

## A HitRECORD e a sua Construção Tecnocultural<sup>1</sup>

Larissa Almeida DE LA RUE<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

### RESUMO

O presente artigo tem como propósito uma breve apresentação da hitRECORD, uma comunidade online que atua na produção de conteúdo colaborativo. Ainda, buscamos realizar um rastreamento pelos conceitos de web 2.0 (O'REILLY, 2005), cultura da participação (SHIRKY, 2011) e tecnocultura (FISCHER, 2013) que suportam a existência de uma empresa como essa e fundamentam as ações que estruturam as lógicas operantes na interface da hitRECORD. Ainda, buscamos desenvolver como o conceito de remix que se enuncia na empresa de diferentes modos e como isso reflete a sua construção em um meio tecnocultural.

**PALAVRAS-CHAVE:** hitRECORD; remix; web 2.0; tecnocultura.

### 1 APRESENTAÇÃO

Primeiramente, apontamos como hoje um grande número de pessoas possui equipamentos que as possibilitem ser produtoras, equipamentos que as permitem “brincar” com as maneiras de produção de filmes, fotografias e músicas, o que vem convergindo na criação de espaços para a disponibilização desses materiais. Lev Manovich (2001) afirma que essa é uma qualidade da sociedade atual, pois as ações de copiar, recortar, colar e manipular os softwares e seus produtos já estão inscritas na cultura em que vivemos. Estas, aliás, são ações de manipulação que advêm da cultura do software, mas seus efeitos extrapolam o computador, tem repercussões na cultura e na forma como entendemos o que são e como podemos nos apropriar dos materiais desenvolvidos no computador.

Essas ações baseiam a lógica de que a tecnologia afeta os âmbitos sociais e culturais, mas também é afetada por estes. Isto é, na medida em que diferentes qualidades de cada mídia, como pintura, cinema, fotografia, foram se mesclando e proporcionando novas maneiras de se mixar conteúdo, a sociedade passou a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, email: laridelarue@gmail.com.

compreender as funcionalidades das mídias de uma forma diferenciada. Sendo assim, diferentes ações ao se unirem em uma mídia só, no computador, por exemplo, terminaram tendo uma repercussão social na qual a tecnologia afeta o cotidiano das pessoas. Com isso, nos valem do conceito de tecnocultura para compreender como se dão essas relações entre a tecnologia e a cultura. Dessa forma, incorporamos na lógica dos computadores as ações de copiar e colar, por exemplo, que previamente eram ações manuais de composição.

Montaño (2012a) define a tecnocultura como o ambiente criado pela web, bem como pelos dispositivos que estão relacionados a ela. A autora também comenta que estaríamos então, mixando as linguagens dos dispositivos técnicos através e com a web, uma vez que poderíamos unir diferentes funcionalidades em um só ambiente. Essa presença da cultura na tecnologia e vice-versa permite então que se possa realizar uma angulação teórica “que se apresenta interessada nas materialidades midiáticas, pensadas em suas técnicas e estéticas, mas como substâncias da cultura” (FISCHER, 2013, p. 43).

Gustavo Fischer (2013) aponta que a discussão sobre a relação do mundo no objeto e o objeto no mundo se faz extremamente importante enquanto estamos buscando realizar uma análise a partir de uma visada tecnológica. Sendo assim, a análise que aqui nos propomos a realizar busca apontar essa relação existente em um meio, aqui considerado como tecnocultural.

Nesse aspecto, por aqui entender que um meio ou ambiente é criado, entendemos que ele é perpassado por várias qualidades. Aqui também entendemos que o colaborativo é uma construção de sentidos inserida em uma determinada tecnocultura, que tem como aspecto preponderante o audiovisual. Esse meio constrói um ambiente que é colaborativo e tem o audiovisual no seu centro, por isso apresentaremos algumas materialidades do meio, sempre buscando o que há de audiovisual nelas. Isto é, as materialidades que aqui serão apresentadas estão inseridas em um meio que fomenta o seu cunho audiovisual – ou também, o seu audiovisual colaborativo. Assim, o viés tecnocultural que adotamos nos permite analisar o colaborativo que tem o audiovisual inserido em si como parte desse meio (em que a hitRECORD, nosso analisável se insere).

Ainda, Debra Shaw (apud FISCHER, 2013, p. 49) aponta que “qualquer meio tecnológico introduz mudanças de escala, velocidade e padrão nas atividades humanas”,

ou seja, a sociedade incorpora essas mudanças de tal maneira que se tornam intrínsecas suas. Podemos pensar que talvez a tecnocultura que aqui nos propomos a adotar como viés de análise modifique e permita a estruturação da web 2.0, por exemplo, e que esta seja considerada através de uma visada audiovisual.

Por isso, precisamos realizar uma análise profunda dos elementos que se apresentam para poder encontrar o que eles nos mostram de audiovisual colaborativo em si nesse meio. Fischer (2013, p. 52, grifo do autor) explana sobre como esse exercício de dissecação pode ser amparado no viés tecnocultural de análise, tendo em vista que estava visada “se estabelece **na relação** de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura”.

Desse modo, ao analisar uma empresa que se encontra alocada na web, necessitamos passar a entender que toda a estrutura do site deve ser analisada para podermos compreender o que há ali de audiovisual. Montañó (2015b) aponta que a inserção de um vídeo em uma plataforma web termina por mudar a forma pela qual vemos o audiovisual ali presente, tendo em vista que os vídeos estão conectados a outros vídeos, links e imagens. O audiovisual aqui analisado é toda a interface do site da hitRECORD, procurando compreender o que há de audiovisual como um todo e como ela enuncia o que é colaborativo nela a partir disso.

Isto é, consideramos o audiovisual como parte de uma tecnocultura que tem o colaborativo inscrito em si, mas esse meio também possui o audiovisual como uma das principais características. Assim, esse meio tecnocultural produz um audiovisual colaborativo, isso é parte do que iremos abordar e tentar compreender ao longo dessa pesquisa. Devido a isso, aqui podemos considerar o vídeo como o que está inserido dentro de um player, já o audiovisual transcende isso, podendo vir a ser toda a interface de um site (como da hitRECORD).

Suzana Kilpp (2015) afirma que o audiovisual pode ser pensado em sua dimensão técnica, discursiva e cultural, sendo isso então o que nos propomos a realizar nesse trabalho. Dessa forma, a dimensão técnica do objeto analisado é compreender o que ali há de audiovisual a partir de um contexto não reconhecidamente audiovisual, como, por exemplo, ao analisar a interface da hitRECORD, estamos analisando o que há de audiovisual ali também.

Já a segunda dimensão “entende o audiovisual como um campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais” (KILPP, 2015, p. 35), ou seja, a estrutura em si, o estabelecimento de uma técnica particular. Por fim, a terceira se relaciona as linguagens, os construtos audiovisuais e suas expressões, enunciações de mundo. A partir disso, podemos reconhecer o audiovisual em locais não comumente considerados audiovisuais e extrapolamos o estudo somente dos vídeos da hitRECORD para tudo que ela apresenta como presença audiovisual.

Desse modo, apontamos um dos elementos que compõe a sociedade (atual e) em rede, ou seja, a web. Aqui compreendemos a web como uma construção midiática, que apresenta sentidos de mídia, isto é, um espaço em que a produção por profissionais da comunicação existe através de portais, páginas, sites. A partir disso, passamos a analisar a web 2.0 como condicionada e condicionante da sociedade, em seu âmbito atual – e midiático. O termo se faz presente ao reorganizar o funcionamento “das relações entre produtores e seus públicos em um mercado de internet” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 79), a sua estrutura permite aos usuários da web um maior controle sobre os conteúdos acessados e disponibilizados, bem como a possibilidade de atuar como criadores ou co-criadores de conteúdo.

Um exemplo disso é a Wikipédia, definida por Tim O’Reilly (2005) como uma enciclopédia online baseada na lógica que qualquer usuário pode postar e alterar os materiais ali presentes. O’Reilly, uma das principais referências ao se falar de web 2.0, afirma que “pode-se visualizar a web 2.0 como um conjunto de princípios e práticas que interligam um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios e que estão a distâncias variadas do centro” (2005, online).

Sendo assim, ela tem como princípios os termos plataforma, arquitetura da participação e estado beta. O primeiro está relacionado à rede em que se encontra e aos serviços que proporciona ao usuário. Já o segundo está conectado ao fato de que os sistemas são construídos para que as pessoas participem, existe o encorajamento da participação, ou seja, se baseia na lógica de que os usuários adicionam valor ao interagir com o conteúdo. Por fim, o estado beta diz respeito à qualidade de estar sempre em processo de desenvolvimento.

O 2.0 se enuncia, assim, como um *software* em constante desenvolvimento, que demanda a presença dos usuários para aprová-lo. Constroem-se, assim, sentidos de inovação, experimentação e alta tecnologia acessível ao usuário comum. (MONTAÑO, 2012, p. 73, grifo do autor).

Na web 2.0 os produtos e serviços vão sendo aprimorados toda vez que são utilizados, tornando a capacidade dos indivíduos de alterar um dos enunciados do que é colaborativo nesse ambiente. Sendo assim, ele é apresentado na web 2.0 como a possibilidade de estar sempre se alterando, uma processualidade infinita que depende daqueles que dela participam. Para Montañó (2012) a web 2.0 se enuncia como uma grande interface entre dados, softwares e usuários, e com isso, também podemos estar em relação de qualquer lugar, pois eles estão presentes em qualquer plataforma.

Ainda, existem outras qualidades que envolvem o universo da *hitRECORD*, além das redes e a web 2.0. A partir disso, existem três elementos norteadores compartilhamento, participação e colaboração. Shirky (2011) define que participar é agir como se a nossa presença importasse, nos tornando uma peça chave para o que está sendo produzido e, geralmente, nos encontramos participando em grupos que são voltados aos nossos interesses. Participar, então, tem como base a importância que temos no conteúdo final e compartilhar pode ser a capacidade que temos que realizar uma curadoria de tudo que nos é apresentado.

Devido a isso, Shirky (2011) aponta, por exemplo, que a cultura do software livre avança porque a comunidade de usuários define quais são as normas necessárias para prever o sucesso ou fracasso do trabalho, essas normas são determinadas por suas relações. O compartilhamento de conhecimento faz com que mais pessoas que se interessam pelo conteúdo possam participar e colaborar, na medida em que o conhecimento está mais acessível.

Podemos compartilhar material como uma forma de crescer ou de ativar um a comunidade, seja retransmitindo um clipe de show de televisão para colegas fãs ou para ajudar a dissecá-lo, seja propagando um vídeo de protesto para mobilizar ou recrutar pessoas em torno de uma causa social. (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 248).

Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2014, p. 24) afirmam que “essa mudança – de distribuição para circulação – sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo da cultura” em que temos um papel expressivo na modelagem e configuração do cenário de compartilhamento e remixagem de conteúdo que antes não era imaginado. O termo “espalhamento” ou “propagabilidade” define o potencial que os públicos têm que compartilhar conteúdos por motivos de preferência própria. A facilidade com que os conteúdos podem circular hoje em dia se dá muito pelos dispositivos técnicos e pela motivação das pessoas a propagarem, modificarem, se reapropriarem dos conteúdos disponíveis.

O engajamento necessário para compartilhar se faz presente na cultura da produção amadora atual. “O fluxo de produção e organização amadoras, longe de se estabilizar, continua a crescer, porque a mídia social recompensa nossos desejos intrínsecos tanto de participação quando de compartilhamento” (SHIRKY, 2011, p. 82). Ademais, tanto participação, compartilhamento e colaboração são lógicas encontradas na cultura atual, uma vez que podem ser considerados frutos da mudança nas relações entre produtores de mídia e seus consumidores. Nós “participamos *em* algo, ou seja, a participação é organizada *em* e *através* de coletividades e conectividades” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014, p. 206, grifo do autor), podemos participar de modo mais engajado, ou apenas “curtindo” determinado conteúdo, compartilhando e fazendo-o circular em outros ambientes. Ao colaborar, participamos do conteúdo que está sendo criado de forma mais ativa, mas também o fazemos circular, pois somos co-criadores do conteúdo.

## **2 HITRECORD E O REMIX**

Nesse cenário se insere a empresa hitRECORD, criada em maio de 2005, considerada como um site que Joseph Gordon-Levitt e seu irmão, Dan, postavam arquivos de diferentes naturezas. Eles lançaram o projeto *hitrecord.org* com o enfoque em produzir materiais criativos fora do eixo produtivo tradicional hollywoodiano –

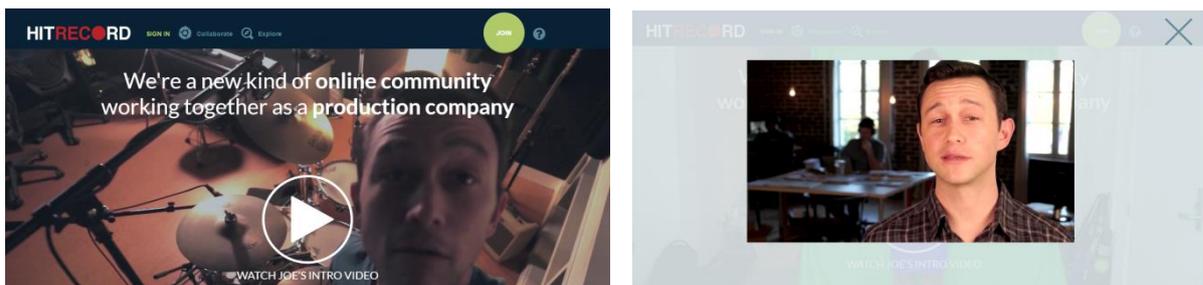
grandes empresas de cinema. Ela se define como alternativa àqueles artistas que não conseguem espaço nas grandes produções de cinema, teatro, música, entre outros.

O modelo de negócios criado busca marcar a dissolução de barreiras entre grandes produtoras e o sujeito comum que busca desenvolver materiais criativos, mas não tem os meios de viabilização necessários. “Existem tantas pessoas que merecem uma audiência de massa, mas nunca recebem uma oportunidade” (JOSEPH GORDON-LEVITT, 2010, online, tradução nossa)<sup>3</sup>, ou seja, com a hitRECORD um grande número de pessoas está ganhando espaço em um novo local de produções artísticas.

Sendo assim, aos poucos a empresa passou a ganhar maior visibilidade e respeito no cenário artístico independente. Já em 2010, ela passou a se enunciar como uma produtora aberta de conteúdo colaborativo, com uma nova interface que facilitaria aos usuários postarem seus materiais. Atualmente e ela se apresenta como uma comunidade online, ou tipo isso, mas que se trabalha como uma produtora em conjunto.

Ao abrir o site da hitRECORD nos deparamos com a mensagem “Nós somos tipo uma comunidade online trabalhando como uma produtora”, aqui a empresa já passa a se enunciar, a mostrar como ela quer ser reconhecida.

Figura 1 – Página inicial da hitRECORD



Fonte: <https://www.hitrecord.org/>.

Na página inicial se encontra um player de vídeo abre e nos apresenta Gordon-Levitt falando sobre o que é, como funciona e convidando a quem está assistindo a participar da comunidade da empresa. Segundo ele, a empresa está voltada a realizações em conjunto, entre várias pessoas, que tem como intuito produções midiáticas ou

<sup>3</sup> “There are so many people who deserve a mass audience, but just never get the opportunity” (JOSEPH GORDON-LEVITT, 2010, online). THE New Deal, 1 jan. 2010. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/18936>>. Acesso em: 07 abr. 2016.

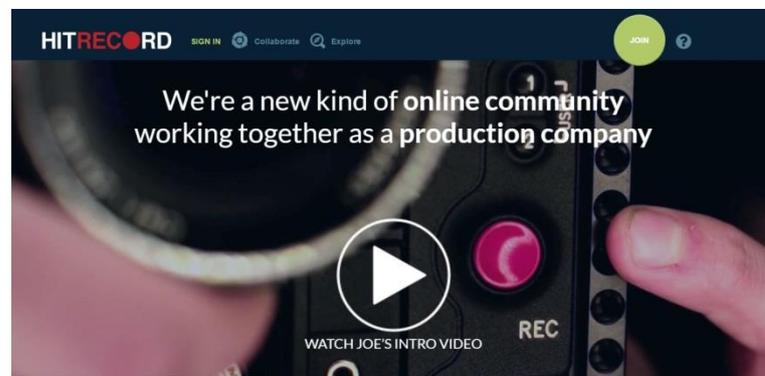
artísticas. Além de apresentar o que já foi realizado pela comunidade – curtas-metragens, livros, programa de televisão – ele também apresenta o funcionamento da recompensa financeira na empresa. Ele também realiza um convite a todos aqueles que desejam participar da hitRECORD, seja compondo, editando, fotografando, apenas opinando ou simplesmente observando o que está sendo feito no site. Por fim, Gordon-Levitt apresenta como funciona a lógica de produção dentro do site, como os materiais são compostos e remixados, bem como apresenta como ele, como diretor da empresa, e os outros membros fixos da empresa atuam no processo de produção. Quando terminamos de assistir o vídeo, um botão de “participe” aparece abaixo do botão de “play”, nos instigando a criar uma conta no site.

Figura 2 – hitRECORD, 13 janeiro de 2016



Fonte: <http://www.hitrecord.org/>.

Figura 3 – hitRECORD, 20 janeiro de 2016



Fonte: <https://www.hitrecord.org/intro>.

Ainda, um dos principais elementos que demonstram o que é o colaborativo na hitRECORD, é o remix (nas interfaces e nos vídeos: como dinâmica e como estética). A possibilidade que a plataforma dá de remixar os arquivos ali presentes, bem como o próprio leiaute que o site apresentava (Figura 2), é uma referência estética ao que é o **remix** nela. Atualmente, toda a interface do site está com uma aparência muito mais sóbria, com base nos tons de azul, vermelho e verde – que compõe a identidade visual da empresa. O sistema de navegação do site também sofreu alterações para que as ferramentas de busca possam funcionar mais facilmente, tornando a participação em diferentes projetos mais um processo menos confuso para os membros da comunidade e possíveis futuros membros.

Desse modo, se nota que a hitRECORD passou a adotar uma postura em que o remix se encontra em seus produtos, não mais em toda a interface do site. Ela passa a afirmar que o site é uma nova construção sua, com um design mais clean que caracteriza a marca da empresa (designs aparentemente discordantes). Essa versão passou a ser enunciada como hitRECORD V6<sup>4</sup>, ou hitRECORD versão número 6, devido às antigas interfaces e objetivos que o site possuiu ao longo dos seus 10 anos de existência. Com isso, a empresa afirma que seu site passou por um estado beta<sup>5</sup> em janeiro de 2016, permitindo que os membros da comunidade usassem e analisassem todos os segmentos do site e enviassem um feedback à empresa.

Nesse sentido, Joseph Gordon-Levitt afirma que a plataforma pode sair de seu estado beta, mas estará sempre em aberto e sempre como um trabalho a ser melhorado e concluído. Como abordado anteriormente, o estágio beta necessita da aprovação de seus usuários para funcionar e evoluir, fazendo com que a hitRECORD seja condicionada pelos aspectos relacionados à web 2.0, dependendo de uma rede, de uma arquitetura de participação e da plataforma em si. A plataforma hitRECORD, o site, é parte da construção da empresa, mas também é aquilo que condiciona o que ela é, tendo em vista que a estrutura do site é que permite que ela se considere como uma comunidade online.

---

<sup>4</sup> WELCOME to everything new (Regularity 1/14/2016), 14 jan. 2016. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/2415043>>. Acesso em: 18 abr. 2016.

<sup>5</sup> COME & Test our new Beta Site, 23 dez. 2015. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/1914782>>. Acesso em: 18 abr. 2016.

A possibilidade fornecida aos membros da comunidade de promover mudanças estruturais no site dá sentidos ao usuário da plataforma de participação em todas as facetas da hiRECORD, aliás, o usuário e sua participação é também uma parte fundamental no colaborativo do site. Inclusive o remix na hitRECORD estaria dizendo que o usuário pode produzir em cima do trabalho de qualquer pessoa e que não há processos definitivos. Para Joseph Gordon-Levitt<sup>6</sup>, o conceito de “remix” não pode ser considerado como roubo, mas sim como estímulo para novas produções. Ainda, para o diretor, o ato de remixar<sup>7</sup> é construído como uma atividade natural do ser humano, por exemplo, o ato de contar histórias é um grande remix na medida em que cada pessoa pode contar de uma forma diferente. O remix aqui é entendido como uma grande capacidade libertária de poder modificar aquilo que a pessoa tem maior interesse, parte da lógica de apropriação de materiais realizados por outros. Ele é produzido para ser entendido como um produto remixado, em que muitos materiais foram aglutinados e modificados em um só, fazendo com que aquele que o consome possa identificar as suas múltiplas referências a outros produtos.

Para Manovich (2013) o remix se encontra presente em múltiplas facetas da sociedade atual, desde na nossa comida até o cinema e a música. Devido a isso, a hitRECORD faz parte de uma cultura do remix, calcada na cultura social dos dias de hoje. A união de diferentes tipos e formatos de vídeo e imagem são mais facilmente encontradas nos produtos gerados pela mídia, composições que misturam *live-action* e animações<sup>8</sup>. Contudo, o remix, hoje, é muito mais profundo que somente a junção de imagens diferentes, ele representa um *cross-over* ou sobreposição de técnicas de diferentes origens, como uma mistura de técnicas do cinema unidas com técnicas da pintura, ao invés de uma simples sobreposição de elementos. Para o autor, hoje em dia um curta-metragem ou sequência pode conter diferentes combinações de diferentes

---

<sup>6</sup> WHAT is hitRECORD?, 16 jul. 2010. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/101039>>. Acesso em: 18 abr. 2016.

<sup>7</sup> RE: Remix & Autorship Testimonial, 9 mai. 2014. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/1606920>>. Acesso em: 18 abr. 2016.

<sup>8</sup> Por exemplo, o vídeo “First Stars I See Tonight” composto pela comunidade da hitRECORD em 2013 mistura elementos de animação com gravações em *live-action*. Com, isso, o remix aqui enunciado pela hitRECORD seja tanto a capacidade de unir esses dois formatos, como afirmado por Manovich, como a habilidade que ela fornece à comunidade de poder modificar os materiais postados por outros membros. Disponível em: <<https://www.hitrecord.org/records/1502955>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

técnicas, como animações criadas em computador, efeitos obtidos através de lentes fotográficas, animações tipográficas, todas oriundas de diferentes mídias – computação, fotográficas e textuais. Com isso, ele afirma (2013, p. 272) que o resultado é uma linguagem de mídia híbrida, detalhada, complexa e rica, ou então, muitas linguagens que compartilham a lógica da “deep remixability” – ou, remix profundo.

O objetivo é criar composições que utilizem técnicas de diferentes tecnologias, na hitRECORD, o remix está tanto nas produções de vídeo que misturam texto, vídeo, fotografia e animações, mas também na própria interface do site, que busca unir elementos da computação com elementos do audiovisual em quase todas as páginas. Isto é, na página inicial (Figura 3) podem ser encontrados os botões básicos, como *página inicial*, *login*, *join in*, *dashboard*, *busca*, entre outros. Contudo, além disso, se encontra o vídeo inicial com um player embutido. Ainda, nas páginas de busca, cada vídeo apresentado pode ser assistido sem ter que sair da página, o player se encontra embutido no link. Com isso, o caráter audiovisual não se encontra só nas produções, mas também na estrutura do site.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, aqui buscamos realizar um rastreamento por algumas das qualidades que estruturam e apresentam o cenário em que a hitRECORD se insere. Ainda, também buscamos explorar o aspecto tecnocultural do meio em que ela se encontra para apresentar o remix presente em toda a interface da empresa. Para nós, a justificativa de buscar analisar a hitRECORD se dá por esse meio em que ela se insere, no qual audiovisual e colaborativo são qualidades fundantes de baseiam parte de suas lógicas. Isto é, como o audiovisual pode ser encontrado em toda a sua interface, como o colaborativo permeia essas ações, como o remix – que aqui apresentamos – pode ser considerado parte audiovisual e colaborativo da empresa.

Nesse artigo para a análise da hitRECORD, dessa tecnocultura que gera um meio e do próprio remix que é fruto disso exposto na interface da empresa nos valem de uma pequena gama de conteúdos para fazer esse rastreamento. Comprendemos que existem muito mais qualidades, conceitos, termos, elementos que circundam esse objeto, o meio

e o remix, mas aqui (infelizmente) só pudemos apresentar alguns pontos de entrada nesse universo. Assim, compreendemos também que a visada tecnocultural adotada, em que a cultura e a tecnologia se afetam mutuamente, permitiu ver que a hitRECORD é amplamente afetada tecnologicamente e culturalmente, tendo em vista que os equipamentos de gravar e editar, computadores, entre outros, se tornam mais visíveis no universo dos membros da comunidade. Ainda, essa presença possibilita também que eles sejam cada vez mais inseridos nos processos de produção, aqui, produção de vídeos, livros, entre outros, que tem como base o colaborativo. Por fim, o remix, qualidade que a hitRECORD fornece aos seus colaboradores, permite que eles trabalhem em cima de conteúdos diversos através de uma lógica de compartilhamento presente nesse meio tecnocultural.

#### 4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Roberta Regalce de. **O remix midiático das séries de televisão Cowboy Bebop e Samurai Champloo**. Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação. 2011, p 1-10. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/almeida-roberta-o-remix-mediatico-das-series-de-televisao.pdf>>. Acesso em: 29 fev. 2016.

FISCHER, Gustavo. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Org). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?**. Porto Alegre: Entremeios, 2013.

HITRECORD. Disponível em: <[www.hitrecord.org](http://www.hitrecord.org)>. Acesso em: 29 fev. 2016.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

KILPP, Suzana. Interfaces contemporâneas da TV: paradigmas durante em telas de dispositivos móveis. In: Kilpp, Suzana (Org). **Tecnocultura Audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre, Sulina, 2015.

MANOVICH, Lev. **Software takes Command: extending the language of the new media**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade**. 2012. 174 f. Tese (Doutorado em Ciências

da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2012a.

MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana. **Impacto das mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012b.

MONTAÑO, Sonia. O usuário como construto nas interfaces do Youtube. In: Kilpp, Suzana (Org). **Tecnocultura Audiovisual**: temas, metodologias e questões de pesquisa. Porto Alegre, Sulina, 2015a.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

O'REILLY, Tim. **O que é web 2.0?** Padrões de design de modelos de negócios para a nova geração *software*. 2005. Disponível em: <<https://pressdelete.files.wordpress.com/2006/12/o-que-e-web-20.pdf>>. Acesso em: 29 out. 2015.