidade NBS – RJ), Marcílio Moraes e Cláudia Aied (Rede Record), Celso Zucatelli, Franz Vacek e Wanderley Villa Nova (Rede TV!), Débora Garcia, Juli Wexel e Márcio Motokane (Canal Futura), Thelma Guedes e Guilherme Bokel (Rede Globo), Ricardo Boechat (TV Bandeirantes), Rubens Pozzi (ESPN Brasil), Carlos Queiroz (Fox Brasil), Cláudio Peralta (Conspiração), Luís Nachbin (Matrioska Filmes), Flávia Lima (GNT), Susanna Lira (Modo Operante Produções), Leo Madeira (Liv Produções), Lecuk Ishida (Bossa Nova Films), e Vida Alves (Museu da TV).

De 22 a 27 de julho, a equipe – composta pelo trio de realizadores, o cinegrafista e supervisor técnico, e a assistente de produção – gravaram as entrevistas no Rio de Janeiro. De 28 a 31 de julho, o grupo gravou em São Paulo. Por se tratar de uma produção acadêmica, com orçamento alto para os padrões universitários, foi necessário aproveitar de forma adequada todos os dias, respeitando o rigoroso planejamento que garantiu também todos os aspectos de infraestrutura, tais como hospedagem, alimentação e transporte.

Dada à complexidade do tema de *Programe-se*, a história é construída a partir de problematizações. Optou-se pela composição de uma narrativa densa e intensa, no sentido de serem apresentados muitos *takes*, de curtas duração. A trilha sonora também mostrou-se como um elemento de linguagem importante. Além de reforçarem o discurso e o videografismo, os efeitos sonoros conseguiram balancear a complexidade discursiva presente no vídeo, contribuindo para manter a atenção e o interesse do público.

Quanto à versão *online* de *Programe-se*, a pré-produção foi iniciada no mês de setembro de 2015, após as gravações das entrevistas. O programa, sustentado em um tom ficcional, é apresentado por um casal, que possui comportamentos distintos quanto ao relacionamento com os programas de televisão. O personagem masculino, interpretado pelo ator Thierry Brito, é um telespectador mais tradicional, acostumado a acompanhar a grade de programação de um modo mais linear. A personagem feminina, que coube à atriz Brisa Aziz, é uma espectadora com características mais contemporâneas, como o hábito de assistir aos conteúdos pela internet e em outros dispositivos. As situações representadas

pelo casal são o núcleo narrativo, intercaladas com trechos das entrevistas que não estão no documentário. A linguagem se aproxima de uma *sitcom*, no sentido de apresentar situações do cotidiano por meio da dramatização.

O programa apresenta traços de uma *websérie*, apropriação da narrativa seriada televisiva pela plataforma digital. No campo das narrativas seriadas estudadas por Machado (2000), pode-se dizer que a série encontra-se no terceiro grupo, uma vez que os personagens e as situações narrativas se mantêm, mas os episódios são independentes, com emissões completas e autônomas. A mudança recai na discussão de cada aspecto da produção televisiva. Estruturalmente, a série está dividida em dez episódios, cada um com tempo de duração entre três e cinco minutos, focados nas seguintes temáticas: TV aberta, telejornalismo, entretenimento, esporte, telenovela, série, TV fechada, documentário, publicidade e internet. A intenção foi manter o caráter conceitual de cada tema abordado, sem exagerar no didatismo, equilibrando informação e entretenimento.

O *e-book*, terceira ponta da tríade, é centrado nos conceitos teóricos, ampliando a experiência e o conteúdo do documentário e do programa. Assim, os eixos norteadores são os seguintes: cibercultura; interatividade; interface; convergência; vídeo *on demand*; cultura participativa; interator; redes sociais; segunda tela; *social TV*; transmídia; e hipertelevisão. Cada tema é enfatizado em um capítulo do livro, cujo formato teve como inspiração um guia de programação. O *e-book* é direcionado especificamente para pesquisadores ou interessados nos estudos que fundamentaram o projeto.

Ao longo do processo, foram usados também mecanismos de interação com o público, centrados em postagens nas redes sociais (RECUERO, 2009). Foram criados, assim: a página “Programe-se”, no *Facebook*; o perfil “DocPrograme-se”, no *Instagram*; o canal “Programe-se”, no *YouTube*; e o site⁸, compilador de toda a proposta. Além da divulgação dos bastidores, as redes sociais compuseram uma outra forma de expansão do projeto, com o escoamento de vídeos exclusivos e com abordagens sobre as temáticas, a partir do compartilhamento de notícias.

Considerando que a universidade entrou em greve no período de maio a agosto de 2015, o projeto acabou sendo apresentado à banca avaliadora em fevereiro de 2016, embora corresponda a um trabalho do semestre 2015.2. Como se exigia o ineditismo da proposta, os três produtos (documentário, *websérie* e *e-book*) só puderam ser disponibilizados para o grande público após a apresentação. De todo modo, essa dinâmica de escoamento

⁸ PROGRAME-SE. Disponível em: <<http://programese.wix.com/oficial>>. Acesso em: 15 mai. 2016.

progressivo também contribui para que os trabalhos acadêmicos alcancem novas esferas de atuação, após a conclusão do ciclo universitário. Nesse caso, concebido como produto transmídia, Programe-se segue como ferramenta de discussão sobre o impacto da convergência na televisão brasileira, tornando-se um material que pode circular em meios acadêmicos e sociais, ampliando a dimensão dos debates realizados.

6 CONSIDERAÇÕES

A hipótese de que a convergência tem alterado, de modo substancial, a forma de se fazer TV no Brasil foi comprovada, assim como foram atingidos os objetivos estabelecidos no início da pesquisa. Os profissionais entrevistados reforçaram as teorias estudadas, o que mostra que a imersão na prática foi essencial para evidenciar o caráter de transição dos tempos atuais, marcados por um rico diálogo entre os diferentes meios de comunicação.

Embora as audiências caminhem para uma interatividade mais enfática, sabe-se que o acesso à efetiva participação ainda é feito de modo tímido, uma vez que as barreiras sociais, os interesses políticos e econômicos e as dificuldades de ordem cultural e educacional, no país, impedem a democratização no acesso aos meios de comunicação. De todo modo, a internet, as redes sociais e os meios facilitadores da mobilidade têm apresentado novos caminhos para a formação de uma cultura participativa, que aos poucos, vai ocupando o devido lugar de protagonismo.

A produção de conteúdos em multiplataforma permitiu a experimentação da aplicabilidade de formatos típicos da contemporaneidade, em um exercício profícuo de criação e de linguagem, a partir da compreensão das relações e distinções entre cada meio. Desse modo, o programa na *web* cumpriu seu papel de adicionar novas camadas de sentido à proposta transmidiática e alimentar as discussões de modo a ampliar a experiência do documentário. Já o *e-book*, ao realizar o aprofundamento de questões teóricas que não puderem ser esmiuçadas nos produtos audiovisuais, permitiu um esclarecimento acerca dos fenômenos caracterizadores da convergência. Ainda não é possível afirmar, com clareza, qual será a televisão do futuro, mas registrar a mudança é fundamental para compreender melhor o momento e realizar novas pesquisas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNARD, Sheila Curran. **Documentário: técnicas para uma produção de alto impacto.** Tradução: Saulo Krieger. 2ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **PESQUISA BRASILEIRA DE MÍDIAS 2015**: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira. Brasília: Secom, 2015. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/BlogDoPlanalto/livro-2015-ok-3-2?related=1>>. Acesso em: 22 jun. 2015.

FECHINE, Yvana. Elogio à programação: repensando a televisão que não desapareceu. In: CARLÓN Mario; FECHINE, Yvana (org.). **O fim da televisão**. Trad.: Diego Andres Salcedo. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014, p.114-131.

GASKELL, George. Entrevistas individuais e grupais. In: BAUER, Martin, GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto imagem e som**: um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandrina. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Textos de Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green. Tradução: Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

MACHADO, Arlindo. A narrativa seriada. In: **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000, p.83-97.

MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta Lucía. Fim da televisão? In: CARLÓN Mario; FECHINE, Yvana (org.). **O fim da televisão**. Tradução: Andres Salcedo. Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014, p. 54-76.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução: Mônica Saddy Martins. Campinas: Papyrus, 2005.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PROUX, Mike; SHEPATIN, Stacey. **Social TV**: how marketers reach and engage audiences by connecting television to the web, social media, and mobile. New Jersey (EUA): 2012, John Wiley & sons, Inc.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário**: da pré-produção à pós-produção. Campinas: Papyrus, 2009.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... O que é mesmo documentário?** São Paulo: Senac, 2008.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. Disponível em: <<http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisnainternetrecuero.pdf>>. Acesso em: 7 jan. 2016.

SCOLARI, Carlos. **Hipermediacones**. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona (España): Gedisa Editorial, 2008.