

Convergência e transmídiação na narrativa de um debate eleitoral

Nomes

Me. Marlise Viegas Brenol | professora Unisinos

Raquel Saliba | mestranda PPGCom Unisinos

Resumo: Este artigo se propõe a analisar a transmídiação de um programa de debate eleitoral da televisão para o ambiente web. O estudo considera a participação coletiva dos espectadores na construção da experiência no ambiente digital questionando o papel da narrativa (ou anti-narrativa) como continuidade do processo de fruição da experiência.

Palavras-chave: narrativa, transmídiação, debate eleitoral, eletrobricolagem, audiovisual

O processo eleitoral de 2014 no Brasil possibilitou uma esfera de debates além dos tradicionais palanques eletrônicos de televisão e rádio e o corpo a corpo entre candidatos e eleitores pelas ruas. Os discursos se multiplicaram em um espaço onde as vozes dos candidatos se tornaram parte de uma rede de discussões e ressignificações, vinculadas ou não aos mediadores de meios de comunicação tradicionais. Esse debate múltiplo e onipresente se estabeleceu num lugar chamado ciberespaço.

A vivência e a experiência vinculadas a este espaço se tornaram correntes desde a segunda metade dos anos 1990s quando o acesso à internet começou a penetrar no país. Mas foi a partir dos anos 2000 com a ampliação da conexão e a difusão acelerada de equipamentos móveis que o ciberespaço ganhou maior relevância e onipresença. Telefones celulares, laptops, palmtops, conexões wi-fi (sem-fio) incorporaram-se à vida em sociedade de forma intrincada remetendo o humano a uma analogia ciborgue da ficção científica, do homem-máquina.

O campo semântico do espaço cibernético está vinculado a outros termos levantados por Santaella (2007:156) como nomadismo, ubiquidade, bordas e espaços fluidos, territórios, desterritorialização, rizoma, lugar e não lugar. A autora lembra ainda que a definição de espaço passa por significados distintos de acordo com o contexto e o uso da palavra. Para este estudo, espaço afasta-se da noção de lugar físico com bordas, formas fixas e limitações, "...falamos de um espaço de

percepção e experiências humanas, nas quais o conceito de espaço passa a ter um estatuto psíquico social e histórico que apresenta uma multiplicidade de facetas" (Santaella, 2007:164).

Santaella aproveita a síntese didática de Norberg-Schulz para apontar os seguintes tipos de espaço: o espaço orgânico integra o ser humano no seu ambiente natural; o espaço perceptivo é essencial para sua identidade como pessoa; o espaço de existência o faz pertencer a uma totalidade social e cultural; o cognitivo significa que ele é capaz de pensar sobre o espaço; o espaço lógico lhe fornece uma ferramenta para descrever abstratamente todos os outros, enquanto o arquitetônico integra a experiência e o pensamento.

O espaço social estabelecido pelas redes de comunicação é o espaço virtual. Quando André Parente (1999) agrupa concepções de virtual, aponta que autores como Deleuze e Lévy, entre outros, conceituam como uma função imaginadora criadora. Parente pontua também que o ciberespaço é espaço de representação, que se impõe como o novo espaço de encontro da humanidade com ela mesma. "O ciberespaço é a Arca de Noé de hoje, e como tal ela pode ser considerada tão inclusiva quanto excludente (PARENTE, 1999, p.59)". O primeiro autor a cunhar o termo ciberespaço foi William Gibson, no livro *Neuromancer*, em 1984. *Neuromancer* retrata um mundo no qual a tecnologia e a mídia estão por toda parte e se fundem aos seres humanos que perdem o controle das suas próprias extensões.

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. (Gibson, 2003:67)

Uma das características mais acentuadas do ciberespaço é a habilidade de simulação e imersão dentro dos ambientes nos quais se pode interagir. A funcionalidade de interação se dá pelo agenciamento do visitante. Santaella (2005) chama o visitante de leitor imersivo, ou seja, aquele que cria uma relação não-linear com uma multiplicidade de estímulos cognitivos. Lévy (1992) lembra que a noção de uma cognição não-linear nasceu antes da internet.

Quando ouço uma palavra, isto ativa imediatamente em minha mente uma rede de outras palavras, de conceitos, de modelos, mas também de imagens, sons, (...), Mas apenas os nós selecionados pelo contexto serão ativados com força suficiente em nossa consciência. (Lévy, 1992:23)

O conceito de hipertexto de Lévy é amplamente usado como referencial de construção de experiências no ambiente digital, ainda que também se aplique para produzir sentido nos demais meios, em especial da televisão. Contar uma história é inter-relacionar repertórios da própria experiência de vida. Em o Sujeito na Tela, Machado (2007 p.211) desenvolve o conceito de Murray (1997 p.126) de interatores como agentes, no qual agenciar é experimentar um evento como o seu agente, como aquele que age dentro do evento. Em geral, o efeito de agenciamento resulta de sistemas com funcionamento interativo, ou seja, sistemas com capacidade de dar respostas. Por isso as narrativas digitais tendem a ter um formato aberto na produção ou uma interpretação aberta na recepção.

Normalmente, quando lemos um romance ou assistimos a um filme, não esperamos que quaisquer de nossas ações possam interferir na evolução da história, ou seja, não experimentamos nenhum sentimento de agenciamento. Já nos meios digitais, nós nos defrontamos o tempo todo com um mundo que é dinamicamente alterado pela nossa participação. Um ambiente virtual pode ser explorado da forma como o interator quiser. Ele pode ir para a direita ou a esquerda, para frente ou para trás, ou ficar errando em círculos. (Machado, 2002:212)

No ambiente digital os interatores passam a agir sobre as mensagens mudando a perspectiva ou os usos de acordo com o repertório social e o contexto histórico. Símbolos culturais podem ganhar um sentido diferente da emissão para a recepção de acordo com o contexto. É o caso do personagem da Vila Sésamo citado por Jenkins (2007). Uma montagem de Bin Laden ao lado do boneco Bert publicada no blog de paródia Bert is Evil, em 1998, ganhou o mundo quando figurou em cartazes pró-Osama Bin Laden em 2001, em Bangladesh. O ativista fez um habitual "copia e cola" da imagem que encontrou na internet e a imprimiu em cartazes. Um fotógrafo da Reuters se encarregou de dar notoriedade mundial para o mal entendido cultural. Como acentua Jenkins, o espaço da convergência é

onde as "velhas e as novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde os poderes do produtor e do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis".

Interações reativa e mútuas

Para Manovich (2001), as novas mídias são, em essência, interativas. É uma das características que as diferem das mídias anteriores, ou velhas, como chama o autor. Nas novas, o usuário pode interagir, escolher quais elementos quer exibir, quais caminhos quer seguir. O autor resgata o hiperlink, problematizado por Lévy na definição de hipertexto, que formaria a base da mídia interativa e teria como princípio o processo de associação. Quando Manovich (2001) escreve sobre o que seria a remoção da intenção humana do processo de navegação, ele se refere à automação das operações envolvidas na criação daquele objeto.

Alex Primo (2007) categoriza as interações digitais como reativas e mútuas. A primeira é aquela na qual todos os caminhos possíveis estão previamente programados pelos autores, enquanto a outra é aquela totalmente desenvolvida para a colaboração e participação, na qual a mensagem produzida pelo receptor em resposta ao emissor não estava programada, ou seja, os espaços de diálogos estão abertos para serem preenchidos.

Ainda que Manovich (2001) não considere a narrativa um aspecto estruturante das novas mídias, é difícil descolar, dentro desta discussão, ela da interatividade. Pois é através da possibilidade de interação do usuário com o banco de dados que ela se constrói. Mesmo que o espectador esteja acostumado à lógica de narrativa com início, meio e fim e linearidade temporal, as novas mídias possuem uma natureza diferente.

Historicamente o artista faz um trabalho específico direcionado para uma mídia particular na qual a interface e o trabalho eram iguais, a interface não possuía diversos níveis de expressão. No digital o centro do processo criativo é o banco de dados. Com as novas mídias, o conteúdo e a interface são dissociados. É possível criar diferentes interfaces com o mesmo material.

A narrativa interativa é entendida como registros de bancos de dados relacionados e disponíveis para a navegação. O leitor traça sua própria trajetória, acessa diferentes elementos, um após o outro, em ordem não-programada. Para Manovich, criar a trajetória não é suficiente para constituir uma narrativa, pois o autor precisa ter o controle semântico dos elementos e da lógica de conexão para que encontre os critérios de narrativa. Neste sentido, fica evidente a orientação de mudança de leitura por parte do usuário destas novas mídias. Em cima dos conceitos de linha e superfície de Flusser (2007), pode-se entender que, na narrativa de banco de dados, existe uma leitura em superfície, na qual o autor a diferencia do pensamento ocidental e linear:

Seguimos a linha de um texto da esquerda para a direita, mudamos de linha de cima para baixo e viramos as páginas da direita para a esquerda. Olhamos uma pintura: passamos nossos olhos sobre sua superfície seguindo caminhos vagamente sugeridos pela composição da imagem. Ao lermos linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta (FLUSSER, 2007, p. 104).

Seria uma tendência de estrutura de conteúdo e de narrativa reorganizada pelo público, através de interfaces interativas. No geral, o ambiente midiático na web já possibilita com que se transformem as maneiras de apresentação da informação. Seja com hipertextualidade, interatividade, personalização pelo usuário, compartilhamento, multimídia ou qualquer forma que potencialize e construa novos modelos de narrativas.

Dado esse contexto, podemos entender os vídeos publicados no ambiente online, em uma era pós-cinema e pós-televisão, como uma nova mídia. E os computadores como processadores de mídia e sintetizadores de imagem. O mais importante neste contexto é a transformação e a experiência de consumo que estas imagens proporcionam. Manovich (2001) observa que a interface do computador, por si só, já é interativa. Ela permite que o usuário controle em tempo real o computador e a informação que a interface mostra. Ou seja, uma vez que o objeto está representado em um computador, esse objeto se torna interativo.

A ideia de autonomia do leitor na construção da narrativa também é compartilhada por Jenkins (2008) em *Cultura da Convergência*. O autor analisa o fluxo de conteúdo que perpassa diferentes

suportes de mídia e considera o comportamento migratório do público, de um canal a outro, em busca de novas experiências. Jenkins fundamenta seu conceito em um *tripé* de elementos: inteligência coletiva, cultura participativa e convergência midiática. Inteligência coletiva refere-se à nova forma de consumo de mídia, na qual o leitor passa a ser protagonista num processo conjunto de produção de sentido. A expressão cultura participativa caracteriza o comportamento do consumidor contemporâneo, cada vez mais distante da condição de receptor passivo. E a ideia de convergência midiática não relaciona-se apenas ao determinismo tecnológico mas fundamenta-se em uma perspectiva cultural.

A cultura da convergência se caracteriza pelo fluxo de conteúdos por meio de múltiplos canais, não se restringe à caixa preta mágica (magic black box), por meio da qual um único dispositivo conteria todas as mídias. Este entendimento de convergência levou o autor a desenvolver o termo narrativa transmídia. Neste conceito, o autor analisou o filme *Matrix*, dos irmãos Wachowski, no livro *Cultura da Convergência*. Inspirado na obra *Simulacros e Simulações* de Jean Baudrillard, *Matrix* começou como um filme, fluiu para um webgame proposto pelos produtores, para um site de fanfiction proposto pelos fãs e outros subprodutos ressignificados e compartilhados no ambiente digital.

Narrativa transmídia se refere a uma nova estética que emerge em resposta à convergência das mídias _ na qual novas demandas são estabelecidas por consumidores e o desenrolar depende de participação ativa de comunidades de conhecimento. Narrativa transmídia é a arte de criar mundos. (tradução livre, Jenkins, 2008:35).

No conceito de Jenkins (2008), o que une a narrativa não é a sua integralidade, ou seja, a trajetória começo, meio e fim, mas a construção do universo e do elemento que trafega e se expande a partir do que ele chama de "nave-mãe". A "nave-mãe" pode ser uma personagem, uma cidade, um idioma, um objeto que mantenha características originais em todos os meios.

Manovich (2001) dialoga com o mesmo princípio da construção de universo ao definir o que chama de "coleção". Para ele, a natureza aberta da web como meio significa que a experiência nunca estará completa ou finalizada, estará sempre em crescimento ou atualização. É fácil adicionar novos

elementos para os ambientes digitais. Então, para o autor, se novos elementos estão em constante inserção e renovação o resultado é uma coleção e não uma história.

"Como é possível manter a coerência narrativa ou desenvolvimento de uma trajetória com um material em constante mudança?" questiona Manovich. Enquanto que, para Jenkins, a experiência completa é construída pela audiência em busca de pedaços da história para encaixar uns nos outros em diferentes canais, comparando informações, acrescentando dados e debatendo o tema.

Ao elaborar a teoria da inteligência coletiva no ciberespaço, Lévy afirma que as separações entre mensagens ou obras, consideradas microterritórios atribuídos a "autores", tendem a desaparecer. Lévy se opõe à ideia de que o conhecimento legítimo vem "de cima" - faculdade, escola, especialistas - e assume que ninguém sabe tudo e todos sabem alguma coisa.

Santaella complementa a discussão sobre a perda da autoria no ambiente digital. Sendo colaboração uma palavra de ordem no ciberespaço, as autorias de sites passam a ser coletivas, chamadas de "coletivismo online". "Os artistas foram os primeiros a explorar as possibilidades de criação compartilhada, propondo aos interatores a coparticipação na criação de trabalhos".

Walter Benjamin (1996), também trouxe a discussão de autoria. No texto "O autor como produtor", discorreu sobre a ideia de autoria como elemento transformador. Para isso, trouxe Brecht, que criou o conceito de "refuncionalização" para caracterizar a transformação de formas e instrumentos de produção por uma inteligência progressista. Benjamin afirma que abastecer um aparelho produtivo sem modificá-lo seria um procedimento questionável. Como ele trata desta questão em meio a um contexto político e social, é propícia a análise do objeto deste artigo em cima dos conceitos do autor:

O autor consciente das condições de produção intelectual contemporânea está muito longe de esperar o advento de tais obras, ou de desejá-lo. Seu trabalho não visa nunca a fabricação exclusiva de produtos, mas sempre, ao mesmo tempo, dos meios de produção. Em outras palavras: seus produtos, lado a lado com seu caráter de obras, devem ter antes de mais nada uma função organizadora (BENJAMIN, 1996:131).

Narrativa e transmídiação

Para Jenkins, um dos princípios da nova relação do usuário com as narrativas é a extração, conceito segundo o qual se estabelece uma relação entre o universo da ficção e a vida real. Um exemplo seria a produção de guia de passeios reais em cenários de ficção. O fã leva aspectos da história com ele, como recursos a aplicar nos espaços de sua vida cotidiana. Muitas extrações transmídia podem ser entendidas como experiências ou como apropriações. O seriado americano *Sex and the City* virou um roteiro de visita guiada ao bairro de Manhattan, em Nova York. Já o seriado *Friends* gerou um estabelecimento real de mesmo nome do bar fictício, o Central Perk. Dois exemplos de vivências reais a partir da ficção de forma a aperfeiçoar a compreensão do público sobre aqueles universos.

Outro princípio relevante para a discussão da transmídia é o de performance, conceito que explica a expansão por meio de atratores e ativadores culturais. Para um tema se manter vivo, é preciso que seja compartilhado socialmente e que seja suscetível de ser apropriado. Atratores culturais são aqueles que estimulam comunidades em torno dos universos criados. Ativadores culturais são os que dão às comunidades algo para fazer ou discutir. Jenkins inicialmente considerou este princípio uma iniciativa de fãs, mas, ao aprofundar a avaliação, percebeu que os produtores também poderiam ser "performáticos" no sentido de pensar previamente em como "ativar" os públicos para o seu universo e gerar participação.

Mas a participação do usuário na transmídiação de conteúdos não é um ponto pacífico entre comunicólogos e profissionais de mídia. Uma longa discussão sobre as questões éticas e de autor é travada desde os anos 1990s. Mitchell (1992), em *The Reconfigured Eye*, faz uma análise sobre a suscetibilidade da fotografia na transmídiação para o meio digital. O autor discorre sobre a dificuldade de diferenciar a fotorrealidade de imagens manipuladas.

Nós podemos, claro, escolher definir imagens digitais, processadas por computadores, apenas como uma nova, não-química, forma de fotografia ou um frame de um vídeo. Assim como os automóveis foram inicialmente chamados de carruagens sem cavalo e o rádio como um telégrafo sem fio (Mitchell 1992:4).

Manovich (2001) afirma que uma característica importante das novas mídias é a capacidade de reproduzir o impossível, de reproduzir imagens que não existem na concepção natural. Para Mitchell (1992), a era das tecnologias digitais pode ser chamada de pós-fotográfica. Assim como Manovich, Mitchell escreveu que este é um momento propício para o surgimento de novas práticas culturais, artísticas e sociais. Mas o autor problematiza a questão da veracidade fotográfica, por conta das tecnologias de manipulação e montagem.

A pesquisadora Sonia Montañó em sua tese de doutorado estuda a chamada ecologia audiovisual da web. Para Montañó (2012), a experiência do usuário com a interface de plataforma de vídeo o faz pertencer a uma "rede heterogênea de elementos" na qual o vídeo deixa de ser um produto e passa a fazer parte de um processo: "O audiovisual de interface põe em conexão novos tipos de montagem e leva a compreender o mundo e a história como uma imagem interativa (Montañó, 2012:202)". A autora trata da ideia de montagem espacial. Ou seja, em uma navegação no site Youtube entre o vídeo principal e os relacionados, que aparecem como quadros lado a lado, está a coexistência da lógica de montagem, com inúmeras possibilidades de próximos passos para o usuário.

Ainda que uma imagem digital pareça com uma fotografia, quando publicada em um jornal, por exemplo, difere profundamente da fotografia tradicional e química. A imagem digital pode sempre ser manipulada. Por isso, o potencial manipulável acaba sendo uma das principais características dela. É rápido e fácil modificar uma imagem pelo computador. Basta substituir dígitos, alterar, combinar, recriar. "Imagens digitais atribuem significado e valor a leitura computacional pela apropriação, transformação, reprocesso e recombinação: nós entramos na era da eletrobricolagem" (Mitchell, 1992:05).

A chamada eletrobricolagem na definição de Mitchell provocou desconforto entre os admiradores da fotografia arte. A manipulação digital da imagem foi considerada na década de 1990 como uma prática transgressora, um desvio para a veracidade da fotografia. As alterações de imagens passaram a ser associadas a *hackers* que se apropriavam de fragmentos fotográficos e os

transformavam em peças de ficção. No entanto, a revista *American Photographer* chegou a publicar uma reportagem de alerta sobre a importância de se familiarizar com a tecnologia sob o risco de o fotógrafo se transformar em um refém do departamento de arte.

Debate eleitoral, bricolagem e transmediação

Uma das atrações mais populares dos anos eleitorais são os debates entre os candidatos aos cargos eletivos brasileiros na reta final da campanha. Os debates se transformam em espetáculos de televisão transmitidos em rede nacional, ao vivo. Em 2014, o último debate presidencial antes da votação de primeiro turno no dia 05 de outubro foi veiculado pela TV Globo e contou com a presença de sete candidatos. Os favoritos Dilma Rousseff, Aécio Neves e Marina Silva e os candidatos de partidos menores como Eduardo Jorge, Luciana Genro, Levy Fidelix e Pastor Everaldo.

Com mediação do âncora do Jornal Nacional, William Bonner, o programa teve duas horas e 14 minutos de duração, com perguntas entre os candidatos e temas sorteados previamente. Transmitido entre as 22h50 e a 01h20 de uma quinta-feira, o debate teve 21 pontos de share na audiência medida pelo Ibope, o que representa, apenas na região metropolitana de São Paulo, cerca de 1.365 milhão de domicílios.

Esta análise se propõe a identificar a ressignificação do debate a partir dos conceitos expostos acima, em especial, participação coletiva (Levy, Jenkins), eletrobricolagem e montagem (Mitchells) e narrativa (Jenkins, Manovich). O primeiro ponto a ser analisado é a inteligência/participação coletiva, caracterizada pelas manifestações dos leitores capturadas após a transmissão do debate, em especial, a eletrobricolagem em imagens e vídeos. Avalia-se a transmediação e o quanto um debate pode ou não caracterizar um universo ou uma coleção, princípio fundamental do conceito elaborado por Jenkins e contraposto por Manovich. Por fim, questiona-se o quanto um debate e suas extensões digitais podem ser considerados uma narrativa e por quê.

Após a transmissão, a íntegra do debate foi publicada no [site](#) da TV Globo em página digital associada a outros conteúdos relacionados, como as entrevistas com os candidatos após e antes do

programa. A transposição das imagens audiovisuais da televisão para a internet geraram a primeira transmídiação do conteúdo. A partir de um link os usuários tem liberdade de comentar no espaço digital da própria emissora, compartilhar em suas monomídias no ciberespaço, recortar pedaços do vídeo e inserir em novo ambiente, captar frames e alimentar debates em outros fóruns. A publicação pelos produtores da TV Globo do programa de televisão no ambiente digital caracteriza um conteúdo em nova mídia pois o consumo do vídeo utiliza o softwares como meio, como caracteriza Manovich.

Em veículos de comunicação tradicionais como jornais e telejornais, o debate gerou comentários, textos de opinião e reportagens. A maioria na linguagem jornalística tradicional com um lead com destaque para um enfoque do debate e a resposta às seis perguntas fundamentais do texto jornalístico (quem, fez o quê, quando, onde, como e por quê). No gênero opinião, blogueiros e articulistas a favor e contra as candidaturas em questão expuseram análises críticas sobre posturas e propostas.

A eletrobricolagem começa a ser percebida quando se faz uma busca no site do [YouTube](#) pelas palavras-chave "debate presidencial, TV Globo 2014". No repositório de vídeos com perfis públicos, foram postados centenas de recortes, edições e bricolagens com imagens do debate, seleção de melhores momentos ou remixagens do programa. A manipulação pode ser observada em diferentes publicações com argumentos a favor e contra os candidatos ou com cunho humorístico. O canal de vídeo *Mundo Humor*, por exemplo, postou trechos do debate fragmentados por temas. Um dos mais populares foi o post com o título "[Candidata Luciana Genro detona Rede Globo](#)" com mais de um milhão de visualizações.

Outro elemento que evidencia a participação coletiva na apropriação do debate foi publicada no site Nyah! Fanfiction. Um dos autores anônimos postou uma história de amor protagonizada pelos candidatos Eduardo Jorge e Luciana Genro no dia seguinte ao debate. O conto intitulado [Menos uma aula, mais um amor](#) é uma analogia ao embate entre os dois candidatos que durante a campanha se desafiaram a "estudar" mais. O conto repercutiu nas mídias sociais e virou objeto de [matérias em sites](#)

de jornais tradicionais como o Estado de São Paulo. No dia 10 de outubro o site Fanfiction havia retirado [o conto](#) do ar, despublicando o conteúdo.

A popularidade do evento também foi alta nas mídias sociais como Facebook e Twitter. Durante o programa foram mais de 12,9 milhões de interações, sendo o pico de comentários registrado no primeiro bloco quando o candidato Eduardo Jorge questionou Levy Fidelix sobre sua fala contra homossexuais. Já no Twitter, segundo uma ferramenta desenvolvida pelo site G1, foram mais de 1.687.041 posts com menções ao debate.

Nas mídias sociais, o debate gerou [memes](#) - uma imagem, foto ou vídeo manipulado que se espalha pela internet como vírus - em especial relacionados aos embates entre Eduardo Jorge, Luciana Genro e Levy Fidelix no tema homofobia. Os memes manipulados aplicavam textos sobre imagens dos candidatos ou montagens com imagens de repertório audiovisual dos interatores como, por exemplo, cenas do seriado Chaves. Imagens dos personagens foram substituídas pelas fotos dos candidatos em algumas cenas. Dilma aparece como Dona Florinda, Marina como Chiquinha, Aécio como Kiko, Fidelix como Seu Barriga e Eduardo Jorge como Seu Madruga.

A partir da definição de nova mídia, sabe-se que o debate transmidiou no momento em que foi publicado em ambiente digital. A própria página da TV Globo foi desenhada para estimular que o interator compartilhe aquele vídeo em mídias sociais e comente sobre ele em suas redes de relacionamento. Deliberadamente, os produtores fisgam os atratores e ativadores culturais (Jenkins) para que os mesmos repercutam os conteúdos televisionados.

Percebe-se, no entanto, que a emissora não permite o recurso de download do vídeo com a íntegra do debate. A TV Globo autoriza o compartilhamento do conteúdo em vídeo, sem permitir explicitamente a manipulação. Como destaca Mitchell, o ambiente online é propício para a manipulação e ressignificação de conteúdos. Os vídeos encontrados por esta pesquisa no YouTube foram capturados da própria transmissão em televisão e publicados no site ou "roubados" do site da emissora e editados em softwares de montagem não linear de imagens.

Outro tipo de apropriação que caracteriza o princípio de extração são os contos criados pelas comunidades de Fanfiction. O conteúdo não tem relação direta com o debate, mas estabelece o laço com o programa ao se apropriar de dois personagens e de um tema tratado na televisão. Jenkins e Manovich concordam que uma abordagem ampla de um programa não pode ser considerada uma única história. Manovich chama de coleção esse conjunto de publicações geradas por diferentes autores sobre um mesmo tema. Jenkins considera esse o princípio da construção de mundo a partir do qual se elabora uma experiência diferente mantendo o enlace com personagens, temas ou espaço geográfico.

O debate na televisão apresentou os candidatos como personagens, o mediador como um narrador, e o conteúdo encadeado por uma série de perguntas provocadas pelos personagens. O programa poderia ser considerado como uma narrativa tal qual nos ensina Mieke Bal. A problematização se estabelece após o desprendimento do suporte técnico televisão e imersão no meio web. O conteúdo de repercussão, novas histórias criadas por autores anônimos e peças de humor ganham autonomia e a autoria perde relevância. Ou seja, as imagens de autoria e proposição da TV Globo perdem o controle do autor. Ainda que os personagens sejam mantidos.

O ponto de divergência entre Manovich e Jenkins é semântico. O primeiro chega a acreditar que o ambiente web é anti-narrativa. O segundo desenvolveu os princípios da narrativa transmídia que envolve diferentes ambientes, inclusive - e principalmente - o web. Este artigo não pretende ser conclusivo quanto à discussão de narrativa e seus limites e definições. Pelo contrário, o artigo se propõe a ser uma provocação para que novos estudos sobre narrativas digitais possam problematizar e clarear esta questão que ainda está em aberto na literatura acadêmica.

Referência bibliográfica

BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política (Trad. Sérgio Paulo Rouanet), São Paulo, Brasiliense, 1996.

GIBSON, Willian. Neuromancer. São Paulo: Aleph, 2003.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência, São Paulo, Aleph, 2008.

_____, FORD, Sam; Green, Joshua. Spreadable Media: creating value and meaning in a network culture, NYU Press, 2013.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo, Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. O sujeito na tela. São Paulo, Paulus, 2007.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MONTANO, Sonia. Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia audiovisual na web. Tese de doutorado, Biblioteca Unisinos, 2012.

PRIMO, Alex. Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre, 2ª edição, Sulina, 2008.

SANTAELLA, Lucia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo, Editora Paulus, 2007.

PARENTE, André. O virtual e o hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

Acessos e consultas online:

Site da TV Globo

<http://globo.com/rede-globo/g1-eleicoes-2014/v/debate-entre-os-candidatos-a-presidencia-da-republica/3670498/>

Canal Mundo Humor <https://www.youtube.com/watch?v=nYKR4iLGS8>

Conto menos uma aula, mais um amor

http://forum.jogos.uol.com.br/menos-uma-aula-mais-amor-wallluciana-genroeduardo-jorge_t_3209781

Página com memes do debate

<http://extra.globo.com/noticias/brasil/eleicoes-2014/debate-inspira-internautas-na-criacao-de-memes-confira-os-melhores-14123229.html> | Acesso em 14/10/2014

As autoras

Marlise Brenol é mestre em Comunicação e Informação pela UFRGS e professora da graduação em Jornalismo da Unisinos desde 2009 | mbrenol@unisinos.br

Raquel Saliba é mestranda em Comunicação pela Unisinos e graduada Bacharel em Jornalismo pela PUCRS.

