

## Regimes de interação e sentido em programas interativos na TV Unesp.<sup>1</sup>

Ana Silvia Lopes Davi MÉDOLA<sup>2</sup>  
Universidade Estadual Paulista - UNESP, SP

### RESUMO

A interatividade enquanto possibilidade acenada pela integração tecnológica entre a televisão e os dispositivos computacionais promove mudanças na forma de produzir e fruir conteúdos televisivos. Neste trabalho propomos pensar a interatividade na perspectiva da noção de fluxo televisivo, tomando como objeto de análise o projeto de animação gráfica *Animecos*, desenvolvido na TV Unesp. Série interativa e educativa destinada ao público infantil, o interprograma *Animecos* aborda tema ecológico sobre as características do cerrado. A sociosemiótica é apontada como referencial teórico para subsidiar a análise dos regimes de interação nas relações entre os sujeitos da comunicação em conteúdos televisivos interativos.

**PALAVRAS-CHAVE:** televisão educativa, narrativas interativas; semiótica: animação; Programa *Animecos*.

### Introdução

*Animecos* é uma série de desenhos animados interativos destinados ao público infantil e realizados com recursos de computação gráfica. Trata-se de um produto de experimentação desenvolvido na TV Unesp, emissora da Universidade Estadual Paulista, para ser levado ao ar por ocasião do início da transmissão digital para a cidade de Bauru, no Estado de São Paulo, prevista para ocorrer até o final de 2012. O projeto prevê a realização de doze episódios, cada um com três minutos de duração. Com caráter educativo e temática ecológica, as histórias são contadas por três animais-personagens – os *Animecos* – e um quarto personagem que surge para apresentar a interatividade que o desenho disponibiliza, além das conclusões da narrativa. O desenho se apresenta como interativo e multimidiático,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Livre-docente em Comunicação Televisual - UNESP, email: [asilvia@faac.unesp.br](mailto:asilvia@faac.unesp.br)

pois é concebido com uma estrutura de aplicativos para televisão digital, dispositivos móveis e portal web.

A proposta de análise de *Animecos* tem como motivação principal discutir questões relevantes para os desafios da televisão no momento atual, buscando refletir sobre as nuances de compatibilidades e incompatibilidades entre televisão e computador, dois dispositivos que no processo comunicacional possibilitam formas de interação diferentes. Sendo em sua gênese suportes tecnológicos capazes de produzir formas de comunicação de naturezas distintas num ambiente de convergência, a associação de ambos impõe necessariamente um processo de adaptação que incide sobre as várias dimensões, entre as quais destacamos a produção de conteúdos audiovisuais.

A compreensão da televisão como dispositivo é tema amplamente abordado por autores como Casseti (1996, 36-46), Fausto Neto (2006, 96), Carlón (2004, 105), Fachine ((2008, 26-38) e abrange a noção não apenas do aparato técnico, mas, sobretudo, a articulação das instâncias envolvidas na situação de comunicação, considerando desde a confecção do texto em determinada linguagem (audiovisual no caso da TV), resultante de um dado sistema de produção destinado a um receptor projetado. Todo o complexo que envolve as relações de comunicação é regido por regimes de interação que articulam práticas sociais e formas de apropriação cultural.

Assim, a questão da produção e consumo de conteúdos interativos na televisão digital é matéria de interesse que procuraremos analisar à luz dos avanços da sociosemiótica desenvolvida por Eric Landowski acerca dos regimes de interação. Alinhado com as propostas de pesquisa do Grupo de Estudos Audiovisuais – GEA da Universidade Estadual Paulista - UNESP, este trabalho pretende lançar um olhar sobre como a regularidade das etapas produtivas são afetadas, sob a óptica dos regimes de interação que incidem na configuração de conteúdos que visam levar à intervenção do enunciatário em um programa televisual interativo.

### **Fluxo televisivo e o desafio da interatividade.**

As potencialidades da convergência tecnológica ainda não estão totalmente claras para produtores e pesquisadores de televisão e isso pode ser observado nos programas e nas tímidas tentativas de inserir elementos interativos nos formatos já consolidados. Os

“modelos” de produção que procuram explorar possibilidades da convergência ainda são bastante indefinidos e qualquer esforço no sentido de buscar categorizar as iniciativas incide no obstáculo de delimitar as experiências em um vasto campo semântico que, em alguns momentos, abriga significados contraditórios. O objeto que aqui analisaremos é um exemplo, pois do ponto de vista da expressão visual se trata de uma animação gráfica comumente identificada como um desenho animado. Já do ponto de vista das caracterizações, é difícil estabelecer se este produto audiovisual interativo se situa como ficção ou como jogo, se é educativo ou de entretenimento? Podemos afirmar que assim como a convergência tecnológica produz hibridismos na junção de recursos, isso é replicado no formato, nos conteúdos e nos processos de fruição, de modo que *Animecos* é um exemplo de como a televisão digital, enquanto dispositivo que agrega características outras, diferentes da transmissão analógica, instaura novas estratégias de comunicação.

Notemos que indefinição também é a tônica diante dos discursos que procuram circunscrever o papel da televisão digital, meio no qual *Animecos* deve ser exibido para experimentar novas potencialidades de comunicação em função da convergência. Enquanto os radiodifusores ressaltam o ganho inequívoco de qualidade de som e imagem da transmissão da televisão digital em relação à analógica, além da ampliação da possibilidade de acesso em função da captação em dispositivos móveis e portáteis, os representantes do governo brasileiro trabalham no sentido de agregar à televisão as potencialidades do computador permitindo o acesso a um mundo conectado pela internet.

Os estudiosos do tema, por sua vez, atuando em áreas distintas como a computação, a engenharia eletrônica, a comunicação, podem ser ainda divididos entre os céticos, observando que a televisão digital ainda não foi capaz de demonstrar de que forma produz algo realmente transformador, e aqueles que vislumbram no contexto da convergência a ampliação do papel social da televisão ao agregar e se adaptar aos paradigmas introduzidos pela informatização dos dispositivos comunicacionais. Assim, o desafio de refletir sobre as tendências da produção em televisão passa, necessariamente, pela discussão de como a TV se constitui como dispositivo e como esse dispositivo é afetado pelo processo de convergência.

A noção de *dispositivo* apresenta várias acepções no campo de estudos do audiovisual (XAVIER, 1983:411), mas para a discussão que se propõe nesse trabalho consideramos pertinente compartilhar o entendimento oriundo das teorias do cinema de que dispositivo compreende um complexo de técnicas que envolvem todo o constructo da representação

articulada também à experiência de fruição. Para Mario Carlón (2004: 105), o conceito de dispositivo circunscreve os modos de funcionamento de diferentes modalidades de produção de sentido a partir da apropriação cultural do aparato técnico. Portanto, com base no entendimento de que dispositivo articula determinações recíprocas entre meio e práticas sociais, procuramos demarcar que ao tratarmos de dispositivo nessa perspectiva mais ampliada, estamos pensando no estabelecimento das bases da relação comunicativa em todo o processo que envolve a textualização e seus respectivos discursos capazes de forjar valores e formas de consumo.

Na televisão, a condição fundamental que rege todas as demais disposições diz respeito à aspectualização temporal, mais especificamente à sincronicidade inerente à transmissão. A coincidência entre o momento de captação e de recepção de sons e imagens em movimento é característica inequívoca do aparato televisivo e determinante para a configuração dos gêneros discursivos:

O tempo é, sob vários aspectos, um fator determinante na nossa relação com os gêneros informativos da TV. Composta por gêneros discursivos os mais diversos, a própria TV confere diferentes tratamentos ao tempo, de acordo com os formatos que disponibiliza. Em todos eles, porém, pode-se pensar a instauração do tempo, nos enunciados manifestos, a partir de uma relação de concomitância ou não-concomitância com o ato de enunciação (FECHINE, 2008: 119).

A transmissão direta tem a capacidade de produzir a concomitância fruída em espacialidades diferentes gerando o efeito de sentido de presença, conforme demonstra a autora. E é a partir da matriz da temporalidade que podemos elencar os modos como a televisão se estrutura e delinea as formas de consumo, sejam tecnológicas, culturais, econômicas ou sociais. Dessa forma, não é possível analisar a televisão como um todo uniforme, ao contrário, o olhar deve considerar as modalidades de produção e recepção que transitam em torno da dicotomia gravado ou “ao vivo”, da “co-incidência” temporal da captação e da recepção, isto é, da concomitância ou não-concomitância.

Precursor da reflexão acerca da influência da categoria contínuo x descontínuo da temporalidade na transmissão televisiva e o desdobramento no estabelecimento das formas de organização dos conteúdos e das formas de sua apropriação sociocultural, Raymond Willians (1975), denomina como “fluxo” a organização de sequências ou conjunto de sequências alternadas que têm implicações tanto na instância da produção televisiva quanto na recepção que, em sua experiência de telespectador, decodifica reiterações e alteridades das formas apresentadas. O fluxo, analisado a partir da relação produção-recepção remete

necessariamente à questão do estabelecimento de contrato entre as instâncias da enunciação no sentido de estabelecer um fazer cognitivo-interpretativo capaz de produzir a comunicação. Este “código” compartilhado que permite discretizar os conteúdos apresentados em fluxo é construído por uma práxis enunciativa (FONTANILLE, 2007, 271-274) que remete a um fazer resultante de um regime de interação que se estabelece pela “programação”, termo de matriz sociosemiótica postulado por Eric Landowski (2009), conforme trataremos mais adiante, e que difere semanticamente de programação de televisão, fluxo de programação, etc.

Importante ressaltar que a organização de conteúdos no fluxo televisivo forja condutas de produção e práticas de consumo que são alteradas com a chegada da digitalização. Os meios de comunicação de massa que estruturaram sociedades midiaticizadas ao longo do século passado estão diante agora do estabelecimento de outro ecossistema de comunicação. Assistimos a uma transformação na configuração desses meios enquanto dispositivos de comunicação. Isso porque, todos são atingidos em seu *modus operandi*, pelas novas lógicas de produção e consumo introduzidas a partir das tecnologias da convergência (VILCHES, 2003; JENKINS, 2008; SCOLARI, 2009). Nesse artigo nos limitaremos discutir aspectos relativos à produção de uma experiência interativa.

Partindo da premissa de que produção televisiva na contemporaneidade só pode ser pensada na perspectiva da digitalização dos meios, com seus dispositivos interativos, novas plataformas de circulação, novas lógicas de distribuição e comercialização, como operar com a questão do fluxo de transmissão, seja direta ou de programas gravados? Como as características dos dispositivos digitais irão incidir na formatação dos programas e nas formas de veiculação, considerando a permanência da lógica de disponibilização de conteúdos em fluxo? Como a mobilidade, a portabilidade e a interatividade, serão exploradas, uma vez que a produção de conteúdos não poderá ser indiferente a essa realidade tecnológica?

Sabe-se que a distribuição de conteúdos em aparelhos móveis e portáteis introduz outros modos de recepção, apontando para uma maior individualização nos modos de fruição. Desdobramento disso pode vir a ser a hipersegmentação dos conteúdos, motivado por essa característica. Para Carlos Ferraz (2009), com a mobilidade e a interatividade cada usuário pode receber conteúdo orientado e adaptado a suas preferências pessoais. No caso da TV móvel, já com canal de retorno para a interatividade disponível via telefonia celular.

Assim, talvez a organização dos conteúdos em grade de programação sintonizada com a temporalidade das ações cotidianas das sociedades onde as emissoras estão inseridas passa a não fazer mais tanto sentido como na televisão analógica e generalista das primeiras décadas de popularização do meio, conforme descreve Wolton (2003). Por outro lado, programas que atualmente atendem às demandas de nichos de telespectadores, por exemplo, aqueles que estão em trânsito, podem representar grandes perspectivas de geração de novos formatos e modelos de negócios.

### **Interatividade e processos produtivos: reprogramando a programação**

Todas as possibilidades de novos arranjos comunicacionais, entre os quais destacamos a interatividade, demandam, portanto, o redesenho dos sistemas produtivos e de acesso aos conteúdos. Em *Interacciones arriesgadas* (Landowski, 2009), são descritos e trabalhados os quatro regimes de interação, diferentes entre si, na perspectiva da teoria do sentido. O autor não analisa os regimes isoladamente, mas em conjunto, formando o que considera um sistema. É esse quadro teórico que nos permitirá problematizar a questão da produção da interatividade na televisão e as características de sua ocorrência em um dispositivo no qual o fluxo é característica constitutiva do meio.

Sendo a forma de produção e recepção dos conteúdos devidamente programados, contém aquelas regularidades próprias de um regime seguro, sem desvios, no qual um sujeito se molda a um sistema organizado e pré-estabelecido. No escopo da sociossemiótica o termo “programação” se refere a um dos regimes de interação formulados por Landowski em *Interacciones arriesgadas* (2009), no qual apresenta a base teórica para pensar “as maneiras de construir as relações do sujeito com o mundo, com o outro e consigo mesmo” (LANDOWSKI, 2009, p. 17). Partindo das definições clássicas dos regimes de programação (princípio de regularidade) e da manipulação (princípio de intencionalidade), o autor propõe duas operações opostas: o regime de acidente (princípio de azar) e o de ajuste (princípio de sensibilidade). O que pressupõe o regime de programação é “o registro das interações embasadas em um ou no outro e nos princípios da regularidade causal e social” (LANDOWSKI, 2009, p. 23). Já o regime de manipulação, regido pelo princípio da intencionalidade, tem em seu núcleo a problemática do “fazer fazer”, sendo que deve se

estabelecer um acordo entre o manipulador e o manipulado no qual a razão da manipulação pode ser considerada em última instância de ordem econômica.

Reside nas estratégias discursivas o estabelecimento de contratos que levem o enunciatário a estar motivado a realizar a ação de interagir. O regime de programação deve estar articulado também à manipulação, de modo que o regime de interação próprio da adaptação de um sujeito a um objeto, no caso da programação, seja regido pelas estratégias de manipulação obtendo do actante telespectador a co-participação por meio da persuasão. Nosso interesse aqui é verificar como as estratégias discursivas voltadas a permitir a interatividade introduzem novas rotinas de produção, conforme veremos adiante.

Pelo fato do objeto em análise não ser veiculado, não é possível avançar na análise dos regimes de interação relativos ao ajustamento e ao acidente. No regime de acidente, no qual o azar constitui seu princípio, Landowski afirma ser o mesmo fundamentado no risco, no sem-sentido e na imprevisibilidade. Em relação ao regime de ajuste, considera que comporta mais riscos em comparação aos regimes anteriores, pois a relação entre os atores se passa em uma perspectiva muito mais ampliada em termos de criação de sentido. Esse regime está fundamentado no fazer sentir, pois pressupõe que o co-participante, com o qual interage, seja tratado como um actante sujeito de pleno direito e não com um comportamento estritamente programado, qualquer que seja sua natureza actorial. Essa interação se embasa no fazer sentir e no contágio entre sensibilidades com a característica do ser sentido. Outro atributo do regime de ajuste é o comportamento imprevisível do ator com o qual se pretende interagir. Mas essas são questões a serem desenvolvidas em outro trabalho.

### **Interatividade em *Animecos***

O projeto *Animecos* é uma produção de doze episódios de desenho animado interativo. De caráter cultural e educativo e voltado ao público infantil, foi idealizado para ser exibido pela TV Unesp quando entrar em operação a transmissão digital com exibição interativa e para dispositivos móveis. Conforme dissemos em outro trabalho,

a TV Unesp, enquanto emissora de uma instituição de ensino e pesquisa, se coloca como lugar de investigação e experimentação nas áreas de comunicação, ciências da computação e ciências da informação com foco no aprimoramento científico capaz de apontar caminhos para a comunicação na sociedade da informação (MÉDOLA, 2011, p.11)

Desenvolvido no âmbito da pesquisa por funcionários da TV Unesp, em parceria com mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital: Informação e Conhecimento da Unesp, o projeto *Animecos* procura encontrar soluções para o desafio de produzir conteúdos interativos que observem as características do dispositivo televisual, notadamente a transmissão em fluxo, ao mesmo tempo em que a nova televisão também demanda soluções para dispositivos com outras características, como telefones móveis, computadores, *tablets...*, por onde vão circular os conteúdos audiovisuais. Parte-se da premissa de que os aplicativos interativos não podem comprometer a continuidade de sequências articuladas para a produção de um todo de sentido televisivo, sob pena de favorecer a dispersão para outros conteúdos. Além disso, outro ponto de atenção é considerar que os aplicativos interativos só modalizam o enunciatário a interagir quando intrínsecos ao conteúdo.

Sendo a TV Unesp uma emissora educativa, o projeto tem por objetivos, além de desenvolver experimentações de linguagem audiovisual que integrem os suportes multimidiáticos, também procurar suprir a demanda de produtos televisivos voltados para as crianças na faixa etária de quatro a dez anos, apresentando conteúdos culturais integrados em novas plataformas e com linguagens contemporâneas. Outro aspecto relevante é a possibilidade de fomentar a produção de animação gráfica em um município situado fora dos eixos hegemônicos de produção audiovisual, contribuindo para a regionalização da produção cultural por meio da formação e do desenvolvimento de um sistema de produção no campo audiovisual.

O projeto<sup>3</sup> de produto formulado pela TV Unesp ressalta que atualmente a programação infantil das emissoras de TV se concentra na exibição de desenhos que, em sua maioria, não trazem temáticas de caráter cultural da região onde ele é transmitido e que os programas infantis estão cada vez mais se distanciando de um conteúdo que alie entretenimento educativo. A proposta do *Animecos* é suprir esta demanda de desenho animado infantil com o universo lúdico através das temáticas ecológicas e culturais do cerrado. O enredo traz quatro animais que vivem nesse habitat – Dudu, Tuta, Guaraná e Guigo – e que fazem parte da narrativa na qual discutem temas relevantes de maneira descontraída e de fácil

---

<sup>3</sup> A redação final do projeto idealizado a partir da disciplina Produção Multimídia, ministrada pelo Prof. Dr. Marcos Américo, do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Radialismo, foi realizada pelos produtores da TV Unesp, Licínia de Freitas Iossi e Leonardo Enrico Schimmelpfeng, sob minha supervisão.



entendimento para as crianças, abordando assuntos como o cuidado com as florestas, reciclagem, cadeia alimentar, poluição das águas entre outros.

O objeto aqui discutido é ainda um piloto e não está disponível para acesso. Diante da limitação de espaço para a submissão deste *paper*, o leitor fica prejudicado para o acesso ao conteúdo do desenho. Procuraremos suprir em parte esta deficiência fazendo a seguir um breve relato do episódio piloto, tentando recuperar os momentos em que a interatividade é proposta.

O episódio piloto é sobre as queimadas nas matas e suas consequências nocivas ao meio ambiente atingindo, sobretudo, as plantas e animais que vivem em seu habitat natural. Um fósforo aceso cai inadvertidamente no cerrado e isso dá início a um incêndio colocando em risco de destruição o lugar onde vivem Dudu, Tuta, Guaraná e Guigo, um tamanduá-bandeira, um tatu-bola, um lobo-guará e um sagui, respectivamente, animais naturais do cerrado. O contrato proposto pelo enunciador ao enunciatário é de recuperar os objetos perdidos pelos personagens durante a fuga do cerrado em chamas. Esse acordo é manifestado no início com a apresentação de Guigo, o sagui que introduz a temática e explicita as regras da brincadeira na qual o telespectador irá ajudar os personagens antropomórficos e infantis.

Conforme correm, perdem objetos como pente, mamadeira, etc. Além de ver os objetos caindo, o telespectador recebe sinal sonoro de que é momento de clicar no seu controle remoto para recuperar o objeto do animal. O fluxo da narrativa não é interrompido e ao final o telespectador-interator poderá conferir o resultado de sua pontuação e verificar em que medida conseguiu ajudar os animais do cerrado a preservarem seus objetos. Trata-se de uma narrativa que se não contar com a participação do telespectador transcorre sem prejuízo. Ao mesmo tempo é uma brincadeira, um jogo, que testa a agilidade e coordenação da criança, mas transcorre em fluxo enquanto uma organização de sequências, independente dos diferentes desempenhos, preservando assim a narrativa televisual.

Do ponto de vista da produção, a interatividade que propõe o desenho é estruturada a partir da integração dos processos de produção televisuais com os recursos e procedimentos próprios da área de sistemas de informação, com suas linguagens de programação, e também do design gráfico, responsável pela geração das interfaces dos aplicativos interativos. A inserção dessas áreas no processo produtivo dos conteúdos televisivos interativos introduz novos elementos impondo a necessidade de “re-programar”, no sentido

proposto por Landowski, ou seja, estabelecer e compartilhar outras regularidades nas condutas e procedimentos relativos às etapas de produção.

Vejamos algumas dessas novas regularidades. A primeira mudança incide já na concepção do produto. A interatividade só terá sentido se integrada ao conteúdo. Assimilada essa necessidade, as adequações passam a exigir novos procedimentos dos setores ligados à produção. O fato de ter que interagir com um setor de programação de linguagem de computação como o Ginga, *middleware* utilizado para dar suporte ao desenvolvimento de aplicações interativas na TV Digital brasileira, é bastante significativo, assim como a inserção do design gráfico, outro sujeito da enunciação que passa a ser integrado ao processo produtivo e que deverá atentar para questões de usabilidade e em grande medida para a eficiente comunicabilidade do aplicativo.

A “re-programação” do sistema de produção de conteúdos interativos atinge a elaboração de roteiros, providências e etapas de produção, inaugurando novos desenhos nos processos produtivos. O desenvolvimento do protótipo deve ser acompanhado pelo diretor que terá que articular a atuação de produtores, designers, programadores de Ginga... A partir da demanda do roteiro, cabe ao design trabalhar no mapa do aplicativo que irá guiar o trabalho do programador. Operar de forma conjunta para a construção do desenho do mapa do aplicativo é necessário também em função de eventuais limitações no decorrer do processo. Este é apenas um exemplo de como novas regularidades estão sendo introduzidas nos processos produtivos em função da convergência dos suportes. Transformando os modos de construção dos conteúdos para TV digital, seus reflexos já estão presentes também na recepção “re-programando” os modos de fruição. Mas este é tema pra ser analisado por ocasião da veiculação de *Animecos*.

### **Considerações finais**

Procuramos mostrar que os desdobramentos de um conteúdo interativo circunscrevem não apenas novos processos produtivos, mas a experiência de fruição, uma vez que a convocação da atenção é aquela do olhar concentrado. O fluxo permanente de veiculação de conteúdos na grade de programação da televisão analógica permite à audiência variações no nível de atenção do telespectador. A observação do telespectador, comprometida e interessada no conteúdo apresentado, não é uma constante. Há períodos de distensão, no

qual o aparelho de TV permanece ligado, mas sem despertar o interesse do telespectador (FISKE, 1992). Exemplo disso são a sonorização e a vinheta do plantão de jornalismo da *Rede Globo*, quando interrompe a programação para chamar a atenção para o conteúdo a seguir. Diante da vinheta do plantão, o telespectador volta a imprimir um olhar concentrado à espera de uma informação pautada pelo imediatismo, pelo ineditismo e pelo interesse jornalístico.

Considerando o fluxo televisual e a concorrência dos estímulos do meio ambiente onde ocorre a fruição, podemos afirmar que ao longo de décadas foram firmadas regularidades que definiram os modos de fruição televisiva. Dessa forma, um conteúdo interativo impõe um grande desafio: ao mesmo tempo em que as estratégias enunciativas devem corroborar para captar a atenção do telespectador/interator, devem também permitir a fruição do conteúdo em fluxo. Por fim, a interatividade pressupõe produções que promovam a imersão do telespectador e sejam elaboradas de modo a estabelecer um contrato fiduciário no qual a participação do enunciatário resulte verdadeiramente em produção de sentido.

### Referências Bibliográficas:

- CARLÓN, Mario. *Sobre lo televisivo: dispositivos, discursos y sujetos*. Buenos Aires: La Crujía, 2004.
- CASETTI, Francesco. Communicative situations: the cinema and television situation. In: *Semiotica*, 112-1/2, 1996.
- FAUSTO NETO, Antonio. Enunciação jornalística entre dispositivo e disposição. In: LEMOS, André, BERGER, Christa e BARBOSA, Marialva (orgs.). *Narrativas midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- FECHINE, Yvana. *Televisão e presença: uma abordagem semiótica da transmissão direta*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.
- FERRAZ, Carlos. Análise e perspectivas da interatividade na TV digital. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (orgs.). *Televisão digital: desafios para a comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- Fiske, John. *Television culture*. London: Routledge, 1992.
- FONTANILLE, Jacques. *Semiótica do Discurso*. Trad. Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- LANDOWSKI, Eric. *Interacciones Arriesgadas*. Trad. Desiderio Blanco. Lima: Fondo Editorial, 2009.
- MACHADO FILHO, Francisco. *TV digital aberta no Brasil: desafios e tendências*. Tese de Doutorado. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.
- MÉDOLA, Ana Silvia. Produção e estética dos conteúdos televisivos em ambiente de convergência: o caso da TV UNESP. In: *Anais do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Recife, 2011.
- SCOLARI, Carlos Alberto. Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporânea. In: *Televisão digital: desafios para a comunicação*. (Orgs.) Sebastião Squirra e Yvana Fechine. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- VILCHES, Lorenzo. *A migração digita.*, Trad. Maria Immacolata Vassalo de Lopes. São Paulo/Rio: Ed. PUC-Rio, Ed. Loyola, 2003.
- WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. Nova York: Schoken Books, 1975.
- WOLTON, Dominique. *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias*. Trad. Isabel Crossetti. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- XAVIER, Ismail (org.). O dispositivo cinematográfico como instituição social (entrevista com Christian Metz). In: *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.

