



## **Convergência midiática e o audiovisual na web: o caso da *webserie Ghostfacers*<sup>1</sup>**

Sarah Moralejo<sup>2</sup>

Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, SP

### **RESUMO**

Este artigo visa delinear as características da produção audiovisual para veiculação na web a partir do estudo de caso da *webserie Ghostfacers*. Esta trata-se de um *spin-off* da série televisiva *Supernatural*, produzida durante sua quinta temporada. Contando com uma temporada de 10 capítulos, *Ghostfacers* apresenta características da produção televisiva tanto quanto se singulariza por ser transmitida somente via web, estando inserida no contexto de convergência midiática. O estudo se foca na identificação das particularidades da *webserie* e na análise destas segundo as características da mídia.

**PALAVRAS-CHAVE:** web; convergência; *webserie*; *spin-off*; *Ghostfacers*;

### **INTRODUÇÃO**

No início da televisão, havia muito em sua programação da produção para o rádio, uma mídia mais antiga. Os programas de auditório, as novelas, o jornalismo lido. Para que uma mídia tenha produção própria e original é necessário o desenvolvimento de suas ferramentas, suas características e seu modo de produzir e reproduzir conteúdo.

A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (JENKINS, 2009, p. 41)

A introdução de novas tecnologias, sugerida por Jenkins, conduz a um cenário de convergência midiática, em que novas e velhas mídias convivem e dialogam em sua produção. A convergência midiática, enquanto fluxo de conteúdos através de múltiplas

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, Grupo de Pesquisa Televisão e Vídeo da Intercom – XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Sarah Moralejo é aluna regular do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, email: [sarahmoralejo@yahoo.com.br](mailto:sarahmoralejo@yahoo.com.br)



plataformas de mídia<sup>3</sup>, não é um fenômeno recente. O surgimento de novas mídias leva à convergência à medida que o período necessário para se definir em suas características é marcado pela reprodução e adequação de conteúdo de mídias já existentes.

O que ocorre em profusão neste início de século XXI é uma efervescência de tecnologias, novas mídias e suportes midiáticos, de forma que a transitoriedade de conteúdos entre diversas plataformas é rápido e constante.

Como o cinema, a televisão e o vídeo buscaram fórmulas capazes de sensibilizar o espectador, aproximando-o afetivamente das imagens e tornando o mais invisíveis possível os recursos tecnológicos utilizados na sua criação. A emergência dos meios digitais modificou essa tendência – a relação com a máquina e com a tecnologia é parte integrante da comunicação, tanto naquilo que dificulta e impede sua ação comunicativa. (COSTA, 2002, p. 79)

Esse processo de interação entre mídias apresentado por Costa se apresenta como um desafio para os produtores de conteúdo, uma vez que os produtos culturais se disseminam por diversas plataformas em novas narrativas transmidiáticas. Essa dinâmica exige não somente uma maior produção, mas uma sincronia de marketing que envolve, inclusive, fatores não previsíveis, como a participação ativa do público. Nas palavras de Murray:

Precisaremos descobrir uma maneira que permita a eles escrever de forma procedimental; antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos ocorrerão. (MURRAY, 2003, p. 179)

Nesse contexto, em que a instância de produção e de consumo de um mesmo produto apresentam mobilidade e características distintas, ao não estar necessariamente na lógica de um mesmo suporte, se faz necessário compreender a dinâmica que rege a transitoriedade dessa produção.

A produção audiovisual se enquadra como um estilo de narrativa cujo fluxo permite uma grande mobilidade entre suportes, principalmente devido à variabilidade de telas disponíveis atualmente, seja para consumo individual em celulares e notebooks, seja em exposição coletiva no cinema ou na publicidade.

---

<sup>3</sup> JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009, p. 29.



Os suportes tradicionais para a grande produção audiovisual ainda são o cinema e a TV, mas essa produção hoje transita facilmente em adaptações como *spin-off* para celular, cenas editadas na web, motes para narrativas de games, entre tantas formas de convergência com outras mídias. A web, uma mídia que permite a adequação de produtos com características diversas em texto, imagem e som, tem se apresentado não somente como um suporte para a reprodução de conteúdo, mas como mídia à medida que aumenta o acesso e o desenvolvimento de ferramentas próprias do meio, permitindo o desenvolvimento de conteúdo transmidiático. Um dos recursos de transmediação são as *webseries*.

Produção cultural seriada é explorada comercialmente desde os folhetins, e hoje é utilizada na construção de narrativas transmidiáticas exaustivamente: a série de histórias em quadrinhos ou de livros embasa a série de filmes, a série de jogos de videogame, a série de desenho animado na TV, e todo esse material embasa a construção de novas narrativas pelos consumidores.

Na atualidade, as séries de TV são diversas em conteúdo, público, periodicidade, e frequência, e justamente por essa grande variabilidade e volume de produção é frequente que sejam levadas para a web, seja pelo produtor ou pelo próprio consumidor, buscando uma veiculação mais ampla dentro do processo de convergência. As *webseries* surgem como uma tentativa de explorar as características da web como veículo de distribuição, não partindo somente da transmediação do conteúdo.

### ***SPIN-OFF***

*Spin-off* ou derivagem é um termo em inglês utilizado originalmente para descrever uma nova empresa que nasceu a partir de um grupo de pesquisa de uma empresa, universidade ou centro de pesquisa. De forma genérica, o termo *spin-off* refere-se a algo que foi derivado de algo anterior àquela, sendo utilizado na área de produção cultural para se referir a conteúdos desenvolvidos a partir de outros conteúdos pré-existentes.

A criação de uma nova narrativa a partir de uma já existente em outra mídia é a base do conceito da narrativa transmidiática, segundo definição de Jenkins:

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de

conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49)

Esta definição, porém, trata da transmediação a partir da intervenção do consumidor sobre o produto cultural. O *spin-off* é a iniciativa do próprio produtor de conteúdo em explorar outro viés de um produto já existente e, além disso, não exige necessariamente um novo suporte midiático, apesar de esse tipo de produção ser explorada com a maior variedade de mídias disponíveis atualmente.

Um exemplo de *spin-off* que não apresenta transmediação é o desenho animado *Os apuros de Penélope*, exibido pela CBS em 1969. A série trata-se de um *spin-off* da também série de desenhos *Corrida Maluca*, exibida pela CBS de 1968 a 1970. Ambas as produções foram veiculadas na mesma mídia, apresentando como característica principal o fato de o contexto e personagens de *Os apuros de Penélope* serem oriundos de *Corrida Maluca*.

Um exemplo recente de *spin-off* em produções brasileiras é o caso de *Cidade dos homens*, uma série de TV exibida pela Rede Globo entre 2002 e 2005, oriunda do filme *Cidade de Deus*, dirigido por Fernando Meirelles em 2002. Nesse caso, pode-se considerar uma narrativa transmidiática à medida que há a articulação de conteúdo em duas mídias diferentes, televisão e cinema, na produção de uma nova narrativa que remete a uma anterior, um *spin-off*.

No livro *Cultural da Convergência*, Jenkins desenvolve o conceito de narrativa transmidiática a partir da análise dos produtos culturais desenvolvidos em torno da série *Matrix*, e sua expansão para outras mídias em narrativas originais que remetem à série, sejam elas produzidas pelos próprios produtores da série ou por outros profissionais, sejam feitas por iniciativa do público. O conceito de *spin-off* pode assim ser associado ao conceito de narrativa transmidiática, ainda que mais abrangente por não exigir a transmediação.

*Spin-off* pressupõe inicialmente a vinculação entre duas produções independentes. O *spin-off* de algo deriva deste, refere-se a este, mesmo sem fazer parte deste. Assim sendo, uma análise de um *spin-off* que não retoma características de seu produto inicial fica sem embasamento. Partindo dessa premissa, para analisar a *webserie*



*Ghostfacers*, toma-se aqui algumas características da produção da qual ela se originou, a série *Supernatural*.

### **GHOSTFACERS**

Em 2005 começou a ser exibida pela Warner Bros a série televisiva norte americana *Supernatural*. Criada por Eric Kripke, a série narra a trajetória dos irmãos Winchester, Dean e Sam, que viajam pelo país investigando acontecimentos sobrenaturais e caçando criaturas.

Atualmente, a série conta com cinco temporadas, sendo a sexta prevista para setembro de 2010. O capítulo 13 da terceira temporada, intitulado “*Ghostfacers*”<sup>4</sup>, foi ao ar em 24 de fevereiro de 2008 pela Warner e em 18 de dezembro de 2009 pelo SBT no Brasil. Nele, os dois irmãos, ao investigar acontecimentos em torno de uma casa mal assombrada, se deparam com Ed Zedmore e Harry Spangler, autores do site “*Hell Hound’s*”<sup>5</sup>, que se dizem caçadores de fantasmas.

O cerne do episódio se foca em uma reflexão sobre crença e disseminação de ideias, principalmente com relação ao poder da internet para esse fim. Os *Ghostfacers* acabam revelados como falsos caçadores, inexperientes e despreparados para o tipo de desafio que Dean e Sam enfrentam cotidianamente, dando ao enredo um tom cômico ao se posicionarem como rivais dos irmãos. Como tantos outros personagens secundários da série, Ed e Harry não possuem grande visibilidade ou importância para a trama central, apesar de aparecerem periféricamente em mais dois capítulos futuros.

*Supernatural*, devido principalmente à sua temática, surgiu como uma série voltada a um mercado de nicho, focando uma audiência que aprecia o tema do mítico, mágico e sobrenatural. Inicialmente eram previstas três temporadas, mas devido ao desenvolvimento do drama familiar pressuposto no enredo e ao crescimento do público principalmente via web, a série se alongou.

Uma notoriedade da constituição do seu texto é que, apesar de não abordar o tema diretamente, a influência das mídias nos fatos desenvolvidos é constante. Não somente a figura do internauta enquanto propagador de crenças, como no episódio

---

<sup>4</sup> *Ghostfacers*: do inglês, os “desafiadores de fantasmas”, em tradução livre pela autora.

<sup>5</sup> *Hell hound’s*: do inglês, expressão equivalente a “cão do inferno”, em tradução livre pela autora.



descrito acima, mas outras reflexões relacionadas às mídias digitais, como a exaltação de celebridades, a produção de conteúdo a partir do capital afetivo, como *fanfiction*<sup>6</sup> e RPG<sup>7</sup>, e a própria dinâmica de seriados de TV são abordadas no decorrer da narrativa.

Em janeiro de 2010, a Warner anunciou a produção de uma *webserie* como *spin-off* de *Supernatural*, protagonizado pelos “Ghostfacers”. Até maio do mesmo ano foram produzidos e disponibilizados no site oficial<sup>8</sup> da série dez episódios totalizando a primeira temporada centrada nas aventuras de Ed e Harry.

O acesso aos capítulos era livre e o conteúdo estava disponível na íntegra *online*, porém é interessante ressaltar o fato de que o acesso ao site se restringe aos internautas em território americano. Infelizmente, por esse motivo, torna-se inviável a análise do site e demais elementos associados à distribuição da série, mas é interessante observar que no site oficial de *Supernatural* há o link para o site dos *Ghostfacers*, entre outros subprodutos da série televisiva.

Com essa restrição, a *webserie* foi apropriada por outros sites, como blogs e portais de download, e redistribuída de forma mais abrangente informalmente. O conteúdo pode ser encontrado, associado ou não ao conteúdo de *Supernatural*, nos mais diversos sites voltados a séries televisivas, mesmo que não seja tão popular.

Os episódios possuem em média três minutos, somando ao todo pouco mais de 30 minutos de série. A título de comparação, as temporadas de *Supernatural* são compostas em geral por 22 capítulos de cerca de 40 minutos cada.

A narrativa central dessa primeira temporada da *webserie* gira em torno da estruturação de uma equipe de caçadores e seu primeiro caso: a caçada de um fantasma em um cinema abandonado. A temática segue a mesma linha da de *Supernatural*, o sobrenatural com fundo dramático, mesmo que muito mais cômico, mas não sua estrutura fundamental. Os episódios da série de TV possuem como estrutura narrativa básica uma introdução marcada por eventos de capítulos anteriores, uma apresentação

---

<sup>6</sup> O termo *fanfiction* foi originado da junção das palavras inglesas “*fan*” e “*fiction*”, referindo-se à produção ficcional feita por admiradores de determinada obra.

<sup>7</sup> RPG, sigla para o termo inglês “*Role Play Game*”, que pode ser traduzido como “jogo de interpretação”, refere-se a uma dinâmica que parte de um contexto pré-estipulado, inéditos ou referindo-se a um universo já existente, para desenvolver um jogo em que os participantes se colocam como personagens, criando narrativas colaborativas.

<sup>8</sup> <http://www.thewb.com/shows/ghostfacers>



do caso a ser abordado no episódio, a abertura e o decorrer dos acontecimentos. Pela própria diferença de duração dos episódios da *webserie*, essa estrutura não é aplicada.

Outra diferença estética entre as duas séries remete também ao conteúdo: na produção de *Ghostfacers*, técnicas de vídeo e edição buscam um efeito de amadorismo com a intenção de colocar como produtores os próprios *Ghostfacers*, como se a série fosse o resultado das filmagens da equipe de suas próprias atividades.

Esse auto-retrato ficcional é presente também no site [www.ghostfacers.com](http://www.ghostfacers.com), que busca recompor o site apresentado dentro da série *Supernatural*. Nele há uma descrição da equipe e de cada personagem com características pessoais, um painel de fotos das ações do grupo, a música de abertura e os vídeos produzidos e exibidos nas duas séries, inclusive o link para os episódios da *webserie*.

A ambientação da série na web é coerente à medida que os próprios personagens retratam uma exacerbação do público da série televisiva: aqueles que admiram o universo e que desejam se ver no papel dos protagonistas. A produção com estética amadora e disponibilidade de todo o material via web em um site personalizado reforçam essa ilusão, buscando se aproximar do público por reconhecimento. Esse processo se apresenta como uma forma de envolvimento do público, segundo a definição de Bulhões:

Em sentido contrário ao da substituição aparece o processo de *reconhecimento*: o mundo narrativo-ficcional agora é incorporado ao nosso pelo que nele há de familiar. Em vez de escape, comparece o teor de integração; ao contrário de fuga, associação. Tal processo não deve soar estranho. É razoavelmente fácil perceber similitudes entre a nossa vida e aquela presente em várias narrativas midiáticas de ficção. Algumas vezes, nos interessamos por determinados filmes ou seriados de TV justamente porque eles contêm situações em que nos *reconhecemos*. (BULHÕES, 2009, p. 114)

*Ghostfacers* é uma produção audiovisual vinculada a duas mídias: sem perder as referências da produção em televisão, é pensada para ser veiculada e consumida via web.

## CONCLUSÃO

*Ghostfacers* enquanto *spin-off* de *Supernatural* apresenta uma narrativa coerente com a da série televisiva, mas ao mesmo tempo autêntica e com certo grau de



independência. O universo de ambos coincide, porém as séries possuem características individualistas ao abordarem pontos diferentes da temática central.

O fato de se apresentarem em suportes midiáticos diferentes é determinante para a sua contextualização. Ser disponibilizada somente via web permitiu a *Ghostfacers* uma maior coerência com a proposta da narrativa desenvolvida no decorrer da série, que busca uma maior aproximação do seu público. Ao se colocar como um produto amador produzido por pessoas em contato com a narrativa de *Supernatural*, ser uma *webserie* se torna parte da trama desenvolvida, uma vez que a web se caracteriza atualmente como o suporte midiático mais aberto a produções audiovisuais amadoras.

Esta característica atende seu público, mais específico que o de *Supernatural* considerando principalmente sua temática também mais restrita. Essa característica pode colocar a *webserie* como um produto voltado a um nicho cultural. Sobre a produção de nicho na web, pode-se considerar que, a partir de sua dinâmica como meio de transmediação, as colocações de Anderson são pertinentes no que se refere à *webserie* aqui estudada.

As mesmas forças e tecnologias da Cauda Longa, que estão levando a uma explosão de variedade e de escolha abundante naquilo que consumimos, também tendem a converter-nos em pequenos redemoinhos ou contracorrentes tribais. Ao se romper, a cultura de massa não se transforma em outra massa diferente, mas em milhões de microculturas, que coexistem e interagem umas com as outras de maneira extremamente confusa.

Em consequência, podemos considerar a cultura, hoje, não como um grande cobertor, mas como a superposição de muitos fios entrelaçados, cada um dos quais é acessível individualmente e interliga diferentes grupos de pessoas ao mesmo tempo. (ANDERSON, 2006, p. 182)

A fragmentação da cultura de massa coloca tanto a questão da relação entre as duas séries, enquanto microculturas, quanto as consequências da ambientação de *Ghostfacers* na web, um suporte que permite maior associação entre conteúdos em um mesmo meio dadas características como o hiperlink, a multimídia e a interatividade.

A primeira viabiliza a relação entre diferentes espaços virtuais que disponibilizam diferentes conteúdos através da disponibilização de links nesses conteúdos de forma que um remeta ao outro. A existência, por exemplo, de um espaço reservado à informações de *Ghostfacers* no site oficial de *Supernatural*, levando para a página oficial da *webserie* é um exemplo da exploração dessa característica.



Ela é potencializada pelo recurso da multimídia, com o qual, além da vinculação de conteúdos, cria-se a possibilidade de disponibilizar esses conteúdos em diferentes formatos. Assim, no site [www.ghostfacers.com](http://www.ghostfacers.com) há a disponibilidade de texto, imagem, vídeo e áudio complementando o conteúdo que compõe a *webserie*. Pode-se considerar, assim, que ser uma *webserie* pressupõe não somente o fato de seu conteúdo audiovisual ser veiculado exclusivamente via web, mas todo o suporte *online* funciona como contexto narrativo para o conteúdo ali desenvolvido.

A convivência entre as duas séries se desenvolve paralelamente à convivência entre as duas mídias. *Supernatural*, enquanto produto televisivo, conta com características próprias da produção ficcional televisiva, mas o fato de seu *spin-off* estar ambientado na web não o descaracteriza ou o torna incompatível com o fato de ser uma série audiovisual.

Segundo Jenkins<sup>9</sup>, “se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.”. Assim, podemos compreender a dinâmica da produção transmidiática não como algo que anula as características de produção de cada mídia, mas que leva a uma coesão.

A web, enquanto suporte midiático da *webserie*, possui características específicas de produção e consumo de conteúdos. Há hoje *online* diversas *webseries* de produção participativa, em que os usuários são responsáveis pela construção da narrativa a partir de uma trama inicial. Blattmann (2007) ressalta a questão da participação como um dos principais traços da produção na web:

A *Web 2.0* pode ser considerada uma nova concepção, pois passa agora a ser descentralizada e na qual o sujeito torna-se um ser ativo e participante sobre a criação, seleção e troca de conteúdo postado em um determinado *site* por meio de plataformas abertas. Nesses ambientes, os arquivos ficam disponíveis *on-line*, e podem ser acessados em qualquer lugar e momento, ou seja, não existe a necessidade de gravar em um determinado computador os registros de uma produção ou alteração na estrutura de um texto. As alterações são realizadas automaticamente na própria *web*.

*Ghostfacers* possui muitas características oriundas da produção de *Supernatural*, origem de sua concepção. A web se apresenta principalmente como uma plataforma de

---

<sup>9</sup> JENKINS, 2009, p. 33.



reprodução do conteúdo, pois, apesar de recursos como a multimídia e a hipermídia, a questão da interatividade, principal traço da web 2.0, não é explorada.

Esse fator é contrastante também quando se retoma o conceito de narrativa transmidiática enquanto uma produção dependente da iniciativa do público. *Ghostfacers* é uma produção de iniciativa do âmbito produtor, e não consumidor, da série *Supernatural*. Assim, é uma narrativa autêntica, ainda que vinculada a uma outra narrativa, sendo um *spin-off*, e é um caso de transmediação, uma vez que a narrativa de que se deriva é característica de outra mídia, sendo uma narrativa transmidiática. Mas sua estrutura na web é deficiente à medida que não abre precedentes para a intervenção do público.

O fato de a *webserie* sofrer apropriação pelo público ao ser distribuída informalmente em sites que não pertencem a seu produtor é uma evidência de que, mesmo que a participação ativa do público não seja prevista pelos produtores, há uma intervenção. A existência de *fanvideos* e *fanfictions* disponibilizados *online* em outros sites também evidencia a participação do público na produção de conteúdo em torno da *webserie*.

Segundo Jenkins<sup>10</sup>, o processo da cultura da convergência se dá a partir do desenvolvimento de três fatores: a convergência dos meios, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A *webserie Ghostfacers*, enquanto narrativa transmidiática, está inserida como uma produção de convergência de meios, e surge voltada para uma demanda de público que se manifesta pela web utilizando-se da cultura participativa e da inteligência coletiva para a captação, reprodução e produção de conteúdo relacionado à série independente do produtor. Mas a *webserie*, ao se propor como uma produção característica da web, não consegue explorar as potencialidades da dinâmica que o meio dispõe.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, D. C., BRUNO, F., MÉDOLA, A. S. L. D. (org.) *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Livro da XV COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ANDERSON, C. *A cauda longa*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

---

<sup>10</sup> JENKINS, 2009, p. 29.



AQUINO, M. C. *Um resgate histórico do hipertexto: O desvio da escrita hipertextual provocado pelo advento da Web e o retorno aos preceitos iniciais através de novos suportes*. UNIrevista. Vol. 1, nº 3: 2006.

BAUER, M. W., GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.

BATTMAN, U., SILVA, F. C. C. *Colaboração e interação na web 2.0 e biblioteca 2.0*. Florianópolis: Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, v. 12, n. 2, p. 191-215, jul/dez., 2007.

BULHÕES, M. M. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Ática, 2009.

CASTELLS, M. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. *A era da intercomunicação*. Le Monde Diplomatique, Ago 2006.

\_\_\_\_\_. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COSTA, C. *Ficção, Comunicação e Mídias*. São Paulo: SENAC, 2001

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KOCH, I. G. V. *Hipertexto e construção do sentido*. Alfa, São Paulo, 51 (1): 23-38, 2007

LEÃO, L. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

PASQUALI, A. *Internet: Sí, pero...* El Universal Digital: 1998.

ROSSINI, M. S., SILVA, A. R. (orgs.) *Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias*. Porto Alegre: Asterisco, 2009.