



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

TEMPORALIDADE, INTERATIVIDADE E FICCIONALIDADE NA COMUNICAÇÃO EM REDE¹

Profa. Dra. Maria Cristina Castilho Costa

Universidade de São Paulo – Docente

Email: criscast@ajato.com.br

Maria Cristina Castilho Costa é doutora em Ciências Sociais pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP e Livre-docente em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP. É docente da ECA-USP e responsável pela disciplina Estética dos Meios de Comunicação. Autora de diversos livros, entre eles *A milésima segunda noite. Da narrativa mítica à telenovela*, desenvolve a pesquisa *As Formas Narrativas em Mídias Eletrônicas*, com apoio da FAPESP.

Resumo: O presente trabalho relata procedimentos e resultados da pesquisa *As Formas Narrativas em Mídias Eletrônicas*, realizada com auxílio da FAPESP e que procura estudar como a ficção é trabalhada nos meios digitais e na Internet. Aborda a ficcionalidade e a serialidade própria das novas mídia e a forma como alteram as características consagradas da comunicação em mídias analógicas. Interatividade, flexibilidade e simulação propõem uma nova relação comunicativa como demonstra o experimento com narrativas interativas que compõe o projeto.

Palavras-chave: Comunicação analógica, comunicação digital, interatividade, serialidade.

¹ Trabalho apresentado no NP14 – Núcleo de Pesquisa Ficção Seriada, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



Introdução - As últimas estatísticas mostram que é significativo o aumento do número de usuários da rede Internet em todo o mundo e que é grande a quantidade daqueles que migram de mídias analógicas como a televisão para a WEB, para comunicar-se ou entreter-se. Cerca de dez por cento dos adolescentes norte-americanos já prefere a rede mundial de computadores como espaço para divertimento e sociabilidade. Pensando-se que tal tendência se verifica predominantemente nas camadas mais jovens da população, podemos pensar em uma tendência para o futuro.

Por outro lado, parece que inevitavelmente as mídias digitais – o rádio e a televisão especialmente, deverão integrar-se à Internet no prazo de meia década, em diversas partes do mundo, passando a sofrer modificações substanciais em sua relação com o público. Além disso, o desenvolvimento das conexões em rede, até mesmo em países pobres como o Brasil, alcança níveis surpreendentes, se comparados com aqueles que representaram a expansão das mídias analógicas como o rádio e a TV.

Para todo pesquisador que trabalha com ficção televisiva e seriada passa a ser importante saber como se processará esse casamento das mídias analógicas com a Internet, se é que se processará... O que muda na programação, na grade horária da TV e na relação com o telespectador a partir do momento em que a televisão for acessada através da WEB?

Foi com essa preocupação, em parte, que desenvolvemos nos últimos três anos a pesquisa *As formas narrativas em mídias eletrônicas*, com auxílio da FAPESP, buscando entender a comunicação e, em especial, as narrativas ficcionais nas redes mundiais de computadores. Os resultados que vimos obtendo com a pesquisa é o tema desta comunicação.

Metodologia – A escolha da metodologia de pesquisa em meios digitais, por si só, representa um momento de intensa reflexão, na medida em que pensamos em comunicação envolvendo uma audiência globalizada e anônima cuja dimensão é desconhecida. Descentrado, disperso, itinerante, irregular e desconhecido é o público das redes mundiais de computadores. Como atingi-lo e como conhecer seus hábitos e rotinas de uso, leitura, navegação e entretenimento são preocupações importantes do



estudioso das novas mídias. Os instrumentos tradicionais de pesquisa devem ser repensados em função dessas novas relações comunicativas.

Em vista disso, a metodologia utilizada envolveu três procedimentos diversos, cujos resultados permitiram compreender as relações comunicativas em meios digitais. O primeiro foi um rastreamento pela rede através de sistemas de busca, por meio de palavras-chave (novela, história, romance, etc), e de indicações de endereços publicados na mídia especializada. Foram utilizados também endereços indicados por pessoas que estiveram, de alguma forma, ligadas à pesquisa. Dessa listagem que compreendeu cerca de quinhentos sites, foram analisados aqueles que continham narrativas ficcionais seriadas ou interativas em linguagem literária ou audiovisual. Nossa primeira preocupação foi estudar esses sites buscando saber de sua iniciativa, proposta e conteúdo.

Um segundo procedimento de pesquisa foi a elaboração de um questionário com vinte perguntas a respeito do uso da Internet, procurando detectar como as pessoas administram sua conexão à rede, com que regularidade o fazem e como o acesso à Internet se mescla a outros hábitos de consumo midiático como assistir à televisão e ler o jornal. Responderam ao questionário cerca 135 internautas (alunos, professores e funcionários da Escola de Comunicações e Artes da USP) que demonstraram já usar de maneira sistemática e regular a WEB – de forma diária, semanal ou mensal acessam a rede para corresponder-se com pessoas, ler jornais, pesquisar assuntos de seu interesse e ouvir música. No que se refere a entretenimento envolvendo ficcionalidade, a participação em jogos foi a alternativa mais apontada. Esses questionários permitiram entender de que forma tem se dado a introdução da rede de computadores no cotidiano das pessoas. Alguns resultados indicados pelas respostas a esse questionário foram significativas, como por exemplo:

- Dificuldades técnicas e financeiras são ainda o maior obstáculo à disseminação do uso de computadores.
- O trabalho ainda é o maior estímulo à adoção do computador pelos novos usuários.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

- Cada usuário cria sua própria rotina de uso, criando hábitos individualizados que são gerenciados por ele e não pela grade horária dos produtores.
- Rapidez, comodidade e agilidade na comunicação são consideradas as principais vantagens do computador em relação às outras mídias. A possibilidade de desenvolver atividades simultâneas também foi apontado.
- Cerca de 70% dos entrevistados afirmam depender do computador para trabalho e pesquisa.
- Há uma tendência a se transpor para a rede hábitos de consumo midiático adquiridos fora dela – fazer as mesmas coisas - ler os mesmos jornais e ouvir as mesmas rádios – on line.
- A troca de correspondência é sem dúvida o serviço mais utilizado por todos os usuários.
- A maioria das pessoas afirmou já ser usuário da rede há mais de um ano.
- As atividades que as pessoas desenvolvem na rede – leitura de jornais, música, pesquisa e jogos – depende mais de seus hábitos do que de seu sexo ou idade.

Finalmente, numa terceira estratégia de pesquisa, criamos um site experimental no endereço www.eca.usp.br/narrativas, com uma narrativa interativa em multilinguagem - *Selma* – iniciada e interrompida no momento de maior tensão, o *gancho*, cujo desfecho deve ser proposto pelos visitantes do site.

O resultado desses três procedimentos forneceu um amplo panorama da rede Internet, do ponto de vista de hábitos e consumo midiático e de como são produzidas as narrativas ficcionais em mídias digitais. Sobre alguns desses resultados falaremos a seguir.

A inexistência de uma grade horária rígida – Estudando a telenovela, especialmente o uso do gancho e de seu papel na criação do hábito de se assistir diariamente, num determinado horário, a uma narrativa que se interrompe no momento de maior tensão, pudemos perceber a importância da grade horária na organização do



cotidiano dos espectadores. Rádio e televisão invadem a organização diária do tempo das pessoas, criando rotinas às quais o público se sujeita. Esse é um recurso importantíssimo para a fidelidade dos espectadores a seu programa e para a manutenção do poder que essas mídias exercem sobre as pessoas, especialmente a televisão. Controlar o tempo e a atenção do público é tarefa primordial nas mídias analógicas.

Bem, essa é uma primeira grande e, aparentemente, irreconciliável diferença entre a rede mundial de computadores e os sistemas conhecidos de radiodifusão. Dado o caráter globalizado da WEB e a simultaneidade de sua comunicação, relacionando diferentes usuários em diversas partes do mundo, ela rompe com o mimetismo produzidos pelas mídias analógicas em relação ao ciclo natural da vida. Ela não estabelece uma grade horária, não simula um ritmo que se aproxime ou se adapte ao tempo natural e cíclico dos sujeitos. O tempo da rede é o da conexão – um tempo gerenciado a partir dos diversos contexto nos quais se inserem os interlocutores. Qualquer grade horária que se estabeleça em rede tem um caráter arbitrário e convencional. Até mesmo os grandes portais jornalísticos que atualizam diariamente suas informações, imitando a produção diária dos jornais, oferecem serviços ininterruptos de notícias que renovam minuto a minuto suas chamadas. A sucessão entre o dia e a noite torna-se assim meramente convencional.

Em razão dessa particularidade que é, ao mesmo tempo, uma ruptura em relação à forma como se organiza a temporalidade das mídias analógicas, as narrativas na Internet não apresentam uma serialidade regular ou rígida. Mesmo os portais, aos quais nos referimos, que são atualizados diariamente, deixam no ar, disponível ao público, tudo aquilo que foi publicado antes – editoriais, notícias, anúncios, reportagens e toda a sua ficcionalidade - novelas, histórias, cartoons e charges, cujos capítulos permanecem disponíveis aos novos visitantes. Assim, ao acessar pela primeira vez um site, o usuário poderá ler as histórias conforme seu interesse e disposição – poderá começar quando quiser e pelo capítulo que desejar. Podemos dizer que ele gerencia seu tempo e sua rotina enquanto o autor da história, sabendo que a relação com esse leitor é fluída e efêmera, busca interessa-lo através de outros recursos que não o hábito e a sintonia orquestrada.



Alguns pesquisadores julgam que essa característica é própria de uma fase inicial dos meios digitais e que, à medida que as demais mídias estiverem atuando na rede, outros procedimentos permitirão que as grades se estabilizem e que o usuário torne sua relação mais freqüente e fiel. Mas, contra essa idéia, existe o hábito que se cria entre os internautas de livre escolha e de uma flexibilidade nunca pensada em relação ao uso que fazem das informações disponíveis. Será muito difícil estabelecer regras inflexíveis de uso num público acostumado ao auto-gerenciamento. Como afirma Manuel Castells, a comunicação por rede está revolucionando o tempo linear, irreversível, mensurável e previsível com o qual estamos acostumados, instaurando um tempo aleatório e não cíclico².

Essa temporalidade globalizada, que não imita ou simula o tempo da natureza, predispõe as narrativas à uma relação permanente, ininterrupta e sincrônica, como a dos *reality shows*, dos quais o Big Brother é um exemplo, em substituição à serialidade característica dos folhetins. Há várias iniciativas que trabalham dessa forma contínua o tempo – oferecem uma atração ou história de forma permanente, uma ação que se desenrola sem grandes alterações, podendo os internautas conectar-se ou desconectar-se de acordo com sua possibilidade e interesse, sem perder o fio da meada. O registro de tudo que acontece sob a forma de uma memória constante permite atualizar o visitante a respeito daquilo que aconteceu durante sua ausência. A estrutura dessa relação narrativa é semelhante à que existe nos *chats* – um grupo de interlocutores se reúne num espaço virtual pelo tempo que quiserem, entram e saem de forma independente e pessoal, segundo suas possibilidades e interesses. Por outro lado, a dinâmica dessa comunicação é lenta o suficiente para que essa intermitência e variabilidade dos interlocutores não crie lapsos de inteligibilidade.

Como se vê, as narrativas digitais processam uma temporalidade diferente dos folhetins – em vez de uma história única apresentada aos pedaços, a intervalos constantes, cuja assistência exige que o público se organize em função dessa programação, temos narrativas lentas, intermitentes e contínuas que se apresentam a um público também flutuante em termos de tempo e de freqüência. Nessa linha de interação

² CASTELLS, Manuel – *A sociedade em rede* – São Paulo, Paz e Terra, 1999, p. 460



comunicativa temos os *reality shows*, experiências individuais com câmeras de vídeo em tempo real e permanente, os *blogs* (diários pessoais que o internauta escreve e apresenta na WEB) e certos games que estão permanentemente disponíveis aos jogadores. Cada um mantém-se no jogo pelo tempo que puder e quiser, afasta-se e retorna conforme lhe parece adequado, sendo possível memorizar suas jogadas e todas aquelas que ocorrerem quando estiver fora “de campo”. Podemos dizer que na rede há uma serialidade flexível que depende do interesse e disponibilidade de cada usuário da Internet.

Alguns estudiosos dos meios digitais afirmam que essa relação com o público imprime nova flexão de tempo às narrativas – disponibilizar capítulos e registros apresentados ou ocorridos anteriormente, assim como números de jornais já publicados, abole as noções de tempo, especialmente de passado. Janet Murray³, uma das mais conhecidas pesquisadoras da ficção em mídias digitais afirma que os meios eletrônicos transmitem a idéia de um permanente presente. Sendo as narrativas, ficcionais ou não, recursos lingüísticos de percepção e elaboração do tempo, elas, naturalmente, se transformam em razão dessa paradoxal temporalidade na qual predomina sempre o presente.

Interatividade e ficcionalidade – Identificar a telenovela como ficção seriada exige que se aborde a temporalidade narrativa e a sua ficcionalidade – esse processo de criação de um imaginário coletivo que pressupõe uma ação fictícia que se realiza por um deslocamento no tempo e no espaço percebidos como reais e objetivos. Tal distanciamento caracteriza a ficção e toda sorte de folhetins produzidos pela cultura midiática. Como aponta Marlyse Meyer, há um apelo mágico nas histórias que se desenrolam nos cadernos de variedades dos jornais, na oposição entre ficção e realidade, entre jornalismo e folhetim.

Por mais que, no caso da telenovela brasileira, os autores joguem continuamente com a estreita relação entre ficção e realidade e com o interesse despertado pelo tênue limite que separa essas duas instâncias de nossa relação com o mundo, jamais se rompe

³ Sobre isso, ler da autora o livro *Hamlet on the Holodeck*, Massachusetts, The MIT Press, 1998



a fronteira que as divide. E, assim como ficção permanece ficção, o espectador, por mais que se identifique com a história e nela se projete, permanecerá sempre como público, separado do espaço, da relação e de tudo que acontece no mundo da ficção. Não importa o naturalismo e a verossimilhança da linguagem televisiva, o espetáculo continuará aprisionado no interior da tela, da qual o espectador está definitivamente excluído. Inúmeras incursões entre espectador e público, entre mundo objetivo e ficção causam estranheza e geram debates – o mais conhecido deles ocorreu quando Daniela Perez, filha da autora Glória Perez foi assassinada por Guilherme de Pádua, seu par amoroso na trama de *Corpo e Alma* (Globo, 1992). O naturalismo, a credibilidade e a ficcionalidade da televisão voltam sempre à pauta das discussões.

Nas mídias digitais, deparamo-nos com um processo bastante diferente. A interatividade permitida pela tecnologia e a simulação que ela oferece como forma de representar o mundo, criam uma nova ficcionalidade. Lu Courchesne é o autor de uma instalação interativa intitulada *Portrait*, na qual o visitante se depara com um monitor apresentando vídeos interativos. Personagens comuns e anônimos – um homem, uma mulher ou uma criança, a um toque na tela, começam a conversar com o usuário. Perguntam-lhe, por exemplo: *Como vai você?* No monitor aparecem três respostas possíveis: *Feliz em te ver*; *Um pouco cansado* ou *Como sempre*. Tocando em uma dessas respostas, o vídeo continua com o personagem fazendo outra pergunta – *Você vem sempre aqui?* - entabulando uma conversa com o visitante. Mais três respostas são apresentadas na tela para escolha do interlocutor, e assim por diante. Após cerca de quatro lances de perguntas e respostas, tem-se a impressão de que efetivamente conversamos com alguém. A sensação é de vivenciarmos a relação proposta, pouco importando o quão verossímeis ou inverossímeis possam ser as respostas dadas. Essas perguntas e respostas cotidianas e banais são plausíveis e quando o visitante opta por uma das situações – estar cansado, estar como sempre ou estar feliz em interagir com o personagem – ele se coloca na situação escolhida dentre as possibilidades oferecidas pelo programa. Ele apronta-se para aceitar aquela opção como “verdadeira”. O público não se preocupa com a veracidade das possibilidades apresentadas, ele as aceita como num jogo. Transforma-se assim, também, em personagem, em função narrativa, à medida que interage com a ficção.



Esse é o princípio da simulação que permeia quase tudo que envolve as mídias digitais e a Internet, desde os programas de treinamento, os jogos e até as salas de bate-papo – uma ficcionalidade que envolve as relações em rede, criando uma encenação facilitada pela invisibilidade das pessoas e pelo anonimato.

Assim, estamos diante de uma simulação contínua e não de uma ficção seriada. Renato Cohen ao analisar a dramaturgia em meios digitais afirma que há a substituição do conceito de *mimesis* pelo de poesia, enquanto uma ficção gerativa e abstrata, uma narrativa disjuntiva e híbrida, com menos cenas e mais ocorrências⁴.

Participação, interatividade, simulação, ludicidade fazem parte de tudo que caracteriza a ficção em meios digitais. Mais uma vez somos obrigados a fazer referência a programas como Big Brother ou a iniciativas do usuário comum que se apresenta como personagem acoplado uma câmera de vídeo a seu monitor e postando-se diante dela para observação dos internautas. Somos obrigados também a falar dos MUDs⁵ – em que o usuário adota um avatar com o qual interage em grupo.

Recepção individualizada – A televisão tem se caracterizado sempre por uma recepção massiva. À frente dos aparelhos está uma massa indiferenciada de pessoas que não se distingue por sexo, idade ou classe social e que, de forma coletiva, convive familiarmente com a televisão. As redes que colocam esses grupos em contato são redes unidirecionais cujas informações se disseminam de uma fonte centralizadora em direção às extremidades, aos televisores que se distribuem em cascata num desenho rizomático. As redes digitais apresentam outra organização sistêmica – são fluxos descentralizados e multidirecionais por onde circulam informações do centro para a periferia e desta para o centro. E, embora haja uma orientação dominante desses fluxos em torno de determinados centros gerenciadores do processo, há um vai-e-vem constante e participativo entre as unidades do sistema.

Por outro lado, atrás dos aparelhos não existe um público indiferenciado, mas um usuário plenamente conhecido e identificado pelo endereço de sua conexão ou por

⁴ COHEN, Renato – *Work in progress na cena contemporânea* – São Paulo, Perspectiva, 1998, p. 9



sua senha. Seu menor gesto é conhecido pelos gerenciadores da rede e, por mais anônimo que ele pretenda estar, sua presença é reconhecida e registrada. Sua relação nessa rede, entretanto, é absolutamente individualizada. O rastreamento que os meios digitais permitem impossibilita o anonimato e, ao mesmo tempo, a constituição de um público indiferenciado e massivo.

Levando tais características para o campo da ficção seriada, encontramos narrativas que permitem que o usuário modifique a trama e interfira na história. Como nos RPGs – jogos teatrais interativos – e jogos eletrônicos, há inúmeras experiências que permitem a intervenção do público na história. Essa interação varia segundo os graus de liberdade que o autor proporciona ao público visitante – ela pode ir de uma simples ação mecânica através do mouse, até formas mais sofisticadas em que o usuário atua através de um personagem ou acrescenta capítulos à história. Programas televisivos como *Você Decide* procuram apropriar-se dessa nova forma de relacionar-se com o público e contar histórias. Também o telejornalismo com correspondentes *on line* e repórteres que são ao mesmo tempo âncoras, entrevistadores e editores de seus programas são repercussões de uma nova sintaxe possibilitada pelas mídias digitais.

Será, então, tudo absolutamente diferente nas mídias digitais no que se refere às narrativas ficcionais? Sendo a Internet, uma mídia individualizada, não seriada, imersiva e simulacional, estaria excluída a possibilidade de se ter um folhetim digital nos moldes daquele que caracterizou a imprensa no século XIX e a televisão, no século XX? Há características folhetinescas que se acentuam nos meios digitais – a hipertextualidade permite a fragmentação do texto em partes autônomas mas interrelacionadas, criando estruturas semelhantes à da telenovela, em que há um núcleo central e outros paralelos, cada um com seus personagens e seus conflitos. Essa estrutura semelhante a de uma árvore, como descreve Relata Palottinni, terá, certamente, na hipertextualidade digital uma ferramenta que auxiliará o desenvolvimento de folhetins.

⁵ MUD é a sigla do programa Dungeon Multi-Usuário – jogo interativo com diversos participantes conectados à rede por um modem. Semelhante a um jogo eletrônico apresenta várias locações e desafios que ocorrem em tempo real.



Um artista nova-iorquino, Doug Aitken, realizou, em 1997, um projeto para o qual criou diversos personagens ficcionais, cada um com uma história, um passado e uma imagem fotográfica identificadora. Clicando nas fotografias o internauta tem acesso aos conflitos existentes entre os personagens – suas paixões e ódios. O hipertexto, nesse caso, multiplicou as possibilidades narrativas do gênero telenovela, como poderá fazer com as telenovelas.

Outra característica que parece adequada ao folhetim é a interatividade e participação do público na dinâmica ficcional. Desde o surgimento dos folhetins impressos, o público acalenta o desejo de participar de forma mais ativa no universo ficcional. Há pelo menos um século e meios, leitores escrevem para jornais intercedendo por seus heróis, livrando-os da morte ou de algum infortúnio que o ameace. Filmes como *Rosa Púrpura do Cairo*, de Woody Allen, retratam fielmente esse sonho participativo no mundo mítico da ficção. Os meios digitais abrem espaço para essa possibilidade, fazendo dessa interação um recurso tão forte junto ao público como o gancho que tornou célebre Sheherazade, a narradora das *Mil e uma noites*.

Exemplo desse prazer que a ficção interativa possibilita e do quanto pode levar a um mergulho profundo no ato criativo é este email recebido a respeito do site interativo que criamos para o projeto *As formas narrativas em mídias eletrônicas*. Diz nossa internauta sobre a experiência proposta:

Não sei se o dia predispos-me a isto, mas me atraí prontamente à história. No terceiro ou quarto trecho eu já tinha vontade de participar, de realmente dizer algumas coisas. Imagens que me pareciam plenamente poéticas e significativas apareceram na minha cabeça. Cheguei a pensar que, motivada por Selma, Eu escreveria uma peça curta ou mesmo um trecho de filme. Vários caminhos me pareceram possíveis. Foi difícil na hora de escrever escolher exatamente o que ela faria. Todos os caminhos talvez levassem a um mesmo ponto essencial, uma mesma descoberta ou determinada escolha. Tive vontade de escrever durante horas sobre as fotos e sequências que surgiram em minha mente. Sinto que a continuação que dei à história não seguiu a mesma linha de escrita ou mesmo as mesmas características da personagem. Senti que eu queria mudar a vida da Selma completamente a partir do momento que sua história estava em minhas mãos. Quis que ela tivesse uma vida intensa, silenciosamente tocante.



E esse raciocínio não era uma escolha puramente estética. Era minha motivação maior, meu desejo para aquela mulher. E a cada palavra que inexplicavelmente eu digitava, mais me encantava a possibilidade de brincar de destino, de experimentar a sensação plena de Liberdade. Era isso.... Queria minha Selma Livre, plena de vida nos pulmões e com um respeitoso cuidado a todos os detalhes da vida... Foi a sensação que, em menor escala experimentei em frente às letras do teclado. E por mais simples que pareça, sinto que ter entrado na vida da Selma naquela noite me deixou feliz, tranqüila...como quem volta de um passeio ou assiste à uma belíssima imagem antes de se deitar na grama fresca...Essas palavras são tão poéticas que quase me assusto.

Talvez seja esse apelo e essa possibilidade que esteja levando os adolescentes nos Estados Unidos a trocar o encontro massivo da televisão por esse affair individualizado e íntimo com a Internet. Estamos falando certamente de outra serialidade e outra ficcionalidade que ao se integrar a mídias já tradicionais como o rádio, o cinema e a televisão, resultará na criação de novos gêneros e formatos.

BIBLIOGRAFIA

- CASTELLS, Manuel – *A sociedade em rede* – São Paulo, Paz e Terra, 1999
- COHEN, Renato – *Work in progress na cena contemporânea* – São Paulo, Perspectiva, 1998
- COSTA, Cristina – *A milésima segunda noite* – da narrativa mítica à telenovela – São Paulo, Annablume, 2000
- _____ Relatório Científico do projeto de pesquisa As Formas Narrativas em Mídias Eletrônicas, publicado no endereço www.eca.usp.br/narrativas/
- MEYER, Marlyse – *Folhetim* – São Paulo: Cia das Letras, 1996
- MURRAY, Janet H. - *Hamlet on the Holodeck*, Massachusetts, The MIT Press, 1998
- PALACIOS, Marcos – Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva – texto publicado no endereço www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html
- PALLOTTINI, Renata – *Dramaturgia da televisão* – São Paulo, Moderna, 1998



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

POSTER, Mark – *The second media age* – Cambridge: Polity Press, 1996

TAYLOR, Mark C. e SARINEN, ESA – *Imagologies* – Londres, Routledge,
1994

THOMPSON, John B. – *A mídia e a modernidade* – São Paulo: Vozes, 1998