



Narrativas Contemporâneas: Comunicação e Arte em Tempo de Convergência¹

Carlos Pernisa Júnior²

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Lev Manovich, em *The language of new media*, trata de uma questão importante quando se fala em novas possibilidades contemporâneas de se contar histórias. Ele busca uma maneira de se ligar o banco de dados à narrativa, mas de uma nova forma e não apenas com a expectativa de se criar um novo efeito. Assim, investiga-se aqui melhor o que está sendo feito tanto na ficção como no ambiente jornalístico para tentar encontrar estas novas formas, que vão além de meros efeitos. Autores como Steven Johnson, Janet Murray e Henry Jenkins apresentam alternativas a esta questão, mas também é possível ver nos meios de comunicação atuais exemplos de tentativas de uma narrativa diferenciada em relação à possibilidade do uso do computador e do banco de dados.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação; arte; convergência; narrativa.

Introdução

Lev Manovich, no livro *The language of new media* (2001), tenta explicar como está ocorrendo a ligação entre o que ele chama de banco de dados e as narrativas. Estudando Dziga Vertov, cineasta que trabalhou na antiga União Soviética, ele busca em um de seus filmes mais famosos, *Um homem com uma câmera*, aspectos que apontem para esta ligação. É imprescindível, de início, notar que a preocupação de Manovich não é só com a utilização do banco de dados na narrativa, mas também com a forma como isso se dá (p. 243). Levando em consideração esta preocupação, abre-se uma nova perspectiva para se entender como o banco de dados pode ser usado contemporaneamente na questão da narrativa.

Já chamando a atenção para que o filme de Vertov é da década de 20 do século passado, é preciso entender a noção de banco de dados para além daquela utilizada pela computação. É claro que esta também se faz presente na análise, mas, ocupando-se da

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, DT 5 – Multimídia, do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ e professor associado do Departamento de Jornalismo da Faculdade de Comunicação da UFJF, email: carlos.pernisa@uff.edu.br.



forma como Vertov trabalhava, dá para entender que Manovich está apontando também para uma estrutura que mantém um grande acervo de material – no caso aqui fragmentos de película – para auxiliar na produção de uma obra. Interessante notar também que Vertov trabalhava com filmes de caráter documental, mas que não deixava de encontrar ali um espaço para fazer um cinema de caráter mais poético. Neste sentido, há uma abertura em diversas obras dele para o estudo tanto da comunicação quanto da arte.

Feita esta pequena introdução sobre do que tratam tanto a questão de Manovich quanto o cinema de Vertov, é possível seguir um pouco mais no sentido de se perceber o que o primeiro está falando em relação ao segundo e como isso está sendo refletido nos dias de hoje, com novos aparatos de produção e novas visões sobre a própria idéia de narrativa. Manovich destaca em Vertov não apenas o trabalho com um vasto banco de dados composto por fragmentos de filme, mas também a sua intenção ao fazer uma obra. Quer seja por seu caráter documental quer por seu viés poético, o cineasta da antiga União Soviética nunca deixou de lançar questões em seus filmes e colocá-las ao espectador. Manovich ressalta isso e deixa claro que, se há um problema na produção narrativa contemporânea, ela é menos do lado do banco de dados e da tecnologia envolvida na sua construção e manutenção, do que do outro lado, nessa intenção em se chegar ao espectador de uma maneira mais instigante.

O autor de *The language of new media* reconhece que hoje se trabalha muito mais com o efeito do que com algo que tenha uma real intenção em se chegar ao espectador. Há atualmente mais filmes de efeitos especiais do que obras que façam alguma diferença, que tenham algum objetivo além do entretenimento trazido por estes efeitos. Retomando Vertov, Manovich reconhece nele claramente este objetivo diferenciado, que pode levar a outra postura por parte do espectador.

Daí a sua questão ser a de como trabalhar à maneira de Vertov hoje, com o banco de dados – do computador – produzindo uma narrativa – e talvez, até, algum novo tipo de linguagem – numa nova forma. Qual seria esta forma? Exatamente aquela que traz consigo alguma intenção, algum objetivo, que vá além da mera exploração do efeito. Esta forma também pode atingir tanto a comunicação quanto a arte, já que Vertov transitava entre as duas em seus filmes, especialmente neste *Um homem com uma câmera*, que tinha um viés claramente experimental e buscava um cinema mais internacional e sem amarras com outras artes, como a literatura e o teatro.



Novas narrativas

A nova forma procurada por Manovich não é uma exclusividade de seus estudos. Outros pesquisadores também estão tratando do tema em obras recentes. Steven Johnson (1997) enxerga a questão como um problema de outro tipo. Para ele, a narrativa tem perdido espaço para o que ele chama de “metaforma”, onde o comentário sobre o que se passa nos espaços antes dedicados a contar histórias tem mais peso do que esta própria função inicial de contar.

Em seu livro *Cultura da interface*, ele busca exemplos na televisão, principalmente, para tratar da questão. Para ele, os programas televisivos estão mais preocupados em comentar a própria televisão do que em buscar outras visões, que possam ir além do comentário, da auto-referência (1997, p. 24-35). Importante ressaltar que o comentário, em si, não é ruim. Para Johnson, esta postura levaria a outro tipo de relação com o excesso de informação que é vivenciado hoje: “as metaformas processam e contextualizam a nova realidade bizantina de sobrecarga de informação. Servem como pára-choques, tradutores, guias de excursão” (1997, p. 29) a esta sobrecarga.

Outro problema, não levantado por Johnson, é com a perspectiva de uma televisão cada vez mais voltada sobre si mesma, deixando pouco ou nenhum espaço para o que vem de fora dela mesma. Procurando um exemplo doméstico, é possível encontrá-lo na maior rede brasileira de TV, a *Globo*, que vem, nos últimos anos, abusando desta estratégia de tratar de si mesma como tema em diversos programas. Pode-se ir desde os óbvios *Video show* e *Vale a pena ver de novo* até a maneira de repetir filmes e desenhos, já bastante rodados, em horários menos nobres, como uma maneira de manter um certo olhar para algo que já se deu dentro do próprio universo da chamada telinha. Se Johnson vê uma questão positiva na metaforma, há que se colocar aí também a crítica a esta idéia, já que não há como se ficar apenas no comentário, quando o contato com a obra original acaba por se perder.

Pode-se dizer que as obras, de modo geral, são montadas sobre outras, anteriores a elas e nas quais são baseadas. Isso existe mesmo, seja no espaço da televisão, seja em outras formas de arte e entretenimento. O que se destaca aqui é que, mesmo que as narrativas se baseiem em outras, ainda se caracterizam como histórias que impulsionam novas possibilidades, enquanto o comentário, por vezes, pode levar o receptor a apenas relacionar aspectos que, sem um contato com a obra que referencia este comentário, acabam por não fazer muito sentido.



Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2003), cujo subtítulo é bastante sugestivo: “o futuro da narrativa no ciberespaço”, vai por outro caminho. Ela busca relacionar o ciberespaço – certamente um local bastante semelhante ao banco de dados de Manovich – com a possibilidade de histórias serem contadas de uma nova forma. A literatura está bastante presente em sua obra, e a idéia de se recriar os clássicos a partir de novas perspectivas também aparece, bem como a de se utilizar outras maneiras para contar novas histórias – utilizando meios diferenciados, construídos com a tecnologia contemporânea. Para isso, ela abre frentes diferenciadas que levam aos jogos – principalmente os videogames – e também a estruturas que tentam trazer características do teatro e do cinema para o espaço mais próximo do literário.

Murray, algumas vezes, se prende bastante à literatura como referência narrativa, porém, é preciso enxergar que o ato de se contar histórias está mudando e que outras formas se apresentam contemporaneamente. A tecnologia apresenta várias alternativas interessantes, que a própria autora reconhece, como o cinema, os jogos, entre outros, entretanto com as quais trabalha com menos empenho e profundidade quanto com a literatura.

Outro autor preocupado com o problema é Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da convergência* (2008). Ali, ele apresenta uma idéia diferente das anteriores, tratando do que ele chama de “narrativas transmidiáticas”. Este tipo de narrativa se utiliza de diversos meios para atingir o seu público, fazendo com que uma história possa ter diferentes pontos de vista, com abordagens diversas em cada tipo de veículo utilizado. O exemplo de destaque que Jenkins utiliza é *Matrix*, que trata dos três filmes dos irmãos Wachowski, mas que também se desdobra em revistas em quadrinhos, animações, games, além de estar presente em fóruns da Internet e também ocupar sites na Web. Tudo isso junto forma um universo particular, que é conduzido pelos irmãos Wachowski, mas que não se limita apenas a eles, pois outros autores também trabalham na criação deste universo, mesmo que não fazendo nenhuma grande alteração em relação à trama principal, que vem mais claramente dos filmes da trilogia.

Esta idéia de narrativa transmidiática está presente hoje em outras esferas, como a própria Internet e também a televisão, que traçam estratégias para que histórias contadas ali possam ultrapassar as fronteiras daquele meio, atingindo novos públicos e aumentando também a curiosidade dos fãs já conquistados para que acompanhem diferentes aspectos da trama em outros espaços midiáticos possíveis. A obra de Jenkins apresenta exemplos da televisão e dos quadrinhos que remetem à narrativa



transmidiática, mas que não são objetos deste estudo e por isso não estão sendo considerados.

Além disso tudo, há a possibilidade de ver um outro tipo de narrativa que está nascendo em ambientes que não são unicamente digitais. O ARG (*Alternative Reality Game*) é exemplo disso. Ele seria o que Pierre Lévy (1999) chamaria de espaço multimídia, diferenciando-se do que seria o espaço unimídia da Internet³. Neste tipo de jogo, a narrativa se estende por diversos meios em vários ambientes. Geralmente, há um mistério a ser desvendado, e as pistas são lançadas em diversos locais.

Os jogos de realidade alternativa estão aumentando em número e intenções. Se antes o principal era a característica publicitária ou de estratégia de marketing – como no filme *AI – Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg (2001), para a divulgação do qual foi criado o jogo *A “Besta”*, o primeiro ARG de que se tem notícia (JENKINS, 2008, 170-175) –, hoje já se tem a criação deste tipo de jogo com outros fins. Por exemplo, aqui mesmo no Brasil, foi criado um tipo de ARG para chamar a atenção do público sobre a conservação dos monumentos históricos, em São Paulo, usando como tema uma estátua de Borba Gato⁴.

Não há uma preocupação em transitar apenas pelos ambientes digitais, mas estes são bastante utilizados pelos autores dos jogos. A narrativa, então, é construída à medida que as pistas são encontradas, mas há sempre a possibilidade de mudanças no decorrer da ação, pois os jogadores podem encontrar maneiras de driblar os autores e há, então, necessidade de transformações nas idéias iniciais em curso. O ARG funciona como uma forma de narrativa que tem relações com a chamada narrativa transmidiática proposta por Henry Jenkins, pois atinge diversos meios. A grande diferença é que o ARG trata de uma história central, já a narrativa transmidiática pode conter várias possibilidades de histórias relacionadas a um universo único.

Em trabalho anterior (2008), juntamente com uma aluna de um curso de especialização na Universidade Federal de Juiz de Fora, Melissa Ribeiro de Almeida, foi investigada outra possibilidade de narrativa contemporânea, ligada ao cinema, também sem vinculação direta com o ambiente digital. É uma narrativa que se dá em função da questão da temporalidade, como tratada nos dias de hoje. Para isso, Melissa Ribeiro de Almeida procurou encontrar algumas categorias de narrativa comuns hoje no

³ Lévy faz uma diferença entre unimídia – um único local com diversos meios – e multimídia – diversos locais com diversos meios em contato (1999, p. 61-66).

⁴ O site que conta um pouco deste jogo é “Quem escondeu Borba Gato?”, do ARG Brasil. Disponível em: http://www.argbrasil.net/wiki/Quem_escondeu_o_Borba_Gato%3F. Acesso em 20 jun. 2009.



cinema, mas que não eram padrão há alguns anos atrás. Elas são possíveis atualmente tanto por questões de avanço tecnológico quanto por uma configuração da sociedade contemporânea que estabelece novas relações tanto com o tempo quanto com a narrativa.

Melissa aponta quatro categorias que foram organizadas a partir da observação de filmes recentes: a narrativa multilinear, observada em *Efeito Borboleta* (2004), com o uso do *flashback* alterando a continuação da história, que toma nova forma a cada vez que um momento é lembrado na trama, construindo uma espécie de narrativa em forma de rede; a fragmentada, de *21 gramas* (2003), onde não existe uma linha cronológica definida, fruto de uma montagem muito característica, que deixa grande parte da história para ser “organizada” pelo espectador; a espiralada, de *11:14* (2003), onde várias histórias paralelas vão se dando e convergem num dado momento, às 11:14h de uma determinada noite; e a inversa, de *Annésia* (2001), no qual a história vai se construindo do fim para o início, de acordo com as lembranças e pensamentos do personagem principal, que tem perda da memória recente e precisa de uma série de subterfúgios para poder se lembrar dos fatos ocorridos com ele.

Existem outros filmes, como *Irreversível* (2002), *Os doze macacos* (1995), *Timecode* (2000), que seguem os mesmos padrões, mas, para efeito daquele estudo, eles não entraram na categorização. O importante, para este trabalho, é observar que a narrativa cinematográfica clássica, com uma ordem linear e, seguindo uma tendência mais recente, com preocupações mais afeitas aos efeitos especiais do que ao conteúdo da trama, pode ser contestada no próprio âmbito do filme hollywoodiano, já que a maioria das produções citadas foram feitas nos Estados Unidos.

Buscando uma nova relação com a temporalidade, pode-se perceber que há muito mais possibilidades narrativas, que vão além dos efeitos e que têm relação, em grande parte, com a utilização do computador, no auxílio a sua produção. Novas maneiras de encarar o tempo podem nascer neste momento e também possibilitar novos tipos de organização social. Isto enriquece o que está sendo tratado aqui e indica que a narrativa ainda tem espaço para se reinventar, mesmo em espaços que são tratados como exemplos do modelo vigente, como Hollywood.

A partir do que foi colocado até aqui, pode-se perceber que a questão da narrativa hoje apresenta-se sob diversas formas. No entanto, o foco principal deste trabalho é na convergência, ou seja, na possibilidade de uso de recursos de vários meios num único espaço, além da relação entre aqueles que utilizam as redes com o intuito de



circular conteúdos⁵, o que traz a atenção deste estudo para os temas relativos aos tipos de narrativa que tratam dos meios que se interligam. O livro de Henry Jenkins, *Cultura da convergência*, apresenta alguns exemplos deste tipo. Quando Jenkins apresenta o conceito de narrativa transmidiática, fala basicamente da possibilidade de vários meios tratarem do mesmo universo narrativo. Universo este que é criado, geralmente, dentro de parâmetros dados por um autor responsável por ele. São muitos os meios que podem se ligar a este universo, mas há uma forte presença da digitalização. Lévy também traz, em seu conceito de multimídia, a idéia de ligação entre meios diversos.

O termo “multimídia” é corretamente empregado quando, por exemplo, o lançamento de um filme dá lugar, simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, camisetas, brinquedos etc. Neste caso, estamos de fato frente a uma “estratégia multimídia”. Mas se desejarmos designar de maneira clara a influência de mídias separadas em direção à mesma rede digital integrada, deveríamos usar de preferência a palavra “unimídia”. O termo multimídia pode induzir ao erro, já que parece indicar uma variedade de suportes de canais, ao passo que a tendência de fundo vai, ao contrário, rumo à interconexão e à integração (LÉVY, 1999, p. 65).

Retomando Jenkins, ele cita como exemplos de narrativa transmidiática, além de *Matrix*, *A Bruxa de Blair* e algumas franquias famosas, como *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis*, *X-Men*, *Dawson’s Creek*, entre outras. É preciso lembrar que nem todas pensadas inicialmente como formas transmidiáticas, sendo *Matrix* uma das primeiras narrativas já construídas desde o início deste formato. Ainda assim, todas elas indicam a presença de um universo que se constrói em vários meios, seja ele pré-concebido, como em *X-Men*, seja ele construído ao longo do tempo, como em *Alien* – citados por Jenkins (2008, p. 159).

Narrativas jornalísticas

Além da ficcional, pode-se pensar na narrativa que perpassa os meios de comunicação. Afinal, uma das funções do jornalismo é contar histórias. Assim, elas também podem ser pensadas de modos diversos contemporaneamente. Com o desenvolvimento da Web e da digitalização, é possível ver algumas formas inovadoras, como a possibilidade hipertextual, fazendo a ligação entre as matérias e proporcionando

⁵ “Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2008, p. 27).



uma contextualização maior dos fatos. Além disso, esta ligação pode ser feita entre textos, mas também entre imagens e sons, o que modifica a estrutura anterior das matérias jornalísticas, sempre pensadas em termos de texto – impresso – ou som – rádio – ou mesmo audiovisual – televisão –, que são os principais meios da chamada comunicação de massa.

Haveria, então, espaço para se pensar no jornalismo contemporâneo baseado na Web como uma narrativa que tem características transmidiáticas? É possível pensar que diversos jornais que têm suas versões na rede mundial de computadores acabam por conseguir fazer uma ligação entre o que está no meio impresso e no que está em rede. Isso pode levar a uma narrativa que transcende um veículo único e se liga a outro – ou outros –, caracterizando, assim, algo próximo da narrativa transmidiática proposta por Jenkins.

Geralmente, porém, esta ligação não se dá de uma forma semelhante à de *Matrix*, por exemplo, onde uma história acaba por complementar outra. O que ocorre, na maioria dos casos é um acréscimo de informações num outro veículo. Como exemplo, pode-se pensar nas entrevistas feitas na *Revista de Domingo*, suplemento do *Jornal do Brasil*, que, na década de 90, tinham os seus textos integrais publicados somente na Web, pois não havia espaço para a publicação na parte impressa. Inclusive, alguns dados só eram possíveis de serem repassados de forma hipermidiática, como o cantor e compositor Gilberto Gil, entrevistado da revista, interpretando uma de suas canções na versão digital do suplemento. Não há, ainda, como colocar alguém cantando num meio impresso.

Assim, mesmo que Manovich ou Jenkins pensem mais em termos da ficção e em arte e entretenimento, o jornalismo pode também ter relações estreitas com este território narrativo contemporâneo que foge ao padrão de um único meio transmitindo suas mensagens. A convergência que se dá pelo digital, de maneira muito mais decisiva do que no analógico, faz com que se modifiquem os estatutos jornalísticos e que se possa pensar em formas de se ligar espaços diferentes de maneiras diversas. E, ainda que um jornalismo transmidiático seja algo tímido e até mesmo com um futuro incerto para os que acreditam que a matéria tenha que ser explorada apenas em um único meio, há a possibilidade de se pensar isso. Ou o que é esta necessidade da informação passada em meios móveis, como televisões digitais portáteis, celulares, entre outros?

A idéia parece tomar força, principalmente se o que se quer saber são informações que podem ser passadas de maneira rápida e sem necessitar de muito



espaço – físico ou mesmo de memória –, como um placar de uma partida esportiva ou o horário de um filme no cinema, por exemplo. Já existem meios de se ver o gol de um jogo de futebol no celular e não necessariamente ter que se acompanhar a partida inteira, que pode estar sendo transmitida ao vivo pela televisão convencional aberta ou por assinatura. Ou seja, há a possibilidade de alguém ver apenas os gols, mas, se quiser, pode dar uma espiada no andamento do jogo.

Pode-se pensar também em termos de textos escritos que se ligam a imagens ou sons e determinam novas estruturas para se contar histórias, em veículos diferenciados. A imagem pode estar numa tela de televisão, mas os sons podem vir de outro veículo, como um rádio, coisa já possível com os meios analógicos e muito utilizada por aqueles apaixonados por determinados locutores e pela emoção que transmitem ao narrarem uma partida, mas que não querem deixar de acompanhar também as imagens em movimento da televisão, e ligam os dois aparelhos, ao mesmo tempo, para acompanharem um mesmo evento. Com o digital, isso pode ser repensado, não apenas na questão de se juntar elementos num mesmo local, dando uma idéia de unimídia – como prega Lévy –, mas indo além e trabalhando com características dos diversos meios e realmente os utilizando como participantes da narrativa, como nos ARGs descritos anteriormente, mas de forma menos ficcional e mais documental.

Considerando ainda que nem sempre o objetivo seja fazer uma narrativa transmidiática, como colocam autores como Johnson e Murray, os meios de comunicação podem fazer uso de diversos elementos para produzirem um jornalismo que também não quer trabalhar com o mero efeito – coisa que parece até paradoxal, mas que está aparecendo cada vez mais nos diversos veículos, principalmente naqueles destinados ao sensacionalismo ou aos boatos e às fofocas, que podem até não ser considerados verdadeiramente jornalísticos, mas que se autodenominam como tais.

O uso do banco de dados da própria redação parece ser uma forma interessante de produzir matérias que tenham mais riqueza de detalhes e que possam se relacionar entre si, buscando dar àquele que as lê a possibilidade de uma contextualização maior. A convergência, neste caso, se dá pelo uso de um meio – geralmente a Web – que dá a possibilidade de se unir materiais de diversas fontes e agrupá-los sob uma nova forma, que auxilia o usuário em seu percurso. Um exemplo pode ser a *Folha de S. Paulo*, na *Folha Online*, que coloca as matérias relacionadas ao texto que está sendo lido em seu pé de página, proporcionando caminhos novos para a continuação da leitura e o aprofundamento no assunto. O portal *GI*, da *Globo*, anexa vídeos, muitas vezes, ao



conteúdo escrito, para que as matérias possam ter uma maior riqueza visual e de detalhes. Pode-se pensar também no uso de infográficos – alguns deles animados –, que também auxiliam na compreensão do texto que está sendo lido.

Considerações finais

Antes de finalizar, é conveniente lembrar que as formas narrativas são diversas e que não há como tratar de todas elas, com detalhes, em um trabalho como este. Esta é apenas uma amostra do que é e do que pode ser feito em termos de narrativa na contemporaneidade. Com veículos que se utilizam de linguagens próprias e com a convergência entre eles, as possibilidades se multiplicam e não há como prever o que ainda pode nascer de novas linguagens que estão certamente surgindo e das ligações que estão sendo feitas entre elas. A única certeza é que há muito que se aprender ainda com a chamada revolução digital e que ela possibilita, mais do que os meios analógicos, a mudança de paradigmas. Assim, a narrativa convencional deve dar lugar a experiências cada vez mais ligadas à hipertextualidade e à construção não-linear, com forte apelo à convergência e ao caráter transmidiático, aqui exposto.

Independente disso, porém, a comunicação de massa ainda se faz presente neste cenário, e acreditar que ela não tem mais influência na sociedade é um erro. O espectador passivo, com poucos recursos interativos e também sem muita vontade de participar da ação vai ser ainda uma figura que terá algum destaque, não se sabe por quanto tempo. Deste modo, não se pode esperar que a narrativa deixe de se voltar para ele e atenda apenas aos que se apresentarem sob uma nova forma, demandando mais interatividade e com mais disposição para a participação. Contudo, como já colocava Manovich em relação a Vertov, isso não quer dizer que se deva deixar de lado a questão do sentido, de se buscar mais do que o mero efeito especial – seja para um público mais afeito a uma recepção passiva, seja para os que se voltam para a participação e a interação.

Por fim, ainda que não se saiba com clareza o que se vai acontecer num futuro próximo, a narrativa não deve deixar de existir, mesmo que isso possa ser pensado claramente, como coloca – sob certo aspecto, ressalva-se aqui – Steven Johnson. É fato que há espaço para o comentário e para que este apareça cada vez mais e em diversos meios, porém, novas histórias também podem ser contadas e por que não seria possível contá-las?



Referências

ALMEIDA, Melissa Ribeiro & PERNISA JÚNIOR, Carlos. Mídia digital e a reconfiguração da experiência da temporalidade: impactos no cinema contemporâneo. In: COUTINHO, Iluska & SILVEIRA JR., Potiguara Mendes da (orgs.). **Comunicação & cultura visual**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. p. 137-154.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução: Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

Sites:

Folha Online – <http://www.folha.uol.com.br>. Acesso em 20 jun. 2009.

G1 – <http://g1.globo.com>. Acesso em 20 jun. 2009.

ARG Brasil – http://www.argbrasil.net/wiki/Quem_escondeu_o_Borba_Gato%3F. Acesso em 20 jun. 2009.