

ARTIGO

## A crise da água na narrativa hipermídia do jornal *o Estado de São Paulo*

*Juliana COLUSSI<sup>5</sup>*  
*Katarini MIGUEL<sup>6</sup>*

**RESUMO:** Buscamos analisar o especial hipermídia *Passado e Futuro do Cantareira*, publicado pelo jornal *O Estado de S. Paulo*, em abril de 2014, na tentativa de contextualizar a pior seca da história de São Paulo. Nossa proposta é identificar os elementos utilizados na composição da narrativa e verificar o nível de interatividade que oferece ao usuário, destacando também as possibilidades jornalísticas, e a utilização de diferentes técnicas e linguagens: textual, infográficos, simuladores, mapas, ilustrações, audiovisual, entrevistas com personagens e especialistas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativa hipermídia; Interatividade; Ciberjornalismo; O Estado de S.Paulo.

**ABSTRACT:** *The study aimed to analyze the narrative hypermedia entitled Past and Future Cantareira, published in april 2014, on the website of the newspaper O Estado de S. Paulo, in an attempt to contextualize the worst drought in the history of São Paulo. Our proposal is to identify the elements used in the narrative composition and check the level of interactivity that offers the user, also highlighting the possibilities of hypermedia journalistic reportage.*

**KEY-WORDS:** Narrative hypermedia; Interactivity; Cyberjournalism; O Estado de S.Paulo.

### 1. Apresentação

As novas práticas de comunicação instituídas na cibercultura, que surgem a partir do desenvolvimento tecnológico, da internet e da web, alteram a indústria do entretenimento e os meios de comunicação (LÉVY, 1998; LEMOS, 2003). Nesse contexto, os produtos culturais se adaptam à demanda das audiências segmentadas.

As emissoras de rádio, por exemplo, tiveram que se adaptar ao novo cenário, passando

---

<sup>5</sup> Jornalista, doutora em Comunicação pela Universidade Complutense de Madri, onde é pesquisadora do Internet Media Lab. E-mail: julianacolussi@hotmail.com.

<sup>6</sup> Jornalista, doutora em Comunicação pela Universidade Metodista de S.Paulo. Professora adjunta do curso de jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-mail: katarini.miguel@ufms.br.

a disponibilizar seus programas online em formato podcast. Os chamados cibermeios<sup>7</sup> e os meios tradicionais desenvolvem trabalhos conjuntos para oferecer conteúdos móveis que exploram diferentes níveis de interatividade (JENKINS, 2009).

Dessa forma, os produtores de conteúdo tiveram que se adaptar às novidades técnicas e tecnológicas da web, considerando a demanda do público por produtos midiáticos mais dinâmicos e interativos. Tanto é assim que os meios tradicionais têm investido em projetos que inclui a produção de aplicativos informativos para dispositivos móveis (FIDALGO; CANAVILHAS, 2009; CEBRIÁN; FLORES, 2012; CANAVILHAS, 2013).

Com o objetivo de produzir conteúdos mais dinâmicos e interativos, o ciberjornalismo aposta pelo uso da narrativa hipermídia, passando a explorar outros elementos além do link. Apesar do foco desse tipo de narrativa estar na interação do usuário com o conteúdo, Murray (2003) alerta que em nenhuma das formas de narrativas digitais a participação é efetivamente ativa, a ponto de interferir no andamento ou final de uma história.

Inserido neste contexto, este artigo se dedica a analisar os elementos hipermídia utilizados no especial *Passado e Futuro do Cantareira*, publicado pelo o *Estado de S.Paulo*<sup>8</sup>, e identificar os recursos que compõem a narrativa do especial, assim como as possibilidades interativas que a publicação oferece à audiência.

Com relação à metodologia aplicada à análise apresentada neste artigo, além da revisão bibliográfica que sustenta a parte teórica sobre narrativas interativas no ciberjornalismo, utiliza-se como técnica de pesquisa a análise de conteúdo web (HERRING, 2010), por oferecer um nível de profundidade adequado para analisar conteúdos de comunicação na internet. No caso específico do estudo, a análise de conteúdo web inclui duas categorias de análise: elementos da narrativa e níveis de interatividade. Ambas as categorias estão relacionadas diretamente com o objetivo principal deste trabalho.

Quanto à categoria dos elementos da narrativa, pretende-se identificar a composição da linguagem textual, o número de links, os recursos audiovisuais, as fotos e ilustrações, os infográficos, etc. Já na segunda categoria, o objetivo é analisar os níveis de interatividade

---

<sup>7</sup> Neste artigo, optamos pelo uso do termo *cibermeio* como sinônimo de meios de comunicação online. Também preferimos utilizar o termo *ciberjornalismo* (DÍAZ NOCI, SALAVERRÍA, 2003) a *jornalismo online* ou *jornalismo digital* para designar a prática jornalística na internet.

<sup>8</sup> O especial está disponível no seguinte endereço eletrônico: <http://infograficos.estadao.com.br/especiais/passado-futuro-cantareira/>

(seletiva, comunicativa, criativa e plena), partindo das referências de Cebrián (2005) e Rost (2006).

## **2. Construindo uma narrativa jornalística não-linear**

O uso de narrativas interativas no ciberjornalismo está intrinsicamente relacionado às práticas da cibercultura. As trocas de mensagens instantâneas através do celular, o uso de sites de redes sociais e o hábito de leitura de notícias em dispositivos móveis, por exemplo, acabam influenciando nos processos de produção jornalística.

Nesse sentido, é relevante considerar que entre o autor e o produto (cultural) – neste caso, o especial do *Estado* – e também na experiência da audiência se encontra o software. Ou seja, existe uma espécie de mediação por parte das interfaces tecnológicas. Em *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Manovich (2005) apresenta cinco princípios básicos dos novos meios de comunicação: 1) representação numérica; 2) modularidade; 3) automatização; 4) variabilidade e 5) transcodificação, que a seguir relacionamos com a comunicação digital.

A representação numérica corresponde ao fato de que todos os objetos criados com o computador são compostos de códigos digitais. A imagem publicada num blog jornalístico (COLUSSI RIBEIRO, 2013), por exemplo, pode ser representada por uma equação matemática. Se aplicarmos os algoritmos adequados, podemos melhorar o contraste, o brilho e outras variáveis da fotografia. Seguindo a mesma lógica, encontraremos diversos exemplos no jornalismo contemporâneo.

Com relação à modularidade, Manovich explica que os elementos dos novos meios de comunicação, como as imagens, sons e formas, são representados por coleções de amostras discretas (pixels, polígonos, caracteres ou scripts), além de apresentar sempre a mesma estrutura modular. Como exemplo de modularidade se encontra a web que, no seu conjunto, é completamente modular. Consta de inúmeros sites, cada um composto por elementos midiáticos individuais, aos que sempre é possível acessar de forma separada.

A representação numérica e a modularidade permitem a automatização – terceiro princípio – de muitos processos de criação, manipulação e acesso dos novos meios de comunicação. Para citar um exemplo, em várias séries de televisão, vemos bandos de pássaros ou uma multidão de pessoas que são criados automaticamente com programas de vida artificial.

Quanto à variabilidade, o autor sustenta que os elementos dos novos meios de comunicação são mutáveis e podem existir em distintas versões. São armazenados em banco de dados, a partir do qual é possível gerar uma variedade de objetos relativos à resolução, ao conteúdo e à forma. O conteúdo pode ser separado da interface, assim como existe a possibilidade de guardar versões de diversos tamanhos. “A lógica dos novos meios corresponde à lógica de distribuição pós-industrial: a produção é feita a pedido do usuário e justo a tempo, opção possível graças às redes de computadores em todas as fases de produção e distribuição” (MANOVICH, 2005, p. 83). Em função desse princípio, tornou-se possível, por exemplo, acessar a edição de um jornal em formato PDF.

Já a transcodificação – traduzir a outro formato – é a principal consequência da informatização dos meios, que agora estão sujeitos às convenções estabelecidas pela organização de dados a partir do código binário. É como se os meios de comunicação contassem com duas camadas: a “camada cultural” e a “camada informática”. Os novos meios são produzidos, distribuídos e arquivados através de um computador. Consequentemente, uma camada influi na outra mutuamente. Como exemplo, uma reportagem hipermídia é composta da parte humana, que corresponde à capacidade intelectual de quem a elabora, e a linguagem informática, que permite que a mensagem seja publicada no site de um meio de comunicação, com links e demais elementos sonoros e visuais. Nesse cenário, a interatividade e a hipermídia surgem como estruturas fundamentais das novas mídias.

O uso de elementos hipermídia no jornalismo digital oferece à audiência a possibilidade de escolher que caminho seguir naquele conteúdo, o que torna a narrativa interativa, dinâmica e não-linear. O conceito de hipermídia é uma extensão da noção do hipertexto ao incluir informação visual, sonora, animação e outras formas de informação (LANDOW, 1997). É a junção de multimídias com hipertextos. Já Gosciola (2003) apresenta uma definição mais abrangente de hipermídia, como sendo:

o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos da mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário (GOSCIOLA, Vicente, 2003, p. 34).

Torna-se um consenso entre os pesquisadores da área de ciberjornalismo que explorar a narrativa hipermídia é a chave para produzir conteúdos mais dinâmicos e interativos (PALÁCIOS, 1999; DÍAZ, 2001; EDO, 2002; SALAVERRÍA, 2005; LARRONDO, 2008).

Nesse sentido, pensar em construir uma narrativa não-linear é o ponto de partida de um conteúdo hipermídia.

A não-linearidade em conteúdos hipermídia corresponde ao “acesso direto a qualquer conteúdo ou parte da obra, sem que o usuário perca a continuidade da fruição”, durante o ato de ler-ver-ouvir-usar uma obra hipermídia (GOSCIOLA, 2003, p. 99). O percurso do usuário pela obra hipermidiática é não-linear porque não desenvolve uma leitura/utilização simultânea dos vários conteúdos. Gosciola (2003) ressalta a existência de dois tipos de discurso: o armazenado pelo produtor e o decorrido pelo usuário. Ou seja, o autor realiza uma obra hipermídia com diversas opções de condução narrativa ao usuário. Nesse processo, roteirista e produtor são conscientes de que a escolha do caminho narrativo é de responsabilidade do usuário.

Não obstante, o grande desafio do roteirista de uma obra hipermidiática é planejar um fluxo comunicacional no qual tenta manter um controle do deslocamento do usuário sobre as unidades narrativas, considerando que ele pode buscar ou se deixar levar para os destinos narrativos que o desenrolar dos conteúdos lhe oferece. Normalmente o usuário não toma conhecimento de todos os conteúdos e nem percorre todos os links inseridos na obra.

### **3. Estrutura da obra jornalística hipermídia**

De acordo com Gosciola, para pensar na estrutura de obra hipermídia, é essencial considerar os seus elementos específicos: 1) o link como unidade primordial da hipermídia; 2) o conteúdo como abstrato da hipermídia; 3) interatividade; 4) interface como a porta que leva à evolução da hipermídia. Dessa forma, entende-se que a hipermídia vai além do multimídia, uma vez que enfatiza a interatividade e o acesso não-linear promovido pelos links entre os conteúdos.

O hipertexto e a hipermídia são os elementos que permitem o usuário escolher que caminho deseja seguir no conteúdo, o que torna a narrativa mais interativa e não-linear. Rost (2006) defende que a principal diferença entre os meios tradicionais e as novas mídias é seu maior potencial interativo, tanto no que se refere às opções de seleção como às possibilidades de expressão e comunicação.

Ao realizar um estudo exaustivo sobre a interatividade em cibermeios, Rost (2006, p. 195) propõe uma definição de interatividade aplicável aos novos meios e ao ciberjornalismo. Para o autor, trata-se da “capacidade gradual e variável que um meio de comunicação tem

para dar ao usuário/leitor um maior poder tanto na seleção de conteúdos (interatividade seletiva) como nas possibilidades de expressão e comunicação (interatividade comunicativa)”.

Entre os diferentes níveis de interatividade que o usuário pode ter ao acessar o conteúdo de um meio de comunicação online, Cebrián (2005) aponta quatro níveis:

1. Interatividade seletiva: limita a capacidade de inter-relação do usuário à seleção de uma opção entre as diversas possíveis. O hipertexto é o exemplo mais apropriado neste nível.
2. Interatividade dirigida pelo usuário: corresponde ao fato de que o internauta controla o próprio trajeto feito pela informação proporcionada pelo sistema. Esse nível de interatividade existe, por exemplo, quando o usuário tem a possibilidade de utilizar o buscador para a pesquisa de notícias antigas.
3. Interatividade criativa: ocorre quando o usuário pode enviar colaborações, como fotos, vídeos ou comentários.
4. Interatividade plena do usuário: o sistema permanece aberto à capacidade participativa do internauta. Este nível de interatividade acontece principalmente em obras que o usuário pode participar da construção do produto, como é o caso dos documentários e de projetos de arte transmídia. Os sistemas imersivos também se encaixam nesta categoria.

Convém uma ressalva com relação aos sistemas imersivos, dos quais formam parte os games. Nesse caso, a interatividade é feita com partes do corpo, como demonstram Busarello, Biegging e Ulbricht (2012). Um game sem essa característica não promove a interatividade plena do usuário.

Ao abordar os elementos que compõem o processo de roteirização hipermidiática, Gosciola (2003) ressalta que se trata de um tema complexo, já que uma obra interativa e não-linear trabalha com aspectos da linguagem e da tecnologia advindos de áreas distintas do conhecimento. Nesse sentido, o autor defende que o roteiro de uma obra hipermidiática

[...] elabora a associação direta entre os recursos técnicos específicos para a navegabilidade não-linear em ambientes hipermidiáticos definidos pelos links e os diversos conteúdos apresentados através dos respectivos meios – ou seja, os conteúdos em forma de texto, gráfico, áudio e vídeo –, planejados por um trabalho de roteirização e organizados por um sistema de autoriação (GOSCIOLA, Vicente, 2003, p. 145).

Com esse aporte teórico levantado, pretendemos, na sequência, entender como essa conjuntura hipermediática pode se materializar na publicação do jornal *Estadão* sobre a crise da água na região metropolitana de São Paulo.

#### 4. ‘O passado e o futuro do Cantareira’

O especial *Passado e Futuro do Cantareira*, produzido pelo jornal *O Estado de S.Paulo* em abril de 2015, contou com 15 profissionais, entre eles, três jornalistas, três web designers e quatro profissionais de infografia, além de responsáveis pelas ilustrações 3D, imagens e vídeos, evidenciando o trabalho em equipe de diferentes áreas relacionadas. O produto jornalístico aborda, com uma espécie de infográfico abrangente e interativo, a situação do sistema hídrico Cantareira, manancial que abastece a região metropolitana de São Paulo. O nível reduzido dos mananciais, devido à exploração desenfreada e ao período extenso de estiagem, levou à utilização da reserva técnica utilizada do sistema e ao volume morto<sup>9</sup>, desencadeando a crise do abastecimento de água na capital e em outras cidades do Estado nos anos de 2014 e 2015.

O especial foi dividido em oito módulos ou blocos, identificados pela titulação e pela composição gráfica. Sendo a primeira parte textual, nomeada de *O passado e o futuro*, com uma contextualização sobre a situação do sistema hídrico Cantareira. A segunda, um simulador que apresenta, a partir de cenários pré-selecionados, o volume disponível para captação de água. Na sequência, um mapa intitulado *O Sistema – O caminho da água*, seguido por gráficos com a situação do sistema e com números da economia de água gerada pela população. O módulo *Sistema – volume morto* apresenta uma ilustração rotativa que mostra a rede de água em situação normal e as consequências com a exploração dos volumes mortos. Na sexta parte novamente está um conteúdo textual, *Medidas Adotadas*, que explica as soluções paliativas tomadas pela Sabesp: redução da pressão de água, programa de bônus, transferência de sistema, bombardeio de nuvens e a multa da água. Ainda estão os blocos *Especialista*, com declarações da secretária-geral da ONG ambiental WWF Brasil sobre o possível colapso do reservatório, e *Depoimentos* com vídeo da TV Estadão de pessoas entrevistadas sobre a crise de água. E por fim, mais um quadro ilustrativo rotativo, *Dicas para economizar*, que traz orientações para o cidadão comum colaborar no racionamento da água.

---

<sup>9</sup> Volume morto é a reserva técnica do rio, a ser explorado em águas profundas. Como nunca foi utilizado não existem informações seguras sobre a qualidade e a quantidade da água dessa reserva.

## 5. Composição da narrativa e da interatividade

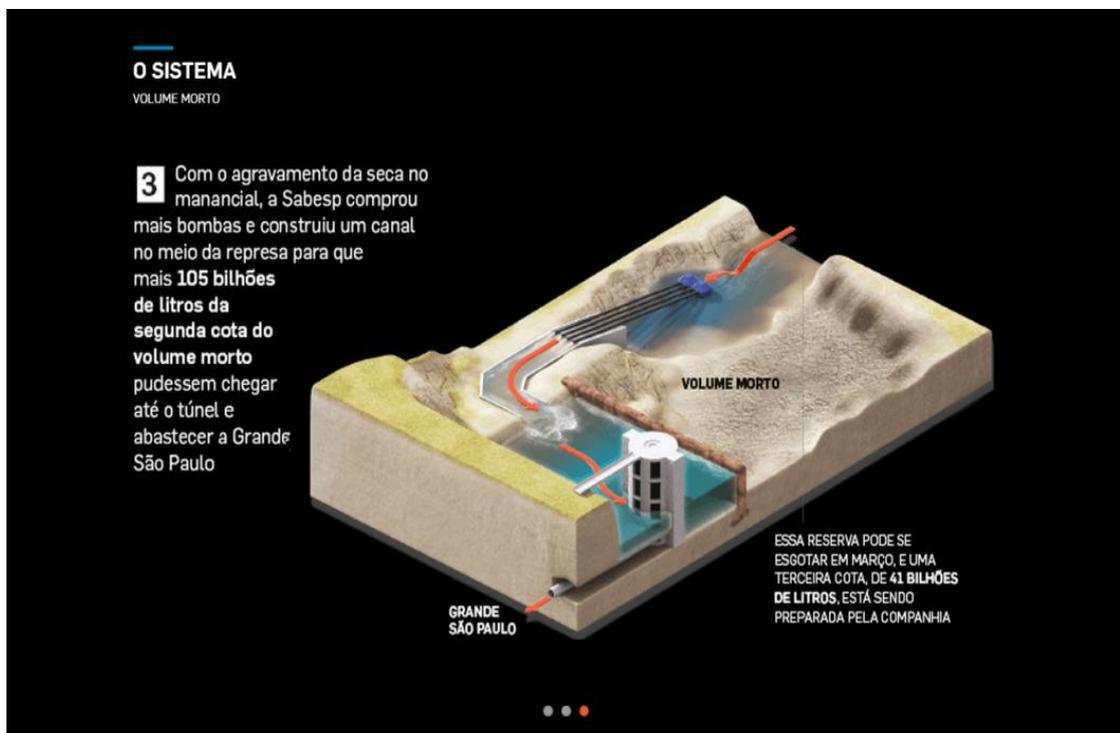
A narrativa, estruturada em módulos, conta com textos, infográficos, mapas, simulador, ilustrações rotativas, vídeo, com o propósito de explicar de forma jornalística e hipermidiática, a crise do sistema hídrico. A chamada do produto ressalta a importância do assunto: “no mês em que a crise do maior manancial paulista completa 1 ano, *O Estado* traz cronologia completa da pior seca da história e uma ferramenta inédita que permite simular como ficará o sistema em 2015”.

O texto é o recurso mais utilizado, com forte presença da infografia em uma proposta de renovação da narrativa jornalística. Na parte textual, o bloco *O passado e o futuro* retoma cronologicamente a conduta da Sabesp sobre a falta de água e reforça dados levantados pelo próprio jornal e informações divulgadas anteriormente, sem fontes de informações citadas diretamente e sem a presença de links para outros conteúdos. Em outro bloco de texto, *Medidas adotadas*, que explica cada ação realizada pela Sabesp para minimizar a crise como a redução da pressão, o programa de bônus e a multa da água, também notamos um compilado de dados, sem fontes diretas, inclusive com dados bastante específicos sobre quantidade de água economizada, valores investidos que se pressupõe, pela construção, que foram conseguidos pelo jornal em ocasiões anteriores. A fonte de informação aparece explicitamente no módulo *Especialista*, em que a secretária-geral da organização ambientalista WWF tem suas declarações reproduzidas direta e indiretamente. Assim, observamos um conteúdo textual já divulgado, que foi retomado e organizado para a presente narrativa, em uma proposta mais sintética que recupera os assuntos e apresenta um panorama para o leitor. Porém, em nenhum caso há hiperlinks ou propostas de interação (além da possibilidade do internauta ir clicando para avançar os textos horizontalmente). As ilustrações e textos predominam e não foram utilizadas fotos.

Nas ilustrações, que denominamos aqui de rotativas, justamente porque é possível clicar e avançar nas imagens (no caso, explicando sobre o volume morto e dicas para economizar água) estão textos bastante sucintos, com linguagem direta, que se limitam a explicar a imagem (figura 1), e orientar sobre a economia de água em ações cotidianas como ao tomar banho, escovar os dentes, lavar a louça. Os dados e números ali apresentados tampouco trazem fontes de informação e levantam dúvidas sobre as técnicas jornalísticas utilizadas para produção desse bloco informativo. É possível baixar em formato PDF, um mapa estático do abastecimento de água na grande São Paulo – possibilitando o arquivamento do conteúdo e a leitura atemporal, conforme apontou Manovich. Por enquanto, a narrativa é

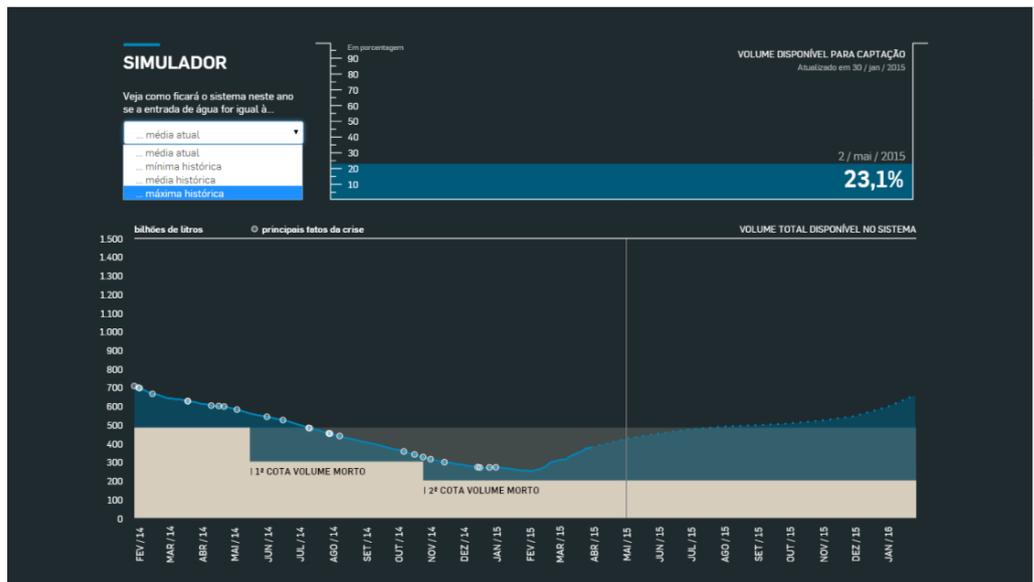
bastante linear e pouco dinâmica, apesar do formato não tradicional.

*Figura 1. O Sistema (Passado e Futuro do Cantareira)*



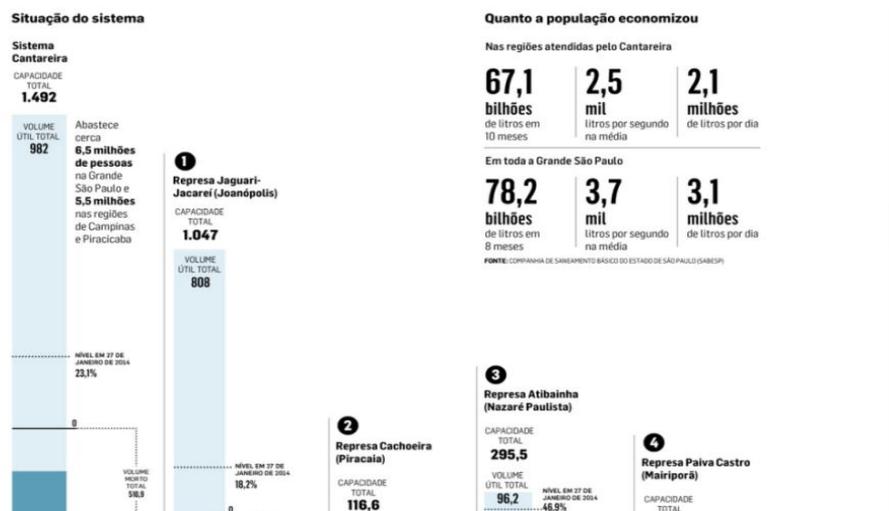
O dinamismo e participação mais direta acontecem no simulador (figura 2), produzido a partir de informações da Agência Nacional de Águas, que permite que o internauta visualize como ficará o sistema de acordo com as opções de entrada de água: média atual, mínima histórica, média histórica ou máxima histórica. É possível, em cada um dos cenários, ir avançando nos meses e verificando o quanto de água teria disponível para abastecimento, ao mesmo tempo em que aparecem na linha cronológica do infográfico, que abrange de janeiro de 1982 a janeiro de 2015, destaques sobre fatos importantes relacionados ao abastecimento e à crise, tendo como base as matérias veiculadas pelo próprio jornal. À medida que se avança nos pontos e nos anos colocados no infográfico surgem informações como “Reportagem do Estado alerta para a seca”, “Alckmim anuncia falta de água”, “Sabesp inicia retirada do volume morto”, “Ana libera segunda cota do volume morto”, “Sistema perde metade da capacidade em um ano”. Trata-se de uma participação fechada nas opções previamente colocadas e novamente temos um trabalho de retomada de conteúdos já conhecidos, mas codificados em uma nova dinâmica.

Figura 2. Simulador (Passado e Futuro do Cantareira)



Complementam as informações infográficos estáticos, um mapa sobre o caminho da água nas represas que compõem o Cantareira, além de gráficos (figura abaixo) com números do abastecimento e da economia de água gerada pela população, revelando aqui um investimento importante no jornalismo de dados, ao organizar e combinar os números jornalisticamente.

Figura 3. O sistema (Passado e Futuro do Cantareira)



O único vídeo presente, com pouco mais de três minutos, mostra cidadãos, não identificados em créditos, respondendo a pergunta colocada “Vai acabar a água?”. Ao lado, algumas das declarações são reproduzidas textualmente e devidamente creditadas. Existe aqui o interesse em mostrar as opiniões diferentes de pessoas comuns sobre um assunto que as afeta diretamente.

Considerando que a navegabilidade não-linear em ambientes hipermidiáticos existe graças à inserção de links e dos demais conteúdos em forma de texto, gráfico, áudio e vídeo (LANDOW, 1997; GOSCIOLA, 2003), no caso específico do especial analisado, a ausência de links nos blocos de texto prejudica a construção de uma narrativa que possa oferecer um trajeto não-linear e mais dinâmico.

Com relação aos níveis de interatividade (CEBRIÁN, 2005), a que mais fica evidenciada nesse especial é a seletiva, que oferece uma participação restrita às opções possíveis, ou seja, permitindo acessar vídeos, avançar no conteúdo ilustrativo, escolher os cenários para interagir com o simulador. A ausência de hiperlinks para outros espaços limita ainda mais a interatividade e deixa o conteúdo bastante linear e convencional, apesar do investimento em infográficos, ilustrações e outras linguagens midiáticas não compatíveis com o jornal impresso. Há no topo do site os ícones para compartilhar o conteúdo nas redes sociais Facebook, Google + e Twitter, mas faltam espaços no próprio especial para comentários e envio de qualquer tipo de material por parte do usuário, o que pode acontecer de forma indireta nas redes sociais digitais, por exemplo.

## **6. Considerações finais**

A plataforma construída como um infográfico interativo apresenta uma narrativa hipermídia que propicia uma navegabilidade não-linear reduzida, já que permite ao usuário escolher entre as opções colocadas: acessar vídeo, ilustração, clicar em ícones para ter mais informações (caso do simulador). Mas a ausência de links nos blocos de texto, apesar de poder ter como propósito não dispersar o internauta para outros espaços, mantendo-o na narrativa, acaba por tornar a experiência mais fechada e menos flexível.

Avaliamos ainda que a proposta da interatividade plena ou criativa não se efetiva em nenhuma das instâncias do especial, não há espaço para participar e interagir de forma mais livre, enviando conteúdos ou postando comentários, por exemplo.

A forma como o conteúdo foi trabalhado, numa compilação de dados já publicados pelo jornal e sistematizados na narrativa, fatos transformados em gráficos e números,

simuladores instantâneos, aponta para um trabalho de curadoria, que aposta em textos mais sintéticos, próprios da internet. No entanto, a predominância do texto corrido, sem links e sem possibilidades interativas, ainda evidencia o formato tradicional do jornalismo. O quesito conteúdo jornalístico merece ser analisado profundamente em outra ocasião, mas convém reprovar as poucas fontes de informação e os textos em itens, que centralizam a responsabilidade do cidadão sem contextualizar politicamente a crise para o leitor.

De fato, estamos diante de um assunto urgente e de ampla preocupação, que ganhou as páginas dos jornais e os espaços da internet e que merece ser pautado com diferentes linguagens e alcances. O *Estado*, reconhecendo esse contexto, apresenta uma ferramenta de natureza jornalística que busca organizar os dados e tratar o assunto de forma renovada no que diz respeito à narrativa, ainda que com limitações.

## REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul; BIEGING, Patrícia; ULBRICHT, Vânia. Narrativas interativas: imersão, participação e transformação no caso da nova tecnologia para games kinect. **Rumores** (USP), v. 1, p. 1-17, 2012.

CANAVILHAS, João. (org.). **Notícias e mobilidade**. Covilhã: Labcom, 2013. 417 p.

CEBRIÁN, Mariano.; FLORES, Jesús. **Periodismo en la telefonía móvil**. Madrid: Fragua, 2012. 253 p.

COLUSSI RIBEIRO, Juliana. ***El blog periodístico como mini diario digital: Análisis de la narrativa, redacción y criterios profesionales en los blogs periodísticos políticos integrados en la web de periódicos de Brasil y España (2010-2012)***. Tesis doctoral (Doctorado en Periodismo). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, 2013. 486 p. Disponível em: <[eprints.ucm.es/24672/](http://eprints.ucm.es/24672/)>. Acesso em: 10 mai. 2014.

DÍAZ NOCI, Javier. **La escritura digital**. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2001. 233 p.

DÍAZ NOCI, Javier; SALAVERRÍA, Ramón. **Manual de redacción ciberperiodística**. Barcelona: Ariel, 2003. 592 p.

EDO, Concha. **Del papel a la pantalla: la prensa en Internet**. Sevilla: Comunicación social, 2002. 160 p.

FIDALGO, Antonio; CANAVILHAS, João. “Todos os jornais no bolso: pensando o

jornalismo na era do celular”. In: RODRIGUES, C. (org.). **Jornalismo on-line: modos de fazer**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, Editora Sulina, 2009, p. 99-117.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa**. São Paulo: Senac, 2003. 271 p.

HERRING, Susan. Web content analysis: Expanding the paradigm. In: HUNSINGER, Jeremy. et al. (eds.): **International Handbook of Internet Research**. London: Springer Verlag, 2010, p. 233-249.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0**. Hypertext: the convergence of contemporary Critical Theory and technology. Maryland: The John Hopkins University Press, 1997.

LARRONDO URETA, Ainara. **Los géneros en la redacción ciberperiodística: Contexto, teoría y práctica actual**. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 2008. 262 p.

LEMONS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: CUNHA, Paulo (org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 11-23.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 250 p.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005. 431 p.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003. 282 p.

OLIVEIRA, Jéssica. Vencedor do Líbero Badaró, especial da “Folha” sobre Belo Monte envolveu 19 pessoas. **Portal Imprensa**, São Paulo, p 1-1. 25 nov. 2014. Disponível em: <[http://www.portalimprensa.com.br/noticias/ultimas\\_noticias/69534/vencedor+do+libero+badaro+especial+da+folha+sobre+belo+monte+teve+envolvimento+de+19+pessoas](http://www.portalimprensa.com.br/noticias/ultimas_noticias/69534/vencedor+do+libero+badaro+especial+da+folha+sobre+belo+monte+teve+envolvimento+de+19+pessoas)>. Acesso em: 10 dez. 2014.

PALÁCIOS, Marcos. Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva. **Lugar Comum**. Rio de Janeiro, n. 8, 1999, p. 111-121. Disponível em: <[http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/1999\\_palacios\\_hipertexto\\_naolinearidade.pdf](http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/1999_palacios_hipertexto_naolinearidade.pdf)>. Acesso em: 15 out. 2011.

PORTO, Denis; FLORES, Jesús. **Periodismo transmedia: Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos**. Madrid: Fragua, 2012. 141 p.

ROST, Alejandro. La interactividad en el periódico digital. Tesis doctoral (Doctorado en Periodismo y Comunicación). Universidad Autónoma de Barcelona. Bellaterra, 2006. 482 p. Disponível em: <<http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4189/ar1de1.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 10 fev. 2012.

SALAVAERRÍA, Ramón. **Redacción periodística en Internet**. Navarra: Eunsa, 2005. 184 p.